

Дидактические/игровые средства развития универсальных компетенций обучающихся

(дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Аранжировка на электронных инструментах»)

*(материалы авторского учебно-методического пособия «Обучая, обучаюсь». Часть I.
Авторы: Давлетова К.Б., Майорова Е.А. (СПб.: Издательство «Союз художников», 2012 г.)*

Специфику проведения игровой технологии по данной программе определяет среда – во всех играх используется клавишный синтезатор. В зависимости от цели занятия проводятся следующие группы игр: обучающие, развивающие, творческие, познавательные, тренировочные, обобщающие, на развитие креативного и творческого мышления.

Цель проведения игры: пробудить фантазию, мышление, креативность,

Задачи:

Обучающие:

- формирование навыков работы с функциями, панелью синтезатора;
- ознакомление с музыкальными инструментами;
- формирование знаний по теории музыки;
- расширение кругозора.

Воспитательные:

- формирование нравственных эстетических установок;
 - воспитание самостоятельности и ответственности;
- воспитание навыков коммуникативной культуры.

Развивающие:

- развитие творческих способностей;
- развитие фантазии;
- развитие внимания, памяти;
- развитие навыков позитивного и креативного мышления;
- развитие мотивации к познанию и учебной деятельности.

Возраст детей: 7-8 лет

Продолжительность: 3-8 минут.

Технические и обучающие средства: синтезатор, компьютер, экран, проектор, карточки, нотные примеры, авторское учебно-методическое пособие «Обучая, обучаюсь», часть I.

Содержание:

1. Развивающая игра «Музыкальные загадки»

Любая исполнительская методика предполагает этап, в течение которого звуковой опыт ребенка «пристраивается» к выразительным возможностям изучаемого инструмента.

Для проверки знаний ребенка в области "инструментоведения", можно предложить ему поиграть в загадки. Дети отгадывают загадку, находят карточку с изображением инструмента. Слушают музыкальное произведение с звучанием данного инструмента. Затем находят на панели Voice в соответствующем банке.

Наш веселый
(барабан)

-2-

Струн дано мне очень мало.
Но пока что мне хватало!
Струны ты мои задень
И услышишь: «длень- длень- длень!»
Ну-ка, кто я? Отгадайка!
Озорная
(балалайка)

-3-

Приложил к губам я трубку,
Полилась по лесу трель,
Инструмент тот очень хрупкий,
Называется
(свирель)

2. Обучающая игра по освоению функции Multi Pad

Функция **MULTI PAD** (заполнения) позволяет вставлять в исполняемую композицию звуковые эффекты, короткие фразы и паттерны (циклично повторяющиеся обороты).

Во многих моделях синтезаторов YAMAHA банки **Multi Pad** сформированы таким образом, что ими можно оформить определенный сюжет. Если у вас в классе стоит такой синтезатор, то можно предложить ученику **рассказать историю** с самостоятельными музыкальными иллюстрациями на синтезаторе, используя функцию Multi Pad.

Примерные темы: «Страшная сказка» (банк «Horror»), «В лесу» (банк «Day»), «У моря» (банк «Water»), "Агент 007" (банк «Traffic») и другие.

3. Обучающие игры со стихами по освоение функции Voice

В детской литературе существует множество звукоподражательных стихов, текст которых ребенок (педагог) может проговаривать, а звукоподражательные моменты иллюстрировать звуками синтезатора. Попробуйте предложить ребенку какие-либо из предложенных примеров.

4. «Плим» (стихи Ирины Токмаковой)

.... А я придумал слово,
Смешное слово – ПЛИМ.
Я повторяю снова:
- ПЛИМ, ПЛИМ, ПЛИМ!

Вот прыгает и скачет
ПЛИМ, ПЛИМ, ПЛИМ!
И ничего не значит
ПЛИМ, ПЛИМ, ПЛИМ.

