

Konguta Kool

Konkurss “ Loo laulule kaasmäng!”

Loovtöö

Autor: Madli Saarela

6. klass

Juhendaja: õpetaja Katrin Libe

Konguta 2017

Sisukord

1. Sissejuhatus.....	3
2. Töö käik.....	4-5
3. Kokkuvõte.....	6
4. Kasutatud materjalid.....	7

Sissejuhatus

Teema valik:

Valisin selle teema, sest Eesti Muusikaõpetajate Liit koostöös SA-ga Innove kuulutas välja konkursi “Loo laulule kaasmäng!”. Konkursi eesmärgiks oli innustada erinevas vanuses noori ja täiskasvanuid looma üldhariduskoolidele jõukohaseid pillisaateid laulurepertuaari ilmestamiseks. Ma võtsin sellest konkursist osa ning õpetaja pakkus mulle välja idee, et miks mitte teha sellest ka loovtöö. Kuna tegelen ise igapäevaselt muusikaga, siis olin sellega kohe nõus.

Töö eesmärk:

Minu töö eesmärgiks oli jälgida, kuidas saavad õpilased aru minu loodud kaasmängust ning kuidas nad seda esitavad. Samuti anda õpilastele ideid kaasmängu loomisel ning arendada sellega nende loovust muusikamaailmas.

Et eesmärki saavutada, pidin kasutama oma konkursil esitatud lugu kaasmänguga. Seejärel leidma õpilased, kellele ma selle laulu koos kaasmänguga selgeks õpetaksin nii, et nad seda esitada oskaksid. Ma pidin jälgima, kuidas saavad õpilased minu mõeldud kaasmängust aru ning kuidas nad seda esitasid.

Töö käik

Esmalt pidin valima sobiva laulu, millele luua kaasmäng. Algul valisin välja mõned laulud. Selleks kasutasin 4. ,5. ja 6. klassi muusikaõpikuid. Ning seejärel pidin otsustama, millise nendest lauludest valin. Laulu valisin 4. klassi muusikaõpikust (Muusikaõpik 4. klassile, Monika Pullerits ja Liivi Urbel, Avita, 2010). Valisin laulu “Kooliaeg käes”(Viis ja sõnad Meeli Nõmme lk. 8). Seejärel pidin hakkama mõtlema laulule kaasmängu. Selleks võisin kasutada kehapilli ja palju erinevaid rütmi- ning meloodiapille. Esmalt mõtlesin ma kodus välja laulule klaveriga eelmängu ning sinna juurde kehapilli *ostinato*. *Ostinato* on muusikaline mõiste, mis tähendab sama muusikalise motiivi pidevat kordumist (Vikipeedia). Seejärel hakkasin paigutama erinevaid kehapilliga loodud rütme laulule. Kui hakkasin välja mõtlema erinevaid kooskõlasid meloodipillidega oli juba keerulisem, sest pidin arvestama, et meloodiapill sobiks laulu helistikuga. Õnneks olid meil vajalikud astmed olemas kõlaplaatidel. Niisiis paigutasin helid ja kooskõlad laulule.

Kuna ideid tekkis väga palju, oli raske valida üks variant. Kõik asjad panin paika proovimise ja katsetamise teel. Käisin isegi vaheajal koolis ja tegelesin lauluga, et see hiljem konkursile saata. Oma töös kasutasin ma erinevaid kehapille (kehapill ehk "keha, kui instrument" on igale inimesele kättesaadav. Kehapilliga on võimalik luua erinevate kõlade ja tämbritega rütmikombinatsioone) näiteks sõrmenipsu, plaksutamist, põlveplaksu ja jalamatsu. Kasutasin ka kõlaplaate.



Veel kasutasin käsikellasid ja rütmimunasid (käsikell on käega mängimiseks mõeldud kell).



Teine keerulisem osa oli kaasmängu kirja panemine nii, et kõik sellest aru saaksid kuidas seda mängida. Lõpuks proovisin selle ise kõik läbi mängida ja siis oli töö valmis, et see konkursile saata.

Esialgne variant, mille konkursile saatsime oli paberkandjal.

Konkursil osalemise tulemused olid positiivsed. Kuna konkurss toimus esimest aastat ja osalejaid oli vähe, siis ei jagatud õpilaste seas kohti välja, sest ka tööd olid üsna võrdsed. Konkursil osales ka täiskasvanuid ja õpetajaid ning nende vahel jagati kohad. Konkursil läks esimese korra kohta väga hästi. Kui konkursil oli käidud ja tulemused teada hakkasin tegelema sellega, et teha konkursist loovtöö ja otsima õpilasi, kes seda esitada võiksid.

Järgmiseks sammuks oligi laulu ja kaasmängu kirja panemine interneti keskkonnaga Noteflight. Noteflight on interneti keskkond, kus saab virtuaalselt kirja panna muusikapala. Seal saab kasutada absoluutselt kõiki erinevaid variante selle kirja panemiseks ning hiljem saab ka seda kuulata, jagada ja printida. Kaasmängu ja sellega kaasnevate rütmipillide partiide lisamine käis nii: esmalt valisin rütmi lisamiseks rütmiala, kuhu hakkasin lisama õiges rütmis noote ja meloodiat.

Seejärel paigutasin vajaliku helistiku, taktimõõdu, võtmemärgid, pausid ja muud asjad.

Lõpuks, kui sain valmis loo kirja panemise, hakkasin pidama läbirääkimisi õpilastega, kes seda laulu esitada võiksid. Ühel digipäeval saime me kokku ja siis hakkasin neile õpetama, kuidas seda laulu esitada. Kõigepealt jagasin ma neile pillid, millega mängida kaasmängu ja seejärel õpetasin ma selgeks eelmängu. Nii mitu korda eelmängu läbi proovides liikusime me edasi laulu juurde ja lõpuks saimegi me terve laulu selgeks. Mõni asi vajas veel lihvimist, aga muidu olin nendega rahul. Enne teadustöö kaitsmist tegime ja lihvisime laulu igal esimesel söögivahetunnil meie kooli muusikaklassis. Lõpuks tegime ka proove aulas ja nii olimegi me valmis laulu esitamiseks.

Kokkuvõte

Konkursil osaleda oli väga hea idee, sest sain uusi kogemusi, kuidas ilmestada laulu nii, et sellele luua kaasmäng. Ma sain teada uusi mõisteid ja seda kuidas märkida laulule kaasmängu partiisid. Ma õppisin kasutama minu jaoks uut veebikeskkonda Noteflight. Sain ise kogeda, kui keeruline on tegelikult õpilastele asju selgeks õpetada, sest pead teadma millest sa alustad ja pead arvestama ka ajaga. Õppisin seda, et õpetada pole just kõige lihtsam, aga kui oskad aega planeerida ja oled valmistanud tunni ette siis sujub kõik hästi.

Kasutatud materjalid

- <https://et.wikipedia.org/wiki/Ostinato>
- <https://performingarts.uncg.edu/patech/noteflight-releases-version-3-0/>
- <https://www.noteflight.com/login>
- http://www.estonianmusic.com/index.php?page=7&action=show_product_details&product_id=878
- <http://miljonmiksi.ee/toode/lasteaed-2/muusika-ja-teater/muusika/kasikellade-komplekt-10tk/>
- <https://et.wikipedia.org/wiki/Kehapill>
- <https://et.wikipedia.org/wiki/K%C3%A4sikell>
- http://www.estonianmusic.com/index.php?page=7&action=show_product_details&product_id=628