Передельская Алёна Анатольевна

Образовательное учреждение дополнительного образования детей «Карачевская детская школа искусств имени В. Ф. Кольцова»

Методическая разработка

«Игровые моменты на начальном обучении игре на фортепиано детей

6 – 7 лет»

*«Игра на фортепиано содержит*

*те же элементы, что и всякая другая игра».*

*Г.Нейгауз*

Введение

Игровая деятельность, сопровождающая первое знакомство ребенка с классическим музыкальным инструментом – фортепиано, является естественным продолжением игр, посредством которых он в первые годы своей жизни постигает мир. Именно через игру развиваются внимание и восприимчивость ребенка, его движение, речь, эмоции, его отношения с окружающими.

Началом инструментального обучения являются детские игры, и работать с детьми в этот период означает для преподавателя играть с ними. Для преподавателя и для детей эти игры с использованием инструмента в равной степени как работа, так и развлечение. Они преследуют определенную педагогическую цель, известную только преподавателю: он шаг за шагом следит за формированием чувственных и интеллектуальных качеств ребенка – слуховой восприимчивости, моторики, памяти, представлений, мышления, эмоционального настроя и специфических навыков, необходимых для игры на фортепиано.

Важнейший психологический секрет игры в том, что она обязательно построена на интересе и добровольности. Заставить играть нельзя, увлечь игрой можно.

**Игры – упражнения на постановку рук**

Огромную роль в подготовке ребенка 6-7 лет к занятиям за инструментами играют специальные игры-упражнения для подготовки всего тела ребенка к игре на фортепиано. Это упражнения для укрепления мышц спины, брюшного пресса, развития свободы рук, гибкости суставов, укрепления мышц пальцев. Можно попросить ребенка представить, что клавиатура – это танцевальная площадка, только уменьшенная. Танцуют пальцы, руки, всё тело. Нужно передать чувства через движения, но только на клавиатуре. От характера движений и эмоций будет зависеть звук инструмента. Можно устраивать «танцевальные минутки» и во время занятий, как дома, так и на уроке. В таком легком и приятном времяпрепровождении ребенок укрепит мышцы, освободится от зажатости, разовьет ритмическое чувство и пластику движений. Вот несколько игр, которые помогу т ребенку правильно сидеть за инструментом, ровно держать спину, оставляя руки и плечи свободными, делая опору на ноги.

***Игра-упражнение № 1*** имеет название ***«Новая и сломанная кукла»*** (для девочек) ***и «Солдатик и медвежонок»*** (для мальчиков). Первое время выполняется сидя на полу, затем за фортепиано. Сидеть, как кукла на витрине (от 2 до 20 сек), затем расслабиться (5 – 10 сек). *Другой вариант*: покачать туловищем с прямой, напряженной спиной вперед и назад. Затем расслабиться – кукла сломалась, кончился завод. Упражнения проделать сидя на стуле за фортепиано, опираясь на ноги (ноги стоят на подставке). Руки свободно лежат на коленях.

***Игра № 2.*** Преподаватель играет пьесу П.И.Чайковского ***«Подснежник»***. Ребенок сидит на стуле, руки свободно на коленях.

Первая фаза – подснежник «растет» - правая рука плавно поднимается и опускается. На протяжении всего упражнения кисть висит расслабленная, как цветок подснежника. Нужно объяснит ребенку, что ладошку не следует показывать, так как подснежник не распускается, как ромашка, его лепестки собраны и опущены вниз. Вторая фаза – то же самое левой рукой. Третья фаза – поднимаются обе руки с покачиванием вверху расслабленными кистями.

***Игра № 3 «Мячик»*** или ***«Отдай мне руку»***. Рука ребенка должна быть полностью расслаблена, чтобы преподаватель мог подбрасывать и ловить ее, как мячик. Упражнение выполняется сначала сидя за столом, затем – за инструментом.

Следующие игры развивают координацию движений, цепкость и свободу рук, глубину восприятия звука.

***Игра № 1 «Лифт».*** Ребенок поочередно поднимает и опускает руки. Сравните с движениями двух лифтов в доме. Усложнять упражнения в следующем порядке: руки опускаются на расслабленные кулачки, затем на все пальцы, на 1-ый и 5-ый и, наконец, на каждый палец отдельно.

