

የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ

4ኛ ክፍል

አፋን ኦሮሞ አዘጋጆች

ዳንዳአ ቦጋለ

ዳሜ ቶሊና

ታደሰ ድንቁ

አፋን ኦሮሞ ኤዲተሮች

ክበቡሽ ላሜሳ

ላሚ ቤኛ

ሉባባ ጃማል

በአፋን ኦሮሞ ገምጋሚዎች

ድርባ ማሞ

ደቀቦ ጉዩ

እስማኤል ሐሳን

ተርጓሚ

መንግስቱ እራና

ገመቹ ጸጋዬ

ሰብሌ ወርቁ

አማረች አዳኛ

አስመረ ዘወዴ

ኤዲተር

እስማኤል ሐሳን

ግራፊክስ

ታደሰ ድንቁ

ገጠሞ ሰዕል

ቡዛዮ ግረማ



© የአሮሚያ ትምህርት ቢሮ፣ 2014/2021

ይህ መጽሐፍ በአሮሚያ ትምህርት ቢሮ እና በአሰላ መምህራን ትምህርት ኮሌጅ ትብብር በ2014/2021 ተዘጋጀ።

የዚህ መጽሐፍ የባለቤትነት መብት በህግ የተጠበቀ ነው። ከአሮሚያ ትምህርት ቢሮ ፈቃድ ውጪ በሙሉም ሆነ በክፊል ማሳተፍም ሆነ አባዝተው ማሰራጨት በህግ ያስጠይቃል።

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ

መጠቀሚያ

ምዕራፍ አንድ..... 1

የሥነ-ጥበባዊ ግንዛቤ 1

 1.1 መዝሙር፣ዉዝዋዜ እና ቀለል ያሉ ምቶች..... 2

 1.2. የቅርፅ እና የፎርም ቀለማት ጥናት 21

 1.3. የድምፅ አልባ ተውኔት ግንዛቤ 33

 1.4. ፎቶን በአግድምና በቁመት መመልከት 47

ምዕራፍ 2..... 51

የፈጠራ ችሎታ 51

 2.3 ኮላጅ (collage)..... 66

 2.5 ድምፅ አልባ ተውኔትና ግለ-ተውኔት 76

ምዕራፍ ሶስት 93

የታሪክ እና ባህል ተጨባጭ ሁኔታ 93

 3.1. ስነ-ጥበባት በማህበራዊ ውስጥ በታሪክና በባህል 93

 ያለው ሚና..... 93

 3.2 በውዝዋዜና ሙዚቃ በህብረተሰብ ውስጥ በታሪክና ባህል በኩል ያለው ድርሻ..... 97

 3.3 ድምፅ አልባ ትወና (ድምፅ) በታሪክና በባህል ውስጥ ያለው ድርሻ..... 101

ምዕራፍ 4..... 105

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ

የስነ - ጥበብ ማራኪነት.....	105
4.1. የስነ - ጥበብክስተት አድናቆት.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. ለሙዚቃ ውስጥ የልምምድ አስፈላጊነት.....	107
ድርጊት	107
4.1.3. የትያትር ጥበብና የፊልም ጥበብ ልምምድ.....	119
4.2. የእጅ ጥበብ አድናቆት.....	122
4.3. የሙዚቃ ጫወታ አድናቆት.....	125
4.4 የትያትር ጥበባት እና የፊልም ጥበባት አድናቆት	125
ምዕራፍ አምስት (5).....	130
የስነ - ጥበባትን ትምህርት ከሌላ ትምህርት ጋር ማስተሳሰር.....	130
5.1 ቅርፅ ፎርምና ቀለም ከሒሳብ ትምህርተና ከሌላ ትምህርት ጋር ያለው ግንኙነት.....	131
5.2 የአካባቢን እና የግለ ንፅህና የሚገልፅ መዝሙር.....	134
5.3 የሰነ-ጠበብት ሰራዎች ግንኙነት.....	135

ምዕራፍ አንድ

የሥነ-ጥበባት ግንዛቤ

1. የሥነ-ጥበባት ምልክታ

መግቢያ

ባለፉት ክፍሎች ውስጥ መሠረታዊ የስነ-ጥበብ ፅንሰ-ሃሳብን ከማህበረሰብ የሙያ ዕውቀት ጋር በመያያዝ ተምራቸዋል። በዚህ ምዕራፍ ደግሞ የሙዚቃ ኖታዎችን ከሩብ እስከ ምዕራፍ እና ዜማና ምት እንዴት እንደሚጻፍ በመለየት በመዝሙርና በውዝዋዜ እንዴት እንደሚገለፅ ትማራላችሁ። በሌላ በኩል፣ በስነ-ትያትር ውስጥ ስለ ድምፅ አልባ ጨዋታ፣ ስለ ድምፅ አልባ ጨዋታ ዘዴና ቅርፅ፣ ፎርምና የተለያዩ ቀለማት እንዲሁም ፎቶግራፍ በመንሳት እንዴት ወደ አግድም (ላንድ እስኬፕ) እና ቁም(ፖርትሬት) መቀየር እንደሚቻል ትመራላችሁ።

1.1 መዝሙር፣ውዝዋዜ እና ቀለል ያሉ ምቶች

ተማሪዎች ቢያንስ ልጎናፀፉ የሚገባቸው የመማር ብቃት

በዚህ የትምህርቱ ርዕስ መጨረሻ ላይ፡

- የሙዚቃ ኖታዎችን አይነት ትጨወታላችሁ።
- የሙዚቃ ኖታዎችን በማንበብ ትጨወታላችሁ።
- የኖታዎች የምት ዋጋን ትረዳላችሁ።
- የሙዚቃን ማህበራዊ ጠቃሚታ ከታሪክና ከውዝዋዜ አንጻር ትረዳላችሁ።
- ከተለያዩ ነገሮች ጋር ተያያዥነት ያላቸውን መዝሙሮች ትዘምራላችሁ።

1.1.1. የሙዚቃ ምቶችን ማንበብ

ተግባር፡-

1. **ባለፉት ትምህርቶች** የተማራችሁትን የኖታ አይነቶችን ዘርዝሩ።
2. የዘረዘራችሁት የሙዚቃ ኖታዎች እንዴት እንደሚነበቡ እና እንዴት መጨወት እንደሚቻል በመለማመድ ለክፍል አቅርቡ።

የሙዚቃ ኖታዎች


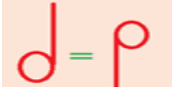

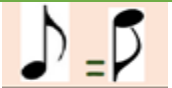
ኖታዎች የሙዚቃ ፊደላትን (ምትና ዜማ) ለመጻፍ የሚያገለግሉ ሆነው በሁለት ዋና ዋና ክፍሎች ይከፈላሉ።

እነርሱም:- ሀ. ድምፅ ያለው ኖታ እና

ለ. ድምፅ-አልባ የኖታ ምዕራፎች ናቸው።

ሀ. ድምፅ ያለቸው ኖታዎች

ድምፅ ያለቸው ኖታዎች በአንድ ሙዚቃ ውስጥ ድምፅ በሚሰማበት ቦታ ሁሉ ሙዚቃውን ለመጻፍ የሚጠቅመን ነው። ይህም በሁለተኛና ሶስተኛ ክፍል እንደተማራችሁት በመቀጠል እየጨመረ የሚሄድ ነው። ይህንንም ከሚቀጥለው ቻርት/ሠንጠረዥ ተመልከቱ።

ተ. ቁ	ድምፅ ያላቸው ኖታዎች ስም ዝርዝር	የኖታዎች ቅርፅ	የምት ዋጋ መጠናቸው
1.	ሙሉ ኖታ		አራት
2.	ግማሽ ኖታ		ሁለት
3.	ሩብ ኖታ		አንድ
4.	1/8 ኛ ኖታ		1/2 : 0.5

የሙዚቃ ኖታ (ፊደል) መዝሙር



የሙዚቃ ፊደላት

ምቱን ፃፋለት

የሙዚቃ ፊደላት

ዜማውን ዝፈኑለት

ሙሎ ኖታ አራት ነው

ሁለት ደግሞ ለግማሽ ነው

እንደዚሁ አንድ ለንዑስ ነው

የሚቀጥሉም እንደዚሁ፡፡

ተግባር:-

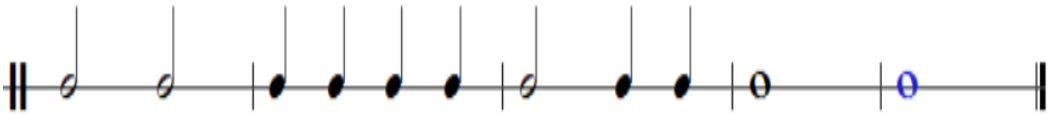
ኖታዎችን እጅ በማጨብጨብ መለማመድ ማስታወስ እና መጫወት



1,2,3,4	1,2,3,4	1,2	1	1,2	1
Taa.....	Taa....	Ta...	Ta.	Taa.	Ta..

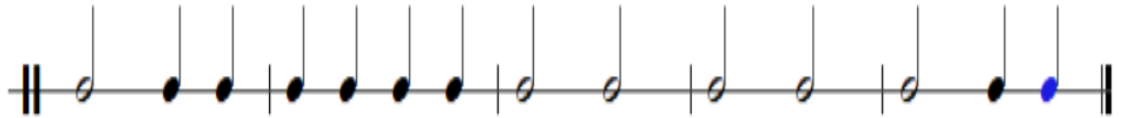
ከዚህ በላይ በተጠቀሰው መሠረት ካስታወሳችሁ ከዚህ በታች የተዘረዘሩትን ኖታዎች በተመሳሳይ የምት ፍጥነት እጃችሁን በማጨብጨብ በቡድን ተለማመዱ።

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ

1. A musical staff with a double bar line at the beginning and end. It contains a sequence of notes: two quarter notes, followed by a group of four eighth notes beamed together, then two quarter notes, a half note, and finally a blue circle representing a whole rest.

A musical staff with a double bar line at the beginning and end. It contains a sequence of notes: four quarter notes, two eighth notes beamed together, two quarter notes, two eighth notes beamed together, a quarter note, and finally a blue circle representing a whole rest.

3



4.

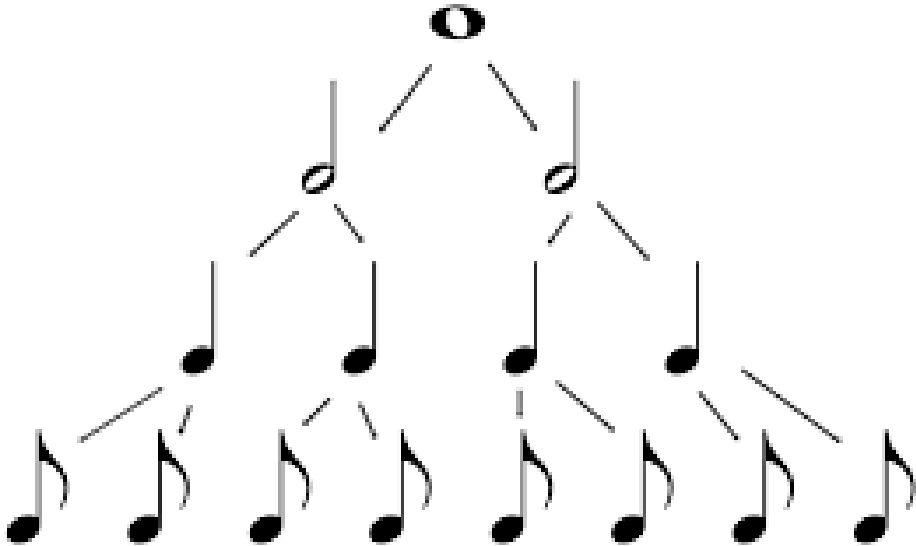


የኖታና የእረፍት ግንኙነት

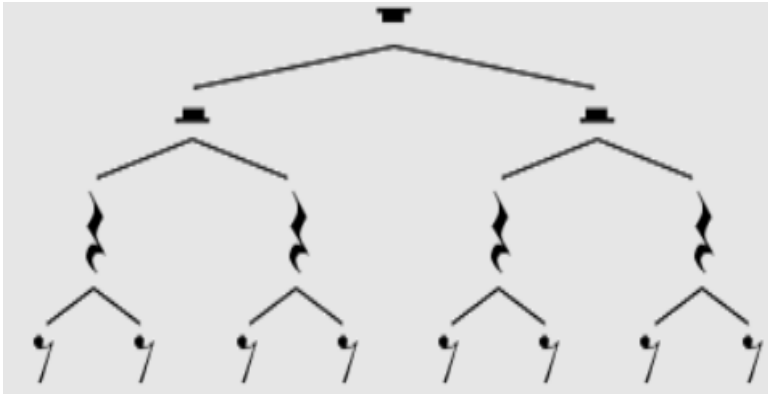
ተግባር

በኖታዎች መካከል ያለውን ግንኙነት ለመረዳት

1. የኖታዎችን ዋጋ በማየት እንዴት እየተከፋፈሉ እንደሚሄዱ በቡድን ከተወያያችሁ በኋላ ለክፍላችሁ አቅርቡ።

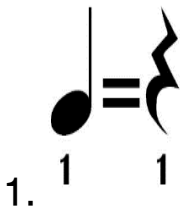


2. በሙዚቃ ምዕራፎች የድምፅ ቆይታ መካከል ያለው ግንኙነት



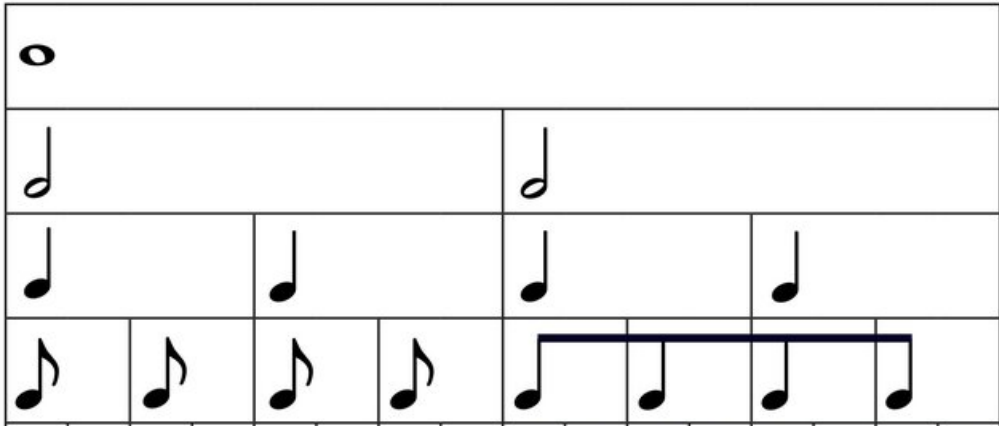
3. እኩል የጊዜ ቆይታ ያለቸው ድምፅ ያላቸውና ድምፅ አልባ የሆኑ ኖታዎችን በመጻፍ አሳዩ።

ለምሳሌ፡-



ለምሳሌ፡ ይህ ማለት የሩብ ኖታ እና የሩብ እረፍት ምልክት የምት ዋጋ መጠናቸው እኩል መሆኑን ያሳያል።

4. ኖታዎች እየተከፋፈሉ ወደ ታች የሚወርዱበት ሂደት ትክክል መሆኑን በመወያየት ለክፍላችሁ አቅርቡ።

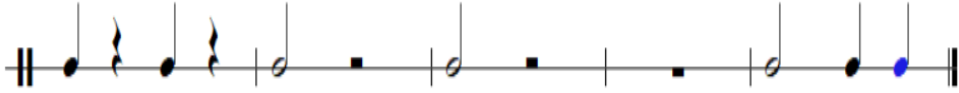


ተግባር

ከዚህ በታች ያሉትን የኖታ እና የዕረፍት ምልክቶች ተመሳሳይ የምት ዋጋቸው መጠን ጋር አዛምዱ።

1. _____			4
2. _____			2
3. _____			1
4. _____			1/2

4.



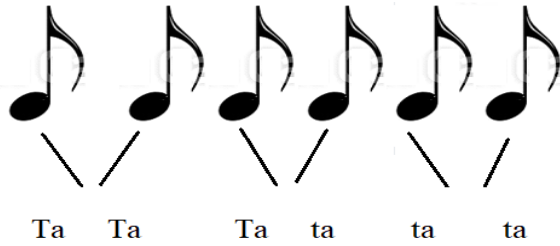
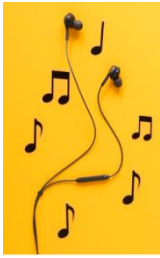
አንድ ስምንተኛ ኖታን መጫወት

የግንዛቤ ጥያቄ

1. $\frac{1}{8}$ ኛ ኖታ እንዴት ይነበባል ብላችሁ ታስባላችሁ? በቡድን በመወያያት ሃሳባችውን ለመምህራችሁ ንገሩ።

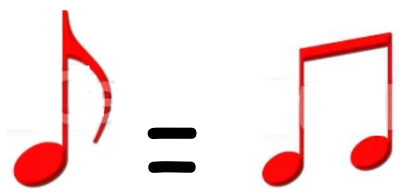


$\frac{1}{8}$ ኛ ኖታ ማንበብ



መምህራችሁ በሚያሳዩትሁ መሠረት ታ፣ታ፣ታ በማለት እጅቻችሁን በማጨብጨብ ተጫወቱ።

አንድ ስምንተኛ ($\frac{1}{8}$ ኛ) ኖታ $\frac{1}{2}$ ኛ (0.5) የምት ዋጋ ያለው ሆኖ ባንዲራ መሳይ ምልክት አላቸው። ስለዚህ ሁለት ሁለት $\frac{1}{8}$ ኛ የሆኑ ኖታዎችን አንድ ላይ በማሰርና እንደሚከተለው መፃፍና ማንበብ ይቻላል።



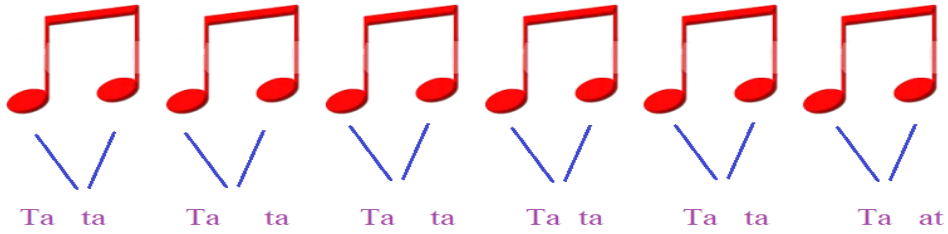
ልምምድ

ከዚህ በታች የሉት ድምጽ ያላቸውና የሌላቸው



ኖታዎች እንዴት እንደሚነበቡ በቡድን በመሆን አሳባችሁን ለመምህራችሁ ግለፅ

1.



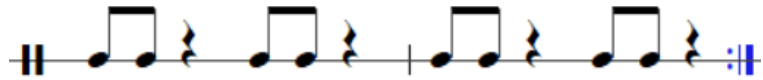
Ta ta Ta ta Ta ta Ta ta Ta ta Ta at

2.





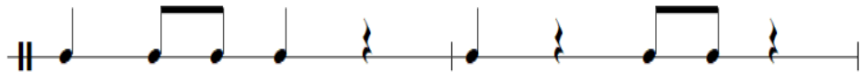
3.



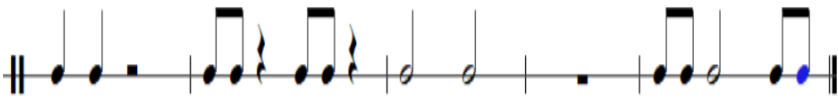
4.



የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ



5.



6.

