

AUTOR	Izabela Witek
PRZEDMIOT	Muzyka
KLASA/GRUPA	Klasa 7
DATA	29.05.2026
TEMAT	Muzyczna <i>Linia czasu</i> – twórcza realizacja gry karcianej <i>Time Line</i> w wersji muzycznej.
CELE OGÓLNE	Rozwijanie kreatywności poprzez twórczą pracę i wspólne działanie.
CELE SZCZEGÓŁOWE	- Uczeń rozumie zasady gry <i>Linia czasu</i>, układ chronologiczny wydarzeń i potrafi je wytłumaczyć innym. - Potrafi wybrać znaczące wydarzenia z historii muzyki i wiedzy muzycznej, poddaje je selekcji wg ustalonych wcześniej kryteriów. - Współpracuje w grupie i według potrzeb modyfikuje realizację zadania. - Wyciąga wnioski z informacji zwrotnej od nauczyciela i kolegów/koleżanek z grupy i wdraża ew. zmiany. - Proponuje własną wersję grafiki lub ilustracji do wybranych przez siebie wydarzeń muzycznych. - Akceptuje i docenia różnorodność pomysłów koleżanek i kolegów, a jednocześnie współpracuje przy tworzeniu wspólnej wersji gry.
METODY PRACY	Gra karciana oraz praca twórcza.
FORMY ORG. PRACY	Grupowa i w parach. <i>Lekcja prowadzona jest w cyklu Kolba.</i>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE	Gra <i>TimeLine. Polska</i> (wyd.REBEL) lub inna jej wersja, komputery lub tablety z dostępem do Internetu, przygotowany przez N. szablon do tworzenia kart do gry (w Canva). Szablon będzie wykorzystywany do pracy na lekcji i musi być udostępniony do pracy wspólnej uczniów.
CO JUŻ POTRAFIĄ UCZNIOWIE?	Dla U. lekcja stanowi podsumowanie i uporządkowanie poznanych zagadnień z zakresu wiedzy o muzyce i instrumentach oraz elementów historii muzyki. Ponadto zakłada się, że U. potrafią wyszukiwać informacje w sprawdzonych źródłach i ew. weryfikować ich prawdziwość. Potrafią też korzystać z programu graficznego Canva lub innego programu graficznego.
PRZEBIEG LEKCJI	
Nazwa działania	Opis działań
Wprowadzenie	N. wprowadza U. do tematyki lekcji: zajęcia będą miały formułę twórczej pracy w zespołach, ale założenia i szczegóły będą podane w dalszej części.

	N. proponuje U. grę na dobry początek.
Doświadczenie Wspólna gra	U. grają w: <i>Time Line. Polska</i> (wyd. REBEL) lub w inną wersję gry. N. krótko przedstawia U. zasady gry: uczestnikom rozdawane są po 4 karty z zestawu <i>Time Line</i>, na środku kładziemy dowolną kartę startową, a zadaniem uczestników jest umieszczanie kolejno po jednej karcie przed danym wydarzeniem lub po nim. Z czasem kart, ułożonych chronologicznie, przybywa i zadanie jest coraz trudniejsze. Uczestnicy muszą decydować, w którym dokładnie miejscu umieszczą swoją kartę. Dopiero po położeniu karty odwracamy ją na stronę z widniejącą datą i sprawdzamy poprawność wykonania zadania. Gdy uczestnik położy kartę błędnie odkłada ją na stos kart odrzuconych i dobiera dla siebie w jej miejsce nową kartę.
Refleksja	U. formułują opinie i - kierowani pytaniami N. - wypowiadają się na temat: - celów gry, - możliwych modyfikacji i innej tematyki, która sprawdziła by się w tej formule, - możliwości wykorzystania gry <i>Linia czasu</i> do zagadnień muzycznych. Na zrealizowanej lekcji N. powiedział U., że - wg dostępnej mu wiedzy - nie istnieje muzyczna wersja tej gry, dlatego stworzymy ją samodzielnie w dniu dzisiejszym na lekcji.
Wiedza i praca twórcza	1) N. przypomina U. jak tworzyć prace wspólną w programie Canva (dostęp dla uczniów, nauczycieli i pracy grupy - przez ZPE), jakie są zasady pracy, by wspólnie tworzyć i nie zniszczyć pracy pozostałych osób. 2) N. wskazuje źródła, w których warto szukać informacji (patrz Bibliografia i Netografia). 3) U. dzielą się na 2-3 osobowe zespoły, w których 1-2 U. szuka wydarzeń muzycznych, które mają znaleźć się w grze, a 1 osoba – konsultując z pozostałymi osobami w zespole - tworzy graficzną wersję karty z tym wydarzeniem. Należy pamiętać, że każda karta ma mieć awers i rewers, które różnią się tylko umieszczeniem daty na jednej ze stron. 4) Warto usprawnić pracę wprowadzając zasadę dodawania kolejnych wpisów, tak aby się nie powiełały, np. określając zakres czasowy dla wydarzeń tak, by każda z grup miała inny lub zgłaszając propozycje na forum klasy w trakcie pracy. 5) N. wraz z uczniami ustalają orientacyjną liczbę kart, które ma stworzyć dana grupa. Gdy gra się spodoba, a U. nabiorą wprawę, można w kolejnych tygodniach tworzyć dodatkowe karty z wydarzeniami. 6) N. na bieżąco monitoruje przebieg prac w programie i ew. modyfikuje powstałe karty. <i>Premiera gry będzie miała miejsce na kolejnej lekcji muzyki – w ramach powtórzenia wiadomości z poprzedniej lekcji 😊</i>
Powstałe materiały - przykłady	Awers i rewers przykładowych kart, które powstały na lekcji.

	 Pierwszy festiwal Warszawska Jesień  1956 Pierwszy festiwal Warszawska Jesień  Narodziny Jana Sebastian Bacha  1685 Narodziny Jana Sebastian Bacha  Flet z kła mamuta  30 tys.p.n.e. Flet z kła mamuta
Zastosowanie	N. rozmawia z U. nt. zastosowań poznanych umiejętności, kierunkach rozwoju oraz pracy własnej inspirowanej działaniami na lekcji: Przykładowe pytania N. do U.: - Kiedy przydadzą nam się wiadomości, które poznawaliśmy i utrwalaliśmy na dzisiejszej lekcji? - Jakie umiejętności ćwiczymy grając w taką grę? - Jakie umiejętności zdobyliśmy tworząc nową grę? Kiedy i przy jakich okazjach będzie można je wykorzystać? - Kiedy więcej się uczymy: grając czy projektując i tworząc nową wersję gry?
Bibliografia i netografia do wykorzystania w pracy U.	Bibliografia: - Podręczniki do muzyki do kl. 4, 5, 6 i 7, - Mary Richards i David Schweitzer, Historia muzyki dla dzieci, Rebis, 2021, Poznań, - Oskar Łapeta, Historia muzyki dla dzieci, SBM, 2021. Netografia: - Historia muzyki nie gryzie: https://www.historiamuzyki.pl - Zintegrowana Platforma Edukacyjna: https://zpe.gov.pl/szukaj?query=Muzyka