К.В. Наливайко

**Применение игровых технологий на уроках сольфеджио**

*Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.*

*Игра - это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка*

*вливается живительный поток представлений об окружающем мире.*

*Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

*В.П.Сухомлинский.*

Любой урок в музыкальной школе должен учить человека думать, чувствовать, оставаться человеком. На уроках сольфеджио возможности для такой учёбы безграничны. Ведь помогает в этом музыка, которая во все времена будила в человеке лучшее.

Урок сольфеджио - это урок творчества. Творчество – деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающееся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью. Система творческих заданий существенным образом влияет на мышление, речь, воображение, активность ребенка.

Творчество - это процесс, который может приводить к созданию некоторого продукта. Таким продуктом может явиться стихотворение, рисунок, музыкальное произведение или танец. И чтобы вовлечь учащихся в этот процесс, вызвать творческую активность, заинтересованность каждого ребенка я использую разнообразные формы и методы работы, прежде всего игровые.

Игра имеет большое значение в жизни ребенка. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего. Основной мотив игры – это не результат, а процесс. Игра раскрывает творческие возможности ученика, воспитывает чувства сопереживания друг другу, взаимовыручку в решении трудных вопросов. Ну и, конечно, игра является одной из любимых форм работы учащихся на уроке.

Целью применения технологии игровых форм обучения является для меня развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся к предмету сольфеджио.

Игровые методы способствуют прочному усвоению учащимися учебного материала, расширяют их кругозор, развивают творческое мышление, художественное воображение, активизируют память, наблюдательность, интуицию, формируют внутренний мир ребенка и способствуют воспитанию гармоничной личности. Существует большое количество игровых методов обучения.

Предлагаю вашему вниманию приемы, которые использую на уроках:

1. **В обучении детей пению я использую игровую методику**.

Это различные упражнения, звукоподражание, речевые зарядки и ритмодекламации. Игры на развитие речевого и певческого дыхания, развивающие игры с голосом, интонационные игры и упражнения, игровой показ песни. В среднем звене - это сочинение вокального подголоска, пение по «цепочке», как бы передавая «эстафету» другому человеку, вокальная импровизация. В учебниках для первого класса уже включены тексты народных песенок – попевок, мелодии к которым ребята должны, по возможности, сочинить сами. Дети сочиняют свои варианты, лучшие из которых разучиваются всем классом.

**2**. **Вокальные игры – ритмодекламации.**

Ритмодекламация – это четкое произнесение текста или стихов в заданном ритме.

Цель ритмодекламации – это, прежде всего развитие музыкального, поэтического слуха, чувства слова, воображения. Главное правило ритмодекламации: каждое слово, каждый слог, звук воспроизводится осмысленно, с искренним отношением исполнителя к звучащей речи. Один и тот же текст можно окрасить разными эмоциями, т.к. отношение к одному и тому же персонажу или событию может изменяться по-разному. У музыки и речи одна первооснова – интонация, поэтому словесный образ и музыка неразделимы. Чем глубже дети постигают словесно-поэтический образ, тем легче им будет понять, а затем и выразить образ музыкальный. Ритмодекламация может идти на фоне ритмического сопровождения звучащих жестов (хлопки, шлепки, щелчки, притопы и т.п.), шумовых инструментов. Звучания мелодии, может сопровождаться различными движениями, что помогает детям телесно пережить ощущение темпа, динамики, ритма речи. Использование ритмодекламации способствует формированию естественного звучания голоса, выработке речевого и певческого дыхания, развитию четкой дикции и выразительного исполнения различных настроений в речевом или музыкальном материале.

**3. Музыкально-дидактические игры**- это игры с готовыми правилами. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Ребенок с раннего детства осваивает музыку движением. Пластичное движение, пластические этюды дают возможность ученику выразить свое восприятие музыки, не объясняя свое душевное состояние, и помогают педагогу направить духовное внимание в глубину поэтичного мира произведения, не нарушая таинства личного общения с музыкой. Пластическое интонирование - один из игровых приёмов на уроках музыки. Это познание музыки через жест, движение, превращение процесса восприятия музыки из пассивной формы работы (слушание) в активную.

