

Projekt muzyczno – artystyczny *Ogródek dźwiękowy w Parku Staromiejskim* ma na celu zainspirowanie nauczycieli muzyki w szkołach do prowadzenia zajęć w przestrzeni miejskiej, przy użyciu powstałych tam maszyn dźwiękowych. Na *Ogródek Dźwiękowy* składają się:

1. gwizdafon
2. dźwiękodamer
3. sprężynator
4. ławnino
5. garnkodźwięk

Autorami scenariuszy są studenci Wydziału Kompozycji, Teorii Muzyki, Rytmiki i Edukacji Artystycznej Akademii Muzycznej im. Grażyny i Kiejstuta Bacewiczów w Łodzi; kierunek edukacji artystycznej w zakresie sztuki muzycznej.

Prezentowane propozycje zajęć muzyczno – artystycznych (spójnych z obowiązującą podstawą programową) są wynikiem działań związanych z projektem, w którym uczestniczyli studenci oraz uczniowie wybranych szkół na terenie Łodzi. Tematyka scenariuszy jest możliwa do wykorzystania w różnych grupach wiekowych.

Scenariusz warsztatów artystycznych do wykorzystania w *Ogródku Dźwiękowym* na terenie Parku Staromiejskiego w Łodzi

MUZYCZNY OGRÓD ***(klasy I – III, lub IV – VI SP)***

1. Wprowadzenie:
 - zabawa w skojarzenia: jakie znaczenie ma słowo *ogródek*?; gdyby rosły w nim instrumenty, jakby wyglądały?
 - zwrócenie uwagi na to, czym są instrumenty muzyczne i co decyduje o tym, że dany przedmiot jest instrumentem? (budowa, kształt, zastosowanie)
 - uczniowie wymieniają znane im instrumenty muzyczne
2. Prezentacja przez prowadzącego wybranego instrumentu muzycznego, omówienie budowy, wyjaśnienie działania, wykonanie fragmentu utworu bądź improwizacji.
3. Preparacja instrumentu, wykonanie improwizacji celem zademonstrowania zmienionego brzmienia instrumentu.
4. Porównanie instrumentu do przedmiotu codziennego użytku i zagranie na nim w sposób zbliżony do prawdziwego instrumentu:
 - rozmowa z uczniami na temat, czy przedmiot codziennego użytku może być instrumentem?
 - zwrócenie uwagi na fakt, że ciało i głos ludzki to także swojego rodzaju instrumenty

5. Prezentacja maszyn dźwiękowych i ich możliwości wykonawczych:
 - zwrócenie uwagi na to, z czego są zbudowane i co sprawia, że wydają dźwięki
 - propozycje nazw dla poszczególnych maszyn
 - samodzielne zapoznanie się uczestników zajęć z maszynami dźwiękowymi
6. Zabawy dźwiękowe z wykorzystaniem maszyn dźwiękowych (do wyboru):
 - a) Echo rytmiczne – prowadzący wykonuje wymyślony rytm na jednej z maszyn, a uczestnicy zajęć powtarzają go na innych maszynach, bądź przy pomocy własnego ciała.
 - b) Kanon rytmiczny – prowadzący prezentuje wymyślony rytm na jednej z maszyn, w określonym metrum (np. takt na 4), uczestnicy odpowiadają na innych maszynach bądź za pomocą swojego ciała. Podczas gdy uczestnicy wykonują odpowiedź, prowadzący podaje kolejny rytm. Ważne, aby zachować jednakowe tempo i ciągłość ćwiczenia.
 - c) Zagadki – uczestnicy próbują z zamkniętymi oczami odgadnąć na której maszynie gra prowadzący.
7. Zakończenie zajęć:
 - przypomnienie nazw maszyn dźwiękowych
 - porównanie ich możliwości wydobywania dźwięków do prawdziwych instrumentów

Autorzy scenariusza: Katarzyna Pietras, Michał Barański – studenci Wydziału Kompozycji, Teorii Muzyki, Rytmiki i Edukacji Artystycznej Akademii Muzycznej im. Grażyny i Kiejstuty Bacewiczów w Łodzi; kierunek edukacji artystycznej w zakresie sztuki muzycznej.

Scenariusz udostępniony do dowolnego wykorzystania na licencji Creative Commons Polska.
www.tkalniadzwiekow.pl

M U Z E U M
M I A S T A
Ł O D Z I



Projekt realizowany w ramach IV edycji Akademii Orange

Fundacja
Orange 

Projekt realizowany dzięki wsparciu finansowemu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.