7



ኖታዎችን ከነጥብ ጋር ማስቀመጥ

ከነጥብ ጋር የሚቀመጡ ኖታዎች ድምፅ ያላቸው ወይም ድምፅ አልባ ሊሆኑ ይችላሉ። በነዚህ ኖታዎች ጎን ነጥብ በማስቀመጥ በፊት ባላቸው የምት ዋጋ ላይ የምቱን ግማሽ በመጨመር ሙዚቃ ሲፃፍ የምንጠቀምባቸው ናቸው።

ለምሳሌ፡




በሙሉ ኖታ ጎን እንደሚከተለው አንድ ነጥብ ካስቀመጥን የምት ቆይታ ዋጋው ስድስት ይሆናል ማለት ነው። ይህም የሚነበበው ከ1-6 እስከምንቆጥር ድረስ ያለውን የድምፅ ቆይታ ታ.... በማለት በመጨመት ነው።

የሙሉ ኖታ ምልክት ከነጥብ ጋር



የምት ቆይታ ዋጋው $4+2=6$ ነው።

ሌሎች ኖታዎችም ነጥብ በአጠገባቸው ካለ የምት ጊዜ ቆይታቸው ይቀየራል። ይህንንም ከሚከተለው ሠንጠረዥ መመልከት ይቻላል።

ተ ቁ	የኖታው ስም	የኖታው ቅርፅ	የምት ቆይታ ዋጋ
1	ግማሽ ኖታ ከነጥብ ጋር		$2 + 1 = 3$
2	ግማሽ እረፍት ከነጥብ ጋር		$2 + 1 = 3$
3	ሩብ ኖታ ከነጥብ ጋር		$1 + \frac{1}{2} = 1 \frac{1}{2}$ ($1+0.5=1.5$)

ተግባር

1. ከላይ በሠንጠረዥ በተሰጠው ምሳሌ መሠረት ሌሎች የቀሩ ኖታዎችን ከነጥብ ጋር በማስቀመጥ የምት ጊዜ ቆይታቸውን ከፃፋችሁ በኋላ ለመምህራችሁ አሳዩ።

1.2. የቅርፅ እና የፎርም ጥናት ከቀለማት ጋር

ተግባር

1.ቅርፅ ማለት ምን ማለት ነው?

1.2.1. ቅር

ቅርፅ ማለት የተለያዩ መስመሮች አንድ ላይ ተቀናጅተው አንድ ነገር ሲፈጥሩ ነው። ቅርጽ በመስመር ብቻ ዝርግ በሆነ ነገር የሚሠራና የዝርግነት ባህሪ ያለው ነው። ይህ ማለት በመስመር ብቻ ተጠቅመን የምንሰራው ነገርሆኖ ከተሰራበት ነገር ለመለየት የሚረዳ ማለት ነው። በሌላ በኩል ደግሞ ቅርፅ በመስመር መሰራቱ የተሠራው ነገር (ቅርፅ) ድንበር ወይም ጠርዝ ለማወቅ ይረዳል።

በአካባቢ የሚገኘውን አንድ ቅርፅ ከመሥራት በፊት መሠረታዊ የሆኑ ቅርፆችን ማወቅ አስፈላጊ ነው። እነዚህን መሠረታዊ ቅርፆች ማወቅ ያስፈልገበት ምክንያት በአካባቢ በአይን የሚታዩ ነገሮች ሁሉ መሠረታዊ ቅርፅ አላቸው። ለምሳሌ የክብ ቅርፅን ከወሰድን ከበአካባቢ ከሚገኙ ነገሮች

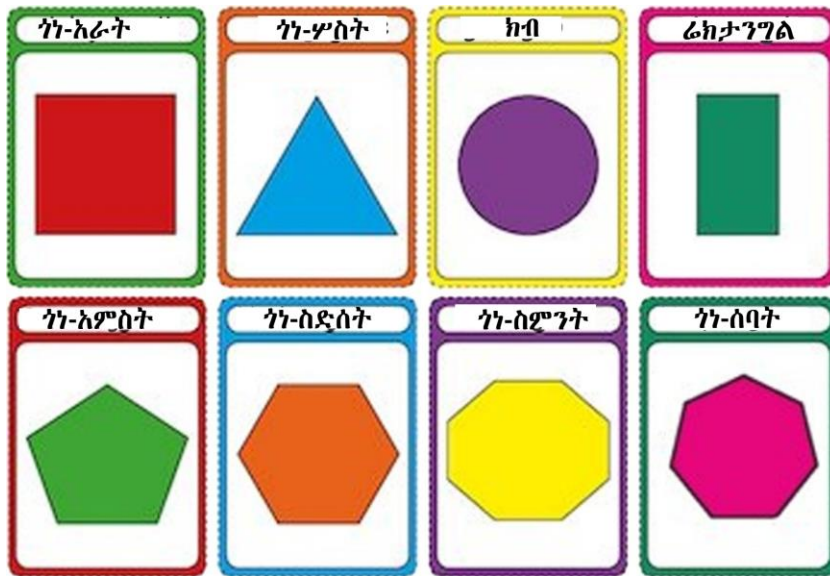
ከብርቱካን ጋር ይመሳሳላል። በጥቅሉ ሲታይ መሠረታዊ ቅርፅ የሚባሉት የሚከተሉት ናቸው።

ሀ. ሶስት ጎን

ለ. ክብ

ሐ. ካሬ

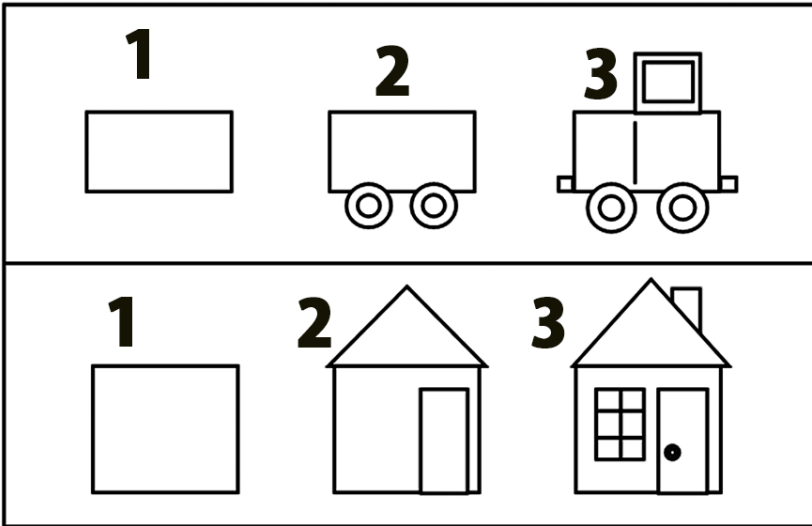
መ. ሬክታንግልና የመሳሳሉት ናቸው።



መሠረታዊ ቅርፅ የሚያሳይ ስዕል

ልምምድ አንድ 1

የሚከተለውን የመሠረታዊ ቅርፅ ቅንጅት ቅደም ተከተሉን በመጠበቅ ንድፉን ስሩ።



1.1.2.ፎርም

ተግባር 2

ፎርም ማለት ምን ማለት ነው?

ፎርም ማለት ቁመት፣ ርዝመትና ስፋት ያለው ሆኖ በእጅ መዳሰስ የሚችል ነገርን የሚመለከት ነው። በስዕል

በሚቀመጥበት ጊዜ የብርሃንና የጥላ ሁኔታ ቀለም በመቀየት ይታያል። በተጨማሪም የተለያዩ ቅርፆች የብርሃንና የጥላ ሁኔታ ተጠብቆ ከተሳሉ ፎርም ይፈጠራል።

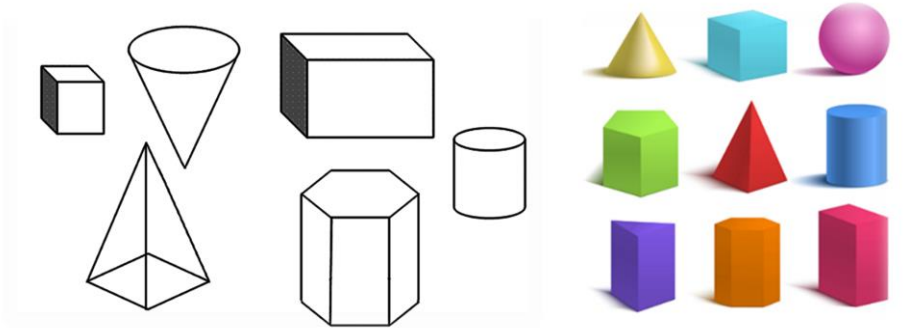
ለምሳሌ የሚከተለውን ፎርም መመልከት ይቻላል።



ፎርም የሆኑ ነገሮችን በተለያዩ አቅጣጫ ዞራን መመልከት እንችላለን።

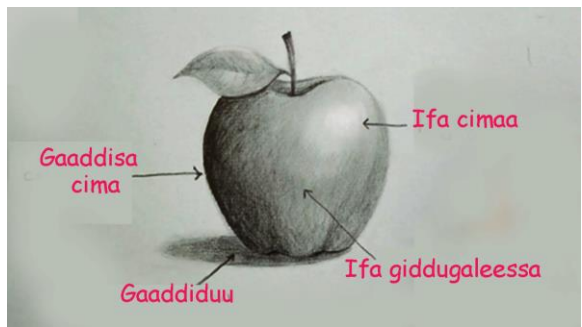
መሠረታዊ የሆኑ የኮን፣ የኪዩብ፣ የስፒንደር፣ የሉል (ግሎብ)፣ የእስፊርና የፒራሚድ ፎርሞች የሚከተሉትን ይመስላሉ።

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ



የፎርም አይነቶችን የሚያሳይ ስዕል

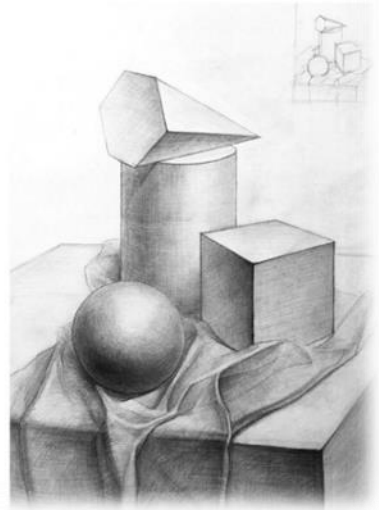
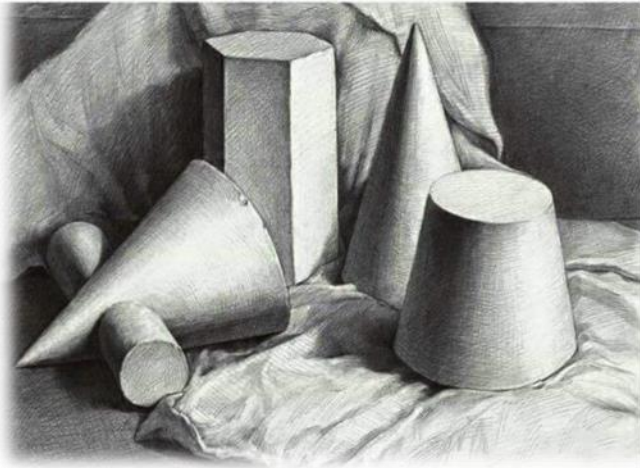
የፎርሞችን የብርሃንና የጥላ ሁኔታዎችን ለማወቅ መለማመድ ያስፈልጋል። ብርሃንና ጥላ ያለበትን የሚከተለውን ስዕል ተመልከቱ።



በብርሃንና ጥላ ላይ የተሠራውን ፎርም የሚያሳይ ስዕል






በተለያዩ አቅጣጫ ተቀናጅተው የተሠሩትን የፎርም ምሳሌዎችን እንደሚከተለው ተመልከቱ።

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ



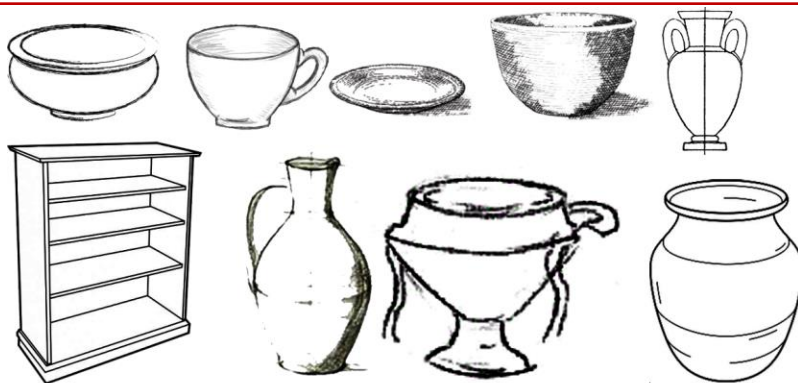
የሚከተለውን ምሳሌ ብንመለከት ከነዚህ መሠረታዊ ፎርሞች የተሠሩ (የተገነቡ) ናቸው፡፡

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ

	Geengoo
	Iskuuweerii
	Siliindarii
	Koonii
	Piraamidii

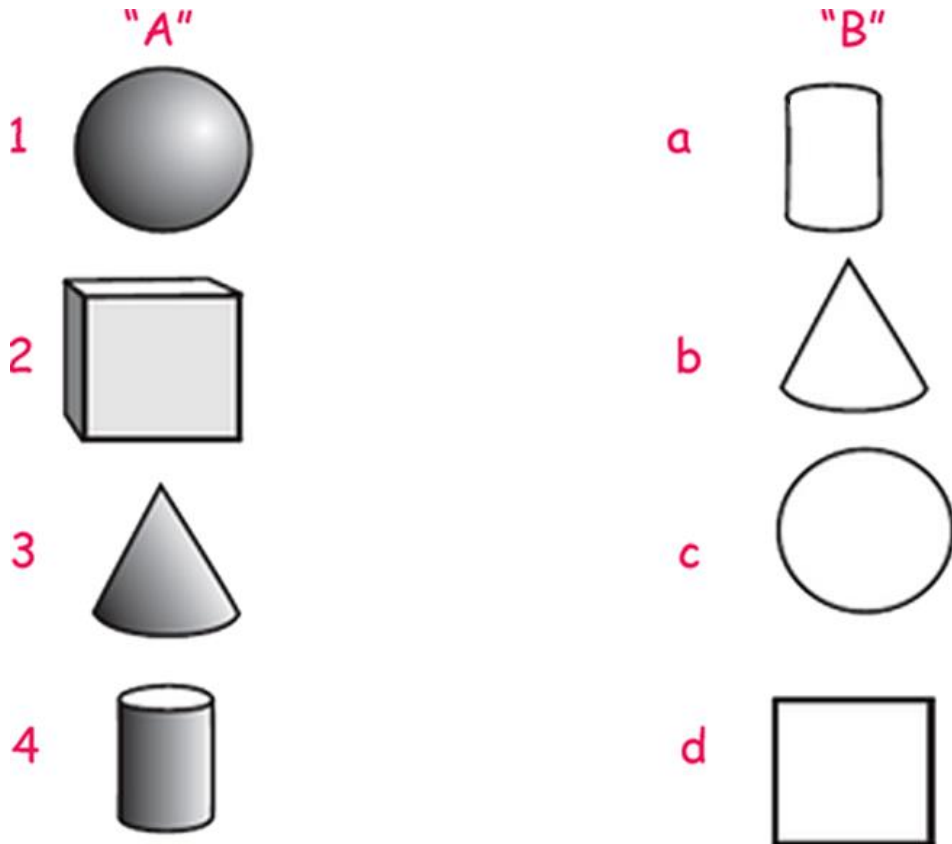
ለምሳሌ የቤት ውስጥ ዕቃዎችን መስመርና ቅርፅ በመጠቀም ማሳየት ይቻላል።

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ



መልመጃ 1

በ "ሀ" ሥር የተሰጡትን ፎርሞች በ "ለ" ሥር ከተሰጡት ቅርፆች ጋር አዛምዱ፡፡

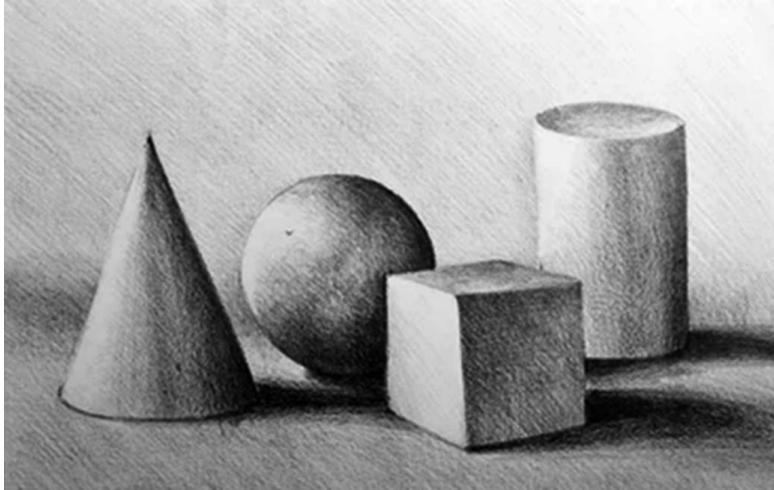


መልመጃ 2

ከላይ በመልመጃ 1 ስር የተሰጡትን ፎርሞች ስማቸውን ጻፉ፡፡

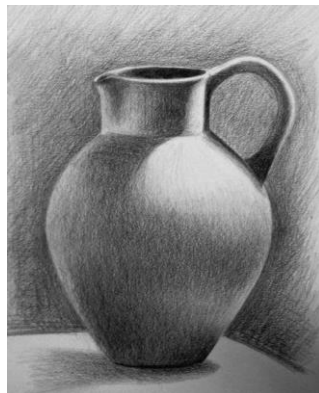
ልምምድ 2

የሚከተሉትን የተቀናጁ ፎርሞችን ንደፉ።



ልምምድ 3

ከዚህ በታች ያለውን የዕቃ ፎርም ንደፉ።



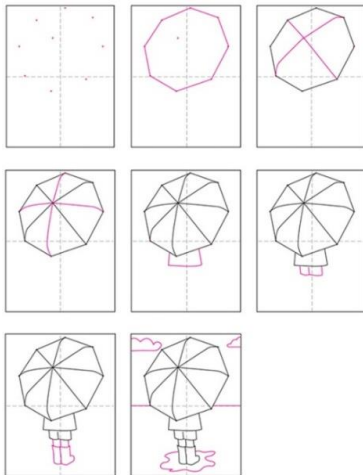
ልምምድ 4

ከዚህ በታች ያለውን የተቀናጀ የጫማ ቅርፅ ንደፉ።



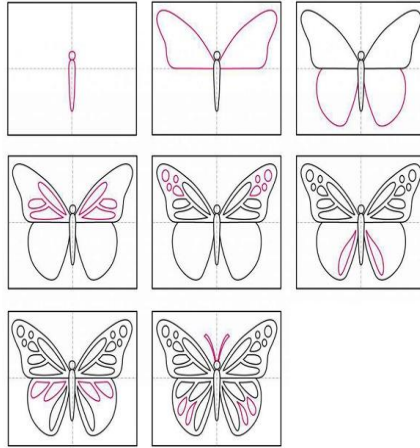
ልምምድ 5

ከዚህ በታች ያለውን የምስል ቅርፅ ቅደም ተከተሉን ጠብቃችሁ ከነደፋችሁ በኋላ ቀለም ቀቡ።



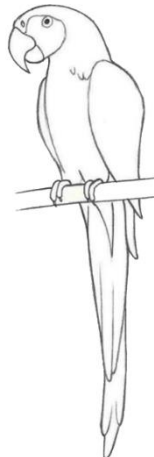
ልምምድ ሰባት 6

ከዚህ በታች ያለውን የምስል / ስዕል ቅርፅ ቅደም ተከተሉን ጠብቃችሁ ከነደፋችሁ በኋላ ቀለም ቀቡ።



ልምምድ 7

ከዚህ በታች **ያለውን** የወፍ ምስል በደብተራችሁ ውስጥ ከነደፋችሁ በኋላ እዚያ ላይ ያለውን የቀለም አይነት ቀቡ።



1.3. የድምፅ አልባ ተውኔት ግንዛቤ

የግንዛቤ ጥያቄዎች

ሀ. አስቂኝ በሆኑት ምስል-ድምፆች ውስጥ ቻርሊ ቻፕሊን/ጌምብሮ የተባሉ ገፀ-ባህሪያትን አይታችሁ ታውቃላችሁ?

