

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Rytm, dźwięk i obraz

cyfrowe narzędzia
w rozwijaniu edukacji
muzycznej



Autor innowacji: mgr Olga Berdechowska

SPIS TREŚCI:

1. WSTĘP	3
2. CHARAKTERYSTYKA UCZESTNIKÓW	4
3. CHARAKTERYSTYKA INNOWACJI	5
4. CEL GŁÓWNY I CELE SZCZEGÓŁOWE	7
5. PRZEWIDYWANE EFEKTY	9
6. METODY	11
7. ŚRODKI DYDAKTYCZNE	12
8. EWALUACJA	13
9. PODSUMOWANIE i ZAKOŃCZENIE	14

WSTĘP

Muzyka odgrywa kluczową rolę w rozwoju emocjonalnym, społecznym i poznawczym uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Stanowi nie tylko formę ekspresji, lecz także skuteczne narzędzie komunikacji, integracji oraz terapii. Dla wielu z nich dźwięk, rytm i ruch są naturalnymi sposobami wyrażania uczuć oraz budowania relacji z otoczeniem.

Innowacja pedagogiczna „*Rytm, dźwięk i obraz – cyfrowe narzędzia w rozwijaniu edukacji muzycznej*” została opracowana z myślą o uczniach szkoły specjalnej. Opiera się na przekonaniu, że rozwój muzyczny wsparty nowoczesnymi technologiami może być dla nich zarówno atrakcyjny, jak i dostępny. Dzięki zajęciom łączącym naukę z zabawą uczniowie będą uczestniczyć w aktywnym tworzeniu muzyki, niezależnie od indywidualnych ograniczeń.

Projekt łączy tradycyjne formy muzykowania z możliwościami, jakie dają multimedia. Uczniowie będą korzystać z prostych instrumentów perkusyjnych (m.in. bębenków, tamburynów, grzechotek, claves czy boomwhackerów) oraz narzędzi takich jak tablety, komputery i tablice multimedialne. Aktywności zostaną dostosowane do ich potrzeb oraz możliwości poznawczych i motorycznych oraz prowadzone będą w spokojnym, przyjaznym tempie.

Celem innowacji jest nie tylko rozwijanie poczucia rytmu i słuchu muzycznego, lecz także wzmacnianie pewności siebie, stymulowanie rozwoju poznawczego oraz kształtowanie umiejętności społecznych i komunikacyjnych. Muzyka – wolna od ocen i rywalizacji – stwarza przestrzeń do współpracy, przeżywania radości i doświadczania sukcesu, co w edukacji specjalnej ma szczególne znaczenie.

CHARAKTERYSTYKA UCZESTNIKÓW

Innowacja pedagogiczna „*Rytm, dźwięk i obraz – cyfrowe narzędzia w rozwijaniu edukacji muzycznej*” skierowana jest do uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim, umiarkowanym i znacznym, uczęszczających do klas I–VIII Szkoły Podstawowej nr 13 Zespołu Szkół Specjalnych w Opolu.

Grupę stanowią dzieci i młodzież, których rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny przebiega w odmiennym tempie niż u rówieśników ze szkół ogólnodostępnych. Ich możliwości percepcyjne i komunikacyjne są zróżnicowane – część swobodnie posługuje się mową werbalną, inni wykorzystują komunikację alternatywną (AAC), gesty lub mowę wspomaganą.

Uczniowie ci wymagają dodatkowej motywacji, jasnych zasad, powtarzalności działań oraz przyjaznego środowiska, w którym mogą swobodnie wyrażać siebie. Wspólną cechą uczestników jest otwartość na aktywności twórcze, chęć wyrażania emocji oraz pozytywna reakcja na bodźce muzyczne, rytmiczne i multimedialne.

