Муниципальное бюджетное  общеобразовательное учреждение  
 "Средняя общеобразовательная кадетская казачья  школа"   
 с.Знаменка, Нерчинский район, Забайкальский край.

**Методическая разработка на тему:**

**«Игровые приёмы на уроках музыки»**

****

Трушина Светлана Юрьевна  
 учитель музыки высшей категории

**«Игровые приёмы на уроках музыки»**

Игра, способствует выполнению важных психологических и методических задач: развитие интереса, увлечённости и любви ребёнка к музыкальному искусству; умение размышлять о музыке, оценивать её эмоциональный характер и определять образное содержание; умение применять знания, полученные в процессе музыкальных занятий, к музыке звучащей вокруг. Через игру  у детей воспитывается художественный вкус.

Дело учителя - видеть в каждой идее потенциал, способствующий реализации образовательных целей, поскольку дидактические игры дают возможность смоделировать иногда очень сложное понятие, которое в игровой ситуации становится весьма доступным.

Итак, рассмотрим некоторые возможные на уроке искусства игры и проанализируем их с точки зрения дидактического смысла.

***Ролевая «Ассоциации»***  Узнавание песни по ритму. Цветное моделирование музыки. Словесное рисование. Сочинение литературных портретов к изучаемым произведениям. (*Художественное прочтение стихов и текста песни).* Узнавание песни по ритму.

***«Музыкальные ребусы»***  
Ребусы можно писать на доске или заготовлены такие ребусы на листочках. Ребята сами с удовольствием дома делают ребусы и на уроке загадывают ребятам. Например: на карточке, на нотном стане нарисована нота ля, за нотным станом недописанное слово (лька). Получается, что зашифрованное слово (лялька) или на карточке нарисована нота до, за нотным станом недописанное слово (рога). Получается, что зашифрованное слово (дорога) ***«Знатоки песни»***  
Ребята поют хорошо известную им песню. Когда песня закончится, учитель подходит к одному из учащихся и говорит какое-либо слово или строку из песни. Тот, к кому учитель обращается, должен сейчас же сказать следующее слово или строку песни. Кто из ребят ошибается- встает. Победители те, кто после окончания игры, остался сидеть на местах.

***Чудесный план***  ***(подсказка)***

Перед занятием познакомить ребят с планом урока. Но не просто перечисляю задания. На доске рисую план с помощью условных знаков. Эти обозначения ребята легко запоминают. Они сразу знают, какую работу надо сделать на уроке. Более занимательные, интересные задания предлагаю в конце урока. Поэтому у ребят есть стимул работать более организованно, активно, чтобы успеть поработать над интересными заданиями. И учителю удобно. Не надо постоянно заглядывать в тетрадь, боясь что-либо упусти

***«Инсценировка»***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.

***« Играем в оркестр» .***

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.

Знакомя школьников с различными видами оркестра, учитель вводит ряд новых понятий: партитура, оркестровая партия. Концертмейстер, камертон, маэстро (так в знак уважения называют заслуженных композиторов, дирижеров).

*Учитель рассаживает класс в том порядке, в котором располагаются музыканты оркестра.*

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.

Для игры-драматизации важна самостоятельность в определении своего вступления каждым учеником и его умение координировать свои действия под музыку.

**«Видимо-невидимо»**

Учащиеся работают по группам (командам). Каждая группа (5-6 чел.) садится вокруг одного или трех плотно сдвинутых в компактный прямоугольник столов. Перед ними лист бумаги (один на группу), ручки (карандаши).

*Вариант 1.*

К примеру, у учителя стоит задача дать детям сведения о жизненном и творческом пути композитора (или об истории создания какого-либо произведения).

Он заготавливает плакат, на котором разными цветами, в разных направлениях, вдоль и поперек листа, разными шрифтами написаны основные сведения, которые он мог бы изложить в своем рассказе (см. приложение №1). После краткого вступительного слова («Сегодня мы постараемся узнать о композиторе, почему он считается великим мастером... Для этого мы сделаем вот что...», но только не «Сегодня мы будем играть в дидактическую игру») на доску вешается этот плакат. Детям предлагается некоторое время для его изучения.

