



## **Εκμάθηση θεωρίας της μουσικής με το Beat Saber - Σενάριο διδασκαλίας VEGA**

**Θέμα:** Beat Saber

**Μάθημα:** Μουσική

**Ηλικία / Τάξη:** 11+ / 5+

**Σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού VR σε αυτό το σενάριο:**

Το Beat Saber είναι ένα μοναδικό VR παιχνίδι ρυθμού, όπου ο στόχος σας είναι να κόβετε τα beats (μικρά κυβάκια) καθώς σας πλησιάζουν. Κάθε χτύπος υποδεικνύει ποιο σπαθί πρέπει να χρησιμοποιήσετε και επίσης την κατεύθυνση που πρέπει να ταιριάξετε. Όλη η μουσική είναι συνθετημένη για να ταιριάζει απόλυτα με το επίπεδο. Το παιχνίδι ρυθμού μπορεί να παρακινήσει τους μαθητές να μάθουν τη θεωρία της μουσικής ( παλμός, ρυθμός και αξίες νότας) με έναν ενδιαφέροντα τρόπο.

**Εισαγωγή στο σενάριο**

Σε αυτό το σενάριο οι μαθητές μαθαίνουν τι είναι ο παλμός και ο ρυθμός στη μουσική και τις διαφορές μεταξύ τους. Με ενεργητικό τρόπο θα εξασκηθούν στο να αναγνωρίζουν τον παλμό και να κινούνται στο ρυθμό. Θα μάθουν επίσης για τις αξίες των νοτών και τις αξίες ανάπαυσης και πώς οι αξίες των νοτών συνδέονται με τον ρυθμό. Χρησιμοποιώντας το παιχνίδι ρυθμού Beat Saber θα έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις τους για τον παλμό και τον ρυθμό. Οι μαθητές θα εξασκηθούν επίσης στο να κρατούν ταυτόχρονα τον παλμό και τον ρυθμό, πατώντας και χτυπώντας παλαμάκια.

## Μαθησιακά αποτελέσματα:

Σαν μαθητές θα είσαστε σε θέση να:

- να αποκτήσετε γνώσεις σχετικά με το τι είναι παλμός και ρυθμός στη μουσική και τη διαφορά μεταξύ τους.
- να αισθάνεστε, να ακούτε, να ποδοπατάτε και να χτυπάτε παλαμάκια τον παλμό και τον ρυθμό της μουσικής
- μάθετε για τις αξίες νότας και τις αξίες υπολοίπου
- αντιλαμβάνεστε τον παλμό και τον ρυθμό της μελωδίας σε διαφορετικές μελωδίες.
- γνωρίζετε τις έννοιες: νότα, μισή νότα, νότα τετάρτου, ογδόη νότα, δέκατη έκτη νότα και τα αντίστοιχα διαλείμματα, ώστε ο μαθητής να μπορεί να τα χρησιμοποιεί όταν παίζει και τραγουδάει.
- να εξοικειωθείτε με τις έννοιες *accelerando*, *ritardando* και *tempo* και με τη χρήση [μετρονόμων](#). (*Bpm* = χτύποι ανά λεπτό)

### Μια επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από το φινλανδικό πρόγραμμα σπουδών

- M1 ενθαρρύνουν τους μαθητές να συμμετέχουν σε κοινή μουσική δημιουργία και να συμβάλλουν στη δημιουργία θετικής συνοχής στην ομάδα τους
- M2 καθοδηγήσει τον μαθητή στη φυσική χρήση της φωνής και του τραγουδιού, καθώς και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του να παίζει σε μια ομάδα χρησιμοποιώντας το σώμα, τον ρυθμό, τη μελωδία και τα όργανα συγχορδίας.
- M3 ενθαρρύνουν τον μαθητή να εκφράσει σωματικά μουσική, εικόνες, ιστορίες και συναισθήματα μέσω της κίνησης
- M8 να βοηθήσει τον μαθητή να παρατηρήσει πώς η μουσική επηρεάζει την ευημερία και να διασφαλίσει ότι το μουσικό και ηχητικό περιβάλλον είναι ασφαλές
- M9 καθοδηγούν τον μαθητή να αναπτύσσει τις μουσικές του δεξιότητες μέσω της εξάσκησης, να συμμετέχει στον καθορισμό στόχων και να αξιολογεί την πρόοδό του σε σχέση με τους στόχους του

