

მარია ჩიკვაია
ლია ანთია, ლალი იაშვილი

მ უ ს ი კ ა

I კლასი

მასწავლებლის წიგნი

გრიფინიჭებულია საქართველოს განათლებისა და
მეცნიერების სამინისტროს მიერ 2023 წელს



გამომცემლობა ინტელექტი
თბილისი 2023

მარიკა ჩიკვაძე, ლია ანთიძე, ლალი იაშვილი

მუსიკა I

მასწავლებლის წიგნი

I გამოცემა, 2023

რედაქტორი

მანია ინანტაძე

დამკაზადონებელი

ლიკა სხირტლაძე

*გამოყენებულია საქართველოს განათლებისა და
მეცნიერების სამინისტროს რესურსი*

ISBN 978-9941-31-631-9

© მარიკა ჩიკვაძე, ლია ანთიძე, ლალი იაშვილი, 2023.

© გამომცემლობა „ინტელექტი“, 2023.

გამომცემლობა ინტელექტი

თბილისი, ილია ჭავჭავაძის გამზირი №5

225-05-22, 291-22-83, 5(99) 55-66-54

ფაქსი: 225-05-22

ელფოსტა: info@intelekti.ge ვებგვერდი: www.intelekti.ge

სარჩევნი

I შესავალი	5
II კომპლექტაცია.....	5
III მესამე თაობის ეროვნული სასწავლო გეგმა და საგნობრივი სტანდარტი	7
IV მდგრადი განვითარება	13
V როგორ მოვახდენთ ცოდნის კონსტრუირებას	13
VI რა შემთხვევაში მიიჩნევა ეროვნული სასწავლო გეგმის შედეგები მიღწეულად	15
VII სახელმძღვანელოს შინაარსის აღწერა	16
VIII კომპლექსური დავალებები, აქტივობები, კომენტარები	18

I თავი – თავა: საფაროს ხეობი მუსიკაში

კომპლექსური დავალება №1 (აქტივობა 20-24)	19
აქტივობა 1.....	24
აქტივობა 2.....	25
აქტივობა 3.....	26
აქტივობა 4.....	27
აქტივობა 5.....	27
აქტივობა 6.....	29
აქტივობა 7.....	30
აქტივობა 8-10	31
აქტივობა 11	33
აქტივობა 12	34
აქტივობა 13-14.....	35
აქტივობა 15-19.....	36
კომპლექსური დავალება № 2 (აქტივობა 38-42)	39
აქტივობა 25	43
აქტივობა 26	44
აქტივობა 27 - 28	44
აქტივობა 29 - 31	46
აქტივობა 32 - 33	46
აქტივობა 34	47
აქტივობა 35	48
აქტივობა 36 - 37	50

II თავი – თავა: ყოფითი საგნები მუსიკაში

კომპლექსური დავალება №3 (აქტივობა 56-60)	52
აქტივობა 43	57
აქტივობა 44	57
აქტივობა 45	58
აქტივობა 46	58
აქტივობა 47	59
აქტივობა 48-49	64
აქტივობა 50	66
აქტივობა 51	67
აქტივობა 52	67
აქტივობა 53	69
აქტივობა 54	70
აქტივობა 55	71

III თავი – თავა: თამაშები მუსიკაში

კომპლექსური დავალება №4 (აქტივობა 66-70)	73
აქტივობა 61	79
აქტივობა 62	81
აქტივობა 63	82
აქტივობა 64	83
აქტივობა 65	84

VIII ელექტრონული რესურსის ჩამონათვალი	86
ინფორმაცია Linux პროგრამის შესახებ	88
მუსიკალური ტერმინების ლექსიკონი	92
სანოტო დანართი	96

I – შესავალი

სამყარო მუდმივად სხვადასხვა ხმით, ხმაურით არის გარემოცული. ბუნება მთლიანად ხმოვანი სამყაროა: ქექა-ქუხილისა თუ წვიმის ხმები, წყლის ჩუხჩუხი, კოდალას კაკუნი და მწერების ბზუილი... ტყის, მინდვრების, ზღვის ხმაური. საკმარისია, გარემოს ყურადღება მივაპყროთ, შევამჩნევთ, რომ ყველაფერი, რაც მოძრაობს, თავისებურ ბგერას გამოსცემს. ერთი სიტყვით, სამყარო ხმაურობს.

ნებისმიერი ადამიანი ადვილად განასხვავებს მუსიკალურ კეთილხმოვან ბგერას ქაოსურისაგან – ხმაურისგან, მაგრამ ყოველთვის არ არის შესაძლებელი მკაფიო საზღვრის გავლება მუსიკალურ ბგერასა და ხმაურს შორის. ერთი მხრივ, საკრავს თუ შეუძლია ხმაურის მსგავსი ბგერების გამოცემა, მეორე მხრივ, მუსიკალური ბგერების დაჭერა შესაძლებელია ხმაურშიც: წვიმისა და ქარის ბგერებში, მანქანის ვიბრაციაში, მტვერსასრუტის გუგუნში, აპლოდისმენტებში...

ხმაური, შესაძლოა, იყოს სასიამოვნო ან არასასიამოვნო. ის ჩვენს ხასიათზეა დამოკიდებული, ვინაიდან ხანდახან ვამბობთ: „წვიმის ხმაური“, ხან კი – „წვიმის მუსიკა“...

II – კომპლექტაცია

სახელმძღვანელოს თითოეული სახის მოკლე აღწერა და პრაქტიკული გამოყენება (ნავიგაცია)

წარმოდგენილი ნაშრომი შეიცავს შემდეგ კომპონენტებს:

- მოსწავლის სამუშაო რვეული;
- მასწავლებლის წიგნი;
- ელექტრონული რესურსი

1. **მოსწავლის სამუშაო რვეული** – ჩვენი მიზანია, ბავშვში, მისი აღქმითი უნარების შესაბამისად, გავაღვივოთ ინტერესი მუსიკისადმი, მუსიკის გაკვეთილებისადმი, სისტემაში მოვიყვანოთ მისი შესაძლებლობები; შევუქმნათ მას წარმოდგენა სხვადასხვა ცხოვრებისეული მოვლენისა და ადამიანის შინაგანი სამყაროს შესახებ, რაც თავისებურ ასახვას პოულობს მუსიკალურ, მხატვრულ სახეებში.

სამუშაო რვეული სტანდარტით გათვალისწინებული სამი თემის ფარგლებში შეიცავს დავალებებს (იგივე მასწავლებლის წიგნში აქტივობების სახით არის წარმოდგენილი), რომლებიც წარმოადგენს ერთგვარ ნაბიჯებს, გადადგმულს შემაჯამებელი კომპლექსური დავალების შესასრულებლად. თითოეული დავალების (აქტივობის)

განხორციელებას ხშირ შემთხვევაში დაეთმობა ერთი საგაკვეთილო საათი. იმის გათვალისწინებით, რომ სამუშაო რვეული, როგორც რესურსი, ყველა გაკვეთილის წარმართვისთვის არ არის გათვალისწინებული, მასწავლებლის წიგნში განთავსებული აქტივობებისა და სამუშაო რვეულის დავალებების ნუმერაცია არ ემთხვევა ერთმანეთს, თუმცა, ვფიქრობთ, მასწავლებელს არ გაუძნელდება სახელმძღვანელოს გამოყენება (ორიენტირება).

სამუშაო რვეულში განთავსებული ფერადოვანი ილუსტრაციები, ხოლო აქტივობების ბოლოს მასწავლებლის მიერ დასმული შეკითხვები დაეხმარება პატარებს გაკვეთილის შინაარსის აღქმასა და გაგებაში, გააზრებაში.

ელექტრონული რესურსი¹ – იმაზე, თუ რა სახის რესურსს გამოვიყენებთ სასწავლო პროცესში, ბევრადაა დამოკიდებული მოსწავლეთა დაინტერესების, კლასში ჩართულობის, მათ მიერ მასალის აღქმის ხარისხი. პატივცემულ მასწავლებლებს გაკვეთილის ეფექტურად წარმართვისათვის ვთავაზობთ აუდიო/ვიდეოფირებს, რომლებიც განკუთვნილია საგნის სწავლებისთვის ხელშემწყობი გარემოს შესაქმნელად, საგნობრივი სტანდარტის შედეგებზე გასასვლელად. ვიდეო/აუდიო ფირების, ე.წ. „ხმა-სემპლების“ ნახვა/მოსმენა სწავლა-სწავლების პროცესს სიცხადეს მიანიჭებს, გაუადვილებს მასწავლებელს ინტერაქტივის საშუალებით საკითხის/თემის მიტანას მოსწავლემდე, რომელმაც, თავის მხრივ, უნდა გაიაზროს, დასკვნები გამოიტანოს, ცოდნა და უნარ-ჩვევები შეიძინოს. მასწავლებელს თავადაც შეუძლია მოიძიოს და, სურვილისამებრ, შეარჩიოს მუსიკალური მასალა.

ჩვენ მიერ წარმოდგენილი ელექტრონული რესურსი განთავსებულია ელექტრონულ საქაღალდეში (ე.წ. ფოლდერში), რომლის ნუმერაცია შეესატყვისება კონკრეტული აქტივობის ნომერს, რაც მასწავლებელს გაუადვილებს რესურსის მოძებნას.

კომპიუტერული პროგრამა LMMS – აღნიშნული რესურსის საგაკვეთილო პროცესში გამოყენება ეტაპობრივად გვაქვს გააზრებული: ადრეულ საფეხურზე მოსწავლეები პროგრამაში უმარტივეს დავალებებს შეასრულებენ: მასწავლებელი პერსონალური კომპიუტერიდან გადაუგზავნის მოზარდებს პირად ბუკებში სხვადასხვა ხმის ეფექტს, რომლებსაც პატარები გახსნიან და მოისმენენ, გარკვეულ ინსტრუქციებს შეასრულებენ, კითხვებს უპასუხებენ.

2. მასწავლებლის წიგნი – წინამდებარე დამხმარე სარეკომენდაციო წიგნზე მუშაობისას ვეყრდნობოდით მესამე თაობის ახალ ეროვნულ სასწავლო გეგმას, შესაბამისად, ჩვენი რეკომენდაციები, კომენტარები და ზოგადად, მასწავლებლის წიგნის მთლიანი შინაარსი შესაბამისობაშია ამ ახალ დოკუმენტთან.

¹ იმის გათვალისწინებით, რომ ყველა აქტივობას არ ესაჭიროება ელ-რესურსი, წარმოდგენილ საქაღალდეებში რესურსების ნუმერაცია არ არის თანმიმდევრული.

III – მესამე თაობის ეროვნული სასწავლო გეგმა

მესამე თაობის ეროვნული სასწავლო გეგმის დანერგვის პროცესში მნიშვნელოვანი ადგილი უჭირავს კომპლექსურ დავალებას. ეს არის უწყვეტი პროცესი პირველი კომპლექსური დავალებიდან მეორემდე, მეორედან მესამემდე და ა.შ. ჩვენი მიზანია, შევეცადოთ ეს ჯაჭვი იყოს თანმიმდევრული და უწყვეტი.

კომპლექსური დავალება კონსტრუქტივისტულ პრინციპებს ეფუძნება: ნაცნობიდან უცნობისკენ, მარტივიდან რთულისაკენ. იგი წინარე ცოდნიდან გამომდინარეა და იძლევა სხვადასხვა აკადემიური მზაობის მქონე მოსწავლის სასწავლო პროცესში ჩართვის საშუალებას. ამასთან, მნიშვნელოვანია, სწავლა-სწავლების პროცესში მასწავლებელმა გამოიყენოს მრავალფეროვანი მიდგომა და სტრატეგია, განმავითარებელი შეფასების ინსტრუმენტები.

კომპლექსურ დავალებაში იგულისხმება პროდუქტი, რომელსაც ქმნის მოსწავლე და რომლის საშუალებითაც ადასტურებს თავის ცოდნას შესასწავლი/განსახილველი საკითხის მიმართ.

კომპლექსური დავალების დაგეგმვისა და განხორციელების პროცესში

გასათვალისწინებელი რეკომენდაციები:

ა) კომპლექსური დავალება არის უფრო საკლასო სამუშაო, ვიდრე საშინაო დავალება. იგი სრულებითაც არ ასოცირდება სახლში შესასრულებელ სამუშაოსთან. რეალურად, ეს უნდა გახდეს საკლასო სივრცეში შესასრულებელი დავალება, სადაც მასწავლებელი და მოსწავლეები ერთობლივად მუშაობენ. ბუნებრივია, დავალების გარკვეული ნაწილი სახლშიც მიჰყვება მოსწავლეს, ამგვარად მოხდება მშობლის ინფორმირებაც, ვინაიდან მისი მხრიდან მხოლოდ მორალური მხარდაჭერაა საკმარისი. თუმცა კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის სიმძიმის ცენტრი უნდა იყოს გადატანილი გაკვეთილზე, ეს არის ერთგვარი შესაძლებლობა – განსახორციელებელი საკლასო სივრცეში;

ბ) მასწავლებელი მოსწავლეებთან ერთად მუშაობს კომპლექსურ დავალებაზე, ეხმარება მათ. შესაბამისად, ამ დავალების შესრულებას/განხორციელებას დაეთმობა 4-5 გაკვეთილი (ეს დამოკიდებულია კლასში მოსწავლეთა რაოდენობაზე). დავალების მიცემით მასწავლებელს ეხსენება ერთგვარი ფანჯარა მოსწავლესთან კომუნიკაციისთვის. სწორედ ამგვარი ფანჯრის ფარგლებში იქნებიან ინტერაქციაში მასწავლებელი და მოსწავლე;

გ) კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესში უმთავრესია მოსწავლის მსჯელობა და არა პროდუქტი. ბუნებრივია, პროდუქტი (მაკეტი, კოგნიტური სქემა, თხზულება და ა.შ.) კომპლექსური დავალების განუყოფელი ნაწილია, თუმცა ეს არის უფრო საშუალება იმისათვის, რომ ბავშვმა იმსჯელოს, „გაასიტყვოს“ ნამუშევარი. კომპლექსური დავალება არის ბავშვის „ალაპარაკების“, მისი გამოცდილების შემოტანის, სასწავლო პროცესში ინტეგრირების ეფექტური საშუალება. ცხადია, მხოლოდ პროდუქტი არაფრის მომცემია (მით უფრო, თუკი იგი მშობლის დახმარებით იქნება შექმნილი). პროდუქტი ერთგვარად ეხმარება მოსწავლეს ფიქრისა და აზროვნების პროცესში.

სახელმძღვანელოში განთავსებული თითოეული განსახილველი საკითხი, ჩვენ მიერ შემოთავაზებული აქტივობები, შემაჯამებელი კომპლექსური დავალებების მო-

სამზადებელ ეტაპებს წარმოადგენენ. ახალი საკითხის შესწავლის დაწყებისთანავე მასწავლებელი გააცნობს მოსწავლეებს შესასრულებელი კომპლექსური დავალების პირობას. თემაში შესვლისა და განწყობის შექმნის მიზნით და, აგრეთვე, იმისათვის, რომ დააფიქროს მოსწავლეები კომპლექსურ დავალებაზე, მასწავლებელი წინარე ცოდნაზე დაფუძნებით განახორციელებს რამდენიმე მარტივ აქტივობას, კომპლექსური დავალების პირობიდან გამომდინარე, პრინციპის, მარტივიდან რთულისაკენ, გათვალისწინებით. წინარე ცოდნის გააქტიურების მიზნით, მოსწავლეები შეასრულებენ არცთუ ისე რთულ დავალებებს, რაშიც მასწავლებელი დახმარებას გაუწევს.

ამგვარი მიდგომით ის უხსნის პატარებს, თუ რის გაკეთებას შეძლებენ ისინი საკითხის შესწავლის დასრულებისას.

საგნობრივი სტანდარტი მუსიკა დაწყებით საფეხურზე შესავალი

დაწყებით საფეხურზე მოსწავლე შეისწავლის მუსიკის ენის ელემენტებს; მის გამომსახველობით საშუალებებს.

სტანდარტში **შედეგებისა და სამიზნე ცნებების** სახით განსაზღვრულია **გრძელვადიანი მიზნები**.

შინაარსი აღინერება თემების (ქვეთემების), საკითხებისა და ქვეცნებების სახით. ამ შინაარსებზე დაყრდნობით ყალიბდება შუალედური მიზნები. სტანდარტში სავალდებულოდ განსაზღვრულია თემები, ცნება და ქვეცნებები, ხოლო ქვეთემებსა და საკითხებს სკოლები თავად აკონკრეტებენ. თითოეულ თემას ახლავს **შედეგების მიღწევის ინდიკატორები**, რომლებიც განსაზღვრავს, თუ რა უნდა შეფასდეს სწავლა-სწავლების პროცესში.

დაწყებით საფეხურზე სტანდარტში განერილ თითოეულ შედეგს წინ უძღვის ინდექსი, რომელიც მიუთითებს საგანს, სწავლების ეტაპსა და სტანდარტის შედეგის ნომერს; მაგ., **მუს.დანყ.1.:**

„**მუს.**“ – მიუთითებს მუსიკის საგანს;

„**დანყ.**“ – მიუთითებს დაწყებით საფეხურს;

„**1**“ – მიუთითებს სტანდარტის შედეგის ნომერს.

მუსიკის სტანდარტი დაწყებით საფეხურზე (I-VI კლასები)		
შედეგის ინდექსი	სტანდარტის შედეგები მოსწავლემ უნდა შეძლოს:	სამიზნე ცნება
მუს. დაწყ.1.	ბუნებრივად არსებული და ხელოვნურად შექმნილი ხმის, ბგერის, ხმაურის, მღერის და მუსიკალური ენის ცალკეული ელემენტების (მაგ: რიტმის, ტემპის, მელოდიის და ა.შ.) გამოყენება გარკვეული ემოციური მდგომარეობის გადმოსაცემად;	მუსიკა
მუს. დაწყ.2.	ხმის, ხმაურის, მღერის და მუსიკალური ელემენტების (მაგ: რიტმის, ტემპის, მელოდიის და ა.შ.) საშუალებით გარესამყაროზე საკუთარი წარმოდგენების ჩამოყალიბება/განვითარება;	
მუს. დაწყ.3.	გარესამყაროს ამსახველი ხმოვანი გზავნილის ჩასაწერად სხვადასხვა სიმბოლოს გამოყენება მუსიკის, როგორც ერთ-ერთი საკომუნიკაციო ენის, გასააზრებლად;	
მუს. დაწყ.4.	მუსიკალური ენის ელემენტების (მაგ: რიტმის, ტემპის, მელოდიის და ა.შ.) როლზე მსჯელობა მხატვრული სახის (მაგ. პერსონაჟის, პეიზაჟის) შექმნით გარესამყაროში მიმდინარე პროცესების შესახებ საკუთარი დამოკიდებულების გამოსახატავად;	
მუს. დაწყ.5.	მუსიკალურ ელემენტებს (მაგ: რიტმს, ტემპს, მელოდიასა და ა.შ.), ხმაურსა და ვიზუალურ რიგს შორის ასოციაციური კავშირების გაბმა მუსიკით რაიმე მოვლენის აღსაწერად ან ამბის გადმოსაცემად;	
მუს. დაწყ.6.	მუსიკალური ელემენტების (მაგ, ფორმის) გამოყენება იდეის განვითარების გადმოსაცემად და გასააზრებლად.	

სამიზნე ცნება და ქვეცნებები

ცნება	ქვეცნებები
მუსიკა	ბგერა <ul style="list-style-type: none"> • ბგერის სიძლიერე (ხმამალალი, ხმადაბალი, ფორტე, პიანო) • ბგერის გრძლიობა (დიდი, საშუალო, მოკლე გრძლიობები) • ბგერი სიმაღლე (წვრილი, საშუალო სიმაღლის, ბოხი; მაღალი, საშუალო, დაბალი რეგისტრი) • ბგერის ტემბრი (უხეში, მჭექარე, დახშული, რბილი, წკრიალა, თბილი, სასიამოვნო/არასასიამოვნო) • სინთეზური ბგერა (ელექტრონული ბგერა)
	რიტმი (მოძრავი, ცოცხალი, მშვიდი, მდორე, აქცენტირებული, საცეკვაო, მარშისებური, რიტმული ოსტინატო)
	ტემპი (ნელი, ზომიერი (საშუალო), სწრაფი)
	მეტრი (ძლიერი და სუსტი დრო)
	მელოდია <ul style="list-style-type: none"> • მელოდიის სახეობა (მლერადი, არამლერადი, აღმავალი, დაღმავალი, მელოდია ნახტომებით) • მელოდიის ხასიათი (იდუმალი, საშიში, მხიარული, სევდიანი, საზეიმო, დაძაბული, მშვიდი, და ა.შ.) • მელოდიაში ინტონაციები (ხმაბაძვითი ინტონაცია)
	ჰარმონია <ul style="list-style-type: none"> • კეთილხმოვანი (სასიამოვნო) ჰარმონია; არაკეთილხმოვანი (არასასიამოვნო) ჰარმონია; მაჟორი; მინორი; ქრომატიზმი • ინტერვალი (დიდი დაშორების, საშუალო დაშორების, პატარა დაშორების)
ფორმა <ul style="list-style-type: none"> • ფორმის სტრუქტურული ერთეულები (დასაწყისი, შუა ნაწილი, კულმინაცია, დასასრული) • კომპოზიცია 	
ჟანრი <ul style="list-style-type: none"> • ბალეტი • ოპერა • მიუზიკლი • კინომუსიკა • თეატრალური მუსიკა 	

სავალდებულო თემები I-IV კლასებისთვის:

კლასი	თემა
I კლასი	სამყაროს ხმები მუსიკაში
	ყოფითი საგნები მუსიკაში
	თამაშები მუსიკაში
II კლასი	ცხოველები მუსიკაში
	ბუნების მოვლენები მუსიკაში
	წვეულებები და დღესასწაულები სახლში და გარეთ
III კლასი	ქალაქის/სოფლის ხმები
	მუსიკალური გასეირნება ქალაქში/სოფელში
	ჩემი ცხოვრების ერთი დღე
IV კლასი	მუსიკა და ტელევიზია
	მუსიკა და თავისუფალი დრო
	მუსიკა ანიმაციასა და საყმაწვილო კინოში

საკითხები:

თემის ფარგლებში ცნების დასამუშავებლად უნდა შეირჩეს საკითხი, რომელიც უკავშირდება ქვემოთ ჩამოთვლილ ერთ-ერთ კატეგორიას:

- მუსიკით აღწერა
- მუსიკით თხრობა
- მუსიკით ემოციის გადმოცემა
- მუსიკით განწყობის შექმნა

I კლასი

თემა – სამყაროს ხმები მუსიკაში
<p>თემის ფარგლებში შედეგების მიღწევის ინდიკატორები სამიზნე ცნების მიხედვით:</p> <p>მუსიკა – მოსწავლემ უნდა შეძლოს:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ხმით, ხმაურით, ბგერით სამყაროს შესახებ რაიმე ამბის გადმოცემა; • ხმით, ხმაურით, ბგერით ემოციის, ზოგადი განწყობის გადმოცემა; • მუსიკალური ენის ელემენტების (რიტმი, ტემპი, მელოდია და სხვა) გაანალიზება, რომელთა საშუალებითაც სხვადასხვა კომპოზიციაში გადმოიცემა სამყაროს შესახებ ამბები, მისით გამონვეული ემოციები ან განწყობა.

თემა – ყოფითი საგნები მუსიკაში

თემის ფარგლებში შედეგების მიღწევის ინდიკატორები სამიზნე ცნების მიხედვით:

მუსიკა – მოსწავლემ უნდა შეძლოს:

- ხმის, ხმაურის, მღერის და მუსიკალური ელემენტების (მაგ: რიტმის, ტემპის, მელოდიის და ა.შ.) საშუალებით ყოფითი საგნების თვისებების აღწერა; აღწერილობის გამოყენება განწყობის შესაქმნელად, საკუთარი ემოციის გადმოსაცემად;
- მუსიკალური ელემენტების (რიტმი, ტემპი, მელოდია და სხვა) გაანალიზება, რომელთა საშუალებითაც სხვადასხვა კომპოზიციაში ყოფითი საგნები აღიწერება.

თემა – თამაშები მუსიკაში

თემის ფარგლებში შედეგების მიღწევის ინდიკატორები სამიზნე ცნების მიხედვით

მუსიკა – მოსწავლემ უნდა შეძლოს:

- ხმის, ხმაურის, მღერისა და მუსიკალური ელემენტების (მაგ: რიტმის, ტემპის, მელოდიის და ა.შ.) საშუალებით თამაშის აღწერა; აღწერილობის გამოყენება განწყობის შესაქმნელად, საკუთარი ემოციის გადმოსაცემად;
- მუსიკალური ელემენტების (რიტმი, ტემპი, მელოდია და სხვა) გაანალიზება, რომელთა საშუალებითაც სხვადასხვა კომპოზიციაში თამაშები აღიწერება.

IV – მდგრადი განვითარება

მესამე თაობის ეროვნულ სასწავლო გეგმაში გამოყოფილია პრიორიტეტული თემები, მათ შორის, ერთ-ერთია გარემოს დაცვა, რომლის მიმართულებით მოსწავლეთა ცნობიერების დონის ამაღლება ისევე წარმოადგენს სკოლებისა და მასწავლებლების ვალდებულებას, როგორც სწავლა-სწავლების საგნობრივ შედეგებზე მუშაობა.

ვფიქრობთ, ბავშვებს ადრეული ასაკიდანვე უნდა ვასწავლოთ გარემოს სამყაროსადმი სწორი დამოკიდებულება. სწორედ ამიტომ სწავლების პირველ საფეხურზე ჩვენ მიერ დაგეგმილ მუსიკის გაკვეთლებზე არაერთხელ შევეხებით ცხოვლთა სამყაროს, ბუნებას (ტყე, მდინარე, ზღვა), მუსიკით გახმოვანებულ წელიწადის დროს. ეს მოსწავლეს საშუალებას მისცემს, რეალური ცხოვრების მაგალითებზე დაყრდნობით დაინახოს ნასწავლის მნიშვნელობა და მისი რეალიზების არეალი, ასევე სასწავლო გარემოშივე გამოამყლავნოს ღირებულებები და დამოკიდებულებები, გამოიყენოს მიღებული ცოდნა და უნარები.