Слово "Плим" можно иллюстрировать кнопкой МР из банка "Arabic Kits"

5. «Веселый старичок»
(стихи Даниила Хармса)

*Жил на свете старичок
Маленького роста, -
И смеялся старичок
Чрезвычайно просто:
«ХА-ХА-ХА
ДА ХЕ-ХЕ-ХЕ,
ХИ-ХИ-ХИ
ДА БУХ-БУХ!
БУ-БУ-БУ
ДА БЕ-БЕ-БЕ.
ДИНЬ-ДИНЬ-ДИНЬ
ДА ТРЮХ-ТРЮХ!»*

Наиболее интересные и подходящие голоса (например, "Laugh") можно найти в банке PERCUSSION, папка SOUND EFFECT.

4. Познавательные игры со стихами с использованием кнопки Demo на мониторе синтезатора

6. «Пер – Простак»
(шведская песня в пересказе Ирины Токмаковой)

*Пошел на рынок Пер - Простак,
Фаллери-лери-ли!*
(Demo:)

*Пошел на рынок Пер - Простак,
Фаллери-лери-ли!*
(Demo:)

*Корову отдал он за так,
Купил он скрипку за пятак,
Теперь на ней играет так:
Фаллери-лери-ли!*
(Demo:)

Кнопка **ДЕМО**, которая присутствует на экране банка голосов, позволяет услышать тембр и особенности звукоизвлечения инструментов этого банка.

5. Тренировочные игры «Найди в банке Voice нужный тембр»

Иллюстрируя следующие стихотворения (примеры 7, 8, 9), дети используют много голосов, постепенно запоминая структуру расположения инструментов в **банках Voice**

7. «Бринь - бринь – бринь»

(по мотивам стихотворения Галины Ерофеевой)

На гитаре: бринь- брин - бринь
Колокольчик: дзинь- дзинь- дзинь
А на флейте: фью- фью- фью
А на тубе: бу- бу-бу

Ксилофоны: тук-тук-тук
А трещотки: шрук-шрук-шрук
Барабаны: бам-бам-бам
На гармошке: фа-ля-фам

А теперь попробуй сам:

На гитаре: (Guitar)
Колокольчик: (Glocken)
А на флейте: (Flute)
А на тубе: (Tuba)

Ксилофоны: (Xylophone)
А трещотки: (Drum Kits)
Барабаны: (Drum Kits)
На гармошке: (Accordeon)

8. «Веселые чижи»

(по мотивам стихотворения Самуила Маршака, Даниила Хармса)

Жили в квартире
Сорок четыре
Сорок четыре
веселых чижа...

...После работы
брались за ноты
Сорок четыре
веселых чижа

Дружно играли:
Чиж - на рояле
.....(Grand Piano)

Чиж - на цимбале
.....(Timbales)

Чиж - на трубе
.....(Trumpet)

Чиж - на тромбоне
.....(Trombone)

Чиж - на гармони
.....(Harmonica)

Чиж - на гребенке
.....

Чиж - на губе
.....

Ребенок наверняка задаст вопрос, как можно играть на расческе и как на губе. Покажите ему, это внесет веселую нотку в ваше занятие.

9. Звонкий день (стихи Бориса Заходера)

Взял Топтыгин контрабас:
- Ну-ка, все пускайтесь в пляс!
Ни к чему ворчать и злиться,
Лучше будем веселиться! (..... Demo Contrabasso)

Тут и Волк на поляне
Заиграл на баяне:
- Веселитесь, так и быть!
Я не буду больше выть! (..... Demo Accordeon)

Чудеса, чудеса!
За роялем - Лиса,
Лиска-пианистка,
Рыжая солистка! (..... Demo Piano)

Старик Барсук продул мундштук:
До чего же у тромбона превосходный звук!
От такого звука
Убегает скука! (..... Demo Trombone)

Подхватили Белочки
Медные тарелочки:
- Дзинь-дзинь!
- Трень-брень! (..... Demo Piatti)
Очень
Звонкий
День!

