Ανακαλύψτε το ρυθμό σας!

Προαπαιτούμενα μαθήματα/ προγενέστερη γνώση μαθητών	Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί δεν χρειάζεται να έχουν προγενέστερες γνώσεις σχετικά με το παιχνίδι, το είδος του παιχνιδιού ή οποιεσδήποτε άλλες συγκεκριμένες γνώσεις εκτός από βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Αυτή η δραστηριότητα είναι ιδανική στο πλαίσιο της μη τυπικής εκπαίδευσης, αν και ο εκπαιδευτικός μπορεί να την προσαρμόσει για ένα μάθημα μουσικής, προκειμένου να εξοικειωθούν οι μαθητές με την έννοια του ρυθμού και άλλες έννοιες του αναλυτικού προγράμματος.
Μαθησιακοί στόχοι	• Οι μαθητές να ακολουθήσουν το ρυθμό ενός τραγουδιού μέσα από την κίνηση στην οθόνη. • Να εμπλουτίσουν τις εμπειρίες του μέσω των καλλιτεχνικών δημιουργιών τόσο σε ατομικό όσο και κοινωνικό επίπεδο. • Να ερμηνεύσουν το τραγούδι ατομικά και ομαδικά χρησιμοποιώντας τη φωνή τους, μουσικά όργανα, το σώμα τους ή τεχνολογικά μέσα. • Να υποδείξει συνήθειες της αντανακλαστικής αντίληψης της ηχητικής και οπτικής πραγματικότητας σε πολιτιστικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
Μαθήματα	Μουσική, Τέχνες
Προτεινόμενες ηλικίες	Οποιαδήποτε ηλικία

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Απαιτούμενο υλικό	Το παιχνίδι **Sayonara Wild Hearts** και μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών. Σημειώστε ότι αυτή η δραστηριότητα μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί με **τα περισσότερα ρυθμικά βιντεοπαιχνίδια** που είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο και στην αγορά, έτσι μπορείτε εύκολα να αντικαταστήσετε το Sayonara Wild Hearts με ένα άλλο παιχνίδι.
Διάρκεια διδακτικής ακολουθίας	1 ώρα
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική. Τα ρυθμικά παιχνίδια παίζονται συνήθως από έναν παίκτη, αλλά η δραστηριότητα αυτή απαιτεί από τους υπόλοιπους μαθητές που δεν παίζουν να παρακολουθούν το παιχνίδι. Οι μαθητές παρακολουθώντας θα μπορέσουν να κατανοήσουν καλύτερα το ρυθμό.
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη, Μεταγνωστικές ικανότητες
Κόστος εκτέλεσης του παιχνιδιού	<20€
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σύμφωνα με την προσέγγιση της διδακτικής ακολουθίας	**Thumper, Taiko No Tatsujin, Aero** (2018)
Οι βέλτιστες πρακτικές για την κοινωνική ενσωμάτωση	Τα ρυθμικά παιχνίδια απαιτούν ήχο και εικόνες καθώς και μια γρήγορη ανταπόκριση χρησιμοποιώντας τον

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

	ελεγκτή. Ωστόσο, τα περισσότερα από αυτά είναι κατάλληλα για μαθητές με αχρωματοψία ή μαθητές με κάποια είδη μαθησιακών δυσκολιών.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παρούσα διδακτική ακολουθία;

- **Βήμα 1: Δοκιμάστε τα τραγούδια (20 λεπτά)**

Στην αρχή, οι συμμετέχοντες θα παίξουν το βιντεοπαιχνίδι, ένα τραγούδι ο καθένας, και θα προσπαθήσουν να βελτιώσουν τις βαθμολογία τους. Στο πρώτο στάδιο του παιχνιδιού, προσπαθήστε να βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές έχουν τουλάχιστον δοκιμάσει το παιχνίδι μία φορά ή ότι έχουν παρακολουθήσει τους συμμαθητές τους να παίζουν, ώστε να καταλάβουν τι πρέπει να κάνουν και πώς να το κάνουν.

