

Projekt Erasmus+ "Music as a Tool for Improving Young Children's Language Learning Skills"

Finansowane przez Unię Europejską w ramach projektu nr 2023-2-EE01-KA210-SCH-000170004.

Scenariusze zajęć

Lekcja nr 1.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Identyfikowanie dźwięków

Czas trwania: 25-35 minut **Wiek:** 3-4

Materiały/instrumenty: Musicon, apaszki
Obszary rozwoju: poznanie, wrażliwość słuchowa. **Cele:** pamięć, identyfikowanie dźwięków, uwaga. **Opis aktywności:** nauczyciel da każdemu uczniowi apaszkę i poprosi ich o usiedzenie tyłem do Musiconu. 1. Zaczynając od pojedynczych dźwięków na każdym instrumencie, nauczyciel poprosi ich o policzenie, ile usłyszeli i na jakim instrumencie. 2. Gdy nie będą już mieli problemu z rozpoznawaniem instrumentów, nauczyciel połączy dźwięk dodo z klaskaniem, a dźwięk ksylofonu z machaniem apaszką.

Możliwe dostosowania: trudność aktywności można dostosować poprzez dodanie większej liczby instrumentów, łączenie z innymi ruchami i granie ich jednocześnie.

Wspierające komunikaty: słyszymy i widzimy dźwięk dochodzący zewsząd wokół nas, z przejeżdżających samochodów, z dzwoniącego telefonu, od bawiących się dzieci, ale zobaczymy, czy potrafimy zidentyfikować dźwięki, gdy mamy zamknięte oczy.

Scenariusz zajęć nr 2.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Kodowanie piosenki

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 3-4

Materiały/instrumenty: Piosenka zakodowana na arkuszu kodowym, kolorowe naklejki, Musicon. **Obszary rozwoju:** Pamięć, poznanie **Cele:** Identyfikowanie kolorów, podążanie za instrukcjami, uwaga, liczenie. **Opis aktywności:** nauczyciel zakoduje piosenkę na Musiconie



za pomocą naklejek w różnych kolorach. Następnie poprosi każdego ucznia o naciskanie przycisków podczas liczenia na głos, na przykład dwa czerwone przyciski, trzy żółte, cztery niebieskie itd., aż cała piosenka zostanie zakodowana. Gdy dzieci zakodują piosenkę, nauczyciel zagra ją na Musiconie (ksylofonach) i poprosi uczniów o zidentyfikowanie piosenki. Najpierw zagra ją wolno, mając tylko kilka nut na raz, i zachęci do zgadywania w ten sposób. Jeśli uczniowie będą mieli trudności z odgadnięciem melodii, nauczyciel zagra na Musiconie szybciej, dołączając więcej nut. Gdy dzieci odgadną piosenkę, śpiewają ją razem z nauczycielem.

Możliwe dostosowania: nauczyciel może zachęcić uczniów do klaskania i śpiewania w tym samym czasie. Inną modyfikacją może być zabieranie po jednej nucie na raz, aby zobaczyć, jak zmienia to melodię.

Wspierające komunikaty:

Scenariusz zajęć nr 3.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Gra z alfabetem

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 5-6

Materiały/instrumenty: Zdjęcia przedmiotów na każdą literę alfabetu, litery alfabetu. Gumki recepturki Musicon
Obszary rozwoju: Język

Cele: nauka alfabetu, identyfikacja liter
Opis aktywności: nauczyciel przyklepi różne zdjęcia do Musiconu (A= Apple, B= Boat, C= Candle, D= dog, E= elephant, F= fox itd., tylko kilka na raz). Włączy Musicon i zachęci każde dziecko do zatrzymania go na określonym obrazku. Następnie nauczyciel zidentyfikuje pierwszą literę i poprosi całą klasę o jej powtórzenie. Najpierw literę, potem słowo. Gdy przejdą przez cały alfabet, nauczyciel poprosi uczniów o stworzenie kształtów liter na Musiconie za pomocą gumek recepturek. Gdy wszyscy to zrobią, zagrają „piosenkę o alfabecie”, używając instrumentów Musiconu.

