**Методическая разработка**

**педагога МБУ ДО «ДШИ № 12» г.о. Самара**

**Ахмоевой Елены Васильевны**

**«Применение игровых технологий на уроках в классе баяна»**

**Введение**

Изменения, происходящие в сфере российского образования в последние годы, касаются не только содержания образования, но и методики преподавания. Одной из главнейших задач современной школы является раскрытие творческих способностей каждого учащегося, воспитание личности, готовой к жизни в высокотехнологичном и современном мире. Решить эту задачу под силу педагогу, в совершенстве владеющему современными образовательными технологиями и методами обучения.

Широкое распространение современных образовательных технологий, в том числе новых педагогических технологий в системе дополнительного образования требует от современного педагога знания тенденций инновационных изменений и вероятность их использования в собственной практике. Сфера музыкального образования долгое время оставалась достаточно консервативной и практически не использовала технологических инноваций. Это было связано с тем, что педагогика искусства отличается особой спецификой, обусловленной дифференцированным обучением, обращенным к эмоциям и духовному миру человека, развитие которого всегда уникально, неповторимо и не подлежит технологическому описанию.

Среди педагогических технологий, которые можно применять в детской школе искусств можно выделить следующие:

* **Информационные технологии** (комплекс мероприятий, связанных с насыщением образовательной системы информационными средствами (компьютерами, аудио- и видео-средствами), информационными технологиями и информационной продукцией).
* **Адаптированная (адаптивная) система обучения (**эта система очень удобна при изучении музыкально-теоретических понятий на уроках сольфеджио и теории музыки, так позволяет преподавателю уделить внимание каждому учащемуся).
* **Личностно ориентированные технологии (**предусматривают приоритет субъект-субъектного обучения, диагностику личностного роста, ситуационное проектирование, игровое моделирование, включение учебных задач в контекст жизненных проблем, предусматривающих развитие личности в реальном, социокультурном и образовательном пространстве).
* **Игровые технологии обучения (**характеризуются наличием игровой модели, сценарием игры, ролевых позиций, возможностями альтернативных решений, предполагаемых результатов, критериями оценки результатов работы, управлением эмоционального напряжения. Применяются игры познавательные, занимательные, театрализованные, игровые, имитационные, компьютерные, игровое проектирование, индивидуальный тренинг, решение практических ситуаций и задач и др.).
* **Проблемно-развивающая технология обучения (основными функциями данной технологии являются:** формирование критического мышления учащихся; формирование умений и навыков активного речевого общения учащихся; формирование положительных эмоций; организация деятельности педагога по построению диалоговых конструкций и их реализации в процессе обучения).
* **Метод проектов (**предполагает определенную совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов).

Занятия  музыкой  сложный  вид  деятельности,  требующий  от  учащихся не  только  большого  внимания,  сосредоточенности,  усидчивости,  но  и  опре-деленного набора способностей.

Применение  игровых  форм  работы  в  обучении  помогает  учащимся  лег-че  усваивать  новые  знания,  заниматься  с  радостью  и  увлечением.

Традиционная  методика  преподавания,  дополненная  игровыми  техноло-гиями  сделает  занятия  более  живыми  и  интересными.

**Цель работы:** мотивация учащихся к занятиям в классе баяна в детской школе искусств.

**Игровой мир: сюжет, поле игры.**

Учащиеся по классу баяна в возрасте от 6 до 9 лет. Занятия проводятся в индивидуальной форме. На протяжении урока, который длится 40 минут, необходимо изучить гаммы, повторить два старых произведения и выучить три новые пьесы. Работа включает себя разбор текста, музыкальные особенности произведения (ритмический рисунок, характер, темп), игру отдельными, так и двумя руками, а также отработку технически трудных мест, работу над художественным образом произведений. При этом важно учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка, такие как темперамент, характер, усидчивость, способность к восприятию нового материала и т.д. Педагог должен провести урок таким образом, чтобы у учащихся каждый раз возникало желание прийти на занятия вновь.

**Представители игрового мира (предметы игрового мира, роли, средства действия).**

Привлечь интерес к занятиям на баяне бывает нелегко, так как большинство детей неусидчивы, ленивы, стремятся достичь быстрого результата. Пробудить интерес к занятиям помогают посещения концертов известных исполнителей – баянистов, таких как Сергей Войтенко и Дмитрий Храмков, Кирилл Мальков, Александр Большаков и др., подготовка к участию в конкурсах различных уровней и, конечно же, хорошие, современные музыкальные инструменты (баяны).

**Способы развития игры (правила, позволяющие сделать объекты реального мира соразмерными возможностям играющих).**

С самых первых уроков учащиеся учатся слушать музыку. Это помогает развивать им слуховое внимание. Используем здесь игру «Услышь звуки».

Учащемуся под музыку нужно придумать два образа, для этого необходимо произведение разбить на части. Каждой части придумать образ: например, 1 часть – звук волны, вторая часть – ветер, третья часть – буря. Можно предложить ребенку нарисовать к следующему уроку картинку с придуманными образами. Работа над воспитанием чувства ритма также может проводится в игровой форме. Вначале ритмический рисунок прохлопывается в ладоши, а затем придумываются слова в стихотворной форме и поются под музыку по слогам.

Для учащихся старших классов можно работу над произведением осуществить в форме маленького спектакля, где каждой фразе будет соответствовать определенный образ.

Для разрядки, небольшого отдыха можно использовать игру «Что? Где? Когда?». Педагог разрабатывает ряд вопросов по изучаемому произведению и задает их ученику. Если вопрос вызывает трудность, то педагог наводящими вопросами помогает дать правильный ответ.

**Границы игры (замкнутость или подвижность в пространстве и времени).**

Игра проходит в определенных границах пространства и времени, в которых существует "игровой мир". У нее есть начало и конец, она проходит в пространстве, которое предварительно очерчено временными рамками – это 40 минут. Игровым пространством в данном случае является кабинет в детской школе искусств.

**Сцепление с реальным миром.**

* использование игровых форм обучения ведёт к активизации познавательной деятельности на уроках, обогащает, систематизирует и закрепляет знания, способствует к их осознанному применению;
* учащийся становится более активным, заинтересованным, равноправным участником обучения; отходит от стандартного мышления, стереотипа действий, что позволяет развить стремление к знаниям, создать мотивацию к обучению;
* применение игровых технологий в обучении развивает образное, систематическое и логическое мышление.

**Список литературы:**

1. Ефремова Л. В. Учиться интересно! Пособие по сольфеджио. Автор: Л. Год: 2006
2. Колеченко А. К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. – СПб: 2009.
3. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. - Волгоград: Учитель, 2008.

**Интернет-ресурсы:**

[http://www.pavlikovskaya.ru/mttod/konf/konf02.html](http://pedagogika.snauka.ru/goto/http%3A/www.pavlikovskaya.ru/mttod/konf/konf02.html%22%20%5Ct%20%22_blank)

[http://festival.1september.ru/articles/581644/](http://pedagogika.snauka.ru/goto/http%3A/festival.1september.ru/articles/581644/%22%20%5Ct%20%22_blank)