**Ассоциативные игры на музыкальных занятиях.**

До недавнего времени повышение качества обучения в музыкальной педагогике связывалось в основном с усовершенствованием технологии учебного процесса. Соответственно, главный акцент делался на развитие методики преподавания, на приобретение учащимися знаний о музыкальном искусстве и формирование соответствующих исполнительских умений и навыков.

В последнее время, благодаря развитию психологии и других смежных наук, на первый план выдвинулся круг проблем, направленных на активизацию внутренних ресурсов ребенка и, в первую очередь, развитие творческого воображения, фантазии, которые необходимы, как для активного восприятия произведений музыкального творчества, так и в повседневной жизни человека. Совершенно очевидно, что необходимой предпосылкой этого является развитое ассоциативное мышление. Считается, что дарование в науке и в искусстве есть высокоразвитая способность личности устанавливать внутренние связи и взаимоотношения между разнородными далеко относящимися друг от друга явлениями, образами, представлениями.

К. Паустовский отмечал, что у человека одаренного «любая мысль, любая тема, случайный предмет вызывают неиссякаемый поток ассоциаций». Согласно У. Джеймсу, «гении отличаются от обыкновенных умов необычайным развитием способности к ассоциациям по сходству».

Ассоциации непосредственным образом связаны со сферой эмоций человека. Они обладают свойством волновать, бередить душу, вызывать наплывы чувств. Особенно сильно этот процесс проявляется, если ассоциации несут в себе какой-то личностный смысл, связаны с чем-то значимым для человека.

Но как развить ассоциативное мышление, научить творчески, мыслить, воображать? Как научить создавать образы, выражающие переживания, помыслы, чувствования? Ни один педагог не может точно сказать, как и каким именно должен родиться на свет тот или иной образ в работе ребенка. Активное творческое воображение, ассоциативное мышление не может быть прямым следствием усвоения и повторения чего-то, преподанного другим человеком. Это самостоятельное создание новых, оригинальных образов.

В качестве действенного средства для разработки более активных форм развития ассоциативного мышления в процессе музыкальной деятельности ребенка могут выступать «игровые методы». Они обеспечивают необходимые психолого-дидактические условия, в которых обучаемый может сформировать активную личностную позицию и в наибольшей мере раскрыться как субъект обучения. В процессе их применения ребенок получает возможность выражать средствами искусства свои «невидимые» и «неслышимые» чувства, замыслы и оценки. В этом случае искусство предстает ребенку не как совокупность безразличных к нему «чуждых» норм, а как нечто сопричастное ему самому, как нечто такое, в чем он может найти и проявить себя.

Пытаясь развить творческое воображение ребенка (тем более используя средства такого искусства, как музыка), педагогу следует ставить перед ним те задачи, для решения которых ребенок найдет собственные, заранее неизвестные нам способы. Здесь ребенок – субъект творчества. Никто, кроме него, не может знать верного решения стоящей перед ним творческой задачи, если только она является таковой.

Одной из действенных форм развития детского творчества в музыкальной педагогики могут стать ассоциативные игры, в основе которых лежит явление синестезии. Являясь частным проявлением ассоциации, синестезия представляет собой «такое взаимодействие ощущений, при котором под влиянием раздражения одного анализатора возникают ощущения, характерные для другого анализатора.

В современной психологии различают несколько видов синестезии: ощущение-ощущение; ощущение-представление; представление-ощущение; представление-представление.

Первый и третий типы синестезии встречаются крайне редко. Второй тип взаимосвязи объясняет ассоциации, возникающие при восприятии музыки и живописи, а четвертый характеризует возникновение ассоциации в искусстве слова.

Явление синестезии лежит в основе способности музыки «живописать» звуками, именно ей мы обязаны наличием изобразительных возможностей музыкального искусства. Музыканты при необходимости прямого либо косвенного отображения визуальных явлений обращаются в своем стремление быть понятными именно к всеобщим синтетическим способностям слушателя.