Możliwe dostosowania: nauczyciel może zachęcić uczniów do tworzenia liter po jednej na raz, po każdym obrazku.

Wspierające komunikaty: zobaczymy, jak dobrze znamy alfabet i jak może on brzmieć.

Scenariusz zajęć nr 4.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Gra kolorów

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 5-6

Materiały/instrumenty: apaszki, Obszary rozwoju: Język

Cele: identyfikacja kolorów
Opis aktywności: nauczyciel koduje kolorami instrumenty Musiconu za pomocą różnych kolorów, na przykład dodo - kolor zielony, bęben oceaniczny - niebieski, talerz - czerwony. Nauczyciel da każdemu dziecku trzy apaszki (zieloną, niebieską i czerwoną) i zachęci je do machania odpowiednią apaszką, gdy instrumenty grają.

Możliwe dostosowania: dostosowanie tempa dla początkowych 3 instrumentów. Dodanie większej liczby instrumentów z dodatkowymi ruchami, gdy gra nowy instrument.

Wspierające komunikaty:

Scenariusz zajęć nr 5.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Dawno, dawno temu

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 5-6

Materiały/instrumenty: instrumenty Musiconu

Obszary rozwoju: Poznanie, język

Cele: rozwijanie pamięci, uwagi, umiejętności językowych
Opis aktywności: nauczyciel najpierw opowie krótką historię. Poprosi uczniów o zidentyfikowanie głównych wydarzeń w historii. Gdy to zrobią, nauczyciel poprosi uczniów o dopasowanie wydarzenia do instrumentu na Musiconie. Razem ustawią instrumenty kolejno po sobie na Musiconie. Gdy wszystko będzie gotowe, nauczyciel zachęci uczniów do opowiedzenia historii przy użyciu instrumentów Musiconu. Na koniec uczniowie odegrają historię razem z nauczycielem.

Możliwe dostosowania: dla maluchów nauczyciel może mieć dodatkowe obrazki przedstawiające wydarzenia z historii, aby pomóc im zwizualizować kolejność wydarzeń.

Wspierające komunikaty: wszyscy mamy swoje własne historie i ważne jest, aby słuchać się nawzajem, gdy je opowiadamy. Zobaczmy, jak dobrze potrafimy słuchać i je pamiętać.



Scenariusz zajęć nr 6.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Dźwięk naszych uczuć

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 5-6

Materiały/instrumenty: małe poduszki z różnymi emotikonami uczuć na nich Obszary rozwoju: ekspresja emocjonalna

Cele: pomoc w identyfikacji i wyrażaniu emocji Opis aktywności: nauczyciel zachęci każde dziecko do wyboru spośród 12 poduszek emocji i da im wolność w kodowaniu Musiconu, dopasowując je do tego, jak się czują w danym momencie. Wybiorą również prędkość Musiconu i zagrają swoje emocje reszcie klasy.

Możliwe dostosowania: jeśli więcej niż jeden uczeń odczuwa tę samą emocję, nauczyciel może poprosić ich o pracę w grupie i wspólne zakodowanie Musiconu.

Wspierające komunikaty: możemy doświadczać tak wielu różnych emocji. Muzyka zapewnia nam bezpieczną przestrzeń do ich wyrażania. Zobaczmy, jak mogą brzmieć.

Scenariusz zajęć nr 7.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Znajdź nutę

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 3-4

Materiały/instrumenty: ksylofon Musicon Obszary rozwoju: słuch

Cele: identyfikowanie wysokości dźwięków. Opis aktywności: nauczyciel zakoduje znaną piosenkę na arkuszu kodowym Musiconu. Następnie zaśpiewa nutę każdemu uczniowi, zachęcając go do znalezienia odpowiedniej nuty na ksylofonie i naciśnięcia odpowiedniego przycisku na nim. Gdy przejdą przez cały arkusz, nauczyciel zagra piosenkę na Musiconie i poprosi uczniów o odgadnięcie piosenki.