## Διαμορφωτική αξιολόγηση

### Αριθμός φοιτητών:

- 20 μαθητές (3 μαθητές σε κάθε ομάδα)

### Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):

- μαθήματα 45 λεπτά το καθένα

### **Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):**

- Ipad με σύνδεση στο διαδίκτυο
- Γυαλιά VR με εγκατεστημένη την εφαρμογή Beat Saber
- Ελέγξτε ότι το WiFi λειτουργεί
- φορτίστε τα γυαλιά εκ των προτέρων

### **Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):**

- Αναζήτηση και συλλογή πληροφοριών και υλικού σχετικά με το θέμα
- Προετοιμάστε και συγκεντρώστε όλα τα απαραίτητα για το σενάριο (π.χ. όργανα ρυθμού).
- Εξοικειωθείτε με την εφαρμογή VR Beat Saber.
- Δείτε το βίντεο: <https://youtu.be/3zamMltuhdc> και δοκιμάστε το Beat Saber μόνοι σας
- Ακούστε το τραγούδι Jaroslav Beck - Escape (ft. Summer Haze) [Escape \(ft Summer Haze\)](#)
- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες το πολύ τριών ατόμων

### **Το κύριο μέρος του σεναρίου (αριθμός μαθημάτων):**

#### **Μέρος πρώτο (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)**

#### **Προετοιμασία εκπαιδευτικών:**

- Φέρτε τα γυαλιά VR και ελέγξτε ότι είναι φορτισμένα.
- Αναζητήστε και ανοίξτε το Beat Saber tutorial
- Φέρτε ipads σε κάθε ομάδα μαθητών
- Φέρτε κρουστά όργανα (π.χ. Claves και Maracas)

#### **Μάθημα 1 & 2 (δύο μαθήματα x 45 λεπτά)**

## Μάθημα 1

- Παρουσιάστε το παιχνίδι ρυθμού Beat Saber προβάλλοντας ένα σεμινάριο διάρκειας ενός λεπτού [Beat Saber tutorial](#)
- Ο δάσκαλος χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των τριών ατόμων.
- Παρουσιάστε τα γυαλιά VR στην τάξη.
- Οι μαθητές γνωρίζουν πώς λειτουργούν τα ακουστικά και τα χειριστήρια.
- Κάθε ομάδα παίρνει ένα ακουστικό VR και ένα ipad και ρίχνει τα γυαλιά στο ipad.
- Οι μαθητές μπορούν τώρα να εξοικειωθούν με το παιχνίδι Beat Saber και, εναλλάξ, να αρχίσουν να παίζουν το παιχνίδι Beat Saber, με τη μουσική Escape.
- Όσο ένα μέλος της ομάδας παίζει, τα υπόλοιπα ακολουθούν τον εκάστοτε ηθοποιό.
- Πείτε στους μαθητές ότι τα επόμενα μαθήματα θα αφορούν τη θεωρία της μουσικής και το παιχνίδι Beat Saber.

