



Profesionālās izglītības kompetences centrs

Nacionālā Mākslu vidusskola

RĪGAS DOMA KORA SKOLA

metodiskā izstrādne

KOORDINĀCIJAS VINGRINĀJUMI

Darbības joma – sitaminstrumentu spēle

Aivars Krastiņš, Tālis Gžibovskis

Rīga, 2020

SATURS

	lpp.
1. IEVADS.....	2
1.1. Mērķauditorija.....	2
1.2. Mācību tēma un metodiskās izstrādes apraksts.....	2
2. METODISKAIS MATERIĀLS.....	6
3. SASNIEDZAMO REZULTĀTU VĒRTĒŠANAS METODIKA UN KRITĒRIJI.....	23
4. SECINĀJUMI.....	24
IZMANTOTO AVOTU SARAKSTS.....	25

1. IEVADS

Muzicēšana virzīta uz katra indivīda audzināšanu un intelekta attīstību. Tās laikā notiek daudzu smadzeņu zonu - uztveres, uzmanības, kustības, ritma izjūtas, koordinācijas, dzirdes, domāšanas, atmiņas, emociju vienlaicīga darbība. Līdzšinējie zinātnieku pētījumu rezultāti pierāda, ka mūziķiem, salīdzinājumā ar cilvēkiem, kuri nav mūziķi ir atšķirīga smadzeņu pusložu dominantes pakāpe. Mūziķiem ir būtiska, pa kreisi orientēta Planum temporale asimetrija. Tas saistīts ar paaugstināto komunikāciju starp smadzeņu puslodēm, kas veidojas no ātrām abu roku motoriskām kustībām. Sitaminstrumentu spēles metodiskā pieeja katrā vecumposmā ir dažāda, taču mērķis ir kopējs - rast jauniešiem iespēju izjust emocionālu pārdzīvojumu, mobilizēt prāta spējas, sniegt viņiem iespēju atklāt dažādus sevis pašizpausmes veidus. Lai gan darbība notiek vienībā ar uzmanību, uztveri, atmiņu un domāšanu, tās īstenošanai vajadzīgs arī koordinēts ķermenis. Galvenā darbība notiek ar kustības jeb motorikas starpniecību. Praksē motorika balstās uz automatizētām kustībām, kuras veidojas pakāpeniski.

1.1. Mērķauditorija

Metodiskā darba izstrādne veidota NMV RDKS vidusskolas 1. - 4. kursa audzēkņiem, mācību programmas "Sitaminstrumentu spēle" ietvaros. Materiāla mērķauditoriju iespējams paplašināt, piemērojot to arī sākumskolas un pamatskolas audzēkņu uztveres līmenim.

1.2. Mācību tēma un metodiskās izstrādnes detalizēts apraksts

Vingrinājumi sitaminstrumentu spēles nodarbībās sekmē jauniešu vispārējo, psihofizioloģisko un muzikālo spēju attīstību, ja tie atbilst jaunieša fiziskajām un psihiskajām īpatnībām, izriet no individuālajām spējām, apmierina indivīda intereses un vajadzības.

Instrumentspēles apgūvē regulāras vingrināšanās rezultātu būtiski nosaka tas, kā notiek vingrināšanās, ārējie nosacījumi, intelektuālie, emocionālie un ķermeniskie

priekšnosacījumi. Vingrinājumu izvēli nosaka jauniešu didaktiskās darbības raksturs. Gan reproduktīvos, gan produktīvos vingrinājumus ieteicams veikt, ievērojot to grūtību un patstāvības pakāpi, operāciju daudzveidības pieaugumu.

Reproduktīvos vingrinājumus, kuriem raksturīgas daudzveidīgas atdarināšanas darbības, veic, lai precizētu un nostiprinātu zināšanas mūzikas teorijā, vēsturē un sitaminstrumentu spēlē, rosinātu jauniešus tās izmantot dažādu uzdevumu izpildē, lai tādējādi izkoptu intelektuālās un praktiskās darbības pamata prasmes un iemaņas. Pedagoģi reproduktīvos vingrinājumus, t.sk., perceptīvos, diagnostiskos, algoritmiskos, variatīvos vai aksioloģiskos, izvēlas atbilstoši jauniešu didaktiskās darbības specifikai.

Perceptīvie vingrinājumi saistās ar zināšanu un prasmju apgūšanu un reproducēšanu pēc atmiņas. Sitaminstrumentu spēlē šādi vingrinājumi veicami, lai attīstītu dažādu ritma struktūru apgūšanu un iegaumēšanu. Tādējādi tiek sekmēta mehāniskās un loģiskās atmiņas attīstība. **Diagnostiskie vingrinājumi** veicina lietu un parādību, sakarību, simbolu, formulu un darbību pazīšanu un reproducēšanu, attīsta novērošanas spējas un atmiņu, rosinā galvenās domāšanas operācijas, kas ir nozīmīgas sitaminstrumentu spēlē.

Ar **algoritmisko vingrinājumu** palīdzību, kas prasa uz zināšanām pamatotu reālu darbību izpildi noteiktā secībā pēc dotajiem noteikumiem – algoritma, jaunieši izkopt elementārās sitaminstrumentu spēles prasmes un iemaņas, kas vēlāk nepieciešamas sarežģītāku, radošāku uzdevumu veikšanai.