ለ. አይታችሁ ከሆነ ቻርሊ ቻፕሊን/ጌምብሮ የተፈፈለገውን መልዕክት የሚያስተላልፉት በምን መልኩ ነው?

ሐ. የእነዚህን ገፀ-ባህሪያት የምስል-ድምፅ ጨዋታ አይታችሁ ድርጊታቸውን ከወደዳችሁ እንድትወዱ ያደረጋችሁ ምንድን ነው?



ቻርሊ ቻፕሊን በውሻ ታሪክ ላይ ያሳየውን ድምፅ አልባ ተውኔት/ጨዋታ የሚያሳይ ስዕል

ጌምብሮ ድምፅ አልባ ተውኔት/ጨዋታ መድረክ ላይ ሲያቀርብ የሚያሳይ ስዕል

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ



ድምፅ-አልባ ተውኔት ከሰነ-ትያትር ውስጥ አንድ ሲሆን ተመራጭ የትያትር አይነት ነው። በድምፅ አልባ ትወና ውስጥ ትወናውም ሆነ

የሚተውነው ሰው ድምፅ አልባ በመባል ይታወቃል። ይህም ተወናዩ ያለ ምንም ድምፅ የሰውነት እንቅስቃሴ፣ በፊት ገፅታ በመጠቀም የሰውን ድርጊትን የማቅረብ ችሎታ ነው። ድምፅ አልባ ትወና የተደበቀ መልዕክትና ለየት ባለ ሁኔታ የሚያቀርብ ነው። ስለሆነም፣ ድምፅ አልባ ትወና ግልፅ የሆነ መልዕክት እንዳለ አያቀርብም። ነገር ግን እውነት የሚመስል ነገር ለሰዎች በማሳየት ተመልካቹም እያዳዱን የተወኔቱ ይዘት ተከታትሎና አሰላስሎ እንዲደርስበት በማድረግ የቀርባል። ይህም የትወናውን አስፈላጊው ምልዕክት ግልፅ ሆኖ በማይነገር ቃል ዉስጥየፊትን ገጽታ በማቀያየር እና በማጋነን እንዲገነዘቡ/ መረዳት እደቻል/አድርጎታ። ድምፅ አልባ ትወና እውነተኛ ክስተትን በምልክት በማሳየት ድብቅ መልዕክትን ያለምንም ቃላት ያስተላልፋል። ለምሳሌ በድምፅ አልባ ተወኔት ውስጥ ተወናዩ የዕለት ዕለት የሰውን እንቅስቃሴ/የአረማመድ/ ሁኔታን አይጠቀምም። በድምፅ አልባ ተወናት ውስጥ የተለመደውን አረማመድ አይራመድም። ትክክለኛ ያልሆነ ነገር ግን አረማመድ አስመሰሰሎ ለሰው የሚታይ ነው።



ቻርሊ ቻፕሊን ድምፅ አልባ ትውናን መድረክ ላይ ሲያሳይ የሚያሳይ ስዕል

በተጨማሪም በድምፅ-አልባ ትውና ውስጥ አምስት መሰረታዊ የፊት ገፅታዎችን በመቀያየር **ስሜትን መግለፅ** ወይም መልዕክት ማስተላለፍ ይቻላል። እነሱም ፦



1. በፍት ገፅታ የሚገለፅ የደስታ ምልክት
2. በፍት ገፅታ የሚገለፅ የሀዘን ምልክት
3. በፍት ገፅታ የሚገለፅ የንዴት ምልክት
4. **በፊት ገፅታ የሚገለፅ የፍርሃት ምልክትና**
5. በፍት ገፅታ የሚገለፅ የአግራሞት/ የግርምት/ምልክት ናቸው።

ትወና ውስጥ ከተመልካች ጋር ለመግባባት ሁሉም ነገር በፊት ገፅ ላይ የተመሠረተ ስለሆነ ተመልካችቹ እነዚህን ስሜቶች በቀላሉ እንዲረዱ ያስችላቸዋል። ድምፅ-አልባ ተወናዮች ወይም ገፀ-ባህሪያት ፊታቸውን በተለየ ሁኔታ በመቀባት ለተመልካች ጎልቶ እንዲታዩ ያደርጋሉ።



በድምፅ አልባ ተወናት ውስጥ ድርጊቶች /ክስተቶች/ ሁሉ ማጋነን ወይም መግዘፍ አለባቸው። ይህ ማጋነን ወይም መግዘፍ ድምፅ አልባ ተወናቱ ድርግቶች በቀላሉ እንድንመገመው ያደርጋል። ለምሳሌ፡- በድምፅ አልባ ትወና ውስጥ ውሃ የምትጠጣ ከሆኑ የውሃ መጠጫ ብርጭቆ በጣቶችህ እንዴት እንደያዝክ ማሳየት አለባችሁ።

የተለመዱ የድምፅ አልባ ተግባራት

የተለመደው የድምፅ አልባ ተግባሮች የተለያዩ ነገሮች ላይ በመመስረት ይታያል ። ድምፅ አልባ ተግባሮች ከተለመደው መሰረታዊ ተግባር አንዱ ከእውነት የራቀ መሆኑ ነው። ከተለመደው ድምፅ አልባ ተግባር ውስጥ የተለያዩ ተግባሮች አሉ።

የድምፅ አልባ አረማመድ

1. እግርህን በመክፈት አረባ አምስት (45) ድግር ቁም ። ሁሉንም የሰውነትህን ክብደት ቀጥ እግርህ እንድሸከም አድርግ ። የግራ ተረከዝህን ወደ ላይ በማንሳት ቁም ። ካዝያ በኋላ የሰውነትህን እና የእግርህን ክብደት እያቀያየርክ እንጅለህ የእድህን እንቅስቃሴ በማጋነን በሰውነትህ እና በፍትላፊትህ በማጣመር ማጋነኑን ጨምርበት። አጅህ እና እግርህን በተቀራኒ አቅጣጫ በማንቀሳቀስ በድምፅ አልባ ተግባር ማሳየት ትችላለህ ። ግራ እግርህን ወደ ላይ ስታነሳ ቀጥ እጅህን ወደፍትላፊት አንቀሳቀሰ ቀኝ እግርህን ስታንሳ ግራ እጅህን ወደ ፍትላፊት ዘርጋው።

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ



ድምፅ አልባ እንቅስቃሴን የሚያሳይ ፎቶ

2. ሁለተኛው ከተመሳሳይ አቋቋም የሚጀምር ሲሆን ግራ እግርህን ወደ ላይ በማንሳት አርባ አምስት ዲግሪ (45) በመክፈት ቀስ ብለህ ወሰኃላ ሳብ እንድሁም የግራ ተረከዝህን መሬት መርገጥ እንደጀመረ ሌለኛው እግር ወደ ፊት ለፊት ይዘረጋል።





3. ሶስተኛው እንቅስቃሴ ከሁለተኛው እንቅስቃሴ ልዩ የሚያደርገው ካለ፣ የግራ እግርህ ተረከዝ ቀኝ እግርህ ጋር እንዲደርስ የሰውነትህን ክብደት መቀያየር ብቻ ነው። በተመሳሳይ የግራ ተረከዝህን ወደኋላ በማንሳት ሰውነትህን በቀስታ ወደ ቀኝ አዙር ። ይህ አቋቋም እንቅስቃሴህን ከቀኝ እድትጀምሮ ያደርጋል። የሰውነትህ ክብደት ሁሉ የምናደርገው እግር እንቅስቃሴ ላይ ያርፋል። ይህ ሁሉ ተግባር ታዋቂ ከሆኑት ድምፅ አልባ ተግባር ነው። መረሳት የሌለበት ነገር በእጃችን ማጋነንን ነው። አረማመዳችንን በማፍጠን ሰውነታችንን ወደፊት ለፊት

በመዘርጋት እና እጃችንን ከሰውነታችን ፊት ለፊት
በማጣመር ማንቀሳቀስ ነው።



ድምፅ አልባ እንቅስቃሴን የሚያሳይ ፎቶ

የድምፅ-አልባ አቀማመጥ

ልምድ የሌላቸው ተዋንያን መድረክ ላይ ተቀምጦ ለመነሳት ይከብዳቸዋል ። የአቀማመጣችሁን ሁኔታ ለማቀለል ከዚህ በታች የተዘረዘሩትን መስፋርቶችንን ተከተሉ።

1. ሰው ሳያውቅብህ **የተዘጋጀልህን** መቀመጫህን ፈልግ

2. ወደ ወንበርህ የሚያደርስህን ትክክለኛ መንገድ አስበህ/ሽ ወሰን/ኒ :: ግን አንዳንድ መድረኩ ላይ ከላው መሳሪያ ጋር ልትጋጭ ትችላለህ::
3. እንደደርስክ ታፋክ ወንበርህን መንካት እስኪትችል ዞር ዞር በል ከዝያ በኋላ የሌላኛው የእግረክ ታፋ የወንበሩን ተቃራኒ በማድረግ ተቀመጥ::



በድምፅ አልባ እንቅስቃሴ ውስጥ ወንበር ጋር ለመድረስ የሚደረግ አካሄድን የሚያሳይ ሥዕል

4. ስትቀመጥ ጀርባህን / ጀርባሽን ማዕዘን ዘጠና ዲግሪ (90) ከወንበሩ ጋር ፍጠር መድረክ ላይ የሽማግሌ ገፀ - ባህሪ አስመስለህ የምትጫወት ከሆኑ፤ ወንበርክ ላይ ስትቀመጥ / ስትቀመጭ/ ወደ ፊት ለፍት ታተኩራለህ:: ከዚህ ውጭ ወንበሩ መሸከም ከቻለህ እና የወጣት ገፀ - ባህሪ የምትጫወት ከሆነ ወደኋላ በመደገፍ አንድ

እግርህን ወደፊት ዘርጋ እጅህን /ሽን በወንበርህ / ሽ
መደገፍያ ላይ ወይም እግርህ/ሽ ላይ በመስደገፍ
አስቀምጥ



ድምፅ አልባ አቀማመጥን የሚያሳይ ሥዕል

5. እጅህን በወንበሩ መደገፊያ ወይም በእግርህ ላይ
አስቀምጥ



6. እግርህን/ሽን አታጣምር/ አታጣሚ/ በዱካህ/ ሽ ብቻ ቅልጥምህን ማጣመር ትችላለህ አንድ እግርህን በሌላ አቅጣጫ ዘርጋው።

7. ስትነሳ ጭንቅላትህ ሳይሆን ሰውነትህን ወደ ፊት ለፊት አስቀድሞ። የሰውነትህን ክብደት እግርህ ላይ ተቆጣጠር ። አንድ እግርህን ወደ ፊት ለፊት በመዘርጋት ሌላውን ደግሞ ውደኃላ በመመለስ ተንጠራራ ። አንተ የምትጫውተው ገፅ ባህር የሽማግሌ ከሆነ ወይም አቅም የሌለው ከሆነ ውጭ የመቀመጫውን መደገፍያ ይዘህ ወይም በሰው ተደግፈህ እንዳት ቆም ። ወደ ላይ ስትነሳ ሆደህ ውስጥ አየር ያዝ። ይህም የምጠቅምህ ኅሮሮህን ለማፅዳት፣ ስሜትህን ለመቀጣጠር ያነሳሳል፣ ደረትህ ቀጥ ብሎ ብሎ እንዲቆምና እንድ ያምር ይረዳሃል።



የድምፅ-አልባ ተውኔት የተለያዩ እንቅስቃሴዎችን የሚያሳይ ስዕል

መሰረታዊ የሰውነት እንቅስቃሴ ስምምነት መመሪያ

1. ሁሉ የሰውነትህ /ሽ ድረጊት ቁልፍ ደረት/ሽ ነው።
2. እጅ/ሽ በስሚምነት የሰውነት እንቅስቃሴ ለማድረግ ትልቅ ቦታ አለው ።
3. የእጅ እንቅስቃሴ ስንጠቀም ክነድህን ከሰውነትህ ላይ አርቅ።
4. ከአቅምህ /ሽ በላይ ካለሆኔ በስተቀር ከእጅ ጋር የምደረገው እንቅስቃሴ ከራስክ / ሽ በላይ ወይም ከወገብህ / ሽ በታች አታሳልፍ።
5. የተቃራኒ ድርግት የሰውነት እንቅስቃሴ ትኩረት እንደሚያገኝ ስለምያደርግ፤

ምሳሌ :- በቦክስ ሰውን ከመምታትህ በፊት እንጀህን / ሽ ወደኋላ መልስ/ሺ፤

6. እጅህ/ሽ ቀጥ ብሎ መሰንዘር ያለባትም። መጠማዘዝ ይኖርበታል።
7. የቅንነት ስሜት ካለህ፡- እንደ ፍቅር ፣ ክብር፣ ትግስት፣ በነፃነት የመንቀሳቀስ እና ትርጉም ያለው የፍት ፈገግታ መጠቀም።
8. የተንኮለኝነት ስሜት እንደ ጥላቻ ፣ ፍራቻ ፣ ጉዳትን በማሳየት ፣ ፍት መከሳተር፣ በጭንቀት የተሞላ እንቅስቃሴ እና የመሳሰሉት።

መልመጃ 3

ለሚከተሉት ጥያቄዎች አጭጭር መልሶችን ሰጡ።

1. ድምፅ አልባ ተውኔት ማለት ምን ማለት ነው?
2. የትያትር **ቃላት** “ማጋነን / ማግዘፍ እና የፊት ገፅታን መቀያየር“ ምን ማለት እንደሆነ ግለፁ።

መልመጃ 4

በተግባር አሳዩ

1. በድምፅ አልባ ትውና ውስጥ **የተገለፀላችሁን የተለመደ የአረማመድ ሁኔታና የምትወዱትን አንድ ገፀ-ባህሪ/ተወናይ ምሳሌ በማድረግ ለክፍል ጋደኞቻችሁ አሳዩ።**

1.4. ፎቶግራፍ

ተግባር 3

1. ፎቶ ማለት ምን ማለት ነው? የፎቶ ጥቅም ምንድን ነው?
2. ካሜራ ምንድን ነው?

ፎቶ ማለት ከሚታዩ የሰነ-ጥበብ አይነቶች አንዱ ሆኖ ካሜራን በመጠቀም የሚሠራ ነው። የፎቶ ጥቅም ብዙ ቢሆኑም ጥቂቶቹ እንደሚከተለው ተቀምጠዋል።

- ያለፈውን ታሪክ/ክስተት ለማስታወስ
- አንድ ድርጊት የት እንደ ተፈፀመና መቼ እንደተፈፀመ ለመግለፅ
- በንድፈ ሃሳብ የተማርነውን ነገር በአይን አይተን ለመለየት

በአጠቃላይ ፎቶ ለሰው ልጅ ኑሮ ምን እንደሚመስል ከመሳየት አልፎ የሰው ልጅ እድገትን የሚያሳይ ቴክኖሎጂን በማሳየት ረገድ ከፍተኛ ድረሻ አለው። በፎቶ መልዕክት ለማስተላለፍ መሠረቱ ካሜራ ነው።

1.4.1. የፎቶ አቀማመጥ ሁኔታ

አንድ ፎቶ በተለያዩ ሁኔታ ሊነሳ ይችላል። እነሱም የቁመትና የአግድም የፎቶ አቀማመጥ በመባል ይታወቃሉ።

1.4.1.1. ፎቶን በቁመት የአቀማመጥ ሁኔታ ማንሳት

አንድን ነገር በማሳነስ ወይም ሰውነቱን ወደ ላይ አንስተን መውሰድ ስንፈልግ የቁመት የአቀማመጥ ሁኔታን በመጠቀም ፎቶ እናነሳለን።



1.4.1.2. ፎቶን በአግድም የአቀማመጥ ሁኔታ ማንሳት

በአንድ አካባቢ የሚገኙ ነገሮች በስፋት እንዲታወቁ ከፈለግን ይህንን የአቀማመጥ ሁኔታ በመጠቀም ፎቶ እናነሳለን።



1.4.2.ካሜራ

ካሜራ የተፈጥሮ ወይም ሰው ሰራሽ የሆኑትን ነገሮች እንዳሉ ለመውሰድ (ለማሳየት) ወደ ፎቶ ቀይሮ የሚያነስ መሳሪያ ነው።

የካሜራ ጥቅም

ተግባር 4

የካሜራ ጥቅም ምንድን ነው ብላችሁ ታስባላችሁ?