### Ανακεφαλαιώστε με τους μαθητές στο τέλος του πρώτου μαθήματος:

- Πώς πήγαινε το παιχνίδι;
- Ποια είναι η γνώμη τους για το παιχνίδι;
- Έχουν να μοιραστούν συμβουλές και τακτικές;

## Μάθημα 2:

- Ξεκινήστε το μάθημα τραγουδώντας, για παράδειγμα, ένα γνωστό σύντομο και εύκολο τραγούδι: «Να ζήσεις ...για τα γενέθλιά σου». Μπορείτε να τραγουδήσετε a capella ή να χρησιμοποιήσετε τον σύνδεσμο [Happy Birthday intrumental](#)
- Επαναλάβετε το τραγούδι και ζητήστε από τους μαθητές να περπατήσουν στην αίθουσα στον παλμό του τραγουδιού.
- Τραγουδήστε ξανά το τραγούδι και ζητήστε τους να χτυπήσουν παλαμάκια στο ρυθμό των λέξεων.
- Δοκιμάστε αν μπορούν να κάνουν και τα δύο ταυτόχρονα, να περπατήσουν τον παλμό, να τραγουδήσουν και να χτυπήσουν παλαμάκια στο ρυθμό των λέξεων.
- Ρωτήστε τον μαθητή τι νομίζει ότι κάνει.
- Συζητήστε τη διαφορά μεταξύ παλμού και ρυθμού
  - **Παλμός** = ένας σταθερός παλμός (όπως ένα ρολόι που χτυπάει ή ο χτύπος της καρδιάς σας). Η περισσότερη μουσική έχει έναν κανονικό παλμό και δεν αλλάζει κατά τη διάρκεια του τραγουδιού. Ο παλμός μπορεί συχνά να ακουστεί καθαρά. (*Περπατούσαν στον παλμό*).

- **Ρυθμός** = η ταχύτητα των επιμέρους νοτών της μελωδίας. Ο ρυθμός συνήθως αλλάζει κατά τη διάρκεια του τραγουδιού. (*Χτυπούσαν παλαμάκια στο ρυθμό*).
- Δείτε το βίντεο [Pulse and Beats](#) (4:25)
- Δώστε στη μισή τάξη κρουστά όργανα που χτυπιούνται (π.χ. Claves) και στην άλλη μισή όργανα που κουνιούνται (π.χ. Maracas).
- Επαναλάβετε το "Happy Birthday". Οι μαθητές με τα χτυπημένα όργανα παίζουν τον παλμό και οι μαθητές με το κουνημένο όργανο παίζουν το ρυθμό των λέξεων. Αλλάξτε όργανα και επαναλάβετε.
- Μπορεί να είναι διασκεδαστικό να συνεχίσετε να τραγουδάτε και να παίζετε το "Happy Birthday" σε διάφορες γλώσσες [Happy Birthday σε έξι γλώσσες](#)

### Συζήτηση με τους μαθητές μετά το μάθημα 2:

- Τι μάθατε σήμερα που δεν γνωρίζατε προηγουμένως;
- Είστε έτοιμοι να εξερευνήσετε τον παλμό και τον ρυθμό στο παιχνίδι ρυθμού VR Beat Saber που ακολουθεί μαθήματα;

### Μέρος δύο (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

#### Μάθημα 3:

- Επαναλάβετε τους όρους παλμός και ρυθμός
- Δείτε το βίντεο [Αξίες νότας και ρυθμός](#) (5:25)
  - **Αξία νότας** = Μια μουσική σημειογραφία που υποδηλώνει τη σχετική διάρκεια μιας νότας.



## Μάθημα 4:

### Προετοιμασία εκπαιδευτικών:

- Φέρτε τα γυαλιά VR και ελέγξτε ότι είναι φορτισμένα.
- Φέρτε ipads σε κάθε ομάδα μαθητών
- κοιτάξτε αυτό το μέρος του φύλλου που ξεκινά μετά τα 12 δευτερόλεπτα του βίντεο και ακούστε το βίντεο [Escape](#) (ο δάσκαλος πρέπει να γυρίσει πίσω μερικές φορές για να παίξει και να δείξει το σωστό μέρος σε μια μεγάλη οθόνη)
- πατάτε τον παλμό στο Escape, μετράτε μέχρι το τέσσερα κάθε φορά
- χτυπήστε παλαμάκια στο ρυθμό όπου το σπαθί χτυπάει το κουτί/τα κουτιά [Θα βρείτε το αρχείο ήχου εδώ!](#)
- προσπαθήστε να πατήσετε τον παλμό και να χτυπήσετε παλαμάκια στο ρυθμό της σπάθης.