ზოგადად, ხელოვნებაში ბუნება აღტაცების, შთაგონების, აღწერის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი წყაროა. ხელოვნები თავიანთ ქმნილებებში გამოხატავენ ბუნებისადმი განწყობა-დამოკიდებულებებს. აქედან გამომდინარე, სასწავლო პროცესში მოზარდებს უნდა დავეხმაროთ ბუნების სილამაზისა და მისი მნიშვნელოვნების დანახვაში; ბავშვმა ადრეული ასაკიდან უნდა გააცნობიეროს, თუ როგორი აუცილებელია ეკოლოგიაზე ზრუნვა, გარემოს გაფრთხილება.

ჩვენ მიერ წარმოდგენილ ნაშრომში გათვალისწინებულია მდგრადი განვითარების პრინციპები, რომლებიც ხელს უწყობს მოსწავლეებში სამოქალაქო ცნობიერებისა და ტოლერანტობის გრძნობის განვითარებას. მუსიკის გაკვეთილებისთვის ჩვენ მიერ დაგეგმილი და შემოთავაზებული სასწავლო აქტივობები გამჭოლადაა ინტეგრირებული მდგრადი განვითარების ისეთ თემებთან, როგორებიცაა: ბიომრავალფეროვნების დაცვა (რა ვიცი ხეების შესახებ? რა ვიცი ტყის შესახებ?), ნარჩენების მართვა (რა ზიანს აყენებს ნარჩენები ადამიანსა და გარემოს?), კლიმატის ცვლილება (რა არის ამინდი?) და სხვა.

V – როგორ მოვახდენთ ცოდნის კონსტრუირებას (აგებას)

ჩვენ მიერ წარმოდგენილ ნაშრომში მასწავლებლებს ვთავაზობთ მრავალფეროვანი მეთოდებით დაგეგმილ გაკვეთილებს, აქტივობებს, რომლებიც მოსწავლეებს ცოდნის აგებაში, კონსტრუირებაში შეუწყობს ხელს.

კონსტრუქტივიზმის მიხედვით, მოსწავლე სწავლის პროცესის აქტიური მონაწილეა. იგი აგებს ცოდნას მასწავლებლის მიერ გადაცემული ინფორმაციის საფუძველზე, შესაბამისად, კონსტრუქტივისტული გაკვეთილი ისე უნდა იყოს დაგეგმილი, რომ მასწავლებელი დაეხმაროს მოსწავლეს, თავად ააგოს ცოდნა და, რაც ყველაზე მნიშვნელოვანია, შეძლოს კიდევ ამ ცოდნის გაანალიზება – ყოველივე ეს ჩვენ მიერ წარმოდგენილ ნაშრომში **სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვებით მიიღწევა** – თითქმის ყველა აქტივობის მიმდინარეობის დროს/ბოლოს მასწავლებელს ვთავაზობთ შეკითხვებს, რომლებითაც იგი დაეხმარება მოსწავლეს საკითხის გააზრებასა და საკუთარი დასკვნების გამოტანაში, ხოლო მასწავლებელი, თავის მხრივ, გაარკვევს, თუ რამდენად აითვისა, გაიგო ბავშვმა გადაცემული ცოდნა/ინფორმაცია.

სასურველია, მასწავლებელი გათავისუფლდეს რუტინისაგან და გამოიყენოს ისეთი სასწავლო მეთოდები, როგორებიცაა:

ვერბალური ინფორმაცია	სწავლების ვიზუალიზაცია	დისკუსია	ბეჭდვითი/ელექტრონული ღონისძიებები
როლების მიხედვით თამაში; სავარჯიშოების დროს ლექსების, სიმღერების გამოყენება; პრეზენტაცია/წარდგენა	სურათები; თვალსაჩინო მასალა; ილუსტრაციები; ვიდეოფირები	კითხვა-პასუხი; მსჯელობა; სხვისი ნააზრევის შეფასება	პლაკატი; აფიშა; მუსიკალური კომპოზიციები

VI – რა შემთხვევაში მიიჩნევა ეროვნული სასწავლო გეგმის შედეგების მიღწევის ტაქსონომია, რომელიც ხუთ დონეს გულისხმობს: პრესტრუქტურულს, უნიტრუქტურულს, მულტისტრუქტურულს, მიმართებით და აბსტრაქტულ დონეებს.

ამ შეკითხვაზე პასუხის გაცემაში გვეხმარება ეროვნული სასწავლო გეგმის შედეგების მიღწევის ტაქსონომია, რომელიც ხუთ დონეს გულისხმობს: **პრესტრუქტურულს, უნიტრუქტურულს, მულტისტრუქტურულს, მიმართებით და აბსტრაქტულ დონეებს.**

თითოეული მათგანი წარმოაჩენს სამიზნე ცნების ფლობის დონეს / სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული საკითხის/საკითხების გააზრების ხარისხს. პირველ სამ დონეზე სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული საკითხების გააზრების ხარისხი არ არის დამაკმაყოფილებელი. ცნების დაუფლება/შედეგის მიღწევა იგივედება მიმართებით და აბსტრაქტულ დონეებთან.

<p>პრესტრუქტურული დონე</p> <p>მოსწავლეს საკითხთან დაკავშირებით არ აქვს რელევანტური ინფორმაცია.</p>
<p>უნიტრუქტურული დონე</p> <p>მოსწავლეს აქვს მხოლოდ ერთი არასტრუქტურირებული ასოციაცია/წარმოდგენა განსახილველ საკითხთან დაკავშირებით.</p>
<p>მულტისტრუქტურული დონე</p> <p>მოსწავლეს აქვს მხოლოდ რამდენიმე, ერთმანეთთან დაუკავშირებელი, უსისტემო ასოციაცია/წარმოდგენა განსახილველ საკითხთან დაკავშირებით.</p>
<p>მიმართებითი დონე</p> <p>მოსწავლეს შეუძლია:</p> <ul style="list-style-type: none"> • სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული ფაქტებისა და მოვლენების კრიტიკულად და ურთიერთდაკავშირებულად გააზრება და გაანალიზება; • სამიზნე ცნების მკვიდრი წარმოდგენების ურთიერთდაკავშირებულად გაანალიზება; • კონკრეტულ სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული ინფორმაციის კონტექსტუალიზება (საგნის სხვა სამიზნე ცნებებთან დაკავშირება); • მიმართებით დონეზე საკითხის/სამიზნე ცნების გააზრება ნიშნავს ეროვნული სასწავლო გეგმით განსაზღვრული შედეგის მიღწევას. თუმცა შესაძლებელია მოსწავლე უფრო შორსაც წავიდეს ანუ იმ განზოგადებებისკენ, რომლებიც აბსტრაქტული დონისთვისაა განსაზღვრული.
<p>აბსტრაქტული დონე</p> <p>მოსწავლეს შეუძლია სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული ცოდნისა და გამოცდილების ეროვნული სასწავლო გეგმის ზესაგნობრივ (მაკრო) ცნებებთან მიმართების დადგენა.</p>

VII სახელმძღვანელოს შინაარსის აღწერა

I თავი

თემა: სამყაროს ხმები მუსიკაში

რისი სწავლება გვინდა? რაზე მოგვითხრობს თემა?	რომელი უნარ-ჩვევის განვითარებას ემსახურება?
<p>მუსიკა იწყება სიჩუმით. ის სიჩუმეში იბადება და შემდეგ ვითარდება. შევეცადოთ, ვასწავლოთ პატარებს, თუ როგორ უნდა უსმინონ გარემომცველ ხმებს.</p> <p>როგორ განვასხვაოთ ერთი ხმა/ბგერა მეორისაგან? როგორ გამოვარჩიოთ მრავალფეროვან ხმა/ბგერათაგან ის ერთი, რომელიც ჩვენ გვესაჭიროება?.. ხმების/ბგერათა თავისებურებების ერთიმეორისაგან განსხვავება წარმოადგენს მუსიკალური მონაცემების განვითარების საფუძველს. მაშ, რა თავისებულებები აქვს ხმას/ბგერას?</p> <p>ამ თავში:</p> <p>მასწავლებლებს ვთავაზობთ აქტივობებს, რომლებიც დაეხმარება პატარებს მუსიკალურ-სენსორული მონაცემების განვითარებაში (ბგერის სიმაღლის, სიძლიერის, ხანგრძლივობის აღქმა).</p>	<p>გარემოში მუნებრივი და ხელოვნურად შექმნილი ხმების/ბგერების ამოცნობა;</p> <p>სხვადასხვა ხმის გამოცემა ან ხმაურის შექმნა;</p> <p>ხმების/ხმაურის დახარისხება-დაჯგუფება;</p> <p>ამა თუ იმ ხმის საშუალებით რაიმე ემოციის გამოწვევა;</p> <p>სხვადასხვა ხმის გამოყენებით რაიმე განწყობის ან სახე-ხატების შექმნა;</p> <p>პლასტიკური მოძრაობა, მიმიკა;</p> <p>წარმოსახვის, დაკვირვების, ყურადღებით მოსმენის, დიალოგის უნარ-ჩვევები;</p> <p>სხვადასხვა მუსიკალური ტერმინით ლექსიკური მარაგის გამდიდრება;</p> <p>მღერა</p>

II ტავი

თემა: ყოფითი საბნები მუსიკაში

რისი სწავლება გვინდა? რაზე მოგვითხრობს თემა?	რომელი უნარ-ჩვევის განვითარებას ემსახურება?
<p>ამ თავში:</p> <p>ჩვენთვის, უფროსებისთვის, რთული არ იქნება, მოვიფიქროთ სხვადასხვა სავარჯიშო, რომლებიც ჩვენს პატარა მეგობრებს განუვითარებს ყურადღებით მოსმენის უნარს. ამ მიზანს ემსახურება ჩვენ მიერ წარმოდგენილი აქტივობები, რომლებიც მოზარდებში სმენითი ყურადღების განვითარებას შეუწყობს ხელს. აღნიშნული მიზნის მისაღწევად პატარებს ვასმენინებთ ყოფითი საგნების ხმებს და ამ ხმებზე მიმსგავსებულ მუსიკალურ ფრაგმენტებს.</p>	<p>მუსიკალური ბგერებით, ხმით/ხმაურით მიღებული შთაბეჭდილებების სხვადასხვა ფორმით (მოძრაობით, დიალოგით, სხვა) გადმოცემა; გარემოში ხმის/ხმაურის წარმოქმნის წყაროს გარკვევა; მუსიკალური ფრაგმენტის ხასიათში წვდომა; გუნდში მღერა; მიმიკის, ჟესტის, ხის, მოძრაობის ელემენტების საშუალებით ამა თუ იმ განწყობის გამოხატვა; რიტმის გრძნობის განვითარება.</p>

III ტავი

თემა: თამაშები მუსიკაში

რისი სწავლება გვინდა? რაზე მოგვითხრობს თემა?	რომელი უნარ-ჩვევის განვითარებას ემსახურება?
<p>ამ თავში:</p> <p>ნაშრომში წარმოდგენილი აქტივობების (დავალებების) შინაარსი მოსწავლეს საშუალებას მისცემს, გააცნობიეროს ურთიერთკავშირი არა მხოლოდ ხელოვნების მომიჯნავე დარგებს შორის; გავითვალისწინებთ კლასგარეშე ზეგავლენებიც.</p>	<p>მუსიკალური ბგერებით, ხმით/ხმაურით მიღებული შთაბეჭდილებების სხვადასხვა ფორმით (მოძრაობით, დიალოგით, სხვა) გადმოცემა; გარემოში ხმის/ხმაურის წარმოქმნის წყაროს გარკვევა; მუსიკალური ფრაგმენტის ხასიათში წვდომა; გუნდში მღერა; მიმიკის, ჟესტის, ხის, მოძრაობის ელემენტების საშუალებით ამა თუ იმ განწყობის გამოხატვა; რიტმის გრძნობის განვითარება.</p>

VIII – კომპლექსური დავალებები, აქტივობები, კომენტარები

თემა	კომპლექსური დავალებების აღწერა
<p>I თავი</p> <p>სამყაროს ხმები მუსიკაში</p>	<p>№ 1. მოსმენილი ხმებისა და მუსიკალური ფრაგმენტების მიხედვით ცხრილის შევსება და წარდგენა.</p> <p>საკითხი: მსმენელზე ზემოქმედებისთვის ხმის/ხმაურის ყველა თვისების გამოყენება.</p>
<p>II თავი</p> <p>ყოფითი საგნები მუსიკაში</p>	<p>№ 2. მოსმენილი ხმებისა და მუსიკალური ფრაგმენტების მიხედვით ცხრილის შევსება და წარდგენა.</p> <p>საკითხი: ყოფითი საგნების ხმებითა და ამ ხმების მიმბაძველი მუსიკის გამომსახველი საშუალებებით ადამიანის პორტრეტის შექმნა.</p>
<p>III თავი</p> <p>თამაშები მუსიკაში</p>	<p>№3. სპორტული მოქმედებებისთვის ხმებისა და მუსიკის შერჩევა; კომპოზიციის შექმნა და წარდგენა.</p> <p>საკითხი: სპორტული ესტაფეტის გაფორმება ხმებითა და მუსიკით.</p>

I ოთავი

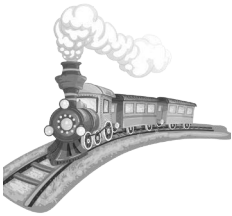



თემა: სამყაროს ხმები მუსიკაში

კომპლექსური დავალება №1 – აქტივობა 19-23

(სამუშაო რვეული დავალება 11)

კომპლექსური დავალების პირობა	გრძელვადიანი მიზნები
<p>საკითხი: მსმენელზე ზემოქმედებისთვის ხმის/ხმაურის ყველა თვისების გამოყენება</p> <p>პირობა: თანმიმდევრობით მოუსმინეთ ხმებს. ცხრილში სურათების გასწვრივ შემოხაზეთ სიმბოლო: დაბალია (ბოხი) თუ მაღალი (წვრილი) მოსმენილი ხმა? როგორი სიძლიერით ჟღერდა ხმები: ჩუმად, ხმადაბლა თუ ხმამაღლა? განმეორებითი მოსმენისას ხმები გამოსახეთ სიმბოლოებით/პიქტოგრამებით. მოუსმინეთ მუსიკალურ ნაწარმოებებს, ამოიცანით და სურათის გასწვრივ მონიშნეთ, მოსმენილი ხმებიდან თუ რომლის ხმაბაძვითი ბგერები გესმოდათ.</p> <p>პრეზენტაციის დროს წარმოაჩინეთ:</p> <ul style="list-style-type: none"> როგორ დაუკავშირეთ ხმები სურათებს? როგორ ამოიცანით ბგერის თვისებები? როგორ მიუსადაგეთ მოსმენილი ნაწარმოებები სურათებს? <p>რესურსი:</p> <ul style="list-style-type: none"> ხმები; რ. როჯერსი – სიმღ. კ/ფილმიდან „მუსიკის ჰანგები“; კ. სენ-სანსი – „სპილო“; ა. ვივალდი – „გაზაფხული“; მ. დავითაშვილი – „ჩემო პატარა გუგულო“. 	<p>სამიზნე ცნება: მუსიკა</p> <p>შედეგი: მუს. დანყ. (I) 2,4,5.</p> <p>ქვეცნებები:</p> <p>ბგერის სიძლიერე (ხმამაღლა, ხმადაბლა, ფორტე, პიანო);</p> <p>ბგერის გრძლიობა (დიდი, საშუალო, მოკლე გრძლიობები);</p> <p>ბგერის სიმაღლე (წვრილი, საშუალო, ბოხი; მაღალი, დაბალი რეგისტრი);</p> <p>ბგერის ტემბრი (უხეში, მჭექარე, დახშული, რბილი, წკრიალა, თბილი, სასიამოვნო/არასასიამოვნო).</p> <p>სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები:</p> <ul style="list-style-type: none"> მუსიკა მოიცავს ყველაფერს, რაც გვესმის (ხმა, ხმაური), რაც ატარებს თავის განწყობას, შინაარსს და ინვეეს ჩვენში გარკვეულ განცდას; ხმა, ხმაური, მელოდია, რიტმი, ჰარმონია და ფორმა მუსიკის მთავარი მახასიათებლებია; მუსიკალურ ნაწარმოებებს აქვს დასაწყისი, შუა ნაწილი და დასასრული.

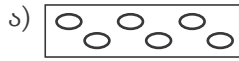
კომპლექსური დავალება №1¹

სმეები	სმის სიმაღლე ბოხი წერილი	სმის სიძლიერე სმადაბალი სმამალალი	სიმბოლო	სიმღერა, სადაც სმით ჰბაძავენ
				
				
				
				

¹ კომპლექსური დავალებების შესრულება-წარდგენას დაეთმობა 4-5 საათი (ეს დამოკიდებულია კლასში მოსწავლეთა რაოდენობაზე).

სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული შეკითხვები:

- როგორი ბგერები გესმით, დაბალი, ბოხი თუ მაღალი, წვრილი?
- მუსიკა ჩქარა ჟღერს თუ ნელა?
- ჩუმად ჟღერს თუ ხმამაღლა?
- სიმბოლოებიდან, რომელს მიუსადაგებდით სპილოს მელოდიას? მონიშნეთ



- თქვენი აზრით, რატომ ჟღერს მუსიკა ნელ ტემპში? გაიხსენეთ და განასახიერეთ, როგორ მოძრაობს სპილო?
- დაბალი, ბოხი ბგერებით რატომ აღწერა კომპოზიტორმა (მუსიკის შემქმნელმა) სპილო?
- კომპოზიტორი რომ ყოფილიყავით, ბატკანზე როგორ მუსიკას შექმნიდით, როგორ ტემპში იჟღერებდა თქვენი პიესა?
- როგორ ბგერებს გამოიყენებდით ცხვრის/ბატკნის დასახასიათებლად, დაბალს, ბოხს თუ მაღალს, წვრილს? რატომ?

რას ვაფასებთ?

აღწერა	
ამოიცნობს ხმებს.	
უკავშირებს მოსმენილ ხმებს სურათებს.	
ამოიცნობს ხმის თვისებებს.	
ავსებს ცხრილს პირობის თანახმად.	
აღწერს საკუთარ ცხრილს წარდგენის დროს.	
ახსნა	
ხსნის თავის არჩევანს, თუ რატომ შეუსაბამა კონკრეტული სიმბოლო ხმას (არგუმენტის დროს მიზნობრივად იყენებს ტერმინებს, სათანადო ლექსიკას).	
ხსნის, თუ როგორ მიუსადაგა მოსმენილი მუსიკალური ფრაგმენტი სურათებს.	
შეფასება	
აფასებს, რამდენად გაართვა დავალებას თავი.	
წარდგენის დროს გადმოსცემს თავის დამოკიდულებებს.	

პრაქტიკული რჩევები – კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის ეტაპები

I ეტაპი (კომპლექსური დავალების პირობისა და ფორმის გაცნობა)

	რა აქტივობებს განვახორციელებთ?	რა კითხვებზე ვმუშაობთ?	რა კავშირშია კომპლექსურ დავალებასთან?
<p>I ეტაპი</p> <p>კომპლექსური დავალების პირობისა და ფორმის გაცნობა</p>	<p>ნაბიჯი (აქტივობა) 1</p> <p>მოსწავლეებისთვის კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა</p> <p>თემაში შესვლისა და განწყობის შექმნის მიზნით და, აგრეთვე, იმისათვის, რომ დააფიქროს მოსწავლეები კომპლექსურ დავალებაზე, მასწავლებელი წინარე ცოდნაზე დაფუძნებით განახორციელებს რამდენიმე აქტივობას, მაგალითად, რადგან შესავსებ ცხრილში მოსწავლეებს მოუწევთ მოსმენილი ხმების/ბგერების სიძლიერისა და ხმოვანების სიძლიერის დადგენა, მასწავლებელს შეუძლია კლასი გაავარჯიშოს <u>ხმამაღალი და ხმადაბალი ხმოვანების განსაზღვრაზე</u>, შესთავაზოს პატარებს, რაიმე ფრაზა წარმოთქვან სხვადასხვა სიძლიერით. საინტერესოა, რა შეგრძნებები უჩნდებათ მათ, როდესაც ჩურჩულებენ ან ყვირიან? დოლზე/სალამურზე/ფორტეპიანოზე დაუკრან ჩუმად, შემდეგ – ხმამაღლა. გამოაცნობინოს ჟღერადობის სიძლიერე; მოასმენინოს და შემდეგ გამოაცნობინოს ხმები სხვადასხვა რეგისტრში: ბოხი (დაბალი რეგისტრი), წვრილი (მაღალი რეგისტრი).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • რა არის ასახული ცხრილში? • თქვენი აზრით, რა მიზნითაა შექმნილი ეს ცხრილი? • თქვენი აზრით, როგორ უნდა იმუშაოთ ამ ცხრილზე? • გიმუშავიათ მსგავს ცხრილზე? • გამოთქვით ვარაუდი, როგორ შეავსებთ ცხრილს? და ა.შ. • როგორი ხმები გესმით, ბოხი თუ წვრილი? • ეს ხმა ჩუმად გაჟღერდა თუ ხმამაღლა? 	<p>კომპლექსური დავალების პირობიდან გამომდინარე, პრინციპის, მართივიდან რთულისაკენ, გათვალისწინებით, წინარე ცოდნის გააქტიურების მიზნით, მოსწავლეები შეასრულებენ არცთუ ისე რთულ დავალებებს, რაშიც მასწავლებელი დახმარებას გაუწევს, ვინაიდან ეს გაკვეთილები იქნება პატარების პირველი გააზრებული შეხება მუსიკასთან/ხმებთან.</p>

კომენტარი:

იმის გათვალისწინებით, რომ მოსწავლეებს საწყის ეტაპზე მსგავსი დავალების შესრულების გამოცდილება არ აქვთ, მასწავლებელს მოუწევს კომპლექსური დავალების ეტაპობრივად განხორციელება. კერძოდ, თავდაპირველად მოასმენინებს ცხრილში წარმოდგენილი საგნების/ცხოველების ხმებს და მოსწავლეებს სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვებით დაეხმარება იმის განსაზღვრაში, თუ როგორ უღერს თითოეული ხმა (ბატკნის, წვიმის წვეთების, სპილოსი, მატარებლის) ხმის სიძლიერისა და სიმაღლის მიხედვით.

სიმბოლოებით გამოსახვის მიზნით, მასწავლებელი მოსწავლეებს წინასწარ გააცნობს (დაასწავლის) ჩუმიად/ხმამალა და წვრილი/ბოხი ხმების გამომსახველ სიმბოლოებს.

მნიშვნელოვანია, რომ მასწავლებელი დავალების ცალკეული ეტაპის განხორციელებას თვალს ადევნებს, აკვირდება. ვფიქრობთ, ინდივიდუალური დახმარებაც შეიძლება გახდეს საჭირო.

მას შემდეგ, რაც მოსწავლეები ხმების მოსმენასა და მათი სიმბოლოებით მონიშვნას დაასრულებენ, მასწავლებელი დაიწყებს მუსიკალური ფრაგმენტების გაჟღერებას: ცალკეული ფრაგმენტის მოსმენისას კვლავ გამოიყენებს სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებულ შეკითხვებს. პატარა მსმენელებს მოუწევთ განსაზღვრონ მუსიკალური ნაწარმოების შესაბამისობა ხმებთან, კერძოდ, მათ უნდა მონიშნონ თოლით ის გრაფა, რომელშიც მოსმენილი ფრაგმენტებიდან ადამიანის ხმით ბაძავენ მატარებლისა და ბატკნის ხმებს (რაშიც მათ მასწავლებელი დაეხმარება).

ზოგადად, თითოეული კომპლექსური დავალების შესრულებას დაეთმობა რამდენიმე გაკვეთილი, ვინაიდან მასწავლებელს მოუწევს მოსწავლეებთან ინდივიდუალური თანამშრომლობა. აქ ძალიან დიდი მნიშვნელობა ენიჭება მასწავლებლის მიერ კლასის ეფექტურად მართვას, სწორად განხორციელებულ მენეჯმენტს: როგორ წარადგინოს შესასრულებელი დავალება? რამდენად სწორად გაიაზრებს მოსწავლე დავალების პირობას? როდესაც მასწავლებელი ერთს ეხმარება, ამ დროს რას აკეთებს სხვა?..

ვფიქრობთ, შესაძლებელია კლასში შეიქმნას თანამშრომლობითი წყვილები – მოსწავლეებმა შეაფასონ ერთიმეორის დავალება; შესაძლებელია მასწავლებელმა განსხვავებული საგაკვეთილო ფორმატიც მოიფიქროს, მაგალითად, „მრგვალი მაგიდა“ – მერხები იმგვარად დალაგდეს, რომ მან წრეზე იმოდროს და ამგვარად დაამყაროს კომუნიკაცია პატარებთან და ა.შ.

II ეტაპი
ნაბიჯი 1. მოსმენილი ხმების გახმოვანება, დახარისხება, ხმის თვისებების განსაზღვრა და ხმაბაძვითი სიტყვების გავარჯიშება; ცხრილზე მუშაობა, მისი ეტაპობრივად შევსება მოსმენილი ხმების მიხედვით (აქტ. 1-13);
ნაბიჯი 2. მუსიკალური ფრაგმენტების მოსმენა და განხილულ საგნებთან/ხმებთან დაკავშირება (აქტ. 14-18);
ნაბიჯი 3. კომპლექსური დავალების წარდგენა (აქტ. 19-23)

აქტივობა 1.

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 1); წითელი და მწვანე ფერის ბარათები თითოეული მოსწავლისთვის ინდივიდუალურად; მოსასმენი ხმები: ჩიტის/ჩიტების ჭიკჭიკი; კატის კნავილი, წვიმის წვეთები, ძაღლის ყეფა.

ა) ბავშვები სხდებიან წრეზე. მასწავლებელი მათ სთხოვს, დახუჭონ თვალები. საუბრობს მშვიდად, აუღლევებლად, რათა პატარები სიჩუმისათვის განეწყონ. პედაგოგი სვამს კითხვებს და სთხოვს, ბავშვებს პასუხიც მშვიდად, აუღლევებლად გაცენ.

- როგორი ხმები გესმით ოთახში?
- საიდან მოდის ეს ხმები?
- რომელია მათ შორის შედარებით ხმამაღალი? ჩუმი?
- როგორი ხმები გესმით ქუჩიდან? დერეფნიდან?

