**Для организации учебной ситуации на уроках использую игру .**

«Есть пирамида жизненных ценностей, в которой игра-это фундамент.

Игра – это ворота через которые ребёнок входит в мир культуры».

Из психолого- педагогической литературы известно, что игра является одним из средств оптимизации учебного процесса. Благодаря игре ребёнок может справиться с трудностями, возникающими при овладении такими видами деятельности, как учебной, коммуникативной и прочими, а также связанными с овладением разного рода навыками и умениями.

Игровое состояние естественно для детей. Ведь при помощи игры ребёнок с младенческих лет начинает осваивать окружающий мир и проявлять к нему своё отношение. Поэтому в игре, используемой в качестве формы организации учебной ситуации, он чувствует радость учения. Через игру проявляется умственная и социальная активность ребёнка, мобилизуются интеллектуальные силы, которые сопровождаются эмоциональным подъёмом, желанием учиться. Игра является мощным средством самовоспитания и самоусовершенствования учащихся.

**В своей работе столкнулась с тем**, что учащиеся имеют небольшой багаж музыкально- слуховых впечатлений. Чаще всего дети способны ориентироваться в трёх основных жанрах – песня, танец, марш; и в состоянии дать словесную характеристику прослушанному музыкальному отрывку. Например: весело – грустно, вальс, песня, марш. И тут встаёт проблема, как погрузить учеников в целостный мир музыки, включая сложные произведения. И на помощь приходит игра.

Остановлюсь на играх направленных на **слушательскую** деятельность. Такие игры:

-способствуют возникновению интереса к данному виду деятельности.

-раздвигают рамки музыкально- слуховых впечатлений учащихся.

- формируют слуховые навыки и умения.

-формируют навыки анализа музыкального произведения.

-развивают навыки грамотного изложения собственных впечатлений о музыке.

- способствуют запоминанию и узнаванию на слух пройденного материала.

**1.В начальной школе использую игру под названием «Музыкальная шкатулка»**

На каждое занятие дети приносят свою шкатулочку, сделанную из небольшой коробочки, конверта, открытки. К каждому уроку дети заполняют свою шкатулку только той «музыкой», которая понравилась.

Это могут быть: рисуночки, связанные с понравившейся музыкой, в дальнейшем таблички с фамилией композитора и названием музыкального произведения, интересный факт из жизни композитора, произведения. Демонстрировать «сокровища» музыкальной шкатулки поначалу не обязательно на каждом уроке. Далеко не все дети быстро открывают свои тайны. Перед проверкой содержимого шкатулок звучит

Песня В. Шаинского на с. Петровой «Музыкальная шкатулка»

Эта игра вызывает своего рода азарт: кто больше помнит произведений, кто больше собрал материала у кого красочнее рисунки и т. д.

Имея сначала небольшой багаж музыкально- слуховых впечатлений к концу учебного года учащиеся значительно обогащают свой музыкально- слуховой опыт. Например, при знакомстве с творчеством П.И. Чайковского учащиеся могут, как показывает практика, назвать большое количество произведений композитора в разных жанрах «Детский альбом», цикл «Времена года», балеты «лебединое озеро», «Щелкунчик», песни «Осень», «Мой садик», симфонию №4.дети с удовольствием делятся своими впечатлениями о музыке П.И. Чайковского, отмечая, что она красивая, певучая, лирическая, похожа на русскую народную песню.

На начальном этапе детям трудно изложить свои впечатления. Для этого

На своих уроках использую задания особого типа, где сочетаются игровой и обучающий метод. В игровых заданиях, связанных с формированием навыков анализа музыкального произведения, ребятам предлагается выбрать верный набор средств музыкальной выразительности, составить графические конструкции.

**2.Например, игра «Музыкальное лото»** требует от учащихся быстро и правильно найти карточки, на которых изображены элементы музыкальной речи: характер, лад, темп, динамика, качества (песенность, танцевальность, маршевость),исполнители, регистр, фактура, ритм; соответствующие прослушанному музыкальному произведению. К примеру это может быть материал по слушанию за несколько уроков, четверть. Карточки изготавливают сами ребята по определённому образцу, либо можно использовать «Музыкальный словарик» автор Е.В. Новикова( из серии «Музыкальная радуга).Положительные стороны этой игры – участие всех учащихся и возможность одновременной проверки уровня усвоения материала по слушанию

**3. Например в игре «Колокольчик»** происходит формирование простейших навыков музыкального анализа произведения. Она способствует созданию условий, при которых возможность не бояться говорить вслух, высказывать свои впечатления, обсуждать музыкальное произведение. Выбирается ведущий, который звонит в колокольчик и называет несколько выбранных заранее музыкальных терминов.Например:1 класс тема «Встанем скорей с друзьями в круг -пора танцевать». Песня Е.Шварца «Добрый жук». Термины (мажор, минор, марш,вальс, медленно,быстро,радостная, грустная. После того как прозвучал колокольчик, первый участник игры выявляет в прослушанном произведении названное ведущим средство музыкальной выразительности и его особенности.