# Escape (Beat Saber)

## Verse, Box rhythm

♩ = 174

Musical notation for measures 1-4 in 4/4 time. Measure 1: Box R/B. Measure 2: Rest. Measure 3: Box R/B. Measure 4: Rest.

5

Musical notation for measures 5-8 in 4/4 time. Measure 5: Box R/B. Measure 6: Box R/B. Measure 7: Box R/B. Measure 8: Box R/B.

9

Musical notation for measures 9-12 in 4/4 time. Measure 9: Box R/B. Measure 10: Box R. Measure 11: Box B. Measure 12: Box R/B. Measure 13: Rest. Measure 14: Rest.

13

Musical notation for measures 13-16 in 4/4 time. Measure 13: Box R/B. Measure 14: Box B. Measure 15: Box B. Measure 16: Box R/B. Measure 17: Box R. Measure 18: Box B. Measure 19: Box R/B. Measure 20: Rest.



Μετά από αυτή την εξάσκηση είναι ώρα να παίξετε εναλλάξ το Beat Saber στις ίδιες ομάδες όπως και πριν.

- προβάλετε το παιχνίδι στο iPad στους υπόλοιπους μαθητές της ομάδας
- ζητήστε τους να πατήσουν τον παλμό ενώ ένας μαθητής παίζει
- δώστε τους την επιλογή να αλλάξουν το τραγούδι σε [Believer](#) ή [High hopes](#)
- σε περίπτωση που αλλάξουν τραγούδι ζητήστε τους να πατήσουν το ρυθμό και να μετρήσουν μέχρι το οκτώ και να ξεκινήσουν πάλι από την αρχή διατηρώντας σταθερό παλμό

#### **Ανακεφαλαίωση με τους μαθητές μετά τα μαθήματα 3 & 4:**

- Βρήκατε τον παλμό στη μελωδία Escape; Ήταν εύκολο/δύσκολο;
- Καταφέρατε να πατήσετε τον παλμό και να χτυπήσετε ταυτόχρονα τον ρυθμό της σπάθης;
- Ολοκληρώστε αυτό το τελευταίο μάθημα χρησιμοποιώντας τον τοίχο λέξεων για να αξιολογήσετε τις δεξιότητές τους! Προαιρετικά, μπορείτε να έχετε έναν μικρό ανταγωνισμό μεταξύ των διαφόρων ομάδων. Ποιά ομάδα θα βρει τις σωστές απαντήσεις στον ταχύτερο χρόνο;

[wordwall.net/resource/23077669](https://www.wordwall.net/resource/23077669)



	How strong(loud)/weak the sound is.		1/4 Count rest		4 Counts rest
	How many beats "pulsing" per minute.		4 Counts		When you sing and play exactly in the right time.
	2 counts rest		Repeating melody and lyrics several times, sometimes even with a Key change. .		A combination of various note values which fit between the bars.
	A series of steady beats that recur at regular intervals. The "heartbeat" of the music		Repeat one time the part between the symbols.		1 Count rest
	1 Count		A gradual tempo increase.		How many beats which fits at each bar before changing to the next bar..
	2 counts		The original tempo.		1/2 Count rest
	1/4 Count		A gradually decreasing tempo.		1/2 Count
	How fast or slow the song/rhythm is.		Showing the tempo before starting.		