კომენტარი:

დიალოგი გაგრძელდეს მსგავსი შეკითხვებით. იმ დროს, როდესაც ბავშვებს თვალები აქვთ დახუჭული, მასწავლებელს შეუძლია თავად წარმოქმნას, გამოიწვიოს სხვადასხვა „ხმაური“ (ფურცელი ააშრილოს, კარი გააჭრილოს, სკამი გააჩოჩოს იატაკზე).

ბ) მასწავლებელი ასმენინებს სხვადასხვა ხმას, ხოლო მოსწავლეები სამუშაო რვეულში გამოცნობილი ხმების შესატყვის ნახატებს მონიშნავენ, აი, ამ ✓ აღნიშვნით.

გ) მასწავლებელი ასმენინებს ხმებს (ჩიტების ჭიკჭიკი) და სთხოვს პატარებს, ამოიცნონ ისინი. თავდაპირველად ისმის ერთი ჩიტის ჭიკჭიკი, შემდეგ – რამდენიმე ჩიტის, ერთად.

მასწ. – იმ დროს, როდესაც ერთი ჩიტის ხმას ამოიცნობთ, მაღლა ასწიეთ წითელი ფერის ბარათი, ხოლო რამდენიმე ჩიტის ჭიკჭიკის დროს კი – მწვანე ფერისა;

დ) მასწავლებელი ასმენინებს კლასს სხვადასხვა ხმის (ჩიტის ჭიკჭიკი, წვიმის წვეთების წკაპანკუპი, ფოთლების შრიალი) თანმიმდევრობას და სთხოვს პატარებს, იმავე თანმიმდევრობით დაასახელონ, თუ რომელი ხმა გაჟღერდა.

კომენტარი:

საწყის ეტაპზე თანმიმდევრობით მოსმენილი ხმების რაოდენობა არ უნდა აღემატებოდეს სამს, ვინაიდან ხელოვნურად სირთულეების შექმნით ბავშვის მოტივაციის ხარისხი დაეცემა.

აქტივობა 2

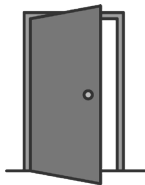
რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 1); ფერადი ფანქრები; ნახატებზე წარმოდგენილი საგნების ხმები (კარის ჭრიალი; ძაღლის ყევა; ავტომობილის ძრავის გუგუნე; ფურცლის შრიალი/ჭრაჭუნე; სკამის გაჩოჩება).

მასწავლებელი ასმენინებს, მოსწავლეები კი წრეებს გააფერადებენ მასწავლებლის მიერ მითითებული ფერის ფანქრით.

შენიშვნა:

იმის გათვალისწინებით, რომ მოსწავლეების დიდ ნაწილს ამ ეტაპზე არ ეცოდინება რიცხვების წერა, მათ პირველი ფირის პასუხი უნდა გააფერადონ მწვანე ფერის ფანქრით, მეორე – ყვითელი, მესამე ლურჯი, მეოთხე – წითელი, მეხუთე – შავი ფერის ფანქრებით. მასწავლებელი ამგვარად შეასრულებინებს მათ დავალებას: იგი უჩვენებს კლასს მწვანე ფერის ფანქარს და ეუბნება: „ამ ფერის ფანქრით გააფერადეთ ის რგოლი, რომელიც იმ საგანთან არის განთავსებული, რომლის ხმასაც მოგასმენინებთ“).

დავალების შესრულების პროცესს მასწავლებელი უნდა დააკვირდეს და საჭიროების შემთხვევაში, დაეხმაროს კიდევ პატარას.



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- ამ ნახატებიდან რომლის მიერ გამოცემული ხმები მოისმინეთ?
- გაიხსენეთ, როდესაც თვალები დახუჭული გქონდათ, რა ხმა/ხმები გაიგეთ?
- დახუჭულმა თვალებმა ხმის ამოცნობაში ხელი ხომ არ შეგიშალათ? – ამ შემთხვევაში პატარებმა უნდა გააცნობიერონ, რომ საგნის ვიზუალურად დანახვა სულაც არ არის საჭირო იმისათვის, რომ კონკრეტული ხმა/ხმები ამოიცნონ.
- როგორ მიხვდით, კარები გავალე თუ დავხურე? როგორი ხმა ჰქონდა კარებს?
- გადახედეთ ნახატებს, ამათგან რომლის ხმა არ გამიჟღერებია? (პეპელა)რა-ტომ?
- როგორი ხმა ჰქონდა სკამს – უხეში თუ რბილი?

მასწავლებელი მოსწავლეებს ასმენინებს ხმებს (ფირი 3) – სკამის იატაკზე გაჩოჩება – სკამის წაქცევა – სკამის იატაკზე გაჩოჩება – ბავშვებმა უნდა ამოიცნონ ეს თანმიმდევრობა.



აქტივობა 3



ცხრილებზე მუშაობა, მისი შევსება მოსმენილი ხმების მიხედვით


რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 2); ხმები – ჩიტების ჭიკჭიკი, ფოთ-
ლების შრიალი; ყუყუნა წვიმისა და ძლიერი წვიმის ხმები; სიმღერა „ყუყუნა წვიმა“.

ა) ხმის/ბგერის სიძლიერის გაგება-გააზრების მიზნით, მასწავლებელი ასმენინებს ყუყუნა წვიმისა და ძლიერი წვიმის ხმებს. მოსწავლეები შეადარებენ, რომელია უფრო სუსტი ხმა.

განწყობის შექმნის მიზნით, მასწავლებელს ვთავაზობთ ამღეროს კლასს ხალხ-
ური სიმღერა „ყუყუნა წვიმა“.

ბ) **მასწ.** – მოისმინეთ და გამოიცანთ, რა ხმებია? – ამისათვის სამუშაო რვეულ-
შიც დააკვირდებიან შესავსებ ცხრილს, რომელშიც ერთგვარი მინიშნება იქნება იმი-
სა, თუ ორიდან რომელი ხმა უნდა ამოიცნონ – გაიხსენეთ ჩიტების ჭიკჭიკისა და
ფოთლების შრიალის ხმები, ამათგან რომელი ისმოდა ხმამაღლა, ძლიერად? – ცხ-
რილში ხმამაღლა ჟღერადობა მონიშნონ ამ  სიმბოლოთი, ხოლო ხმადაბლა
ჟღერადობა კი, აი,  ამ ნიშნით.

ამ აქტივობის მეშვეობით ეტაპობრივად დავინწყებთ სხვადასხვა აღნიშვნის გამო-
ყენებას, **პირველი აღნიშვნაა ხმადაბლა**  **და ხმამაღლა** .

დამატებითი აქტივობა 4 (სამოტივაციო)

რესურსი: სამუშაო რვეული; (დავალება 3) მ. ფოცხიშვილის ლექსი „ვინ რით
უნდა იცნო ხშირად“

ხმაბაძვითი სიტყვების გასავარჯიშებლად, აგრეთვე, ხალისიანი სასწავლო გარემოს
შესაქმნელად, სამოტივაციოდ მასწავლებელს ვთავაზობთ მ. ფოცხიშვილის ლექსს

ვინ რით უნდა იცნო ხშირად

„ქარი – ბაგაბუგით (ბოხი ხმით, დაბალ რეგისტრში)

წვიმა – წკაპანკუპით (წვრილი ხმით, მაღალ რეგისტრში)

ელვა – ტკაცატკუცით (ბოხი ხმით, დაბალ რეგისტრში)

სეტყვა – ლანალუნით (მაღალ რეგისტრში)

ძალი – ყეფით (საშუალო რეგისტრში)

თაგვი – წრუნუნით (მაღალ რეგისტრში)

დათვი – ბუზლუნით (დაბალ რეგისტრში)

მგელი – ყმუილით (მაღალ რეგისტრში)

მტრედი – ღულუნით (მაღალ რეგისტრში)

კოლო – წუილით (მაღალ რეგისტრში)

ადამიანი – სიცილ-სიმღერით (თავის ხმაზე, ვისაც როგორ სურს)

ტკბილი საუბრით მხოლოდ და მხოლოდ“.

კომენტარი:

სამუშაო რვეულში ამ ლექსის ილუსტრაციებია მოცემული. ბავშვები ლექსის განმეორებით წაკითხვის პროცესში თვალს მიადევნებენ ნახატებს, მასწავლებელთან ერთად გაახმოვანებენ თითოეულ სტროფს და წარმოთქვამენ ხმაბაძვით სიტყვებს, მაგ., მასწ. „ქარი – ბაგაბუგით“, ბავშვები: „ბაგ-ბუგ“; მასწ. „წვიმა – წკაპანკუპით“, ბავშვები: „წკაპ-წკუპ“ და ა.შ.

ლექსის თითოეული სტროფის გასწვრივ (მასწავლებლისთვის) მიწერილია, თუ რომელ რეგისტრში უნდა წარმოთქვან ბავშვებმა ხმაბაძვითი სიტყვები. ლექსის კითხვა რომ არ შეფერხდეს. მასწავლებელი წინასწარ დაასწავლის ხელის მინიმუმებს: დაბლა დაწეული ხელი – ბოხი ხმით, ხოლო მაღლა აწეული ხელი – წვრილი ხმით წარმოთქმის მინიმუმება იქნება.

იგივე გაიმეორონ, ამჯერად, ბავშვებმა მაღალ რეგისტრში ხმაბაძვითი სიტყვების წარმოთქმისას ტაში დაურთონ, ხოლო დაბალ რეგისტრში კი – თითების ტკაცატკუცდი.

სავარჯიშოს ამგვარად წარმართვა ხელს შეუწყობს ხმაბაძვითი სიტყვების წარმოთქმას, მათ სხვადასხვა სიძლიერით გაჟღერებასა და ყოველივე ამის რიტმულად ორგანიზებას.



აქტივობა 5

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალბა 4); დათვისა და ბატკნის ხმები ვ. რე-ბიკოვი „დათვი“.

აღნიშნული აქტივობით მასწავლებელს ვთავაზობთ, გაავარჯიშოს მოსწავლეები დაბალი (ბოხი) და მაღალი (წვრილი) რეგისტრის ხმების/ბგერების ამოცნობასა და მათ დახარისხებაში.

ა) სამუშაო რვეულში ბავშვები ათვალეებენ ცხოველების ნახატებს:



- რომელ ცხოველს ხედავთ ნახატებზე?
- ამათგან რომელია დიდი ზომისა?

მასწავლებელი ასმენინებს ამ ორი ცხოველის ხმებს:

• იმსჯელეთ, რომელი ცხოველი გამოსცემს დაბალ, ბოხ ხმას, დათვი თუ ბატკანი?

მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს, ნახატებთან გამოყოფილ უჯრაში შეარჩიონ და ჩახატონ ხმოვანების სიძლიერის გამომხატველი სიმბოლოები (ჩუმად/ხმამაღლა).

- რომელი ხმა იყო ხმამაღალი (ძლიერი) და რომელი ხმადაბალი (სუსტი)?
- გაახმოვანეთ მოსმენილი ხმები თქვენი პასუხების მიხედვით: ხმამაღალი, ბოხი და ხმადაბალი, წვრილი.

ბ) მასწავლებელი ასმენინებს კლასს ვ. რებიკოვის პიესას „დათვი“ და სთხოვს პატარებს, ამოიცნონ რომელ ცხოველს განასახიერებს ეს მუსიკა.

კომენტარი:

მსგავსი დავალების შესრულება ფორტეპიანოს დახმარებითაც არის შესაძლებელი. მასწავლებელმა ფორტეპიანოს სხვადასხვა რეგისტრში მიანიშნოს:

ა) დაბალ რეგისტრში დათვის ბაჯბაჯის ამსახველი მოტივი გააჟღეროს;



ბ) მაღალ რეგისტრში „ხტუნვა-ხტუნვით“, ბატკნის მოძრაობის ასოციაცია შექმნას.



- დათვი როგორ მოძრაობს, მძიმედ, დინჯად თუ მსუბუქად?
- როგორ განასხვავებთ დათვისა და ბატკნის ხმები?

აქტივობა 6

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 5); დათვის, ბატკნის, ძროხის, თაგვის, სპილოს, ვირის, ლომისა და მგლის ხმები

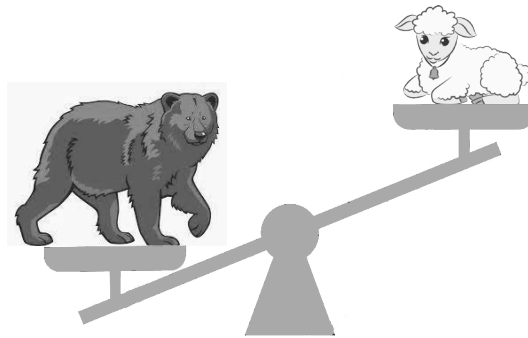
ამ ნახატზე დათვი „დაინონაზე“ ზის იმიტომ, რომ ის დიდი ცხოველია და შესაბამისად, მძიმეც. მისი ბაჯბაჯი დაბალი, ბოხი ხმით გამოვსახეთ, ხოლო ბატკანი „აინონაზეა“ შემოსკუპული იმიტომ, რომ ის პატარაა და მსუბუქი. ბატკნის მოტივი მაღალ რეგისტრში გაჟღერდა, წვრილია.

ვფიქრობთ, პატარებს არ გაუძნელდებათ და მარტივად შეძლებენ მსგავსი სავარჯიშოების დამოუკიდებლად შესრულებას.

კომენტარი:

ვითვალისწინებთ, რომ პირველკლასელს, დიდი ალბათობით, ჯერ არ აქვს განვითარებული ხელის მოტორიკა, შესაბამისად, გაუძნელდება ხაზის გავლება. ამიტომაც უნდა შევთავაზოთ წყვეტილი ხაზები (სხვადასხვა მიმართულებით). პატარამ თავად (ან მასწავლებლის დახმარებით) შეარჩიოს ხაზის (აინონას ღერძის) სწორი ვარიანტი და ფანქარი გადაუსვას, გაამუქოს ის ხაზი, რომლის მიმართულებასაც სწორად მიიჩნევს.

მასწავლებელი ასმენინებს ვირისა და სპილოს, თაგვისა და ლომის, ძროხისა და მგლის მიერ გამოცემულ ხმებს და სთხოვს მოსწავლეებს, დახაზონ „აინონა-დაინონას“ ღერძები – რომელი იჯდება „დაინონაზე“ და რომელი – „აინონაზე“?



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- მოგეწონათ „აინონა-დაინონას“ ღერძების დახატვა?
- რომელი ცხოველი დასვით „დაინონაზე“? რატომ?
- რომელი ცხოველი წამოასკუპეთ „აინონაზე“? ახსენით პასუხი;
- ამ ცხოველებიდან რომელს ჰქონდა მჭექარე ხმა? წკრიალა ხმა? სასიამოვნო ხმა? არასასიამოვნო ხმა?

აქტივობა 7-9



რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 6); ხმები: ავტომობილების ძრავის გუგუნი

სამუშაო რვეულში ვთავაზობთ ცხრილს, რომელშიც ჩასმულია იმ საგნების სურათები, რომელთა ხმებიც ბავშვებმა უნდა მოისმინონ, განასხვავონ და დაახარისხონ მახასიათებლების მიხედვით.

მასწავლებელი თავიდან გააჟღერებს ორ სხვადასხვა ხმას (ფირები 1, 2) და სთხოვს მოსწავლეებს, დააკვირდნენ ნახატებს, გაარკვიონ, რომელ მათგანს შეუსაბამებენ პირველ ფირს, შემდეგ კი – მეორეს. მოსმენის შემდეგ პატარებმა შესაბამის რგოლში უნდა ჩაწერონ „ფირი I“ და „ფირი II“ (მასწავლებელი დაფაზე უჩვენებს ამ ნიშნებს და ინსტრუქციას მისცემს. იმისათვის, რომ დარწმუნდეს, რამდენად სწორად შეასრულეს მოსწავლეებმა დავალება, ჩამოივლის და დააკვირდება მათ ჩანაწერებს).

სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:



- აღწერეთ ეს ნახატები, რა არის მათზე გამოსახული?
- გეთანხმებით, წითელ ავტომობილს ძრავა გაუფუჭდა. ის ველარ გაივლის, ვიდრე არ შეაკეთებენ.
- რომელი ავტომობილი მონიშნეთ ამ ნიშნით „I“? – ანუ ეს იქნება პირველ ნომრად გაჟღერებული ფირი – რატომ მონიშნეთ ეს ავტომობილი, რამ გიკარნახათ, რომ ავტომობილი დაზიანებულია?
- როგორი ხმა აქვს გაფუჭებულ ძრავას – უხეში თუ რბილი?
- რომელი ავტომობილის მიერ გამოცემული ხმა ჟღერდა ჩუმად? რომლის – ხმამაღლა? – ბავშვები რგოლში მონიშნავენ „ჩუმად – ხმამაღლა“ სიმბოლოებს.
- შეგიძლიათ გაახმოვანოთ ავტომობილის ძრავას გუგუნი?
- თქვენ მიერ გაახმოვანებული გუგუნი დაზიანებული ავტომობილისა იყო თუ დაუზიანებლისა?



	ფირი №1	ჩუმად ხმამაღლა	წვრილი ბოხი	სიმბოლოები
	ფირი №2	ჩუმად ხმამაღლა	წვრილი ბოხი	სიმბოლოები

გრძელდება ცხრილის შევსება: მარცხნიდან პირველ რგოლში უკვე ჩაინერა გა-
 ჟღერებული ფირის ნომერი. ახლა კი, მეორე რგოლში მოინიშნება ჩუმად/ხმამალ-
 ლა, მესამეში – ბოხი/წვრილი, ხოლო მეოთხე რგოლში კი – ძრავების ხმების მოდ-
 რაობის გამომხატველი სიმბოლოები.

მასწავლებელი ასმენინებს კლასს ორი ავტომობილის ხმას და სთხოვს მოსწავ-
 ლეებს, ეტაპობრივად გამოიცნონ:

ა) რომელი ხმა გაჟღერდა ჩუმად და რომელი – ხმამალლა;

(ჩუმად გაჟღერებული ხმა გამოსახონ ამ ნიშნით , ხოლო ხმამალლა გა-
 ჟღერებული – ამ ნიშნით ).

ბ) რომელ ავტომობილს ჰქონდა წვრილი ხმა  და რომელს – ბოხი ?;

გ) რომელი გამოსცემს უწყვეტად გუგუნს და რომელი წყვეტილად?


კომენტარი:

ჩვენი მიზანია, მოსწავლეებს ვასწავლოთ ხმოვანი გზავნილის დახარისხება
 თვისებების მიხედვით და მისი სხვადასხვა სიმბოლოთი ჩაწერა. ამიტომ ხაზებით გა-
 მოსახვისას ყურადღება გავამახვილოთ კონკრეტული საგნის ხმის ჟღერადობაზე,
 მის სიხშირეზე, ხმოვანების მიმართულებაზე, ბოხიდან წვრილისკენ მიდის ხმა თუ
 პირიქით. თავიდან შესაძლოა, პატარებმა პიქტოგრამის საკუთარი ვერსიებიც
 შემოგვთავაზონ.

იმისათვის, რომ მოსწავლეებმა მოსმენილი ხმები სიმბოლოებით გამოსახონ
 (შეავსონ ცხრილის მე-4 რგოლი), მასწავლებელი სთხოვს კლასს, დააკვირდნენ, თუ
 როგორ ჟღერს დაზიანებული ძრავას ხმა (არათანაბრად, წყვეტილად, იქოქება –
 ჩერდება, კვლავ იქოქება – ჩერდება და ა.შ.); დაუზიანებელი ავტომობილის ძრავა კი
 მშვიდად, მწყობრად, შეუჩერებლად გუგუნებს. სწორედ ამგვარი განხილვის შემდგომ
 მასწავლებელი სთხოვს პატარებს ხმები გამოსახონ სიმბოლოებით. ვინაიდან ამგ-
 ვარი დავალების შესრულების არც გამოცდილება და, შესაბამისად, არც უნარ-ჩვევა
 აქვთ პატარებს, მასწავლებელი პირადი მაგალითით გამოსახავს სიმბოლოს:

- რადგან დაზიანებული ავტომობილის ძრავა დაქოქვისთანავე ჩერდება, შეი-
 ძლება ხაზებით ასე გამოვსახოთ (უჩვენებს დაფაზე): დაქოქვა ---, გაჩერება (ცარი-
 ელი ადგილი), დაქოქვა -----, გაჩერება. საბოლოოდ ასეთი სქემა მიიღება:



- ახლა ვის შეუძლია დაფასთან გამოვიდეს და დაუზიანებელ ძრავიანი ავტო-
 მობილის ხმა გამოსახოს სიმბოლოთი? 

შენიშვნა:

ძრავას გუგუნის თანაბარი, წყვეტილი ხმებით ხასიათდება ხოლო დაზიანებულძრავიანი ავტომობილის ხმა გამორჩეულად წყვეტილია, იქოქება-ჩერდება-იქოქება- ჩერდება და ა.შ.

მოსწავლეებმა უნდა განასხვავონ ხმები სიმაღლის მიხედვით: მაღალია (წვრილი) თუ დაბალი (ბოხი) გაჟღერებული ხმა? აოხი წვრილი

დაბალი რეგისტრის ხმის გამოსახვისთვის გთავაზობთ ამგვარ ნიშანს: რგოლში ჩახატული მსხვილი ხაზი, ქვედა ხაზთან ახლოს, რომელიც იმაზე მიაწინებს, რომ დაზიანებულძრავიანი ავტომობილის ხმა დაბალ რეგისტრშია (ბოხია);

მაღალი რეგისტრის ხმა კი ამგვარად გამოვსახოთ: წვრილი ხაზი რგოლის ზედა ხაზთან.

ეს სიმბოლოები მოსწავლეებმა ცხრილის შესაბამის გრაფაში უნდა გადახატონ.

სამიზნე ცოდის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- რომელი ხმები მოისმინეთ?
- რომელი იყო ამათგან ბოხი? წვრილი?
- როგორი ნიშნით გამოსახეთ ჩუმი ხმოვანება? ხმამაღალი?
- რომელი ავტომობილის ხმა იყო ბოხი? წვრილი?
- როგორი სიმბოლოებით გამოსახეთ თითოეული ავტომობილის ხმა?

აქტივობა 10

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 7); ხმები: ლომის, ქათმის.



კომენტარი:

სამუშაო რვეულში განთავსებულ ცხრილში, წინა აქტივობის მსგავსი ტიპის დავალებებია შესასრულებელი. სასურველია, პატარებმა, შეძლებისდაგვარად, დამოუკიდებლად შეასრულონ სავარჯიშო, მასწავლებელი კი დააკვირდება პროცესს, საჭიროების შემთხვევაში, დაეხმარება მათ.

ფიქრობთ, აღნიშნული მიდგომა მასწავლებელს დაეხმარება გაარკვიოს, რამდენად მაღალია პატარების მზაობა, რამდენად გაიაზრეს მათ პირველი კომპლექსური დავალების პირობა, რამდენად გამოუმუშავდათ ცხრილთან მუშაობის უნარ-ჩვევები, რამდენად სწორად გაართვეს თავი ხმის/ხმების დახარისხებას თვისებების მიხედვით.

გარდა ამისა, იმის გათვალისწინებით, რომ ზოგადად, კომპლექსური დავალების ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი ეტაპია დავალების წარდგენა (გასიტყვება), მოსამზადებელ ეტაპებზე შევეცადოთ ყოველი აქტივობის განხორციელების ბოლოს ანალიტიკური უნარებიც განვუვითაროთ, ისაუბრონ, იმსჯელონ, გააანალიზონ – აღწერონ, რა გავაკეთე? როგორ გავაკეთე? რას მივხვდი? და ა.შ.

მასწავლებელი მოსწავლეებს ასმენინებს ლომისა და ქათმის ხმებს. პირველ ეტაპზე ბავშვები ამოიცნობენ, თუ რისი ხმა გაჟღერდა. ისინი ახასიათებენ ხმებს სიმალის (ბოხია თუ წვრილი), ხმოვანების სიძლიერის მიხედვით (რომელი გაჟღერდა ხმამაღლა, რომელი შედარებით ხმადაბლა); შეეცდებიან ხმის გამომსახველი სიმბოლოებიც შექმნან – ყოველივე ეტაპობრივად აისახება ცხრილში.

	ფირი №	ჩუმად ხმამაღლა	წვრილი ბოხი	სიმბოლოები
	ფირი №	ჩუმად ხმამაღლა	წვრილი ბოხი	

აქტივობა 11

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 8); მგლის, ავტომობილისა და ქათმის ხმები.

მასწავლებელი კლასს უჩვენებს/ასმენინებს ფირებს, რომლებშიც ასახულია ლომის, ქათმისა და ავტომობილის მოძრაობა (ამ დრომდე მასწავლებელი, ძირითადად, ასმენინებდა აუდიოჩანაწერებს, რომლებშიც სხვადასხვა საგნის ხმა იყო გადმოცემული, ამ აქტივობაში კი ბავშვებს ეძლევათ შესაძლებლობა იმისა, რომ მოსმენილ ხმებს დაუკავშირონ საგნების მოძრაობაც).

მოსმენის დროს სამუშაო რვეულში ბავშვებმა საჭიროა გამოიყენონ ჩვენ მიერ შეთავაზებული სიმბოლოები და ხაზებით დაუკავშირონ ნახატებს:



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები

- ლომი დიდი ცხოველია თუ პატარა?
- გაიხსენეთ, როგორი ხმა აქვს ლომს, ბოხი თუ წვრილი?
- როგორ ფიქრობთ, ლომის ხმა მის გარეგნობას შეესაბამება?
- სად გინახავთ ლომი? (ფილმებში, ზოოპარკში)
- როგორ მოძრაობს ლომი? შეგიძლიათ განასახიეროთ? – დინჯად, ნელა, მშვიდად.
- ვის შეუძლია ქათმის მოძრაობის განსახიერება?
- რომელი სიმბოლოთი გამოსახეთ ლომის/ ქათმის/ ავტომობილის მოძრაობა?

აღნიშნულ კითხვებზე პასუხები დაეხმარება კლასს, კიდევ ერთხელ გაიაზრონ ლომის, ქათმისა და ავტომობილის ხმების შესატყვისი სიმბოლოების დანიშნულება.

