

Графическая нотация

(консультация для музыкальных руководителей, воспитателей)

Музыкальный руководитель Сомова О.Н.

Моделирование элементов музыкального языка лежит в основе создания игровой модели для творческого музицирования.

Главным признаком игровой модели является ее открытость для дальнейших трансформаций и импровизации.

Способы, которые возможно использовать для подобного моделирования:

Моделирование темпа.

- Речевое – декламация текстов в различных темпах, от медленного до очень быстрого.
- Двигательное – исполнение движений медленно, быстро, умеренно, постепенно ускоряя и замедляя.
- Графическое – частота символов обозначает скорость движения:

 Быстро:

Умеренно:

 Медленно:

 Замедляя:

Эти и все другие способы можно использовать, *превращая упражнения в игру*, для представления детям любого элемента музыкальной речи.

Моделирование метра и размера.

• Двигательное метрирование – используя разнообразные виды равномерного движения, сделать метр видимым и слышимым (звучащие жесты).

• Речевое – это фонематическая игра слогами.

• Графическое – использование рисунков, карточек или записи:

Метр:



Размер: 2\4



3\4



4\4

Использование «ритмичных» рисунков в данном случае есть необходимая ступень на пути формирования у детей: от конкретного к абстрактному.

Моделирование ритма.

Детям значительно проще представить себе ритмические отношения, если для этого использовать речь, мышечные ощущения, цвет, пространственные представления и др.

Можно попробовать расшифровать и записать барабанное послание африканских туземцев: «зум-ко-ко, зум-ко-ко, тики-тики-тики-ба-а».

Можно зашифровать какую-нибудь ритмоформулу в привычные слова и их цепочки: лимон-апельсин, банан-мандарин, звезда-небеса и т.д.

В бочке варится уха (// // // // // /)

Из цветного петуха (// // // // // /)

Хорошо, если дети еще озвучат свою запись ритмослогами, а затем на инструментах. Какую-то музыку можно зарисовать следующим образом:



Ля - ля - ля - ля, ля-а-а!

Ля - ля - ля, ля-а-а!

Знаки и фиксации ритмов могут быть самыми разными. Интересным способом моделирования ритма при подготовке детей к его чтению по записи является моделирование его на пальцах: один палец – четвертная нота, два – восьмые и т.д. С помощью такой ритмической азбуки можно организовать игру: дети хлопают задаваемый педагогом ритм.

Моделирование звуковысотных отношений.

- Речевое – подражая голосам животных и птиц, дети знакомятся с контрастными регистрами звучания. Глиссандируя голосом вверх-вниз (качели, горка), а так же произвольно спускаясь и поднимаясь голосом по «воображаемой» лестнице (топ-топ, скок-скок), дети изучают выразительные возможности регистров и своего голоса.

- Пространственное – моделирование рукой в воздухе направления движения мелодической линии.

Для первоначального осознания детьми соотношения звуков по высоте можно использовать игру «обмен приветствиями»: все свободно под музыку ходят по залу. В неожиданно наступившей тишине ищут себе партнера и поют друг другу по одному звуку любой высоты. Тот, у кого звук окажется ниже, приседает.

Моделирование динамики.

- Речевое – в упражнениях: крик-шепот, громкая ритмизованная речь – тихая речь – нормальная.
- Двигательное – игра: показать в движениях туловища на месте, а затем двигаясь по залу, громкое звучание и тихое, а так же переходы и перепады динамики.
- Графическое – использование различных рисунков для изображения контраста, или различных переходов переменной динамики в играх с инструментами и звуками речи.
- Пространственное – показ руками в воздухе объемов, имитирующих степень громкости и переходы динамики.

Моделирование фактуры и партитуры.

- Речевое – одноголосие и унисон (все декламируют одно и то же), двухголосие (речевой канон), многоголосие (каждый говорит свое, то, что хочет – речевой кластер).
- Двигательное – одноголосие (соло), унисон (одно движение все вместе), двухголосие (каждый свое), многоголосие (кластер).
- Графическое – использование условной символической записи, карточек с рисунками.
- Пространственное – использование различных предметов для создания модели фактуры (карандаши, линейки, мячи и пр.) или партитуры (инструменты в нужной последовательности).

Моделирование музыкальной формы.

- Пространственно-графическое – использование условной записи (геометрических фигур, цвета), карточек, предметов для обозначения разделов формы:

•



– двухчастная форма.

– трехчастная форма.



– рондо.



– вариации.

Подобное простейшее моделирование разделов музыкальной формы через закрепление в памяти через знакомый зрительный образ является схематичной партитурой.