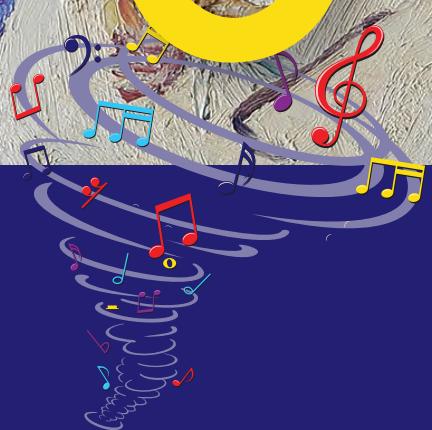


ნინო ქამსიშვილი მარა ოთიაშვილი
ჩატვირთვის გადაყენება ირინა მიქაელ
ია გაბუნია

6



მუსიკა

მოსწავლის წიგნი

(პირველი ნაწილი)

„კლიო“
„წყაროსთვალი“



საქართველოს სახელმწიფო ჰიმნი თავისუფლება

ჩემი ხატია სამშობლო,
სახატე მთელი ქვეყანა,
განათებული მთა-ბარი,
წილნაყარია ღმერთთანა.
თავისუფლება დღეს ჩვენი
მომავალს უმდერს დიდებას,
ცისკრის ვარსკვლავი ამოდის
და ორ ზღვას შუა ბრწყინვება,
დიდება თავისუფლებას,
თავისუფლებას დიდება.

ლექსი დავით მალრაძის
მუსიკა ზაქარია ფალიაშვილის
ჰიმნად დაამუშავა იოსებ კეჭაყმაძემ

ნინო ქუმსიშვილი
რატი ჯულაყიძე

მაია ოთიაშვილი
ირინე მიქაძე
ია გაბუნია

მუსიკა

6

მოსწავლის წიგნი

(პირველი ნაწილი)

გრიფმინიჭებულია საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების
სამინისტროს მიერ 2018 წელს

„წყაროსთვალი“

გამომცემლობა „კლიო“



ნინო ქუმსიშვილი
რატი ჯულაყიძე
მაია ოთიაშვილი
ირინე მიქაძე
ია გაბუნია

მუსიკა, VI კლასი

მოსწავლის წიგნი
(პირველი ნაწილი)

მუსიკალური რედაქტორი:
ირინე მიქაძე, მარინე დაფქვიაშვილი

ლიტერატურული რედაქტორი:
თამარ გუჯაბიძე, თეა პიტოურიშვილი

სანოტო ტექსტის კომპიუტერული უზრუნველყოფა:
მიხეილ ვაწაძე, სოფო სალარაძე

ელექტრონული რესურსის უზრუნველყოფა,
ფონოგრამები და LMMS-ის აქტივობები – მიხეილ ვაწაძე

LMMS-ის მოხმარების ინსტრუქცია შეადგინა მარიამ ლვინიაშვილმა

დიზაინი და მხატვრობა: ელენე ვარამაშვილი, ია გაბუნია

- © „წყაროსთვალი“, 2018
© მაია ოთიაშვილი, ირინე მიქაძე, ია გაბუნია, 2018
© გამომცემლობა „კლიო“, 2018
© ნინო ქუმსიშვილი, რატი ჯულაყიძე, 2018

ყველა უფლება დაცულია

ISBN 978-9941-441-69-1 (ორივე ნაწილის)

ISBN 978-9941-441-73-8 (პირველი ნაწილი)



შპს „გამომცემლობა კლიო“
აღმაშენებლის გამზ. 181-2, თბილისი, 0112
ტელ.: (+995 32) 234.04.30
E-mail: book@klio.ge
www.klio.ge

„წყაროსთვალი“
გარე კახეთის 4, თბილისი, 0144
მობ.: 599 76.10.39
E-mail: tskarostvali@gmail.com
www.tskarostvali.ge

სარჩევი

● რეალობა და ჩვენი წარმოდგენები

1-2 კომპიუტერული თამაშები.....	6
3 მარიოს მუსიკალური ფრაზები.....	9
4 კომპიუტერული თამაში – „ანრაველი“.....	11
5 კომპიუტერული თამაში – „აბზუ“	13
6 მუსიკალური ასოციაცია – 1	14
7 მუსიკალური ასოციაცია – 2	15
8 სარეკლამო რგოლი	17