በአጠቃላይ ካሜራ ብዙ ጥቅሞች አሉት። እነሱም፡-

- በተፈጥሮና ሰው ሰራሽ የሆኑ ነገሮችን ለማንሳት
- ድንገታዊ ክስተቶችን በፍጥነት ለመያዝ
- የተለያዩ መረጃዎችንና የመሳሰሉትን ፎቶ ለማንሳት ይጠቅማል።

መልመጃ 5

ከዚህ በታች ያሉትን ጥያቄዎች መልሱ

1. የተለያዩ የቡድን ፎቶዎችን ለምሳሌ የሠርግ፣ እሬቻ እንዲሁም ማህበረሰቡ በቡድን የሚያካናውናቸው እንደ እርሻ፣ አጫዳ፣ ውቂያ፣ ገበያና የመሳሰሉትን በቁመት እና በአግድም የአቀማመጥ ሁኔታ በካሜራ ፎቶ በማንሳት ወደ ክፍል አምጥታችሁ በፎቶው ላይ ከተወያያችሁ በኋላ ለመምህራችሁ ንገሩ።
2. ስለ ፎቶና ካሜራ ጥቅም የተገነዘባችሁን ፃፉ።

ምዕራፍ 2

የፈጠራ ችሎታ

2. የግልና የቡድን የስነ-ጥበባት ልምምድ

መግቢያ

በምዕራፍ አንድ ትምህርታችሁ ውስጥ ስለ መዘዎች ምሳሌዎች፣ የ1/8ኛ ምሳሌ እሴት ምሳሌ፣ ምሳሌዎችን ከነጥብ ጋር ማስቀመጥ፣ ዜማና ምትን መጻፍ፣ የድምጽ-አልባ ተወኔት ምንነት፣ ቅርፅ፣ ፎርምና ፎቶን በተለያዩ አቀማመጥ ሁኔታ እንዴት ማንሳት እንደሚቻል ተምራቸዋል። በዚህ መዕራፍ ውስጥ ደግሞ ስለ መዘዎች ሠንጠረዥና ክሬዲት፣ ባህላዊ ውዝዋዜ፣ ኮላጅ፣ ፎርምና የልሰላሴ ሁኔታ፣ የግልና የቡድን ድምፅ-አልባ ተወኔት/ጨዋታ እና ስለቆፍ-ዱቢ ምንነትና አይነቶች የምትማሩ ይሆናል።

2.1. የሙዚቃ ሠንጠረዥ/አስታፍ እና ክላፎች

2.1.1. የሙዚቃ አስታፍ

ከዚህ በታች **ለተሰጡት ጥያቄዎች** በቡድን ሆናችሁ በመመካከር የተስማማችሁበትን ሃሳብ ክፍል ውስጥ አቅርቡ።

1. የሙዚቃ አስታፍ ምንነትን ግለፁ።
2. የሙዚቃ አስታፍ ጥቅም ምን እንደሆነ ግለፁ።
3. የሙዚቃ አስታፍ **ምን ይመስላል? እንዴት ይነሳል?**

የሙዚቃ አስታፍ ረጃጅም ከሆኑ አምስት መስመሮች እና ከአራት ባዶ ቦታዎች ይሰራል። ጥቅሙ የሙዚቃ ድምፆችን ለመጻፍ ያገለግላል። እንደዚሁም ዜማዎችንም ኖታ በመጠቀም ለመጻፍ ያገልግላል። የሙዚቃ ኖታዎች/**ፊደላት** መስመር ላይ እና ባዶ ቦታዎች ላይ ይጻፋል።

የእሳታፍ ሥዕል

2.1.2. የሙዚቃ ክሌፎች

ክሌፍ ከሙዚቃ ምልክቶች አንዱ ነው። ክሌፎች የሙዚቃ ድምፆች በሙዚቃ ሠንጠረዥ/አስታፍ ላይ በስማቸው ለይቶ

ለመፃፍ ያስችላል። የሙዚቃ ድምፆች ቀጭን፣ መካከለኛ እና ወፍራም ናቸው።

ለምሳሌ፡

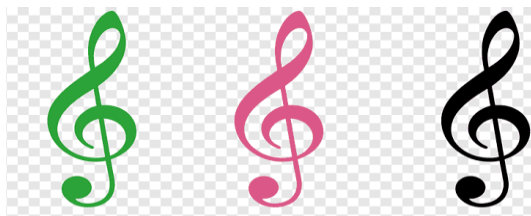
- የሴቶች ድምፅ ቀጭን ነው።
- የልጆች ድምፅ መካከለኛ ነው።
- የወንድ/የትልቅ ሰው ድምፅ ወፍራም ነው።

በብዛት የሚታወቁ ክሌፎችን በሁለት እንከፍላቸዋለን። እነሱም፡-

1. “G “ ክሌፍ / ትራብል ክሌፍ
2. “ F “ ክሌፍ / በዚ ክሌፍ

1. G “ ክሌፍ / ትራብል ክሌፍ

“G” ክሌፍ የሙዚቃ ምልክት ሆኖ ቀጭን እና መካከለኛ ድምፆችን ለመፃፍ እና ለመለየት ያገልግላል። የ “G” ክሌፍ ምልክት የእንግዚኛው ፊደል “G” ስለሚመስል “G” ክሌፍ ተባለ። የ“G” ክሌፍ ቅርፅ በተለያዩ ቀለማት የሚከተሉትን ይመስላል።



ተግባር

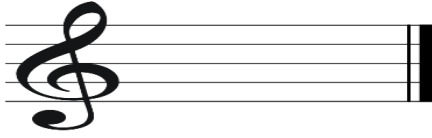
1. “G” ክሌፍ ምልክት ለማንሳት ከዚህ በታች የተዘረዘሩትን ቅደም ተከተሉን በመጠበቅ ደጋግማችሁ በማንሳት አሳዩ።



2. የ “G” ክሌፍ ምልክት አስታፍ ላይ በማንሳት ከዚህ በታች የተዘረዘሩትን ቅደም ተከተል በመከተል አንስታችሁ አሳዩ



- “G” ክሌፍ የመብረቃ አስታፍ ላይ ስናነሳው ከዚህ በታች ያለውን ይመስላል።



ቤዝ(F) ክሌፍ

F ክሌፍ (ቤዝ ክሌፍ) የሙዚቃ ምልክት ሲሆን ወፍራም ድምፅ ለመጻፍ እና ለመለየት ያገልግላል። የ F ክሌፍ ቅርፅ ምልክት ከዚህ በታች ያለውን ይመስላል።

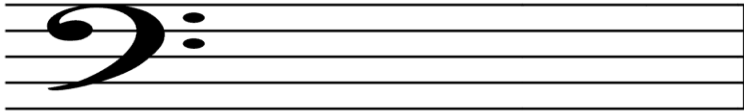


ተግባር

1. የ F ሌሊፍ ምልክት ከዚህ በታች የተዘረዘሩትን ቅደም ተከተልን ጠብቀህ በማንሳት አሳይ።

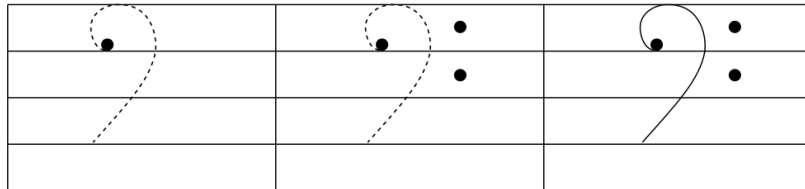
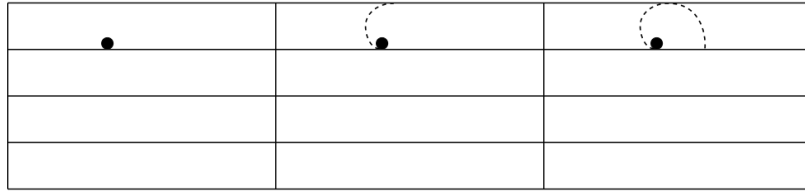


ቤዝ ክሌፍ በሙዚቃ ሠንጠረዥ ላይ ሲቀመጥ የሚከተለውን ይመስላል።



ተግባር

የቤዝ ክሌፍ የሙዚቃ ምልክቶችን የሚከተለውን ቅደም ተከተል ተከትላችሁ በሙዚቃ ሠንጠረዥ/እስታፍ ላይ በማንሳት አሳዩ።



2.1.3. የሙዚቃ ድምፆች ስያሜ

የሙዚቃ ድምፆች በየዕለቱ የምንጠቀምባቸው ሲሆኑ በሚከተሉት ሁለት ቋንቋዎች ይሰየማሉ፡፡

1. የጣልያንኛ ቋንቋ ስያሜያቸው

DO Re Mi Fa Sol La Si Do ይሆናሉ ማለት ነው

2. የእንግሊዘኛ ቋንቋ ስያሜያቸው

C D E F G A B C ይሆናሉ ማለት ነው፡፡

ይህም ማለት

Doo= C

Sool=G

Ree= D

Laa=A

Mii= E

Sii= B

Faa= F

Doo=C



ተማሪዎ የሙዚቃ ድምፆችን በፒያኖ ላይ ስትጨወት የሚያሳይ ስዕል

ልምምድ

ማግኘት የምትችሉትን የሙዚቃ መሳሪያ በመጠቀም ከላይ የተዘረዘሩትን የሙዚቃ ድምፆች በመደጋገም ከመምህራችሁ ጋር እየዘማራችሁ ተጨውቱ።

የሙዚቃ ድምፅ ስያሜ “ G “ ክሌፍ ላይ

የሙዚቃ ድምፆች በሙዚቃ ሠንጠረዥ ላይ ስቀመጡ የየራሳቸው ስያሜ አላቸው። ይህንንም ስያሜ ማግኘት የሚችሉት የሙዚቃ ክሌፎች በሙዚቃ ሠንጠረዥ ላይ ሲኖሩ ብቻ ነው።

የ ጂ ክሌፍ የሙዚቃ መስመሮች ስም ከታች ወደ ላይ

- አንደኛ መስመር Mii/ E
- ሁለተኛ መስመር Sool/G
- ሶስተኛ መስመር Sii/B
- አራተኛ መስመት Ree/ D
- አምስተኛ መስመር Faa/ F

የ ጂ ክሌፍ ባዶ ቦታዎች ስም ከታች ወደ ላይ

- አንድኛ ባዶ ቦታ Faa/ F
- ሁለተኛ ባዶ ቦታ Laa/A

የሙዚቃ ድምፅ ስያሜ ቤዝ (F) ክሌፍ ላይ

እንደ ጂ ክሌፍ ሁሉ በቤዝ ክሌፍ ላይ የሚገኙ መስመሮችና ባዶ ቦታዎች የራሳቸው ስያሜ አላቸው፡፡

በቤዝ ክሌፍ ላይ የሚገኙ መስመሮች ስያሜ ከታች ወደ ላይ

- አንድኛ መስመር Sool/ G
- ሁለተኛ መስመር Sii/ B
- ሶስተኛ መስመር Ree/D
- አራተኛ መስመር Faa/F
- አምስተኛ መስመር Laa/A

በቤዝ ክሌፍ ላይ የሚገኙ ባዶ ቦታዎች ስያሜ ከታች ወደ ላይ

- አንድኛ ባዶ ቦታ Laa/ A
- ሁለተኛ ባዶ ቦታ Doo/ C
- ሶስተኛ ባዶ ቦታ Mii/E
- አራተኛ ባዶ ቦታ Sool/G

የሙዚቃ ድምፆች በቤዝ ክሌፍ መስመሮችና ባዶ ቦታዎች ላይ እንደሚከተለው ይጻፋሉ፡፡



Doo Ree Mii Faa Sool laa Sii Doo

መልመጃ 1

ሀ. የሚከተሉትን ጥያቄዎች በቡድን በመስራት ለክፍል አቅርቡ፡፡

1. አንደኛ መስመር G ክሌፍ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው፡፡
2. ሁለተኛ መስመር G ክሌፍ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው፡፡
3. ሶስተኛ መስመር G ክሌፍ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው፡፡
4. አራተኛ መስመር G ክሌፍ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው፡፡
5. አምስተኛ መስመር G ክሌፍ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው፡፡
6. ቤዝ ክሌፍ ላይ አንደኛ ባዶ ቦታ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው፡፡
7. ቤዝ ክሌፍ ላይ ሁለተኛ ባዶ ቦታ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው፡፡

8. ቤዝ ክሌፍ ላይ ሶስተኛ ባዶ ቦታ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ -----ነው።
9. ቤዝ ክሌፍ ላይ አራተኛ ባዶ ቦታ ላይ የሚገኝ የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው።
10. አንደኛ መስመር ቤዝ ክሌፍ ላይ ያለው የሙዚቃ ድምፅ ----- ነው ።

ለ. የሚከተሉትን የሙዚቃ ድምፆች ስያሜዎችን እንደ ድምፆቻቸው ተመሳሳይነት አንድ ላይ አዛምዱ።

ሀ.	ለ.
1. ----- Doo	ሀ. E
2. -----Ree	ለ. A
3. ----- Sii	ሐ. B
4. ----- Mii	መ. C
5. ----- Faa	ሠ. F
6. ----- Laa	ረ. G
7. ----- Sool	ሰ. D

● ስለ ሙዚቃ ድምፆች ተጨማሪ ሃሳብ

የሚከተሉትን የሙዚቃ ድምፆች ቦታዎችን ጎን ለጎን እያስተያያችሁ ተመልከቱ።

F A C E E G B D F

A C E G G B D F A

ሙዚቃ ድምፆችን ስያሜ አጋኝሮ መስመር ላይ እንዴት እንደሚጻፉ ተመልከቱ

F G A B C D E F D C B A G F E

A B C D E F G A F E D C B A G

2.2. ባህላዊ ውዝዋዜ

ባህላዊ ውዝዋዜዎች ከአንዱ ክልል ወደ ሌላ ክልል የተለያዩ ናቸው። ከነዚህ ውስጥ እንደ ሃገራችን የሚታወቁ አሉ። ለምሳሌ የተወሰኑትን እንደሚከተለው ተመልከቱ።

- ኩምኩሜ በወለጋ
- ሸጎዬ በሀረር
- ትሪ በአርሲ
- ትርትርሳ በኢሉባቦር
- እሸኩሜ በባሌ
- ሃሆዮ በቦራና
- ኦልቱሜና ገድ ቱሜ በጅማ
- ዲቸሳ በሸዋ እና የመሳሳሉትን መጥቀስ ይቻላል።

ተግባር

ሀ. በአካባቢያችሁ የሚገኙ ባህላዊ ውዝዋዜዎችን ከቤተሰቦቻችሁ በመጠየቅ በክፍላችሁ ውስጥ ተነጋገሩበት።

ለ. ከላይ ከተዘረዘሩት ባህላዊ ሙዚቃዎች ውስጥ ሶስትና ከዚያ በላይ መርጣችሁ በቡድን ተለማመዱና ለክፍላችሁ አቅርቡ።

2.3 ኮላጅና ሻካራማነት

2.3.1 ኮላጅ

ተግባር 1

ኮላጅ ማለት ምን ማለት ነው ?

ኮላጅ ቃሉ የፈረንሳይ ቃል ሲሆን ትርጉሙ የተቆራራጡ ወረቀቶች ወይም ሌሎች ቀላል ነገሮችን በጠፍጣፋ (ዝርግ) ነገር ላይ መያያዝ (መለጠፍ) ማለት ነው።

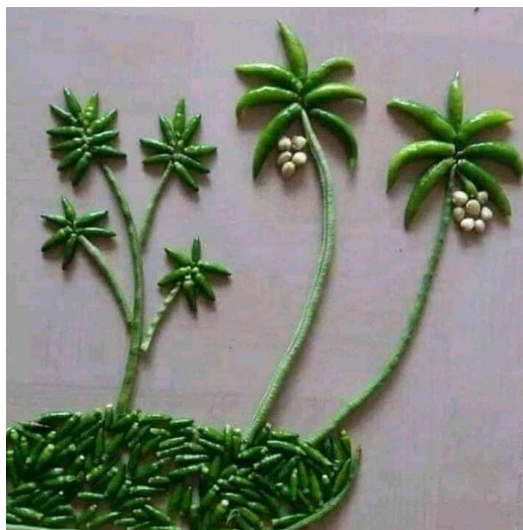


የተለያዩ ቀለም ካላቸው ወረቀቶች የተሠራ ኮላጅን የሚያሳይ ስዕል

ይህ ጥበብ እንደ መፅሔት (ጋዜጣን)፣ የተለጠፉ የማስታወቂያ ወረቀቶች፣ ፎቶ ግራፍ፣ ልብስ፣ እንጨትና የመሳሰሉትን የተለያዩ መልዕክት ያላቸውን ምስሎች ለመፍጠር ይጠቅማል። ለምሳሌ፡



ሥዕል 2.2. ከቅጠል እና ከአበባ የተሠራ ኮላጅ የሚያሳይ ስዕል



ከቃሪያ የተሠራ ኮላጅ የሚያሳይ ስዕል

ይህ ጥበብ የተለያዩ ነገሮችን በማቀናጀት አንድ አካል ላይ በኮላ፣ በማጣበቂያ በማጣበቅ በቀላል ዘዴ ዲዛይን ፣ ሥዕል ፣ ፓተርን እና የመሳሰሉትን ከሚሰራበት ውስጥ አንዱ ነው። በማቀናጀት የሚንጠቀሙት ከአካባቢያች የሚገኝ ነገሮች ላይ ነው።

ለምሳሌ፡- ከወረቀት ፣ ፀጉር፣ ልብሽ ፣ የእህል አይኖች ፣ ቅጠልና ላይ የመሳሰሉት ናቸው።

ሀ. ለኮላጅ ስራ የሚያስፈልጉ ነገሮች

2. የሚለጠፉ ነገሮች

እንደ አፈር፣ ልብስ ፣ ፀጉር፣ ሳር፣ ቅጠል፣ የአእዋፍ ክንፍ፣ ወረቀት፣ ጋዜጣና ፎቶዎች ፣ የእህል አይነት ፣ የዕፀዎት አይን እና የመሳሰሉት ማዘጋጀት ነው።ይህን ስራ ካስፈለጉ ቀለም በመቀባት ማመሳሰል ይቻላል።

3. የሚለጠፍባቸው ነገሮች/ ማጣበቂያዎች/

ኮላ ፣ ማጠበቂያ፣ሙጫ፣ ማስቲሽ፣ የሾላ ወተት እና የመሳሰሉትን በመጠቀም ማጣበቅ ይቻላል።

4. የሚለጠፉበት ነገሮች (እሳያቸው የሚሰራበት)

ወፍራም የሆነ ነገር ሆኖ እንደ

- ወፍራም ወረቀት
- ካርቶን

- ኮንፓርሳቶ
- ጠፍጣፍ እንጨት እና የመሳሰሉት ናቸው ።

ለ. የኮላጅ ስራ ሁኔታ

- የኮላጅ ስራን ከመስራት በፊት እላያቸው ላይ የሚለጠፈበት መሳሪያ ላይ ንድፉን መንደፍ አለብን ።
- የሚንለጥፉበትን ነገሮች ማዛጋጀት
- የንድፉን ስራ እንደየ አስፈላጊነቱ በጥንቃቄ ማስቀመጥ
- የሚለጠፉ ነገሮችን እንደ መልኩ መለጠፍ
- በደንብ እስኪደርቅ ድረስ በስነስርአት ማስቀመጥ
- በአጠቃላይ የኮላጅ ስራን ለመስራት ከዚህ በላይ ያሉትን ብቻ ቅደም ተከተል አይደሉም ። በእራሳችን እቅድ መሰረት ማቀናጀት እንችላለን።

ልምምድ 1

ከዚህ በላይ የተዘረዘሩትን የኮላጅ ስራ ቅደም ተከተል በመጠቀም (በተማርከው መሰረት) በአካባቢያቹ በሚገኙ ነገሮች ላይ ኮላጅን ስሩ።

ልምምድ 2

ከዚህ በታች የተለያዩ ቀለሙት ያለው ወረቀት ተቆራርጦ የተሰራውን የኮላጅ ስራ ተመልካታችሁ ስሩት ።



የኮላጅ ስራን የሚያሳይ ስዕል

ልምምድ 3

ከዚህ በታች ያሉትን የተለያዩ ቀለማትን የተቀቡ ወረቀቶችን በመቆራረጥ የተሰሩትን በመመልከት ስሩ።፤



ልምምድ 4

ክርና ባካባቢ የሚገኝ ነገሮችን በመጠቀም ቀለም በመቀባት ቆራርጦ የኮላጅ ስራን የሰራውን ስራ ተመልክታችሁ ስሩ።



ልምምድ 5

ከዚህ በታች የተሰራውን የኮላጅ ምስልን በማየት ስሩ



2.4. ሻካራማነት



ተግባር

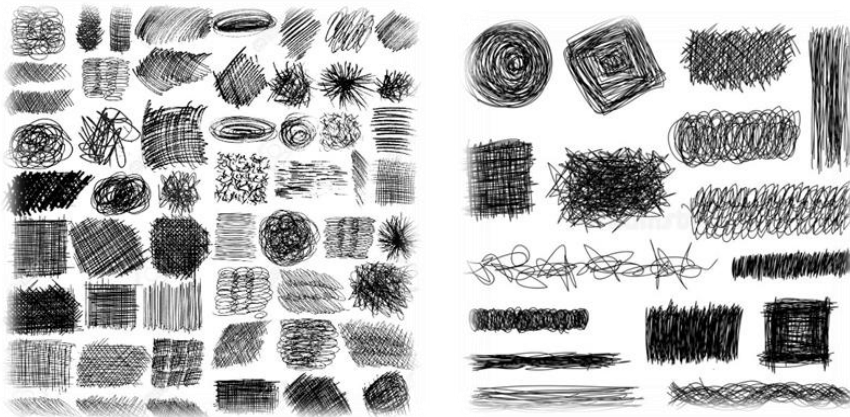
የትላልቅ እንጨት ወጫዊው አካል / ቅርፍትን/ አይታችሁ ታውቃላችሁ? አይታችሁ የምታውቁ ከሆነ ለስላሳ ነው ሻካራ በማለት ክፍል ውስጥ በቡድን ተወያዩ።

ሻካራማነት ማለት የአንድን ነገር ሻካራ እና ለስላሳነት መለየት ማለት ነው። ሻካራን በሁለት መንገድ መረዳት እንችላለን። እነሱም

1. በእጅ በመነካካት እና
2. በአይን በማየት መለየት እንችላለን

2.4.1. በአይን ብቻ የሚታዩ ሻካራማነት

ይህ ሻካራ የነገሮችን የሰውነት አካል ልስላሴ እና ሻካራን በአይን ብቻ በማየት የምንለየው ነው ። ይህም መስመሩን፣ ቅርፅ፣ ቀለሙን እና የመሳሰሉትን በማየት መለየት ይቻላል።



2.4.2. በእጅ በመንካት የሚለዩ ሻካራማነት

የትላልቅ ነገሮችን አካል በእጅ በመንካት ሻካራነታቸውን መለየት እንችላለን። ይህም በእጃችን ስንንካካው የትላልቅ ነገሮች አካል ለስላሳ እና ሻካራ መሆናቸውን መለየት እንችላለን።

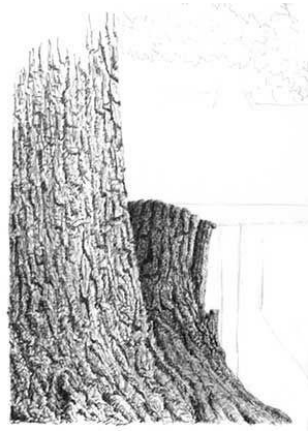
ለምሳሌ :- ከዚህ በታች ያለውን የፈረስ ቅርፃ ቅርፅ ማየት ይቻላል



ልምምድ 1

ከዚህ በታች ሀ እና ለ ስር ያሉትን በደምብ ካያችሁት በኋላ ሻካራማነቱን በመጠበቅ ደብረታችሁ ላይ ንደፉ።

ሀ



ለ

2.4.ድምፅ አልባ ተወኔትና ግለ-ተወኔት

2.4.1. የድምፅ አልባ ተወኔትና ልምምድ

ስለ ድምፅ አልባ ትወና ምንነቱ እና ድምፅ አልባ እንቅስቃሴ ሁኔታ በምዕራፍ አንድ ውስጥ በስፋት ተምረችዋል ። በዚህ ግንዛቤ ላይ በመመስረት ከዚህ በታች ያሉትን የልምምድ ጥያቄ መልሱ።

- ድምፅ አልባ ትወና እንዴት ታረክን እንደሚናገር ተረዳህ?
- አንድ መናገር የፈለከውን ታሪክ በድምፅ አልባ ትወና ማሳየት ትችላለህ?
- ድምፅ አልባ ደርጊት ምን አይነት እንቅስቃሴዎች አሉት ብለህ ተስባለህ?