***Игра № 2 «Машинка».*** *1-й вариант:* ребенок водит маленькую игрушечную машинку то вправо, то влево (передний ход, задний ход). Следить, чтобы впереди шел кистевой сустав и вел за собой пальцы, держащие игрушку.

*2-й вариант:* разделить стол на две части (дорога для левой руки м правой руки). До линии машинку следует вести левой рукой, затем плавно перехватить правой рукой и вести по второй половине стола, выполнить возвратное движение и т.п.

***Игра № 3 «Марширующие гномы»***. Пальцы шагают, как гномы шагают ножками. Работают 2 и 3 пальцы, 2 и 4, 3 и 1, 2 и 1, 2 и 5, 3 и5, 1 и 5, 4 и 3. Нужно рассказать ребенку историю о забавных гномах, которые шагают ножками, сидя на стульчиках. Предложить ребенку тоже так попробовать. Обратить внимание на его тело: ноги шагают, колени согнуты, а сидит он спокойно, не подпрыгивая. Теперь ученику понятно, что кисть остается в спокойном состоянии, а двигаются только согнутые пальцы.

***Игра № 4*** поможет научиться не подсчитывать номер пальца, а почувствовать его.

*1-й вариант:* ребенок кладет перед вами две руки и закрывает глаза. Педагог дотрагивается до какого-либо пальца, а ребенок называет его номер.

*2-й вариант:* Более сложная задача. Прижимать несколько пальцев сначала на одной руке, затем срезу на двух руках. Ребенок называет номера, начиная с левой руки, например: 4, 2, 1 и 2,5.

*3-й вариант:* ребенок поворачивается спиной к педагогу, держа руки за спиной. Нужно коснуться нескольких пальцев, ребенок называет номера. У ребенка складываются новые ощущения своих пальцев.

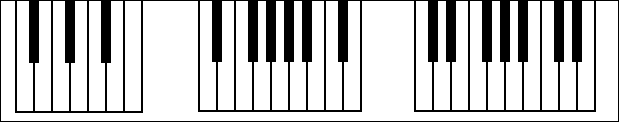
**Знакомство с клавиатурой.**

Изучение клавиатуры лучше начинать, зрительно ориентируясь на черные клавиши. Две рядом стоящие черные клавиши – *«окошечко»*, три – *«балкон»*. Это одна квартира, в которой живут семь нот. Ноты «ре» смотрят в окошечки, а на балконе стоят *«соль»* и *«ля»*. Ребенок играет все ноты *«ре»* третьим пальцем, затем 2 и 3 – *«соль»* и *«ля»* на всей клавиатуре, перенося руки как по радуге (сначала лучше не давать названия октав, т.к. это сложная информация). *«До»* и *«ми»* стоят рядом с окошком (играют 3-ми пальцами обеих рук, затем 1 и 3, 3 и 5 каждой руки); *«фа»* и *«си»* прижались к балкону (можно сыграть, изображая сигнал сирены скорой помощи или пожарной машины, когда она едет на вызов).

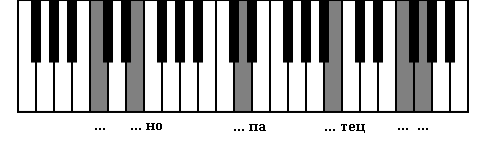
Так с первого прикосновения к клавиатуре начинается работа над звуком. Обязательно следует оживить звуки, придумать какую-либо игру, например, *весёлые* ноты – они хотят петь, или ноты *загрустили* и поют нежно и тихо, или *поспорили* – хотят покричать друг на друга. Самое главное, чтобы с первого занятия ребенок искал в звуках образ, настроение и с этим чувством работал над заданием.

С целью проверки знания ребенком клавиатуры можно использовать следующие игры – загадки:

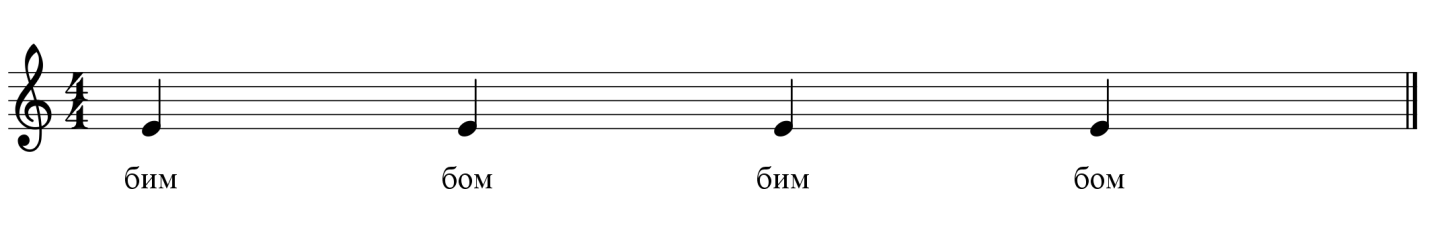
*«Какая клавиатура нарисована правильно?»*

****

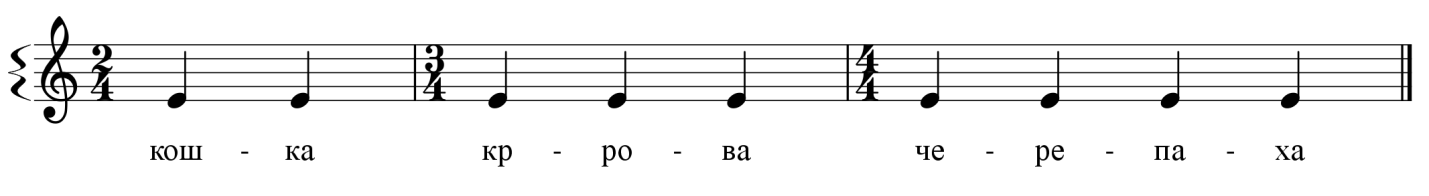
Можно предложить ребенку самому нарисовать клавиатуру. Затем также предложить ребенку отгадать слова, используя названия отмеченных клавиш:



Перед началом игры должно быть вслушивание в тишину как предусловие всякого слухового восприятия и как первое упражнение на концентрацию. Затем в этой зафиксированной ребенком тишине даём прозвучать отдельным звукам в разных октавах, а ребенок их сравнивает с голосами людей («мама поёт»), либо животных и птиц («медведь рычит», «жаворонок поёт»). Далее нужно подвести ребенка к физическому ощущению освобождения руки в плечевом суставе – заставить раскачивать освобожденными руками вдоль тела в равномерном ритме слов:

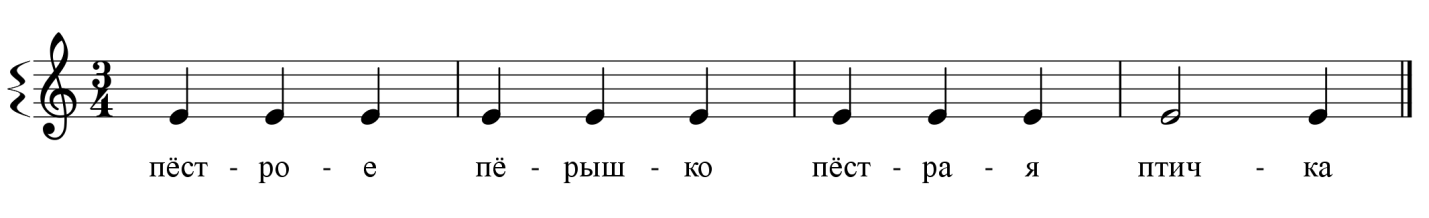


После этого попросить ребенка такими же свободными движениями всей руки изобразить на клавишах колокольный звон. Аналогично разучивается *«ритмическое эхо»* по образцу, сыгранному учителем на разных звуках в соединении со словами, состоящими из двух, трех, четырех слогов:

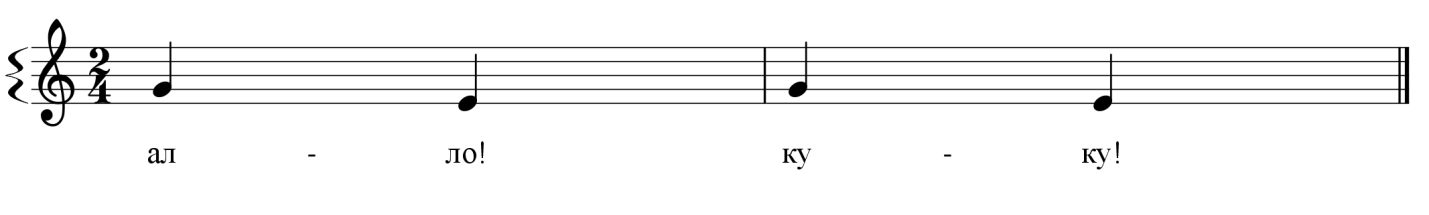


В данной игре многое зависит от выбора слов, которые должны способствовать тому, чтобы «ритмическое эхо» было сыграно в спокойном и ровном темпе, слова эти по смыслу должны соответствовать миру ребенка. Игра приёмом «эхо» развивает помимо ритмических представлений также и чувство динамики и выразительности. С самого начала при этих ритмико-динамических играх нужно следить за качеством звука. Сменяя руки и пальцы в разных октавах, ребенок с первых же моментов начинает дифференцировать звуковые ощущения; он слышит звуки разной громкости, высоты, длительности и тембра.

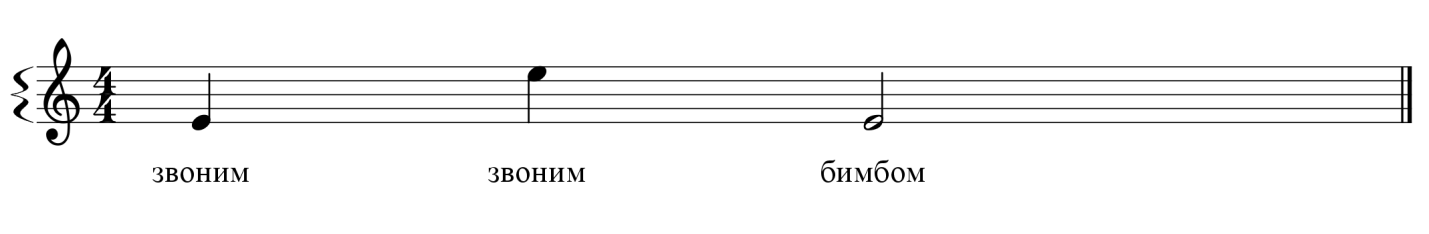
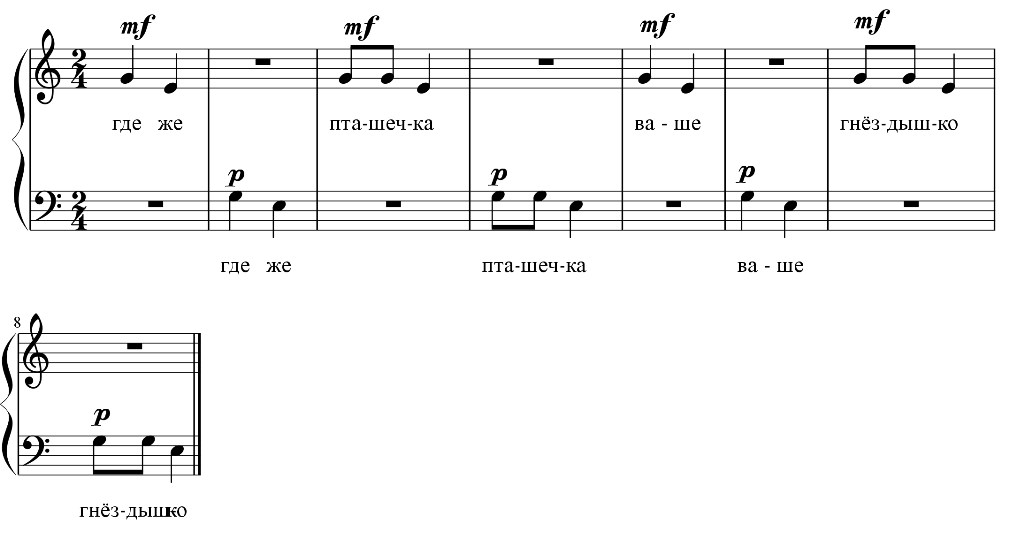
От сочетаний слов постепенно переходят к ритмизации стихов, пословиц, поговорок.



