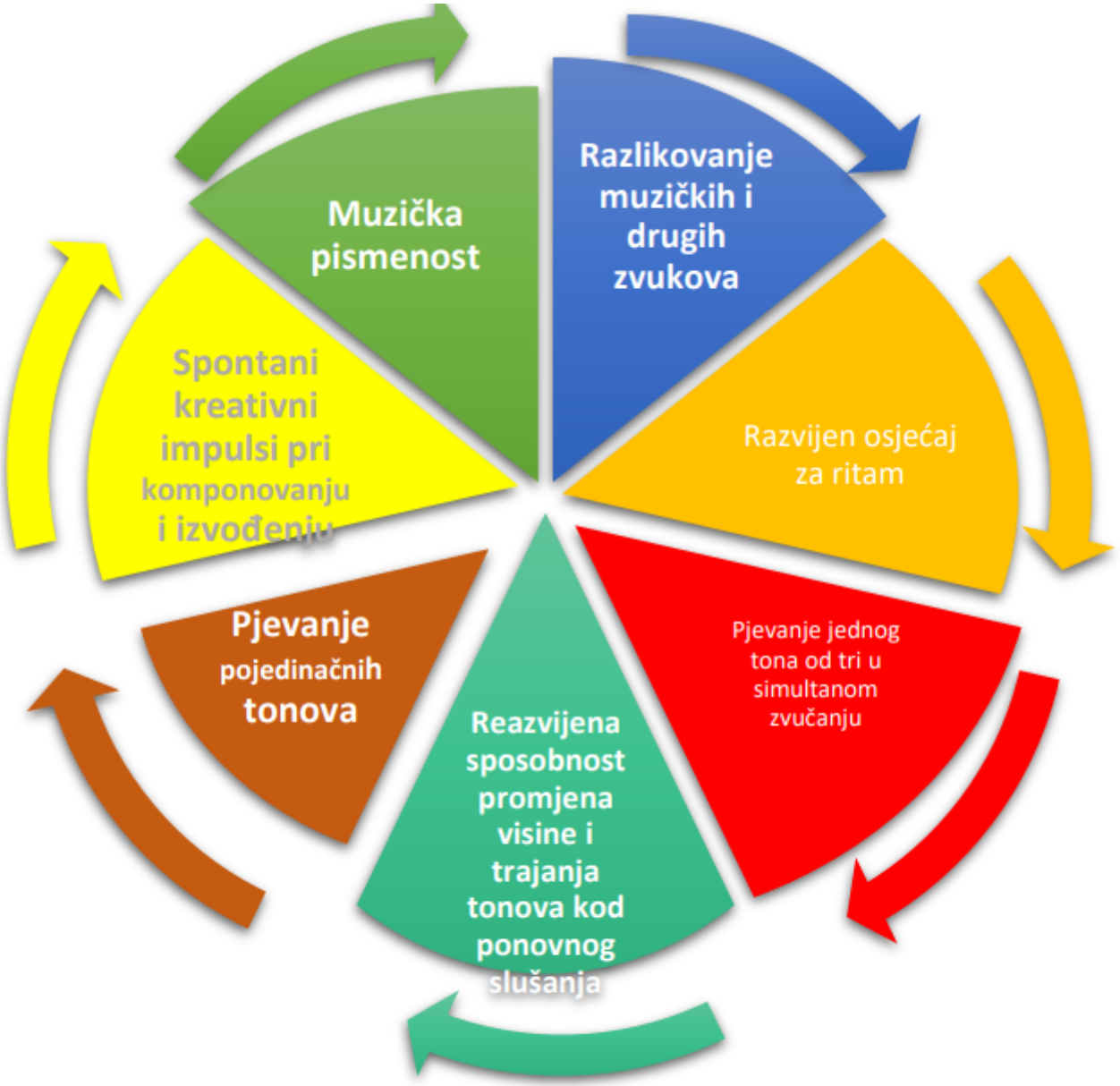
Азбукозналац – Музикалац

Игра ˝Азбукозналац – Музикалац˝ спаја музику, покрет и игру у јединствено учење: дјеца кроз пјевање, свирање и асоцијације уче слова, ноте и појмове, развијају мозак, машту и тијело – уз звуке који буде носталгију и радозналост.



PRILOG - GRAFIKON

Аутор: Сузана Кусовац Сладоје

Педагошка увјерења

Кредо у идентитет ученика, потицање профилних класа у којим сваки ученик може најјасније показати своју индивидуалност јер је индивидуалност основа даровитих.