დამატებითი აქტივობები 12-13 – სამოტივაციო

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 9); ფირი „ქათმების ცეკვა“; „საქათმეში შეპარულა მელა“ (ქალაქური სიმღერა); წითელი და მწვანე ფერის ბარათები (მთელ კლასს ინდივიდუალურად)

1. ბავშვები სამუშაო რვეულში ათვალერებენ ნახატს, აღწერენ სურათს. მასწავლებელი კი მათ წაუკითხავს ტექსტს ისე, რომ მისი ხმა იყოს გამომსახველი, დროდადრო იცვლებოდეს ხმის სიძლიერე. კითხვის პროცესში ბავშვებმა უნდა ასწიონ ხმის სიძლიერის შესაბამისი აღნიშვნები (მწვანე ბარათი – ჩუმად, წითელი ბარათი – ხმამაღლა) ანუ უფროსის ხმის დინამიკის ცვლილებით ბავშვი უნდა მიხვდეს, თუ რომელი ფერი უნდა გამოიყენოს.

ტექსტის ნიმუში:

„საქათმეში შეპარულა მელა,

ქათმებს ერურჩულებოდა ნელა:

– შენ, მამალო, გააჩუმე ენა!

შენ, დედალო, წამომყევი ნელა **(ჩურჩულით წარმოთქვამს)**.

– არაო, არაო, მელავ, მატყუარაო,

არ წამოვალ, არაო! – **(ხმამაღლა და გაბრაზებით)**.

– წამოდი, წამოდი, ხორბალს გაჭმევ გემრიელს,

ჩქარა, ჩქარა წამოდი!“ – **(ჩურჩულით წარმოთქვამს)**.

დიალოგი:

- რატომ საუბრობს მელაკუდა ჩუმად?
- ქათმის საუბარზე რატომ ასწიეთ წითელი ბარათი?
- რა მოხდებოდა, მელაკუდას ხმამაღლა რომ ესაუბრა?

მოსწავლეებმა სამუშაო რვეულში განთავსებული ჩუმი და ხმამაღალი ხმოვანების აღმნიშვნელი სიმბოლოები ხაზებით უნდა დაუკავშირონ მელასა და მამალს.

2. პედაგოგი მონიტორზე უჩვენებს „ქათმების ცეკვას“ (ფირი 2). ბავშვები უნდა შეეცადონ და შეასრულონ საცეკვაო მოძრაობები;

3. მასწავლებელს ელექტრონულ რესურსში ვთავაზობთ სიმღერას (ფირი 1), რომლის თანხლებით პატარებს, მუსიკაზე მოძრაობების შესრულებით, შეუძლიათ ქათმის ხმის იმიტაცია გააკეთონ;

კომენტარი:

სიმღერის შესწავლის პროცესი სახალისო რომ გახდეს, მასწავლებელი შემდეგ ეტაპებს გაივლის:

I ეტაპი

I სტროფს მღერის მასწავლებელი, სთხოვს მოსწავლეებს, გაიმეორონ;

II სტროფს მღერის მასწავლებელი, სთხოვს კლასს, ჯერ I სტროფი გაიხსენონ და შემდეგ გაიმეორონ II სტროფი;

III სტროფი – კვლავ მასწავლებელი მღერის, კლასი გაიხსენებს I და II სტროფების მოტივებს და III სტროფს გაიმეორებენ.

II ეტაპი

კლასი დაიყოფა ორ ნაწილად (გადაითვლიან 1 -2 -ზე);

I – III სტროფებს მღერიან I ნომრები;

II – IV სტროფებს იმღერებენ II ნომრები;

V – VII სტროფებს (სიტყვებზე „არაო, არაო...“) I – II ნომრები ერთდ შეასრულებენ.

მასწავლებელი ხელის მინიშნებით დაეხმარება ბავშვებს, რათა შეცდომა არ დაუშვან.

მუსიკალური ფრაგმენტების მოსმენა და განხილულ საგნებთან/ სხვებთან დაკავშირება; მასალის განზოგადება – ცხრილის შევსება

აქტივობა 14-18

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 10); კ. სენ-სანსი – „ლომის სამეფო მარში“; ჟ.ფ. რამო – „ქათამი“.

კომენტარი:

აღნიშნული აქტივობით იწყება მომდევნო ეტაპი: როგორ ამოიცნონ მოსწავლეებმა იგივე ცხოველები და ავტომობილის ხმა მოსმენილი მუსიკალური ნაწარმოებების მიხედვით.

მასწავლებელი კლასს ასმენინებს სამ ფრაგმენტს (ფირები 1, 2, 3), რომლებშიც მოსწავლეებმა უნდა ამოიცნონ ლომის, ქათმისა და ავტომობილის მუსიკალური დახასიათება.

სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული შეკითხვები:

- მოსმენილი მუსიკალური ნაწარმოებებიდან რომელი მიახლოვდათ ლომს და რომელი ქათამს?
- რომელ ფრაგმენტში შეიგრძნობოდა ლომის და რომელში – ქათმის ხმები?

- რომელ მუსიკალურ ფრაგმენტში ამოიცანით ბოხი და რომელში წვრილი ბგერა?
- რომელი მუსიკალური ნაწარმოები სრულდებოდა ნელა და რომელი – ჩქარა?
- რომელი ხმა გამოსახეთ მრავლობითი კლაკნილით და რომელი – არა?

მასწავლებელი მოსწავლეებს ასმენინებს მუსიკალურ ფრაგმენტს:













- რაზე გვიყვება ეს მუსიკა, რა ხმები ამოიცანით მასში?
 - ავტომობილი მოძრაობს თუ გაჩერებულია?
 - ნელა მოძრაობს, ზომიერად თუ ძალიან სწრაფად?
 - თქვენი აზრით, ეს დაზიანებულძრავიანი ავტომობილია თუ დაუზიანებელძრავიანი?
 - როგორ მიხვდით, რამ მიგანიშნათ ამაზე?
- ამ აქტივობებში გამთლიანდება განვლილ გაკვეთილებზე დამუშავებული ორივე ცხრილი.

კომენტარი:

მოსმენის დროს ყურადღება გამახვილდეს ხმოვანების სიძლიერეზე: ხმამალა ღრიალებს ლომი თუ ხმადაბლა? ხმამალა კაკანებს ქათამი თუ ხმადაბლა, შეუმჩნევლად? ავტომობილის ხმოვანების სიძლიერე, ხმის სიმაღლე და ა.შ. თითოეულ დასმულ კითხვაზე პასუხები მოსწავლეებმა უნდა ასახონ ცხრილში უკვე გამოყენებული სიმბოლოების დახმარებით.

დაგვეთანხმებით, ძნელი იქნება პირველ სასწავლო წელს მსგავსი სავარჯიშოების ორგანიზება-განხორციელება, შესაძლოა, პატარებს ინდივიდუალურად დახმარებაც დასჭირდეთ. შესაბამისად, მასწავლებელს მოუწევს, ყურადღებით მიადევნოს თავლი პატარების ჩართულობას.

საბოლოო ჯამში, ცხრილებმა ასეთი სახე უნდა მიიღოს:

	ფირი II	 ხმამალა	 წვრილი	
	ფირი I	რუმაღ 	 წვრილი	
	ფირი III	 ხმამალა	ზონი 	

კომენტარი:

ეს ნიშნები (სიმბოლოები) სამუშაო რვეულშიც იქნება განთავსებული. ვფიქრობთ, ამგვარად დავეხმარებით პატარებს, განამტკიცონ თავიანთი ცოდნა, დაიმახსოვრონ თითოეული სიმბოლოს დანიშნულება, შემდგომში დამოუკიდებლად გამოიყენონ (კომპლექსური დავალების შესრულების დროს).

კომენტარი № 1 კომპლექსური დავალებისთვის:

დადგა დრო, მოსწავლეებმა შეასრულონ პირველი კომპლექსური დავალება, რომლის შემთხვევაშიც პატარებს მოუწევთ განაზოგადონ ის ცოდნა და უნარები, რომლებიც შეიძინეს საეტაპო აქტივობების განხორციელების დროს.

ვფიქრობთ, ბავშვებს არ გაუძნელდებათ ცხრილთან მუშაობა, ვინაიდან მათ უკვე შეასრულეს მსგავსი დავალებები; გარდა ამისა, ისინი გამოიცნობენ მაღალი/დაბალი რეგისტრის ხმებს/ბგერებს, განასხვავებენ ხმოვანების სიძლიერეს (ჩუმად/ხმამაღლა); ხმაბაძვით ხმებს (კომენტარი კომპლექსური დავალების შესრულების შესახებ იხილეთ გვ. 23).

მომდევნო აქტივობები გაერთიანებულია საკითხში: მუსიკითა და ხმებით ამბის თხრობა.
ზღაპრის პერსონაჟებისა და მათი ხმების მახასიათებლების ამოცნობა; ხმაბაძვითი სიტყვებით გახმოვანება (აქტ. 24-25);
კომპიუტერულ პროგრამაში თემატური ილუსტრაციის შექმნა ცხოველების ხმების გამოყენებით; ნამუშევრის წარდგენა (აქტ. 26-28);
ზღაპრის/ამბის პერსონაჟების ხმებისა და მუსიკალური ფონით გამოწვეული ემოციებისა და განწყობის გადმოცემა/აღწერა (აქტ. 29-35);

აქტივობა 24-25

ზღაპრის/სხვადასხვა ამბის პერსონაჟების, მათი ხმების მახასიათებლების ამოცნობა და ხმაბაძვითი სიტყვებით გახმოვანება;

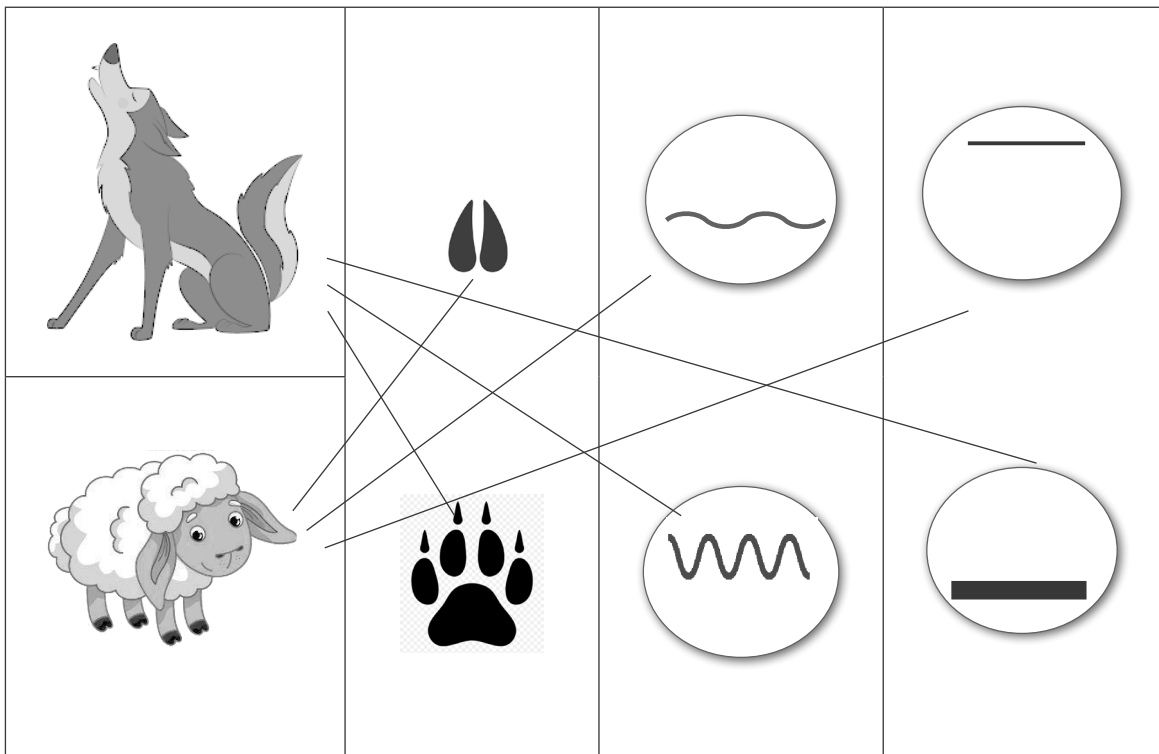
ცხრილზე მუშაობა; ეტაპობრივად მისი შევსება მოსმენილი ხმების (მგლის ყმუილი, კრავის ბლავილი) მიხედვით

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 12); მგლისა და კრავის ხმები; ა. ბასილაია, სიმლ. ნახ. ფილმიდან „მგელი და კრავი“.

სამუშაო რვეულში ათვალთვლებენ ილუსტრაციას, რომელიც მათ მოუთხრობს ერთ ცნობილ ზღაპარს მგელსა და კრავზე. მასწავლებელი სთხოვს პატარებს, აღწერონ, გააშინაარსონ სურათი.

- გამოიცანით, ვინ არიან მთავარი გმირები?
- თქვენი აზრით, როგორი პერსონაჟები არიან? რომელია დიდი და რომელი – პატარა; მასწავლებელი ბავშვებს ასმენინებს ცხოველთა ხმებს და არკვევს, რომელს აქვს ბოხი (დაბალი რეგისტრის) და რომელს – წვრილი (მაღალი რეგისტრის) ხმა; სთხოვს კლასს, სამუშაო რვეულში დააკავშირონ ისრებით მგლის თათი და კრავის ჩლიქი; ხმამაღალი და ხმადაბალი, ბოხი და წვრილი ხმები.

ცხრილმა ამგვარი სახე უნდა მიიღოს:




სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- გაგიხმოვანებიათ თუ არა სურათზე წარმოდგენილი ხმები?
- თქვენ მიერ მოსმენილი ცხოველების ხმებიდან, რომელი იყო ხმამალალი და რომელი – ხმადაბალი?
 - რომელი იყო ბოხი და რომელი წვრილი?
 - ვიდრე ნახავთ და მოუსმენთ მუსიკას ზღაპრიდან, ივარაუდეთ, გმირებიდან რომელს ექნება დაბალი, ბოხი ხმა? მაღალი, წვრილი ხმა? – მოსწავლეები ცხრილის შესაბამის გრაფაში მონიშნავენ ხმის სიმაღლეს უკვე ნასწავლი პიქტოგრამებით.
 - შეგიძლიათ დაასახელოთ მგლისა და კრავის ხმაბაძვითი სიტყვები: როგორ ხმას გამოსცემს მგელი (აუუუუ!)? როგორ ხმას გამოსცემს კრავი (ბეეეე!)?
 - მოისმინეთ სიმღერა ნახატი ფილმიდან, როგორი ხასიათისაა? – შეუძლიათ აყვინენ მოძრაობით, ტაშით. მასწავლებელი ასმენინებს ა. ბასილაიას სიმღერას ნახატი ფილმიდან „მგელი და კრავი“. მოსმენის დროს: მაღალი რეგისტრის ბგერების მოსმენისას ხელებს პატარები მაღლა სწევენ, ხოლო დაბალი რეგისტრის ბგერებზე – დაუშვებენ დაბლა.
 - ჩქარ ტემპში ჟღერს თუ ნელში?
 - დააკვირდით სიმღერის ხასიათს, როგორ ფიქრობთ, ეს სიმღერა რას გვიყვება, ამ ზღაპარში მგელი და კრავი დამეგობრდნენ თუ მტრებად დარჩნენ?
 - ამ სიმღერის მოსმენის შემდეგ, ცხრილში რაიმე ცვლილებას ხომ არ შეიტანდით?

დამატებითი აქტივობები 26-28 (მათ განხორციელებასა და წარდგენას დაეთმობა 2-3 საათი)

რესურსი: კომპიუტერული პროგრამა „**ვსწავლობთ თამაშით**“.



აღნიშნულ თემაზე მუშაობის პროცესში მასწავლებელს ვთავაზობთ, გამოიყენოს პროგრამა „ვსწავლობთ თამაშით“. ამისათვის სასწავლო პროცესის დაწყებამდე მან თითოეული მოსწავლის ბუკში უნდა ჩამოტვირთოს (დააინსტალიროს) ეს პროგრამა. პროგრამის ინსტრუქცია საწყის გვერდზეა მოცემული.

ბავშვებმა უნდა შექმნან თემატური ილუსტრაცია, რომელშიც გამოიყენებენ მგლისა და კრავის ხმებს.

შექმნილი ილუსტრაცია უნდა წარედგინოს ნაცნობ აუდიტორიას.

აქტივობა 29-30

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 13); ვიდეოფრაგმენტი (ფირი 1)

მასწავლებელი ბავშვებს ასმენინებს ხმებს ვიდეოფირიდან (არ უჩვენებს). მოსწავლეებმა უნდა აღწერონ, გამოიცნონ ყველა ის ხმა, რომლებიც გაჟღერდება. მათ უნდა ისაუბრონ ამ ხმებით გამონვეულ შთაბეჭდილებაზე; ივარაუდონ, რა სიტუაცია შეიძლება იყოს – ფირზე გაჟღერდება როგორც გარეული, ისე შინაური ცხოველების ხმები – ვეფხვი, ლომი, სპილო, ძროხა, ცხენი, კამეჩი – რამდენადაა შესაძლებელი მათი ერთ სივრცეში ყოფნა?! ლომი, ვეფხვი, პანტერა, დათვი ხომ მტაცებლები არიან!

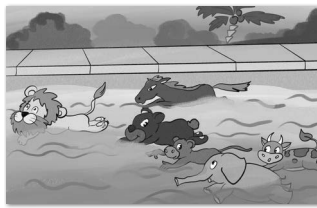
გარდა ცხოველთა ხმებისა, ისმის წყლის ჩხრიალის ხმა – რა შეიძლება იყოს? – ვფიქრობთ, მუსიკალური ფონი ერთგვარად დაეხმარება პატარებს, ივარაუდონ, რომ მტაცებლები შინაურ ცხოველებს არ ერჩიან, რომ ამ ისტორიაში ისინი დამეგობრდნენ. გამოდის, რომ ამბის გაგებაში, მის თხრობაში მუსიკას მნიშვნელოვანი ადგილი ენიჭება.

ბავშვებმა უნდა შეადგინონ პატარა ამბავი (სამუშაო რვეულში განთავსებული სურათების დახმარებით), რომელშიც ამ სიტუაციას გააშინაარსებენ. ამისათვის კი მათ თანმიმდევრობით უნდა დააღაგონ თითოეული სიტუაცია.

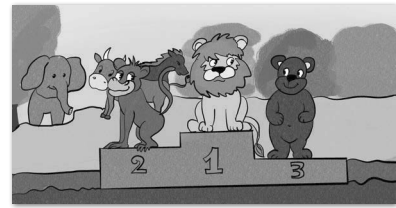
მასწავლებელი უჩვენებს ვიდეოფირს, რის საფუძველზედ მოსწავლეები განაზოგადებენ, იმსჯელებენ, რამდენად გამართლდა მათი ვარაუდი.



1



2



3

აქტივობა 31

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალემა 14); ფერადი ფანქრები; ს. ცინცაძე – დევის კუბლეტები

ვიდრე პატარები ილუსტრაციას ნახავენ, მასწავლებელი ასმენინებს მათ დევის ხმას (ფირი 1) და სთხოვს, რგოლში მონიშნონ, რომელ პერსონაჟს მიუსადაგეს ის.

- როგორ ფიქრობთ, ვისი ხმა უნდა იყოს?
- ხმის მიხედვით იმსჯელეთ:
 - ა) როგორია ზომით ეს პერსონაჟი, დიდი თუ პატარა?
 - ბ) როგორი ხმა აქვს?
 - გ) ბოროტი პერსონაჟი ჩანს თუ კეთილი? რატომ ფიქრობთ ასე?

ილუსტრაციის მიხედვით მოსწავლეები მარტივად ამოიცნობენ ქართული ზღაპრის, „ცისკარას“, მთავარ პერსონაჟებს.

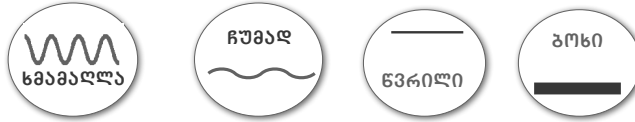
ინფორმაცია:

„ცისკარა“ ეს არის ფილმი-ზღაპარი ბოროტსა და კეთილს შორის ბრძოლის შესახებ კარგი დასასრულით (რეჟ. ს. ჭელიძე, კომპ. რ. ლალიძე). მისი გმირია ცისკარა, რომელიც ბოროტი ჯადოქრის მიერ უწყლოდ დარჩენილ ხალხს მხსნელად მოევლინება. მან უნდა სძლიოს ბოროტ ძალებს და ხალხი მონობისაგან გაათავისუფლოს. თავისი სატროფოსა და ერთგული მეგობრების დახმარებით ცისკარა მრავალ გრძნეულს სძლევს, ჯადოქარს ამარცხებს და ხალხს წყალსა და თავისუფლებას უბრუნებს.

კომენტარი:

მასწავლებელი სთხოვს კლასს, ხმებით გააცოცხლონ ილუსტრაციაზე გამოსახული ნახატი: აღწერონ, შეთხზან ამბავი; მთავარ გმირებზე ისაუბრონ და ეს პერსონაჟებიც გაახმოვანონ. ბავშვებმა ზღაპრის პერსონაჟების დიალოგი შეიძლება განავრცონ, განავითარონ და „შეასრულონ“. ამგვარი კონკრეტული მაგალითით პატარა კიდეც ერთხელ დარწმუნდება, რომ ბგერის ერთ-ერთი თვისებაა მისი სიმაღლე. წინამდებარე აქტივობა ემსახურება ამა თუ იმ ხმის გამოცემის შედეგად გარკვეული ხმაურების შექმნას, ამ ხმების დაჯგუფებას სხვადასხვა ნიშნით და ა.შ.

მასწავლებელი ასმენინებს ბავშვებს დევებისა და ცისკარას დიალოგს (ფირი 2), რის შემდეგაც ისინი შეავსებენ ცხრილს, რომელშიც თითოეული პერსონაჟის მიერ გამოცემულ ხმებს დაახარისხებენ სიმალლის (ბოხი/წვრილი), ხმოვანების სიძლიერის (ხმამალალი/ხმადაბალი) მიხედვით. მათ გამოიყენონ შემდეგი სიმბოლოები:



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- თქვენი აზრით, როგორი ხმა აქვთ დევებს?
- როგორი სიმბოლო ჩანერეთ ცხრილში, ბოხი ხმის გამომხატველი თუ წვრილი ხმისა?
- როგორ უნდა მოძრაობდეს ასეთი დიდი არსება? შეეცადეთ და თავად განასახიერეთ დევის მოძრაობა (მასწავლებელი ჩართავს ფირს 3, რითაც ერთგვარ თანხლებას გაუწევს ბავშვების მოძრაობებს).

აქტივობა 32-33

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალეა 15); ვიდეოფირი

სამუშაო რვეულში ნახატები არეული თანმიმდევრობით არის განლაგებული. ბავშვებმა ხმების გარეშე უნდა გააშინაარსონ სურათები, ამისათვის დეტალურად აღწერონ, იმსჯელონ, ივარაუდონ, რაზეა ეს ზღაპარი? ვინ არიან მოქმედი გმირები? აღნიშნულ მასალაზე მუშაობის პროცესში, ვფიქრობთ, მოსწავლეებს ერთგვარად განუმტკიცდებათ კომპლექსური დავალების შესასრულებელი უნარები: სურათების/ილუსტრაციების აღწერა, გაშინაარსება, შემდეგ მათი ერთმანეთთან დაკავშირება.

კომენტარი: წარმოდგენლი მასალა შესასრულებელი კომპლექსური დავალების მსგავსია, მცირე ცვლილებებით. **პირველ ეტაპზე** ბავშვები შეეცდებიან, აღწერონ ნახატები დეტალურად, დაასახელონ ყველაფერი, რასაც ხედავენ; **მეორე ეტაპზე** უკვე დანომრონ ანუ სავარაუდო თანმიდევრობა დაადგინონ; **მესამე ეტაპზე** მასწავლებელი უჩვენებს ვიდეოფირს ხმების გარეშე, მან თავად მოსწავლეებს უნდა სთხოვოს, სურვილისამებრ, გაახმოვანონ თავი და ლომი; **მეოთხე ეტაპზე** კი მასწავლებელი კითხულობს ზღაპარს და ბავშვებიც ამგვარად ამონმებენ, რამდენად გამართლდა მათი ვარაუდები.

ვფიქრობთ, დავალების ამგვარი, ეტაპობრივად შესრულება, აგრეთვე, წინა აქტივობებში შექმნილი უნარები: ილუსტრაციების დაკავშირება შესატყვის მოკლე სიტუაციებთან, მათი გახმოვანება, შემდეგ გათამაშება (გათავისება) მიმიკის, ფესტისა და პლასტიკის გამოყენებით, სხვადასხვა ზღაპრის პერსონაჟების დახასიათება მათი თვისებების, გარეგნობის, ხმის მახასიათებლების მიხედვით მოსწავლეებს დაეხმარება კომპლექსური დავალების ეფექტურად შესრულებაში.



კომენტარი:

მასწავლებელი ხატოვნად წაიკითხავს ი. გოგებაშვილის ზღაპარს „ლომი და თაგვი“, სთხოვს ბავშვებს, სურვილისამებრ, გაახმოვანონ ლომი და თაგვი. გახმოვანების პროცესში პატარებმა უნდა გადმოსცენ ტექსტის შესატყვისი ემოცია.

„ლომი და თაგვი“

(ი. გოგებაშვილი)

„ერთ ხშირ, დაბურულ ტყეში ლომს მშვიდად ეძინა. უშიშარმა თაგვმა ტანზე გადაურბინა. ლომმა გამოიღვიძა და დაიჭირა თაგვი.

– გამიშვი და ოდესმე მეც გამოგადგებო, – სთხოვა მას თაგვმა.

ლომმა გულიანად გადაიხარხარა და გაუშვა.

გავიდა დრო ჩასაფრებულმა მონადირეებმა ლომი დაიჭირეს და თოკით ხეზე მიაბეს. უნდოდათ, მერე მოსულიყვნენ და ცოცხალი წაეყვანათ.

მონადირეები რომ წავიდნენ, ლომმა საშინელი ღრიალი მორთო.

თაგვს შემოესმა, მიცუნცულდა, გადალრღნა თოკი, გაათავისუფლა ლომი და უთხრა:

– გახსოვს, რომ დამცინე? ახლა ხომ ხედავ, პატარა თაგვსაც შესძლება დიდი ლომის დახმარებაო“.