Możliwe dostosowania: gdy już zidentyfikują piosenkę, nauczyciel może poprosić uczniów o dopasowanie jej do rytmu na dodo.

Wspierające komunikaty: melodia składa się z pojedynczych nut, ale gdy zostaną połączone, brzmią bardzo pięknie. Przekonajmy się, jak brzmi kompletna melodia.

Scenariusz zajęć nr 8.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: A B A

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 5-6

Materiały/instrumenty: karty z literami (a, b, a), instrumenty Musiconu - dodo, ksylofon. Obszary rozwoju: poznanie, rozumowanie. Cele: identyfikowanie podstawowej formy muzycznej. Opis aktywności: nauczyciel zagra na Musiconie trzyczęściowy rytm, w którym pierwsza i ostatnia część są takie same, a środkowa jest kontrastowa. Zachęci uczniów do słuchania i sprawdzenia, czy słyszą jakąś różnicę między częściami. Jak jedna różni się od drugiej i jak są do siebie podobne. (będą liczyć uderzenia, na przykład tylko słuchając lub licząc kołki na Musiconie) Gdy omówią różnice i podobieństwa, nauczyciel przypisze ruch do każdej części i zagrają uderzenia ponownie z towarzyszącymi im ruchami.

Możliwe dostosowania: nauczyciel poprosi każdego ucznia o dodanie/zabranie 1-2 kołków zgodnie z instrukcją, aby zobaczyć, jak zmienia się forma.

Wspierające komunikaty: ważne jest, aby słuchać i obserwować, aby poznać naturę rzeczy wokół nas.

Scenariusz zajęć nr 9.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Dynie z Musiconu

Czas trwania: 25-35 minut

Grupa wiekowa: 4-6 **Materiały/instrumenty:** wycinanki dyń, markery/ołówki, taśma dwustronna.

Obszary rozwoju: Nauka języka Cele: ekspresja własna, słownictwo emocjonalne Opis aktywności: nauczyciel zagra piosenkę https://www.youtube.com/watch?v=trDI36m9pgA&list=RDtrDI36m9pgA&start_radio=1 poprosi dzieci o naśladowanie emocji zawartych w piosence. Następnie nauczyciel da każdemu dziecku zdjęcie dyni i poprosi o narysowanie na nim czegoś zgodnie z ich własną emocją. Gdy to zrobią, nauczyciel poprosi dzieci jedno po drugim o pokazanie dyni klasie i powiedzenie „Czuję się...”, a następnie przyczepią zdjęcia dyń do Musiconu za pomocą taśmy dwustronnej. Każde dziecko naciśnie dwa przyciski na Musiconie, aby wspólnie stworzyć dyniową piosenkę. Nauczyciel zagra ją przy użyciu różnych instrumentów na Musiconie, bez dodo (rytmu). Następnie włączy zygzakowaty rytm na dodo i zachęci dzieci do klaskania w rytm. Możliwe dostosowania: Inną opcją jest użycie gumek recepturek do stworzenia kształtów dyń na Musiconie, a następnie zagranie dyniowej piosenki. Wspierające komunikaty: Wszystkie uczucia są w porządku — dobrze jest wiedzieć, jak się czujemy, i każdy może odczuwać różne rzeczy. Muzyka może pomóc nam pokazać nasze uczucia poprzez śpiew, zabawę, taniec... Będziemy wyrażać siebie poprzez muzykę i zrobimy to razem, aby nauczyć się pokazywać własne emocje, a także słuchać innych”



Scenariusz zajęć nr 10.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Symetria