### Επιπλέον:

- Μπορείτε να συνεχίσετε με αυτό για παράδειγμα:
- δείτε άλλα βίντεο του Beat Saber και πατήστε τον παλμό: [Believer](#), [High hopes](#)
- χρησιμοποιήστε άλλα τραγούδια στην εφαρμογή Beat Saber και εξασκηθείτε στο περιεχόμενο αυτού του σεναρίου.
- διδάσκουν άλλους μουσικούς όρους (όπως π.χ. tempo, ritardando, accelerando και a tempo)
- Οι μαθητές αναζητούν μια αλλαγή ρυθμού σε διάφορα τραγούδια του Beat Saber
  - **Tempo** = το tempo είναι το πόσο γρήγορα ή αργά εκτελείται ένα μουσικό κομμάτι.
  - Δείτε το βίντεο: (4:35)
  - Εισάγετε (ή επαναλάβετε) τους όρους accelerando, ritardando και ένα tempo.
  - **Accelerando** = σταδιακή αύξηση του ρυθμού.
  - **Ritardando** = ένα σταδιακά μειούμενο τέμπλο.
  - **A tempo** = το αρχικό tempo

- Δείτε το βίντεο: [accelerando -ritardando](#)
- [Μετρονόμος- πώς να το χρησιμοποιήσετε](#)

**Συνοπτική αξιολόγηση:**

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
Δραστηριότητα και δέσμευση	Ο μαθητής αντιμετώπισε δυσκολίες με αυτή την εργασία. Ο μαθητής δεν είχε δείξει σημάδια δέσμευσης.	Ο μαθητής είχε δείξει μόνο περιστασιακά ενδιαφέρον για την εργασία και δυσκολευόταν να βρει κίνητρα.	Ο μαθητής έχει δείξει ενδιαφέρον για την εργασία.	Ο μαθητής έχει δείξει ενδιαφέρον και δέσμευση για την εργασία.	Ο μαθητής έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον και δέσμευση για την εργασία.	Ο μαθητής έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον, υπευθυνότητα και δέσμευση για την εργασία.
Η συνολική εικόνα του έργου όταν ολοκληρωθεί.	Ο μαθητής έχασε και δεν συμμετείχε σε αρκετά μέρη της εργασίας.	Ο μαθητής υστερούσε σε αρκετά μέρη της εργασίας και της συμμετοχής.	Ο μαθητής δεν συμμετείχε σε μέρος των εργασιών και της συμμετοχής.	Ο μαθητής είχε συμμετάσχει και είχε κάνει όλες τις εργασίες.	Ο μαθητής είχε κάνει όλες τις εργασίες και φαινόταν ότι ο μαθητής είχε καταβάλει προσπάθεια να συμμετάσχει σε όλα τα μέρη.	Ο μαθητής είχε συμμετάσχει και είχε κάνει όλες τις εργασίες με υποδειγματικό τρόπο και φαινόταν ότι είχε επεξεργαστεί το περιεχόμενο.