Ar **variatīvajiem vingrinājumiem** notiek zināšanu, prasmju un iemaņu pārņemšana. Šādi vingrinājumi sekmē vispusīgu prāta attīstību, ievirza jauniešus radošā instrumentspēles darbībā. Veicot **aksioloģiskos vingrinājumus** jaunieši vērtē spēlēto, redzēto, dzirdēto, lasīto pēc noteiktiem kritērijiem – pareizi vai nepareizi, ievērojot arī attiecīgās kvalitātes gradācijas.

Produktīvie vingrinājumi, atšķirībā no reproduktīvajiem, jau prasa jauniešu patstāvīgu radošu darbību - komponēšanu, ritma konstruēšanu, problēmas risināšanu

vai parādības ilgstošu pētīšanu. Rezultātā rodas kompozīcija, ritma struktūra vai subjektīvi jauna atziņa. Galvenā domāšanas operācija te ir konkretizēšana ar novatorisku ievirzi, kur līdzdarbojas arī iztēle un intuīcija. Blakus intelektuālajām, te var veidoties arī sensoriskās un motoriskās prasmes un iemaņas, attīstīties attiecīgās spējas. Sitaminstrumentu spēles apguvē ieteicams veikt arī visu veidu produktīvos vingrinājumus - konstruktīvos, heuristiskos un pētnieciskos.

Konstruktīvie vingrinājumi ietver patstāvīgu ritmisko figūru nosaukšanu, stilistiski ievērotu solo posmu sacerēšanu. Tie palīdz precizēt un nostiprināt zināšanas, sekmē radošas domāšanas un ritma valodas attīstību.

Heuristisko vingrinājumu didaktiskais mērķis ir izkopt jauniešu radošās meklējumdarbības tehniku. Izpildes praktiskais rezultāts te ir kāda jauna atziņa: subjektīvi jaunu faktu vai likumsakarību uzzināšana, jaunu un racionālāku darbības paņēmienu atklāšana.

Pētnieciskie vingrinājumi ir heuristisko vingrinājumu augstākā pakāpe. Te pieder ilgstoši pētnieciskie novērojumi un eksperimenti, ko jaunieši veic pilnīgi patstāvīgi pēc pedagoga dotās instrukcijas. Kā heuristiskajos, tā arī pētnieciskajos vingrinājumos attīstās jauniešu izziņas intereses, prasmes un spējas, veidojas novatoriska attieksme pret darbu, pieaug patstāvība un atbildība.

Pārskatot visu iepriekš minēto vingrinājumu veidus kā sistēmu kopumā, varam konstatēt, ka ikkatrā nākamā vingrinājumu grupa prasa lielāku jaunieša aktivitāti un patstāvību.

Sitaminstrumentu spēles programmas efektīvākai apguvei ir nepieciešami vingrinājumi, ar kuru palīdzību varētu attīstīt vispārējās un speciālās spējas vienlaicīgi.

Metodiskajā materiālā iekļauto vingrinājumu uzdevumi:

- 1) attīstīt jauniešu vispārējās spējas;
- 2) attīstīt sensomotorās koordinācijas spējas;
- 3) attīstīt ritma izjūtu

Vingrinājumu saturs:

- 1) uzmanības koncentrēšanas, noturības, sadales, pārslēgšanas attīstīšana;
- 2) domāšanas ātruma, loģikas, elastības attīstīšana;
- 3) reakcijas ātruma attīstīšana;
- 4) sukcesīvās un simultānās uztveres attīstīšana;
- 5) atmiņas trenēšana

leteikums: pirms vingrinājuma veikšanas katru vingrinājuma posmu vēlams apgūt atsevišķi.

Piedāvātie vingrinājumi jāizpilda vienā tempā, nepārtrauktā ritējumā. Šis noteikums jāievēro, jo tas trenē svarīgu iemaņu - neapstāties gadījuma kļūdas dēļ. Motoriskie smadzeņu centri nevar izšķirties starp pareizajām un nepareizajām kustībām, tie noglabā un izpilda to, kas tiek iemācīts un vingrināts apzināti. Jauniešiem jābūt spējīgiem spēlēt tālāk arī tad, ja ir pieļauta kļūda. Nevienam nevar paļauties uz to, ka izšķirošajā momentā koncertā nospēlēs bez kļūdām. Tas nozīmē, ka ir jāattīsta pašpārlicināta attieksme pret kļūdām. Tas jā dara jau iesācēju posmā. Ja notiek kas negaidīts, tātad arī, ja tiek pieļauta kļūda, nervu sistēma tiecas uz to, lai kustība tiktu apstādināta. Šis nepatīkamais mehānisms balstās uz reakciju, kura daļēji automatizētu procesu norises laikā negaidītu notikumu gadījumos pārtrauc šo procesu apzinātu kontroli. Tas notiek, ja mūziķis aptur spēli, lai tūlīt izlabotu jebkuru nepareizi nospēlētu skaņu. Ir labāk, ja vispirms nospēlē vingrinājumu vai skaņdarbu līdz galam un tikai pēc tam kļūdu izlabo, vairākas reizes nospēlējot attiecīgo vietu pareizi.