

## Perkusja i inne instrumenty muzyczne – poznaj i poćwicz!

Masz swoich ulubionych wykonawców? Może grasz na jakimś instrumencie? A może nie grasz, ale chcesz spróbować swoich sił? Co powiesz na... perkusję?! Dzięki interaktywnej aplikacji w wirtualnej rzeczywistości samodzielnie poćwiczysz grę na perkusji. Miłego bębnienia!



### CELE

Uczestnik/uczestniczka:

- ćwiczy kreatywność,
- rozwija swoje kompetencje cyfrowe,
- uczy się grać na perkusji,
- poznaje instrumenty muzyczne,
- potrafi rozróżnić podstawowe instrumenty muzyczne ze słuchu.



### POTRZEBNE SPRZĘTY I MATERIAŁY

- dwie pary gogli VR z zainstalowaną aplikacją Paradiddle,
- własne telefony,
- wydrukowane i wycięte karteczki do podziału grupy na pary (załącznik nr 1),
- wydrukowane karty pracy – jedna karta na parę (załącznik 2),
- wydrukowane paski z emotkami – po jednym dla każdego uczestnika/uczestniczki (załącznik 3),
- własne telefony z dostępem do internetu,
- komputer i rzutnik,
- długopisy, kredki, ołówki, mazaki, arkusze papieru, stare gazety.

**PRZEDZIAŁ WIEKOWY**

13+

**CZAS TRWANIA**

50 minut

**LICZBA UCZESTNIKÓW/  
UCZESTNICZEK**

6 lub więcej osób



## NAZWA APLIKACJI

**Paradiddle**  
<https://www.oculus.com>



zeskanuj kod QR

Podczas korzystania z aplikacji najwygodniej Ci będzie, kiedy usiądziesz jak do gry na perkusji, a w rękach będziesz mieć kontrolery, czyli wirtualne pałeczki. Aplikacja dostępna jest w języku angielskim, jednak obsługa menu jest bardzo intuicyjna.

**Uwaga:** użyta w scenariuszu aplikacja jest przeznaczona do gogli Oculus Quest 2, jeśli dysponujesz innymi goglami VR, możesz wyszukać podobną aplikację dopasowaną do posiadanego sprzętu.

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### Powitanie i wprowadzenie w tematykę

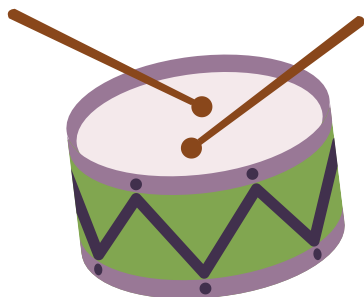
Warsztaty zacznij od rozgrzewki, która ma na celu pobudzić uczestników i uczestniczki do zwiększonej aktywności oraz kreatywności. Poproś wszystkich, aby ustawili się w kole, tak żeby dobrze się widzieli. Najpierw Ty zademonstruj na niby grę na wybranym przez siebie instrumencie muzycznym. Zadaniem grupy będzie odgadnąć, jaki to był instrument. Następnie każda osoba z grupy po kolei udaje grę na instrumencie. W zależności od liczby osób możemy zrobić jedną lub dwie rundy.

Następnie włącz stoper na telefonie na dwie minuty i poproś uczestników i uczestniczki o wypisanie jak największej liczby pomysłów na kreatywne wykorzystanie wybranego przez Ciebie instrumentu (np. bębna, fletu). To zwiększa poziom koncentracji uwagi oraz będzie dobrym wprowadzeniem w tematykę zajęć.

### Część główna – przebieg zajęć

Na początku warto wspólnie wymienić się doświadczeniami na temat grania na różnych instrumentach muzycznych – czy jest na zajęciach ktoś, kto gra np. na gitarze, flecie, pianinie?

Następnie podziel grupę na pary: pozwól każdemu wylosować wcześniej przygotowane karteczki z różnymi kształtami (załącznik 1). Osoby, które wylosowały ten sam kształt, są razem w parze lub grupie trzyosobowej, jeśli liczba uczestników/uczestniczek nie jest parzysta.



