|  |  |
| --- | --- |
|  | Лекция №2 Интерактивно-цифровой подход а методе Х.Хайнер. 4 часть. |
|  | Обучение детей музыкальной грамоте по системе Софт Моцарт или по методу Хайнер предполагает использование в образовательном процессе не только программного обеспечения, но и разных дополнительных аудио, видео и бумажных материалов. |
|  | Сегодня мы подробно рассмотрим первую веточку, главную часть инновационного метода обучения музыке, а именно то, из чего состоит программное обеспечение Софт Моцарт. |
|  | Интерактивные игры в программе Софт Моцарт направлены в первую очередь на развитие навыков, необходимых ученику при чтения нот. А именно: они развивают   * способность фокусироваться на мелких объектах и перемещать зрительный фокус с нотного пространства на клавишное * Зрительный фокус в работе с линейками и пространствами, способность видеть линейки, пространства, дополнительные линейки для расположения нот. * зрительно-мышечная реакция после определения расположения нот и соответствующих им клавиш в Скрипичном и Басовом ключах. * логическое мышление в определении расположения нот и клавиш, понимание соответствия нотного и клавишного пространств и др. * умение не смотреть на руки при работе с нотами, умение ориентироваться в клавишном пространстве. * развитие звуко-высотного слуха, понимание регистров, ориентирование в октавах. * способность читать короткие нотные ряды. * пространственное мышление в закреплении навыка верх – право, низ – лево. * запоминание нотного алфавита поступенно, через ступень и через 2 ступени, способность ориентироваться на карте нотного стана, способность считывать дополнительные линейки. * развивает способность контролировать мелкие мышцы руки дольше или короче, умение проигрывать ритм мелодий различных пьес с помощью одной клавиши, знание символов длительностей нот, понимание пропорциональности различных длительностей по времени. * умение координировать работу правой и левой руки. * Постепенное развитие внимания, концентрации в работе.   Новичок, играя в эти игры, играет с нотным станом как с игрушкой, с логической головоломкой, кубик-рубик. Нотный стан постоянно меняется. Вертится, переливается от азбучной презентации к традиционной, тем самым подготавливает зрение ученика к чтению нот в традиционном виде. |
|  | - 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 в Академии Софт Моцарт)  Посмотрим теперь на примере каждой из игр, чему может научить ребенка 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 |
|  | **Нотный алфавит**  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 |
|  | **Фруктовые линии**  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 |
|  | **Длительности**  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 | Что развивает этот модуль  **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  ***Данный модуль является чрезвычайно полезным для детей младшего дошкольного возраста в развитии мелкой моторики и зрительно-мышечной координации.*** |
|  | **Пазлы Басового и Скрипичного ключей**  Цель модулей  Эти модули помогают ученику запомнить расположение любой ноты на нотном стане при 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 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 |
|  | **Нежное фортепиано**  В Методе Хайнер Gentle Piano используется для решения многих музыкально-педагогических задач.  **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)  Начинающим, моторика и координация которых находятся в развитии, лучше давать пьесы на 1 и 3 презентации.  **2. Работа над концертным 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 |  |
|  | В Gentle Piano Нотный текст может быть представлен в 6 видах, презентациях. Для чего понадобилось Елене Хайнер трансформировать Нотный стан? Чтобы ответить на этот вопрос, нам необходимо совершить небольшой исторический экскурс. |
|  | **НОТНЫЙ СТАН**  Ноты придумал монах, Гвидо Аретинский в 10 веке, он учил петь певцов в хоре.   1. Итак, во первых, нотная запись была простой. Нотная строка Гвидо была одноголосной и это никак не шло вразрез с природой зрительного восприятия человека. 2. Нотный текст был наглядным для певцов, потому что расположение нот по принципу выше-ниже, полностью соответствовало ощущениям в голосовом аппарате певцов при пении. 3. Нотная строка Гвидо не была отягощена ритмической графикой, т.к. текст молитв подсказывал ритмическую сторону мелодии.   Но с развитием инструментов и многоголосия в музыке нотный текст утратил свою простоту и наглядность. Для неподготовленноготзрения новичка нотный текст стал непонятным, многоэтажным и многоярусным. |
|  | Вот не полный список трудностей и задач, которые стоят сегодня перед новичком, пришедшим в класс фортепиано.   1. Запомнить ритм, обозначение длительностей 2. Запомнить ноты 3. Запомнить клавиши 4. Выработать координацию в работе с нотами: выше – вправо, ниже – влево 5. Наработать координацию рук и пальцев, т.к. мы руками играем на ф-но 6. Научиться видеть уникальность каждой ноты, не смотря на то, что все они одинаково круглые и различаются только по расположению на или между какими-то определенными линейками. В то время как лимиты человеческого восприятия это 6-7 однородных объектов 7. Многолинейность музыкального языка, игра в 2-х ключах, ориентирование в 22-23 линейках 8. Правильная постановка рук и звукоизвлечение, прикосновение к инструменту. И т.д. |