● ადამიანის პორტრეტი მუსიკაში

9 ინტონაცია	20
10 ამოიცანი ხმები	23
11 ინტონაციები დრამატულ და საოპერო თეატრში	26
12 ინტონაცია ხალხურ მუსიკაში	28
13-14 ნიმუშები ქართული პროფესიული მუსიკიდან	30
15 „მინდია“	32
16-17 მუსიკალური პორტრეტი. „სურათები გამოფენიდან“	35
18 ამოიცანი მუსიკალური პორტრეტი	37
19-20 „ავე მარია“	39
21-22 „კარნავალი“	44
23 რობერტ შუმანი – შემაჯამებელი გაკვეთილი	48

● მუსიკის როლი ხმოვან კინოში

24-25 მუსიკა კინოში – შესავალი	51
26-27 ამოიცანი ნაცნობი საუნდტრეკები – 1	58
28 ამოიცანი ნაცნობი საუნდტრეკები – 2	60
29 განასხვავე მუნჯი და ხმოვანი კინო	62
30 „შერეკილები“	65
31 სიმღერა ქართულ კინოში – შემაჯამებელი გაკვეთილი	67
 ლექსიკონი	68
პროგრამა LMMS-ის გამოყენების ინსტრუქცია	76



პირობითი ნიშნები და მათი განმარტება



იმუშავე კომპიუტერულ პროგრამა LMMS-ში



იმღერე



მოისმინე



დაიმახსოვრე



უპასუხე კითხვებს



უყურე ვიდეოს



► თავისუფალი აქტივობა სოლფეჯიოში

კომპიუტერული თამაშები

პირველი კომპიუტერული თამაშები ამერიკელმა ფიზიკოსებმა ტომას გოლდ-სმიტმა და ესტლ რეი მანმა გამოიგონეს 1948 წელს. თამაშები იწერებოდა ახლად შექმნილი კომპიუტერებისათვის. დროთა განმავლობაში თამაშები დაიხვენა, განვითარდა და დიდი პოპულარობა მოიპოვა მთელ მსოფლიოში. განსაკუთრებით დიდ წარმატებას 1978 წლისათვის იაპონიაში მიაღწია. შესაძლებელია თამაშები აღვიქვათ ვირტუალური ხელოვნების ერთგვარ დრამატულ ფორმად, რომელსაც ხუთი საკვანძო ელემენტი აქვს: სტილი, ფაბულა, გმირი, დეკორაცია და მუსიკა – ლაიტერები. ამიტომაც თამაშებში, ისევე როგორც კინოფილმებსა თუ მულტფილმებში, განსაკუთრებულად დიდი დრო ეთმობა მუსიკას. იგი სრულად ავსებს თამაშის ვიზუალს, შინაარსს, მიჰყება გმირის მოქმედებას და იქმნება სრულყოფილი პროდუქტი. თამაშებისათვის მსოფლიოს მრავალი კომპოზიტორი წერს მუსიკას. ზოგიერთი თამაშის მუსიკა იმდენად პოპულარული გახდა, რომ მას სიმფონიური ორკესტრი და ცნობილი შემსრულებლები ასრულებენ. 2012 წელს აშშ-მა კომპიუტერულ თამაშებს ხელოვნების დარგის სტატუსი მიანიჭა და ნაციონალური კულტურის მონაპოვრად აღიარა.



