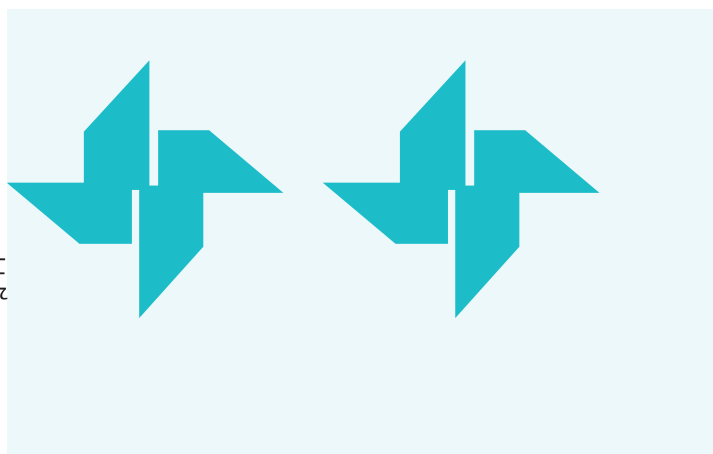


POPRAZ KULTURĘ  
DLA ZMIANY  
SPOŁECZNEJ



### **Przykład lekcji muzealnej dla dzieci wykorzystującej nowe technologie**

Celem warsztatu jest wprowadzenie uczestników w świat współczesnej muzyki oraz nowych technologii, przy jednoczesnym poszukiwaniu ich źródeł w tradycji, naturze, muzyce ludowej. Podczas zajęć uczestnicy stworzą słuchowisko i zilustrują je dźwiękami z aplikacji zamieszczonych na stronie Stowarzyszenia "Z Siedzibą w Warszawie": [www.instrumentyludowe.pl](http://www.instrumentyludowe.pl)

materiały / warunki do przeprowadzenia zajęć:

- salka komputerowa ze stanowiskami komputerowymi
- głośniki przy każdym stanowisku komputerowym
- łącze internetowe
- kartki (do zrobienia losów) i worek/czapka do przeprowadzenia losowania

### **ETAP PIERWSZY - zapoznanie uczestników z dźwiękami natury**

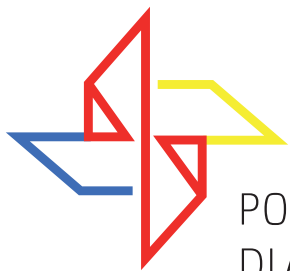
Opowiedz o tym, jak dawniej człowiek żył bez technologii, Internetu, w zgodzie z rytmem pór roku i rytmem dnia, uczył się obserwować naturę i z tej obserwacji czerpał inspirację do wszelkich swoich pomysłów.

Zadanie - uczestnicy wsłuchują się w dźwięki natury (do pobrania ze strony [www.instrumentyludowe.pl](http://www.instrumentyludowe.pl)) i odgadują co to za dźwięki.

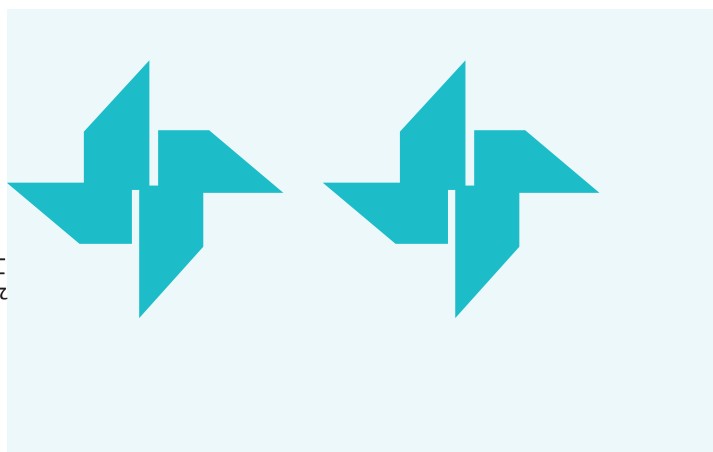
### **ETAP DRUGI - człowiek i muzyka ludowa**

Opowiedz o tym, jak człowiek zaczyna odnajdywać w naturze dźwiękową inspirację oraz materiały, z których tworzy instrumenty (drewniane, gliniane).