აქტივობა 34-35

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 16); ხმები (დევი, ცისკარა, მგელი, კრავი, თაგვი, ლომი)

მასწავლებლის მიერ განხორციელებული აქტივობების ერთგვარი განზოგადებისთვის, მოსწავლეებს ვთავაზობთ, შეავსონ შემდეგი ცხრილი. მასწავლებლის მიერ დასმული გამყვანი კითხვებით მოსწავლეებს მოუწევთ, გაიხსენონ განვლილ გაკვეთილებზე განხილული და მოსმენილი ხმების მახასიათებლები.

- გაიხსენეთ, რომელი ზღაპრების გმირებზე ვისაუბრეთ განვლილ გაკვეთილებზე?
- როგორი ხმა ჰქონდა დევს? ცისკარას?
- დააკვირდით ცხრილს, ჩამოთვლილი პერსონაჟებიდან ყველაზე დაბალი, ბოხი ხმით რომელი გამოირჩევა? მონიშნეთ ცხრილში ყველაზე დაბალი (ბოხი) ხმიანი პერსონაჟი შესაბამისი სიმბოლოთი.
- რომელი პერსონაჟია ყველაზე მაღალი ხმით? მონიშნეთ ის ცხრილის შესაბამის გრაფაში;

- დაანწყილეთ პერსონაჟები ზღაპრების მიხედვით: მგელი და კრავი, ... გააგრძელეთ.

II თაჰი

კომპლექსური დავალება 2

დავალების შესრულებასა და შემდეგ მის წარდგენას დაეთმობა 4-5 საათი აქტივობა 50-54 (სამუშაო რვეული დავალება 26)

კომპლექსური დავალების პირობა	გრძელვადიანი მიზნები
<p>საკითხი: ყოფითი საგნების ხმებითა და ამ ხმების მიმბაძველი მუსიკის გამომსახველი საშუალებებით ადამიანის პორტრეტის აღწერა.</p> <p>პირობა:</p> <p>I – ნახატებზე გამოსახულია „ბუნების პატარა მეგობრები“. ისინი თქვენი თანატოლები არიან, ნორჩი დურგლები. ამ გოგო-ბიჭებმა გადწყვიტეს ჩიტებისთვის ბუდის აგება. ყველამ გადაინაწილა საქმე: პირველად კეთდება ნახაზი, თუ რა ზომის მასალა უნდა გამოზადდეს, ხოლო შემდგომ ნახაზის მიხედვით აიგება ბუდე.</p> <p>დააკვირდით და აღწერეთ, რომელ ყოფით საგნებს ხედავთ სურათებზე? თქვენ უნდა:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ამოიცნოთ საგნების ხმები; 2. გამოიცნოთ, მოსმენილი ფირი რომელ თანმიმდევრობას შეესაბამება, პირველს თუ მეორეს და პასუხი მონიშნოთ, აი, ✓ ამ ნიშნით სათანადო უჯრაში. <p>II – შეეცადეთ, ამ ნახატებიდან ერთ-ერთი მუსიკაში ამოიცნოთ. მონიშნეთ სწორი პასუხი.</p> <p>III – დაათვალიერეთ ეს სურათები. ვინ ამოიცანით? დიახ, ესენია: დიასახლისი, დურგალი და მებაღე. მოისმინეთ მუსიკალური ფირები და შეეცადეთ, გამოიცნოთ, რომელ გმირს რომელი ფირი შეესაბამება. სწორი პასუხი ჩანერეთ ცხრილის შესაბამის გრაფაში.</p> <p>IV – რომელი ყოფითი საგნების ხმები ამოიცანით მუსიკაში – ეს საგნები ხაზებით დააკავშირეთ პერსონაჟებთან. თქვენ მიერ გაცემული პასუხები ცხრილში დააფიქსირეთ.</p> <p>პრეზენტაციის დროს წარმოაჩინეთ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • როგორ დაუკავშირეთ ხმები სურათებს? • როგორ ამოიცანით ხმების თანმიმდევრობა? • როგორ ამოიცანით ნახატი მუსიკაში? • რომელი ყოფითი საგნების ხმები ამოიცანით პერსონაჟების დახასიათების დროს? 	<p>სამიზნე ცნება: მუსიკა</p> <p>შედეგი: მუს. დანყ. (I) 2,4,5</p> <p>ქვეცნებები:</p> <p>ბგერის სიძლიერე (ხმამალა, ხმადაბლა, ფორტე, პიანო);</p> <p>ბგერის გრძლიობა (დიდი, საშუალო, მოკლე გრძლიობები);</p> <p>ბგერის სიმაღლე (წვრილი, საშუალო, ბოხი; მაღალი, დაბალი რეგისტრი);</p> <p>ბგერის ტემბრი (უხეში, მჭექარე, დახშული, რბილი, წკრიალა, თბილი, სასიამოვნო/არასასიამოვნო)</p> <p>სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • მუსიკა მოიცავს ყველაფერს, რაც გვესმის (ხმა, ხმაური), რაც ატარებს თავის განწყობას, შინაარსს და ინვეს ჩვენში გარკვეულ განცდას; • ხმა, ხმაური, მელოდია, რიტმი, ჰარმონია და ფორმა მუსიკის მთავარი მახასიათებლებია; • მუსიკალურ ნაწარმოებებს აქვს დასაწყისი, შუა ნაწილი და დასასრული.

რესურსი: ს. პროკოფიევი – ტოკატა (დურგალი); ა. ხაჩატურიანი – ტოკატა; პ. ჩაიკოვსკი – „ყვავილების ვალსი“ ბალეტიდან „მძინარე მზეთუნახავი“; ჩაქუჩი, ხერხი, ზუმფარა, ონკანი, ხაზვის ხმა.

რას ვაფასებთ?

აღწერა	
ამოიცნობს საგნებს ხმების მიხედვით;	
შეურჩევს /უსადაგებს მოსმენილ ფირს გაჟღერებულ თანმიმდევრობას;	
ამოიცნობს ნახატს მუსიკაში;	
აღწერს შესრულებულ დავალებას წარდგენის დროს.	
ახსნა	
ხსნის თავის არჩევანს, თუ რატომ შეურჩია მუსიკა კონკრეტულ ქმედებას (სირბილი, ცოცვა, ასკინკილა), არგუმენტაციის დროს მიზნობრივად იყენებს ტერმინებს, სათანადო ლექსიკას;	
ხსნის, თუ როგორ ამოიცნო ნახატი მუსიკაში.	
შეფასება	
აფასებს, რამდენად გაართვა დავალებას თავი;	
წარდგენის დროს გადმოსცემს თავის დამოკიდულებებს.	

პრაქტიკული რჩევები – კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის ეტაპები

I ეტაპი (კომპლექსური დავალების პირობისა და ფორმის გაცნობა)

	რა აქტივობებს განვახორციელებთ	რა კითხვებზე ვმუშაობთ?	როგორაა დაკავშირებული ეს კომპლექსურ დავალებასთან?
<p>I ეტაპი</p> <p>კომპლექსური დავალების პირობისა და ფორმის გაცნობა</p>	<p>მოსწავლეებისთვის კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა</p> <p>თემაში შესვლისა და განწყობის შექმნის მიზნით და, აგრეთვე, იმისათვის, რომ დავაფიქროთ მოსწავლეები კომპლექსურ დავალებაზე, მასწავლებელი წინარე ცოდნაზე დაფუძნებით განახორციელებს რამდენიმე აქტივობას. მაგალითად, რადგან განსახილველი საკითხი ყოფითი საგნების ხმებითა და ამ ხმებს მიმსგავსებული მუსიკის გამომსახველი საშუალებებით ადამიანის პორტრეტის აღწერას ეხება, საეტაპო აქტივობებში მოსწავლეებს მოუწევთ სიმაღლის მიხედვით ხმების ამოცნობა-დახარისხება, მოსმენილი ხმების თანმიმდევრობის დადგენა, მუსიკაში გარკვეული ქმედების ამოცნობა.</p>	<p>როგორ ფიქრობთ, რა ქმედებების შესრულება მოგიწევთ?</p> <p>თქვენი აზრით, როგორ უნდა იმუშაოთ ამ დავალების შესრულებაზე?</p> <p>რომელ ცნობილ, ყოფით საგანს ხედავთ?</p> <p>როგორ ხმას გამოსცემს ეს საგანი?</p> <p>გაგიხმოვანებიათ თუ არა სურათზე წარმოდგენილი საგნები?</p>	<p>კომპლექსური დავალების პირობიდან გამომდინარე, პრინციპის, მარტივიდან რთულისაკენ, გათვალისწინებით, წინარე ცოდნის გააქტიურების მიზნით, მოსწავლეები შეასრულებენ არცთუ ისე რთულ დავალებებს, რაშიც მასწავლებელი დახმარებას გაუწევს, ვინაიდან ეს გაკვეთილები იქნება პატარების პირველი შეხება აღნიშნულ თემასთან – „ყოფითი საგნები მუსიკაში“.</p>

კომპლექსური დავალება 2 (დაეთმობა 4-5 საათი)

ამ ნახატებზე გამოსახულია „ბუნების პატარა მეგობრები“. ისინი თქვენი თანატოლები არიან. ამ გოგო-ბიჭებმა გადაწყვიტეს ჩიტებისთვის ბუდის აგება. ყველამ გადაინაწილა საქმე: პირველად კეთდება ნახაზი, თუ რა ზომის მასალა უნდა გამზადდეს, ხოლო შემდგომ, ნახაზის მიხედვით, გამოიჭრება მასალა, შემდეგ ეს მასალა დამუშავდება (გასუფთავდება), ხოლო ბოლოს დურგალი ჩაქუჩისა და ლურსმნების დახმარებით ააწყობს ბუდეს.

დააკვირდით და აღწერეთ, რომელ ყოფით საგნებს ხედავთ სურათებზე? თქვენ უნდა:

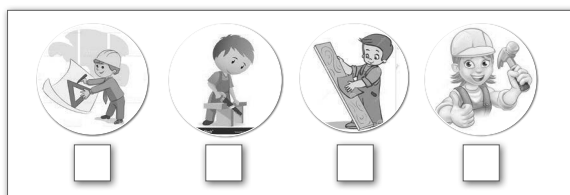
1. ამოიცნოთ საგნების ხმები (ფირები 1, 2, 3, 4) და დაახარისხოთ ისინი სიმალის მიხედვით. ყველაზე ბოხხმიანი საგანი მონიშნეთ წითელი ფერის ფანქრით, ყველაზე წვრილხმიანი კი – ლურჯი ფერის ფანქრით.



2. გამოიცნოთ, მოსმენილი ფირი (№5) რომელ თანმიმდევრობას შეესაბამება, პირველს თუ მეორეს და პასუხი მონიშნოთ, აი, ✓ ამ ნიშნით სათანადო უჯრაში.



3. ახლა კი, შეეცადეთ ამ ნახატებიდან ერთ-ერთი მუსიკაში ამოიცნოთ (ფირი 6). მონიშნეთ სწორი პასუხი:




კითხვები:

- გაგიძნელდათ თუ არა მუსიკაში რომელიმე ქმედების ამოცნობა?
- რომელ ნახატზე იტყოდით:
 - ა) მუსიკა სწორედ ამ ნახატს აღწერს.
 - ბ) მუსიკა ისეთივე სწრაფია, როგორც ამ ნახატზე აღწერილი მოქმედება.

4. ახლა კი ცხრილში დაათვალიერეთ სურათები, ვინ ამოიცანით? დიახ, ესენია: **დიასახლისი, დურგალი და მეზღე.**

ა) მოისმინეთ მუსიკალური ფრაგმენტები და შეეცადეთ, გამოიცნოთ, რომელ გმირს რომელი ფირი შეესაბამება. ფირის ნომერი ჩანერეთ ცხრილის მეორე სვეტში.

ბ) ცხრილის მესამე სვეტში განთავსებული ის ყოფითი საგნები, რომელთა ხმებიც ამოიცანით მუსიკაში, ხაზებით დაუკავშირეთ მეზღეს, მზარეულსა და დურგალს.

პერსონაჟები	ფირის №	რომელი ყოფითი საგნების ხმები ამოიცანით მუსიკაში - ხაზებით დააკავშირეთ
		
		 
		

აქტივობა 36

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 17); ყოფითი საგნების ხმები

მოსწავლეები ათვალისწინებენ ნახატებს:

- დაათვალიერეთ ეს ნახატები. რა არის დახატული პირველ სურათზე?
- აღწერეთ მეორე სურათი, ამოიცანით მასზე საგნები.
- ცარიელ ოთახს რომელ ნივთს დაამატებდით მეორე სურათიდან? შეაერთეთ ეს ორი ნახატი ისრებით.
- მონიშნეთ, აი, ამ ნიშნით, რომელი საგანია ზედმეტი?



აქტივობა 37

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 17)

მასწავლებელი თავად შეარჩევს და ასმენიებს ბავშვებს იმ საგნების ხმებს (3-4 ხმა), რომლებიც სამზარეულოში უნდა იყოს. ბავშვებმა უნდა იპოვონ ეს საგნები სურათზე და ცარიელ რგოლებში ჩასვან ნიშანი.

სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- ჩამოთვალეთ, რომელი ნივთის ხმა არ გაისმა?
- აქ წარმოდგენილი ნივთებიდან რომელს იყენებთ ყოველდღე?
- რომელ ნივთებს იყენებენ მხოლოდ უფროსები?
- დახედეთ კვლავ სურათს. გაიხსენეთ, რა თანმიმდევრობით გაჟღერდა ეს ხმები? დაასახელეთ იმავე თანმიმდევრობით ეს ნივთები.

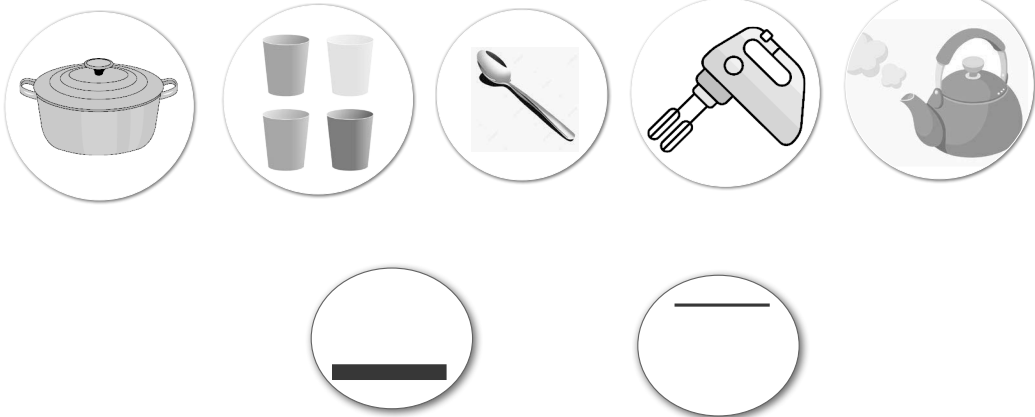
მასწავლებელს შეუძლია, განმეორებით მოასმენინოს ხმები, ხოლო მოსწავლეებმა უნდა ჩაინიშნონ თანმიმდევრობა.

II ეტაპი
ნაბიჯი 1. ყოფითი საგნების ხმებით ამოცნობა და სიმაღლის მიხედვით დახარისხება (აქტ. 38-40).
ნაბიჯი 2. ყოფითი საგნების ხმით ამოცნობა და ამ ხმების გარკვეული ნიშნით დახარისხება (აქტ. 42-45).
ნაბიჯი 3. ყოფითი საგნების ხმებთან მუსიკის დაკავშირება (აქტ. 46-47).
ნაბიჯი 4. მუსიკაში ყოფითი საგნების ამოცნობა (აქტ. 48-49).
ნაბიჯი 5. კომპლექსური დავალების წარდგენა (აქტ. 50-54).

აქტივობა 38

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 18); ყოფითი საგნების (ქვაბი, კოვზი, ჩაიდანი, ჭიქა, ელექტრონული სათქვეფი) ხმები

• მოისმინეთ ხმები და გამოიცანით, ამ სურათებზე რომელი საგანი გამოსცემს ხმას? – მოსწავლეებმა რგოლებში ჩახატონ ჩხირები, რომელ ნომრადაც გაჟღერდება ხმა, მაგ., პირველ ნომრად გაჟღერებული ხმის რგოლში ერთი ჩხირი, მეორე ნომრად გაჟღერებული ხმისა – ორი ჩხირი და ა. შ.



საჭიროა მოსმენილი ხმები მოსწავლეებმა დაახარისხონ სიმაღლის მიხედვით და სიმბოლოები საგნებთან ისრებით დააკავშირონ.

- როგორი ხმა აქვს კოვზს, წკრიალა თუ ბოხი?
- ჭიქის ხმა იმნამსვე წყდება თუ ცოტათი გრძელდება?

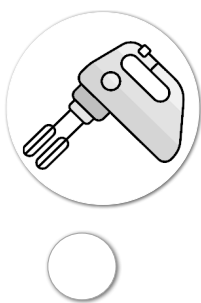
აქტივობა 39

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 18); ყოფითი საგნების (ელექტრონული სათქვეფი და სარეცხი მანქანა) ხმები

ნინა აქტივობაში სიმაღლის მიხედვით დახარისხებული ხმების განმეორებით მოსმენისას გაარკვევენ:

აბა, მოუსმინეთ კიდევ ერთხელ ბოხხმიან ყოფით საგნებს და შეასრულეთ შემდეგი დავალებები:

- თქვენი აზრით, ამათგან რომელს აქვს ყველაზე ბოხი ხმა? აღნიშნეთ ნითელი ფერის ფანქრით ამ ნივთის სურათი.
- რომელ ნივთს აქვს ყველაზე ძლიერი (ხმამაღალი) ხმა? აღნიშნეთ ეს ნივთი ვარდისფერი ფანქრით.












სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული შეკითხვები:

- გაგიხმოვანებიათ თუ არა სურათზე ნარმოდგენილი ხმები?
- რომელი იყო დაბალი (ბოხი) და რომელი მაღალი (წვრილი)?
- დახედეთ კვლავ სურათს. გაიხსენეთ, რა თანმიმდევრობით გააჟღერდა ეს ხმები? დაასახელეთ ეს ნივთები იმავე თანმიმდევრობით.

აქტივობა 40

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 19); ყოფითი საგნების ხმების თანმიმდევრობა

მასწავლებელი სხვადასხვა თანმიმდევრობით გააჟღერებს ამ საგნების ხმებს, ბავშვებმა უნდა გამოიცნონ, რომელია სწორი თანმიმდევრობა.

			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

დამატებითი აქტივობა 41 (მეტრულ-რიტმული სავარჯიშო)

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 20); ხის კოვზები (თითოეულ მოსწავლეს ინდივიდუალურად)



მასწავლებელი ტაშით უკრავს მარტივ რიტმს, ბავშვები უპასუხებენ ხის კოვზის კაკუნით. ამასთან, ტაში ჟღერდეს „ფორტზე“ – ხმამაღლა, კაკუნი კი, „პიანოზე“ – ხმადაბლა. მეტრულ-რიტმული ნახატის შესრულება ერთგვარ ხმაურს ქმნის, თუმცა ეს ხმაური არის მონესრიგებული, რიტმულად გამართული.

კომენტარი:

- I მეტრულ-რიტმული ნახატის შესრულებამდე, მასწავლებელი აძლევს ინსტრუქციას:
- I თვლაზე მე ვუკრავ ტაშს, ხოლო თვლაზე „ორი-სამი“ კი თქვენ აკაკუნებთ კოვზს.
- II მეტრულ-რიტმული ნახატის შესასრულებლად პირობა იცვლება ამგვარად: მასწავლებელი ჭიქით, ბავშვები კი – კოვზებით.

კითხვები:

- პირველი სავარჯიშოს შესრულებისას რა დროს შეიგრძენით ძლიერი დარტყმა, ტაშით თუ კოვზით?
- რომელ თვლაზე იყო დარტყმა ძლიერი, ერთზე, ორზე თუ სამზე?
- სამი თვლიდან რამდენი იყო ძლიერი დარტყმა და რამდენი - სუსტი?
- გაიხსენეთ მეორე სავარჯიშო, რომელი საგნის მიერ გამოცემული ხმა იყო ძლიერი, კოვზის თუ ჭიქის?
- ამ საგნებიდან რომელი საგნის ხმა იყო წვრილი? ბოხი?

ინფორმაცია:

ძლიერი და სუსტი დროის თანაბარმონაცვლეობას **მეტრი** ეწოდება. მეტრით განისაზღვრება ნებისმიერი მუსიკალური ნაწარმოების დინამიკა (პულსაცია).

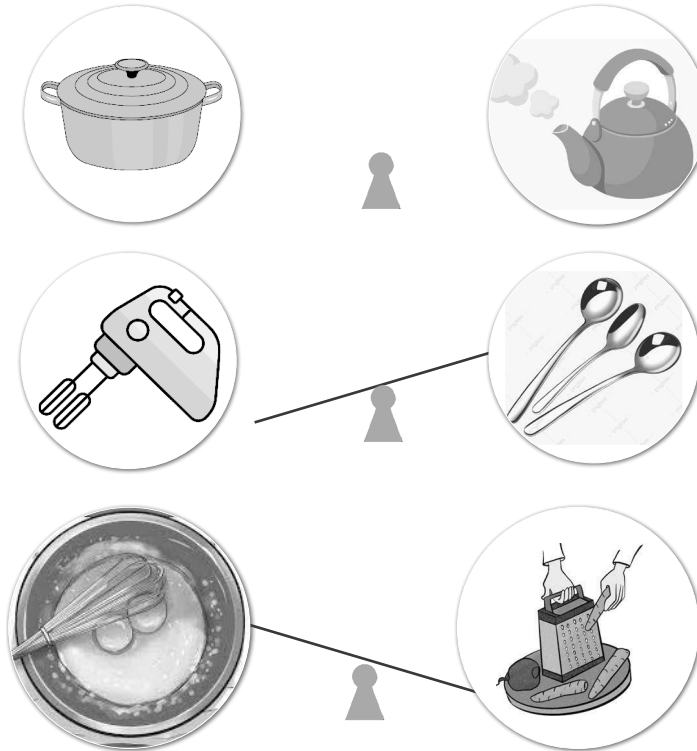
ჩვენ მიერ შემოთავაზებული I **მეტრულ-რიტმული სავარჯიშო** დაეხმარება მოსწავლეს ტაქტის ძლიერი და სუსტი დროის ერთიმეორისგან განსხვავებაში;

II სავარჯიშოში კი ვთავაზობთ სხვადასხვა საგნის მიერ გამოცემული ხმებით ამოიცონ და განასხვავონ, რომელია ძლიერი და რომელი - სუსტი დრო.

აქტივობა 42-44

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალევა 21); ხმები.

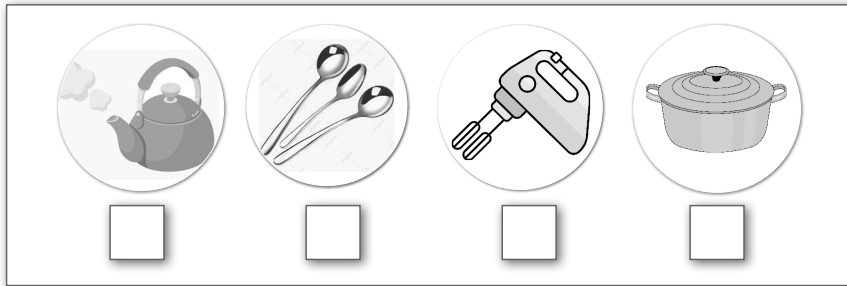
1) მოსწავლეებმა განსაზღვრონ, თითოეულ წყვილში რომელი საყოფაცხოვრებო ნივთის ხმა არის წვრილი და რომლისა ბოხი. მათ უკვე არაერთხელ გამოიყენეს „აინონა-დაინონას“ თამაში ბოხი და წვრილი ხმების ერთიმეორისაგან გამოსარჩევად. ამჯერად ვთავაზობთ, შეადარონ ერთმანეთს საყოფაცხოვრებო ნივთების ხმები და მათ შორის ჩახატონ „აინონა-დაინონას“ ღერძები.



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- დააკვირდით თქვენ მიერ შესრულებულ დავალევას. მართლა „აინონა-დაინონა“ გამოვიდა?
- რომელიმე ჯერზე ერთ-ერთი წყვილის ხმები ხომ არ გათანაბრდა?
- რომელი ნივთი აღმოჩნდა „დაინონაზე“? რატომ?
- რომელ ნივთს ჰქონდა ყველაზე წვრილი ხმა?
- „აინონაზე“ დასვით თუ „დაინონაზე“?

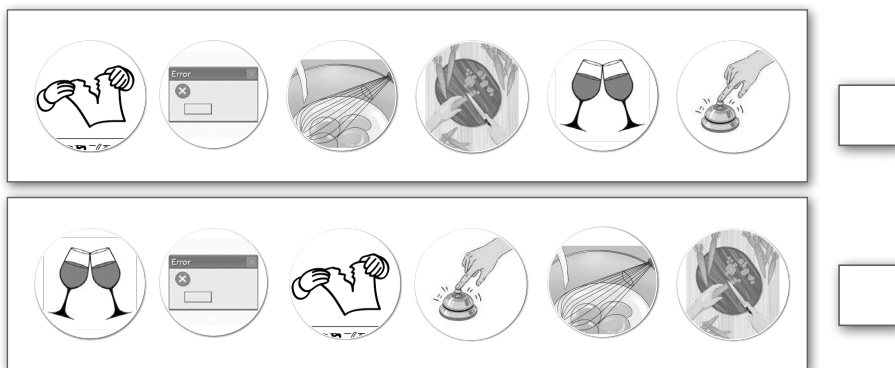
2) მასწავლებელი კიდევ ერთხელ ასმენინებს წვრილხმიანი ყოფითი საგნების ხმებს:



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- თქვენი აზრით, რომელს აქვს ყველაზე წვრილი და გამყვანი ხმა? აღნიშნეთ ნითელი ფერის ფანქრით ამ ნივთის სურათი;
- რომელ ნივთს აქვს ყველაზე ნაზი ხმა? აღნიშნეთ ეს ნივთი ვარდისფერი ფანქრით;
- რომელ ნივთს აქვს ერთდროულად წვრილიცა და ბოხი ხმაც? აღნიშნეთ მწვანე ფერის ფანქრით;
- რომელი ნივთის ხმა წვრილდება თანდათან და მერე ისე დაბლდება (გაბოხდება)? აღნიშნეთ ეს საგანი ლურჯი ფერის ფანქრით.