ልምምድ

ለድምፅ አልባ ጨዋታ በዚህ ስዕል መሠረት መዘጋጀት



የድምፅ አልባ ትወና ጨዋታ ልምምድ የሚያሳይ ስዕል

ድምፅ አልባ ትወና ውስጥ አምስት መስታወስ ያለብን ነገሮች አሉ።

1. የፊት ገፅታ ስሜት

ድምፅ አልባ ትወና ውስጥ የተለያዩ የፊት ገፅታ አንድ ተዋንያን ግዴታ ነው። ይህን ገፅታ በደንብ መግለፅ ካልቻለ ህዝብ ወይም ተመልካች ትዋናውን መረዳት አይችልም። ይህ ትዋኔ ደስታ፣ ሀዘን፣ ንዴት፣ ውዝግብ፣ መራባሻ፣ መፍራትና



መደንገጥ ስለሚፈጥር በተዋንያን የሚፈጠረውን ሁሉ የፊት ገፅ በመጠቀም ህዝብ ጋር መድረስ አለበት።

የፊት ገፅ ስሜትን የሚያሳይ ስዕል

2.ድርጊቶችን በግልፅ ማሳየት

ድምፅ አልባ ድምፆችን በቃላትን ሲለማይታቸቡ ለመረዳት አስቸጋሪ ሊሆን ስለሚችሉ በቀስታ በማጋነን ባለው ሁኔታ ለተመልካቾች ግልፅ በሆነ ሁኔታ መታየት አለበት። ለምሳሌ፡- በእጃችን አንድ ነገር ይዜን ከሆን ምን ይዘን እንደለን ክብደቱን የያዘነውን ነገር ለምን እንደ አነሳንና አንደስቀመጥነው እነዚህን የመሳሰሉት በሰውነታችን እንቅስቃሴ ተጠቅመን የፊታችን ገፅ እናሳያለን በቀላሉ ተምረዎች እንደ ሙዝ ያሉትን ድርጊት መሳጥ፣ ፊት

መታጠብ፣ የተለያዩ ጨዋታ እንደ ድምፅ አልባ ድርጊቶችን ማሳደግ ይችላሉ።



የልጆችን ድምፅ-አልባ እንቅስቃሴን ለመሳደግ የሚረዳ የልጆች ጨዋታን የሚያሳይ ስዕል

3. መጀመሪያ፣ መሃልና መጨረሻ

ድምፅ አልባ እንቅስቃሴ (ትወና)በራሱ ታሪክ ነው። ስለዚህ ድምፅ አልባ ጨዋታ(ትወና) ከተጀመረበት መጨረሻ ላይ አንድን ችግር በቅደም ተከተል ለመፍታት መጀመሪያ መሃልና መጨረሻ በመያዝ ይቀርባል። የተራኪውን መንገድ በመከተል ተመልካችሁ ምን ይፈጠራል ብለው እንዲጠብቁ ይረዱቸዋል።

4.በዋና ዋና ድርጊቶች የተመልካችን ትኩረት መሳብ

በዚህ ድምፅ አልባ ድርጊት ውስጥ የተሰጠን መድረክ ሙሉ በሙሉ ተቆጣጥረን የሚንጨወት ብሆንም የሰውን ስሜት ሊስቡ የሚችሉ ክስተቶችን (ከመድረክ ላይ መውደቅ, በእጅ የያዙትን መልቀቅ, የድንጋጤ ስሜት, ደስታን) እና የመሳሰሉትን የመድረክ መሃል ተጠቅሞ ወደ ተመልካች መሳየት ይጠበቅብናል።

4 አለመናገር

ከርዕሱ መረዳት እንደሚቻለው ድምፅ አልባ ጭውውት ማለት ያለ ንግግር ወይም በአፍ ሳይናገሩ የሚደረግ መሆኑ ግልፅ ነው። ግን አንዳንዴ ከታዋናይ ድርግት ጋር የሚሄድ ድምፅ በመጋረጃ ጀርባ በድምፅ ማጉያንበመጠቀም ማሰማት ይቻላል። ይህ ማለት እነዚህ ድምፆች በተዋናይ አንደበት የተነገሩ ሳይሆን ለምሳሌ ተዋናዩ የያዘው እቃ ስወድቅ ያ የወደቀው እቃ ድምፅ የሚመስል ድምፅ ማሰማት, ተዋናዩ የሚያደርገው ? በድምፅ በመግለፅ ተመልካችን ማሳዋቅ ይቻላል።



የግል ድምፅ-አልባ ትወና/ጨዋታ

ድምፅ አልባ ጨዋታ(ትወና) ትኩረት፣ ፈጠራ፣ የፊት ገፅታ አገላለፅ እና ሊቆጣጠሩት የሚችሉ የሰውነት እንቅስቃሴዎችን በውስጡ ያካተተ ነው።

ይህ ጨዋታ ወሳኝ ወደ ሆነ ድርጊት የተመልካችን ትኩረት ያመራል።

1. ታሪክን ያለ-ቃል የመፍጠር ችሎታ ችሎታ
2. ለአምስት ደቂቃ ማሳየት
3. የታሪክ ፈጠራ ቅድመ ተከተል (መጀመሪያ፣ መሃልና መጨረሻ) ያለው መሆን አለበት
4. ታሪኩ መልዕክት የሚያስተላልፍ መሆን አለበት
5. የተቀዳ መዘድ (የመዘድ መሳሪያ ብቻ) መጠቀም

የቡድን ድምፅ-አልባ ጨዋታ

የቡድን ድምፅ አልባ ጨዋታ(ተወኔት) ሁሉም የድምፅ አልባ ባህርያትን ያካተተ ሲሆን የአካል እንቅስቃሴ እና የተለያዩ **ስሜቶችን** በመጠቀም እንደ ቡድን መልዕክትን ማስተላለፍ መቻል ነው።

በቡድን ጨዋታ ውስጥ

1. **ተሳታፊዎች የራሳቸውን ድምፅ-አልባ ጨዋታን(ትወናን) በማዘጋጀት መሰየም**
2. ከሁለት እስከ አምስት የሚሆኑ ተማሪዎች መሳተፍ
3. ለ ሰባት (7) ዲቂቃ **ማሳየት**
4. የጨዋታውን ርዕስ በማስታወቂያ ካርድ ላይ መለጠፍ
5. የሙዚቃ መሳሪያ ድምፅ ብቻ, ቃላት ያለውን መጠቀም



የልምምድ ጥያቄ 1

1. አንድን አጭር ታርክ በመፍጠር ድምፅ አልባ ጨዋታን(ትወናን) ለክፍል ጓደኞቻችሁ አቅርቡ።
2. መምህርረችሁ በነገሩአችው ክስተት ላይ በመመስረት መጀመሪያ፣ መሃል እና መጨረሻ ክፍል ያለውን ታሪክ በመፍጠር በድምፅ አልባ ጨዋታ(ትወና) አሳዩ።

2.4.2.ግለ - ተውኔት

የቅድመ-ንባብ ልምምድ

- የሆነ የግል ስሜት ተሰምቶአችሁ ለብቻችሁ አውርታችሁ ታውቃላችሁ?
- አውርታችሁ ከሆነ ከማን ጋር ተናገራችሁ?
- ብቻህን እንድታወራ ያደረገህ ክስተት ምን አይነት ስሜት ነው?

ግለ - ተውኔት ከግሪክ ቃል የመጣ ሲሆን “ mons” ማለት ነጠላ ና “ logos ” የሚለው ንግግር ማለት ነው።

ግለ- ተውኔት የሰው ልጅ በውስጡ ሁሌ የሚመላለስ ሃሳብን አውጥቶ በግልፅ የሚያሳይበት ነው። ይህንን ገፅ ባሃሪ የሚጫወተው ሰው ሃሳቡን በቀጥታ ለተመልካች ወይም ለሌላ ገፅ -ባህሪ ያወራል።

ስለዚህ ግለ-ተወኔት በትያትርና በፊልም ውስጥ በአንድ ግለሰብ የሚካኔድ ንግግር ነው። ግለ-ተወኔት በትያትር ጫወታ ውስጥ የባለታረኩን ገፁ - ባህሪ ለተመልካች ከማስገንዘብ አንፃር ሚናው የጎላ ነው።



የግለ -ተወኔት ትወናን የሚያሳይ ሥዕል

የግል - ተወኔት አይነቶች

ሁለት የግለ-ተወኔት አይነቶች አሉ።። እነርሱም ፦

ሀ. ውስጣዊ ግለ- ተወኔት

ለ. ድራማዊ ግለ- ተወኔት ናቸው

ሀ. ውስጣዊ ግለ- ተወኔት

ውስጣዊ ግለ-ተወኔት ማለት አንድ ሰው የውስጡን ሃሳብና

ስሜት አውጥቶ ሌላ ሰው እንዲያውቅለት ከውስጡ አውጥቶ

መልካች የሚያሳይ ነው። የዚህ አይነት ግለ- ተወኔት ብዙ ጊዜ በቪዲዮ፣ በትወናና በልብወለድ ውስጥ ይታያል። ይህ ግለ- ተወኔት አይነት በሁለት ቦታ ይመደባሉ። እነርሱም

- ቀጥተኛ ውስጣዊ ግለ ተወኔትና
- ኢ/ ቀጥተኛ ውስጣዊ ግለ- ተወኔት

ቀጥተኛ ውስጣዊ ግለ ተወኔት ማለት ሲፃፍ እራሱን በገፁ ባህሪውስጥ የሚገልፅ ሲሆን ውስጣዊኢ/ ቀጥተኛ ግለ ተወኔት ደግሞ ሲፃፍ እንደ መካሪ፣ አስተዋዋቂ አዘጋጅና ተመራጭ ሆኖ ይጻፋል።

ለ. ድራማዊ ግለ- ተወኔት

በዚህ ድራማዊ ግለ- ተወኔት ውስጥ ገፁ-ባህሪው ተመልካችን እንደያተኩር ይናገራል። ለህዝብ (ለተመልካች) እየተመለከተ ይናገራል። ይህ ግለ-ታሪክ ስነ-ትያትርን ያጠቃለለ ነው።

ግለ - ተወኔትና የመነባነብ ልዩነት

የግለ ተወኔትና መነባነብ በአንድ / ነጠላ / ሰው የሚከነውን ስለሆነ ተመሳሳይነት አለው ። ልዩ ከሚደርጋቸው ነገሮች ደግሞ ግለ- ተወኔት ገፁ- ባህሪው ለተመልካች የሚናገር ሲሆን መነባነብ ግን ለራሱ የሚናገር መሆኑ ነው።

ግለ-ተወኔትን በተግባር



ድረማዊ ግለ-ተወኔትን የሚያሳይ ስዕል

በስነ -ትያትር ክፍል ጊዜ በክፍላችሁ ውስጥ የግለ- ተወኔት አስፈላጊና ወሳኝ ነው። ይህንን ጨዋታ ከተለያዩ የግለ- ተወኔት ፅሁፎች በማንበብ የያዛችሁትን ሃሳብ ፊት ለፊት በመውጣት መናገር ይቻላል። ግለ-ተወኔትን በተግባር ለማሳየት የሚከተሉትን ማወቅ ያስፈልጋል።

ሀ. ለግለ-ተወኔት የሚሆን ተመጣጣኝ ፅሁፍ መምረጥ

መምህራችሁ በሚሰጡዎችሁ መመሪያ መሠረት ፅሁፉን መምረጥ ጥችላላችሁ። ካልሆነ መምህራችሁ ሊመርጡላችሁ ይችላሉ።

ለምሳሌ ከዚህ በታች ያለውን የግለ - ተውኔትንን ፅሁፍ ተመልከቱ፡፡

ቶኮ ዴም ጄዳ

ቶኮ ታኢ ጄዳ

ሶሪፋ ቀዲዳ ኦፊ ኤጊን አብጁዳ

አንስ ጊዱ ታኤን ሞቲ ኦፍን

ጄዳ

ሀንጂሬ በረኒን ሞቱማን ጎንፎዳ

ዴመሞ ዲሳሬ?

ዲሱንስ ተአሬ?

ዴሙንስ ፈላሬ?

ገራን ኬኛ ሀንቁ

ከራን ኬኛ ለኩ

ሆጂን ኬኛ ፎኩ

ወልትስ ሂን ቁፍኔ

አፍትስ ሂን ታኔ

ቀልቢስ ሂንጉደኔ

ወል ሂን ቀልቤፈኔ

ዳለጋን ደቦምኔ

ምልኪት ሂን ባኔ

ዱብ ደማሙ ዲሰሬ

ዲሱንስ ተኣሬ

ደሙንስ ፈላሬ

ኤዮን ፈለ ኮን አጌሬ

ያሴራ ወለቡ ሀርአሌን ስን ሀሜሱ

ተከ ስባኔራ ጋሂ ስን ለሜሱ

ሴራ ኬን ከከዴራ ወዳ ህን ሀንቅሱ

ነን ደማ ጋርስ ሀማስ ዋቀ ከን ሙርቴሱ::

ያ ስኢ ያ ቀዲዳ

ታሪ ዱቢንኬ ነሂዳ

ሞ ወልቲ ኑ ፍዳ ?

ከን ፊዴ ሀ ዱፋ

ቦዴስ ጋቢን ዱፋ

አራን ቁበ ኛዴ አቺን ሀፋ

አን ከኤራ ሂን ሀፋ

ያ ስእ ያ ሶር ገላ

ገነቲ የኩንኬ ተእና መላ

ዲና ሀርቴ ፍዱን

ስፈካቴ ፈላ

ኤኙቱ አቺን ሀፊ ኤኙ

መነ ገላ?

ኤጋ አዳ ቡሉቅ ስ ጋሬ ዲፈመ

ኩኖ ጂልቤን ፊዴ በዲኮን ስፋ ያማ

ሴፋኬ ጨብሱንኮ ስርና ወለቡማ

ዱዳኬ ገኑንኮ ዱዳ አንገፋማ

ስ ጅለት መደመንኮ መደመ ሞቶማ

ስመፈቺሴራ ናፋ ገሌራ አማ

ሙራንኬ ዱግዳ ገራ

ወበት ኑ ታሲሴሪ ጋራራ

ኤጋ አመስ ዲፈማ

ሰበብን ወል -ጋፋና

እልማንኬ አትማ

አን ሲፍ ኦፊ ኬኑደን

ዴማ

ቤኛንኬ ዲገኮን

ከፈለማ

ቦኩንኬ

ለፌኮን ዴብፈማ

አጎቱ አልፋኔ

ስፍ ዳአ ቶኮማ

➤ ከግለ- ተውኔት የወሰዳችሁትን የተውኔት ፅሁፍ

አስተውል

የመረጣችሁትን የተውኔት ፅሁፍ ስሜት ከፍ አድርጋችሁ በተውኔቱ ጋር መራመድ በሚቻለው ስሜት አንብቡ። የቋንቋ አናጋገር እና እያንዳንዱ የቃላት ትርጉም ግልፅ

እንደሆኑላችሁ አረጋግጡ። ጠመረጣችሁን የግለ-ተውኔት ፅሁፍ በደንብ በማንበብ ደራሲውንና የተፃፈበትን አመት በደነረብ አስተውሉ።

➤ **ልዩ የሆነ ገፁ ባህሪ ፍጠር**

ባዳበርከው የማስተዋል እና የፈጠራ ችሎታ መሰረት በማድረግ የራስህ የሆነ ገፁ ባህሪ በመፍጠር ገፁ ባህሪው ማስተላለፍ አለበት የሚችለውን መልዕክት በመፃፍ የራስህ የሆነ ዘዴ እና ድምፅ በመጠቀም መቅረብ የስችልሃል።

ይህ የፈጠራ ስራህ በትክክል ማቅረብ እንዲችሉ ከዚህ በታች ያሉትን ጥያቄዎች ለራስህ መመለስ አለብህ።

- የገፁ ባህርህ የኋላ ታሪክ ምንድነው?
- በሙሉ ታርኩ ውስጥ የገፁ - ባህሪው ስሜት እንዴት ይቀያየራል?
- ገፁ ባህሪው እንዲናደድ ያደረገው ክስተት ምን ድነው?
- ያስደሰተው ነገርስ ?
- የገፁ ባህሪው ትልቁ ፍርሃት ምንድነው ?