ტომას გოლდსმიტი

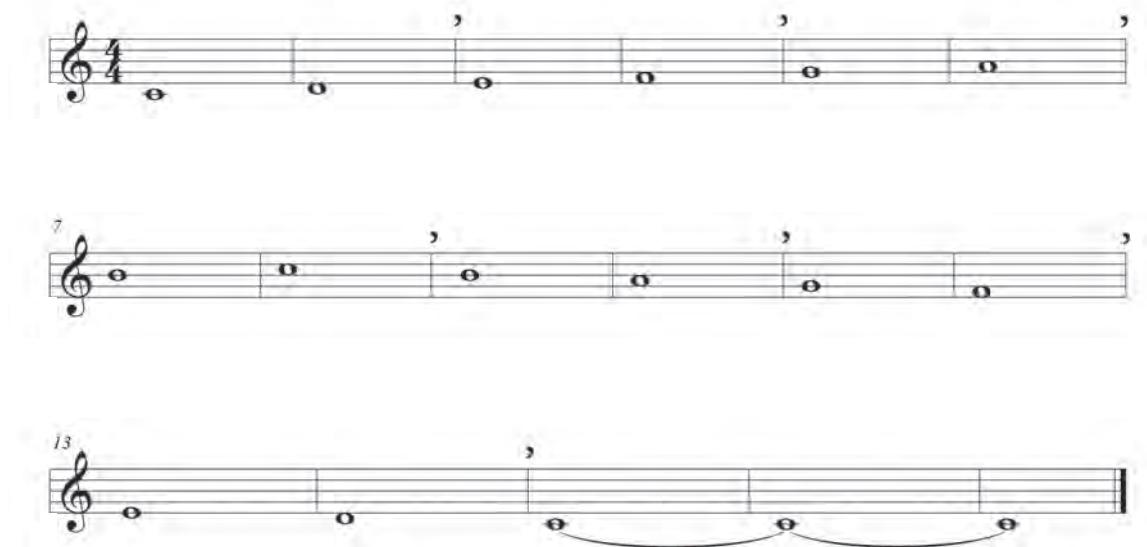


ტომას გოლდსმიტი და ესტლ რეი მანი



1961 წელს შეიქმნა ერთ-ერთი პირველი კომპიუტერული თამაში „Spacewar“ – „კოსმოსური ომები“.

● ინტონაციური სავარჯიშო. მოუსმინე თანხლებას და იმღერე სავარჯიშო. უღერადობას შეურჩიე შემდეგი სიტყვები: კეკლუცი, დინჯი, ლალი, მკვეთრი, რბილი.

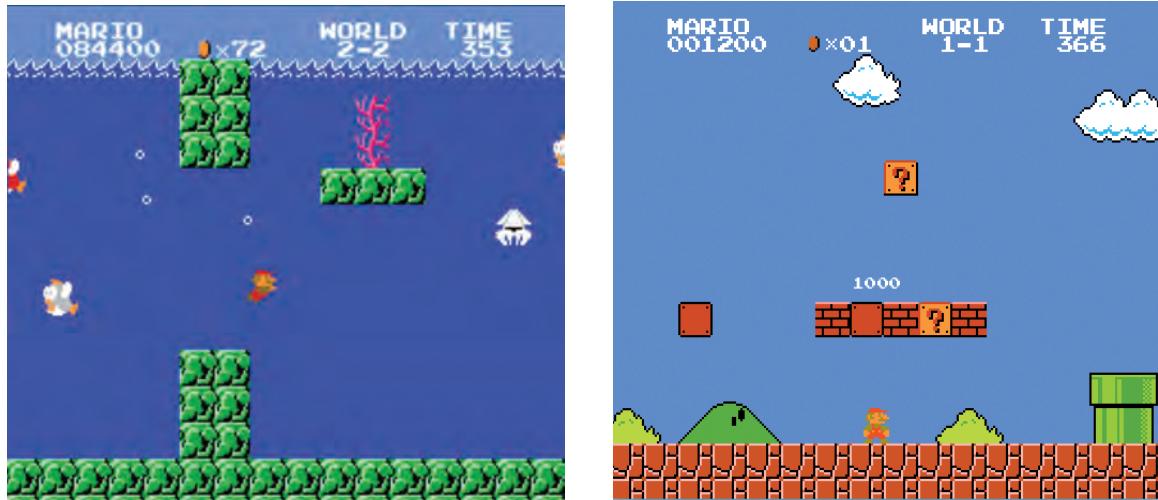


კომპიუტერული თამაში „სუპერ მარიო“

მოცემულია კომპიუტერული თამაში „სუპერ მარიოს“ ორი სხვადასხვა ტურის ვიდეოფრაგმენტი უხმოდ.



