

1. LIČNI PODACI



Vaša fotografija

- a. IME I PREZIME
Suzana Kusovac Sladoje
- b. ADRESA
- c. TELEFON
- d. E-MAIL ADRESA
raso-suza@hotmail.com
- e. ZVANJE
Doktorica znanosti
(znanstvena grana: Metodika nastave glazenog odgoja)

2. RADNO MJESTO

- a. Naziv ustanove:
1. JU Osnovna muzička škola „Vlado Milošević“ Banja Luka
2. Opća gimnazija Katoličkog školskog centra „Bl. Ivan Merz“ Banja Luka
- b. Adresa:
1. Jovana Dučića 23, Banja Luka
2. Srpska 30, Banja Luka
- c. Telefon:
1. 051/214-739
2. 051/211-670
- d. Posao koji obavljate:
1. Nastavnik solfeđa i pripreme nastave solfeđa
2. Profesor glazbene umjetnosti
- e. Razred ili uzrast djece sa kojom radite:
1. 6 – 13 godina
2. I-IV razreda srednje škole
- f. Godine staža:
12 (dvanaest)

3. MOJA PEDAGOŠKA UVJERENJA

Kredo u identitet učenika, poticanje profilnih klasa u kojim svaki učenik može najjasnije pokazati svoju individualnost jer je individualnost osnova darovitih.

4. INOVATIVNA PRAKSA

NASLOV/NAZIV:

Didaktička igra za pravovremeni razvoj muzičke darovitosti
„Azbukoznalac – Muzikalac“

KRATAK OPIS PRAKSE

Didaktička igra **Azbukoznalac - Muzikalac** je usmjerena na rad



FORMULAR ZA PRIJAVU /NAGRADA ZA INOVATIVNE NASTAVNIKE/CE 2019.

(do 200 riječi - jedan paragraf):

na muzičkoj darovitosti kroz aktivnost pjevanja, igre, sviranja, muzičke improvizacije, i slušanja muzike (naučiti slova azbuke ali i muzički opismeniti se - naučiti note, trajanja, muzičke pojmove).

Stimulacijom neurona, kroz razvoj grafomotoričkih aktivnosti nestaju primitivni refleksi a razvijaju se nove sinapse. (sastavimo slagalicu, rapletimo-vežimo pertlice), razvoj asocijativnog mišljenja – apstrahovanje, vizualizacija (tražimo slovo azbuke kojim počinje riječ kartice simbola, povežemo boju i broj), asocijacije (učimo nove simbole - simbol vežemo za riječ, simbol vežemo za muzički instrumentalni primjer, veza slušanja i slikanja), muzika (prepoznavanje zvukova, instrumenata kroz popularne teme iz crtanih filmova, pjevanje uz igru, razbrajanje), funkcionalno razmišljanje (slušanje muzike - pričanje izmišljene priče, igra memorije) te kineziološke aktivnosti (njišemo se uz muziku, rotacija oko svoje ose, skakutanje po poljima, preskakanje „zaključanih“ polja, igra „čučni – poskoči“). Zadaci koji su ponuđeni na karticama, predstavljeni su u vidu odgovora na karticama ili na kompakt disku, a odgovori su studijski snimljeni i obrađeni uz muzičku produkciju autora didaktičke igre. Zvučni primjeri počinju uvodnom špicom popularne dječije emisije „Na slovo na slovo“ iz 1971. godine, te predstavlja odličan primjer da mališani upoznaju zvuk koji se nekada davno reprodukovao na gramofonskim pločama.

KATEGORIJA (Molim Vas da označite odgovarajuću kategoriju)

Kategorija 3

DETALJAN OPIS:

POLAZIŠTA (šta je prethodilo opisanoj praksi; kako je i zašto došlo do primjene opisane prakse?)

Područje rada na razvoju muzičke darovitosti je još uvijek nedovoljno istraženo. Prema mnogim analizama muzičke darovitost se ispoljava prije drugih oblika darovitosti u ranim godinama života, te je važno što prije je prepoznati (identifikovati) i stimulisati njen razvoj.

U toku pedagoškog rada sa mališanima u muzičkoj školi pripremnog razreda nastave solfeđa, kroz opšte elemente rada na otkrivanju i identifikaciji muzičke darovitosti, analizom predstavljenih "akcija" i njihove refleksije, izrodila se inicijalna ideja – ostvariti formativnu evaluaciju muzičkih sadržaja, čiji će osnovni cilj biti određivanje i procjena programskog uticaja radi postizanja višeg cilja - stimulacije i etiketiranja (označavanja) muzički darovitih (kao završne faze u procesu rada na darovitosti).