እነዚህ ጥያቄዎችን እንዴት መልስ ይጠብቅብሃል።

ስለዚህ ገፁ ባህሪው ያለበትን ክስተት በደምብ ለማወቅ ሞክር።

- በራስ በመተማመን ተውን /ተጫወት

የተውኔትን ፁሁፍ ካጠና እና ከመረጥከውን ገፁ ባህርን ከዋቅክ በኃላ በጓደኞትህ ፊት ወጥተህ በማሳየት ቀላል እንዲሆን እራስህን አሳምን። ካንተ የሚጠበቀው ትልቁ ነገር ደጋግመህ መለማመድ ብቻ ነው።

ከዚህ በታች ያለውን በመጠቀም መለማመድ ሞክር

- እያንዳንዱ ንግግርህን አስታውስ የምትናገርበትን ስሜትን
- ተመልካች በደምብ ሊሰማ እንዲቻል አድርገህ ድምፅህን ከፍ አርገህ ተለማመድ
- እንዳትኮላተፍ አንደበትህን አለማምድ ። ቃላቶችህን ለተመልካች በደምብ እንዲሰማ ይረዳሃል።

መልመጃ 1

በተግባር አሳዩ

1. የተለያዩ የግለ - ተውኔት ፅሁፍን በመምረጥ ለክፍል ተማሪዎች አቅርቡ።
2. የራሳችሁን ገፁ ባህሪ በመፍጠር አጭር የተውኔት ፅሁፍን በመፍጠር ለጓደኞቻችሁ አቅርቡ።

ምዕራፍ ሶስት

ታሪክ እና ባህል

3.1. ስነ-ጥበባት በማህበረሰቡ ታሪክና ባህል ውስጥ ያለው ሚና

መግቢያ

ስነ- ጥበባት የሰዎችን ስሜት ለመቆጣጠር ትልቅ ሚና አለው። በማህበረሰብ ታሪክ እና ባህል ውስጥ የራስ የሆነ ማራክ ድርሻ አለው። ለዚህ በዚህ ምዕራፍ ውስጥ የስነ-ጥበባት በታሪክ ና በባህል ውስጥ ያለውን ድርሻ በሶስቱም አቅጣጫ ያለው ስሆን ፣ የሙዚቃ ድርሻ በታሪክ እና በባህል ያለው ፣ ድምፅ አልባ ትወና በታሪክ እና ባህልን ለመግለፅ ያለው ሚና እና ስነ-ምልከታ በታሪክ እና በባህል ውስጥ ያለው ሚና በስፋት ትማራላችሁ።

3.1.1. የስነ - ጥበብ ድርሻ በማህበረሰቡ ባህልና ታሪክ ውስጥ ስነ - ጥበብ የሰው ልጆችን አኗኗር ዘዴ ስሜት እና ፍላጎት በመረዳት የሚያቀርብ ነው። የስነ- ጥበብ ፈጠራ አለም ላይ ያሉትን ልምዶች እና እውነታዎችን የሰዎችን ቀልብ በመሳብ

መልኩ በቀለም ቅብ፣ በቅርፃ ቅርፅ ፣ በግራፊክስ እና በመሳሰሉት ይቀርባል። በዚህ የፈጠራ ስራ ላይ የተሰማሩት ሰዎች ደግሞ የስነ ጥበብ ባለሙያ ይባላል። እነዚህ ባለሙያዎች ከድሮ ጀምሮ በፈጠራ ስራቸው አስፈላጊ የሆኑትን የህብረተሰቡን ኑሮ በተለያዩ ዘዴ ይስሩ ነበር ። በተለይ የሸክል ስራ፣ የልብስ ስራ፣ የቆዳ ስራ፣ የእንጨት ስራ፣ የብረት ስራ እና እነዚህ ከመሳሰሉት ላይ ለሰው ልጅ የሚያስፈልጉ እቃዎችን ይሰሩ ነበር። ይህ ደግሞ ለስነ ጥበብ እድገት መሰረት በመጣል ትልቅ ድርሻ አለው። የጥንት እጅ ስራ እንደመነሻ በመውሰድ የአንድን ማህበረሰብ ባህል ዕድገት ውስጥ ስነ ጥበብ የምጫውተው ሚና በሰፊ ማየት እንችላለን ።

እነሱም :-

- ሰዎችን ለማሰልጠን
- ለሰው ስራን መፍጠር
- በጎ ለድራጎችን ለማስተማር
- የሀገር እድገትና ልማት ላይ ለመሳተፍ
- የአካባቢ ተጨባጭ ሁኔታዎችን ለማሻሻል ።
- ህዝብን ለተለያዩ ስራ ለማነሳሳት

- በአንድ አካባቢ ያሉትን ህዝብ ባህልና ማንነትን ለማሳየት ::
- ጥሩ ስራ የሰሩትን ሰዎችን ለማስተዋወቅ
- ገቢ ለማግኘት
- ለመዝናናት
- የአንድ ሀገር እንደገት ለማሻሻል እና የመሳሰሉት ::

ባጠቃላይ ስነ- ጥበብ የአንድን ህዝብ ማንነት ከማስተዋወቅ ተነስቶ ባህል፣ ማንነት፣ ታሪክ ፣ እሴት ለማሳየት እና አብሮ የመስራትን ጥቅም ለማሳወቅ ትልቅ ድርሻ አለው። ስነ ጥበብ ህዝቦችን ለማግባባት ትልቅ ድርሻ አለው። ስለዚህ ስነ ጥበብ የተለያዩ ባህል ያለቸውን ሰዎች አመለካከት ፣ ታሪክ እና በቋንቋቸው እንደግባቡ የምያገናኝ ነው። ይህ ሙያ ብዙ ጊዜ ህዝብን ለመቀየር እንደ መንገድ የምያገልግል ሲሆን የሰው ልጅ ለሚኖረው ኑሮ ያለውን ልምድ ዓለም ላይ ለማሳየት ተመራጭ መሳሪያ ነው። ስለዚህ ስነ ጥበብ የደስታ ምንጭ በመሆኑ ታሪክን ፣ ባህልን እና እነዚህን የመሳሰሉትን በማንፀባረቅ እና በማነሳሰት በህብረተሰቡ ዘንድ ይደነቃል።

ለምሳሌ የሚከተለውን በትብብር የሚሠሩ ሰዎችን የሚያሳይ ሥዕል ተመልከቱ



ሰዎች በህብረት አረም ሲያርሙ የሚያሳይ ስዕል



ሰዎች በህብረት ሲያጭዱ የሚያሳይ ስዕል

በአጠቃላይ ስነ-ጥበብ በአንድ አካባቢ የሚገኙ ማህበረሰቦች ልምዶቻቸውን እንድለዋወጡና መስተጋብር እንዲፈጥሩ ያስችላቸዋል። በተጨማሪም ስነ-ጥበብ ያለፈውን ታሪክ

ለማስተዋስ፣ አዲሱን ለማስተዋወቅ እና የወደፊቱን ለመተንበይ ይረዳል።

ተግባር

ሰዎች ሲረዳዱ የሚያሳይ ስዕል አይታችሁ ታውቃላችሁ? የሚታውቁ ከሆነ ስለ ስዕሉ ለመምህራችሁ ንገሩ።

3.1.2.ሙዚቃ በህብረተሰብ ውስጥ በታሪክና ባህል በኩል ያለው ድርሻና ባህላዊ ውዝዋዜ ተግባር

የሚከተሉትን ጥያቄዎች ጊዜ ወስዳችሁ በመካከር፣ ሰዎችን በመጠየቅ የተስማማችሁበትን ሃሳብ ለክፍላችሁ አቅርቡ።

- 1. የአንድ ማህበረሰብ ታሪክና ባህል በሙዚቃ እንዴት ይገለጻል?**
- 2. በተለያዩ በዓላት ላይ ምን አይነት ሙዚቃ ይቀርባል? ይቀርባል የምትሉትን ሙዚቃ ክፍል ውስጥ አሳሙ።**
- 3. በአካባቢያችሁ የሚገኙ ዘፈኞች በምን በምን ጉዳዮች ላይ እንደሚዘፍኑ በመጠየቅ ዘርዝሩና በምሳሌ በማስደገፍ ግለፁ?**

4. ከትምህርትና ከባህል ጋር የተያያዙ በማህበረሰብ ውስጥ የሚገኙ መዝመሮችን ከሰዎች በመጠየቅ ክፍል ውስጥ አቅርቡ።

ተግባር 2

1. በአካባቢያችሁ ከሚገኙ ዘፈኞች ውስጥ ታዋቂና ተወዳጅ የሆኑትን ምረጡና የስራቸውን ታሪክ ከሰዎች በመጠየቅ ለክፍላችሁ አቅርቡ።

2. የአካባቢያችሁን ባህላዊ ውዝዋዜ ተለማመዱና በክፍላችሁ ውስጥ አሳዩ።

በታሪክና በባህል ረገድ ሙዚቃ በህብረተሰብ ውስጥ ያለው ድርሻ

በኦሮሞ ማህበረሰብ ከጥንት ጀምሮ ሙዚቃን የተለያዩ ጉዳዮችን እንደሚወጡበትና ከትውልድ ወደ ትውልድ እያስተላለፉ መምጣታቸው ይታወቃል። ይሁን እንጂ በፓለቲካ ጭቆና የተነሳ የሙዚቃ ታሪክ ተፅዕኖ ሊቀመጥ አልቻለም። ነገር ግን በተጨማሪም የኦሮሞ ማህበረሰብ ሙዚቃን ለሚከተሉት ጉዳዮች ይጠቀምበታል።

- ባህላቸውን ለመሳደግ
- ለዓላት ጊዜ
- የገዳ ሥርዓትን ለማከናወን

- የራሱን ፓለቲካ ለማራመድ
- ሀዘንና ደስታውን ለመግለፅ
- ኢኮኖሚውን ለማሳደግ
- ንብረቱን ሊያሳይበት
- እምነቱን ለመግለፅ
- ትምህርት ለማስተላለፍ
- ጀግንነቱን ለማሳየት
- ብሶቱን/ንዴቱን ለመግለፅ ለመሳሰሉት ይጠቀምበታል።

መዝሙር

ባህልን የሚገልፅ መዝሙር ከዚህ በታች እንደምትመለከቱ በቡድን በመሆን ከውዝውዜ ጋር ተለመመዱና አቅርቡ።



አዳ በሬዳ ቀብና ሂንጂሩ ከኬኛ ጊቱ

ሴና በሬዳ ቀብና ሂንጂሩ ካንኬኛ ጊቱ

ሜሻ ፋያ ኦሮሞ ኩምንሌከቱ

አዳ በሬዳ ቃብና ሂንጂሩ ክንኬኛ ጊቱ

ሴና በሬዳ ቀብና ሁንጂሩ ከንኬኛ ጊቱ

ሜሻ ፋያ ኦሮሞ ኩምንሌ ከቱ

ሜ አል ካኢ አቦቲን አዳ ኬሳን

ሜ አል ካኦ አዶሊን አዳ ኬሳን

ሜ አል ካኦ አዶሊን አዳ ኬሳንፋ

የሮ ዱር ዶፋማን ካን አጨጫምኔ

ሃለ ጋሪን ጉዲስና አዳ ኬኛሌ

ሜ አል ካኦ ደርገሳ አዳ ጉዲስና

ሜ አል ካኦ ሸመሬ ኦዳ ጉዲስና

ሀንጋ የሚት ጨልስኔ ኦፍ ኢራፋና

ማንጉዶፍ አዶሊን ዴምኔ ቆአና

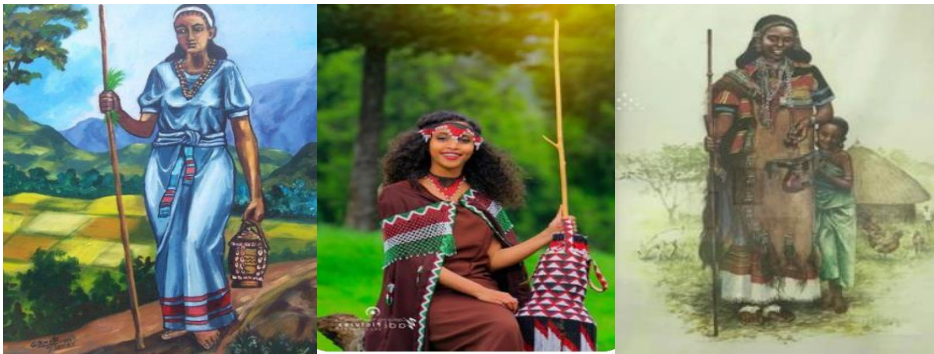
አዳ ኬኛ ካ አዋላሜ እፍ ባፋና

ቶኮን ቶኮን ባኤፌፋ ሙለታ

ፋያ በሬዳ ቀበና ረቢፋ ገለታ

በሬስኔ ሀኬኑ ሃሊፋ ደሎታ

ሀጉዳቱ ሀደጋጉ አዳን ኡመታ



3.1.3. ድምፅ-አልባ ትወና በታሪክና በባህል ውስጥ ያለው ድርሻ

ድምፅ አልባ ጨዋታ/ትወና ከረዥም አመታት በፊት የነበራና አለም አቀፋዊ መግባቢያ ነው።

በጥንት ዘመን ቋንቋ በደንብ ባላደገበት ዘመን ሰዎች የተለያዩ ድርጊቶችን በማስመሰል ለመግባባት ጥረት ሲያደርጉ ነበር። ይህም ሙከራ ቀስ በቀስ ወደ ድምፅ-አልባ ተወና ለማደግ ችሏል። ሰዎች ሲያስመስሉ የነበሩት እንስሳትን፣ የተለያዩ መሳሪያዎችና በዚያን ሰዓት ማስተላለፍ የፈለጉትን መልዕክት

ነበር። ከዚያ በኋላ ተፈጥሯዊ የሆነ ምትና የድምፆች ዜማን ለማስመሰል ሲባል ድራማ እንድጀመር መነሻ ሆኖለታል።

ድምፅ አልባ ትውና/ጨዋታ የተጀመረው ከረዥም አመት በፊት ሲሆን ባህላዊ ድርጊቶች በእንቅስቃሴ ብቻ ስቀርቡ ነበር። የጥንትም ሆነ ዘመናዊ የድምፅ-አልባ አርትስቶች ችሎታቸው ከበዓላት አከባበር ባህል የመነጫ ነበር።

በግሪኮች ታሪክ ውስጥ ድምጽ-አልባ ተውኔት/ጨዋታ ከትሮጃን ጦርነት ጋር ተያይዞ የእንቅስቃሴ ምትና ቅደም ተከተል በመጠበቅ ሲቀርብ ነበር። በሮማን ሀገር ድምፅ-አልባ ትውና በመጀመሪያ ተፅዕኖ ወደ ድርጊት በመቀየር ታሪክ፣ ወቅታዊ ጉዳዮች፣ ፍቅር፣ የተለያዩ ወንጀሎችና ስለ እግዚአብሔር የቀርብ ነበር። በጣሊያን ሀገር በ15ኛ ክ/ዘመን ኮማዲያ ዲል አርቴ የሚል ድምፅ-አልባ ትውና ተዘጋጅቶ ሲቀርብ ነበር። ይህም በአጠቃላይ የአውሮፓ አህጉር ውስጥ እንደፌዝ ስቀርብ ነበር።

መልመጃ 3.1

ለሚከተሉት ጥያቄዎች ለድምፅ አልባ ትውና ሚሆን ሃሳብ ከፈጠራችሁ በኋላ በድምፅ-አልባ ትውና አሳዩ።

ሀ. የአሮሞ ማህበረሰብ ባህል የሚያሳይ ድምፅ-አልባ ትወና በመፍጠር በተግባር አሳይ።

ለ. የተለያዩ አፈ-ታሪኮችን ወደ ድምፅ-አልባ ትወና በመቀየር በተግባር አሳይ።

ግለ-ትወና በታሪክና ባህል ውስጥ ያለው ድርሻ

በምዕራፍ ሁለት ውስጥ ግለ-ተወና በስፋት ተምረቸዋል። ግለ - ተወኔት አንድ ሰው (በነጠላ) ሆኖ ታሪክን የሚተርክ ነው። ከረጅም ጊዜ በፊት በትያትር ውስጥ ብቻ የሚጠቀሙ ሲሆን በአሁኑ ጊዜ ግን በፍልም ውስጥ ና በቴሌቪዥን ድራማ ውስጥ ስራ ላይ እያዋለ ነው።

በግል ትወና ውስጥ የቤተሰብ ታሪክ የሀገር ታሪክ እና ጦርነት የጀግኖችን ታርክ፣ ስለ ህብረተሰቡ ባህል ውስጥ በመኖሩ መሳየት ይቻላል። ለምሳሌ :- ስለ ግለ ተወኔት ታሪክ ውስጥ ለመፃፍ በቀላል መንገድ የራሳችሁን ታሪክ በቅርብ ያለትን በማስታወስ ማካሄድ ። ከዚህ በፊት ከሁለት ትውልድ በፊት የነበረ ታሪክን በቀላሉ የግለ-ተወኔት ፅሁፍን በማዘጋጀት ትችላለችሁ። በሌላ በኩል የተለያዩ ፎቶዎችን አለባበስ ሁኔታን፣ የመቸት ምስል ያንጊዜ የነበረው ላይ የዛን ጊዜ

ህብረተሰብ ፕሮፎርማንስ ግጥም - ተውኔት የፃፋችሁት ውስጥ ለማሳየት ይመቻችሉ።

መልመጃ 3.2.

ከዚህ በታች ያት ድርጊቶች በመፃፍ በተግባር አሳይ ።

1. ግለ - ተውኔት የጀግኖች ታሪክ፣ የኦርሞ ህዝብ አስፋፈርና አወቃቀር የሚያሳይ ፅፋችሁ አሳይ።
2. ይህን የፃፋችሁትን ግለ -ታሪክ በትክክል በመለማመድ በፕሮፎርማንስ አሳይ ።

ምዕራፍ 4

የስነ - ጥበብ ማራኪነት

4.1. የስነ - ጥበብ ልምምድ አስፈላጊነት መግቢያ

በምዕራፍ ሶስት ውስጥ የስነ -ጥበብ በማህበረሰቡ ባህል እና ታሪክ ውስጥ ያለውን ድርሻ በስፋት ተምራችኋል ። በዚህ ምዕራፍ ውስጥ ደግሞ የስነ- ጥበብ አድናቆትና የስነ - ጥበብ ልምምድ አስፈላጊነት አንድ በአንድ የምትማሩ ይሆናል። በዚህ መሰረት የማህበረሰቡን የእጅ ስራ እንደ ቤት ስራ ፣ የሙዚቃ ጫወታ ፣ ጥበብ የትያትር ጥበባት እና ፊልም ታድንቃላችሁ። እንዲሁም የስነ - ጥበብ ልምምድ አስፈላጊነት ፣ ሙዚቃ ፣ ትያትር እና ፊልም ውስጥ ያለውን ትማራለችሁ።

4.1.1. የስነ-ጥበብ ልምምድ አስፈላጊነት

ተግባር 1

የሚከተሉትን ጥያቄዎች መልሱ::

ሀ. የስነ-ጥበብ ልምምድ ምንድን ነው?

ለ. ስነ-ጥበብን ለመለማመድ የሚያስፈልጉ ነገሮችን ዘርዝሩ::

የስነ - ጥበብ ልምምድ አስፈላጊነት የንድፍ ችሎታ፣ የቀለም ቅብ እና የትናንሽ ዲዛይኖችን ወይም ቀላል ድዛይኖች አንድያድጉ ያደርጋል። ስለዝ የሰው ልጅ በዋሻ ውስጥ በምኖርበት ዘመን ሁሉ በዋሻው ግድግዳ ላይ እና በዝርግ ድንጋይ ላይ ስለት ባለው ድንጋይ እና ከሰልን በመጠቀም ሀሳቡን ስገልፅ እንደኖረ ታሪክ ይመሰክራል።

የሰው ልጅ በሰልጣኔ ትለቅ ቦታ ደርሶ ሐሳቡን የሚገልፅበት ዘዴም ቢበዛም ይህ ጥበብ በዚህ አለም ላይ ትለቅ ቦታ አለው።

ለምሳሌ :- ውበትን ፣ የተለያዩ ታረክን፣ ደስታን፣ ሀዘንን እና የአንድን ህበረተሰብ ባህልን በመግለጥ ረገድ ትልቅ ሚና እየ ሰጠ ነው ። የመፈጠር ችሎታን ለማካበት ትለቁ ነገር በየግዜው ለምምድ ማድረግ፣ ሌላ ሰው የነደፈውን ንድፍ በማየት ሌላ ንድፍ ምንደፍና የመሳሉት ናቸው።

በአጠቃላይ በስነጥበብ ውስጥ የአንድ ስነምክታ ስራን ለመስራት መደረግ ያለበት የማይቆራረጥ ልምምድ በማድረግ የራስን ችሎታ ማሻሻል እንደሚቻል ያስረዳል።

4.1.2. ለሙዚቃ ውስጥ የልምምድ አስፈላጊነትተግባር

ከዚህ በታች ያሉትን በቡድን ሆናችሁ ተወያዩበትና የተስማማችሁበትን ሀሳብ ለክፍል አቅርቡ።

1. ሰው ያለልምምድ አንድን መዝሙር ማወቅ ይችላል?
2. አንድን ሙዚቃ ለማወቅ ምን ምን መለማመድ አለበት?
3. አንድን ሙዚቃ እርስ በርስ ለመለማመድ ምን ያህል ጊዜ ይወስዳል ?

