|  |  |
| --- | --- |
|  | ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕТОД Х.ХАЙНЕР (ЕЛЕНА НИКОЛАЕВА) |
|  | Фортепиано, синтезатор не как исполнительский инструмент, а прежде всего, как инструмент, позволяющий овладеть музыкальной грамотностью. Клавиши являются звучащей частью Нотного стана. Трансформированный, приспособленный под зрение новичка Нотный стан становится Картой, для ориентации на клавиатуре. Именно поэтому отпадает необходимость теоретизирования о том, какая нота, где находится. И если мы фокусируемся в начале обучения на овладении музыкальной грамотой, а не на тембре ф-но, не на красоте звучания этого тембра, то нужно быть готовыми к тому, что поначалу у ученика не будет красивых идеальных рук просто потому что на начальном этапе перед начинающим стоят другие задачи) |
|  | Итак, по каким направлениям нужно работать с новичком с первых уроков, чтобы он успешно и на практике освоил музыкальную грамоту.  1. Музыкальный алфавит  2. Упражнения  3. Интерактивные игры "этюды для глаз"  4. Игра пьес по интерактивным нотам:  а) Разучивание пьес "навырост"  по азбучным нотам  б) Чтение нот с листа  (незнакомые пьесы по "заколдованным ноткам")  в) Знакомстово с классическими шедеврами:  игра тем по азбучным нотам  г) Театр теории музыки |
|  | Многие думают, что музыкальный алфавит – это 7 нот по порядку: до-ре-ми-фа-соль-ля-си. Однако это не так и вот почему: 1. В музыке нет одного направления движения, а значит обратное проговаривание звукоряда необходимо. 2. В музыке каждая из 7 нот может являться первой. Поэтому мы должны знать 7 нотных последовательностей. И это 1-ый круг алфавита.  При неисчислимом количестве звуковых комбинаций и интонаций подчинены конкретным закономерностям. Ноты могут располагаться через ступень – и это 2-ой круг музыкального алфавита. И через 2 ступени – это 3-ий круг. Все остальные сочетания звуков – это производные последовательности, называемые в музыковедении обращениями. |
| видео |  |
|  | **Первые упражнения или первые шаги фортепианного хождения**.  Хождение – ключевое слово. Новичок, поставив пальцы на клавиши в буквальном смысле учится ходить от клавише к клавише, с разницей только в том, что ног сейчас как минимум 5! Игра – это работа всех пальцев в заданной последовательности. Восприятие и сознание должно взять под контроль все нужные для игры мышцы. Для этого мышцы должны работать, при условии, что это простые для запоминания «прогулочные маршруты». Чем чаще новичок «прогуливается», тем быстрее разовьет взаимопонимание пальцев с клавишами, тем быстрее освоит клавишное пространство зрительно, перестанет его бояться и запомнит как группируются клавиши по октавам и относительно чёрных клавиш, + позволит использовать уже освоенный музыкальный алфавит но уже на клавишах. |
|  | - Упражнения для развития координации  ГАНОН №1  «Червячок»: Ч-Б КОТ, С-dur (расходящийся)ИГРА ТРЕЗВУЧИЙ  (не увидите красивых идеальных рук…задачи другие) |
| видео |  |
|  | - ИНТЕРАКТИВНЫЕ игры-тренажёры, постепенно подготавливающие зрение ученика для работы с традиционным нотным текстом. Их всего 7: 6 (вспомогательных) +1 (Мягкое фортепиано, где уже непосредственно идёт игра пьес по нотам). Игры должны проходится в определённом порядке в соответствии с планами обучения (особенно это касается 1 года обучения)  **Игры** (посмотрим, может ли чему-то научить бездушный компьютер и бездушный синтезатор). |
|  | **Guess Key**обучает находить правильную клавишу музыкальной клавиатуры в соответствии с указанной нотой или символом.  Продвинутые ученики могут воспользоваться этой игрой, чтобы развить навык нахождения правильной клавиши не глядя на клавиатуру. |
| видео | Что развивает этот модуль  **Физические навыки:**  Способность фокусироваться на мелких объектах и перемещать зрительный фокус с нот на клаиши инструмента  Умение не смотреть на руки при работе с нотами  Зрительно-мышечная реакция на символ ноты  Способность различать и сличать отдельные цвета и абстрактные картинки  Умение ориентироваться в клавишном пространстве  **Аналитические навыки:**  Развитие свуко-высотного слуха  Понимание регистров  Соответствие вертикального расположения регистров (образ дерева) к клавишному пространству: ниже - левее, выше - правее  Способность ориентироваться в октавах  Умение пользоваться различными пальцами правой и левой руки  Осознание нотных последовательностей на клавишном пространстве |