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 5-6

Materiały/instrumenty: gumki recepturki, instrumenty Musiconu
Obszary rozwoju: rozwój motoryczny, wrażliwość słuchowa
Cele: rozwój koncentracji, uwagi, pamięci. Doskonalenie małej motoryki.
Opis aktywności: nauczyciel podzieli klasę na dwie grupy. Umieści kolorowy pasek na środku Musiconu i poprosi jedno dziecko z każdej grupy o naciśnięcie 3 przycisków na Musiconie, tak aby były one symetryczne. Grupa A naciska po lewej stronie, grupa B po prawej. Gdy wszyscy skończą, nauczyciel poprosi ich o podejście do Musiconu i sprawdzenie, czy wszystkie przyciski są symetryczne. Następnie nauczyciel da każdemu dziecku gumkę recepturkę i poprosi o stworzenie kształtów przy użyciu 3 przycisków, które są już wyciśnięte na Musiconie. Potem nauczyciel ułoży instrumenty na Musiconie i wspólnie wysłuchają piosenki, którą stworzyli.

Możliwe dostosowania: w przypadku starszych dzieci będą one musiały zachować również symetrię kształtów, aby zadanie było nieco bardziej wymagające. Wspierające komunikaty: „Sprawiliście, że obie strony idealnie do siebie pasują — świetna robota w dostrzeganiu szczegółów!” „Podoba mi się, jak uważnie sprawdzacie, czy każda strona wygląda tak samo.” „Twój kształt wygląda zupełnie jak odbicie w lustrze — taki zrównoważony!” „Próbowaliście tak długo, aż wyglądało to dobrze — to wspaniała wytrwałość!” „Masz tak dobre oko do symetrii — zauważyłeś środkową linię!” „Pracowaliście tak dobrze, aby utrzymać to po równo — co za świetna praca zespołowa!”

Scenariusz zajęć nr 11.

Autor: Ruso Chuntishvili

Nazwa aktywności: Kształty

Czas trwania: 25-35 minut

Wiek: 5-6

Materiały/instrumenty: gumki recepturki. Obrazki kształtów: trójkąt, kwadrat, prostokąt, koło, trapez. (dodaj więcej w razie potrzeby). głośnik. Obszary rozwoju: rozwój motoryczny, wrażliwość słuchowa,

Cele: nauka nazw kształtów
Opis aktywności: nauczyciel wprowadzi różne kształty za pomocą obrazków i przejdzie przez ich nazwy z klasą. Następnie puści żywiołową piosenkę przez głośnik. Powie: kiedy zatrzymam muzykę, zamrzyjcie jak... (i nazwie kształt) dzieci będą pracować ze swoimi kolegami z klasy i zamierać w danym kształcie. (jeśli to trójkąt, będą to grupy 3-osobowe, jeśli kwadrat, grupy 4-osobowe itd.) Nauczyciel sprawdzi kształty, które dzieci stworzyły jako grupa, a następnie da każdemu gumkę recepturkę i poprosi o



stworzenie tego samego kształtu na Musiconie. Gdy to zrobią, nauczyciel puści piosenkę ponownie i powtórzy te same kroki, aż przejdą przez wszystkie kształty.

Możliwe dostosowania: dla maluchów nauczyciel może przykleić zdjęcia do Musiconu i kiedy powie: „zamrzyjcie”, poprosić każde dziecko o zidentyfikowanie kształtu na Musiconie.

Wspierające komunikaty: „Rozpoznałeś ten kształt tak szybko — świetna robota z użyciem oczu!” „Znalazłeś wszystkie rogi i boki — co za mądry odkrywca kształtów!” „Zauważyłeś, czym różni się ten kształt — świetne myślenie!” „Zapamiętałeś nazwę tego kształtu — Twój mózg ciężko pracuje!” „Jesteśmy otoczeni różnymi kształtami wszędzie, rozejrzyj się po klasie, jakie kształty widzisz?, jakie kształty masz w domu?”

Scenariusz zajęć №1.

