

Załącznik nr 20

Koncepcja i założenia merytoryczno-dydaktyczne do e-materiałów do muzyki i plastyki (grupa 2)

E-materiał dydaktyczny do muzyki i plastyki (grupa 2), zgodnie z założeniami projektu, jest typem e-materiału dydaktycznego umożliwiającym realizację pełnej godziny lekcyjnej z powyżej wymienionych przedmiotów. Ten typ e-materiału składa się ze scenariusza lekcji, przynajmniej 1-2 materiałów filmowych lub rozwiniętych animacji, grafiki 3D, 5-15 zdjęć i ilustracji z elementami interaktywnymi oraz co najmniej 7 ćwiczeń interaktywnych w różnych postaciach.

I. Wymagania ogólne, dotyczące e-materiałów dydaktycznych do muzyki i plastyki (125 do muzyki i 125 do plastyki)

Sposób prezentowania treści

1. E-materiały do muzyki muszą zawierać **minimum** 5 audiobooków, a e-materiały do plastyki muszą zawierać **minimum** 6 audiobooków zgodnych z poniższą definicją:
„Audiobook jest typem e-materiału dydaktycznego, który umożliwia użytkownikowi przełączanie się między funkcją odsłuchu na funkcję odczytu i odwrotnie, za pomocą jednego kliknięcia. Umożliwia realizację pełnej godziny lekcyjnej. W tym typie e-materiału dydaktycznego najważniejszym elementem lekcji jest audiobook. Scenariusz i np. ćwiczenia interaktywne odnoszą się do audiobooka.”
2. E-materiały muszą być wyposażone w obszerne biblioteki muzyczne (fragmenty i drobne utwory – wyłącznie muzyka), zbiory reprodukcji dzieł sztuki itp., które zostały wykonane przez Beneficjenta (własne nagrania, reprodukcje).

Zawartość i forma

1. Treść e-materiału zależy od poziomu nauczania na danym etapie kształcenia.
2. E-materiały do plastyki i muzyki muszą zawierać co najmniej 250 multimedialnych lekcji, w tym 125 lekcji w zakresie muzyki oraz 125 lekcji z zakresu plastyki.
3. Multimedia zawarte w e-materiale muszą być adekwatnie do tematu lekcji.
4. E-materiał do plastyki i muzyki musi zawierać scenariusz lekcji oraz minimum dwa z poniżej wymienionych multimedialnych zasobów:
 - filmy lub animacje rozwinięte;



- program do tworzenia prac plastycznych (wyłącznie plastyka);
 - program wspierający komponowanie utworów muzycznych (wyłącznie muzyka);
 - prezentacje 3D obiektu; (wyłącznie plastyka);
 - animacje 3D; (wyłącznie plastyka);
 - zbiór reprodukcji dzieł;
 - audiobooki;
 - interaktywne, multimedialne ćwiczenia;
 - interaktywne mapy;
 - słownik pojęć.
5. Każda e-lekcja do muzyki i plastyki zawiera datownik, czyli tabelę ze spisem ważnych dat z historii powszechnej, muzyki i sztuki. Datownik powinien być umieszczony na początku każdej e-lekcji po prawej stronie na wysokości tytułu i wprowadzenia do lekcji. Dаты z historii powszechnej, muzyki i daty z historii sztuki powinny być w datowniku oznaczone odmiennymi kolorami.

Struktura

E-materiał dydaktyczny w typie muzyka i plastyka musi mieć następującą strukturę:

- a) tytuł, datownik;
- b) odwołanie do materiałów z e-podręcznika (jeśli dotyczy);
- c) treść, zgodnie z poniższym planem, obudowana minimum dwoma multimediami:
 - *główny temat lekcji, wskazujący najważniejsze zagadnienie poruszane w lekcji;*
 - *cel lekcji (sformułowany językiem ucznia, zgodnie z taksonomią celów kształcenia wg Blooma);*
 - *część zasadnicza – meritum, zawartość merytoryczna;*
 - *podsumowanie;*
 - *aktywności ucznia/uczniów – ćwiczenia dla uczniów do wykorzystania podczas lekcji i/ lub do samodzielnej pracy w domu;*
- d) słownik terminów.