CILJ I ŽELJENI ISHODI (sa kakvim ciljem ste realizovali navedenu praksu; šta ste željeli postići)

Primjena didaktičke igre u cilju stimulacije i označavanja darovitog djeteta, uz primjenu multipraktičnih zadataka u kojima dominira igra i igroliki postupci prožeti kroz sva četiri razvojna aspekta.

Ta multifunkcionalnost u kojoj djeca uče vezati pertlice, izgovarati složene riječi, razvijati koordinaciju pokreta, krupnu i sitnu motoriku (skačući po naznačenim poljima stopica), provlačeći muzičke kartice kroz probušeni kružić (akomodacija oka), te radom na muzičkim zadacima, svjesno uključuje dijete, roditelja i nastavnika u proces rane stimulacije i prave identifikacije muzički darovitog mališana. Jer darovitost se treba poticati a za to je potrebno uključivanje trojstva (mališan, roditelj, nastavnik)



NAGRADA ZA
INOVATIVNE
NASTAVNIKE

DETALJAN OPIS REALIZACIJE (Opis postupaka i koraka u realizaciji. U tekst naznačite naziv i broj priloga koji se odnosi na taj segment/fazu realizacije.)

Igra je usmjerena za uzrast od 4-8 godina.

Platno koje je sastavni dio igre (PRILOG 1 – platno) se postavi na pod. U gornjem dijelu platna se nalazi džepić sa karticama za slova azbuke (PRILOG 2 – kartice sa slovima azbuke), a u donjem dijelu platna džepić za kartice sa simbolima (PRILOG 3 – kartice sa simbolima). Igra počinje tako što sve pertlice na stopicama platna moraju biti zavezane, te što glasno prvi učesnik igre izgovori riječ "Azbukoznalac –Muzikalac" i okrene se oko svoje ose.

Maksimalan broj igrača 6.

Igra je sastavljena iz tri nivoa / tri koraka. Dok se sa prvim nivoom igrači upoznaju sa didaktičkim sredstvom, drugi i treći nivo ostvaruje značajan rad na razvoju muzičke darovitosti.

Treći nivo nudi zadatke, postavljene na karticama simbola, koji su podržani fonetskim zapisom (na CD-u – PRILOG 4 – popis slušnih primjera) u kojima učesnici realizuju niz postavljenih didaktičkih zadataka: kucanje, razbrojavanje, pjevanje, ritmika, sviranje na instrumentima Orfovog muzičkog instrumentarija, te rad na dječijem muzičkom stvaralaštvu.

KORAK 1/NIVO 1 - lagani nivo "Spoji slovo sa simbolom"

Igrač izvlači karticu sa simbolom i imenuje simbol. (Pomozite igraču oko imenovanja, poslužite se pojašnjenjem simbola PRILOG 5). Izgovarajući slovo po slovo riječi izvučenog simbola, igrač skače sa dvije noge po stopama koja su naznačena na platnu. Kada izgovori posljednje slovo, tu se zaustavlja, odvezuje pertlicu jedne stope polja na koje je stao i odlazi po karticu iz gornjeg džepića, i traži odgovarajuće slovo azbuke. Kada pronadje slovo, glasno ga imenuje. Ukoliko je tačno odabrao i imenovao slovo, karticu sa SLOVOM nosi sa sobom. Odlazi do polja na kojem je odvezana pertlica. Zaključava polje tako što karticu SIMBOLA (PRILOG 6, 7 - izgled jedne od kartica simbola) kači na pertlicu i pravi mašnu. (Učimo vezati pertlice!) Sljedeći igrač ne smije stati na zaključano polje ali može ga preskočiti. Ukoliko stane na zaključano polje, vraća se na kraj kolone učesnika. **Ne zaboravi:** Ukoliko igrač ne odabere pravo slovo koje odgovara simbolu i tačno ne imenuje, polje ostaje otključano (prazno) a igrač ostaje bez osvojenog slova. Pobjednik je onaj učesnik koji uspije osvojiti što više slova.

KORAK 2/NIVO 2 - srednji nivo „Tiho – glasno! Oh riječ...krasno!” Igrač izvlači karticu sa simbolom i imenuje simbol (PRILOG 8- kartica sa simbolom trube). Izgovarajući slovo po slovo riječi simbola, igrač skače sa dvije noge po stopama koja su naznačena na platnu ali tako što će kada stane na zelene stope izgovoriti slovo **TIHO** a kada stane na crvene stope izgovoriti slovo **GLASNO**. (Npr: truba. Prati polja: T R U B A.) Kada izgovori posljednje slovo, tu se zaustavlja, odvezuje pertlicu jedne stope polja na koje je stao i odlazi po kartice azbuke iz gornjeg džepića. Traži odgovarajuća slova azbuke i gradi RIJEČ. (Važno: Samo je prvo slovo azbuke iz gornjeg džepića, dok su ostala slova uzeta iz špila kartica azbuke manjeg formata.) Ukoliko je tačno složio riječ, male kartice slova vraća u špil, a zadržava samo prvo slovo kartice iz gornjeg džepića. Odlazi do polja na kojem je odvezana pertlica. Zaključava polje tako što karticu SIMBOLA kači na pertlicu i pravi mašnu. (Učimo vezati pertlice!) Sljedeći igrač ne smije stati na zaključano polje ali može ga preskočiti. Ukoliko stane na zaključano polje, vraća se na kraj kolone učesnika. **Ne zaboravi:** Ukoliko igrač ne složi riječ koja odgovara kartici izvučenog simbola, polje ostaje otključano (prazno) a igrač ostaje bez osvojenog slova. Pobjednik je onaj učesnik koji uspije osvojiti što više slova.