Autor: Julia Russkikh

Nazwa aktywności: Umiejętności motoryczne 1 **Czas trwania:** 25-35 minut

Materiały/instrumenty: Musicon, ksylofon, bęben.

Obszary rozwoju: mała i duża motoryka, koordynacja rytmiczna.

Cele: Wzmocnienie mięśni palców, rozwój koordynacji rąk, sensoryczna świadomość nacisku i dotyku, rozwój umiejętności społecznych poprzez czekanie na swoją kolej, poprawa dużej motoryki poprzez taniec oraz rozwój umiejętności słuchania. Część psychologiczna: refleksja nad tym, czy odczucia są przyjemne, czy nie; wzmacnianie samoświadomości i pewności siebie poprzez naciskanie przycisku — naciskam, używam swojej siły i otrzymuję rezultat.

Opis aktywności: Na pierwszym etapie nauczyciel pokazuje Musicon i zaprasza dzieci do wspólnego kręcenia bębniem i dotykania przycisków. Nauczyciel może zapytać, czy podoba im się to uczucie, czy nie. Następnie prosi ich o kręcenie bardzo szybko, a potem bardzo wolno i rozmawia o tym, co lubią bardziej. Wprowadza przeciwne słowa: szybko i wolno.

Na drugim etapie nauczyciel prosi dzieci o naciskanie przycisków. W przypadku młodszych dzieci należy używać kciuka. Mogą naciskać obiema rękami, a nauczyciel może pomagać i demonstrować, jak to zrobić. Na trzecim etapie dzieci wybierają instrumenty muzyczne, które umieszczają na Musiconie. Nauczyciel prosi jedno z dzieci o włączenie Musiconu i wszyscy tańczą do improwizowanej muzyki, którą stworzyli poprzez naciskanie przycisków. Aktywność kończy się krótką medytacją oddechową — wspólnym braniem głębokich wdechów i wydechów. Dzieci dziękują instrumentom i Musiconowi.

Możliwe dostosowania: Nauczyciel może umieścić kolorowe naklejki na przyciskach i poprosić dzieci o naciskanie przycisków o określonym kolorze, dodając do aktywności element nauki matematyki.

Wspierające komunikaty: Sprawmy, aby nasze palce były silne, aby mogły robić i uczyć się wielu rzeczy!

Scenariusz zajęć №2.

Autor: Julia Russkikh

Nazwa aktywności: Podawanie zabawki

Czas trwania: 25-35 minut

Materiały/instrumenty: Musicon, pacynka Jaco

Obszary rozwoju: umiejętności językowe, umiejętności społeczne, koordynacja i umiejętności motoryczne, umiejętności słuchowe i muzyczne.

Cele: rozwój umiejętności społecznych poprzez czekanie na swoją kolej i dzielenie się, budowanie umiejętności słuchowych i muzycznych poprzez reagowanie na muzykę, poprawa koordynacji i małej motoryki poprzez podawanie zabawki, wzbogacenie umiejętności językowych poprzez wypowiedzanie swojego imienia oraz wspieranie umiejętności emocjonalnych, takich jak cierpliwość, samokontrola i cieszenie się z sukcesów innych.

Opis aktywności: Dzieci siedzą w kole przed Musiconem. Nauczyciel wyjmuje pacynki z pudełka, przedstawia je dzieciom i wypowiada ich imiona.

Następnie nauczyciel daje dzieciom możliwość wyboru jednej pacynki do gry „Podaj zabawkę”. Nauczyciel włącza muzykę na Musiconie i najpierw dzieci wraz z nauczycielem wspólnie śpiewają piosenkę „Funga Alafia”.

Po czym nauczyciel mówi: „Teraz będziemy podawać zabawkę przy muzyce i mówić swoje imiona. Kiedy muzyka się zatrzyma, dziecko trzymające zabawkę powie swoje imię”. Dzieci podają sobie zabawkę. Kiedy dziecko wypowie swoje imię, inni mogą je powitać, mówiąc „Cześć” lub „Dzień dobry”.