ПОЛАЗИШТА

Подручје рада на развоју музичке даровитости је још увијек недовољно истражено. Према многим анализама музичке даровитост се испољава прије других облика даровитости у раним годинама живота, те је важно што прије је препознати (идентификовати) и стимулисати њен развој.
У току педагошког рада са малишанима у музичкој школи припремног разреда наставе солфеђа, кроз опште елементе рада на откривању и идентификацији музичке даровитости, анализом представљених “акција” и њихове рефлексије, изродила се иницијална идеја – остварити формативну евалуацију музичких садржаја, чији ће основни циљ бити одређивање и процјена програмског утицаја ради постизања вишег циља - стимулације и етикетирања (означавања) музички даровитих (као завршне фазе у процесу рада на даровитости).

ЦИЉ И ЖЕЉЕНИ ИСХОДИ
Примјена дидактичке игре у циљу стимулације и означавања даровитог дјетета, уз примјену мултипрактичних задатака у којима доминира игра и игролики поступци прожети кроз сва четири развојна аспекта.
Та мултифункционалност у којој дјеца уче везати пертлице, изговарати сложене ријечи, развијати координацију покрета, крупну и ситну моторику (скачући по назначеним пољима стопица), провлачећи музичке картице кроз пробушен кружић (акомодација ока), те радом на музичким задацима, свјесно укључује дијете, родитеља и наставника у процес ране стимулације и праве идентификације музички даровитог малишана. Јер даровитост се треба потицати а за то је потребно укључивање тројства (малишан, родитељ, наставник).

ДЕТАЉАН ОПИС РЕАЛИЗАЦИЈЕ
Игра је усмјерена за узраст од 4-8 година.
Платно које је саставни дио игре се постави на под. У горњем дијелу платна се налази џепић са картицама за слова азбуке, а у доњем дијелу платна џепић за картице са симболима. Игра почиње тако што све пертлице на стопицама платна морају бити завезане , те што гласно први учесник игре изговори ријеч “Азбукозналац –Музикалац”и окрене се око своје осе. Максималан број играча 6. Игра је састављена из три нивоа / три корака. Док се са првим нивоом играчи упознају са дидактичким средством, други И трећи ниво остварује значајан рад на развоју музичке даровитости.
Трећи ниво нуди задатке, постављене на картицама симбола, који су подржани фонетским записом у којима учесници реализују низ постављених дидактичких задатака: куцање,

разбројавање, пјевање, ритмика, свирање на инструментима Орфовог музичког инструментарија, те рад на дјечијем музичком стваралаштву.

КОРАК 1/НИВО 1 - лагани ниво "Споји слово са симболом"

Играч извлачи картицу са симболом и именује симбол. Изговарајући слово по слово ријечи извученог симбола, играч скаче са двије ноге по стопама која су назначена на платну. Када изговори посљедње слово, ту се зауставља, одвезује пертлицу једне стопе поља на које је стао и одлази по картицу из горњег џепића, и тражи одговарајуће слово азбуке. Када пронађе слово, гласно га именује. Уколико је тачно одабрао и именовао слово, картицу са СЛОВОМ носи са собом. Одлази до поља на којем је одвезана пертлица. Закључава поље тако што картицу СИМБОЛА качи на пертлицу и прави машну. (Учимо везати пертлице!) Сљедећи играч не смије стати на закључано поље али може га прескочити. Уколико стане на закључано поље, враћа се на крај колоне учесника. Не заборави: Уколико играч не одабере право слово које одговара симболу и тачно не именује, поље остаје откључано (празно) а играч остаје без освојеног слова. Побједник је онај учесник који успије освојити што више слова.

КОРАК 2/НИВО 2 - средњи ниво „Тихо – гласно! Ох ријеч...красно!"

Играч извлачи картицу са симболом и именује симбол. Изговарајући слово по слово ријечи симбола, играч скаче са двије ноге по стопама која су назначена на платну али тако што ће када стане на зелене стопе изговорити слово ТИХО а када стане на црвене стопе изговорити слово ГЛАСНО. (Нпр: труба. Прати поља: Т Р У Б А.) Када изговори посљедње слово, ту се зауставља, одвезује пертлицу једне стопе поља на које је стао и одлази по картице азбуке из горњег џепића. Тражи одговрајућа слова азбуке и гради РИЈЕЧ. (Важно: Само је прво слово азбуке из горњег џепића, док су остала слова узета из шпила картица азбуке мањег формата.)
Уколико је тачно сложио ријеч, мале картице слова враћа у шпил, а задржава само прво слово картице из горњег џепића. Одлази до поља на којем је одвезана пертлица. Закључава поље тако што картицу СИМБОЛА качи на пертлицу и прави машну. (Учимо везати пертлице!) Сљедећи играч не смије стати на закључано поље али може га прескочити. Уколико стане на закључано поље, враћа се на крај колоне учесника. Не заборави: Уколико играч не сложи ријеч која одговара картици извученог симбола, поље остаје откључано (празно) а играч остаје без освојеног слова. Побједник је онај учесник који успије освојити што више слова.