Zajęcia zaplanowano z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb rozwojowych, co oznacza:

- dostosowanie działań do możliwości w zakresie koncentracji, pamięci operacyjnej i koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- naukę poprzez działanie, zabawę i doświadczanie,
- stosowanie prostych, jasnych instrukcji,
- pracę zespołową i indywidualną w zależności od możliwości i umiejętności uczniów oraz wzmacnianie poczucia sprawczości i przynależności.

Różnorodność form pracy i integracja muzyki z technologią umożliwiają każdemu uczestnikowi odnalezienie własnej roli oraz przestrzeni do twórczej ekspresji – niezależnie od poziomu sprawności.

CHARAKTERYSTYKA INNOWACJI

Innowacja pedagogiczna „*Rytm, dźwięk i obraz – cyfrowe narzędzia w rozwijaniu edukacji muzycznej*” została opracowana z myślą o uczniach z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim, umiarkowanym i znacznym, uczęszczających do klas I–VIII Szkoły Podstawowej nr 13 Zespołu Szkół Specjalnych w Opolu. Uwzględnia ona zróżnicowane potrzeby edukacyjne oraz możliwości poznawcze, emocjonalne i społeczne uczestników, oferując im dostęp do nowoczesnych, atrakcyjnych form nauki. Działania będą realizowane w małych grupach lub indywidualnie, w zależności od potrzeb uczniów, z dostosowaniem tempa pracy i poziomu trudności do ich możliwości.

Podstawą innowacji jest połączenie dwóch filarów współczesnej edukacji:

- I. Tradycyjnej ekspresji muzycznej opartej na grze na prostych instrumentach perkusyjnych.
- II. Nowoczesnych technologii cyfrowych wdrażanych tak, aby były proste w obsłudze i bezpieczne oraz używane w sposób przystępny, wspierający samodzielność oraz aktywność uczniów.

Zajęcia są zaplanowane tak, aby angażować uczniów poprzez ruch, dźwięk, rytm i zabawę. W pracy dydaktyczno-terapeutycznej wykorzystywane będą m.in.:

- instrumenty perkusyjne: bębny, tamburyny, marakasy, claves, boomwhackerzy i inne
- narzędzia technologiczne: aplikacje multimedialne, tablica interaktywna oraz zasoby edukacyjne dostępne online.

Zakres merytoryczny:

Treści zajęć obejmują obszar poznawczy w powiązaniu z innymi elementami podstawy programowej muzyki, wspierając rozwój holistyczny ucznia: poznawczy, emocjonalny, społeczny i ruchowy. Innowacja zapewnia przestrzeń do twórczej ekspresji w bezpiecznym, przyjaznym środowisku, w którym każdy uczestnik może odnaleźć własny sposób na wyrażenie siebie poprzez muzykę i technologię.

Element nowatorstwa polega na:

- rozszerzeniu treści programowych o nowoczesne metody i środki dydaktyczne,
- łączeniu aktywności muzycznych z technologią w atrakcyjnej, dostępnej formie,
- twórczym i terapeutycznym podejściu do edukacji muzycznej,
- stosowaniu aktywnych metod nauczania opartych na zabawie, eksperymentowaniu i działaniu

Organizacja zajęć:

- Czas trwania: rok szkolny od września 2025 roku do maja 2026 roku, z możliwością kontynuacji.
- Częstotliwość: raz w tygodniu, 45 minut.
- Forma: praca z prostymi instrumentami perkusyjnymi i aplikacjami multimedialnymi, zabawy rytmiczne, ćwiczenia muzyczno-ruchowe z elementami muzykoterapii.
- Struktura zajęć dostosowana jest do uczniów z trudnościami w koncentracji i komunikacji – krótkie, różnorodne aktywności prowadzone w tempie odpowiadającym ich możliwościom.