При этом решается целый ряд проблем:

1. Психологическая: «музыка – часть меня, я – часть музыки». Новые ощущения себя активизируют восприятие, мышление, память, способствует увлечённости и творчеству и возникновению непроизвольного внимания.

2. Образовательная: помогает зрительно показать сложные музыкальные понятия, не разрушив процесса слушания. Здесь можно привести в пример дирижера - человека, который, не играя сам на инструменте, в то же время “играет” таким колоссальным инструментом, как оркестр. Значит, есть в жесте дирижера что-то такое, что дает почувствовать интонационно-образный смысл музыки.

Особенно интересен метод под названием «Зеркало» - «Мои руки – это зеркала, в которых отражается музыка». Я своими руками начинаю рассказывать без слов детям о музыке. Ребята начинают повторять за мной, причём с удовольствием работают все, воплощая звучащую музыку в жестах.

К пластическому интонированию близок игровой метод - «музыкальное рисование», который тоже развивает творческую фантазию, навыки импровизации. То есть дети представляют, что они художники, и держа в руках кисточку или просто кистью руки «рисуют» в воздухе картины, соответствующие звучащему музыкальному образу.

**4**. Игровой метод - **Инструментальное музицирование.**

Это творческий процесс восприятия музыки через игру на доступных ученикам инструментах. Являясь одним из видов музыкальной деятельности, инструментальное музицирование связано с вокально-хоровой деятельностью, импровизацией и слушанием музыки.

Исходя из характера музыки, её жанровости, дети сами выбирают инструменты для исполнения, а я обращаю их внимание на соответствие между произведением и его сопровождением. Особенно нравится детям исполнять русские народные песни и мелодии, позволяющие использовать большое количество музыкальных инструментов - и ложки, и трещётки, и колокольчики, и бубны, и самодельные погремушки. Играя на музыкальных инструментах, дети не только глубже постигают характер, настроение, жанровые особенности и формы произведения, но и через игру учатся передавать его.

**5.** **Интеллектуальные игры** – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность. «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», «Угадай мелодию», «Своя игра», «В мире музыкальных инструментов» - эти игры расширяют представления о музыкальных инструментах, их звучании, жанрах музыки, музыкальных стилях разных эпох и т. д. Ученики приобретают опыт работы в группах по сочинительству и исполнению. Игры - путешествия совершаются школьниками в воображаемых условиях. Такие игры применяются при изучении культуры разных стран, творчества композиторов или основ музыкальной грамоты.

**6**. **Сюжетно-ролевые игры** также развивают творческое мышление и познавательную активность учащихся. Наиболее популярные – «Я - композитор», «Я - сочинитель».

Это игры на знание средств музыкальной выразительности. Для развития у учащихся целостного восприятия музыкального произведения я использую ролевую игру «Художники — декораторы». В начальных классах это задание предлагается в отношении небольшого вокального, программного произведения и способы выполнения тщательно обговариваются. В старших классах художники — декораторы выполняют функцию оформителей шоу-программ современной эстрадной музыки или декорации к опере, классическому концерту.

Ситуация «Я — психолог».Почти каждый ребенок считать себя знатоком людских характеров. Поэтому «Психологу» даётся задание нарисовать словесный портрет героя музыкального произведения. Можно другой вариант - через прослушивание одного или ряда произведений одного из композиторов рассказать о нём — человеке, которого они никогда не видели, не знали, но который оставил им «звуковое письмо» о себе и о своем времени.

Назову ещё несколько игровых приёмов, развивающих творческие способности детей и способствующих развитию мышления - «Найди пропущенное слово» и, наоборот, «Найди ненужное слово». Эти задания ребята выполняют как устно, так и письменно.