Кто желает, может для этого подойти к доске к плакату. Время заранее объявляется и может отслеживаться по часам (с будильником), по секундомеру, по звону колокольчика, или по счету учителя (пять... четыре... три... два... один... Закончили!)

Затем плакат снимается, и команды должны на своем (одном!) общем листе записать то, что они запомнили (об этом их следует предупредить перед вывешиванием плаката). Под записями подводится черта. Команды обмениваются листами, сверяют чужие записи со своими, дописывают под чертой свои дополнения (другим цветом).

Листы возвращаются, проверяются авторами, которые отмечают повторы или незамеченные слова (напри­мер, обводят их). Опять обмениваются листами и подсчитывают результаты по баллам - кто больше сведений за­помнил, кто больше дополнил, кто допустил меньше промашек в процессе проверки. Далее вывешивается учи­тельский плакат и сравнивается с листами, где выписываются отсутствующие сведения. Подводится итог.

*Вариант 2.*

Группы-команды изготавливают такие плакаты сами (например, анализ выразительных средств произведения; ассоциативные образы) во время урока. После этого меняются местами, запоминают, что написано в «чужом» листе, возвращаются и дописывают. Затем обмениваются листами, проверяют и оценивают.

Критерий оценки: а) подсчет по баллам; б) заранее объявленное педагогом условие, что три четверти определений - это «4», свыше - «5»; в) иная форма оценки, по усмотрению учителя, главное, чтобы у нее были объективные, известные ученикам критерии.

*Обмен листами, местами есть ни что иное, как диалог между группами в увлекательной для учеников форме переписки.*

**«Партитура чувств»   («Волшебная палочка»)**

*Вариант I.*

После прослушивания музыки происходит ее «анализ» следующим образом: один ученик, беря в руки «волшебную палочку», преображается, выражая эмоциональное состояние, которое было в музыке начале,  затем передает палочку, глядя ему в глаза, другому ученику, который, принимая палочку, «принимает» эмоциональное состояние. Затем он поворачивается или подходит к следующему (по собственному выбору) ученику, которому «передает» следующее состояние, которое он слышал в музыке и т.д. В результате получаете «партитура чувств», лежащая в основе содержания прозвучавшей музыки, выраженная учениками. Если ученик, которому передают палочку, не согласен с тем, что чувство именно такое, какое выражает «волшебник», он возвращает ему палочку. И наоборот, «волшебник» может забрать палочку назад, если видит, что ученик, получающий палочку, не «слышит» чувство, которое ему передает «волшебник».

Тот же смысл действий может осуществлять один ученик с каждым из избранных учащихся, а не по «цепочке» от одного учащегося к другому. В этом случае «волшебнику» придется выражать всю «партитуру чувств» целиком, а остальные могут соглашаться с его трактовкой, принимая палочку и повторяя эмоциональное состояние, либо не соглашаться и сразу возвращать палочку. «Волшебнику» в таком случае придется либо изменить свои мысли, либо обратиться к другому ученику. Если никто не согласен с «партитурой» волшебника, ему приходится «сдаваться» - он кладет палочку на стол, и ее берет тот, кто сумеет выполнить задачу, становясь «волшебником».

*Вариант 2.*

То же самое, но - по командам перед зрителями. Результат - у кого точнее и выразительнее партитура.

*Вариант 3.*

То же, но в виде загадки: «партитуру чувств» какого произведения воплотила (исполнила) группа учеников.

Оцениваются положительно ученики, сумевшие воплотить «партитуру чувств».

**«Музыкальный конструктор»**

*Вариант I.*

На карточках - графическое или нотное изображение интонационных мелодических и (или) ритмических «формул».

а) подготовительный этан: какой-либо текст (лучше диалог в виде реплик), напечатанный на бумаге, разрезать и перемешать. Затем каждая группа восстанавливает его, руководствуясь смыслом. Затем получает карточки  
с интонационными «формулами» и конструирует из них музыкальную фразу, озвучивает и определяет ее смысл (или его отсутствие). Возможен вариант, когда одна группа конструирует, другая - озвучивает и находит смысл.  
Результат - осмысленность «конструкции».