Opis działań

Realizacja innowacji obejmuje cykl zajęć muzycznych prowadzonych w oparciu o prostą, powtarzalną strukturę, aby zapewnić uczniom poczucie bezpieczeństwa i przewidywalności. Każde spotkanie składa się z:

1. Powitania muzycznego – krótkiej piosenki lub rytmicznej sekwencji granej wspólnie, wprowadzającej w temat zajęć.
2. Części głównej – nauki gry na wybranych instrumentach perkusyjnych połączonej z prezentacją multimedialną, wizualizacją rytmu na tablicy interaktywnej lub projekcją krótkich materiałów audio–video.
3. Ćwiczeń rytmiczno – ruchowych – prostych choreografii lub zabaw rytmicznych rozwijających koordynację i integrujących grupę.
4. Improwizacji grupowej – tworzenia prostych utworów z wykorzystaniem instrumentów i elementów multimedialnych.
5. Zakończenia i wyciszenia – wspólnego wykonania cichej sekwencji rytmicznej, słuchania relaksacyjnego nagrania lub spokojnej piosenki.

CEL GŁÓWNY I CELE SZCZEGÓŁOWE

Głównym celem innowacji jest wspieranie wszechstronnego rozwoju uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim, umiarkowanym i znacznym poprzez rozwijanie zdolności muzycznych oraz prowadzenie kreatywnej, angażującej edukacji muzycznej, dostosowanej do ich możliwości i potrzeb. Program łączy grę na tradycyjnych instrumentach perkusyjnych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii multimedialnych. Działania te wspierają rozwój emocjonalny, społeczny, poznawczy i ruchowy uczestników, promują aktywność artystyczną, ułatwiają komunikację i integrację z rówieśnikami oraz wzmacniają poczucie własnej wartości.

CELE OGÓLNE

1. Wspieranie rozwoju psychoruchowego, emocjonalnego i społecznego uczniów poprzez aktywność muzyczną.
2. Rozwijanie zainteresowań muzycznych oraz technologii w bezpiecznym, przyjaznym środowisku.
3. Kształtowanie umiejętności współpracy i wzmacnianie poczucia przynależności do grupy.
4. Wprowadzanie uczniów w świat nowoczesnych technologii poprzez twórcze działania muzyczne.
5. Doskonalenie kompetencji cyfrowych w połączeniu z aktywnością artystyczną.

CELE SZCZEGÓŁOWE

1. Rozwijanie muzykalności i poczucia rytmu

- Nauka i utrwalanie podstawowych rytmów oraz schematów rytmicznych.
- Ćwiczenie słuchu muzycznego, tempa, dynamiki poprzez grę na instrumentach perkusyjnych (bębny, tamburyny, marakasy, claves, boomwhackery itp.).
- Zabawy rytmiczne i ruchowe stymulujące percepcję muzyczną.

2. Wspieranie koordynacji psychoruchowej

- Ćwiczenia łączące ruch ciała z rytmem i muzyką.

- Rozwijanie koordynacji wzrokowo–ruchowej podczas gry na instrumentach i obsługi narzędzi multimedialnych.

3. Doskonalenie kompetencji cyfrowych

- Nauka obsługi aplikacji muzycznych na tabletach, komputerach i tablicy multimedialnej.
- Tworzenie własnych kompozycji i aranżacji muzycznych z wykorzystaniem technologii.
- Kształtowanie bezpiecznych i świadomych nawyków korzystania z urządzeń cyfrowych w edukacji.

4. Rozwijanie umiejętności społecznych i komunikacyjnych

- Wspólne komponowanie, granie i doskonalenie umiejętności muzycznych.
- Ćwiczenie współdziałania, aktywnego słuchania i reagowania na sygnały od innych uczestników.
- Prezentowanie efektów pracy przed publicznością

5. Budowanie pewności siebie i pozytywnych emocji

- Doświadczenie sukcesu dzięki twórczej działalności.
- Podkreślanie indywidualnych predyspozycji i mocnych stron uczniów.
- Wzmacnianie poczucia wartości poprzez publiczne prezentacje i koncerty.