**«Логические цепочки»** и **«Ассоциативные сети»**

Эти игры использую, начиная с 5 класса. Ребята учатся совершать логический переход от одного понятия к другому в три - четыре промежуточных слова (например: в 7 классе в теме «Что значит современность в музыке» нужно составить несколько «логических цепочек», чтобы перейти от слова «современность» к слову «музыка» - ( современность — жизнь; жизнь — красота; красота — музыка.) Учащиеся учатся узнавать по стилю музыкального произведения композитора или круг предполагаемых композиторов, похожих по стилистическим особенностям.

Все выше перечисленные приемы используются в тесном «сплетении». Один и тот же прием в контексте урока может решать сразу несколько задач, направленных на развитие творческих способностей учащихся. Общение с музыкальным искусством через игровые методы дает возможность каждому ученику занять индивидуальную позицию, выделить собственные смысловые и ценностные ориентации.

Таким образом, роль учителя музыки в развитии современного творчески мыслящего человека велика и должна по достоинству оцениваться с позиции полезности в эпоху использования новых технологий и творческого решения проблем, связанных с их использованием.

Предлагаю вашему вниманию несколько игровых приемов и дидактических игр, применение которых поможет учителю музыки занимательнее и плодотворнее провести уроки в начальной школе.

**«Играем в оркестр»**   
Цель игры — развитие тембрового слуха учащихся, закрепление знаний об оркестре и его разновидностях, музыкальных инструментах и приемах игры на них.   
Музыкальный репертуар: «Вальс цветов» П.И. Чайковский (из балета «Щелкунчик»), «Камаринская» М. И. Глинки, 40-я симфония В. А. Моцарт (1 часть).   
Методика и техника игры. При прохождении темы «Оркестр и его виды» учащиеся изучают составы симфонического, камерного, духового и народного оркестра. Игра-драматизация даст возможность им войти в роль музыкантов-исполнителей каждого вида оркестра.   
Например, учитель рассказывает учащимся о симфоническом оркестре и его группах, показывает иллюстрации с изображение инструментов и объясняет приемы игры.   
Как располагаются музыканты симфонического оркестра. Первые парты — первые скрипки и виолончели, вторые парты - вторые скрипки и альты, один ученик «играет» на арфе, дальше сидят контрабасы, литавры и т.д. Задача каждого ученика - слушать тембровое звучание своего инструмента, вовремя вступить и имитировать игру на своем инструменте.   
Учитель выступает в роли «дирижера симфонического оркестра» и показывает вступление каждой оркестровой партии. Под музыку выбранного музыкального произведения учащиеся «играют» на инструментах симфонического оркестра.   
Для игры-драматизации важна самостоятельность в определении своего вступления каждым учеником и его умение координировать свои действия под музыку.

«**Угадай инструмент»**

Научиться различать тембровую окраску инструментов. Звучат короткие музыкальные примеры, а дети отгадывают, какой инструмент звучит. Можно разделиться на команды и подсчитывать балы.

**«Загадочный инструмент»**   
Учащиеся выбирают водящего. Он выходит из класса. А все остальные загадывают какой-нибудь музыкальный инструмент (например: скрипка)   
Водящий возвращается в класс и подходит по очереди к каждому игроку. Каждый участник говорит какой-нибудь признак загадочного инструмента.   
Деревянная основа, имеет струны, средних размеров, играть с помощью смычка, имеет певучие звучание.  Скрипка, догадывается водящий. Ответ верный. Новым водящим становится игрок, назвавший последний признак. В данном случае: имеет певучее звучание. Идеально было бы иметь картинки с изображением музыкальных инструментов и запись их звучания на диске или кассете.

**«А+Б»**   
Класс делиться на команды. Команды загадывают по одному музыкальному инструменту. Затем, сначала одна команда громко, вместе произносит 1-й слог загаданного слова. Противоположная команда думает 3 секунды и говорит окончание слова. Например: скри….(пка); ро…(яль); ма…(ракасы). Затем вторая команда предлагает своё название.

А противоположная команда должна дружно досказать слово.   
Выигрывает команда, допустившая меньше ошибок.