II. Przykładowa koncepcja e-materiału dydaktycznego w grupie e-materiał do muzyki i plastyki

METRYCZKA E-MATERIAŁU	
Typ e-materiału	E-materiał do muzyki
Tytuł/ temat e-materiału	Historia „Mazurka Dąbrowskiego”
Temat lekcji z e-podręcznika, do którego e-materiał się odnosi ¹	Nie dotyczy
Przedmiot	Muzyka
Etap edukacyjny	II etap edukacyjny, szkoła podstawowa, klasy 4-6
Podstawa programowa	1. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji. Uczeń: 1) stosuje podstawowe pojęcia muzyczne, 7) korzysta z multimedialnych źródeł muzyki i informacji o muzyce, 2. Tworzenie wypowiedzi. Uczeń: 2) śpiewa ze słuchu lub z wykorzystaniem nut, 9) opisuje słowami cechy i charakter słuchanych utworów. 3. Analiza i interpretacja tekstów kultury. Uczeń: 1) świadomie odbiera muzykę, 2) rozpoznaje cechy i budowę utworu muzycznego, 5) charakteryzuje wybrane utwory muzyczne wysłuchane i omówione na zajęciach,
Kompetencje kluczowe	Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady UE z 18.12.2006, Kompetencje kluczowe: 1) porozumiewanie się w języku ojczystym; 5) umiejętność uczenia się; 8) świadomość i ekspresja kulturalna.
CELE EDUKACYJNE ZGODNE Z ETAPEM KSZTAŁCENIA	
	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnianie pojęcia: hymn, pieśń, piosenka, • scharakteryzowanie historycznego ujęcia hymnu i pieśni, • omawianie genezy powstania „Mazurka Dąbrowskiego”, • rozumienie tekstu pieśni, • identyfikowanie historycznych tytułów, • opisywanie faktów i postaci historycznych występujących w tekście „Mazurka Dąbrowskiego”, • identyfikowanie obrazów: Juliusza Kossaka, Jana Gładysza inspirowanych treścią pieśni.
POWIĄZANIE Z E-PODRĘCZNIKIEM²	https://www.epodreczniki.pl/reader/c/143600/v/64/t/student-canon/m/j0000008E4B4v73#j0000008E4B4v73_0000003U https://www.epodreczniki.pl/reader/c/223790/v/33/t/student-canon/m/j0000008O5B6v32#j0000008O5B6v32_000tp001

¹ Jeśli dotyczy

² Jeśli dotyczy



https://www.epodreczniki.pl/reader/c/184889/v/44/t/student-canon/m/j00000082HB4v50#j00000082HB4v50_00000026

WYTYCZNE DLA BENEFICJENTA

E-materiał dydaktyczny do muzyki zawiera:

1. Prezentacja multimedialna ilustruje rolę „Mazurka Dąbrowskiego” w muzyce.

- **Prezentacja multimedialna** do tematu **Historia „Mazurka Dąbrowskiego”** prezentuje najważniejsze fakty z historii powstania pieśni. Należy przedstawić rytm polskiego tańca ludowego wykorzystanego do melodii pieśni. Ponadto należy scharakteryzować fakty i postaci historyczne występujących w tekście „Mazurka Dąbrowskiego”. Prezentację należy zilustrować zdjęciami z *Muzeum hymnu w Będominie* oraz obrazami Juliusza Kossaka, Jana Gładysza inspirowanych treścią pieśni.

2. Nagrania audio

powinny przedstawiać charakterystyczne historyczne przykłady tej pieśni.

Przykład hymnu „Mazurka Dąbrowskiego” w różnych wersjach (pieśń, nagranie melodii pozytywki, jako wykonanie hymnu narodowego): <https://www.youtube.com/watch?v=AJsWz9SlpfA>, https://www.youtube.com/watch?v=aAX7p_Nyol, <https://www.youtube.com/watch?v=Eh-dCi0ILtw>

METRYCZKA EMATERIAŁU

Typ e-materiału	E-materiał do plastyki
Tytuł/ temat e-materiału	Pierwsze spotkanie ze sztuką – kim jest artysta i jego dzieło?
Temat lekcji z e-podręcznika, do którego e-materiał się odnosi	<i>Nie dotyczy</i>
Przedmiot	Plastyka
Etap edukacyjny	II etap edukacyjny, szkoła podstawowa, klasa IV
Podstawa programowa	1. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki. Uczeń: 1) określa swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi dziełami sztuki, zabytkami (...); 2) korzysta z przekazów medialnych (...); 3. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki. Uczeń: 1) rozróżnia określone dyscypliny w takich dziedzinach jak: architektura, sztuki plastyczne oraz w innych dziedzinach sztuki (...).
Kompetencje kluczowe	Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady UE z 18.12.2006, Kompetencje kluczowe: 1) porozumiewanie się w języku ojczystym;