б)  определяется замысел (выразить стремление, настойчивость, порыв, призыв, либо - задумчивость, разочарование и т.д.), каждая команда его «конструирует» и озвучивает. Оппоненты оценивают результат.

в) «вырастить» разный смысл из одной интонации, озвучить результат.

г) какая команда «вырастит» из нескольких интонационных «формул» как можно больше осмысленных вариантов.

д) интонационные загадки.

е) собрать знакомую мелодию из интонационных «формул».

ж)  интонационный «диалог» между командами: каждая команда оставляет на своем столе интонацию  
(вопрос, жалобу), меняются местами и конструируют ответ. Затем возвращаются к своим столам и продолжают  
диалог. Работа ограничена временем. По его истечении побеждает та команда, у которой окажется более  
выразительная и осмысленная фраза после озвучивания.

з)  на доске запись знакомой фразы (состоящая из 2-4 предложений) графически, ритмически или нотами.  
Она исполняется, затем разрезается по карточкам и реконструируется: каждая группа - свою фразу, или один и  
тот же вариант в двух (или нескольких) экземплярах.

*Вариант 2.*

На карточках - набор слов (лучше всего случайный), из которых нужно составить фразу, выписывая ее  на листе бумаги. Разрешается менять время,  падеж,  порядок слов. (Оценка результата по способности уложиться в определенное время).

Затем команды меняются местами, каждая забирает одно слово на карточке и возвращается на свое место, где необходимо переформулировать фразу и написать ее на листе, исходя из новых условий. Потом опять меняются местами и снова забирают слово и т.д. Выигрывает тот, кто, дойдя до минимального количества слов, сможет сохранить смысл фразы.

*Вариант 3.*Одно из ряда слов (лучше всего случайного подбора) выбирается как главное «действующее лицо» (посланником из другой команды). Нужно сформулировать фразу целиком с использованием всех слов. Результат - по затраченному времени.

*Анализ*

*Все формы работы направлены на осознание интонации как носителя смысла музыки, а также понятия  «интонационное (смысловое) зерно».*

**«Фраза с заданными словами (репликами, обстоятельствами, позой, жестом -**

**Кто? Как? Где? Когда? Почему?».**

Работа по группам. Дано слово или реплика (обстоятельство, поза, жест, музыкальная интонация). Его (ее) надо оправдать ситуацией, выдумать действующих лиц, поведение, найдя подходящую цель и мотив, психологическое оправдание, предложить - зачем и кому оно может быть адресовано.

Каждая группа (ученик) излагает или демонстрирует свой вариант. Труднее - когда один человек (одна группа) создаст разные трактовки одного и того же слова, обстоятельства и т.д.

*Анализ*

*На уроке музыки такая игра подготовит детей к содержательному анализу произведения.*

**«Ведущее слово» («Лейтслово»).**

«Лейт» (нем.) - ведущий. «Лейтслово» - ведущее слово.

Определяется (можно из «шапки») какое-либо слово, слог, междометие - «уже», «еще» и т.д.

Ведется диалог (между группами, между учащимися), одна сторона своими вопросами, аргументами стремится увести разговор от заданного слова, другая сторона должна ответить, обязательно вернув разговор к ситуации, когда употребление заданного слова кажется необходимым и оправданным по смыслу.

*Анализ*

*Эта очень простая игра пользуется большой любовью у детей. Она может подготовить их к восприятию и осознанию понятий «лейтмотив, лейтинтонация, лейттема».*

**«Зеркало».**

Во время звучания музыки учащийся (более интересный вариант, когда работу выполняют одновременно двое учащихся, которые не видят друг друга) «отражает» как в зеркале все подробности содержания музыки всеми возможными способами: пластикой, рисунком... Зрители, слушая, наблюдают, чистое ли зеркало или «кривое».

То же самое можно сделать после внимательного изучения произведения изобразительного искусства.