6. Игра на развитие творческого мышления с использованием колесика Pitch Bend на синтезаторе

В следующем упражнении предложите ученику исполнить партию Котика. Рекомендуем для «мяуканья» использовать голоса из банка Saxophone. Имитировать мяуканье котенка помогает левая рука, которая плавно опускает колесо **Pitch Bend** в то время как правая рука держит ноту.

10. «Котик»
(русская колыбельная песня)

- Ах ты, котенька коток,
Котя серенький хвосток.
- Мяу, мяу. (Pitch Bend)
- Приди, котик, ночевать,
Мою Сашеньку качать.
- Мяу, мяу. (Pitch Bend)
- Я тебе, коту, коту,
За работу заплачу:
- Мяу, мяу. (Pitch Bend)
- Дам кусочек пирога,
Полну миску молока.
- Мяу, мяу, мяу, мяу. (Pitch Bend)

7. Обобщающие игры с применением различных тембров из банка голосов

Песни исполняются на одном или двух звуках, ориентируясь на ритм стихов. Песни можно исполнять во всех регистрах, от любых нот, разными голосами. Игру песен можно сопровождать ритмом ударных любого четырехдольного стиля в удобном темпе, подготавливая слух ребенка к знакомству с автоаккомпанементом.

На этом этапе можно познакомить ребенка с кнопками **Темпо, Темпо – Тар.**

11. «Звоны»

Ой, звоны звонят,
Злого волка гонят.

Попробуйте найти голоса из банка Percussion (например, Tubular Bells)

12. «Оркестр»

Слон трубит (R1 –Trumpet), а баран
Барабанит в барабан(Multi Pad),
Гусь поет (L -Choir), а сверчок
Держит скрипку и смычок (Demo –Violin)

В этом примере можно использовать сразу несколько функции: **Split, Demo, Multi Pad.**

13. «Барабанщик»
(стихи Агнии Барто)

На парад

Идет отряд.
Барабанщик
Очень рад.

Барабанит,
Барабанит
Полтора часа
Подряд!

Левой, правой!
Левой, правой!
Барабан
Уже дырявый!

Рекомендуем использовать клавиши голоса Drum Set (банк Percussion)

Нотные примеры:

1. Дятел
2. Дождик
3. Дон-Дон
4. Камаринская
5. Ай. Ду-ду
6. Звени, колокольчик
7. Сорока
8. А мы просо сеяли
9. Старый добрый клавесин
10. Е. Гнзина. Этюд
11. Эния. “Волшебная сказка”
12. Ф. Карулли. “Трубадуры”
13. А. Лемуан. Этюд
14. Ф. Миллз “Танцор из музыкальной шкатулки”
15. М. Каркасси. “Швейцарская мелодия”
16. Ф. Бейер Этюд
17. Дж. Вильямс “Тайная комната”
18. Ф. Куперен “Жнецы”
19. В. А. Моцарт. “Ах, маман...”

8. Обучающие игры на освоение функции клавиатуры

Обратите его внимание на то, что на синтезаторе можно играть тремя различными голосами. Синтезатор имеет настройки для правой руки (**Right 1 и Right 2**) и для левой руки (**Left**). Разделить клавиатуру на верхнюю и нижнюю части помогает режим **Split**.

На начальном этапе обучения можно не заострять внимание ребенка на настройке разделения клавиатуры, обратите лишь его внимание, в каком месте проходит граница изменения голоса.

Нотные примеры:

20. Барабанщик
21. Симфония с сюрпризом
22. 76 тромбонов
23. Б. Херманн «мартин насвистывает»

24. З. Кодай «Старые венские куранты»

25. Х. Циммер «Черная жемчужина»

9. Игры на развитие креативного мышления (ознакомление с функцией Autoaccompaniment)

Автоаккомпанемент – одна из важнейших функций синтезатора, и работа с автоаккомпанементом ведется на протяжении всего периода обучения.