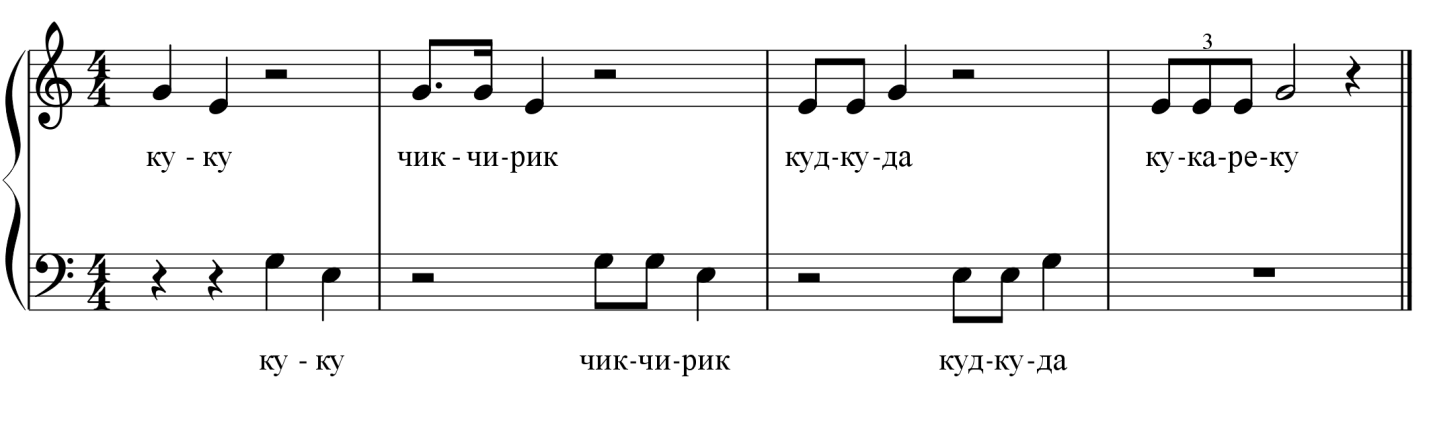
Подобным же образом исполняется «мелодическое эхо»; от первоначального образца, состоящего из двух звуков (в основном нисходящей малой терции):



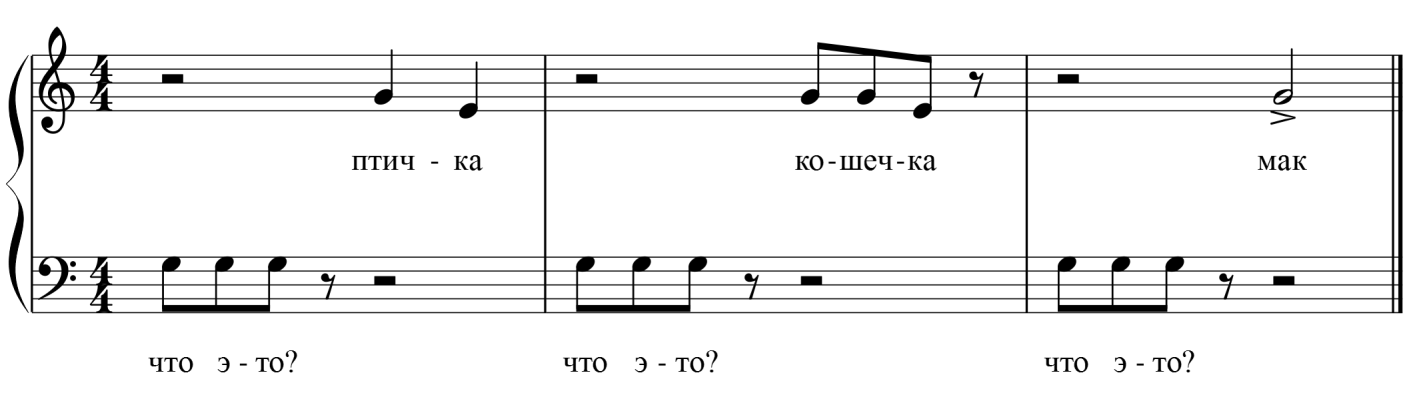
переходим уже к мелодизации детских стишков. Эту малую терцию вскоре играем и от соседних звуков и, таким образом, закладываем основу для дальнейших заданий на транспозицию. Исполняя «мелодическое эхо», надо следить за равномерной активностью обеих рук; опять ребенок производит движения в разных октавах, переносит руку через одну или несколько октав, перекрещивает их и справляется даже с небольшими пьесками, играя их отдельными пальцами:

Во время занятий используются также многие детские игры. Например, при игре *«Спой, птичка, спой»* у нас появляется возможность научить детей подражать пению знакомых им птиц и тем самым переходим к более сложным ритмам:

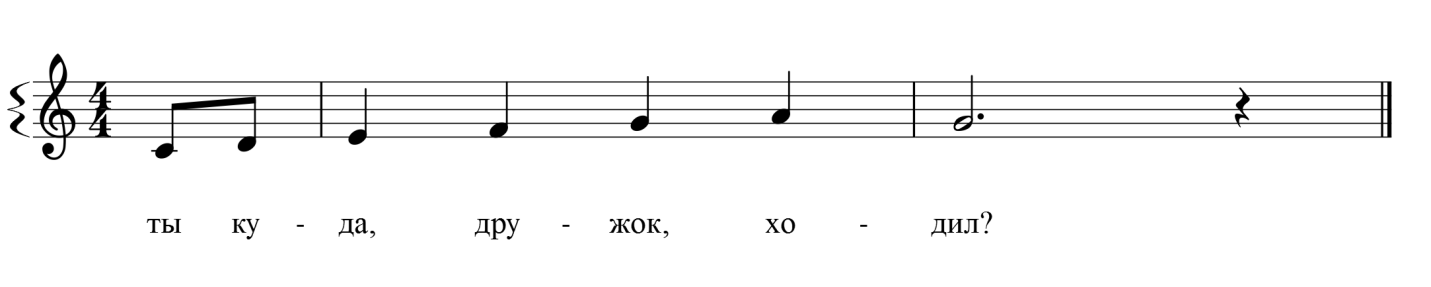


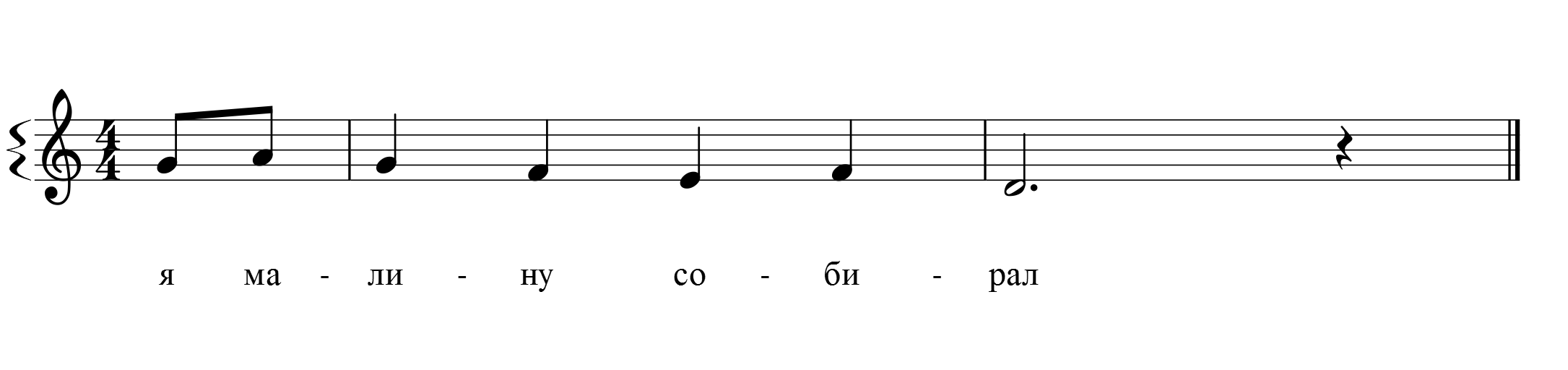
Не менее увлекательна для детей игра, содержащая типичный детский вопрос: *«Что это?»*



При игре ритмических и мелодических *«эхо»* и стишков могут быть использованы детские книжки с картинками.

Как только преподаватель переходит к следующей задаче – ритмическому и мелодическому **диалогу**, игре в вопросы и ответы, - происходит отказ от прежнего простого подражания и ребенку предоставляется возможность самостоятельного музыкального выражения. На сыгранный ему **вопрос** ребенок тут же сочиняет по своему усмотрению **ответ**. Задавая вопрос, педагог старается поначалу облегчить ребенку ответ. Например, ан заданный вопрос педагог предлагает три варианта ответа. Ребенку предлагается выбрать тот, который звучит устойчиво. Эта игра помогает выработать ощущение устоя у ребенка (*интонация ответа*) и неустоя (*интонация вопроса*).