**4.Продолжением этих игр является игра «Помоги волшебнику».**

Здесь карточки помогают ребятам создать музыкальными средствами образ: сказочный, фантастический, конкретный портрет или образ животного.(образ выбирают сами или с помощью учителя) Можно играть группами, всем классом. Например: 2класс,2 урок, тема «М. П. Мусоргский «Картинки с выставки». Нужно создать образ Бабы Яги

Карточки: характер (весёлый,задорный,сказочный,шутливый,спакойный,таинственный,злове-щий и т. д.)

Лад (мажор, минор)

Темп (подвижный, неторопливый, быстрый, умеренный)

Качества(песенность, танцевальность, маршевость)

Тембр, исполнители( инструменты скрипка, флейта, ф-но, арфа)

Ритм, размер

Был выбран(таинственный, минор, неторопливый, танцевальность, скрипка)

Один, два участника пробуют импровизировать на инструментах. Обсудить какие образы получились лучше. Кто помог волшебнику.

Затем послушать как М.П. Мусоргский «увидел» и передал в музыке этот образ.

Или например 3 класс, 1 четверть, 2 урок тема «Может ли музыка нарисовать портрет». Помоги волшебнику нарисовать портрет девочки.

Подвожу к слушанию фрагмента «Джульетта- девочка» из балета «Ромео и Джульетта» С. Прокофьева.

**5. В 4 классе, 1 четверть,3 урок «Тема Востока в творчестве русских композиторов» для анализа структуры «Шехеразады» Н.А. Римского – Корсакова, имеющего форму и стиль симфонической сюиты, использую задание «Музыкальный орнамент».** В нём реализуется процесс усвоения структурных понятий музыкального искусства посредством творческой деятельности. По условиям игры необходимо заполнить альбомный листок графическими изображениями музыкальной формы прослушанного произведения с помощью красок, фломастеров и карандашей. Главное подвести детей к пониманию, что сюита это многочастное циклическое произведение, написанное для симфонического оркестра. Отметить, что важнейшие лейтмотивы не закреплены за определёнными образами, что даёт свободу фантазии.

При помощи игры «Музыкальный орнамент» можно изобразить и понять

Структуру форм разных произведений ( Лучшие примеры одночастная – мячик, двух частная – дерево с пышной кроной, вариации –снежная баба, паровоз.

При проведении задания «Музыкальный орнамент» на уроках ярко проявляется творческая инициатива самих ребят.(как правило сначала преобладают геометрические орнаменты, а в последствии создают орнаменты из цветов, предметов) Можно предложить конструирование фигур из цветной бумаги, так называемое цветное моделирование или сделать графическое изображение музыкальной формы.

**6**.**Для формирования навыков речевого общения предлагаю задания из игры «Копилка музыкальных образов».**Эта игра направлена на изучение закономерностей музыкального воплощения жанровых типов, является своего рода пособием -тренажером, помогающим овладеть разнообразным арсеналом образов и настроений. Постепенное наполнение её всё новыми средствами воплощения тех или иных образов, расширяет представления об уже знакомых. Самостоятельно наполняя её на протяжении всего периода изучения предмета, ребята учатся систематизировать полученные знания, выявлять общие закономерности музыкального языка, свободно пользоваться музыкальными терминами.