KORAK 3/NIVO 3 – teži nivo „Oslušni pa reci, muziko poteci” Ono što očekuje u ovom nivou je da svojim muzičkim znanjem, darovitosti i logičkim mišljenjem dijete otključa polje za koje misli da bi olakšalo kretanje po poljima. Pravila su jednostavna: jedna kartica može otključati samo jedno polje! Na kartici simbola nalaze se dodatni zadaci: pjevati pjesmu, tapšati i izgovarati brojalicu, tapšati ritam, slušati i imitirati zvukove,



pogađati instrumente, osmisli zvukovnu priču, pogoditi broj otkucaja, svirati na metalofonu, znati boje, brojeve i sl. Neki odgovori se nalaze na karticama, samo okreni karticu za 180°, dok je dvadeset odgovora ponuđeno na nosaču zvuka (kompakt disku). Igrač, izvlači karticu sa simbolom i imenuje simbol. Ukoliko želi olakšati skakutanje po poljima, može otključati samo jedno polje za koje misli da bi mu olakšalo kretanje po poljima. Polje je otključano ukoliko tačno odgovori na postavljeni zadatak koji se nalazi u donjem uglu kartice simbola.

Izgovarajući slovo po slovo riječi simbola, igrač skače sa dvije noge po stopama naznačenim na platnu (VIDEO 1). Kada izgovori posljednje slovo, tu se zaustavlja, odvezuje pertlicu jedne stope polja na koje je stao i odlazi po kartice azbuke iz gornjeg džepića. Traži odgovarajuća slova azbuke i gradi RIJEČ. Pobjednik je onaj učesnik koji uspije odgovoriti na što više muzičkih zadataka te samim tim osvojiti što više slova.

Igra memorije Uzbudljiva igra koncentracije. Koncentracija i dobro pamćenje su ključ uspjeha u ovoj igri. Prema broju igrača odrediti broj kartica. Preporuka: 10 slova azbuke i 10 kartica simbola odabranih slova. Dobro izmješati kartice i posložiti ih tako da slike budu okrenute prema dole (5 kartica u jednom redu poredanih u 4 reda). Poleđina kartice sa slovima azbuke ima sliku naslovnice/slagalice, dok poleđina kartice simbola sliku violinskog ključa (PRILOG 9). Tako će se lakše razlikovati karticu slova i simbola. Igru započinje igrač prema dogovoru, a nastavljaju ostali igrači u smjeru kazaljke na satu. Onaj na koga je red okreće dvije karte, pazeći da svako ko igra može vidjeti karte. Svako nastoji zapamtiti gdje leži slovo i odgovarajući simbol. Igrač čiji je red pokušava se prisjetiti gdje je ta karta, kako bi mogao pronaći odgovarajući par.

Slagalica

U ovoj igri učestvuju sva slova AZBUKE. Na poleđini kartica sa slovima su dijelovi slagalice. Učenici gledaju sliku i pokušavaju složiti slagalicu (5 kartica u jednom redu raspoređenih u 6 redova). Ukoliko ide teško, neka olakša zadatak tako što će poredati slova azbuke.

Ako je tačno poredao, kada okrene jedni po jednu karticu, dobiće sliku slagalice. (PRILOG 10 – slika slagalice).

EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI *(Koje ste rezultate postigli? Kako to znate i čimemožete potkrijepiti?)*

S obzirom da je riječ o mješovitoj grupi mališana u pripremnom odjeljenju uzrasta 6,7, i 8 godina, te da su okolnosti bile takve da se zbog obavezne realizacije NPP-a i pripreme za koncert, istraživanje moralo prekinuti na period od tri do četiri sedmice, pojavila se skeptičnost kako će djeca prihvatiti igru, da li će stečeno znanje biti reproduktivno te da li će izloženi zadaci dovesti do značajnijih rezultata. No, situacija je bila sasvim drugačija od očekivanog. Mališani su lako rješavali prvi i drugi dio igre (jer o pojedinim elementima upoznati na časovima nastave solfeđa i u korelaciji sa drugim nastavnim predmetima u osnovnoj školi), dok su djeca uzrasta 7 i 8 godina postizala značajne rezultate na svim nivoima igre. Nije se insistiralo na individualnom radu (međusobno se pomažu) i lako dolaze do rješenja. Ostvarili smo uspjeh na nivou muzičkog opismenjavanja i razvili funkcionalno znanje kod djece. Ono što je značajno da verbalno znanje ne ide dalje od onoga što se sluhom može otkriti u muzičkom primjeru, te je zabilježeno da su se kroz igru, kod troje pojedinaca, stimulisale pojedine muzičke sposobnosti koje su u fazi otkrivanja muzičke darovitosti označene kao slabije razvijene.