	5) umiejętność uczenia się; 8) świadomość i ekspresja kulturalna.
CELE EDUKACYJNE ZGODNE Z ETAPEM KSZTAŁCENIA	
<ul style="list-style-type: none"> • scharakteryzowanie sylwetki artysty jako twórcy malarza, rzeźbiarza, architekta (projektanta); • przedstawienie warsztatu pracy artysty narzędzi i materiałów, jakimi się posługuje; • nazywanie narzędzi pracy artysty; • określanie czynności wykonywanych przez artystę; • identyfikowanie wnętrza pracowni z właściwym artystą; • wskazanie przynależności artystów do poszczególnych dyscyplin sztuki; • dobieranie wytworów sztuki do miejsc, w których się znajdują dzieła; • interpretowanie wytworu działania artystycznego jako zabytku. 	
POWIĄZANIE Z E-PODRĘCZNIKIEM	„W galerii sztuki” https://www.epodreczniki.pl/reader/c/184889/v/44/t/studentcanon/m/j0000007ZAB4v50#j0000007ZAB4v50_0000000Y
WYTYCZNE DLA BENEFICJENTA	
<p>E-materiał zawiera również audiobooka</p> <p>1. Krótki film edukacyjny</p> <p>Film do tematu <i>Pierwsze spotkanie ze sztuką – kim jest artysta i jego dzieło?</i> ukazuje kolejno artystów podczas pracy: malarza, rzeźbiarza, architekta (projektującego – nie budowniczego!) oraz efekty ich pracy wraz z miejscami, w których się znajdują: obraz w muzeum, rzeźba – w muzeum lub na wolnym powietrzu (tu trzeba zaprezentować pomnik), budowla (kościół, zabytkowy dom mieszkalny). Należy wspomnieć o różnych materiałach, z których artyści wykonują prace: dla rzeźbiarza może to być kamień, drewno, marmur, skała, glina, gips, odlewy z brązu lub innych metali, a także nietypowe takie jak piasek, różne łączenie różnych przedmiotów w jedną całość, tzw. instalacje; dla malarza – płótno, płyta, deska, karton, papier, ale też blacha, ściana; materiały w budownictwie to, np. kamień, cegła, żelbeton, szkło, drewno. Należy ukazać również efekty pracy artysty oraz miejsca związane z ich wytworami – również miejsca prezentowania, wystaw. Obrazy filmowe należy nakręcić w rzeczywistości a narrator/lektor relacjonuje wszystkie sceny. Pierwsza klatka filmu zawiera tytuł, np. Artysta i jego dzieło. Wprowadzenie do tematyki jest ogólne o zawodach, pasjach człowieka Należy stosować sformułowania typu: poznasz, dowiesz się, odkryjesz. Sceny będące meritum filmu są krótkie, interesujące – nie mogą zanudzać. Film kończy puenta – zamknięcie w postaci uogólnienia, wniosków o randze, ponadczasowości pracy artysty.</p> <p>2. Zestaw ćwiczeń interaktywnych</p> <p>Ćwiczenia oparte są o formę tekstową lub tekstowo-ilustracyjną (<i>kadry z filmu lub inne obrazy ściśle związane z nim powiązane</i>).</p> <p><i>Polecenia mają być tak skonstruowane, by odpowiedzi tekstowe były krótkie. Pliki graficzne są o wysokiej rozdzielczości, nie przysłaniają tekstu. Zadania posiadają funkcję autosprawdzenia poprawności ich wykonania.</i></p> <p><u>Przykładowe ćwiczenia:</u></p>	



- 1. Jak nazywa się artysta, który stworzył dzieło?**
na ekranie ukazują się wyrazy: rzeźba, obraz, budowla; uczeń wpisuje samodzielnie w puste pole/ramkę.
- 2. Jakie czynności wykonuje ukazana postać?**
uczeń określa czynności wykonywane przez artystów na podstawie zamieszczonych ilustracji. określenie czynności do ilustracji: malarza, rzeźbiarza, architekta; pod każdą ilustracją znajduje się pole do wpisania odpowiedzi: maluje, rzeźbi, projektuje;
malarz:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0e/Detailminiatureartistpaintingportraitq75878x944.jpg>
rzeźbiarz:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/WaylandeGregoryWPA1937.jpg>
architekt/budowniczy
<http://www.bedneni.eu/files/5018samostatnystavebnytechnikprojektant.jpg>
- 3. Nazwij narzędzia artysty malarza**
ilustracje: pędzel, farby, paleta,; uczeń wpisuje odpowiedzi w pola pod ilustracjami.
pędzel https://pixabay.com/p40316/?no_redirect
farby https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/Sapuan_akrilik.jpg
paleta
<https://shop.royalacademy.org.uk/media/catalog/product/cache/3/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/p/a/paintpalettebroochweb.jpg>
- 4. Połącz wewnątrz pracowni z artystą**
ilustrację 3 wewnątrz oraz gotowe wyrazy: rzeźbiarz, malarz, architekt; uczeń albo łączy liniami albo szereguje jedno obok drugiego (w przypadku 2 opcji należy zmienić polecenie na: dopasuj nazwy artystów do wewnątrz przedstawionych na ilustracjach, przesuwając wyrazy)
pracownia rzeźbiarza
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/7518vik_Wie%C5%9B_Chocho%C5%82%C3%B3w._Izba_Regionalna_i_pracownia_rze%C5%BAbiarska._Foto_Barbara_Maliszewska.jpg
pracownia malarza
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/df/Adriaen_van_Ostade_006.jpg
pracownia architekta
<https://smediacacheak0.pinimg.com/736x/c4/b2/10/c4b2105d2ec00b87254cc0d9f29d9e87.jpg>
- 5. Dopasuj poniższe wyrazy do ilustracji dzieł plastycznych**
należy zamieścić 3 zdjęcia: obrazu rzeźby, budowli. Pod zdjęciami znajdują się dwa wyrazy: płaskie, przestrzenne; uczeń przeciąga wyrazy odpowiadające ilustracjom w puste pola znajdujące się pod zdjęciami.
- obraz:
<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/asset/travelingcircus/eAHwaM8cr3jbBq>
 - rzeźba:
<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/asset/monumentalhorsewithoutriderhorseforalvearmonument/1qH1Lb0j3ldQSQ?ms=%7B%22x%22%3A0.5%2C%22y%22%3A0.5%>



