

GARAGEBAND – POZNAJEMY INSTRUMENTY

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 17: Zostań reżyserem – Tablety w bibliotece]

CEL I KRÓTKI OPIS ZAJĘĆ

Podczas proponowanych zajęć dzieci poznają różne instrumenty – od perkusji, poprzez gitarę i skrzypce, aż po fortepian – i ich brzmienie oraz samodzielnie stworzą efekty dźwiękowe i sample za pomocą aplikacji GarageBand. Następnie uporządkują swoją wiedzę, próbując odgadnąć nazwę instrumentu po jego brzmieniu.

Celem zajęć jest pobudzanie kreatywności, nauka pracy w grupie, budowanie pozytywnych skojarzeń z biblioteką, umuzykalnienie, zagospodarowanie czasu wolnego dzieci.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Dzieci w wieku 5-12 lat. Zajęcia powinny odbywać się w grupach zbliżonych wiekowo.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Optymalnie – 1 iPad na 2 dzieci, maksymalnie – 1 iPad na 4 dzieci.

CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać 60-90 minut (w zależności od ilości i wieku uczestników).

WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

1. Wygodne miejsce na spotkanie.
2. Słuchawki do iPadów.
3. Flipchart lub tablica korkowa, karteczki, mazaki.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Osoba prowadząca powinna zapoznać się z aplikacją GarageBand.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Osoba prowadząca pyta uczestników o to, czy i jakie instrumenty muzyczne znają. Dzieci mogą zapisać (lub narysować) odpowiedzi na karteczkach i przypiąć je do tablicy. Prowadzący może zapytać, czy dzieci wiedzą, jak te instrumenty brzmią i jak się na nich gra.

2. Dzieci dzielą się na grupy i w aplikacji GarageBand starają się znaleźć i wypróbować jak najwięcej instrumentów.
3. Uczestnicy testują różne instrumenty i porównują ich brzmienie (np. skrzypce i wiolonczelę). Mogą dodawać do tablicy karteczki z nazwą lub rysunkiem nowo poznanego instrumentu.
4. Na koniec zajęć dzieci bawią się w zgadywanie – jedna z grup podaje kilka dźwięków na wybranym instrumencie, a kolejna zgaduje, jaki to instrument. Inną opcją przeprowadzenia końcowej zgadywanki jest np. odtworzenie uczestnikom utworu klasycznego (bądź innego) i prośba o podanie nazw instrumentów, które w nim występują.
5. Osoba prowadząca może zapytać dzieci o ich wrażenia. Co okazało się ciekawe? Co było łatwe lub trudne? Czy uczestnicy nauczyli się czegoś nowego? Czy jakiś instrument wydał im się szczególnie interesujący, a jeśli tak, to czy chciałyby nauczyć się na nim grać?

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

Zajęcia można poprowadzić także w innych grupach wiekowych, np. dla młodzieży lub wszystkich osób zainteresowanych aplikacją GarageBand.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem jest poznanie instrumentów. Sposobem weryfikacji nabytej wiedzy może być konkurs – zabawa w zgadywanie instrumentów.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>