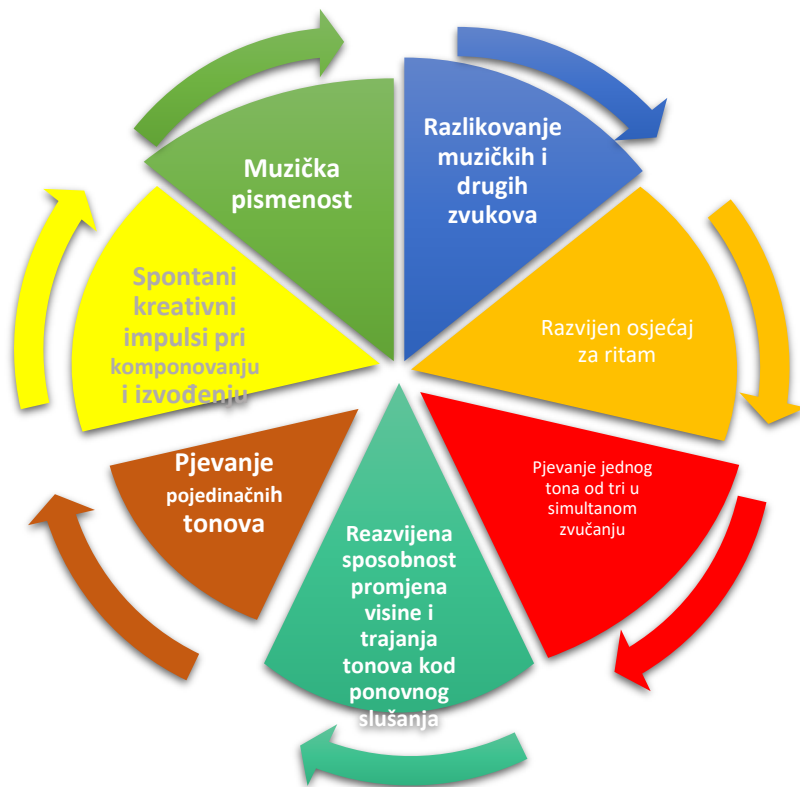
Kod dječaka Luke, u prvom praćenju na otkrivanju darovitosti, u grafikonu ček liste, kreativnost je ostala neprimjećena. Primjenom didaktičke igre, stimulacijom rada na muzičkoj darovitosti, razvijeno je navedeno polje, te je etiketiran kao darovit.

Kod sedmogodišnje Tare, kod koje je izraženo svih sedam sposobnosti, uočen je značajan napredak u intonativnoj stabilnosti, dok je i dalje manje ostalo razvijeno uočavanje promjena u ritmu i melodiji. S obzirom da posjeduje sve sposobnosti koje su navedene u grafikonu i koje su 85% cjelokupno ostvarene, djevojčica je označena kao muzički darovita.

Dječak Ivan je razvio u potpunosti polje kreativnosti koje je bilo zapostavljeno, te unaprijedio polje razvijene



ritmičke sposobnosti, što je rezultiralo da bude etiketiran kao muzički darovit.



PRILOG - GRAFIKON

Dodatni komentari i sugestije drugim nastavnicima koji bi željeli implementirati vašu ideju

Isključivo dobro poznavanje muzičkih elemenata i viša muzička naobrazba može dovesti do adekvatnog praćenja muzičkih segmenata koji su prisutni u didaktičkoj igri Azbukoznalac-Muzikalac kako bi se pravoremeno i tačno prepoznao i stimulisao učenik kao muzički darovit.

PRILOZI

Molimo vas da vaši prilozi sadrže samo neophodne materijale koji su potrebni kako bi ilustrovali vašu praksu ili kako bi omogućili drugim nastavnicima da je primjene. Maksimalan broj fotografija koje šaljete u prilogima je 20, a broj videozapisa je 2.

Vaše priloge dostavite zajedno sa prijavom na mail adresu nedim@coi-stepbystep.ba

Molimo vas da priloge imenujete tako da postoji jasna poveznica sa praksom koju aplicirate:

Vaše ime_broj priloga (NedimKrajišnik_prilog01)