Предлагаем начать со знакомой формы работы - чтения стихов. Но иллюстрируя их не голосами, а стилем.

Выберите стиль из банка «Country» и нажмите на любую клавишу в зоне аккомпанемента (не забудьте предварительно нажать кнопку **Synchro Start**). Проговаривайте стишок, используя вариации стиля для каждого куплета.

39. Про Пэгги

(по мотивам шотландской народной песни)

*У Пэгги жил ленивый кот,
Весь день мурлыкал как фаягот.*

Ах, до чего ж ленивый кот!

Припев: Спляшем, Пэгги, спляшем!

*У Пэгги жил смешной щенок,
Он танцевать под дудку мог.*

Ах, до чего ж смешной щенок!

Припев

*У Пэгги жил веселый гусь,
Он знал все песни наизусть.*

Ах, до чего ж веселый гусь!

Припев

*У Пэгги жил серьезный конь,
Он пел баллады под гармонь.*

Ах, до чего ж серьезный конь!

Припев

10. Творческая игра «Создай композицию»

Предложите ученику создать композицию только на функции автоаккомпанемента, используя один или несколько звуков (импровизационно). Обратите внимание ученика, что **разделение клавиатуры** на мелодию и аккомпанемент происходит так же как на голоса для правой и левой руки.

Intro, Main A (1-4 такты), **Main B** (5-8 такты)....., **Ending**

Intro, Main A (1-4 такты), **Fill in (Break)**, **Main B** (5-8 такты)....., **Ending**

Гармонические обозначения предлагаем ввести сразу же после ознакомления с функцией автоаккомпанемента.

На первом году обучения ребенок без усилий осваивает:

- **Мажорные трезвучия;** обозначаются прописной буквой латинского алфавита, соответствующей основному тону (если основной тон аккорда соответствует черной клавише, к ней добавляется знак альтерации -диез, бемоль -, следующим за буквой)

А (ля), В (си), С (до), D (ре), Е (ми), F (фа), G (соль)

- **Минорные трезвучия;** обозначаются добавлением к основному тону строчной буквы "m":

Am (ля минор), Bm (си минор), Cm (до минор),

Если надо обозначить другие разновидности трезвучий (в нашем пособии они встречаются редко из-за сложности взятия), то строчные буквы и слоги, следующие за обозначением основного тона, указывают на ту или иную разновидность аккорда:

- **dim** – уменьшенный,
- **aug** - увеличенный

Старайтесь не перегружать первые композиции сменой гармоний. Задача ребенка на начальном этапе – приучить слух к сложной фактуре акомпанемента и взаимодействовать с ней в соответствующем темпе.

Нотные примеры:

26. Э. Морриконе «Миссия невыполнима»

Несложные танцевальные "клубные" композиции и версии в танцевальных ритмах способствуют привыканию ребенка к режиму акомпанемента. Не забывайте пользоваться кнопкой "**Balance**", которая позволяет регулировать громкость акомпанемента по отношению к голосам и мультипадам.

Нотные примеры:

27. АТВ "В 9 часов вечера"

28. "Сиртаки"

29. Томоясу "В-у-у Х-у-у"

30. Дж. Сангстер "80 дней вокруг света"

31. К. Сен-Санс "Слон"

32. Ж.-К. Нашон "Необитаемый остров"

Некоторые ученики с «несовершенным» чувством ритма неохотно осваивают автоакомпанемент, интуитивно избегают его, боятся и не любят. Таким детям можно предложить композиции в **смешанном режиме** исполнения: начать в режиме **Normal**, а потом включить режим **Астр.**

Нотные примеры:

33. А. Смит «Дуэль на банджо»

34. «Калинка»

35. Окарина «Волынка»

36. Дж. Ховард «Динозавр»