*Анализ*

*Данное упражнение предусматривает внимательное, до малейших тонкостей, изучение произведения искусства и его личностное проживание.*

*Также учащиеся осваивают на практике понятие «искусство - язык чувств», «многообразие трактовки произведения искусства».*

**«Звучит не звучит» (живое не живое)**

Дети садятся вокруг стола и кладут по пальцу на стол (или ладони на колени). Кто-то начинает называть разные объекты (птица, стол, скрипка, облако), и, назвав его, поднимает палец (ладони) вверх и быстро опускает (если этот объект может звучать, если не может, то ничего поднимать не надо). Если есть «единоличники», чье мнение идет в разрез с общим мнением, они дают пояснение. Говорить могут либо по очереди, либо «провинившиеся».

*Анализ*

*Данное упражнение на уроке музыки можно использовать при изучении темы « Что такое музыка», «Музыкальный образ».*

**«Воздушное письмо».**

Ведущий стоит спиной к классу пишет по воздуху, к примеру, «вальс цветов» (учащиеся повторяют за веду­щим, чтобы лучше понять написанное).

Затем показать учащимся иллюстрацию, или букет цветов. Следует решить, где образ более музыкальный по природе (конечно, написанный по воздуху, потому что он ближе к особенностям существования музыки. Объяснить, почему).

Такая форма может использоваться как особый способ подачи информации. И даже - «узаконенной» подсказки. Можно писать не только рукой, но и плечом, головой, ногой, коленкой. Усложненный вариант - в зеркальном отражении.

**«Тело в деле»**

*Вариант I.*Группа учащихся задумывает сюжет (литературный, живописный, музыкальный) и замирает в «фотографии». Другая группа принимает такое же положение и пытается продолжить сюжет по-своему. «Отомри» - сигнал для первой группы, которая показывает задуманный сюжет. Критерий оценки: смогли ли оппоненты проникнуть в задуманный сюжет?

*Вариант 2.*

Группы задумывают друг другу и изображают сюжеты произведений изобразительного искусства.

*Вариант 3.*

Каждая группа придумывает и разыгрывает свой вариант продолжения событий, воплощенных в произведении искусства в виде диалога между группами.

**«Рассказ по карточкам»**

*Вариант 1.*Какое-либо произведение искусства - вызывает к жизни коллективное сочинение рассказа по кругу, каждый говорит только по одной (две фразы), которая продолжает рассказ предыдущего.

*Вариант 2.*То же самое, только каждый говорит свою фразу, начиная с глагола, определяющего действие героев, или со слова, определяющего характер происходящего и его действующих лиц.

*Вариант 3.*Из «шапки» вытаскивается билетик, на котором написаны междометия: ах, ох, а-а-а, м-м-м и т.д. Каждому междометию предшествует какое-либо событие, которое следует смоделировать.

*Анализ*

*Учащиеся на практике овладевают понятиями развитие, драматургия, искусство - язык чувств, множественность трактовок.*

**«Пауза».**

*Вариант 1.*

Один из учащихся (или два одновременно, или команда) изображают какое-либо действие и замирают в паузе. Другой ученик (или группа) должны пояснить ее смысл и продолжить действие, которое потом сравнивается с авторским вариантом значения и продолжения действия, который тот также демонстрирует.

*Вариант 2.*

Исходя из содержания произведения искусства, учащимся выстраивается смысловая пауза. Следует объяснить ее смысл другим учащимся.

*Вариант 3.*

Изображается пауза. Следует определить, какое действие ее вызвало.

*Анализ*

*Упражнение способствует овладению понятиями «смысловая пауза», «множественность интерпретаций», «развитие», «драматургия», развивает способности «внутреннего» монолога.*

**«Озвучиватель» иллюстраций, картины, диафильма (звукорежиссер)**

*Вариант I.*Придумать звуки, шумы, соответствующие какому-либо произведению изобразительного или литературного искусства.

*Вариант 2.*Учащиеся одной группы исполняют звуковое сопровождение какой-либо сценки, ситуации или   известного произведения, которые нужно угадать, определив «что», «где», «когда».