Если ребенок уже в состоянии самостоятельно сыграть мелодию какого-либо детского стишка, преподаватель сопровождает его простым импровизированным аккомпанементом.

Обобщая это первый этап, можно отметить, что основной материал для игр у фортепиано составляет словесная речь.

Для поддержки слуховых представлений можно использовать **двигательные** и **живописные** элементы.

Например: *crescendo* – это раскрывающийся тюльпан; ребенок разводит руки и поднимается на цыпочки; обратным движением он выражает *de-crescendo* – цветок, который закрывается на ночь.

От детских стихов, к которым дети придумывают собственные мелодии в ранее определенном звуковом объеме, переходим к подбиранию песен по слуху, что является более сложной задачей.

Выбор песен должен быть не случайным, а мелодически продуманным. Начинаем с песен в объеме 3-х звуков в спокойном темпе:

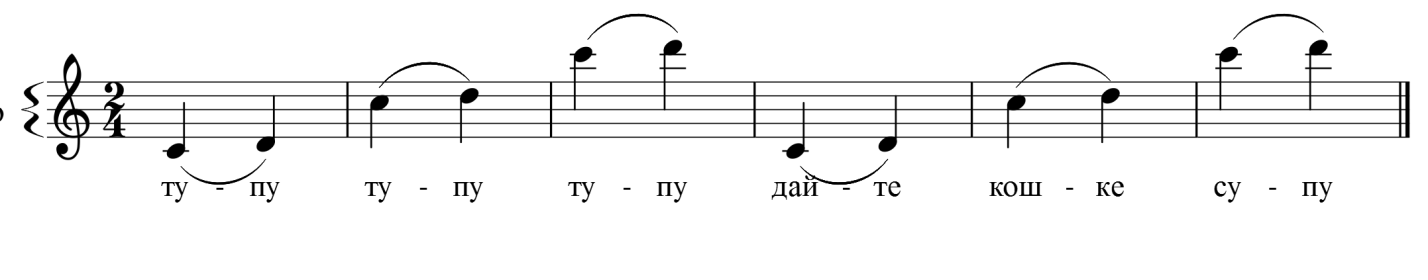


Постепенно расширяем круг песен, доходя до мелодий в диапазоне октавы. При этом выбираем песни так, чтобы на их примере ребенок составил себе представление о восходящем и нисходящем пятиступенном звукоряде, а позднее и о восходящем и нисходящем мажорном перезвучии.

Песни мы вначале играем одним пальцем, а затем двумя, чередуя их; далее – распределяя мелодию на обе руки, и, наконец, играем обеими руками вместе. Как можно раньше транспонируем песни в разные тональности и сообразно с настроением песни и с содержанием текста выбираем динамические и выразительные оттенки.

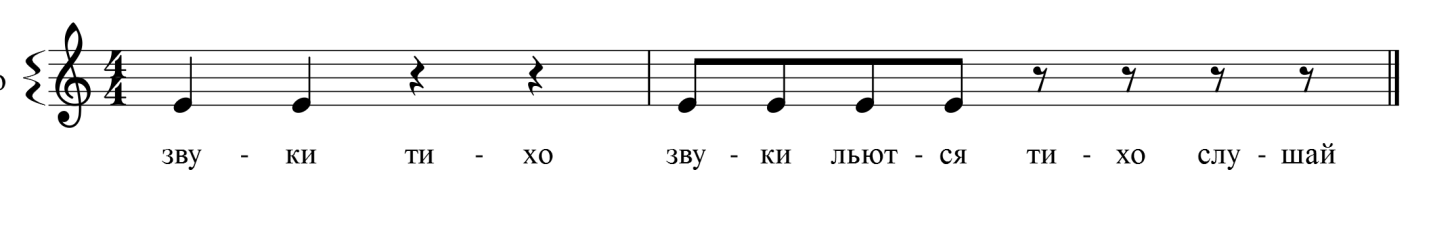
Игру **legato** и другие технические элементы ребенок, опять-таки, осваивает также в связи с детскими стихами и песенками.

Например, слиговывание двух звуков, играемых 2 и 3 пальцами, осваиваем сначала в более понятном движении – переступании с ноги на ногу, а затем играем, сохраняя это же физическое ощущение:



И в следующей сразу же за этим песне либо пьесе ребенок должен практически использовать новый элемент.