КОРАК 3/НИВО 3 – тежи ниво „Ослушни па реци, музико потеци"

Оно што очекује у овом нивоу је да својим музичким знањем, даровитости и логичким мишљењем дијете откључа поље за које мисли да би олакшало кретање по пољима. Правила су једноставна: једна картица може откључати само једно поље! На картици

симбола налазе се додатни задаци: пјевати пјесму, тапшати и изговарати бројалицу, тапшати ритам, слушати и имитирати звукове, погађати инструменте, осмислити звуковну причу, погодити број откуцаја, свирати на металофону, знати боје, бројеве и сл. Неки одговори се налазе на картицама, само окрени картицу за 180º, док је двадесет одговора понуђено на носачу звука (компакт диску). Играч, извлачи картицу са симболом и именује симбол. Уколико жели олакшати скакутање по пољима, може откључати само једно поље за које мисли да би му олакшало кретање по пољима. Поље је откључано уколико тачно одговори на постављени задатак који се налази у доњем углу картице симбола. Изговарајући слово по слово ријечи симбола, играч скаче са двије ноге по стопама назначеним на платну (ВИДЕО 1). Када изговори посљедње слово, ту се зауставља, одвезује пертлицу једне стопе поља на које је стао и одлази по картице азбуке из горњег џепића. Тражи одговрајућа слова азбуке и гради РИЈЕЧ. Побједник је онај учесник који успије одговорити на што више музичких задатака те самим тим освојити што више слова.
Игра меморије Узбудљива игра концентрације. Концентрација и добро памћење су кључ успјеха у овој игри. Према броју играча одредити број картица. Препорука: 10 слова азбуке и 10 картица симбола одабраних слова. Добро измјешати картице и посложити их тако да слике буду окренуте према доле (5 картица у једном реду поређаних у 4 реда).
Полеђина картице са словима азбуке има слику насловнице/слагалице, док полеђина картице симбола слику виолинског кључа. Тако ће се лакше разликовати картицу слова и симбола. Игру започиње играч према договору, а настављају остали играчи у смијеру казаљке на сату. Онај на кога је ред окреће двије карте, пазећи да свако ко игра може видјети карте. Свако настоји запамтити гдје лежи слово и одговарајући симбол. Играч чији је ред покушава се присјетити гдје је та карта, како би могао пронаћи одговарајући пар.

Слагалица У овој игри учествују сва слова АЗБУКЕ. На полеђини картица са словима су дијелови слагалице. Ученици гледају слику и покушавају сложити слагалицу (5 картица у једном реду распоређених у 6 редова). Уколико иде тешко, нека олакша задатак тако што ће поредати слова азбуке. Ако је тачно поредао, када окрене једни по једну картицу, добиће слику слагалице.

ЕФЕКТИ; ПОСТИГНУТИ РЕЗУЛТАТИ

С обзиром да је ријеч о мјешовитој групи малишана у припремном одјељењу узраста 6,7, и 8 година), те да су околности биле такве да се због обавезне реализације НПП-а и припреме за концерт, истраживање морало прекинути на период од три до четири седмице, појавила се скептичност како ће дјеца прихватити игру, да ли ће стечено знање бити репродуктивно те да ли ће изложени задаци довести до значајнијих резултата. Но, ситуација је била сасвим другачија од очекиваног. Малишани су лако рјешавали први и други дио игре (јер о појединим елементима упознати на часовима наставе солфеђа и у корелацији са другим наставним предметима у основној школи), док су дјеца узраста 7 и 8 година постизала

значајне резултате на свим нивоима игре. Није се инсистирало на индивидуалном раду (међусобно се поможу) и лако долазе до рјешења. Остварили смо успјех на нивоу музичког описмењавања и развили функционално знање код дјеце. Оно што је значајно да вербално знање не иде даље од онога што се слухом може открити у музичком примјеру, те је забиљежено да су се кроз игру, код троје појединаца, стимулисале поједине музичке способности које су у фази откривања музичке даровитости означене као слабије развијене.
Код дјечака Луке, у у првом праћењу на откривању даровитости, у графикону чек листе, креативност је остала непримјећена. Примјеном дидактичке игре, стимулацијом рада на музичкој даровитости, развијено је наведено поље, те је етикетиран као даровит.
Код седмогодишње Таре, код које је изражено свих седам способности, уочен је значајан напредак у интонативној стабилности, док је и даље мање остало развијено уочавање промјена у ритму и мелодији. С обзиром да посједује све способности које су наведене у графикону и које су 85% цјелокупно остварене, дјевојчица је означена као музички даровита.
Дјечак Иван је развио у потпуности поље креативности које је било запостављено, те унаприједио поље развијене ритмичке способности, што је резултирало да буде етикетиран као музички даровит.

Искључиво добро познавање музичких елемената и виша музичка наобразба може довести до адекватног праћења музичких сегмената који су присутни у дидактичкој игри Азбукозналац-Музикалац како би се правоременo и тачно препознао и стимулисао ученик као музички даровит.

Tags

NIN

Collections

Номиноване праксе НИН 2019