Uczestnicy oglądają krótki, 3-minutowy film o tym, jak lutnik wykonuje instrument (do pobrania na stronie).



POPRAZ KULTURĘ  
DLA ZMIANY  
SPOŁECZNEJ



### **ETAP TRZECI - wiejskie opowieści**

Przypomnienie dawnej roli wiejskiego opowiadacza, który wędrował po świecie z lirą korbową lub suką biłgorajską i opowiadał różne historie: prawdziwe bądź zmyślane. Był niczym telewizor i radio dla człowieka, który żył z dala od współczesnych technologii.

Zadanie - uczestnicy przy stanowiskach komputerowych zapoznają się z historią, wyglądem i brzmieniami liry korbowej.

### **ETAP CZWARTY- tworzenie opowieści**

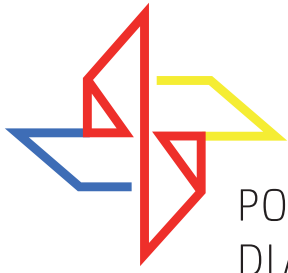
Uczestnicy tworzą wspólną opowieść (tematem może być życie człowieka lub jeden dzień z życia dziecka, podróż do przeszłości, Odkrycie Ameryki etc.). Zaczyna jedna z osób, kolejne dopowiadają dalszy ciąg. Nauczyciel spisuje historię. Typ opowieści zależy od pomysłu uczestników. Mogą to być fantastyczne historie, lub życiowe opowiadki, które mogły wydarzyć się w rzeczywistości. Ważne, aby w opowieści dużo miejsca poświęcić opisom (postaci, miejsc, nastrojów).

### **ETAP PIĄTY- instrumenty**

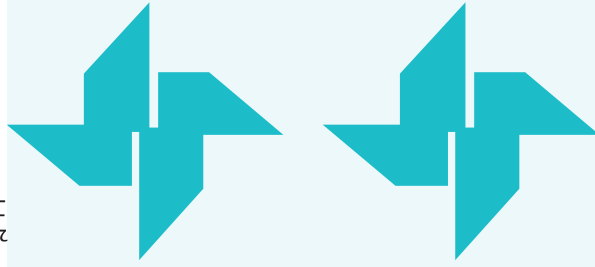
Uczniowie losują kartki z nazwami instrumentów, każdemu uczestnikowi przypisany jest inny instrument, z którym może się zapoznać przy swoim stanowisku komputerowym. Dzięki aplikacjom zamieszczonym na stronie, uczeń może wydobyć dźwięki z instrumentu i przypisać je poszczególnym fragmentom wcześniejszej opowieści, którą stworzył wspólnie z innymi uczestnikami warsztatu.

### **ETAP SZÓSTY- finałowe słuchowisko**

Narrator odczytuje historię, którą uczniowie spontanicznie ilustrują dźwiękami, wygrywanymi na swoim instrumencie. Ważny jest element zaskoczenia, uczestnicy nie uzgadniają między sobą kolejności wejść. Znają brzmienie i możliwości „swojego” instrumentu i aranżują dźwięki do odczytywanej historii.



POPRCZEZ KULTURĘ  
DLA ZMIANY  
SPOŁECZNEJ



Organizator:



STOWARZYSZENIE  
Z SIEDZIBĄ  
W WARSZAWIE

Współorganizator:



Państwowe  
Muzeum Etnograficzne  
w Warszawie



Partnerzy główni:

MAZOWIECKI  
INSTYTUT  
KULTURY



MUZEUM  
WARSZAWY

awiawi  
FUNDACJA

Partnerzy medialni:



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



PLATFORMA  
KULTURY

CzasKultury



Przemiany w regionie

Projekt został sfinansowany w ramach Programu  
Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności  
„Przemiany w Regionie” – RITA,  
realizowanego przez Fundację Edukacja dla Demokracji



POLSKO-AMERYKAŃSKA  
FUNDACJA WOLNOŚCI



POLISH-AMERICAN  
FREEDOM FOUNDATION

Projekt również współfinansowany  
przez Urząd m.st. Warszawa.

Projekt współfinansuje m.st. Warszawa