|  | Цель модуля  Эта игра помогает ученику привыкнуть к порядку названий нот: A-B-C-D-E-F-G или до-ре-ми-фа-соль-ля-си. Она учит отличать одну ноту от другой, и распознавать их затем в любых комбинациях и последовательностях. |
| видео | Что развивает этот модуль  **Физические навыки:**  Способность фокусироваться на мелких объектах и перемещать зрительный фокус с нот на несколько клавиш компьютерного киборда.  Зрительно-мышечная реакция на расположение ноты в ряду  Способность различать и сличать отдельные картинки  Способность контролировать мелкие мышцы указательного и среднего пальцев правой руки и ладони левой руки.  Умение координировать работу правой и левой рук.  **Аналитические навыки:**  Развитие звуковысотного слуха  Логическое мышление в определении расположения нот и клавиш  Понимание соответствия нотного и клавишного рядов  Пространственное мышление в закреплении навыка верх - право, низ - лево  Запоминание Нотного Алфавита поступенно, через ступень и через две ступени |
|  | Цель модуля  Этот модуль помогает ученику запомнить имена нот и их расположение на нотных линейках в скрипичном и басовом ключах. |
| видео | Что развивает этот модуль  **Физические навыки:**  Способность фокусироваться на мелких объектах и перемещать зрительный фокус с нот на несколько клавиш компьютерного киборда.  Зрительно-мышечная реакция на расположение ноты на и между линейками  Способность читать короткие нотные ряды  Способность контролировать мелкие мышцы указательного и среднего пальцев правой руки и ладони левой руки.  Умение координировать работу правой и левой рук.  **Аналитические навыки:**  Развитие звуковысотного слуха  Развитие зрительного фокуса в работе с линейками и пространствами  Логическое мышление в определении расположения нот и клавиш  Понимание соответствия нотного и клавишного рядов  Пространственное мышление в закреплении навыка верх - право, низ - лево  Запоминание Нотного Алфавита поступенно, через ступень и через две ступени  Способность ориентироваться в карте Нотного стана  Способность считывать дополнительные линейки |
|  | Цель игры  Эта игра обучает чувству ритма и координации, а также распознаванию различных видов длительностей нот (то есть сколько времени нужно играть ту или иную ноту). |
| видео | **Физические навыки:**  Способность фокусироваться на мелких объектах и перемещать зрительный фокус с нот на клавишу пробела.  Зрительно-мышечная реакция на цвет  Способность различать и сличать отдельные цвета  Способность контролировать мелкие мышцы руки дольше или короче  **Аналитические навыки:**  Умение проигрывать мелодии различных пьес с помощью одной клавиши  Знание символов длительностей нот  Умение считать длительности  Понимание пропорциональности различных длительностей по времени |
|  | Цель модулей  Эти модули помогают ученику запомнить расположение любой ноты на нотном стане при скрипичном и басовом ключах. |
| видео | **Физические навыки:**  Способность фокусироваться на мелких объектах и перемещать зрительный фокус с нот на несколько клавиш компьютерного киборда.  Зрительно-мышечная реакция после определения расположения нот на Скрипичном и Басовом ключах  Развитие зрительного фокуса в работе с линейками и пространствами  Способность видеть линейки, просранства и дополнительные линейки для расположения нот  Способность контролировать мелкие мышцы указательного и среднего пальцев правой руки и ладони левой руки.  Умение координировать работу правой и левой рук.  **Аналитические навыки:**  Развитие звуковысотного слуха  Умение быстро ориентироваться в линейках и пространствах Басового и Скрипичного ключей  Логическое мышление в определении расположения нот и клавиш  Понимание соответствия нотного и клавишного рядов  Пространственное мышление в закреплении навыка верх - право, низ - лево  Запоминание нот на нотоносце  Способность ориентироваться в карте Скрипичного и Басового ключей  Способность считывать дополнительные линейки |