**Данная методика -знакомо, доступно, интересно**

|  |  |
| --- | --- |
| **Музыкальный образ** | **Средства музыкальной выразительности** |
| **Образ радости** | 1. Характер: светлый, задорный, бодрый, звонкий, игривый, лукавый, шутливый, скерцозный, лёгкий 2. Темп: подвижный или быстрый 3. Активный ритм 4. Фактура: аккордовая, бас – аккорд 5. Выразительные штрихи: стаккато, маркато |
| **Образ лирический** | Два типа этого образа:  1.Характер:нежный,изящный,грациозный, мечтательный, мягкий, ласковый, трогательный  2.Тип мелодии: кантилена  3.Фактура:бас – аккорд, разложенная  4. темп: неторопливый  2.1.Характер: спокойный, повествовательный, задумчивый. Печальный, жалобный, душевный, поэтический, меланхолический  2.2 Тип мелодии: кантилена  2.3 Фактура: разложенная  2.4 Темп медленный, неторопливый |
| **Образ волнения и тревоги** | 1.Характер: взволнованный, трепетный, тревожный, возбуждённый, бурный, страстный  2.Тип мелодии: речитативный  3.Фактура: унисонная, разложенная  4.Ритм: мелкие длительности, тремоло. |
| **Образ борьбы** | 1. Характер6 энергичный, суровый, активный, решительный 2. Тип мелодии: речетативная, движение по звукам трезвучия 3. Фактура: аккордовая, унисонная 4. Ритм: пунктирный 5. Темп: Аllegro |
| **Образ победы** | 1.Характер: торжествующий, героический, блестящий, величественный, ликующий, величавый  2.мелодия: активные интонации  3. Фактура: аккордовая  4.Ритм: крупные длительности  5. Темп: Andante  6.Оттенки:f , ff |
| **Образ зла** | 1. Характер: яростный, напористый, тяжёлый, механический 2. Фактура: аккордовая, унисонная 3. Мелодия: речитативная 4. Ритм: активный, маршеобразный 5. Регистр: низкий, сопоставление крайних регистров |
| **Образ фантастический** | 1.Характер: сказочный, волшебный, таинственный, загадочный, причудливый, затаённый  2. Регистр: высокий, низкий, сочетание крайних регистров |
| **Образ природы** | 1.Порывы ветра: арпеджио, хроматическая гамма  2.Дождь: стаккато в высоком регистре, ритмическое остинато  3. Пение птиц: трели, форшлаги в высоком регистре  4. Кукушка: большие и малые терции  5.Раскаты грома: тремоло  6.Море: арпеджио, ритмическое остинато |
| **Образ страдания** | Два типа этого образа:  1.Характер мрачный, скорбный, трагический. Сдержанный, мужественный  2.Мелодия: интонация вздоха, повествовательная интонация  3.Низкий регистр  4.Тембр: низкие струнные, деревянные духовые инструменты  2.1.Характер: мощный, отчаянный  2.2 Тембр: высокие струнные инструменты |

Для запоминания и узнавания музыкального материала использую усложнённые игровые формы – это по сути традиционные творческие задания.

**7.Это игра «Попробуй собери»** - учащимся предлагается ряд карточек, на которых указаны фамилии композиторов, названия произведений. Задача ребят после прослушивания быстро и правильно составить цепочку, соответствующую данному музыкальному произведению.

**8.Игру «Музыкальный путь»** использую на обобщающих уроках(для узнавания музыки и воспитания тембрового слуха ). Она сходна с музыкальной викториной, но проводится в более доступной, занимательной форме.

Дети придумывают несколько объектов: например, сказочный город, чудесную поляну, таинственный лес, дом для великана и т. д.

Придуманные объекты воплощаются в рисунке. Аппликации или игрушке самоделке. Дети «прокладывают» дорогу из угаданных названий музыкальных произведений к объекту, сотворённому фантазией. Название прослушанных произведений можно написать на разноцветных кружках, квадратиках и «выкладывать» ими путь. У кого получилась длиннее дорога, тот и выиграл.

**8. «Узнай образ»(Это синтез музыки и движения, претворённый в трёх видах деятельности: слушании музыки, фантазировании и пластической импровизации.)**Каждому из участников игры предлагается несколько раз послушать отрывок музыкального произведения с ярко обозначенным музыкальным тембром. Учащиеся должны правильно определить прозвучавший инструмент, выбрать карточку с изображением инструмента, затем подобрать конкретный образ к данному тембру и воплотить его в ролевой игре(пластическом движении).

В работе использую игры на бумажных носителях из серии «Музыкальная радуга» - «Три кита музыки», «Музыкальные инструменты», «Сказочный мир балета», а также интерактивные музыкальные игры «Волшебная флейта», «Щелкунчик», «Алиса и времена года» и др. ООО «Медиахауз»Интернет сайт: [www.mediahouse.ru](http://www.mediahouse.ru)

Подводя итог сказанному выше, можно сделать вывод, что игровые формы, которые я использую на уроках музыки способствуют:

- освоению предметного материала и снятию психологического напряжения, созданию ситуации успеха, формированию положительной мотивации

- развитию воображения и фантазии учащихся, формированию нового взгляда на мир, воспитанию открытой и свободной личности, способной к познанию, переживанию, активному действию.

-творческому вхождению в музыкальную реальность, созданию возможностей для самовыражения учащихся

- способствуют активизации внимания учащихся

- дают простор для творческой инициативы преподавателя.