Αν έχετε μόνο ένα αντίγραφο του παιχνιδιού, αφήστε τους μαθητές να παίξουν εναλλάξ μπροστά σε όλη την τάξη. Προσπαθήστε να εμπλέξετε στο παιχνίδι όσο το δυνατό περισσότερους μαθητές εντός του προβλεπόμενου χρόνου. Οι υπόλοιποι μαθητές μπορούν να «παίξουν μαζί» ταυτόχρονα, προσπαθώντας να χτυπήσουν στον ρυθμό καθώς βλέπουν τους συμμαθητές τους να παίζουν.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Στάδιο 2: Βελτιώστε τη βαθμολογία σας! (40 λεπτά)**

Στη συνέχεια, οι μαθητές θα πρέπει να επαναλάβουν τη δραστηριότητα χρησιμοποιώντας το ίδιο τραγούδι που επέλεξαν στο πρώτο στάδιο. Ο στόχος είναι να αντιληφθούν εάν χρειάζονται βελτίωση όσον αφορά τον ρυθμό του τραγουδιού. Το σύστημα βαθμολόγησης του παιχνιδιού θα μπορούσε επίσης να βοηθήσει στον υπολογισμό της βελτίωσης που σημειώνεται.

Θα πρέπει να λάβετε υπόψη ότι οι βαθμολογίες συνήθως είναι συγκρίσιμες μόνο στην περίπτωση που τα τραγούδια που παίζονται ανήκουν στο ίδιο επίπεδο, δεδομένου ότι κάθε τραγούδι έχει κανονικά διαφορετικό μήκος και ρυθμό, και ως εκ τούτου, διαφορετική συνολική βαθμολογία.

Τα περισσότερα ρυθμικά βιντεοπαιχνίδια έχουν μια πολύ σαφή καμπύλη δυσκολίας - όσο περισσότερες φορές παίζετε ένα παιχνίδι, τόσο καλύτερα καταλαβαίνετε το ρυθμό του. Επομένως, μπορείτε να συμβουλεύσετε τους μαθητές να παίξουν το παιχνίδι χρησιμοποιώντας το ίδιο τραγούδι πολλές φορές για να βελτιώσουν τις βαθμολογίες τους. Αν θέλετε να κάνετε το μάθημα πιο δύσκολο, μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές να προχωρήσουν σε ένα νέο τραγούδι μετά από μία ή δύο επαναλήψεις. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να τους εξοικειώσετε με τραγούδια που έχουν πιο πολύπλοκους ρυθμούς. Η ίδια συμβουλή από το Βήμα 1 ισχύει και εδώ: Αν έχετε μόνο ένα αντίγραφο του παιχνιδιού, μπορείτε να έχετε ένα παιχνίδι μαθητή κάθε φορά, μπροστά από τους συνομηλίκους τους, και να έχετε άλλους μαθητές που προσπαθούν να πατήσουν μαζί με το ρυθμό. Ωστόσο, θα πρέπει επίσης να έχετε κατά νου (και να το δηλώσετε κατηγορηματικά στην τάξη) ότι οι μαθητές θα πρέπει να επικεντρωθούν στην προσωπική τους μάθηση και όχι στον ανταγωνισμό με τους συνομηλίκους τους.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Μπορείτε επίσης να εξετάσετε το ενδεχόμενο να μετατρέψετε τη δραστηριότητα σε ένα παιχνίδι πρόσωπο με πρόσωπο, ζητώντας από τους μαθητές να χτυπήσουν ρυθμικά σε διαφορετικά τμήματα του τραγουδιού, αναπαράγοντας έτσι το τραγούδι στην πραγματική ζωή με διαφορετικούς μαθητές.

Σημείωση: Υπάρχουν πολλά βίντεο στο YouTube που εξηγούν τρόπους για να ακολουθήσετε τον ρυθμό αυτών των παιχνιδιών, καθώς και παραδείγματα τρόπων παιξίματος για συγκεκριμένα παιχνίδια, αν απλώς αναζητήσετε με βάση το όνομα του παιχνιδιού και τις λέξεις-κλειδιά «rhythm» ή «gameplay» στο YouTube. Θα ήταν χρήσιμο οι μαθητές να τα παρακολουθήσουν.

Ένα προαιρετικό τρίτο βήμα για την ακολουθία θα ήταν να δείξετε μερικά από τα βίντεο παιχνιδιών που θεωρείτε πιο χρήσιμα για την τάξη ή να ζητήσετε από τους μαθητές να αναζητήσουν αυτά τα βίντεο και να τα παρακολουθήσουν (μόνοι τους ή σε ομάδες) και στη συνέχεια να παίξουν το παιχνίδι της δραστηριότητας, για να δοκιμάσουν μερικές από τις οδηγίες που έμαθαν παρακολουθώντας τα βίντεο.

Πού μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι:

Sayonara Wild Hearts:
https://store.steampowered.com/app/1122720/Sayonara_Wild_Hearts/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της και η Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669