Понятие **паузы** ребенок также познает в связи со словом:



В песнях и играх ребенок осваивает различия тембровые и динамические.

Вот несколько примеров того, как ребенок в связи с ритмически звучащим словом может овладеть дальнейшими техническими элементами.

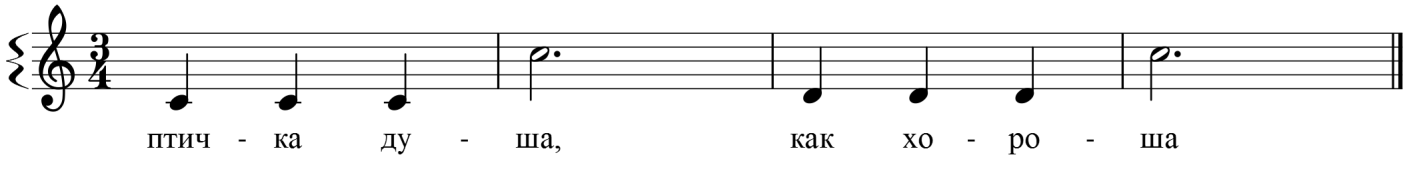
**Ведение руки**:



Игра **legato** с перенесением руки**:**

****

Игра **staccato:**

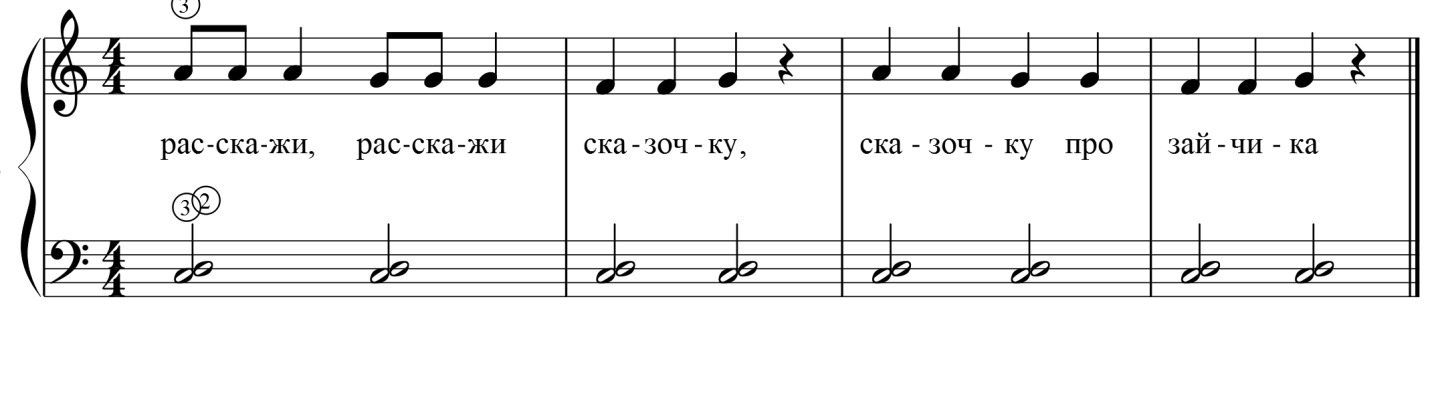
****

**Перекрещивание рук:**

л.р пр.р. л.р. пр.р.

****

Игра **двойными нотами**:



Наряду с отличиями, вытекающими при обучении в дошкольном возрасте из психологических факторов, некоторые особенности этого процесса непосредственно вызываются крайне ограниченными возможностями растяжения пальцев детской руки.

При игре двойными нотами в противоположность традиционному использованию терций, лучше оправдывает себя укрепление соседних пальцев на интервале секунды, а вместо традиционного трезвучия отрабатываем аккорд, состоящий из звуков **c-d-f** или **d-e-g**. Тем самым вводятся элементы гармонии, которые могут быть интересны и для преподавателя.

Наряду с неустанной заботой о разнообразном содержании урока мы должны использовать характерное для маленьких детей неутомимое стремление к бесконечному повторению того, что им нравится.

Данная методика поможет сделать процесс обучения интересным и увлекательным, раскрыть способности детей, активизирует их творческие наклонности.