3) რომელია ხმების სწორი თანმიმდევრობა? მასწავლებელი ასმენინებს ხმების თანმიმდევრობას, ბაჰშეებმა აი, ამ ✓ ნიშნით მონიშნონ:



აქტივობა 45

რესურსი: სამი სხვადასხვა ყოფითი საგნის ხმა; სამუშაო რვეული (დავალეა 22).

ა) მასწავლებელი კლასს შეახსენებს ბგერის თვისებას – მაღალი (წვრილი), საშუალო და დაბალი (ბოხი). მოსწავლეები გაიხსენებენ ერთობლივად ყველა იმ საგანს, რომელთაც მაღალი/დაბალი ხმები აქვთ.

ბ) მასწავლებელი გააჟღერებს სამი სხვადასხვა ყოფითი საგნის (შუმის ჭიქა, მაღვიძარა, ქვაბი) ხმებს და ეკითხება კლასს:

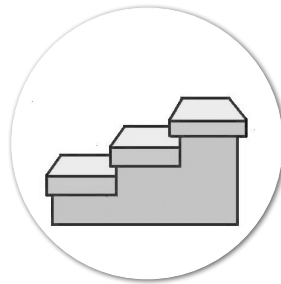
- როგორი ხმები მოისმინეთ?
- ყველაზე წვრილი ხმა რომელ ნივთს ჰქონდა?
- მოდით, დავახარისხოთ ეს ხმები: რომელ საგანს ჰქონდა ყველაზე ბოხი ხმა? ყველაზე წვრილი ხმა?..

- რომელი ხმა იყო ყველაზე მჟღერი?

მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს, ეს ნივთები **სამუშაო რვეულში** კიბის საფეხურებს დაუკავშირონ ისრებით/ხაზებით

კომენტარი:

ხმის/ბგერის სიმაღლე შესაძლებელია საფეხურებზე მოძრაობით ავუხსნათ პატარებს: რაც უფრო მაღლა ავდივართ, ხმა/ბგერა წვრილდება.



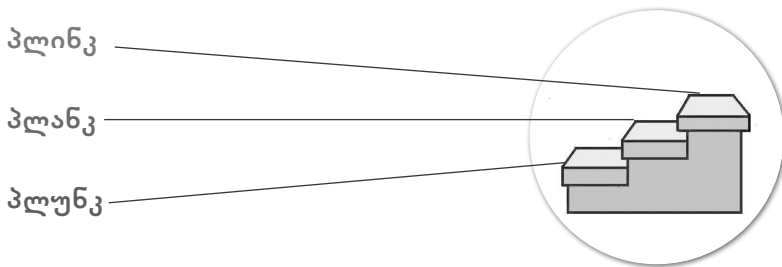
აქტივობა 46

რესურსი: ლ. ანდერსონი – საორკესტრო პიესა „პლინკ, პლანკ, პლუნკ“ ქსილოფონების ანსამბლის შესრულებით; სამუშაო რეეული (დავალეა 23).

ა) პედაგოგი ასმენინებს ლ. ანდერსონის საორკესტრო პიესას „პლინკ, პლანკ, პლუნკ“ (საწყისი მოტივი).

- რამდენი ხმა მოისმინეთ?
- როგორია ეს ხმები, წკრიალა თუ უხეში; სასიამოვნო თუ არასასიამოვნო?
- ახსენით, როგორ გადაანაწილეთ ეს ხმები კიბის საფეხურებზე?
- მოგეწონათ მუსიკა? როგორი განწყობა დაგეუფლათ?
- მოდით, კიდევ ერთხელ გავაუღეროთ ეს მოტივი და თან შესაბამისი მოძრაობებიც დაურთეთ (ვფიქრობთ, აღნიშნულ მოტივს შეესაბამება ხტუნვა-ხტუნვით მოძრაობა).

ბ) პედაგოგი სთხოვს მოსწავლეებს, სამუშაო რეეულში მოსმენილი სამი ბგერა, სახელწოდებით „პლინკ“, „პლანკ“, „პლუნკ“, ისრებით დააკავშირონ კიბის საფეხურებთან და ამგვარად იპოვონ ამ სამი ბგერის შესატყვისი ადგილები.



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- კიბის რომელ საფეხურს დაუკავშირეთ ბგერა, სახელწოდებით „პლინკ“? რატომ?
- როგორი რეგისტრის ბგერაა სახელწოდებით „პლუნკ“? – ბოხია თუ წვრილი?
- კიბის რომელ საფეხურს დაუკავშირეთ ეს ბგერა?..

გ) მასწავლებელი ასმენინებს კლასს მუსიკალურ ფრაგმენტს და სთხოვს შეავსონ ცხრილი: გამოსახონ მათ მიერ მოსმენილი ბგერები რაიმე ნიშნით. დავალების შესრულებისას შესაძლებელია ერთგვარი მინიშნების მიცემა: „თოვლის ფიფქის ხმას შეადარებდით ამ მუსიკის ბგერებს თუ წვიმის წვეთებისას?“ – თოვლის ფიფქს ხმა არ აქვს, რაც ასევე დაეხმარება მოსწავლეებს სწორი პასუხის შერჩევაში.

პლინკ	☹
პლანკ	☹
პლუნკ	☹

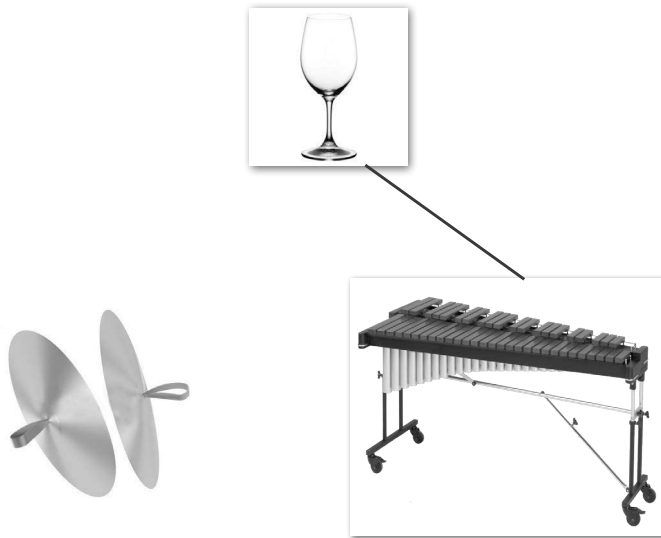
აქტივობა 47

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 24). ლ. ანდერსონი „პლინკ, პლანკ, პლუნკ“; ქსილოფონის, დასრტყამი საკრავის, თეფშების მიერ გამოცემული ხმები/ბგერები;

იმისათვის, რომ პატარებმა მუსიკა დააკავშირონ ყოფითი საგნების ხმებთან, გარდა ამისა, რეალურად გაიგონ, თუ რომელი მუსიკალური საკრავი ასრულებს მოსმენილ ფრაგმენტს, მასწავლებელი პატარებს შეასრულებინებს შემდეგ სავარჯიშოს:

ა) ასმენინებს ორი მუსიკალური საკრავის ტემბრს, ერთობლივად აკვირდებიან სამუშაო რვეულში, ვარაუდობენ თუ რომელ ფირში რომელი საკრავის ტემბრი/ხმა ამოიცნენ. მასწავლებელს შეუძლია აუხსნას პატარებს, თუ როგორ მიიღება ხმა/ბგერა ამ საკრავებზე.

ბ) მასწავლებელი სთხოვს კლასს, ერთ-ერთი ტემბრი შეურჩიონ მათთვის უკვე ნაცნობ, არაერთგზის გაჟღერებულ ხმებს. შერჩეული ინსტრუმენტი სამუშაო რვეულში ხაზით დააკავშირონ მათთვის ნაცნობ ნივთთან.



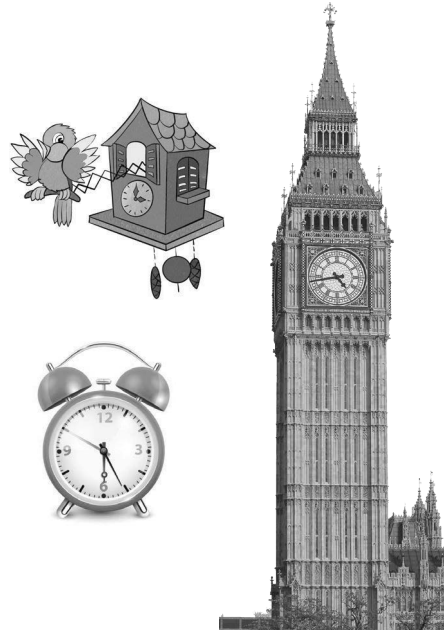
- გამოიცანით, სინამდვილეში რომელი საკრავი ასრულებს მხიარულ მელოდიას სახელწოდებით „პლინკ-პლანკ-პლუნკ“?

აქტივობა 48-49

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 25); სამი სხვადასხვა ზომის საათის ხმები; ვ.ა. მოცარტი – „თურქული მარში“, ლ. ანდერსონი – „სინკოპირებული საათი“ მუსიკის დაკავშირება ყოფითი საგნების ხმებთან, ამგვარადაც იქნება შესაძლებელი:

I. **მასწ.** – თქვენი აზრით, რომელი ყოფითი საგნის რიტმის გადმოცემა შეიძლება ყველაზე ადვილად? – საათის – აბა, გაახმოვანეთ საათის რიტმი. გაიხსენეთ ამ საგნის ხმაბაძვითი სიტყვა (ტიკ-ტაკ) – მასწავლებელი ასმენინებს კლასს სხვადასხვა ზომის/სახეობის საათის ხმებს.

მოსწავლეებმა სამუშაო რვეულში მონიშნონ საათების ხმები გაჟღერებული ფირის მიხედვით, კერძოდ, მალვიძარა საათის რგოლი გააფერადონ მწვანე ფერის ფანქრით, გუგულიანი საათის რგოლი – წითელი ფერის, ხოლო დიდი საათის რგოლი კი – ლურჯი ფერის ფანქრით.



სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული კითხვები:

- სამი სხვადასხვა ზომის საათის მოსმენილი ხმებიდან რომელი ჟღერდა ყველაზე ხმამაღლა/ჩუმად? – ბგერის სიძლიერე.
- რომელ საათს ჰქონდა ბოხი/საშუალო/წვრილი ხმა? – ბგერის სიმაღლე.
- რომელ საათს ჰქონდა უხეში/წკრილა/სასიამოვნო/არასასიამოვნო ხმა? – ბგერის ტემბრი.

II. მასწავლებელი ასმენინებს ორ მუსიკალურ ფრაგმენტს და სთხოვს კლასს სამუშაო რვეულში, ერთ-ერთი დაუკავშირონ საათის ხმას.

კომენტარი:

ვფიქრობთ, პატარებს არ გაუძნელდებათ სწორი პასუხის გაცემა, ვინაიდან ლ. ანდერსონის პიესაში „სინკოპირებული საათი“ მკაფიოდ არის გამოკვეთილი საათის რიტმი.

მასწავლებელი განმეორებით ჩართავს ფირს და მოსწავლეები ორი ხელით (ფანქრებით) მაგიდაზე გააკეთებენ საათის იმიტაციას: „ტიკ-ტაკ“, „ტიკ-ტაკ“...

სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებულიკითხვები:

- გაგიძნელდათ მუსიკაში საათის რიტმის ამოცნობა?
- როგორი ბგერები ისმოდა, წვრილი/ბოხი/წკრიალა/უხეში?
- შეგიძლიათ ცომის სათქვეფის რიტმი გადმოსცეთ? - მასწავლებელს შეუძლია ჩართოს ხმა და შეეცადონ ერთობლივად, ტაშით გაუნიონ რიტმული თანხლება (რაც, ბუნებრივია, ვერ გამოუვათ).
- ერთხელ კიდევ მოუსმინეთ მუსიკას და გამოიცანით, ეს მუსიკა ჩვეულებრივ საათს აღწერს თუ გუგულიან საათს?

III. მასწავლებელს ვთავაზობთ, მოსწავლეებს შეასწავლოს ასეთი რიტმული სავარჯიშო:

გუ - გუ	გუ - გუ	გუ - გუ
ტიკ-ტაკ , ტიკ-ტაკ	ტიკ - ტაკ, ტიკ - ტაკ	ტიკ - ტაკ, ტიკ - ტაკ

კომენტარი:

იმისათვის, რომ მსგავსი რიტმული სავარჯიშოს შესრულება არ გაუძნელდეთ, მასწავლებელს შეუძლია: კლასი გაიყოს ორ ჯგუფად, **გუგულებსა** და **საათების ჯგუფები**. მან თითოეულ ჯგუფს ცალ-ცალკე უნდა შეასწავლოს თავ-თავიანთი რიტმული ნახაზი.

მასწავლებელს შეუძლია თავად შეასრულოს, მაგალითად, საათის რიტმი, ხოლო დანარჩენებმა გუგულისა, ან პირიქით.

III თავი

თემა: თამაშები მუსიკაში

კომპლექსური დავალება №3 – აქტივობა 60-64
(სამუშაო რვეული დავალება 31)

(გაცნობისა და წარდგენისათვის, დაახლოებით, 4-5 საათი)

კომპლექსური დავალების პირობა	გრძელვადიანი მიზნები
<p>საკითხი: სპორტული ესტაფეტის გაფორმება ხმებითა და მუსიკით</p> <p>პირობა:</p> <p>შექმენით კომპოზიცია. შეურჩიეთ სპორტულ მოქმედებებს ხმები და მუსიკა. წარდგენის დროს იმსჯელეთ, როგორი ხმა და მუსიკა შეურჩიეთ ესტაფეტის თითოეულ ეტაპს (ესტაფეტის დასაწყისს, სირბილს, ასკინკილას, მიწაზე ცოცვას, გამარჯვების ზეიმს)? როგორ შეურჩიეთ ხმები და მუსიკალური ფრაგმენტები ესტაფეტის მსვლელობის თანმიმდევრობას – დასაწყისიდან დასრულების ჩათვლით?</p> <p>რესურსი:</p> <p>აუდიოფირები.</p>	<p>სამიზნე ცნება: მუსიკა</p> <p>შედეგი: მუს. დანყ. (I) 2,4,5</p> <p>ქვეცნებები:</p> <p>ბგერის სიძლიერე (ხმამალლა, ხმადაბლა, ფორტე, პიანო);</p> <p>ბგერის გრძლიობა (დიდი, საშუალო, მოკლე გრძლიობები);</p> <p>ბგერის სიმაღლე (წვრილი, საშუალო, ბოხი; მაღალი, დაბალი რეგისტრი);</p> <p>ბგერის ტემბრი (უხეში, მჭექარე, დახშული, რბილი, წკრიალა, თბილი, სასიამოვნო/არასასიამოვნო)</p> <p>სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • მუსიკა მოიცავს ყველაფერს, რაც გვესმის (ხმა, ხმაური), რაც ატარებს თავის განწყობას, შინაარსს და ინვევს ჩვენში გარკვეულ განცდას; <ul style="list-style-type: none"> • ხმა, ხმაური, მელოდია, რიტმი, ჰარმონია და ფორმა მუსიკის მთავარი მახასიათებლებია; • მუსიკალურ ნაწარმოებებს აქვს დასაწყისი, შუა ნაწილი და დასასრული.

რას ვაფასებთ?

აღწერა	
შეურჩევს /უსადაგებს მოქმედებებს მუსიკალურ ფრაგმენტებს.	
აღწერს, თუ როგორ შეურჩია მოქმედებას მუსიკა.	
ამოიცნობს მუსიკალური ფრაგმენტების განწყობას.	
აღწერს შესრულებულ დავალებას წარდგენს დროს.	
უკავშირებს მუსიკის რიტმს, ტემპს, ბგერის სიმაღლეს ესტაფეტის მონაწილეების მოძრაობას/ქმედებას.	
ახსნა	
ხსნის თავის არჩევანს, თუ რატომ შეურჩია კონკრეტული მუსიკალური ფრაგმენტი ესტაფეტის თითოეულ ეტაპს (არგუმენტის დროს მიზნობრივად იყენებს ტერმინებს, სათანადო ლექსიკას).	
ხსნის, თუ რა მუსიკალური ხერხებით მიიღწევა ესა თუ ის მოქმედება.	
შეფასება	
აფასებს, რამდენად გაართვა დავალებას თავი.	
წარდგენის დროს გადმოსცემს თავის დამოკიდულებებს.	

პრაქტიკული რჩევები – კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის ეტაპები
I ეტაპი (კომპლექსური დავალების პირობისა და ფორმის გაცნობა)

	რა აქტივობებს განვახორციელებთ	რა კითხვებზე ვმუშაობთ?	როგორაა ეს დაკავშირებული კომპლექსურ დავალებასთან?
<p align="center">I ეტაპი</p> <p>კომპლექსური დავალების პირობისა და ფორმის გაცნობა</p>	<p>აქტივობა: მოსწავლეებისთვის კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა თემაში შესვლისა და განწყობის შექმნის მიზნით, აგრეთვე, იმისათვის, რომ დავაფიქროთ მოსწავლეები კომპლექსურ დავალებაზე, მასწავლებელი წინარე ცოდნაზე დაფუძნებით განახორციელებს რამდენიმე მარტივ, სამოტივაციო აქტივობას. მაგალითად, რადგან შესასრულებელ კომპლექსურ დავალებაში მოსწავლეებს მოუწევთ სპორტული შეჯიბრის მუსიკალური გაფორმება, თითოეული სპორტული აქტივობისთვის ხმისა და მუსიკალური ფრაგმენტის შერჩევა, მასწავლებელი სანყის ეტაპზე შესთავაზებს პატარებს, ისაუბრონ მათთვის საყვარელ თამაშებსა და სათამაშოებზე; ამოიცნონ კონკრეტული თამაშის ხმა; გაახმოვანონ/განასახიერონ მათთვის ცნობილი თამაში „კლასობანა“; განასხვავონ ერთმანეთისგან თამაშები, რომლებიც უშუალოდ ბავშვის გართობას (თოჯინობანა, ცხენობანა...), მისი წარმოსახვის, ფანტაზიის განვითარებას უკავშირდება, ხოლო მეორე მხრივ, სპორტული, აქტიური თამაშები, რომლებსაც ახლავს აქტიური მოძრაობის, შეჯიბრის, შეჯიბრში გამარჯვების ელემენტები.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • როგორ ფიქრობთ, რა ქმედებების შესრულება მოგიწევთ? • თქვენი აზრით, როგორ უნდა იმუშაოთ ამ დავალების შესრულებაზე? • როგორ თამაშებს იცნობთ? • რომელია ამათგან ისეთი თამაში, რომელიც უკავშირდება შეჯიბრს? მოძრაობას?.. • როგორ ამოიცნოთ ხმებით თამაშები? • რომელ თამაშს უკავშირებთ შეძახილს, ყიჟინას? • როგორ ამოიცნოთ ხმებით ამ თამაშების დროს გაჟღერებული ხმა?.. 	<p>კომპლექსური დავალების პირობიდან გამომდინარე, პრინციპის, მარტივიდან რთულისაკენ, გათვალისწინებით, წინარე ცოდნის გააქტიურების მიზნით, მოსწავლეები შეასრულებენ არცთუ ისე რთულ დავალებებს, რაშიც მასწავლებელი მათ დახმარებას გაუწევს.</p>

კომპლექსური დავალება 3




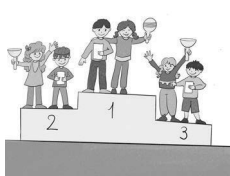
პირობა: შექმენით კომპოზიცია. შეურჩიეთ სპორტულ მოქმედებებს ხმები და მუსიკა. წარდგენის დროს იმსჯელეთ, როგორი ხმა და მუსიკა შეურჩიეთ ესტაფეტის თითოეულ ეტაპს (ესტაფეტის დასაწყისს, სირბილს, ასკინკილას, ბურთით გარბენს, გამარჯვების ზეიმს)? როგორ შეურჩიეთ ხმები და მუსიკალური ფრაგმენტები ესტაფეტის მსვლელობის თანმიმდევრობას – დასაწყისიდან დასრულების ჩათვლით?

კომენტარი:

მასწავლებელი გააცნობს ესტაფეტის გამართვის წესს: ამ სპორტულ შეჯიბრებაში (ესტაფეტაში) მონაწილეობს ორი გუნდი. ეს არის გუნდური შეჯიბრება სირბილში, ასკინკილა ხტუნვასა და ბურთით გარბენში.

მონაწილეებმა უნდა განვლონ გარკვეული მანძილი, რომელიც ეტაპებად არის დაყოფილი. ნორჩი სპორტსმენი, რომელიც სირბილით გაივლის პირველ ეტაპს, გადასცემს პატარა ჯოხს თავისი გუნდის მეორე წევრს, რომელიც ასკინკილათი გააგრძელებს მეორე ეტაპს. მეორე წევრი ჯოხს გადასცემს მესამეს. მესამე წევრს ყველაზე რთული ამოცანის შესრულება ევალება – მან ბურთით გარბენით უნდა მიასწროს მონინააღმდეგეს ფინიშამდე (თამაშის დასრულებამდე). გამარჯვებს ის გუნდი, რომლის მესამე წევრი მიასწრებს ფინიშამდე.

ცხრილი 1

	ესტაფეტა დაიწყო!				
ხმა	ფირი №	ფირი №	ფირი №	ფირი №	ფირი №
მუსიკა	ფირი №	ფირი №	ფირი №	ფირი №	ფირი №

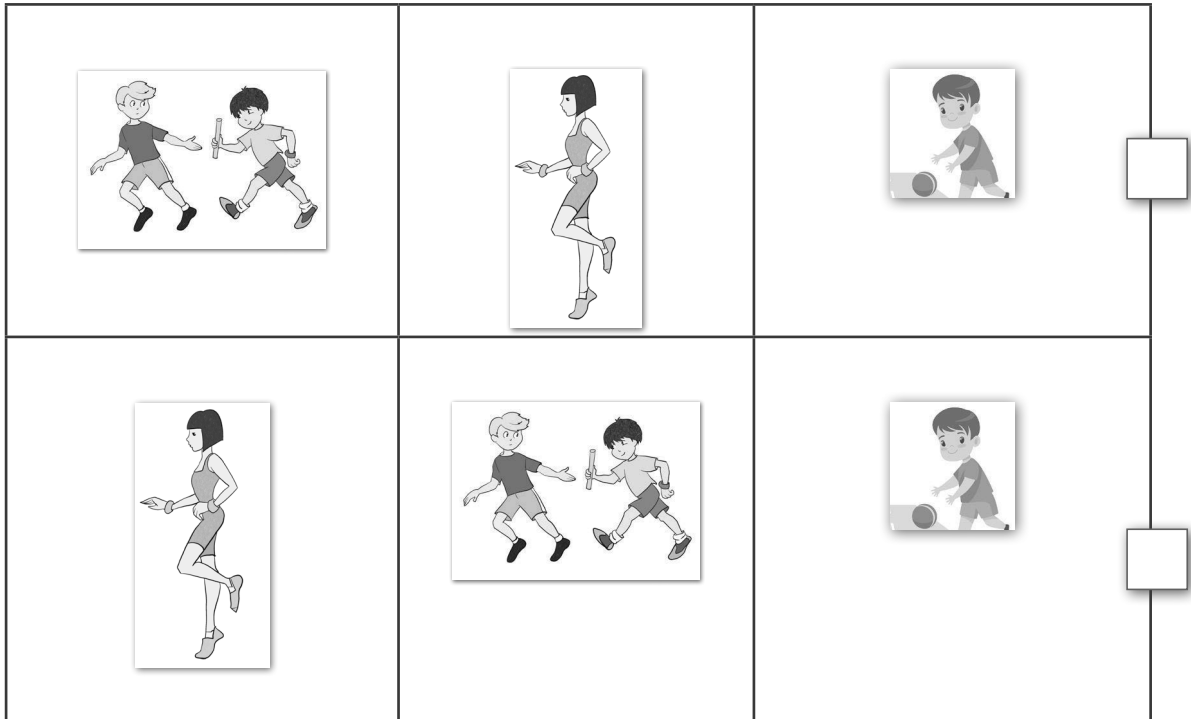
- როგორ შევეურჩიოთ ხმა და მუსიკა მხიარულ შეჯიბრს, ესტაფეტას?
- როგორ შევარჩიოთ ხმა და მუსიკალური ფრაგმენტები ესტაფეტის თითოეული ეტაპისთვის – სირბილი, ასკინკილა და ბურთით გარბენი?
- როგორ შევეურჩიოთ ხმა და მუსიკა გამარჯვებული გუნდისთვის პრიზის გადაცემის ცერემონიას?
- როგორ დავალაგოთ მუსიკალური ფრაგმენტები ესტაფეტის სცენარის მიხედვით თანმიმდევრულად?

კომენტარი:

მოსწავლეები დავალებას შეასრულებენ შემდეგი თანმიმდევრობით:

- მასწავლებელი აუხსნის მოსწავლეებს, რომ ამგვარი სახის შეჯიბრს ყოველთვის უხდება მუსიკალური თანხლება. მუსიკა მონაწილეებს აძლევს ენერჯიას, სტიმულს, რომ უკეთ შეასრულონ თამაშის წესები. ჰოდა, ეს შეჯიბრიც გაიმართება მუსიკის ფონზე;
- მასწავლებელი ასმენინებს ხმებს (ფირი №1,2,3,4), რომლებიდანაც მოსწავლეებმა უნდა გამოარჩიონ სირბილის, ასკინკილა ხტუნვის, ბურთით გარბენის, გამარჯვების სურვილით გამონვეული ყიჟინის ხმები. გაჟღერებული თითოეული ფირის ნომერს ჩანერენ ცხრილში №1 გამოყოფილ შესაბამის გრაფაში;
- მასწავლებელი ასმენინებს მუსიკალურ ფრაგმენტებს (ფირი №5,6,7,8,9), რომლებიდანაც მოსწავლეებმა უნდა გამოარჩიონ სირბილის, ასკინკილა ხტუნვის, ბურთით გარბენის, გამარჯვების სიხარულით გამონვეული ყიჟინის ამსახველი მუსიკა. გაჟღერებული თითოეული ფირის ნომერს ჩანერენ ცხრილში გამოყოფილ შესაბამის გრაფაში;
- მოსწავლეებს ევალებათ მუსიკალური ფრაგმენტების შეჯიბრის მსვლელობის მიხედვით დალაგება (ცხრილი №2). ამისათვის მასწავლებელი მათ შეახსენებს, ესტაფეტის წესის თანახმად, თუ რა ევალებათ პირველ, მეორე და მესამე მონაწილეებს (პირველი მონაწილე გარბის და ჯოხს გადასცემს მომდევნოს; მეორე ასკინკილათი გააგრძელებს ესტაფეტას და ამგვარად გადასცემს ჯოხს მომდევნო მონაწილეს, ხოლო მესამე ეტაპზე კი მონაწილეები ბურთით გარბენით გააგრძელებენ შეჯიბრს). პედაგოგი ასმენინებს მუსიკალურ თანმიმდევრობას (ფირები №5,7,8) და სთხოვს პატარებს, გამოიცნონ, აქ წარმოდგენილი ორი ცხრილიდან, რომელს შეესაბამება, რომელშია სწორად დალაგებული შეჯიბრების მსვლელობა?