6. Twórcza ekspresja

- Wyrażanie emocji, myśli i nastrojów poprzez muzykę, rytm i ruch.
- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności w działaniach artystycznych.
- Tworzenie oryginalnych utworów indywidualnych i zespołowych.

7. Integracja muzyki z innymi dziedzinami edukacji

- Łączenie działań muzycznych z plastyką, ruchem, technologią i językiem (np. opis utworu, nazywanie instrumentów, komunikacja w grupie).
- Wspieranie pamięci, koncentracji i logicznego myślenia poprzez aktywność artystyczną.

PRZEWIDYWANE EFEKTY

Wdrożenie innowacji „*Rytm, dźwięk i obraz – cyfrowe narzędzia w rozwijaniu edukacji muzycznej*” ma na celu osiągnięcie efektów edukacyjnych, rozwojowych, społecznych i terapeutycznych u uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Program wspiera nie tylko rozwój muzyczny, lecz także sprzyja terapii pedagogicznej, emocjonalnej i społecznej.

✓ Rozwój muzyczny i artystyczny

- Kształtowanie poczucia rytmu oraz umiejętności odtwarzania i tworzenia prostych układów rytmicznych.
- Rozwijanie wrażliwości muzycznej oraz rozróżniania cech dźwięku (wysokość, natężenie, barwa, czas trwania).
- Opanowanie gry na prostych instrumentach perkusyjnych (np. tamburyny, bębenki, grzechotki, claves, boomwhackery).
- Rozwijanie twórczej ekspresji poprzez komponowanie krótkich utworów, ich nagrywanie i prezentowanie.
- Umiejętne korzystanie z aplikacji i narzędzi multimedialnych w tworzeniu muzyki.

✓ Efekty edukacyjne i poznawcze

- Świadome i bezpieczne posługiwanie się urządzeniami multimedialnymi oraz aplikacjami muzycznymi.
- Zwiększenie motywacji do nauki dzięki połączeniu narzędzi cyfrowych z twórczym działaniem muzycznym.
- Rozwijanie kompetencji cyfrowych, społecznych i w zakresie uczenia się.
- Pobudzanie kreatywnego i logicznego myślenia poprzez tworzenie struktur rytmicznych i sekwencji muzyczny

✓ Rozwój emocjonalno-społeczny

- Wzmacnianie poczucia własnej wartości i wiary w swoje możliwości poprzez osiąganie sukcesów artystycznych.
- Kształtowanie umiejętności współpracy, wzajemnego słuchania i wspólnego tworzenia utworów.

- Rozwijanie cierpliwości, wytrwałości oraz koncentracji uwagi podczas pracy nad zadaniami muzycznymi.
- Wyrażanie emocji poprzez dźwięk, rytm i ruch.
- Budowanie relacji interpersonalnych i integracja z rówieśnikami, w tym doskonalenie komunikacji niewerbalnej.

✓ Efekty terapeutyczne

- Redukowanie napięć emocjonalnych i stresu poprzez aktywności muzyczne i rytmiczne.
- Stymulowanie koordynacji ruchowej oraz sprawności manualnej, zwłaszcza u uczniów z deficytami motorycznymi.
- Usprawnianie orientacji w schemacie ciała i przestrzeni dzięki ćwiczeniom ruchowo-rytmicznym.
- Wykorzystanie muzyki jako narzędzia relaksacji i autoregulacji emocjonalnej.