<p>Η ικανότητα των μαθητών να αισθάνονται και να μαθαίνουν τη διαφορά μεταξύ παλμού και ρυθμού και να διατηρούν τον παλμό και το ρυθμό με παλαμάκια.</p>	<p>Ο μαθητής δεν μπορούσε να κρατήσει καθόλου τον παλμό ούτε τον ρυθμό και δεν καταλάβαινε τη διαφορά μεταξύ παλμού και ρυθμού.</p>	<p>Ο μαθητής είχε δυσκολίες στο να κρατήσει τον παλμό και τον ρυθμό από μόνος του. Ο μαθητής είχε δυσκολίες να γνωρίζει τη διαφορά μεταξύ παλμού και ρυθμού.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε κάποια κατανόηση της έννοιας του παλμού και του ρυθμού και μπορούσε μερικές φορές να κρατήσει τον παλμό και τον ρυθμό χωρίς βοήθεια.</p>	<p>Ο μαθητής μπορεί να κρατήσει τον παλμό και τον ρυθμό χωρίς βοήθεια και γνωρίζει τη διαφορά μεταξύ τους.</p>	<p>Ο μαθητής μπορούσε πάντα να κρατάει τον παλμό και τον ρυθμό μόνος του (όχι και τα δύο ταυτόχρονα). Ο μαθητής μπορούσε να αναγνωρίζει και να διακρίνει τον παλμό σε ένα τραγούδι.</p>	<p>Ο μαθητής κατάφερε να κρατήσει τον παλμό και τον ρυθμό από μόνος του. Ο μαθητής μπορούσε να χτυπάει παλαμάκια και να πατάει ταυτόχρονα τον παλμό και τον ρυθμό. Ο μαθητής μπορούσε να αναγνωρίζει και να διακρίνει τον παλμό σε διαφορετικά τραγούδια.</p>
<p>Ανάληψη ευθύνης για την ολοκλήρωση του έργου. Δεξιότητες συνεργασίας.</p>	<p>Ο μαθητής δεν έδειξε υπευθυνότητα και δυσκολεύτηκε να συνεργαστεί με την ομάδα του. Ο μαθητής δεν άκουγε τους συμμαθητές του.</p>	<p>Ο μαθητής είχε κάποιες δυσκολίες στην ανάληψη ευθυνών, στη συνεργασία με την ομάδα του και στην ακρόαση των συμμαθητών του.</p>	<p>Ο μαθητής ανέλαβε κάποια ευθύνη και συνεργάστηκε καλά με την ομάδα του.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε υπευθυνότητα και κυρίως καλή ικανότητα συνεργασίας.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία καλής υπευθυνότητας και καλής ικανότητας συνεργασίας.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία άριστης υπευθυνότητας και άριστης ικανότητας συνεργασίας. Ο μαθητής κατέβαλε προσπάθειες για να βοηθήσει την ομάδα του να προχωρήσει περισσότερο στην εργασία.</p>

<p>Δεξιότητες</p>	<p>Ο μαθητής παρουσίασε εμφανείς ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.</p>	<p>Ο μαθητής παρουσίασε κάποιες ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία κατανόησης του θέματος και κάποιες γνώσεις.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία καλής κατανόησης και είχε αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία άριστης κατανόησης και είχε αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος, αλλά στερείται κάποιων γνώσεων.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία άριστης κατανόησης και κατέκτησε πλήρως το περιεχόμενο.</p>
<p>Το τμήμα VR και η χρήση της εφαρμογής</p>	<p>Ο μαθητής παρουσίασε εμφανείς δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της εφαρμογής Beat Saber και δεν ακολούθησε καθόλου τις οδηγίες του δασκάλου.</p>	<p>Ο μαθητής παρουσίασε κάποιες δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της εφαρμογής Beat Saber. Ο μαθητής προσπάθησε να κάνει σύμφωνα με τις</p>	<p>Ο μαθητής κατανόησε τα κύρια χαρακτηριστικά του τρόπου λειτουργίας της εφαρμογής Beat Saber. Ακολουθούσε ως επί το πλείστον τις οδηγίες, αλλά μερικές φορές</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε καλή κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της εφαρμογής Beat Saber. Ο μαθητής ακολουθούσε πάντα τις οδηγίες του δασκάλου.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε εξαιρετική κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της εφαρμογής Beat Saber. Ακολουθούσε πάντα τις οδηγίες του καθηγητή.</p>	<p>Ο μαθητής κατέκτησε τη χρήση της εφαρμογής Beat Saber. Ακολουθούσε πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και βοηθούσε τους συμμαθητές του. Ήταν πάντα προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>

	Έδειξε έλλειψη ενδιαφέροντος και ήταν απρόσεκτος στη χρήση του απαιτούμενου εξοπλισμού.	οδηγίες, αλλά δεν μπόρεσε να κρατήσει το ενδιαφέρον του συνέχεια. Ο μαθητής ήταν μερικές φορές απρόσεκτος στη χρήση του απαιτούμενου εξοπλισμού.	δεν είχε επιμονή. Ήταν συνήθως προσεκτικός με τον εξοπλισμό.	Ήταν προσεκτικός με τον εξοπλισμό.	Ήταν πολύ προσεκτικός με τον εξοπλισμό.	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	--