ცხრილი 2



ახლა კი, მოისმინეთ ფირები და მათი ნომრები ჩანერეთ რგოლებში. დაიცავით თანმიმდევრობა:



აქტივობა 55

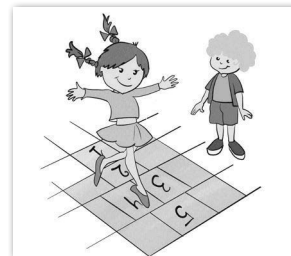
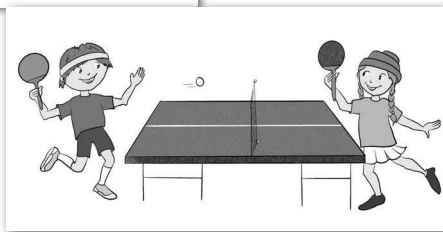
რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 27); თამაშების ხმები (ფირები № 1,2,3,4,5,6)

კომენტარი:

ვიდრე მასწავლებელი მოასმენინებს კონკრეტული თამაშების ხმებს, მოსწავლეებმა დაათვალიერონ ნახატები, აღწერონ და იმსჯელონ, რომელია ამათგან სპორტული თამაში, ისეთი, რომლის დროსაც ეჯიბრებიან ერთმანეთს, აქტიურად მოძრაობენ, იმარჯვებენ, ზოგჯერ მარცხდებიან კიდევაც.

შემდეგ კი დაასახელებენ ისეთ თამაშებს, რომლებიც შეჯიბრს არ უკავშირდება, უბრალოდ, გასართობია (თოჯინობანა, ცხენობანა, ჯარისკაცობანა და სხვ.). ამგვარად მოსწავლე გაიაზრებს თამაშის ტიპების არსებობას, რასაც შემდგომ დაუკავშირებს მუსიკალურ ფრაგმენტებს (მშვიდი/ენერგიული, აქტიური/დინჯი...).

ა) ამ აქტივობის შესრულების დროს მოსწავლეები მოისმენენ ნახატებზე მოცემული თამაშების ხმებს.



ბ) ყველა თამაშს თავისი ხმა აქვს. მასწავლებელი კლასს მოასმენინებს ხმებს (ფირი №1,2,3,4, 5,6). მოსწავლეებმა უნდა ჩანერონ წრეებში გაყდერებული ხმის ნომერი, რომელიც შეესაბამება კონკრეტულ თამაშს.

სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული შეკითხვები:

- რომელი თამაშებია ამ სურათებზე?
- თქვენი აზრით, ეს თამაშები რას უკავშირდება, მშვიდად გართობას თუ აქტიურ მოძრაობას, შეჯიბრს, გამარჯვების ჟინს?
- რომელია ამათგან ყველაზე ხმაურიანი თამაში?
- რომელია ამათგან ყველაზე უფრო მოძრავი თამაში?
- ამ თამაშებიდან რომელია სპორტული? – ასეთ ტიპს მიეკუთვნება ის თამაშები, რომლებიც უკავშირდება მოძრაობას ან გამარჯვებას, ან ორივეს ერთად (ჭადრაკის თამაში მოძრაობას არ უკავშირდება, თუმცა გამარჯვებაზეა ორიენტირებული);
 - როგორ ფიქრობთ, სურათების გარეშე, ხმებით ამოიცნობდით ამ თამაშებს?
 - რატომ ფიქრობთ ასე?
 - რომელი ხმის მიხედვით ამოიცანით მაგიდის ჩოგბურთი? შეგიძლიათ, მიბაძოთ ამ ხმას?
 - რომელმა ხმამ მიგანიშნათ კალათბურთზე?
 - როგორი ხმა აქვს კლასობანას თამაშს? შეგიძლიათ აქ რომელიმე კლასობანას თამაში გაახმოვანოსთ (პედაგოგი მოსწავლეს, სურვილისამებრ, სთხოვს, წამოდგეს და „კლასობანას“ იმიტაცია შეასრულოს, ასკინკილათი გადახტეს რამდენიმეჯერ).
 - რომელმა ხმამ მიგანიშნათ ჭადრაკზე?
 - რომელი თამაშის/თამაშების ხმა/ხმები არ გაყდერებულა?
 - შეგიძლიათ, თავად გაახმოვანოთ ეს თამაშები?

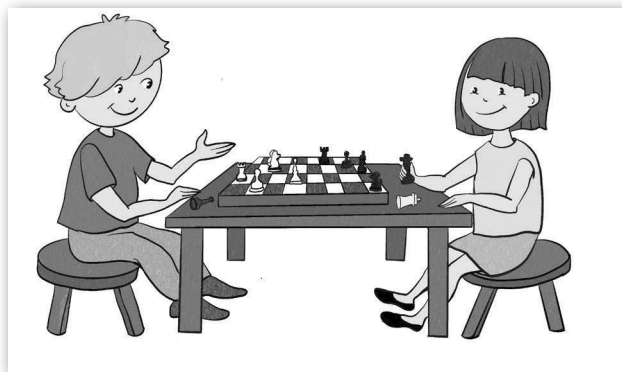
II ეტაპი
ნაბიჯი 1. სხვადასხვა მოქმედების დროს გამოცემული ხმების მიხედვით თამაშების ამოცნობა (აქტ. 56);
ნაბიჯი 2. მუსიკით თამაშისა და სათამაშოების აღწერა (აქტ. 57-59);
ნაბიჯი 3. კომპლექსური დავალების წარდგენა (აქტ. 60-65).

აქტივობა 56

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 28); ჭადრაკის ფიგურების ხმები.

მასწავლებელი ასმენინებს კლასს ჭადრაკის ფიგურების ხმებს. ფირზე ისმის ყუთიდან ფიგურების გადმოყრის, შემდეგ დაფის გადმობრუნებისა და მასზე ფიგურების დალაგების ხმები. მოსწავლეებმა უნდა ამოიცნონ ისინი და დააღაგონ თანმიმდევრობით.

მასწავლებელი ხმებს ასმენინებს არეული თანმიმდევრობით. მოსწავლეებმა გააჟღერებულ ხმების ნომერი უნდა ჩანერონ წრებში შესაბამის ადგილზე:



ჭადრაკის
დაფაზე
ფიგურების
დალაგება

ფირი

ყუთიდან
ფიგურების
გადმოყრა

ფირი

ჭადრაკის
თამაში

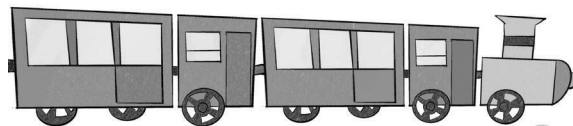
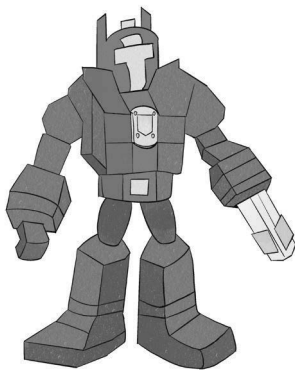
ფირი

აქტივობა 57

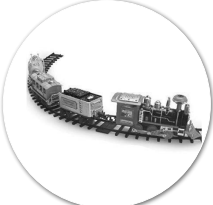



საკვანძო შეკითხვა: როგორ შეიძლება მუსიკით თამაშისა და სათამაშოების გადმოცემა/აღწერა?

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალემა 29); ს. რეიხი – „ელექტრონული კონტრაპუნქტი“ (კლასობანას თამაში); ს. რიჩი – ქსილოფონების კვარტეტი (ლოგო); ჰ. ვილა-ლობოსი – „კომპოსტოს მზიდავი პატარა მატარებელი“ („ბრაზილიური ბახიანა“); დ. შოსტაკოვიჩი – „თოჯინების ცეკვა“; სათამაშოების (თოჯინა, ცხენი, რობოტი, მატარებელი) მიერ გამოცემული ხმები

მასწავლებელი კლასს ასმენინებს სხვადასხვა სათამაშოს მიერ გამოცემულ ხმებს (ფირი 1,2,3,4). მოსწავლეები მოსმენილი ფირის ნომერს ჩანერენ შესაბამისი სათამაშოს წრეში.



იმისათვის, რომ მოსწავლეებმა სხვადასხვა მოქმედების დროს გამოცემულ ხმებსა და გარკვეულ მუსიკალურ გამომსახველობით ხერხებს შორის მსგავსება დაინახონ, მოვასმენინოთ მათ მუსიკალური ფრაგმენტები და შევეცადოთ დავუკავშიროთ კონკრეტულ თამაშს. პატარებს მოუწევთ ცხრილის შევსება: პედაგოგი ასმენინებს ფირებს 5, 6, 7, 8.

თამაშები და სათამაშოები	ეს მუსიკა რიტმულია. უღერს ნკრიალა ბგერები.	ამ მელოდიის თანხლებით ეს სათამაშო მოძრაობს, ცეკვავს.	ამ მუსიკას ინწყებს პირველი ქსილოფონი, შემდეგ მეორე უერთდება, შემდეგ მესამე, მეოთხე...	ეს მუსიკა მხიარულ მოგზაურობას გვპირდება
				
				
				
				

აქტივობა 58

რესურსი: ვიდეოპროექტორი; თოჯინა; დ. შოსტაკოვიჩი – „თოჯინების ცეკვა“; რობოტების ცეკვა

ა) მასწავლებელი უჩვენებს კლასს თოჯინას და სთხოვს აღწერონ, როგორი თმა აქვს, რა ფერის ტანისამოსი აცვია; რა ფერის თვალები აქვს; როგორი გამომეტყველება აქვს, იცინის თუ იბღვირება... ეგებ, ვინმემ განასახიეროს და თოჯინასავით დადგეს კიდეც.

5-6 გოგონა და იმდენივე ბიჭი (სურვილისამებრ) ეწყობა ერთ მწკრივად „თოჯინას“ პოზაში: იდაყვი მოხრილი მკლავები; ფეხები ოდნავ განზეა განუული და დაჭიმული

(მუხლებში არ იღუნება); მზერა მიმართულია ერთ წერტილში (ამ მზერას „თოჯინები“ ინარჩუნებენ თამაშის ბოლომდე). მასწავლებელი ან რომელიმე ბავშვი „მომართავს“ თითოეულ „თოჯინას“ – თითქოს, ზურგზე ატრიალებს მოსამართ გასაღებს, რის შემდეგ თითოეული თოჯინა მკვეთრი და სწრაფი მოძრაობით სწორდება.

მასწავლებელი ჩართავს „ვალსს“ და „თოჯინები“ მუსიკის რიტმის შესატყვისად იწყებენ გაფანტულად ცეკვას (გოგონებს კაბის კალთის ბოლოები გაშლილად უჭირავთ, ბიჭებს კი დოინჯი აქვთ შეოყრილი).

როდესაც მასწავლებელი წინასწარ განუმარტავს, რომ ამ ცეკვას ჰქვია „ვალსი“, ხოლო ეს სიტყვა ბრუნვას ნიშნავს, პატარებს აღარ გაუჭირდებათ საცეკვაო ილეთების შერჩევა. დანარჩენმა მოსწავლეებმა, „მაყურებლებმა“, ტაშით გაამხნევონ მეგობრები და შეასრულონ სამწილადი ზომის რიტმი: თვლაზე „ერთი“ – ტაში, თვლაზე „ორი-სამი“ – მაგიდაზე ხელებით დარტყმა. ასეთი რიტმული თანხლება მოცეკვავეთა მოძრაობას, ერთგვარად, ორგანიზებასაც გაუკეთებს.


ბ) მასწავლებელს შეუძლია ჩართოს ვიდეოფირი (ვიდეოპროექტორით უჩვენოს) და მოსწავლეებმა, სურვილისამებრ, უყურონ და შეასრულონ რობოტების ცეკვა, შესაბამისი მოძრაობით.

აქტივობა 59

რესურსი: სამუშაო რვეული (დავალება 30); ი. შტრაუსი – „რადეცკის მარში“
მასწავლებელი სთავაზობს კლასს თამაშს, სახელწოდებით „ჯარისკაცობანა“.

ა) **მასწ.** – ბავშვებო, როგორ დგანან/მოძრაობენ ჯარისკაცები? წამოდექით და მიჰბაძეთ მათ. მასწავლებელმა ორ თვლაზე მწყობრი ნაბიჯით უნდა აამოძრაოს კლასი. სვლა მარცხენა ფეხით იწყება. პედაგოგი ითვლის ხმამაღლა. აქცენტი უნდა გაკეთდეს პირველ თვლაზე. მასწავლებელი ჩართავს ფირს, **ი. შტრაუსის „რადეცკის მარშს“**. მუსიკის თანხლებით მოძრაობა კიდევ უფრო ორგანიზებული გახდება.

ბ) **ბავშვები სამუშაო რვეულში** შეავსებენ ცხრილს, რომელშიც უნდა დააფიქსირონ მოსმენილი მუსიკის ხასიათი, ტემპი, დინამიკა (ხმამაღალი/ხმადაბალი ბგერები); ბგერების რეგისტრი (მაღალი/დაბალი – წვრილი/ბოხი); ასევე გამოსახონ მუსიკა სიმბოლოთი. შემდგომ ბავშვები შესრულებულ დავალებას წარადგენენ.

ჯარისკაცების მარში	საზეიმო დაძაბული მშვიდი იღუმალის	ხმამალა ჟღერს თუ ხმადაბლა?	წკრიალა ბგერებია თუ უხეში ბგერები?	გამოსახეთ მუსიკა სიმბოლოთი.
				

სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებაზე ორიენტირებული შეკითხვები:

- რას გრძნობდით, როდესაც ჯარისკაცების მსგავსად ამოძრავდით?
- მას შემდეგ, რაც ამ მოძრაობას მუსიკა დავუერთეთ, რა იგრძენით:
 - ა) სასიამოვნო იყო;
 - ბ) მუსიკამ ხელი შემიშალა მოძრაობაში;
 - გ) მუსიკას აცყევი და უფრო სახალისო გახდა მოძრაობა.
- ცხრილში რომელი მახასიათებელი მონიშნეთ (მშვიდი; იღუმალის; საზეიმო; დაძაბული)? ახსენით, რატომ?
 - მუსიკა სულ ხმამალა ჟღერდა თუ მონაცვლეობა ხდებოდა ხმამალა და ხმადაბალი ხმოვანებისა? მოდიტ, განმეორებით მოეუსმინოთ და დავაკვირდეთ.
 - როგორი რეგისტრის ბგერები ჟღერდა ამ მუსიკაში – მაღალი და წკრიალა თუ დაბალი და უხეში?
 - როგორი სიმბოლოთი გამოსახეთ ეს მარში, რას მიაქციეთ ყურადღება, რიტმს? ბგერების მიმართულებას? ბგერებს?

დანართი

ელექტრონული რესურსის ჩამონათვალი:

1. რ. როჯერსი – სიმღერა კ/ფილმიდან „მუსიკის ჰანგები“;
2. კ. სენ-სანსი – „სპილო“;
3. კ. სენ-სანსი – „ლომის სამეფო მარში“;
4. კ. სენ-სანსი – „კენგურუ“;
5. კ. სენ-სანსი – „აკვარიუმი“;
6. კ. სენ-სანსი – „ქათმები და მამლები“;
7. კ. სენ-სანსი – „ვირი“;
8. კ. სენ-სანსი – „კუ“;
9. ა. ვივალდი – „გაზაფხული“;
10. მ. დავითაშვილი – „ჩემო პატარა გუგულო“;
11. „საქათმეში შეპარულა მელა“ – ქალაქური;
12. ფირი – „ქათმების ცეკვა“;
13. ჟ.ფ. რამო – „ქათამი“;
14. ანიმაციური ფილმების ხმები/მუსიკალური თანხლება;
15. ა. ბასილაია – სიმღერა ნახატი ფილმიდან „მგელი და კრავი“;
16. ს. ცინცაძე – დევის სტროფები;
17. ს. პროკოფიევი – ტოკატა;
18. ა. ხაჩატურიანი – ტოკატა;
19. პ. ჩაიკოვსკი – „ყვავილების ვალსი“;
20. ლ. ანდერსონი – „პლინკ, პლანკ, პლუნკ“;
21. ლ. ანდერსონი – საორკესტრო პიესა „ზუმფარა“;
22. ლ. ანდერსონი – საორკესტრო პიესა „სინკოპირებული საათი“;
23. ლ. ანდერსონი – „საბეჭდი მანქანა“;
24. ს. პროკოფიევი – ჯულიეტა გოგონა (ბ. „რომეო და ჯულიეტა“);
25. ი. შტრაუსი – „რადეცკის მარში“;
26. დ. შოტსაკოვიჩი – „თოჯინების ცეკვა“;
27. ს. რეიხი – ელექტრონული კონტრაპუნქტი;
28. ს. რეიხი – ქსილოფონების კვარტეტი;
29. ჰ. ვილა-ლობოსი- „ბრაზილიური ბახიანა“- „კომპოსტოს მზიდავი მატარებელი“;

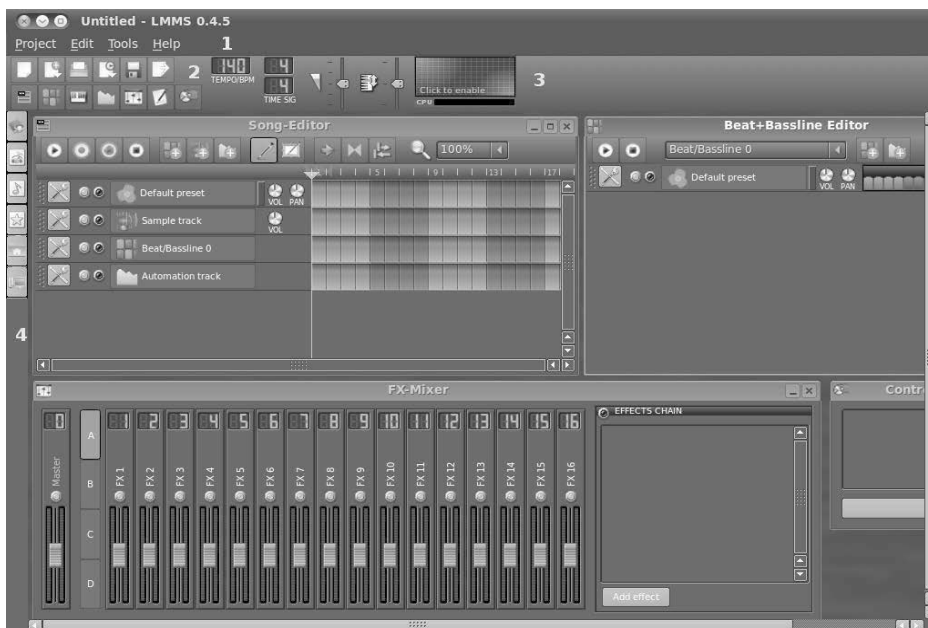
ხმა-სემპლები:

1. ჩიტი;
2. ძალი;
3. კატა;
4. კარი;
5. სკამი;
6. ფურცელი;
7. ფოთლები;
8. დათვი;
9. ბატკანი;
10. ძროხა;
11. ყვავი;
12. გუგული;
13. თაგვი;
14. მგელი;
15. ლომი;
16. ავტომობილები;
17. ქათამი;
18. მამალი;
19. სპილო;
20. მატარებელი;
21. დევი;
22. ყოფითი საგნები; კოვზი, ჭიქები; კვერცხის სათქვეფი; სარეცხი მანქანა; ბლენდერი; ქვაბები; ჩაიდანნი; ჩაქუჩი, ზუმფარა; ონკანი; ხმებისგან შემდგარი კოლაჟი;
23. წვიმა;
24. ქარი;
25. თამაშები: ბურთაობა; მაგიდის ჩოგბურთი; ჭადრაკი; ასკინკილა; თოჯინა; სათამაშო ცხენი; სათამაშო რობოტი;
26. ქსილოფონისა და ვიოლინოს ხმები

ინფორმაცია Linux პროგრამის შესახებ: LMMS ანუ Linux MultiMedia Studio

პროგრამა LMMS საშუალებას გვაძლევს, შევქმნათ მოტივები, მოვახდინოთ ბგერების/ხმების სინთეზირება, გამოვიყენოთ ხმოვანი ნიმუშები. პროგრამას გააჩნია MIDI კლავიატურის მხარდაჭერა.

როდესაც მომხმარებელი უშვებს LMMS პროგრამას მონიტორის ეკრანზე, ის დაინახავს, აი, ასეთ გამოსახულებას:



პანელის ნაწილები (ელემენტები) დანომრილია. თითოეულ ელემენტს თავისი ფუნქცია აქვს:

1. **მთავარი მენიუ** გვაძლევს პროექტის ფაილებთან, დანამატებსა და ონლაინ-ცნობართან წვდომის საშუალებას;

2. **ინსტრუმენტების პანელის** მარცხენა ნაწილში ორი რიგია:

ზედა რიგის ღილაკები დაკავშირებულია პროექტის ფაილებთან (შევქმნათ ახალი პროექტი, გავხსნათ არსებული, შევინახოთ მიმდინარე და გადავამისამართოთ ხმოვან ფაილში);

ქვედა რიგის ღილაკების დანიშნულებაა ინტერფეისის ძირითად ნაწილში სხვადასხვა ფანჯრის ეკრანზე გამოტანა/დახურვა.

3. **ინსტრუმენტების პანელის მარჯვენა ნაწილში** წარმოდგენილია კომპოზიციის მართვის ზოგიერთი ინსტრუმენტი, მაგალითად, ტემპი, ტაქტის ზომა, ხმოვანების სიდიდე, ტონის სიმაღლე და ვიზუალიზაციის ძირითადი პანელი.

4. **გვერდით პანელს** გააჩნია ექვსი ღილაკი. ნებისმიერ მათგანზე ზემოქმედებას შესაბამისი ჩანართი გადაჰყავს ჩართვა/გამორთვის მდგომარეობაში.

თითოეული ჩანართი გამოსახავს გარკვეული ტიპის ინფორმაციას: **Instrument plugins** (ინსტრუმენტები), **My projects** (ჩემი პროექტები), **My samples** (ჩემი ნიმუშები), **My presets** (ჩემი რეგულირება), **My home** (ჩემი სახლი), **My computer** (ჩემი კომპიუტერი) – ყველა ზემოთ მოყვანილი მომხმარებლის განკარგულებაშია კომპოზიციის შექმნისას.

როდესაც LMMS მონიტორზეა, იხსნება ოთხი ფანჯარა:

Song-Editor (სიმღერის რედაქტორი) – აქ შესაძლებელია კომპოზიციის შექმნა.

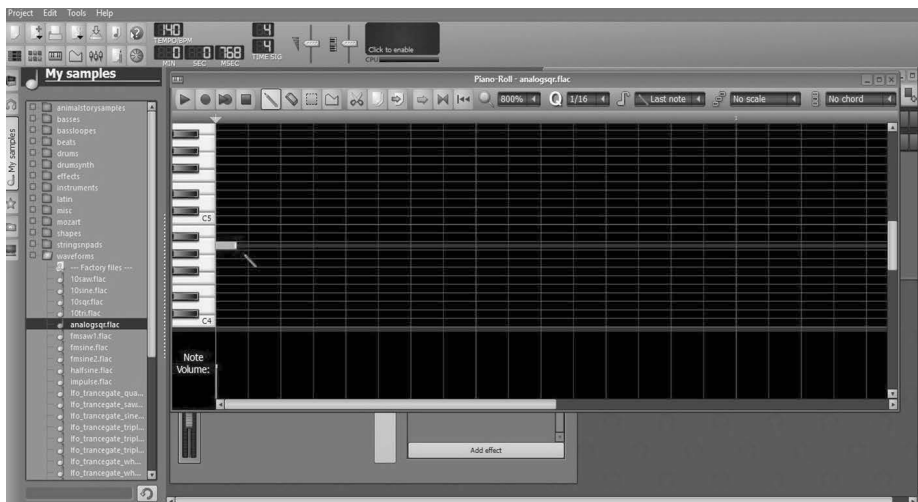
Beat+Bassline Editor (ნაბიჯების რედაქტორი) – აქ იქმნება დრამები (რიტმი).

FX-Mixer (FX მიქსერი) – ხმოვანი მიქსერია, რომელშიც რეგულირდება ყოველი არხის ხმოვანება. მას გააჩნია დამატებითი ფანჯარა, რომელშიც შესაძლებელია სპეცეფექტების დამატება და მათი ურთიერთდაკავშირება.

პროგრამის გამოყენების ინსტრუქცია

მას შემდეგ, რაც ეკრანზე გამოჩნდება პროგრამა LMMS-ის პანელი, მარცხენა მხარეს დავანკაპოთ ღილაკზე, რაც გამოაჩენს sempl-ების ჩამონათვალს. შევარჩევთ და ორჯერ დანკაპებით პანელის მარცხენა კუთხეში სასურველი sample გამოჩნდება.

იმისათვის, რომ სასურველი sempl ჩავრთოთ, დავაჭიროთ ჩართვის ღილაკს #1. იქვეა გათიშვის ღილაკი #2.

