|  |  |
| --- | --- |
|  | Лекция 3 Зрительный подход в методе Хайнер 3 часть |
|  | Начальные стадии развития внимания в методе Хайнер |
|  | Из предыдущих лекций мы знаем, что Софт Моцарт – это Система обучения музыке, основанная на чтении и записи нотного текста. Сегодня мы поговорим о чтении нот. Игра на фортепиано по нотам – это комплексный навык он включает в себя умение увидеть ноты , (что требует развития зрительного внимания ) и умение воспроизвести эти ноты на фортепиано двумя руками (т.е необходимо ещё плюсом развивать координацию Всех пальцев обеих рук). Сочетание этих 2-х умений можно назвать зрительно-моторной координацией ученика, в процессе становления которой должна быть доведена до автоматизма цепочка из следующих физических задач: 1.увидеть ноту – 2 увидеть клавишу – 3 нажать клавишу. Давайте поподробнее рассмотрим каждое из звеньев этой цепочки. |
|  | Увидеть ноту.  У ноты есть 2 основные характеристики 1. Это её имя и 2 Это положение на нотоносце. Оба этих значения имеют одинаковую значимость для внимания ученика. Если мы направим внимание от умения определять ноту по имени к положению в нотном ряду с помощью речевой памяти и способности видеть, то умение считывать ноты на линейках и пространствах зрительно можно развить достаточно легко. |
|  | Т.е. первое, что нужно сделать – это познакомить внимание ребёнка с именами нот на речевом и тактильном уровне.  С помощью алфавитных карточек с картинками мы проговариваем имена нот, трогаем их пальчиками левой и правой руки. |
|  | Второе – имена клавиш такие же как и у нот, их можно найти на клавиатуре, потрогать, назвать, нажать. Найти домик» у каждой нотки. Гис кей - это модуль. С помощью которого ребёнок учится видеть клавиши по одной и изучать географию инструмента. Картинка и звук помогают зрительному фокусу сосредоточиться на каждой клавише. С помощью Guess Key вы сможете измерять прогресс ребенка в точных цифрах. Останавливайте игру кнопкой F1 и записывайте результат. Если количество очков увеличивается, ребенок прогрессирует. |
|  | **Клавиши и ноты расположены поочередно.** Т.е. нотные ряды на клавишах и в нотах повторяются. Мы учимся запоминать эти нотные ряды, раскладывая алфавитные карточки от каждой нотки. Это упражнение поможет зрительному фокусу быстрее находить ту или иную клавишу или ноту. Нотные ряды лучше воспринимаются сначала на слух (звукоподражательный навык) с помощью специальной песенки - речевки. На основе песенки ребенок начинает составлять ряды карточками.  Этот вид работы постепенно развивается в игру Note Alphabet, которая требует больше внимания и учит составлять нотные ряды с постоянным ускорением.  Этот вид работы постепенно развивается в игру Note Alphabet, которая требует больше внимания и учит составлять нотные ряды с постоянным ускорением. |
|  | Быстро проговаривать нотные ряды может любой ребенок, научившийся говорить:  Знание Нотного Алфавита внимание позже совершенствует в изучение гамм, интервалов, трезвучий и аккордов в теории музыки, гармонии и полифонии. |
|  | Далее мы отрабатываем навык увидеть ноту в модкле Джентл пиано. Наша начальная цель - научить видеть хотя бы одну ноту и одну клавишу, которая ей соответствует и нажимать эту клавишу. Кстати говоря, в Джентал пиано можно вырезать одну ноту и это будет самая минимальная задача для новичка.  Сфокусировать взгляд на ноте для детей разного возраста и уровня развития вызывают разные затраты внимания. Мы можем показать ноту с картинкой на экране, чтобы ребенок понял куда надо смотреть, но лучше этого не делать и позволить его вниманию самому найти. Для детей, внимание которых по-прежнему нуждается в развитии, вы можете закрыть экран с целью направления энергии фокуса на одну ноту. |
|  | После того как умение считывать ноты на первой азбучной презентации, т.е. умение читать ноты с картинками, с именами нот, доведено до автоматизма. Т.е. цифры в компьютере после игры пьесы показывают минимальное количество ошибок, а время стремится к нулю, мы можем перенаправить энергию внимания ребенка на считывание нот на линейках или между. С целью облегчения этой работы:  - Развиваем умение быстро узнавать ноты на линейках и между ними. Контрастный цвет помогает вниманию быстро рассортировывать эту информацию.  - Развиваем концепцию с помощью понятия: ноты на линейках - "девочки", а между линейками "мальчики". |
