

## Descoperă-ți ritmul!

<p>Etape obligatorii anterioare / Cunoștințe anterioare ale elevilor</p>	<p>Elevii și educatorii nu au nevoie de cunoștințe anterioare despre joc, gen sau orice alt fel de cunoștințe, altele decât abilitățile digitale de bază. Această activitate este potrivită în special pentru spațiile educaționale non-formale, deși un profesor o poate adapta pentru o oră de muzică pentru a familiariza elevii cu ritmul și alte concepte curriculare.</p>
<p>Obiective de învățare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Să urmărească ritmul unui cântec prin mișcare pe ecran.</li> <li>• Să se bucure de experiențele și creațiile artistice ca sursă de îmbogățire personală și socială.</li> <li>• Să interpreteze muzica individual și colectiv folosind vocea, instrumentele, corpul sau instrumentele tehnologice.</li> <li>• Să arate obiceiuri de percepție reflexă și deschisă a realității sonore și vizuale în medii culturale și educaționale.</li> </ul>
<p>Subiecte</p>	<p>Muzică, Arte</p>
<p>Vârsta recomandată</p>	<p>Orice vârstă</p>
<p>Material necesar</p>	<p>Jocul <b>Sayonara Wild Hearts</b> și o consolă de jocuri video. Rețineți că această activitate se poate face și</p>

	cu <b>majoritatea jocurilor video ritmice</b> disponibile online și pe piață, așa că puteți schimba cu ușurință Sayonara Wild Hearts cu un alt joc.
Durata secvenței	1 oră
Activitate individuală sau de grup	Grup. Jocurile ritmice au de obicei doar opțiuni pentru un singur jucător, dar această activitate necesită ca elevii care nu joacă să urmărească jocul înainte. Vizionarea, în acest caz, ajută și la înțelegerea ritmului.
Abilități dezvoltate	Creativitate, Gândire critică, Învățarea de a învăța
Gama de prețuri a jocului	< 20 €
Jocuri similare de utilizat cu abordarea secvenței	<b>Thumper, Taiko No Tatsujin, Aero (2018)</b>
Cele mai bune practici de includere	Jocurile ritmice necesită, de asemenea, sunet și imagini ca răspuns rapid folosind controlerul. Cu toate acestea, majoritatea dintre ele sunt potrivite pentru elevii cu anumite tipuri de dificultăți de învățare.

## Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1: Testează melodiile (20 minute)**

Pentru început, participanții vor juca jocul video, câte o melodie fiecare, și vor încerca să-și îmbunătățească propriile scoruri. În acest prim pas, încercați să vă asigurați că

toți elevii au încercat cel puțin o dată jocul sau că și-au văzut colegii jucându-și astfel încât să înțeleagă ce ar trebui să facă și cum să facă.

Dacă aveți o singură copie a jocului, lăsați elevii să se joace pe rând în fața întregii clase. Încercați să aveți cât mai mulți elevi posibil să se joace în intervalul de timp dat. Alții se pot „juca” în același timp, încercând să atingă ritmul în timp ce își văd colegii jucând.

- **Pasul 2: Îmbunătățiți-vă scorul! (40 de minute)**

În continuare, elevii ar trebui să repete activitatea folosind același cântec pe care l-au ales la primul pas. Scopul este de a-i face conștienți de orice îmbunătățire a capacității lor de a urma ritmul cântecului. Sistemul de scor al jocului ajută și la măsurarea acestei îmbunătățiri.

Ar trebui să țineți cont de faptul că, în mod normal, scorurile pot fi comparate doar cu cele ale melodiilor de același nivel, deoarece fiecare melodie are în mod normal o lungime și un ritm diferit și, prin urmare, un punctaj de top diferit.

Majoritatea jocurilor video ritmice au o curbă de dificultate foarte clară - cu cât cântați mai mult o melodie, cu atât înțelegeți mai bine ritmul acesteia. Astfel, puteți cere elevilor să joace jocul folosind același cântec de un anumit număr de ori pentru a-și îmbunătăți scorurile. Dacă doriți să faceți lecția mai provocatoare, le puteți cere elevilor să treacă la un cântec nou după doar una sau două repetări. Astfel le puteți arăta complexitatea tot mai mare a ritmului în diferite melodii. Același sfat de la Pasul 1 este valabil și aici: dacă aveți o singură copie a jocului, este posibil să puneți câte un elev să joace odată, în fața colegilor lor, iar alți elevi să încerce să atingă ritmul. Cu

toate acestea, ar trebui să rețineți (și să spuneți fără echivoc clasei) că accentul ar trebui să fie pe învățarea și îmbunătățirea individuală, nu pe competiția cu colegii lor.

De asemenea, puteți lua în considerare transformarea acestui joc într-un joc în persoană, punând diferiți elevi să atingă ritmul la diferite secțiuni ale cântecului, recreând astfel cântecul în viața reală cu diferiți elevi.

**Notă:** există numeroase videoclipuri pe YouTube care explică modalități de a prinde ritmul acestor jocuri, precum și exemple de joc pentru anumite jocuri, dacă doar căutați numele jocului și cuvintele cheie „ritm” sau „gameplay” pe YouTube. Vizionarea lor poate fi de asemenea utilă pentru această activitate.

Un al treilea pas opțional pentru secvență ar fi să afișați câteva dintre videoclipurile de joc pe care le considerați cele mai utile pentru clasă sau să cereți elevilor să caute aceste videoclipuri și să le vizioneze (singuri sau în grupuri), apoi să revină la jocul pentru a testa unele dintre sfaturile pe care le-au căpătat din videoclipurile despre joc.

## Obținerea jocului:

Sayonara Wild Hearts:

[https://store.steampowered.com/app/1122720/Sayonara\\_Wild\\_Hearts/](https://store.steampowered.com/app/1122720/Sayonara_Wild_Hearts/)