**Отдельные организационные приемы**

1. *«Источник» -*учебник, иллюстрация, или книга в условиях нехватки экземпляров кладется на первые парты, каждый подходит, рассматривает, запоминает (например, первую и последнюю страницу, строчку и т.д.). Затем все работают по памяти, в итоге проверяют, подойдя к источнику, сгрудившись всей командой вокруг него.
2. *«Распределение по командам» -*может происходить по разрезанной открытке, эмблеме, словесному или нотному тексту.
3. *«Найди букву» -*для организации «блуждания» (осваивания пространства произведения). Выбирается какая-либо буква (см. «Слова на одну букву») и выписываются (или произносятся по «цепочке») слова с этой буквой, обозначающие предметы, допустим, на исследуемом живописном полотне. Кто больше всего слов выписал или кто остался последним звеном «цепочки», тот выиграл. Эта работа приводит к тому, что в поисках нужных слов учащиеся скрупулезно осматривают и замечают все, даже самые малейшие, детали живописного полотна.
4. *«Слухачи» -*(работа с информацией, вопрос-ответ). Одна группа уединяется и распределяет между собой строчки слов песни, стихотворения, фразы с информацией о чем-либо, затем возвращается и все члены группы произносят одновременно каждый свою часть текста. Другой группе нужно суметь в этой «мешанине» услышать и понять смысл. Члены другой группы могут ходить вокруг говорящих и «выуживать» сведения, складывая их в строчку.
5. *«Бумажный мячик» -*можно скатать из бумаги (газеты) плотный бумажный мячик и, задавая вопрос, кидать его, например, ученику, а тот, отвечая, возвращает его учителю или кидает тому, кто знает ответ (вариант - см. «Волшебная палочка»).
6. *«Слова на одну букву»*- после прослушивания музыкального произведения или знакомства с произведением изобразительного искусства (а также любого другого вида искусства) команды соревнуются между собой, кто больше слов, в составе которых имеется определенная буква, напишет на листке бумаге. Буква определяется разными игровыми способами, к примеру так: один человек про себя говорит алфавит; другой в какой-то момент хлопает в ладоши и буква, на которую «попал» хлопок, произносится вслух. Можно заменить форму выписывания слов на листочке формой «цепочки»: по очереди, члены то одной, то другой команды произносят по слову, как бы перебрасывая мяч. Кстати, можно мяч и использовать, просто плотно скатав его из газеты. Команда, за которой останется последнее слово, победила.

1. *«Изготовление индивидуальных визиток» -*творческая работа для учащихся в виде домашнего задания. Ино­гда дети просто приносят специальные маленькие блокнотики со страницами определенного цвета, формы или с определенным, водяным рисунком. Визитки нужны во многих дидактических играх.
2. *«Эмблема» -*на уроке музыки это может быть запись интонации (графически, ритмом, звуковысотными обо­значениями, нотами или ассоциативными образами - решают сами ученики). На МХК - более широкий выбор средств. Противоположное задание - прочитать эмблему других учеников. Можно создать эмблему композитора, стиля, эпохи, отдельного произведения.
3. *«На одной ножке»*- учащийся должен высказать свою мысль, пока стоит на одной ноге. Это развивает у учеников способность к лаконичному и точному изложению своих мыслей.
4. *«Работа в образе» -*весь урок учащийся работает в избранном или каким-то образом определенном стиле: «Гений», «Роскошная девица», «Вождь», «Серая мышка», «Наглый малый», «Фома неверующий» и т.д.
5. *«Работа по цепочке»*— учащиеся должны найти странные предметы, положения, ситуации в осматриваемой картине и называть их, передавая «эстафету» по цепочке другой группе. Группа, прервавшая цепочку (не сумевшая найти «странность»), считается проигравшей.

**Источники:**

1. <http://infourok.ru/igrovie-hudozhestvennopedagogicheskie-tehnologii-na-urokah-muziki-v-nachalnoy-shkole-306763.html>
2. http://ippk.ru/index.php/2010-06-16-17-09-58/2010-06-09-15-43-05/823-2010-09-08-03-07-08