[2C%22z%22%3A9.334736486855686%2C%22size%22%3A%7B%22width%22%3A1.9923913254756513%2C%22height%22%3A1.2375000001943328%7D%7D](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Ko%C5%9Bci%C3%B3%C5%82_Mariacki_plac_Szramka_Katowice_(2).jpg)

- budowla

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Ko%C5%9Bci%C3%B3%C5%82_Mariacki_plac_Szramka_Katowice_\(2\).jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Ko%C5%9Bci%C3%B3%C5%82_Mariacki_plac_Szramka_Katowice_(2).jpg)

6. Połącz w pary ilustracje (ilustracje wytworów sztuki: obrazu, rzeźby, budowli oraz dyscypliny sztuki malarstwo, architektura, rzeźba).

obraz

http://vignette1.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/8/88/Jan_MatejkoAstronomer_CopernicusConversation_with_God.jpg/revision/latest?cb=20110720155309&pathprefix=pl

rzeźba

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Copernicus_by_Thorwaldsen_Warsaw_02.jpg

architektura

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Panorama_of_Malbork_Castle,_part_4.jpg

7. Określ, gdzie możesz zobaczyć prace artystów. (ilustracje kilku obrazów, rzeźb (pomnik przeznaczony do prezentacji na wolnym powietrzu) i budowli uczeń przenosi do zbiorów oznaczonych napisami: galeria, park, miasto – uczeń przyporządkowuje do ilustracji miejsca, w których dane dzieła mogą się znajdować na zasadzie „chwycić, przenieść i upuścić”.

obrazy:

- https://pl.wikipedia.org/wiki/Martwa_natura#/media/File:Baschenis_Musical_Instruments.jpg
- https://pl.wikipedia.org/wiki/Malarstwo_rodzajowe#/media/File:Pieter_Brugel_d._%C3%84._014.jpg
- https://pl.wikipedia.org/wiki/%C5%9Awi%C4%99ty#/media/File:Albrecht_D%C3%BCrer_003.jpg

rzeźby:

- https://pl.wikipedia.org/wiki/Rze%C5%BAb#/media/File:Poznogotycki_Chrystus_Zmartwychwstały_Raclawice2015.JPG
- https://pl.wikipedia.org/wiki/Rze%C5%BAb#/media/File:POL_Mahatma_Gandhi_sculpture.jpg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2c/Pomnik_Adama_Mickiewicza_Pozna%C5%84.jpg

rzeźba w piasku:

- http://www.kempingowewycieczki.pl/wpcontent/uploads/bfi_thumb/23DSC06287mdto1vyrxpf9a8lz4sbtaxdfwb02a0aokoxkjdyeo.jpg
- <http://www.wczasysobieszewo.pl/wpcontent/gallery/rzezby/rz8.jpg>

budowle:

- http://vignette1.wikia.nocookie.net/poznan/images/b/b6/Teatr_Wielki_1917.jpg/revision/latest?cb=20130501113622&pathprefix=pl



- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/100130_150006_Dresden_Frauenkirche_winter_blue_sky2.jpg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4b/2015_Villa_Barbara_w_L%C4%85dkuZdroju_01.jpg

Uwagi:

Wszystkie terminy plastyczne oraz pojęcia z historii sztuki oraz nazwy epok, kierunków, stylów występujące w e-materiałach należy połączyć z e-słownikiem terminów plastycznych.

Imiona i nazwiska artystów należy połączyć ze słownikiem twórców sztuki.

Powiązania te należy wykonać na zasadzie hiperłącza.

Tematyka poszczególnych e-materiałów dydaktycznych będzie konsultowana z ekspertami projektu koncepcyjnego.