ልምምድ እና ሙዚቃ መቼም የማይለያዩ ናቸው።

ለልምምድ ሰፊ ጊዜን ያልሰጠ ሰው ሙዚቃን አይችልም ።

ስለዚህ ልምምድ ለሙዚቃ መሰረት እና በጣም አስፈላጊ ነው።

ተግባር

በአካባቢያችሁ ከሚታወቁት የሰርግ ዘፈኖች ውስጥ አንድ ውሰዱና ተልማምዳችሁ ለክፍል ጓደኞቻችሁ አቅርቡ።

ለምሳሌ:- ከዚህ በታች ያለውን የሰርግ ዘፈን ወስዳችሁ በመለማመድ ማቅረብ ትችላላችሁ።

የምተታገባ ሴት ልጅ ሐና (እንሶስላ) በምትቀባበት ወቅት ከጓደኞቿ (ከሚዜዎቿ) ጋር ከበሮ በመምታት በመያዝ ታሪክ እያነሱ ያዜማሉ።



ያሐና ሚቹ ሀርካ

ሀርካ ኮቴሌ ዱረ ነቃ

ሀርኮ ኮ በሬቸቴ

ሚል ኮ ሐን በሌሱን መሌ

ያ ዊርቱ ሚቹ ገርባ

ገርባቶ ዱሪ ኒደቅጣ

ቀሬ ኮ በሌሲቴ

ሴና ኮ ሐን በሌሲን መሌ

ሔና ሀማ ያ ካሎ

ሒን ሀሚን አጄረዱ

ሌናን ደማ ያ አዮ

ሕን ረፊን ደጌፊዱ

ዮ ረፍቴ ቀልቤፊዱ ::

ጉዳሩ ሲርቡ፣ ገምቦ ዳባዱ

ኑን ዳሩ ጂቡ አቦ ጃለቱ

አቦን ገረዳ

ናፊ ሀለጋዳ

አቦን ከንሰኒ

ኑሞ ማልሰኒ

አባ ኒ ደልቼን

ባሊን ሴ ፈላ?

ደቂ አዳ አጋ

ሁንዴ በርጩማ

ሁንዴን አቸማ

ጀዲ ጨለማ::

የሰርገኛ ዘፈን



ሀዩ ዱሬ ----- ሆማ ሆፊ

ዱሬ ----- ሆማ ሆፊ

ያ ጎጎሪ ቁኔ -----ሆማ ሆፊ

ዱሬ -----ሆማ ሆፊ

ያእሼ ፋረ ዴዱ -----ሆማ ሆፊ

ዱሬ -----ሆማ ሆፊ

ዳ.ፍቴ አ.ጆሌን አሮሞ-----ሆማ ሆፊ።

ዳ.ሬ -----ሆማ ሆፊ።

አ.ሼን ዳ.ረ ዲምቱ -----ሆማ ሆፊ።

ዳ.ሬ -----ሆማ ሆፊ።

አ.ሼን ቡቴ ሬበዳ-----ሆማ ሆፊ።

ለሰርገኞችን የሚሰድብ ዜማ (ዘፈን)



ጃርሰ አሪ ባታ ----- አ. ሌ ኬ ያቦሬ

አሶ ቱመኒ ----- አ. ሌ ኬ ያቦሬ

በር ሰዲ ቆታ ----- አ. ሌ ኬ ያቦሬ

ጃርሰ ዋሃላ ----- አ. ሌ ኬ ያቦሬ

ዳ.ጋ ደርበዳ. ----- አ.ሌ ኬ ያቦሬ

ጭረቻን አርጋ ----- አ. ሌ ኬ ያቦሬ

ዲራ አላፋሉ ----- አ. ሌ ኬ ያቦሬ

ሶዲችን አርጋ ----- አ. ሌ ኬ ያቦሬ

አ.ሌ ኬ ያቦሬ !

ሶዶን ዳኬ ቡኬሴ ----- ያ ቦሬ

ዋሔሊ ቶልቼ ዲዩሴ ----- ያ ቦሬ

ደጌሳ ያ ደርገጌሳ ----- ያ ቦሬ

ኩኒ ጉረ ዲራ ለሌሳ ----- ያ ቦሬ

ያ አሌ ቀሎ ቀሊአቲ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ያ ቦሬ

ቀበኛ ሂን ቀብዱ ነምቲቲን ያቦሬ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ኬሻ መረቴ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ገባ ጠሊፍቲ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ያ ፋቴ ገልቴ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

መጫ ረኪፍቲ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ያ ሶዴ ተብጂ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

አቲ ኤሳ ባቴ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ከን ሁሩን መጣ ያ ቦሬ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ፈካታን ሀሬ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ኑቶ ሒን አገሬ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ከን ኤልካን ጋነረፋ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ማልጄናን ኮልፋ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

መነ አባ ኮቱ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ጉልንታ አልካ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ቦሮን ሶዮማ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

መነ አባ ኬቲ ያ ቦሬ ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ጉልንታን ፊፋ ያ ቦሬ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

ቦሮን ፎን ነማ ያ ቦሬ----- አ.ሌ ኬ ያ ቦሬ

የሚያራሩ ዘፈኖች (ዌዳ መረሮ)



ሲምቢሮ ያ በሪ ዋማ

ለፈቲሃረአ ሚፍ በሪ ሳማ

በሪኤ ፊረ ናፊ ዋማ

ፊረ ኮ ኢስ ከረ ሀላላትን ነጋ ዳማ

ፊረሳ ኢሳ ከራ ሀላላትን ደካ ካባ

ሔናን ሀማ ያ ከሎ

ሂን ሀሚን አጄራዳ

ሴናን ዳማ ያ አዮ

ሂን ረፊን ደጌፋዳ

ዮ ረፍቴ ቀልቤፊዳ

አፋ ሀደኮ፣ ሀርቴ ሂን ገቲንሆ

ነአ አርጉ ጅቴ ሂን ሶዳቲኖ

በከ ደምቢ ኮ፣ ጉምቢ ዳበዱ

በከ ጨሰ ኮ፣ ፈርዴን ሂዳዱ

ጨባ ሂርባተ ኮ፣ ዱልቢ ካውዱ

ዋ ዲልቢ ሕንታቱ ፣ ጉላንታታቱ

ሆሮቦ ያ ማራጭች

ያማራጭች

ያ አቤ ያጃላሌኮ

ናጉረጉርቴሬ

ቀርሺወያሬ

ዳረ ባቴሬ

ፋን ባቴሬ

ጃልዴሲገራ ሂንሂዲቱ ሴቴ?

ቱሪ አማ አዳ

አዴምቴ ገልቴ

ዋምቴ ነደብዴ

ሂን አሩ ሴቴ?

ቱር አማ አርታ

ሀንቱትኒደልቴ

ሀርቡቲገልቴ

ዋልደቡን ንሴ

አብጁቲገልቴ

ሀንዳቆን ቡስቴ

ቆጠ. ጀለቲ

ያ ሒሪዬ ኮ

ና ዶክሲተኒ

ኮሎ ጀለቲ

ኮሎንሀንሳኒ

አኒ ማል ሰኒ

ለከብቶች የሚዜም ዝማሬ (የከብቶች ሙገሳ መዝሙር)



ኤሞሌ

ማል ወያ ማል ወያ

ሎን ወያ ሎን ወያ

ዱጉማን ሎን ወያ

ሳወን ጅሩ ጃርሳ

ጅሩ ደርገጌሳ

ዱጉመ ሎን ወያ

ዲቡተን ባሬቻ

ዱገን ቀበኔሳ

ቀቄ ሳዊ ጅሩ

አግዲን ኢሳ መርጋዳ



ቡልቲን መረራዳ

ኬሱማን ኡልፎዳ

ዳጉማ ሎን ወያ

ሳውን ጋፋ ፎኩ

ዮ ሲደበን ሀንቁ

4.1.3. የትያትር ጥበብና የፊልም ጥበብ ልምምድ

አስፈላጊነት :

ልምምድ ሙሉ ሰው ያደርጋል

- ልምምድ ሙሉ ሰው ያደርጋል ሲባል ምን ማለት ነው? ይህ ማለት ልምምድ ብቻ ሙሉ ሰው ያደርጋል ብለ ታላቅላህ? ምን ያህል ልምምድ ነውና ሙሉ ሰው የሚያደርገው? ሙሉ ሰው ማለት ምን ማለት ነው?
- ለፊልም ፕሮዳክሽን ሆነ ለትያትር ፕሮዳክሽን ለምምድ አስፈላጊ ነው።
- ብዙ ጊዜ በፊልም ፕሮዳክሽን ውስጥ ልምምድ አልተለመደም። ነገር ግን የፊልም ልምምድ ለፊልም ዝግጅት በጣም ቀለል ያደርገዋል።
- ከልምምድ ውጭ ተዋንያን ሁለት ምርጫ ብቻ አላቸው። የትያትራዊ ድርሰት ቃላት እንደ ገባቸው ይፈታሉ፤ የምታያቸውን ብቻ መጫወት ወይም በካሜራ ፊት ለፊት በምቆሙበት ጊዜ በድንጋጤ ደርቀው ይቀራሉ። ሁለቱም ምርጫዎች በፍፁም ትክክለኛ ምርጫ አይደሉም ። ስለዚህ የፍልም ጥበብ ፕሮዳክሽን ውስጥ ልምምድ ግዴታ ነው።

- በአምስት (5) ምክንያቶች ልምምድ ግዴታ ይሆናል፡-

1 ልምምድ በተዋናዮች መካከል መግባባትን ይፈጥራለ፡፡

- የፕሮዳክሽን አዘጋጅ መጀመሪያ ተዋናዮችን

ማለማመድ አለበት፡፡ ተዋናዮች ከአራት (4) ሳምንት እስከ ስድስት (6) ሳምንት በቀረፃ ጊዜ እየተለማመዱ መቀረፅ አለባቸው፡፡ አዘጋጅ በተከታታይ መቆጣጠር ይኖርበታል፡፡ ይህ ልምምድ የተዋናዮቹ ጥንካሬን ለማወቅ ብቻ ሳይሆን፣ ተዋናዮች ገፁ ባህሪያቸው እንዲረዱ ያደርጋቸዋል፡፡ አንድ ተዋናይ የገፁ ባህሪውን አይነትና ባህር በመወከል መጫወት ካላወቀ ተዋናይ መሆን አይችልም፡፡

2. ልምምድ በጊዜ ለመጠቀም ይረዳል

- ሁሉም ተዋናያን ለቀረፃ ከተወሰኑ ሳምንታት በፊት ተገናኝተው የንባቢ ልምምድ ማካሄድ አለባቸው ፡፡ ይህም ከስተት አዘጋጅ የተዋናዮች ለድርሰቱ ያሉትን ግንዛቤ እና የቃላት ሁኔታ አንድለዩ ያደርጋል፡፡

3. ውጪን የመቀነስ ልምምድ

ለማንኛውም የፍልም ጥበባት ትዕይንት ውስጥ ጊዜ ገንዘብ ነው፡፡ ልክ ካሜራው መቅረፅ እንደጀመረ ክፍያው አንድ ይላል፡፡

ምክንያቱም በፕሮዳክሽን ውስጥ ጊዜ ለተዋናዮችና ለባለሙያዎች ብቻ ሳይሆን። ለተከራዩ መሳሪያዎች ፣ ለቀረፃ ቦታዎችና ለመሳሰሉት ይከፈላል። የካሜራው መብራት ሲበራ ፣ ደጋግሞ የመለማመጃ ጊዜ የለም ።

4 . የተዋንያኖች ልምምድ በራስ መተማመናቸውን ያመጣል

በተለይም ኅበዝ ተዋናዮች የገፁ ባህሪን አመል በመወከል የሚጫወቱትን በደንብ ይረዳል። በልምምድ መካከል ተጨማር ሀሳብ ለአዘጋጁ በመንገር የአድናቆት ስሜት ውስጥ እንዲገባ ያደርጋሉ። ተዋያዮች ልክ እንደ ሕፃናት ናቸው። አዘጋጆቹ የሰሩትን ስራ ሲያደንቁላቸው በራስ መተማመናቸው ይጨምራል። በደንብ መስራታቸውን ሲያውቁ እርስ በርስ ያላቸውን መግባባት እያሻሻሉ ይሔዳሉ ።

5. ልምምድ የስነ -ፀሁፍን (ትያትራዊ ድርሰትን) ያዳብራል

በልምምድ ውስጥ ስህተት የሚጠበቅ ነው። ምክንያቱም ትክክለኛ እና ስህተት የሆነውን ነገር ከውስጡ እናገኛለን። ፀሀፊዎች ስነ ፀሁፋቸውን ጨረሱ ማለት፡- ለቀረፃ በቂ ነው ማለት ነው። ፀሀፊው ሲፅፍ ትክክል ነው ብሎ ያስበውን ተዋናዮች በሚናበቡበት ጊዜ ስሜቱ ላይግባባ ይችላል። ትያትራዊ ፀሁፍ በተዋንያን እስከሚነበብ ድረስ

ፀሀፊው እራሱ በውስጡ ያለውን ነገር ሁሉ ሙሉ በሙሉ ሊያወቅ አይችልም ተዋናዮች በቡድን በመሳተፍ በትያትር ፀሁፍ ላይ ሀሳብ ይዘሩበታል። ወደ ድርጉት በመቀየርም ትልቅ ሚናን ይጫወታሉ።

4.2. የእጅ ጥበብ አድናቆት

4.2.1. በሀረር ከተማ ውስጥ የሚገኝ ግንባታ

የሀረር ከተማ የሀረሪ ክልል ዋና ከተማና በምስራቅ ሀረርጌ ዞን የምትገኝ ሲትሆን ጀጎል ከተማ በመባል ትታወቃለች ። ይች ከተማ በትንሽ መሬት ላይ የተመሰረተች ሆና ብዙ የቱሪስት መስህብ ካለቸው ውስጥ አንዷ ነች ። የከተማዋ ታሪክ ከ 1000 ዓመት በላይ አስቆጥሯል፤ ቅሪት አካሎቿም እንዲበዙ አድርጓል። የጀጎል አጥር እና በሮች፣ የወርቅ ሳንቲሞች፣ ረጃጅም እድሜ ያስቆጠሩ መስኪዶችን፣ የቤት አሰራር እና የተለያዩ የእጅ ስራዎች ከተማዋ ውስጥ ካሉ የቱሪስት መስህቦች ውስጥ የተወሰኑት ናቸው ። የሀረር ከተማን ባህል እና ታሪክ ከሚያሳዩ ፎቶ ግራፎች መካከል የተወሰኑት ከዚህ

በታች ያሉት ናቸው :: እነሱም :



የጀጎል አጥር

ይህ አጥር ያሉት አምስት በሮች ውሃ በሚገኘበት አቅጣጫ ታስቦ የተሰራ ነው::



የወለጋ ሙዝየም

የወለጋ ሙዝየም የዞኑ ዋና ከተማ በሆነችው በነቀምቴ መሃለ ከተማ ይገኛል። ይህ ሙዝየም በጀርመን መንግስት በተሰጠ ንድፍ መሰረት የተገነባ ነው። እሱም በ 1979 ዓ.ም አገልግሎት መስጠት ጀመረ። የሙዝየሙ አላማም የኦሮሞን ባህል ፣ ታሪክ፣ የህዝቡን ጥበብ መጠበቅ እና በመንከባከብ ለመጨው ትውልድ ማስተላለፍ ፣ እንዲሁም ለጉብኝት እና ለጥናትና ምርምር እንዲያገለግል የተገነባ ነው። ይህ ሙዝየም ታርክ ፣ ባህል እና በአካባቢው የሚኖሩ ማህበረሰብ ጋር ተያይዞ ያለውን 1800 የሚሆኑ ቅርሶችን ይዘዋል።



4.2.2. የሙዚቃ ጫወታ አድናቆት

ድርጊት 4

1. በአካባቢያችሁ ከሚደመጡ ሙዚቃዎች መካካል በጣም ተወዳጅ እና ተመራጭ የሆኑትን በመምረጥ ደረጃ በመስጠት፤ ደረጃ የሰጣችሁለትን ምክንያት ለክፍል ጓደኞቻችሁ ግለፁ።

ድርጊት 5

1. በአካባቢያችሁ ካሉት ጌረርሳዎች መካከል አንዱን መርጣችሁ በመለማመድ ለክፍላችሁ አቅርቡ።

4.2.3. የትያትር ጥበባት እና የፊልም ጥበባት አድናቆት

ቅድመ ንባብ ልምምድ

- የሰነ - ጥበብአድናቆት ማለት ምን ማለት ነው ?
- ፊልም ወይም ትያትር አይታችሁ ታወቃላችሁ ?

መልሳችሁ አዎ ከሆነ የተመለከታችሁት ፊልም ወይም ትያትር ርዕስ ምን ይባላል ?

ከተመለከታችሁት ፊልም ወይም ትያትር የቱን አድንቀሃል ?