უყურე ვიდეოს, მოუსმინე მუსიკას და მიუსადაგე ფოტოებს:



1. როგორი ხასიათისაა თითოეული ფრაგმენტის მუსიკა?
2. რა უანრისაა ეს მუსიკალური ფრაგმენტები?
3. რომელ ცეკვას გვახსენებს ერთ-ერთი თემა?
4. როგორი პერსონაჟია მარიო – მხიარული თუ სევდიანი? მოხერხებული თუ მოუხერხებელი?

„მარიოს“ მუსიკა დაწერა იაპონელმა კომპოზიტორმა კოძი კონდომ 1985 წელს. თავდაპირველად კომპოზიტორი ფიქრობდა, რომ „მარიოს“ ყველა ტურს ერთი და იგივე მუსიკალური თემა ექნებოდა, მაგრამ შემდგომში, დაწერა კიდევ ხუთი თემა. პირველი თემა დაწერილია დო მაუორში ჯაზური მუსიკისათვის დამახასიათებელ რიტმში. კომპოზიტორის თქმით, თუ მუსიკა არ დაემთხვევა გმირის სირბილს, ხტუნვას და ამოვარდნილი იქნება თამაშის სიუჟეტიდან, ის გადააკეთებს ამ მუსიკალურ თემას! პირველ თემას, რომელიც დო მაუორშია დაწერილი, ხმელეთის თემა(Ground theme) ეწოდება.



კოძი კონდო



მარიოს მუსიკალური ფრაზები

→ რიტმულ-ინტონაციური სავარჯიშო. თავისუფალი აქტივობა სოლფეჯიოში. დააკვირდი მოცემულ სურათს და გამოსახე მეტრი და რიტმი.

I ჯგუფი

II ჯგუფი

III ჯგუფი

IV ჯგუფი

V ჯგუფი

VI ჯგუფი

VII ჯგუფი

VIII ჯგუფი

IX ჯგუფი

X ჯგუფი

XI ჯგუფი

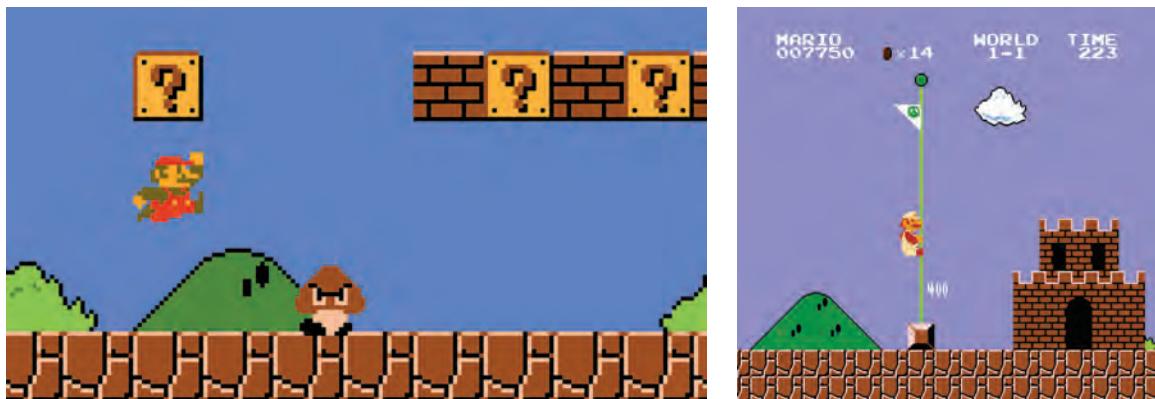
XII ჯგუფი





მოუსმინე მუსიკალურ ფრაზებს კომპიუტერული თამაშიდან „სუპერ მარიო“ და ამოიცანი გმირის სხვადასხვა მოქმედებები:

- თამაშის წაგება
- თამაშის მოგება
- გმირის ახტომა
- მონეტის მოპოვება



რა საერთო აქვს თამაშის გამოსახულებასა და მუსიკის ჟღერადობას ერთმანეთან? იმსჯელე და გამოხატე მოქმედებები გრაფიკული ხაზით ან პიქტოგრამებით.

უყურე ვიდეოს, სადაც „მარიოს“ ლაიტემებზე აგებულ კომპოზიციას ასრულებს სიმფონიური ორკესტრი.