W kolejnej części spotkania podaj każdej parze/trójce jeden gatunek muzyczny (np. pop, rock, reggae, techno, hip-hop), w obrębie którego uczestnicy i uczestniczki wybierają jeden dowolny zespół muzyczny, polski lub zagraniczny, i szukają w internecie podstawowych informacji na jego temat, żeby uzupełnić kartę pracy (załącznik 2). Na koniec każda para prezentuje krótko wybrany zespół.

Włącz na komputerze i wyświetl na rzutniku dwa filmy na temat instrumentów muzycznych: **Zagadki dźwiękowe I** oraz **Zagadki dźwiękowe II**. Filmy należy potraktować jako quizy: aby zgrywalizować to ćwiczenie, podziel uczestników i uczestniczki na dwie grupy. Po każdym pytaniu, które pada w filmikach, grupy naradzają się wewnętrznie nad jedną wspólną odpowiedzią i dopiero wtedy odpowiadają. Na koniec rozgrywki podlicz punkty za prawidłowe odpowiedzi, by wyłonić zwycięską drużynę.

Kolejnym zadaniem, które odbywa się w tych samych co przed chwilą grupach, jest stworzenie własnego zespołu muzycznego oraz spróbowanie swoich sił w grze na perkusji.

Zaproponuj grupom aby na dużym arkuszu papieru narysowały i/lub napisały:

- nazwę wymyślonego przez siebie zespołu (uczestnicy i uczestniczki mogą użyć tu starych gazet, z których wytną zarówno litery, jak i zdjęcia),
- gatunek muzyczny, w jakim ich zespół tworzy,
- kto gra na jakich instrumentach (może warto pomyśleć o pseudonimach artystycznych?),
- przebieg pierwszej trasy koncertowej.

W tym samym czasie gdy grupa opracowuje informacje na temat swojego zespołu muzycznego, jedna osoba z grupy otrzymuje i włącza gogle VR z zainstalowaną aplikacją Paradiddle. Przez kilka minut może ćwiczyć grę na perkusji. Po chwili następuje zmiana (warto kontrolować czas, np. włączyć stoper na 5–7 minut dla jednej osoby). W zależności od poziomu kompetencji cyfrowych uczestników i uczestniczek wspieraj ich na bieżąco i pomagaj w rozwiązywaniu ewentualnych problemów.



## Podsumowanie i ewaluacja

Po ok. 25 minutach każda grupa prezentuje efekty swojej pracy i dzieli się wrażeniami dotyczącymi gry na perkusji w wirtualnej rzeczywistości. Uczestnicy i uczestniczki wyłączają gogle VR. Aby krótko podsumować zajęcia, rozdaj każdemu wycięty pasek z emotkami (załącznik 3) – uczestnicy i uczestniczki zakreślają bużkę, która odzwierciedla ich opinię na temat warsztatów. Podziękuj za udział w zajęciach.

## Przydatne linki

Film na YT: Zagadki dźwiękowe I

[https://www.youtube.com/watch?v=FwkAnAZo\\_zM](https://www.youtube.com/watch?v=FwkAnAZo_zM)

Film na YT: Zagadki dźwiękowe II

<https://www.youtube.com/watch?v=tuxfNRTjpl0>

## Załączniki

1. *Geometryczne kształty do podziału na grupy*
2. *Karta pracy – Informacje o zespole muzycznym*
3. *Emotikony do podsumowania zajęć*

**Michalina Ignaciuk** – pedagog w poradni psychologiczno-pedagogicznej w Gdańsku. Prowadzi zajęcia terapii pedagogicznej dla uczniów i uczennic ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się oraz szkolenia dla rodziców i nauczycieli/nauczycielek. Wykorzystuje w terapii nowoczesne technologie, w tym wirtualną rzeczywistość. Finalistka I edycji konkursu Nauczyciel Jutr@ 2021. Autorka edukacyjnego kanału na YouTube: Pedagog Michalina.



Tekst: Michalina Ignaciuk  
Koordynacja: Magdalena Łasisz  
Korekta: Anna Hawryluk  
Grafika i skład: Anna Wuls

Scenariusz dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 4.0.

Scenariusz powstał w ramach projektu „Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange” we współpracy z Fundacją Orange.

Projekt realizowany w ramach międzynarodowej inicjatywy Orange Digital Center.