|  | Далее учим с помощью карточек различать обычные ноты на линейках и между линейками по одной ноте, а потом по две. |
|  | Как дополнительный, вспомогательный вид деятельности подключаем сюда работу с нотными прописями, с нотной и магнитной доской. |
|  | - Навык быстрой зрительной ориентации в линейках и пространствах развиваем с помощью модуля **Fruit** **Lines, а так же Требл и Бас пазл.** |
|  | Следующий этап – модуль **Gentle Piano**.  Учимся играть простые пьесы на 2, 4, 5 и 6 зрительных презентациях. Конечный этап – переход к обычному нотному тексту. |
| C:\Users\gubo4\OneDrive\Рабочий стол\ОБУЧЕНИЕ ПО СКАЙПУ\ПРЕЗЕНТАЦИИ ДОКЛАДОВ, ЛЕКЦИЙ\ЛЕКЦИЯ 3 ЗРИТЕЛЬНЫЙ и АЗБУЧНЫЙ ПОДХОД\лекция 3 часть 3\33.bmp | Идём дальше: второе звено. **Увидеть клавишу**  Для того, чтобы увидеть клавишу, соответствующую ноте, требуется физически перевести зрительный фокус с нотного на клавишное пространство. Это - еще один "проект" для неподготовленного зрения.  ***Синтезатор с наклейками*** является самым удобным для нахождения клавиши,потому что картинка сназванием ноты находится прямо под кончиками пальцев играющего. Именно поэтому для презентаций и первых уроков с начинающими лучше всего использовать наклейки на клавишах. Но даже и в этом случае малыши могут не сразу увидеть и идентифицировать требуемую клавишу. Для облегчения нагрузки на зрение и высвобождения внимания мы можем закрыть от ребенка часть клавиатуры так как это показано на фото. Если ребенок быстро находит клавишу, задание можно постепенно усложнять. После того как ребенок научится быстро переводить взгляд с ноты на клавишу, имеет смысл начинать работу над проигрыванием пьесы |
| D:\1. ОБУЧЕНИЕ ПЕДАГОГОВ СМ\ОБУЧЕНИЕ УЧИТЕЛЕЙ 12 ВСТРЕЧ\6. Встреча по лекции №3.2 (Статья Внимание)\01 Д.з к лекции 3.2\СМОТРИМ И СЛУШАЕМ\картинки к лекции 3 часть 3\10..bmp | Лучше всего научиться отрезать небольшой фрагмент из 4 максимум 8 нот и просить ребенка сыграть его.  Если при проигрывании отрезка время на таймере не превышает количества сыгранных нот (например, сыграно 4 ноты за 3 секунда), внимание ребенка готово к дальнейшему развитию фокусной концентрации. И этот вырезанный отрывок из пьесы можно постепенно увеличивать. |
| C:\Users\gubo4\OneDrive\Рабочий стол\ОБУЧЕНИЕ ПО СКАЙПУ\ПРЕЗЕНТАЦИИ ДОКЛАДОВ, ЛЕКЦИЙ\ЛЕКЦИЯ 3 ЗРИТЕЛЬНЫЙ и АЗБУЧНЫЙ ПОДХОД\лекция 3 часть 3\34.bmp | ***Синтезатор с закладками*** требует от внимания бОльших усилий:необходимо перевести зрительный фокус сноты на картинку и убедиться, что картинка соответствует клавише.  Как правило, такое, казалось, незначительное усложнение сразу отражается на таймере Gentle Piano: количество отставаний от реального времени растет. Это говорит о том, что внимание частично перенаправлено на решение физических трудностей.  Музыкальными закладками можно заменять наклейки в том случае, когда ребенок может играть музыкальные произведения при небольших показателях таймера и почти не глядя на руки.  Использование же ***клавиш без наклеек и закладок*** является самым сложным заданием для неподготовленного внимания ребенка. Оно, как правило, направляется на решение физических задач увидеть - что играть, и найти - что именно нажимать и с какой силой. |
| D:\1. ОБУЧЕНИЕ ПЕДАГОГОВ СМ\ОБУЧЕНИЕ УЧИТЕЛЕЙ 12 ВСТРЕЧ\6. Встреча по лекции №3.2 (Статья Внимание)\01 Д.з к лекции 3.2\СМОТРИМ И СЛУШАЕМ\картинки к лекции 3 часть 3\17..bmp | Для того, чтобы начинающий мог увидеть ноту и клавишу в работе с "традиционной" нотной записью и голыми клавишами, применяются различные приемы: поиск белых клавиш по распределению черных, заучивание положения каждой ноты на память, указка и подсказка учителя. Как уже писалось ранее, эти способы приводят к перегрузке внимания.  Если ребенку требуется больше секунды для того, чтобы найти ноту и клавишу, его внимание работает слишком тяжело и не наращивает энергию, но теряет ее. |