|  | **1. Построение координационных навыков**  В области развития навыков, особенно с детьми от 2х до 5ти и детьми с ограниченными возможностями Gentle Piano помогает построить  Зрительно-моторную координацию  Координацию обеих рук  Осознание всех пальцев  Умение управлять пальцами (аппликатура)  **2. Работа над концернтным репертуаром.**  **3. Читка с листа.**  **3. Знакомство с гармонией. Игра аккордов.**  **4. Транспозиция.**  **5. Музыкальный и ритмический диктант.**  **6. Слушание музыки и история музыки.** |
| видео |  |
|  | **НОТНЫЙ СТАН**  Ноты придумал монах Гвидо Аретинский в 10 веке, он учил петь певцов в хоре. Нотная строка Гвидо была одноголосна и нотный текст был наглядным для певцов. Совпадение выше-ниже + текст молитв подсказывал ритмическую сторону мелодии. С развитием инструментов, музыкального многоголосья нотный текст утратил свою наглядность. Для неподготовленного зрения новичка Нотный стан стал непонятным, многоэтажным и многоярусным. Зрительно нужно удерживать, вести 22-23 линеек и пространств, + ритмическая графика + игра на инструменте 10 пальцами – всё это стало камнем преткновения для желающих обучиться музыке |
|  | Х.Хайнер временно трансформирует нотного стана для глаз начинающих, исходя из трудностей учеников при чтении нотного текста. |
| На изображении может находиться: текст «мелкий текст, не могут сфокусироваться на вертикали (нотах, которые нужно играть одновременно)» | 1. Мелкий текст, не понятно, какие именно ноты нужно играть, должны звучать вместе |
| На изображении может находиться: текст | Х.Хайнер увеличивает формат текста и выделяет нужную вертикаль жёлтой фокусной линией, но… ученик продолжает путаться в чёрно-белых линейках и пространствах, чёрно-белых клавишах и черно-белых нотах, отвлекаясь при этом ещё и на ритмическую графику, которая тоже чёрно-белая, поэтому…. |
| Нет описания фото. | она убирает временно ритмическую графику из нот, дабы полностью сфокусироваться в первую очередь на нотах. Следующим препятствие на пути новичка становится несоответствие движений право (высокие звуки) лево (низкие звуки), в то время как в нотах высокие ноты расположены выше (движение глаз вверх), а низкие ноты(движение глазами вниз). Ноты в Скрипичном ключе (верхняя строчка нотоносца) играется правой рукой, а ноты Басового ключа (нижняя строчка из 5 линеек) нужно играть левой рукой, и тогда для удобства…. |
| На изображении может находиться: текст | для того, чтобы ученик не путался Х.Хайнер переворачивает (временно) Нотный стан ключами вверх и получает полное соответствие движений вправо-влево + дополнительно выделяет контрастным цветом то, что должна играть правая рука (Скрипичный ключ зелёный цвет) и то, что левая – коричневым цветом (Басовый ключ). Разобравшись с движениями рук, перед глазами ученика встаёт следующая задача: ноты на линейках и между. Чуть-чуть смещаясь по нотоносцу они, одинаковые и черные, кажется что ничем друг от друга не отличаются… |
| На изображении может находиться: текст «5. путают ноты поступенно или через ступень, не понимают, что линейки и пространства между ними- это равнозначные дорожки для HOT» | Для того, чтобы разобраться с этим, и показать новичку, помочь ему зафиксировать зрением разницу в этих нотах Х.Хайнер выделяет их контрастным цветом – синим и красным. Мы называем их девочки (на линеечка) как бусинки на ниточке, и мальчики (как мячики) нотки между линеечками. Я говорю своим ученикам, что мячик «застрял» между двумя стенками-линеечками. Но вот не стыковочка, почему одни из них находятся на узеньких линеечках, а другие на толстых белых полосочках? Что бы это значило? Кто здесь главный? |