**«Кто быстрей?»**  
С каждого ряда выбирается по одному представителю. Они встают в одну линию. Задание: каждый участник друг за другом делает шаг вперёд и говорит название музыкальных инструментов.   
Правило: повторять дважды одно слово нельзя, думать более 5 секунд нельзя. Если время истекло участник остаётся на месте. Выигрывает тот, кто быстрее дошёл до «финиша».   
Примечание: задачу можно усложнить, например: участники должны называть инструменты симфонического оркестра или народного или духового.

**«Свой оркестр»**   
Для игры понадобятся открытки с изображением музыкальных инструментов. Учитель включает любую веселую музыку и показывает открытки, чередуя друг с другом.   
Какой инструмент изображен на рисунке, на таком инструменте «играют ребята». Для оживления игры иногда учитель очень быстро меняет открытки. Некоторые ребята не могут быстро сориентироваться, путаются. Это вносит нотки юмора, оживление в игру. Если учитель открытки не показывает, ученики просто сидят и слушают музыку. Игра воспитывает внимательность, наблюдательность, умение быстро переключаться.

**«Эхо» (***развиваем слух)*  
Учитель громко, отчетливо поет отдельные ноты и соединения, а ученики тихо повторяют данные звуки, как отголосок эха. Можно игру проводить несколько иначе. Учитель поёт звук громко. Ученики 1-го ряда повторяют этот же звук не очень громко. За ними ребята 2-го ряда повторяют этот звук не очень тихо. А ученики с 3-го ряда повторяют очень тихо. Таким образом, ребята одновременно знакомятся с оттенками, знакомятся с их условными обозначениями.

**«Лисичка, птичка, медведь»**   
Это несколько условное название. На самом деле можно придумать множество вариантов этой игры.  1-й вариант: учитель играет на инструменте вразброс звуки. Учащиеся записывают ответы с помощью условных обозначений. Низкий звук сравниваем с образом медведя, поэтому обозначаем, условно М. Средний звук сравниваем с озорным легким бегом зайчишки, обозначаем буквой З. А высокие звуки - это, конечно же, звонкое щебетание птичек, обозначаем П. Вот так легко ребята могут ознакомиться с темой «Высота звуков».   
2-й вариант больше похож на творческую работу. Учитель играет различные комбинации нот в разном темпе. Ученики пытаются оживить музыку. Они думают, какому животному подойдет эта мелодия. Быстрая, легкая музыка - может быть это пробежал ёжик? Лукавая, острая музыка схожа с проказами хитрой лисы.   
Тема: *«Музыка и движение»*1 класс. Послушайте, что я вам сыграю, и угадайте, куда мы с вами бежим по лестнице вверх или вниз? Вот змея ползет, на горку или с горки?   
Послушайте, как чирикают две птички. У какой из них голос более высокий - у первой или у второй? Какая из них меньше?

Тема: *«Ритм»*

**«Фотограф»**  
Цель игры - развитие музыкальной памяти и внимания младших школьников.   
Дидактический материал: карточки с ритмом.   
Методика и техника игры. Для проведения игры педагог выбирает одного ученика - «фотографа». «Фотовспышка» - «фотограф» показывает и быстро убирает карточку с ритмом. Учащиеся должны запомнить ритм и прохлопать его. Получилась или нет «фотография» - решает «фотограф». Другой вариант учитель отхлопывает простейший ритм, ребенок повторяет и добавляет свой элемент и т.д.

**«Музыкальный поезд»**   
Игру можно проводить при изучении темы «Ритм». Учитель - машинист. Один из учеников - помощник машиниста. 3 ряда - 3 вагончика.   
Помощник хлопает ритм «вагончики» за ним повторяют. Учитель-машинист контролирует обстановку. Ритмически рисунки изображены на доске. Ребята должны уметь хорошо выстукивать этот простейший ритм. Умея это делать, они смогут прохлопать более трудный ритм. Выигрывает вагончик - ряд, который допустит меньше ошибок.

**«Цветик – семицветик»**

Дидактическая игра на развитие памяти и музыкального слуха.   
Цель: развитие музыкального слуха и музыкальной памяти детей.   
  
