**ДОКЛАД**

**на тему «Применение игровых технологий на уроке музыке»**

**учителя музыки ГБОУ СОШ с.Русский Байтуган**

**Гарипова Ш.Г. на методическом объединении учителей-предметников.**

**Дата проведения: 12.09.2014г.**

|  |
| --- |
| Игровые приемы на уроках музыки.   Для школьников младших классов одним из основных видов деятельности продолжает оставаться игра. Иногда с помощью игровых элементов для учащихся этой возрастной группы становится доступнее понимание сути какого-то процесса или явления. На уроках музыки игровые приемы применяются, как правило, чтобы облегчить детям понимание содержания музыкального произведения и его художественных особенностей, а также для того, чтобы достаточно трудоемкие процессы слушания музыки или ее разучивания не оказались слишком утомительными. Во-первых, игра не утомляет младших школьников; во-вторых, активизирует их эмоции и познавательный интерес, развивает многосторонние художественные способности; в-третьих, помогает моделировать музыкально - образовательный процесс в игровой форме.  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.  РАЗВИВАЕМ СЛУХ  «Эхо»  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 1свой 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 (тоже 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.  «Цвета». 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».  «Найди свой звук». Для игры учителю будут необходимы разнообразные мелкие предметы (ключи, гвозди, банки-склянки, бумага, чашки, ложки и прочие «музыкальные инструменты»), из которых можно извлечь звуки. Детям предлагается, манипулируя этими предметами и извлекая из них разнообразные звуки (стуча, скребя, гладя, шурша, звеня и т.п.), найти понравившийся тембр, звук, сочетание. После того как звуки будут определены, каждый воспроизводит свою находку и пытается объяснить, почему он выбрал именно этот звук или сочетание, какой образ, цвет возникает при восприятии этого звука. |
|  |