Gra toczy się dalej, dopóki każde dziecko w kole nie wypowie swojego imienia.

Możliwe dostosowania: Na początku lekcji nauczyciel może poprosić dzieci o pomoc w zakodowaniu piosenki „Funga Alafia” poprzez umieszczenie naklejek na odpowiednich przyciskach, a następnie spróbowanie odgadnięcia melodii.

Wspierające komunikaty: Poznajmy się nawzajem i nauczmy imion wszystkich osób poprzez zabawną grę „Podaj zabawkę”.

Scenariusz zajęć №3.

Autor: Julia Russkikh

Nazwa aktywności: Gumka recepturka

Czas trwania: 25-35 minut

Materiały/instrumenty: Musicon, kolorowe gumki recepturki

Obszary rozwoju: mała motoryka, umiejętności językowe

Cele: Rozwój siły kciuka oraz praktyka umiejętności rozciągania i ciągnięcia w celu poprawy zdolności ubierania się i rozbierania. Kontrolowanie rozciągnięcia gumki: silne-słabe. Rozwój umiejętności liczenia.

Opis aktywności: Na pierwszym etapie lekcji nauczyciel zaprasza dzieci do naciskania przycisków na Musiconie. Następnie nauczyciel pokazuje gumki recepturki i prosi dzieci o wybranie koloru.

Na drugim etapie nauczyciel demonstruje, jak rozciągać gumkę za pomocą kciuków. Gumka może być rozciągnięta mocno i daleko lub lekko. Następnie dzieci próbują zrobić to najpierw na własnych palcach. Na trzecim etapie nauczyciel prosi dzieci o rozciągnięcie gumek na przyciskach Musiconu i policzenie, ile przycisków mieści się wewnątrz gumki.

Możliwe dostosowania: Do aktywności można użyć kolorowej tasiemki i poprosić dzieci o naciskanie przycisków w rzędzie o określonym kolorze.

Wspierające komunikaty: Zobaczmy, jak daleko potrafimy rozciągnąć gumkę.

Scenariusz zajęć №4.

Autor: Julia Russkikh [Link z prezentacją](#)

Nazwa aktywności: Wycieczka do zoo z Musiconem

Czas trwania: 25-35 minut

Materiały/instrumenty: Figurki zwierząt, Musicon, pacynka, instrumenty muzyczne

Obszary rozwoju: język i mowa, mała i duża motoryka, edukacyjne, umiejętności społeczne

Cele: Rozwój języka i mowy, rozwój dużej i małej motoryki, poznawanie zwierząt, wyrażanie emocji poprzez ruchy i dźwięki.

Opis aktywności: Zobacz bardziej szczegółowy plan w prezentacji pod linkiem.

Na pierwszym etapie dzieci witają się z pacynką, a nauczyciel opowiada historię o wizycie w zoo.

Na drugim etapie dzieci śpiewają piosenkę „Old MacDonald Had a Zoo”. Melodia jest zaprogramowana na Musiconie. Nauczyciel i dzieci śpiewają piosenkę, a stopniowo pojawia



się pięć zwierząt z zoo. Dzieci naśladowują dźwięki i ruchy tych zwierząt (lew, tygrys, małpa, krokodyl, słoń).

Na trzecim etapie nauczyciel zaprasza dzieci do naciskania przycisków na Musiconie.

Na czwartym etapie organizowane jest małe przyjęcie ze zwierzętami z zoo. Dzieci wybierają instrumenty muzyczne do improwizacji. Wspólnie z Musiconem grają na instrumentach i tańczą.

Na piątym etapie następuje relaksacja i zwolnienie tempa poprzez ćwiczenia oddechowe oraz zabawę w „zamrażanie”, po czym następuje pożegnanie z pacynką i zwierzętami.