Игровой материал: Большой цветок, состоящий из семи лепестков разного цвета, которые вставляются в прорезь в середине цветка. На обратной стороне лепестка – рисунки к сюжетам произведений, с которыми дети знакомились в классе.   
«Клоуны» Д.Б.Кабалевский.   
«Болезнь куклы» П.И.Чайковский.   
«Шествие гномов» Э.Григ.   
«Дед Мороз» Р.Шуман и т.д.   
Ход игры:  Дети сидят полукругом. Приходит садовник (учитель) и приносит детям необыкновенный цветок. Вызванный ребёнок вынимает из середины любой лепесток, поворачивает его и отгадывает к какому произведению данная иллюстрация. Если произведение известно ему, то ребёнок должен назвать его и имя композитора. Учитель исполняет произведение или включает запись. Все дети активно участвуют в определении характера, темпа, жанра произведения.

**«Громко и тихо»**   
Цель: Закреплять умение различать динамические оттенки музыки: тихо (р), громко (f), не слишком громко (mf). Выбрать цвета, которые будут соответствовать динамическим оттенкам. Прослушиваем музыку 2 раза, затем рисуем, как она изменялась (то же самое по изменению лада, темпа).

**«Сами композиторы»**Представь себе, что ты композитор. Какую бы музыку ты сочинил для (утра, ночи, зима и т.д.). Метод сочинения сочиненного. Учитель пишет на отдельных листках строчки из стихотворений и раздает ребятам. Задача играющих - придумать мелодию для данных слов. Не обязательно специально придумывать рифму. Можно использовать известные детские стихотворения, например:

Наша Таня громко плачет,

Уронила в речку мячик…

**«Инсценировка»**   
Здесь особо описывать нечего. Многие знают, что ребята очень любят выступать в роли артистов. А почему бы им не предоставить эту возможность на уроках музыки?   
Прекрасные примеры для инсценировки - песни «Почему медведь спит зимой», «Любитель-рыболов». Сильно усложнять игру не следует. Надо просто разъяснить некоторые моменты, а уж дальше, можете не сомневаться, ребята прекрасно сыграют свою роль.   
  
**Ассоциативные игры на уроках музыки**Основные задачи ассоциативных игр:   
— развить ассоциативное мышление, творческое воображение детей, умение продуцировать

неординарные идеи и образы;   
— развить умение передавать эмоции, чувства, образы посредством звуков, мимики, движений

красок;   
— учить детей распознавать и анализировать звуки окружающего мира;   
— дать представление о различных характеристиках однотипного звукового явления;   
— учить детей самостоятельному созданию звуковых произведений на заданную тему.

**«Партитура чувств»**

- выразить мимикой, жестами эмоциональное состояние музыки после ее прослушивания   
«Представь и услышишь». Перед игрой учитель может обратиться к ученикам со следующими словами: «Ты не раз слышал, как хлопает и скрипит дверь, звенит колокольчик, плачет ребенок, гремит гром. А вот можешь ли ты услышать, как говорит облако? Может быть; оно поет или вздыхает? Представь, и ты услышишь необыкновенные звуки или придумаешь свои, никому пока неизвестные».  Детям предлагается:   
а) описать или нарисовать свои любимые звуки;   
б) представить, как звучит мягкое пушистое облако. Описать и нарисовать звучание облака;   
в) представить и нарисовать звук кислого огурца, красного яблока и т.д.;   
г) представить, как звучит большая лужа после дождя. Описать и нарисовать звучание большой

и маленькой лужи.

**«Эмоции»**

Для проведения игры используются карточки с написанными на них эмоциональными характеристиками (радость, печаль, ярость, нежность и т.д.). Карточки раздаются участникам. Каждый пытается озвучить и передать в движении или мимикой ту или иную эмоцию. Группа пытается определить услышанное.

**«Цвет»**

Для игры используются от 4 до 6 цветных карточек (красная, синяя, зеленая, желтая, черная, белая), которые раскладываются по классу. Дети выбирают цвет, наиболее соответствующий их внутреннему настроению на данный момент, и разбиваются на группы.