|  | Ноты придумал монах, Гвидо Аретинский в 10 веке, он учил петь певцов в хоре.   1. Итак, во первых, нотная запись была простой. Нотная строка Гвидо была одноголосной и это никак не шло вразрез с природой зрительного восприятия человека. 2. Нотный текст был наглядным для певцов, потому что расположение нот по принципу выше-ниже, полностью соответствовало ощущениям в голосовом аппарате певцов при пении. 3. Нотная строка Гвидо не была отягощена ритмической графикой, т.к. текст молитв подсказывал ритмическую сторону мелодии.   Но с развитием инструментов и многоголосия в музыке нотный текст утратил свою простоту и наглядность. Для неподготовленноготзрения новичка нотный текст стал непонятным, многоэтажным и многоярусным. |
|  | Для того, чтобы начинающий смог самостоятельно решить этот список задач, потребовалось вернуть нотам простоту и наглядность, временно трансформировать, приспособить нотный стан для удобства зрительного восприятия. Х.Хайнер по маленьким шажочкам раскрутила этот клубок проблем, исходя из конкретных трудностей учеников при чтении нотного текста. |
|  | Мелкий текст, не понятно, какие именно ноты нужно играть, должны звучать вместе |
|  | 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…. |
|  | 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…. |
|  | 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… |
|  | 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? |
|  | 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… |
|  | 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…. |
|  | 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. Теперь нотный стан стал понятен даже 2-х летнему малышу, но как понять, как долго нужно держать клавишу, как долго нужно удерживать клавишу пальцем? |
|  | И здесь на помощь приходят компьютерные технологии, эту проблему удалось решить только за счет интерактивной графики. Каждая длительность в программе 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») |
|  | Итак, какие бонусы нам дает использование ПО при обучении детей музыке? Программа Софт Моцарт для ученика является носителем музыкального языка, с помощью цифровых технологий стало возможным мгновенное удовлетворение когнитивного запроса ученика, связанного с получением нового знания, новых навыков. И это сделано в программе за счет интерактивности, т.е. возможности взаимодействия с нотозвуком в реальном времени. Для этого в программе используются анимационные подсказки. К примеру, появление Паучка в Джентл пиано означает неправильность какого-то действия, была нажата неверная клавиша. Появление Гномика Упса говорит о том. Что клавишу держали недостаточно долго. Если же на экране на ноте появилась Бабочка, то это подсказывает ученику, что нужно отпустить клавишу, отпустить Бабочку. И вот мы подходим к 3-му бонусу, который нам дает использование ПО в обучении. Это объективность результатов и оценки действий. Все эти подсказки в Джентл пиано беззвучны, они лишены какой-либо эмоциональной окраски оценки действий, поэтому обеспечивают психологический комфорт ученику и чувство безопасности, он быстренько исправляет ошибку без лишних вздохов по поводу совершенных погрешностей в игре. |
|  | Итак, какие бонусы нам дает использование ПО при обучении детей музыке? Программа Софт Моцарт для ученика является носителем музыкального языка, с помощью цифровых технологий стало возможным мгновенное удовлетворение когнитивного запроса ученика, связанного с получением нового знания, новых навыков. И это сделано в программе за счет интерактивности, т.е. возможности взаимодействия с нотозвуком в реальном времени. Для этого в программе используются анимационные подсказки. К примеру, появление Паучка в Джентл пиано означает неправильность какого-то действия, была нажата неверная клавиша. Появление Гномика Упса говорит о том. Что клавишу держали недостаточно долго. Если же на экране на ноте появилась Бабочка, то это подсказывает ученику, что нужно отпустить клавишу, отпустить Бабочку. И вот мы подходим к 3-му бонусу, который нам дает использование ПО в обучении. Это объективность результатов и оценки действий. Все эти подсказки в Джентл пиано беззвучны, они лишены какой-либо эмоциональной окраски оценки действий, поэтому обеспечивают психологический комфорт ученику и чувство безопасности, он быстренько исправляет ошибку без лишних вздохов по поводу совершенных погрешностей в игре. |
|  | Работу по программе можно сравнить с работой врача, который ставит диагноз и прописывает лечение исходя из результатов анализов пациентов. Опираясь на цифры мы можем понять какие навыка у ученика «западают», на что нужно обратить особое внимание и выписать «рецепт», т.е. дальнейший план действий в работе над конкретной пьесой. |
|  | И получается вот какой удивительный парадокс: работая с ПО Софт Моцарт, процесс обучения становится не только более эффективный, но и более гуманный и человечный, нежели при традиционном подходе обучения игре на инструменте. Учитель, опираясь на цифры в компьютере, начинает более бережно относиться к природе развития навыков каждого из учеников. Благодаря интерактивным технологиям, в классе никогда не возникнет ситуации форсирования событий и завышенных требований к ученику. Педагог, в классе которого есть такая программа, не будет требовать невыполнимых задач от ученика, к решению которых он ещё не готов. Именно ПО Софт Моцарт разворачивает наше представление о том, как нужно строить обучение музыке на 180 градусов, и ставит развитие личности ученика в центр обучения. |
|  | Спасибо за внимание. |