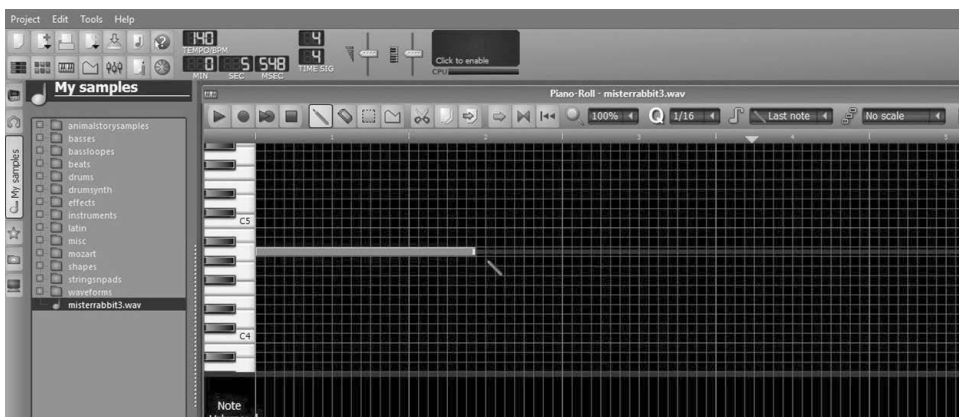


ამ პანელზე მონიშნულია შემდეგი ღილაკები: ჩართვა (მარცხნიდან პირველი), გათიშვა (მარცხნიდან მეოთხე), ბითლაინის დამატება (მეხუთე).

იმისათვის, რომ არასასურველი sample წაიშალოს, იქვეა საშლელის ღილაკიც.

Project menu+import-ზე დანკაპებით შესაძლებელია სხვა sempl-ის ჩასმა და მისი ხანგრძლივობის გაზრდაც.

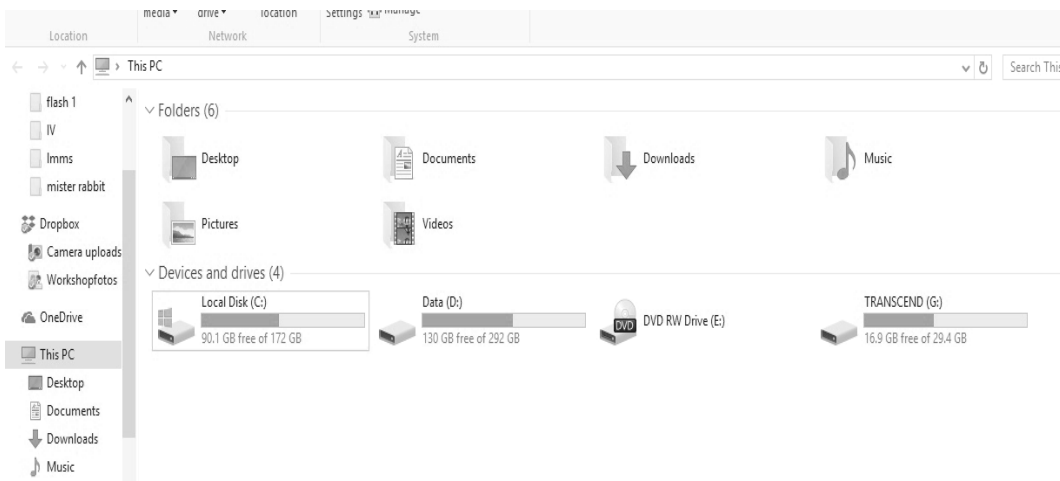
იმისათვის, რომ გავზარდოთ sempl-ის ხმოვანების ხანგრძლივობა, მარტივი მოდ-რაობის შესრულება მოგვინევს – კურსორი ხელაულებლად გავწიოთ.

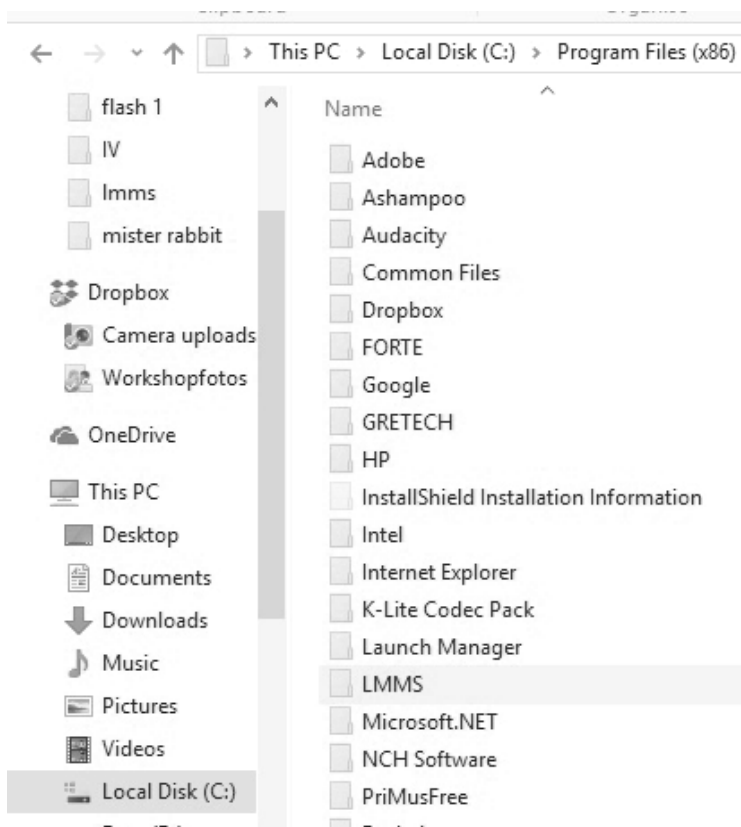
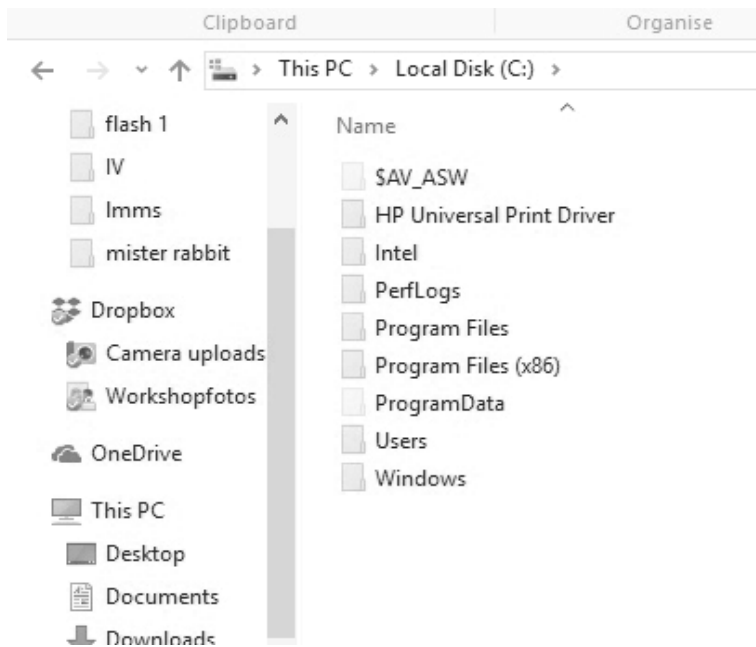


როგორ შევქმნათ SEMPL-ი

შედიტ My Computer-ში და აირჩიეთ – C:\Program Files (x86)\LMMS\data\sample.sample -ში შესვლისას შექმენით ახალი საქალაღე.

დააკვირდით ქვემოთ განთავსებულ სქემებს და თანმიმდევრულად შეასრულეთ კონკრეტული მითითებები:





მუსიკალური ტერმინების ლექსიკონი

არანჟირება (გადამუშავება) – მუსიკალური კომპოზიციის მორგება შემსრულებლების სხვა შემადგენლობისათვის.

Assai (ასაი) – საკმაოდ, საკმარისად, ძალიან.

Attacca (ატაკა) – გადააბი. მითითება რაიმე ნაწილის შემდეგ, რომელიც ნიშნავს შეუსვენებლივ შესრულებას.

A tempo (ა ტემპო) – წინა ტემპში. პირვანდელი ტემპის დაბრუნება.

Bel canto (ბელ კანტო) – მშვენიერი სიმღერა. 1. იტალიურ ოპერასთან დაკავშირებული სიმღერის მანერა, რომლისთვისაც დამახასიათებელია ტექნიკური სრულყოფა და ბგერათნარმოთქმის სილამაზე.

Beat (ინგლ.) – რიტმული პულსაცია, რიტმული აქცენტირება.

გამა, ბგერათრიგი – ბგერების ერთობლიობა, რომელიც მიეკუთვნება რაიმე კილოურ სისტემას და განსაზღვრული რიგის მიხედვით არის განლაგებული (აღმავალი და დაღმავალი მოძრაობის შემთხვევაში, როგორც წესი, გამის სახით).

გარეტაქტი – მუსიკალური ნაწარმოების დანყება სუსტ დროზე.

გასაღები – სანოტო სისტემის დასაწყისში დანერილი ნიშანი, რომელიც განსაზღვრავს მომდევნო სანოტო ჩანაწერის სიმაღლებრივ მდებარეობას (მაგ., ბანის, ვიოლინოს, ალტის და ა. შ.)

გუნდი – მომღერალთა ჯგუფი, რომელიც დანაწევრებულია ოთხ პარტიად (სოპრანოები, ალტები, ტენორები და ბანები).

Da capo (და კაპო) – „თავიდან“; მითითება პიესის ან ნაწარმოების ნაწილის თავიდან გამეორებაზე; შემოკლ. D.C.

ელექტრონული მუსიკა – არა მარტო სინთეზატორით, არამედ ნებისმიერი ხმა წარმოებული ელექტრონული სიგნალის მიერ შეიძლება კლასიფიცირებულ იქნეს როგორც ელექტრონული, პირველ რიგში კომპიუტერით.

ენჰარმონიზმი – თანაბარი ტემპერაციის პირობებში ერთი და იმავე ბგერის ჩანერა სხვადასხვა ხერხით: მაგალითად, ლა დიეზი და სი ბემოლი.

ვარირება – კომპოზიციის ხერხი, რომლის დროს პირველად გადმოცემული მასალა გამეორებისას განიცდის ცვლილებებს.

Vivace (ვივაჩე) – ცოცხლად, სწრაფად, ტემპის აღმნიშვნელი ტერმინი.

ვოკალიზი – 1) სიმღერა ხმოვან ბგერებზე (ვოკალური სავარჯიშო); 2) ნაწარმოები ხმისა (უსიტყვო) და თანხლებისათვის.

იმიტაცია – მუსიკალური აზრის ზუსტი ან ნაწილობრივ შეცვლილი გამეორება პოლიფონიური ფაქტურის სხვადასხვა ხმაში.

ინტერვალი – მუსიკალური და მათემატიკური (აკუსტიკური) მანძილი ორ ტონს შორის. ინტერვალი შეიძლება იყოს მელოდიური, როდესაც ტონები იღება მიმდევრულად და ჰარმონიული, როდესაც ტონები ჟღერს ერთდროულად.

Cantabile (კანტაბილე) – შესრულების მღერადი, გამართული სტილი.

კანტილენა – ლირიკული, მღერადი ხასიათის ვოკალური ან ინსტრუმენტული მელოდია.

Cantus firmus (ლათ.) (კანტუს ფირმუს) – წამყვანი მელოდია, რომელიც პოლიფონიური კომპოზიციის საყრდენს წარმოადგენს.

Cantus planus (ლათ.) (კანტუს პლანუს) – გრილორისეული ქორალისთვის დამახასიათებელი რიტმულად მშვიდი ერთხმიანი გალობა.

კონსონანსი – ორი ან მეტი ტონის კეთილხმოვანი ჟღერადობა. კონსონანსის კონცეფცია სხვადასხვა ეპოქისა და სტილის მუსიკაში იცვლებოდა.

კონტრალტო – რეგისტრულად ქალის ყველაზე დაბალი ხმა.

კონტრაპუნქტი – რამდენიმე დამოუკიდებელი ხმის ერთდროული შეხამება. ფართო გაგებით, კონტრაპუნქტი იგივეა, რაც პოლიფონია.

კონტრაფაგოტი – დიდი ფაგოტი, რომელიც ჩვეულებრივ ფაგოტზე ოქტავით ქვემოთ უკრავს.

კონტრტენორი – მამაკაცის ძალიან მაღალი ხმა (ტენორზე მაღალი).

Crescendo (კრესენდო) – დინამიკის აღნიშვნა: ხმის სიმაღლის თანდათან გაძლიერება.

კოჭა – ძველებური ქართული ცეკვა. როკვაა ბუქსანავით (ს. ს. ორბელიანი).

კრაკოვიაკი – კრაკოვის მცხოვრებთა ცეკვა, ერთ-ერთი პოლონური ეროვნული ცეკვა.

კრიმანჭული – დასავლეთ საქართველოს (გურია, აჭარა) მრავალხმიანი ხალხური სიმღერების ზემო ხმა, მდიდარი მელოდიური ნახტომებით, ორნამენტიკით.

კრინი – მაღალი, ვარირებული ხმის ქართული სახელწოდება.

ლაიტმოტივი – მელოდიური, რიტმული, ჰარმონიული მოტივი, რომელიც ასოცირდება პერსონაჟთან, დროსა და მოქმედების ადგილთან. ლაიტმოტივის ტექნიკას იყენებდა რ. ვაგნერი თავის ოპერებში.

ლეკური – სწრაფი, ტემპერამენტული ლეკური ხალხური ცეკვა ორწილად ზომაში, ასრულებს სოლისტი მამაკაცი, აგრეთვე ქალისა და მამაკაცის წყვილი.

ლენდლერი – გერმანიასა და ავსტრიაში გავრცელებული ხალხური წყვილთა წრიული ცეკვა სამწილად ზომაში.

Lento (ლენტო) – ტემპის აღნიშვნა: ნელა.

მაჟორი და მინორი – ტერმინები გამოიყენება: 1) გარკვეული ინტერვალების ხარისხის განსაზღვრისას, მაგ., ტერცია შეიძლება იყოს მაჟორული, ან დიდი (დო-მი) და მინორული, ან პატარა (დო-მი-ბემოლ); 2) ორი ძირითადი სახის სამხმოვანების აღნიშვნისას: სამხმოვანება, რომლის პირველი ტერცია მაჟორულია – მაჟორულია (დო-მი-სოლ), ხოლო სამხმოვანება, რომლის ფუძე მინორული ტერციაა – მინორულია (დო-მი-ბემოლ-სოლ); 3) 1700 წ.-ის შემდეგ ევროპულ მუსიკაში ორი ყველაზე გავრცელებული ბგერათრიგის აღსანიშნავად – მაჟორული (დიდი ტერციით I და III საფეხურებს შორის) და მინორული (პატარა ტერციით I და III საფეხურებს შორის).

მაზურეკი – 1. პოლონეთის მაზოვიაში მცხოვრები მაზურების ცეკვა; 2. მუსიკალური ნაწარმოები ამ ცეკვის ფორმით (შოპენის მაზურეკები).

მანუალი – ორგანის და კლავესინის კლავიატურა.

Marcato (მარკატო) – გამომსახველობის აღნიშვნა: ხაზგასმით, გამოყოფით.

მელოდია – მუსიკალური აზრი, რომელიც ერთ ხმაშია გადმოცემული და აქვს განსაზღვრული სიმაღლებრივი და რიტმული კონტურები.

Meno (მენო) – „ნაკლებად“; **meno mosso** (მენო მოსო) – ტემპის აღნიშვნა ნაკლები სიჩქარით.

მენუეტი – ფრანგული ცეკვა სამწილად ზომასში.

Moderato (მოდერატო) – ტემპის აღნიშვნა: ზომიერად, **andante**-სა და **allegro**-ს შორის.

მოდულაცია – მაჟორულ-მინორულ სისტემაში ტონალობის შეცვლა.

Molto (მოლტო) – ძალიან; ტემპის აღნიშვნა: **molto adagio** – ძალიან ნელა.

მონოდია – სოლო ან ერთხმიანი საგუნდო სიმღერა აკომპანემენტის გარეშე.

მოტივი – მოკლე მელოდიკო-რიტმული ფიგურა, მუსიკალური ნაწარმოების ფორმის ყველაზე მცირე დამოუკიდებელი ერთეული.

მოძახილი – საგუნდო სიმღერის დასაწყისი, რომელსაც ასრულებს მოძახილის მთქმელი ან მომღერალთა მცირე ჯგუფი, რის შემდეგაც სიმღერას მთელი გუნდი აიტაცებს.

ნადი – შრომის ორგანიზაციის ერთ-ერთი უძველესი ფორმა, რომელიც აგებულია ურთ-ერთდახმარების შრომა-მიგებით პრინციპზე. ნადს იწვევენ, როგორც მიწის სამუშაოების (ხვნა, თესვა, ბარვა და სხვ.), ისე სახლის მშენებლობისა და სხვა ერთდროული შრომატევადი სამუშაოების დროს.

Perpetuum mobile (პერპეტუუმ მობილე) (ლათ. „მუდმივი მოძრაობა“) – პიესა, რომელიც თავიდან ბოლომდე აგებულია ჩქარ, უწყვეტ, რიტმულ მოძრაობაზე.

Pianissimo (პიანისიმო) – ძალიან ჩუმად; შემოკლ.: **pp**.

Piano (პიანო) – ჩუმად; შემოკლ.: **p**.

Piu (პიუ) – უფრო მეტად; **piu allegro** – ტემპის აღნიშვნა: უფრო ჩქარა.

Pizzicato (პიცკატო) – წკმეტი: შესრულების ხერხი სიმებიან საკრავებზე.

Portamento (პორტამენტო) – მელოდიის მღერადად შესრულების განსაკუთრებული მანერა.

Portato (პორტატო) – შესრულების სახეობა **legato**-სა და **staccato**-ს შორის.

რიტმი – მუსიკის ორგანიზაცია დროში; კონკრეტულად – ბგერების გრძლიობების თანმიმდევრობა.

როკოკო – მე-18 საუკუნის პირველი ნახევრის მხატვრული მიმართულება, რომელმაც განვითარება ჰპოვა უმთავრესად არქიტექტურაში. მუსიკაში მისთვის დამახასიათებელია ორნამენტული მოტივების სიუხვე, მელოდიური ხაზების იკლიკანტურობა.

სამწილადი მეტრი, ზომა – ზომა, რომლისთვის ტიპურია თითოეულ ტაქტში (3/4, 3/2) ერთი ძლიერი და ორი სუსტი წილის არსებობა.

სანოტო სისტემა – სანოტო დამწერლობაში ხუთი ჰორიზონტალური ხაზის ერთობლიობა

სინკოპა – აქცენტის გადატანა ძლიერი წილიდან სუსტზე.

სინთეზატორი – ელექტრონული მუსიკალური ინსტრუმენტი.

სკერცო – სიტყვასიტყვით ხუმრობა. პიესა ან ციკლის ნაწილი ჩქარ ტემპში.

Staccato (სტაკატო) – მოწყვეტილ. ბგერის მიღების მანერა. **Staccato**

თემა – მუსიკალური ნაწარმოების ძირითადი მუსიკალური აზრი; ხშირად ეს ტერმინი ფუგის

მთავარი თემის, აგრეთვე სონატური ფორმის მთავარი პარტიის აღსანიშნავად გამოიყენება.

ტემბრი – ადამიანის ხმის ან ინსტრუმენტის სპეციფიკური შეფერილობა.

ტემპი – მუსიკის მოძრაობის სიჩქარე.

ტენორი – 1) ოთხხმიან წყობაში ქვევიდან მეორე პარტია; 2) მამაკაცის მაღალი სასიმღერო ხმა.

ფრაზა – მელოდის ფრაგმენტი, რომელიც თავისი დანიშნულებით უთანაბრდება სამეტყველო წინადადებას.

ქრომატიზმი – კილოს დიატონური საფეხურების შეცვლა ნახევარტონით.

ჩონგური – ქართული სანკმეტი საკრავი.

ჭუნირი – ქართული ხალხური ხემიანი საკრავი, გავრცელებულია სვანეთში.

ხმა – 1) ბგერა, რომელსაც გამოსცემს ადამიანის იოგები; 2) ინსტრუმენტული ან ვოკალური ნაწარმოების მელოდური ხაზი ან კონკრეტული ნაწარმოების ფაქტურის ნაწილი.

ჯაზი – მე-20 საუკუნის მუსიკალური სტილი, წარმოიშვა აშშ-ში; ჯაზის საფუძველს წარმოადგენს ფერადკანიანთა ხალხური მუსიკალური შემოქმედების იმპროვიზაციული ფორმები.

Giocoso (ჯოკოზო) – მხიარული, კეკლუცი.

სანატო დანართი

გ. ცაბაძე

საათი

ტექსტი: დ. გვიშიანი

Allegro giocoso

ქრე - ბა თე - თრი დღე და

ი - წვის ღუ - რჯი და - მე და სა - ა - თი ი - თელის წუ - თებ - სა და წა - მებს.

ხან წინ მი - დის, სა - ნაც ჩა - მო - რჩე - ბა უ - კან, წუ - თე - ბი კი მუ - დამ

83-80-296 და სწუ-ხან. წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, გუ - გუ, გუ - გუ.

This system contains the first system of a musical score. It features a vocal line in the upper staff and a piano accompaniment in the lower two staves. The lyrics are in Georgian. The piano part includes a 7-fingered chord in the right hand and a steady bass line in the left hand.

წიგ - ტავ, წიგ - ტავ, წიგ - ტავ, წიგ - ტავ, წიგ - - - ტავ.

This system contains the second system of the musical score. The vocal line continues with the lyrics. The piano accompaniment features a more complex right-hand part with chords and a melodic line, while the left hand maintains a rhythmic bass line.

წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, გუ - გუ, გუ - გუ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ.

This system contains the third system of the musical score. It continues the vocal and piano parts. The piano accompaniment shows a variety of chordal textures and rhythmic patterns.

1. 2.

წიგ, წიგ.

This system contains the fourth system of the musical score, which includes two first endings. The first ending (marked '1.') leads to a repeat of the piano accompaniment. The second ending (marked '2.') leads to a different piano accompaniment texture. The vocal line has rests in both endings.

წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, ვუ - ვუ, ვუ - ვუ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ.

წიგ - ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, ვუ - ვუ, ვუ - ვუ.

წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ.

წიგ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ-ტავ, წიგ, გუა-

გუბ-

პატარა მატარებელი

მუსიკა მ. დავითაშვილისა
ტექსტი თ. აბაშიძისა

Maestoso

f

mf

ჩვე-ნო პა - ტა - რა „გუ - გუ - ლო“, პა - ტა - რა მა - ტა - რე - ბე - ლო.

მთე - ლი ბო - რჯო - მის ხე - ო - ბის ბა - ვშვე - ბის გა - მსა - რე - ბე - ლო.

1. მზა გაქვს ი - სე - თი მგე - ქა - რე. ი - სე - თი ო - მა -
2. ქვე - ნით მი - ა - პობ ნა - ძენა - რებს. გუ - ლში გი - ხუ - ტებს

ხი - ა - ნი, ცე - მში რომ „გუ - გუს“ და - სდა - ხებ,
 ხე - ო - ბა, შე - ნი ა - ვლა და ჩა - მო - ვლა

f
 ბანს გა - ძღვეს ბა - კუ - რი - ა - ნი.
 ხე - ი - მი - ა და დღე - ო - ბა.

ჩვე - ნო პა - ტა - რა „გუ - გუ - ლო“, პა - ტა - რა მა - ტა - რე - ბე - ლო,

მოე - ლი ბო - რჯო - მის ხე - ო - ბის ბა - გშვე - ბის გა - მხა - რე - ბე - ლო.

სიმღერა შავ კატაზე

ტექსტი: პ. გრუზინსკი

Allegro scherzando

ყუ - რი უ - გდე, რო - გორ მი - ცემს

სი - ხა - რუ - ლით გუ - ლი, ვი - ნა გშო - ბა, პა - წა - წი - ნავ,

ა - სე გა - მუ - რუ - ლი? მი - აუ,

მი - ავ, ჩე - მო ფი - სუ -

ნო - ავ, მი - აუ, მი - აუ,

1. 2. *rit.* ჩე - მო ფი - სუ - ნი - ავ. *rit.*
 3. *rit.* ჩე - მო ფი - სუ - ნი - ავ. *rit.*

Andante
 მი - აუ!

p *gliss.* *mp* *morendo*

ღილა

ხალხური

Allegretto

mf

ნა- ნავ დე- ლა დი- ლა ა- რის ცა ლაჟ-
მზი- სა სხი- ვით ი- ფე-

mf

ვარ- რე- დი და და კურ- დუ- ლად
ბა

მი- მა- ლუ- ლა თვით მთვა-

რე და თავიდან
თვით მთვა- რე და ვარს- კვლავთ კრე- ბა და

რე რე

Land of the Silver Birch

Native American folk song

Land of the sil - ver birch, home of the beav - er,
 4
 Where still the might - y moose wand - ers at will.
 8
 Blue lake and rock - y shore, I will re - turn once more.
 12
 Boom di - dee boom boom, Boom di - dee boom boom, Boom di - dee boom boom, Boom.

WWW.MAMALISA.COM **KAKKE KAKKE KOODEVIDE**

Kak - ke, kak - ke koo - de - vi de
 Koo - ti - na - ka - tho - ru Kun - jun - do
 Kun - ji - nu theet - ta ko - duk - kan - jal
 Kun - ju ki - dan - nu ka - ran - jee - dum.

LA GALLINA

Io a - vevo io a - ve-vo una gal - li - na del - la piú - ma dalla piú - ma morbi -
- di - na Dal - la se - ra al - la mat - ti - na lei can - ta - va, lei can - ta - va co - si
ben Co - ro co - co co - co, co - ro co - co co - co, co - ro co - co co - co, co - ro co - co co - de.

The musical score for 'LA GALLINA' is written in 4/4 time. It consists of three systems of music. Each system has a vocal line on a treble clef staff and a piano accompaniment on a grand staff (treble and bass clefs). The lyrics are written below the vocal line. The first system ends with a double bar line. The second system ends with a double bar line. The third system ends with a double bar line.

A MI BURRO

A mi bu - rro a mi bu - rro le due - le la ca - be - za, y el
mé - di - co le ha da - do u - na go - rri - ta gue - sa, u - na go - rri - ta
gue - sa. Mi bu - rro en fer - mo - es - tá, mi bu - rro en fer - mo - es - tá.

The musical score for 'A MI BURRO' is written in 2/4 time. It consists of three systems of music. Each system has a vocal line on a treble clef staff and a piano accompaniment on a grand staff (treble and bass clefs). The lyrics are written below the vocal line. The first system ends with a double bar line. The second system ends with a double bar line. The third system ends with a double bar line.