የሰው ልጅ የተወሳሰበ አልም ውስጥ ይኖራል። በተለይ በአሁን ጊዜ ከቴክኖሎጂ እድገት ጋር ተያይዞ አንዳንድ ሰዎች ከአለም ጋር መግባባት አልቻሉም። በግለሰብ እና

ማህበረሰብ ያለመግባባት ፣ በሰው እና በተፈጥሮ
አለመግባባት ፣ በሰውና በቴክኖሎጂ መካከል ያለው
አለመግባባት ሰፊ ሆኗል ።

ስነ - ጥበብ ደግሞ የሰዎችን ልፋት ለማሳየት የሚቋረጥ
ብረሀን ሆኖ በመሆን፤ ተለዋጭ መንገድ ያሳያል። የስነ-
ጥበብ አድናቆት ማለት? ምን ማለት እንደሆነ ከላይ
ተገልጻል። ስለዚህ ፊልም እና ትያትር የሰዎችን ስነልቦና እና
በአለም ላይ ያለውን ችግር ከሰው የአዕምሮ አስተሳሰብ በላይ
ግልፅ አውጥቶ ያሳያል። ይህንን ጥበብ በእኛ ፍለጎት ሳይሆን
፣ ትያትሩ ና ፊልሙ የቀረበበት መንገድን እና የቀረበበት
ብስለት የግድ እንድናደንቅ ያደርገናል።

ሁለተኛው የአርት ሞያ(ስነ-ጥበብ) አድናቆት ደግሞ በጊዜ እና
በቦታ አይወሰንም ። የትያትር ሙያ አድናቆት ጊዜአዊ
ክስተቶችን (ክንዋኔዎችን) ለማሳየትም ሆነ ለመምረጥ
ላለፈውና ለሚመጣም አመት ሊቀጥል ይችላል። ትያትር
ሙያ እና ፊልም በመጠቀም የሰዎችን ስነ-ልቦና እና ስሜት
አለም ላይ ያሉትን በሰዎች ስነ-ልቦና እና ስሜት
የሚከሰቱትን ክስተቶች ያስተላልፋሉ። ይህ ማለት አሁን
ያለብትን ሁኔታ እና ወደፊት የሚመጣውን ማሳየት ይችላል።

በአጠቃላይ ስነ-ጥበብ ማለት ሀሳብና አመለካከትን ለመግለፅ፣ ስሜትን ለመግለፅ. የህይወት ልምድ እና የተለያዩ የአዕምሮን ፈጠራ አርቲስቶች በግልፅ ያሳያሉ። የትያትር ጥበብ አድናቆት የተለያዩ ጥቅሞች አሉት። ለምሳሌ :- የትያትር ጥበብ አድናቆት ልክ ባለቤቱ እንደሚረዳው ሆኖ ለአዕምሮ ጤንነት ትልቅ ቦታ አለው። የትያትር ጥበብ እና ፊልም በተለያዩ ሁለት የአርት ሞያ አይነቶች የሚከፋሉ ናቸው ። እነሱም

1. ታሪክን መተረክ

2. ገፀ - ባህሪን መግለፅ

የትያትር ጥበብ ልምድ

ልክ እንደ ሌላው አርት ጥበብ፣ ትያትር በጊዜ እና በቦታ ላይ ይወሰናል። ትያትር የሚለው ቃል 2ቀን በቀን የሚከነወነውን ድርጊት ለመግለፅ እንጠቀመዋለን። ትያትርን የምናጠናበት እና የምናደንቅበት ምክንያት በሶስት ነገሮች ላይ ተመስርተን ነው። እነሱም፡-

1. የትያትር - ፀሁፍ ታሪክ የሁሉም ድራማ መሰረት

ነው።

ዱሮ ግሪኮች የኮሜዲን እና የትራጂዲን ድራማ አይነቶች ከረጅም ጊዜ በፊት ፅፈዋል።

2. የድራማ መዋቅር፣ የጫዋታ / በድርጊት መልክ/ ፣
ድራማ እና የትያትር አዳራሽ ግንባታን የአውሮፓ
ሀገራት አስዋውቀዋል።
3. ሁል ጊዜ የምናየው ብቃት ወይም ድርጊት ፣ ከረጅም
ጊዜ ትያትር ታሪክ በኋላ የመጣ ነው። ትያትር ከሌሎች
የድራማ አይነቶች ጋር ልዩ የሚያደርገው በቀጥታ
የሚታይ መሆኑ ነው። ስለዚህ በትያትር ውስጥ ያለው
ትወና ከባድ ነው።

ትያትር እና ፊልም

ትያትር

- የሀይማኖት በዓላት የሚከበርበት ቀን (ደይኖሰስ) ላይ
ጀመረ
- የ ስነ-ትያትርና ስነ-ፊልም በአሁን ሰዓት በምዕራብ
ሀገራት ትልቅ ደረጃ ላይ ደርሶ የምናየው መሰረቱ
የግሪክ ፊስቲቫል ነው።
- የመድረክ ላይ ትወናበቀጥታ የሚያሳዩት ችሎታ ነው።
- ግንኙነት
- ተመልካቾች ጋር ትልቅ ግንኙነት መኖሩ።
- የተለየ ምልክ ያለው ክስተት ሊታይ ይችላል።
- የመድረክ ላይ ትወና የራሱ የሆነ ባህሪ አለው።

ፊልም

- በ20ኛው ክፍለ ዘመን ተጀመረ
- የ መድረክ ላይ ትወና ይቀረጻል
- ግንኙነት የቀረፀ ሁኔታ በካሜራው አቅጣጫና ቅርበት ላይ ይመሰረታል።
- ከተመልካች ጋር በቀጥታ ሳይሆን ለተሌቪዥን መሰከት ማገናኘት ነው።
- ሁሉም ትዋናወ/ድረጊቶቹ/ ተመሳሳይ ነው
- የተለየ ትዋናወ/ድረጊቶቹ/ በውስጡ ይታያል
- በቀረፀ ሂደት ውስጥ የድርሰት ፀሀፊ ድርሰቱን ማስተካከል ይችላል።

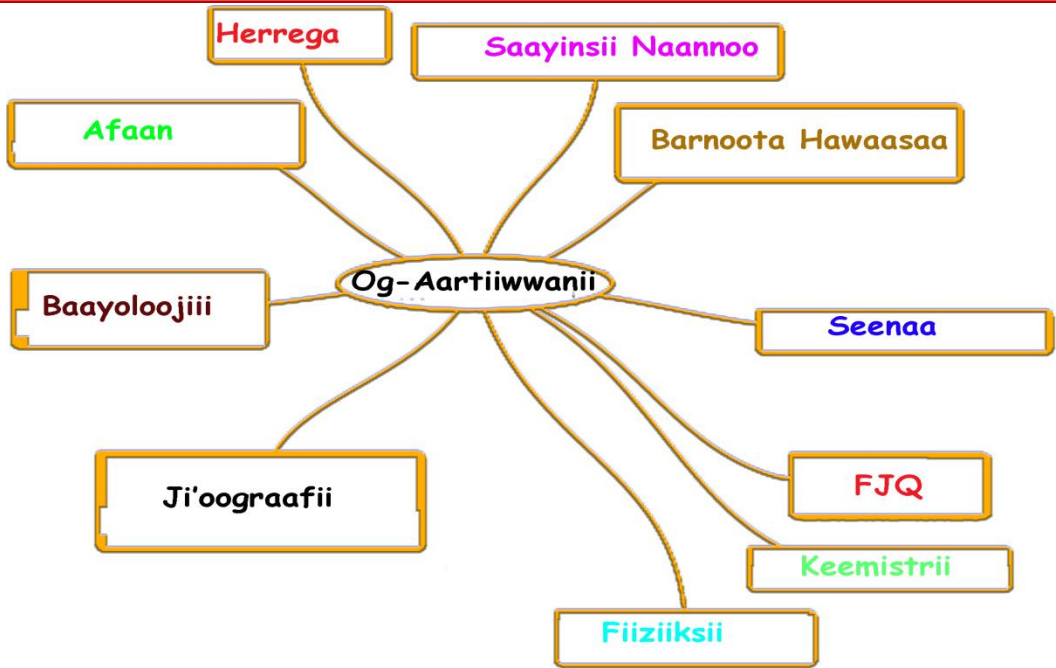
ፊልምን መመልከት ቀላል ቢሆንም ፣ ይህንን ፊልም የደረሱት ደራስያን በጥቅት ሊጠኑ የሚገባቸውን መልዕክቶች በብዛት ያስተላልፉበታል። ይሁን እንጂ ከግማሽ በላይ የሆኑት ተመልካች ሚስጥሩን አይደርሱበትም ። አለመረዳታቸው ችግር የለውም፤ ይሁን እንጂ ምስጥሩን ቢረዱ በዚያ ፊልም የበለጠ ይደሰቱበታል። እንዲሁም አመለካከታቸውን ለማድነቅ መንገድ ይከፈታላቸዋል። ስለዚህ ተማሪዎች ! ፊልምን ከማድነቃችሁ በፊት በፊልሙ ውስጥ ያሉትን ሚስጥሮች በደንብ ማወቅ አለባችሁ።

ምዕራፍ አምስት (5)

የስነ - ጥበባትን ትምህርት ከሌላ ትምህርት ጋር ማስተሳሰር

መግቢያ

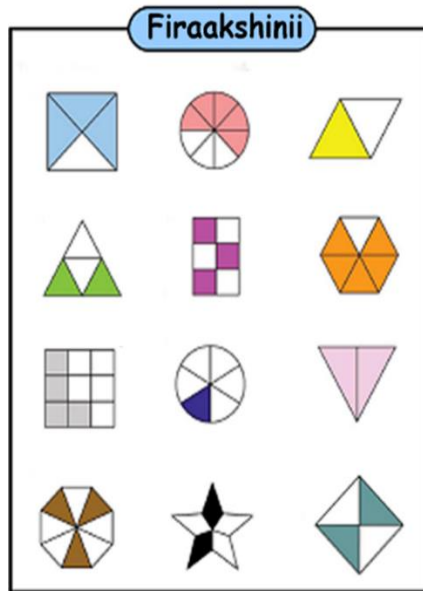
ከዚህ በፊት እንደአለ ሁሉ የስነ - ጥበባት ትምህርት በዚህ ምዕራፍ መጨረሻ ጉዳዮች ጋር ያለው ግንኙነት በዚህ ምዕራፍ ውስጥ በትኩረት በመሰተሳሰር ተያለክ። በዚህ መሰረት ቅርፅ ፣ ፎርም ፣ ቀለም ፣ ከሂሳብ ትምህርት ጋር ያለው ግንኙነት እና ከሌላ የትምህርት አይነት ጋር እንደ መዘቃ ትምህርት የአካባቢ ሳይንስ ትምህርት ጋር ያለው መዝሙር የግል ንፅህና እንዲሁም በየድምፅ አልባ ጨዋታ የእፀዋትና የዱር አራዊቶችን እንቅስቃሴ ትማራሌክ/ሽ። የስነ ጥበባት ትምህርት ከሌላ ትምህርት ጋር ያለው ግንኙነት ቢዙ ናቸው። ከነሱም ውስጥ ከዚህ በታች እንደሚያሳዩት ይሆናል።



5.1 ቅርፅ ፎርምና ቀለም ከሒሳብ ትምህርትና ከሌላ ትምህርት ጋር ያለው ግንኙነት

የስነ ጥበብ ትምህርት ከሒሳብ ትምህርት ጋር ያለው ግንኙነት ብዙ ቢሆንም አሁን ቅርፅ ፣ ፎርምና ቀለም ጋር እንዴት እንደሚገናኝ ማየት አስፈላጊ ነው። መሰረታዊ ቀርፅ ወስደን ብናይ በስነ ጥበብ ውስጥ በጣም ጥቅም አለው ። እንዲሁም በአካባቢያችን የሚገኙትን ነገሮች ከመሰረታዊ ቅርፅ ውጭ አይደሉም። በሒሳብ ትምህርት ውስጥ ክፍልፋዎችን ለማስተማር በዚህ በመጠቀም በቀላል ለይተን ለማወቅ ይረዳናል። ይህ ቅርፅ እንደ አስፈላጊነቱ

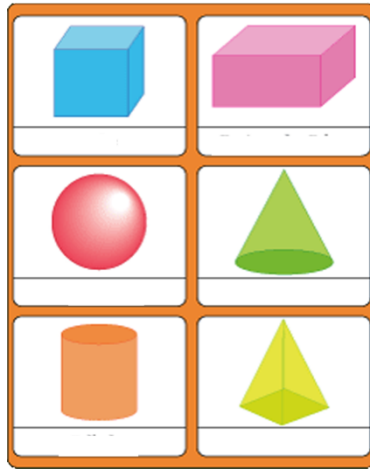
ለማስተማርና አከፈሌን የተለያዩ ቀለምን ቀበቴን
ክፍልፋዎችን ማስተማር እንችላለን :: ለምሳሌ:-



የስነ - ጥበብ እና የሒሳብ ትምህርት ግንኙነት የሚያሳይ
ሥዕል

ፎርም ወሰደን ብናይ ስነ ጥበብ ውስጥ የራሱጥቅም አለው ::
በሒሳብ ውስጥ ጠጣር የሆኑትን የጂኦሜትሪን ምስል
ለማስተማር ያገለግላል:: ስለዚህ በቀላሉ ጠጣር ጅዮሜትሪ
ለይተን በቀለም አስወብን ከተጠቀምን ጠጣር መሆኑን
ለይተን እናውቃለን :: ለምሳሌ

የአራተኛ ክፍል የሥነ - ጥበባት ትምህርት የተማሪው መጽሐፍ



የፎርምስና ሒሳብ ቅርፅ ያላቸው ግንኙነት የሚያሳይ ሥዕል

5.2 የአካባቢን እና የግለ ንፅህና የሚገልፅ መዝሙር



መዝሙር

ቁልቁልሊነኮ ነን ኤገዳ

ሀርከ ኮስ ነን ዲቀዳ

ወያኮስ ምምጨዴ

ሲርትስ ነን ኤርዴ

ነን ጅራዳ ፊያ ተኤ

ኮሲፊበልፋ እደሳካኤ

ቢቂልቱስ ደዳበእኔ

ቢሻን ኦባፍኔ

ናኖ ኬንሰ በሬችኔ

ሁንደ ኬንት ምዶክሲኔ

ኑስ ቢየሀውቱ ቀብና

አል ሙሊኢፊኔ ኢቲን ቦና (x2)

መግለጫ:-ባጠቃላይ ስነ ጥበባትን በተለያዩ አቅጣጫ በቢዛት የግል ኑሮ ጋር ተያያዥነት ስለአለው በሰፊው ይጠቀሙበታል። ለምሳሌ ተማሪዎች የግል ንፅህና እና የአካባቢያቸውን ንፅህና በመዝሙር እንዲመሩ። መዝሙር፣ ምስል እና የሚጨውቱት ሚና በዚህ ዉስጥ አንፅባርቋል።

5.3 የሰነ-ጥበባት ሰራዎች ግንኙነት

ሙዝቃ እና ድምፅ አልባ ትወና

- ሙዝቃ እና ድምፅ አልባ ተወና ትልቅ ግንኙነት አላቸው ።
- ሙዝቃ ድምፅአልባትወናን በማስጀመር ውስጭ ትልቅ ጥቅም አለው ። የትወናውን ሁኔታ እና አትምስፌርን ማነቃቃት፣ ገፀ ባህርን በተዋናይ መተካት እና ተግባርን እስከ መጨረሻ አንድ ሂደት ይቆጣጠራል። ምቶችን እና የዜማ ምት ስሜት

የተዋንያንን በራስ መተማመን ስሜት በመፍጠር በሚያስፈልገውን እዲተውኑ ምነገድ ይከፈታል።

- ስለዚህ መዝቃ ወይም የመዝቃ መሳሪያ ድምፅ ሁለገብ የሆነ የድምፅ አልባ ትወናን ይፈጥራል።
- ጠንካራ ምቶች ድምፅ አልባ ትወናን አስቂኝ ሁኔታ ለመጫወት ይረዳል ።
- በቀስታ የሰውን ስሜት የምነኩ የመዝቃ ምቶች ደግሞ በድምፅ አልባ ጥልቅ ምልክት ወይም በድብቅ ለማሳተፍ ለመፍጠር ይረዳል።
- ተዋናዊያን ደርጊታቸውን እንቅስቃሴ ለመቆጣጠር፣ የመዝቃ መሳሪያ ድምፅ ልዩነት በትክክል መረዳት አለባቸው።
- የተዋናዊያን እንቅስቃሴ ትርጉም እንዲሆረው ፣ ከመዘቃው ምት ጋር መሄድ አለባቸው ።
- በሌላ በኩል፣ ድምፅ አልባ ትወና በመዝቃ መሳሪያ ውስጥ ያለቸውን መሳሪያ እየተጫወቱ እንዳሉ አስመስሎ ለቀጥታ ስርጭት እና ለቪዲዮ ቀረፃ እንዲሰሩ ይረዳል።
- ዘፈን ደግሞ ከንፈሩን በምያንቀሳቅስ ድምፅ አልባ ይሆናል።

ዘፈን እና የሙዝቃ መሳሪያን በድምፅ አልባ ትወና ማቅረብ የሙዚቃ መጫዋቻ ወይም ቪዲዮን በመጠቀም የሚለቀቅ ስሆን ተዋናይ ግን የዘፈኑን እና የሙዝቃ መሳሪያውን ድምፅ በራሱ እየዘፈኔ እዳለው በጣቱ እና በከንፈሩ እንቅስቃሴ አማካኝነት ለተመልካች ማስመሰል ነው። የሙዝቃ መሳሪያ ባለሙያዎች ጫወታቸውን በድምፅ አልባ ትወና ማስመሰል ይችላሉ። ዘፈኞች እና ሙዝቀኞች የተቀዳውን የሙዚቃ ድምፅ በማጫወት አንድ ላይ ትወናን ደምፅ አልባ አርጎ ማሳየት ይችላል።

5.4. የእንሰሳትን አረማመድ ማስመሰሌ

4.4.1. የቅድመ ንባብ ልምምድ



- እንሰሳትን እና ሰዎችን በድምፅ አልባ ትውና አስመስለህ/ሽ ታውቃለህ/ ሽ ? እና ማንን እንደስመስልክው / ሽ ለመምርህ/ሽ ንገር/ ነገሪ።
 - ከክፍል ጓዳኞችህ/ሽ አንድ ሰው መርጣችሁ መምህር በሚሰጣቸው መሰረት ከዚህ በታች ባለው ሁኔታ በማስመሰል የአምስት ደቂቃ ልምምድ ያድርጉ።
- በማስመሰል የሚትፈልገውን ሰው አረማመዱን፣ ክብደቱን፣ ሰውነቱን፣ እንዴት እንደሚያቆጣጠር አስተውሉ። በደስታ

ወይም በሀዘን ውስጥ እንዳለ ለይተህ እወቅ። ሰውየው እንዲህ ይበላል ብለህ በምታሰበው ሁኔታ ብላ፤ እንዲያወጥም እንደሚጣጣው ጠጠ። የሰውነት አካላቱን፣ እጁን፣ አፍንጫውን፣ ጆሮውን፣ ቅንድቡን እና ከንፈሩን እንዴት እንደሚጠቀም ለይተህ እወቅ። እድሜው እና የአረማመዱ ሁኔታ ይፈጥናል ወይስ ቀስ ያለ ነው የሚለውን ልይተህ እወቅ ድምፅ አልባ የእንሰሳትን ትወና ለመፍጠር መጀመሪያ የሰውነት አካል ገፅታችን በደምብ መገንባት አለብን። ይህ ብቃትን ለማግኘት ከዚህ በላይ እንዳረጋችሁ አንድን እንሰሳ በድምፅ አልባ ትወና ለማስመሰል በጥልቀቱ አይታችሁ ማስተዋል ይኖርባቸዋል። ግን የአንድን እንሰሳ አካል እና በህረ ለመለየት ከልብ ምቱ መጀመር ያስፈልጋል። በአካላቸው ትንሽ የሆኑ እንሰሳት የልብ ምታችሁ የፈጠነ ነው። ትልልቅ እንሰሳት ደግሞ ልብ ምታችሁ የቀስታ ነው። ስለዚህ የልብ ምታቸውን በጊዜው እና ከምቱ ጋር በመመዘን እንቅስቃሴያችሁን መገመት ይቻላል።

የግንዛቤ ጥያቄ 1

ከዚህ በታች ስማቸው የተዘረዘረው እሳሰትን በማስመሰል በድምፅ አልባ ትወና አቅርብ።

ሀ. የድመት ቤተሰብ የሆኑትን እንስሳትን ከድመት መጨረሻት ጀምሮ እስከ አንበሳ ያሉትን በማስመሰል በድምፅ አልባ ትውና አሳይ።

ለ. የውሻ አተነፋፈስ በደምብ በመስማት ለዚህ ምት የሚመች አረማመድ ለይተህ በድምፅ-አሌባ ትውና አሳይ ።

ሐ. የዚህን አረማመድ ሁኔታን አስመስል።



ባጠቃላይ የእንስሳት አካል ይዘት ላይ የትንፋሽ እና የአካሄድ ምትን በመጨመር ድርጊቶቻቸውን እንደ መታደን፣ ተኝቶ መነሳት፣ መብላት፣ መጠጣት እና ሌሎችን በቅደም ተከተል በመቀናበር በድምፅ አልባ ትውና መቀየር ይቻላል።