Учитель просит участников игры:   
а) по очереди голосом озвучить цвет, каким они его себе слышат;   
б) зазвучать «цветовой палитрой» всей группой;   
в) создать звуковое произведение, ритмически организовав его, чередуя звучание отдельных голосов, созвучий и целой группы «инструментов».

В заключение необходимо отметить, что игра – естественный путь знакомства ребенка с музыкальным миром. Она имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей, как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Игра на занятиях сольфеджио организует внимание детей, снижает напряжение, пробуждает интерес к предмету. В игре ребенок оперирует собственными знаниями. Игра помогает развивать координацию, эмоциональность, чувство метроритма.

Игровая деятельность на уроках сольфеджио в младших классах ДШИ учит детей самостоятельно мыслить и действовать, она благотворно влияет на эмоциональное состояние ребенка и способствует раскрытию его творческих способностей.

Таким образом, игра способствует выполнению важных психологических и методических задач: развитие интереса, увлеченности и любви ребенка к музыкальному искусству; умение размышлять о музыке, умение применять знания, полученные в процессе музыкальных занятий. Через игру у детей воспитывается художественный вкус.

Трудность использования игрового метода в том, что играть нужно не только весело, увлекательно, но и «целесообразно», учитывая время урока, специфику предмета, возрастные аспекты детского воспитания. Модели, соединяющие в себе все компоненты, представляют серьезную профессионально интеллектуальную проблему для их создателей.

**Список использованной литературы:**

1. Абдуллин, Э.Б., Николаева, Е.В. Музыкально-педагогические технологии учителя музыки: Учебное пособие / Э.Б. Абдуллин, Е.В. Николаева. – М., 2005.
2. Асафьев, Б. Избранные статьи о музыкальном просвещении и образовании. Изд. 2-е. Редакция и вступ. статья Е.М. Орловой. / Б. Асафьев. – Л., 1973.
3. Безбородова, Л. А., Алиев, Ю. Б. Методика преподавания музыки в общеобразовательных учреждениях: Учебное пособие / Л.А. Безбородова, Ю.Б. Алиев. – М., 2002.
4. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П.Беспалько. – М., 1989.
5. Ветлугина, Н.А. Музыкальное развитие ребенка/ Н.А. Ветлугина. – М., 1968.
6. Горюнова, Л.В., Маслова, Л.П. Урок музыки – урок искусства: Книга для учителя / Л.В. Горюнова, Л.П. Маслова. – М., 1989.
7. Ермолинская, Е.А. Педагогические технологии в дополнительном художественном образовании детей: метод. пособие под ред. Е.П. Кабковой / Е.А. Ермолинская, Е.И. Коротеева, Е.С. Медкова и др. – М., 2009.
8. Кабалевский, Д.Б. Основные принципы и методы программы по музыке. В сб.:Программы общеобразовательных учреждений. Музыка. 1– 8 классы / Под руководством Д.Б. Кабалевского. – М., 2007.
9. Кларин, М.В. Педагогическая технология в учебном процессе / М.В. Кларин. – М.,1989.
10. Ксензова, Г.Ю. Перспективные школьные технологии / Г.Ю. Ксензова. – М., 2001.
11. Радомская, О.И. Повышение профессионального мастерства учителя изобразительного искусства в процессе применения интегрированных технологий: дис…канд. пед. наук: 13.00.08 – М., 2004.
12. Рябушкин, Б.С. Современные образовательные технологии и организационно-экономические условия их реализации в высшей педагогической школе: автореф. дис…докт. пед. наук: 13.00.08 / Рябушкин Борис Сергеевич – М., 2000.
13. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления учебно-воспитательным процессом / Г.К. Селевко. – М., 2005.
14. Сергеева, Г.П. Педагогические технологии в преподавании предмета «Музыка» в условиях экспериментальной деятельности. В сб.: Учебник на уроке искусства: Метод. рекомендации для учителей музыки и изобразительного искусства. Вып. 1. / Под научн. ред. С.К. Семениной. / Г.П. Сергеева. – М., 2002.