METODY PRACY

METODA	OPIS	PRZYKŁAD ZASTOSOWANIA
Granie na instrumentach	Indywidualne i zespołowe muzykowanie na prostych instrumentach perkusyjnych.	Gra na bębenkach, tamburynach, grzechotkach, klawesach, boomwhackerach.
Słuchanie aktywne (percepcja słuchowa)	Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków, rytmów i fragmentów muzycznych.	Reagowanie ruchem na zmianę tempa lub dynamiki utworu.
Działania twórcze	Komponowanie prostych rytmów i melodii, improwizacje indywidualne i grupowe.	Tworzenie własnych sekwencji rytmicznych w grupach.
Ruch do muzyki	Wyrażanie dźwięków poprzez gest, taniec i choreografię.	Odtwarzanie rytmu poprzez taniec lub zabawy ruchowe.
Metoda projektu	Przygotowanie wspólnego występu lub nagrania łączącego muzykę i multimedia.	Opracowanie krótkiego koncertu z wykorzystaniem instrumentów i aplikacji.
Muzykowanie z aplikacjami multimedialnymi	Tworzenie i odtwarzanie kompozycji cyfrowych.	Praca z aplikacjami muzycznymi.
Improwizacja muzyczna	Swobodne tworzenie dźwięków i rytmów.	Gra dowolnych rytmów w odpowiedzi na muzykę w tle.
Elementy muzykoterapii	Ćwiczenia relaksacyjne i improwizacje jako forma ekspresji emocji.	Relaks przy spokojnej muzyce połączony z improwizacją na instrumentach.
AAC w edukacji muzycznej	Wykorzystanie piktogramów i symboli do wyboru elementów muzycznych.	Uczeń wskazuje symbol instrumentu, który chce wykorzystać.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

1. Instrumenty muzyczne

- małe zestawy perkusyjne dla dzieci: bębenki, tamburyny, bongosy, grzechotki, marakasy, claves (klawesy), trójkąty, kastaniety, janczary
- boomwhackery (rurki melodyczne)

2. Sprzęt multimedialny i cyfrowy

- komputer stacjonarny lub laptop
- głośniki lub przenośny zestaw nagłaśniający
- monitor interaktywny
- słuchawki (dla pracy indywidualnej)

3. Oprogramowanie i aplikacje muzyczne

- zasoby muzyczne online (podkłady, efekty dźwiękowe)
- aplikacje do tworzenia i odtwarzania muzyki
- aplikacje rytmiczne i interaktywne gry muzyczne

4. Materiały pomocnicze i organizacyjne

- karty pracy, plansze z nutami i schematami rytmicznymi
- kolorowe chusty, wstążki lub rekwizyty do tańca

EWALUACJA

Ocena skuteczności innowacji będzie prowadzona w sposób ciągły i obejmie:

- Obserwację zachowań uczniów podczas zajęć – analiza zaangażowania, aktywności i postępów w grze na instrumentach.
- Rozmowy z uczniami – w formie dostosowanej do ich możliwości komunikacyjnych, dotyczące odczuć związanych z zajęciami.
- Dokumentację fotograficzną i wideo – rejestrowanie wybranych zajęć w celu analizy efektów i postępów.
- Analizę prac muzycznych – zapisów rytmicznych, prostych kompozycji tworzonych przez uczniów w trakcie trwania projektu.

Ewaluacja będzie służyć bieżącemu modyfikowaniu działań, tak aby były one jak najlepiej dopasowane do potrzeb uczestników.

PODSUMOWANIE I ZAKOŃCZENIE

Zakończenie innowacji będzie miało formę przeglądu muzycznego w szkole, podczas którego uczniowie zaprezentują zdobyte umiejętności w bezpiecznej, wspierającej atmosferze. Występ nie będzie miał charakteru konkursu – jego celem będzie pokazanie efektów pracy, wspólne przeżywanie radości z muzykowania i docenienie wysiłku każdego uczestnika.

Podsumowanie obejmie:

- Przedstawienie efektów innowacji w formie krótkiego filmu lub prezentacji multimedialnej.
- Wspólne wykonanie prostych utworów rytmicznych z wykorzystaniem instrumentów perkusyjnych i wizualizacji multimedialnych.

Realizacja projektu ma nie tylko rozwijać umiejętności muzyczne, ale również wzmacniać poczucie własnej wartości uczestników, integrować społeczność szkolną i pokazać, że muzyka w połączeniu z technologią może być dostępna i atrakcyjna dla każdego.