| На изображении может находиться: текст | Для того, чтобы не подозревать никакую ноту в превосходстве над другими, Х.Хайнер уравнивает все пространства-дорожки для нот. Увеличивает ширину линеек так, что все дорожки для нот становятся по ширине ещё и равными ширине клавиш. В результате получилось, что каждая дорожка нотного стана имела своё конкретное видимое продолжение на клавишах фортепиано. И получилось, что нота =клавиша и этот факт не нужно додумывать, домысливать, представлять, это стало видно и осязаемо. Теперь, когда вроде бы всё ясно и видно зрение начинает путаться в районе 3 -ей линейки ( в середине) это физиологически обусловлено лимитами человеческого восприятия. Дело в том, что мы можем различать лишь до 7-ми однородных объектов. Так вот, в районе ля-си-до лимиты человеческого зрительного восприятия заканчиваются. И здесь Х.Хайнер тоже приходит на помощь, помогая зрению цветом… |
| На изображении может находиться: текст «7. .путаются в названиях HOT и клавиш, не могут быстро найти соответствие» | Выделяет До Малой октавы и До второй голубым цветом. Поучается…нотная карта, с чётким симметричные делением на 4 октавы, в которой уже не запутаешься и не заблудишься. Глядя на неё, ученику вообще не нужно больше ничего объяснять какая нота и на какой линейке. Не нужно это заучивать и зубрить, тем более учить стихи про «домик» для каждой ноты. Чтобы мгновенно НАХОДИТЬ, а не ИСКАТЬ…. |
| На изображении может находиться: текст «8. система HOT и клавиш, понятная с первых уроков любому начинающему позволяющая играть сразу двумя руками в 2-x ключах одновременно! как долго держать длительность ноты и когда отпускать?» | Х.Хайнер помещает в ноту картинку, подсказывающую название ноты сольфеджио, а затем такую же картинку помещает на клавишу, тем самым упрощая задачу новичку до минимума: увидеть ноту-с картинкой на нотном стане – найти эквивалент на клавиатуре. Тренируя зрение в чтении нот-картинок, ученик постепенно «походя» мимо ходом, между делом и играючи запоминает и ноты и клавиши, картинка позволяет назвать и пропеть нужную ноту и клавишу, что день за днём развивает голос и звуковысотный слух ученика. |
| На изображении может находиться: 1 человек, текст «эту проблему удалось решить только применив компьютерную, интерактивную графику. длительность каждой ноты стала видимой, зрительно контролируемой. так появилась программа софт моцарт» | Каждая длительность представлена в виде распускающегося цветка. От почки-бутона (начало) – раскрытие цветка (развитие, продолжение длительности) – до появления бабочки (окончание длительности, сигнал к тому, чтобы отпустить клавишу = «отпустить бабочку») |
| Видео Софийки |  |
|  | В чём эффективность метода?   Основывается на уже апробированном подходе, который мы используем в Азбуке и Букваре: от картинки и произнесения к знаку и тексту. |
|  |  Опора при обучении музыкальной грамоте не только на мышечную и слуховую, но и одновременно с этим на зрительное восприятие человека и его речевую память. Что позволяет развиваться всем навыкам в здоровом балансе   Интерактивный, «говорящий» нотный стан, который дал возможность увидеть развитие звука через компьютерную графику и взаимодействовать с длительностями, нотами и звуками без посредников, переводчиков и поводырей, |
|  | Параллельно запускаются 2 процесса по развитию координации:  - игра упражнений, в которых заложены основные аппликатурные формулы  - игра пьес по нотам, освоение нотной грамоты через собственную игру  Игра по нотам по 2-м направлениям:  - разучивание более сложных пьес «навырост» для развития координации на 1, 3-й презентациях (зрительно облегчённый нотный текст с картинками), что позволяет ученику постоянно двигаться вперёд  - ЧСЛ лёгких по координации пьес на 2, 4, 5 и 6 презентациях (зрительно сложных). Таким образом достигается баланс в развитии зрительно-моторных навыков новичка.   Интерактивные игры: подготавливают ученика к восприятию более сложной подачи нотного текста в будущем, дополнительно тренируют зрение в работе с линейками и пространствами, взращивают слух и формируют навыки, необходимые для ЧСЛ, – как основы успешного обучения музыке. |