|  | **Следующее звено: Нажать клавишу.**  Это,казалось бы,простое действие тоже несет в себе несколько физическихсоставляющих.  Так, если попросить начинающего нажать более тугую клавишу фортепиано, звук будет слабым, "ватным".  Для того, чтобы внимание ребенка было полностью направлено на силу нажатия клавиши, оно не должно отвлекаться на проблему её поиска. Форсирование внимания на выполнение задачи - с какой силой нажимать ("погружаться в клавишу"), при плохом знании географии инструмента, и является основной причиной зажатия мышц руки ребенка.  Сила нажатия клавиши – это объективное физическое препятствие. Следует помнить, что рука ребенка только развивается и инструмент с «тугой» клавиатурой может отвлекать его от изучения географии клавиш. Если внимание ребенка не готово к работе с силой нажатия клавиши, отставание по времени на таймере Gentle Piano будет бОльшим. За таймером следует постоянно наблюдать и стараться не превышать «повышения температуры» так сказать этого «градусника».  Если показатели таймера хронически не уменьшаются, следует заменить цифровой инструмент синтезатором с легким прикосновением. |
|  | В системе Софт Моцарт существуют подготовительные виды работ для развития внимания на продолжительность и силу нажатия клавиши   1. **Note Duration (Длительности)**   -этот модуль помогает постепенно развить внимание со зрительного восприятия намышечные. В начале работы внимание ребенка направлено на решение зрительной задачи (увидеть ноту в определенном цветовом ореоле и довести её до отрезка с тем же оттенком, нажимая на клавишу пробела). Если ребенок справляется с заданием с хорошей скоростью, и при хорошем показателе таймера, он переключает внимание на контроль над более длительным или коротким воздействием на клавишу. |
| Игра Поймай клавишу | 1. **Модуль Guess Key**   - этот модуль помогает вниманию работать над географией клавиш. Когда у ученика получается быстрее находить нужную клавишу, игра переводит его в более быстрый режим работы. Тем самым продолжительность нажатия клавиши ребенком тоже уменьшается. |
| Видео Егоровой из доклада | Этот модуль можно использовать как упражнение на постановку рук начинающего, а также как подготовительный этап в работе над штрихами нон легато и стаккато. Модуль Гис кей можно использовать для более мягкого перехода от наклеек к закладкам и от синтезатора к фортепиано. |
|  | 1. **Упражнения.**   Игра гамм и упражнений на синтезаторе и фортепиано помогает вниманию учитьсяконтролировать силу нажатия клавиши, потому что мышцы работают в режиме "автопилота".  Переход от синтезатора к фортепиано будет более щадящим для внимания ребенка, если будет начинаться с освоения уже разученных упражнений. |
|  | 1. **Gentle Piano.**   С помощью этого модуля можно научить внимание начинающего контролировать силунажатия. Звук имеет начало развитие и окончание. Этот процесс может быть коротким или длительным, в зависимости от длительности звука. Тренировка внимания на умение считывать эту информацию представляет для начинающих дополнительную сложность. Поэтому важнейшим условием для считывания этой информации является свободная ориентация в клавишах и нотах, выражающаяся в низком показателе таймера.  Анимация в программе Gentle Piano помогает глазам ребенка увидеть, когда следует нажать, держать и отпускать звук.  Проигрывая ноты отдельными руками, ребенок быстрее начинает обращать внимание на ритмические подсказки. Научившись быстро переводить зрительный фокус с нот на клавиши, его внимание может переключиться на считывание дополнительной информации. Так внимание начинает видеть, когда следует продолжать нажимать клавишу (анимационная подсказка - Гномик Упс выпрыгивает, если клавишу отпустили раньше времени), появление Паучка сигнализирует о том, что нажата неверная клавиша, что нужно заменить её на правильную. Бабочка появляется тогда, когда клавишу нужно отпустить. |
|  | Спасибо за внимание! |