Оперируя различными средствами, музыка в состоянии вызвать тот или иной образ, те или иные ассоциации. Очевидным случаем ассоциации в музыке является «видение» размеров звучаний. Низких, как «хрупких» и «толстых», а высоких, как «маленьких» и «тонких». Например, в пьесе М. Мусоргского «Два еврея», тема богатого представлена во «внушительном» и «степенном» низком регистре, а бедняка – в «юрком» и «угодливом» высоком регистре. Цепь ассоциаций здесь на лицо: богатый – значит толстый (обобщение социального опыта), а толстый, большой должен звучать низко (обобщение биологического опыта).

Кроме того, в природе часто встречается явление зрительно-слуховой синестезии. Это так называемый цветовой слух. Цветовым слухом обладали Н.Римский-Корсаков, А.Скрябин, М. Чурленис. Еще Ньютон в свое время предложил аналогию «спектр-октава». Цветной слух представляет собой синестезический резонанс высот и тембров со степенью яркости света и красок. Наиболее простой и всеобщий случай цветного слуха, когда высокие тона и звонкие тембры ассоциируются со светлыми красками, а низкие тона и глухие тембры – с темными.

Ассоциативная игра в области музыки имеет в своей основе ассоциации: ощущение-представление. Ее можно рассматривать, как форму обучения и творческого развития, в которой одновременно действует два начала: познавательное и игровое. В отличие от учебных занятий в ассоциативных играх, познавательные задачи ставятся не прямо (когда педагог объясняет, учит), а косвенно – дети овладевают знаниями, играя (развивающая задача в таких играх как бы замаскирована), мотивом является естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия.

В ассоциативной игре, как и в обычной, присутствуют определенные структурные элементы. Прежде чем начать игру, необходимо создать у ребят эмоциональную установку на игру. Установка – это своеобразная предыгровая ситуация, настройка, обеспечивающая организационные предпосылки восприятия игровых задач, активизирующая мыслительную деятельность, воображения дошкольников.

Следующий компонент – игровые задачи. Отбор задач для ассоциативных игр осуществляется в соответствии с разделами программы обучения и развития, с учетом возрастных особенностей детей. Для соединения познавательных и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение дошкольников. Обязательное выполнение правил требует от детей совместных и последовательных действий, сосредоточенности, самостоятельности. Игровые правила реализуются в игровых действиях, Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Формами реализации игрового действия могут выступать:

1. разнообразные игровые манипуляции с предметами, инструментами;
2. осуществление поиска и находки нужного предмета, звука, действия;
3. загадывание и отгадывание звуковых загадок, пантомимы;
4. выполнение определенной роли при создании коллективного произведения, танца, композиции;
5. особые игровые движения.

Во время игры у детей возникает игровое состояние. Оно включает в себя переживания, воображение детей, эмоциональное отношение к действительности.

Обязательным структурным элементом игры является ее результат. Результат может быть наглядным, услышанным (исполнение музыкального произведения), менее заметным (получил удовольствие, заинтересовался процессом создания и исполнения) и отсроченным (создал свой вариант этюда, игры, произведения через определенное время).

Чтобы ассоциативная игра полностью решала поставленные в ней задачи, необходимо соблюдать определенную методику проведения. В нее входят:

1.Подготовка к игре:

а) объявление названия;

б) сообщение о расположении ее участников (сидя, стоя, индивидуально, в группах);

в) объяснение хода игры;

г) показ педагогом отдельных действий (если это необходимо), раздача предметов, инструментов.

2.Проведение игры.

3.Подведение итогов игры, когда осуществляется рефлексия, обобщение игры.

Обязательным условием ассоциативной игры является создание педагогом атмосферы доверия, что возможно в том случае, если педагог станет равноправным участником игры и последующей рефлексии. Важно, что на первых этапах работы педагог первым высказывал свои мысли и переживания, демонстрируя свою открытость. Участие в игре, как и всякая другая деятельность дошкольника, нуждается в оценке и поощрении, эмоциональной поддержке. Педагогу важно поддержать любые попытки ребенка к творчеству, его стремление выразить себя. Поэтому он предлагает, но не навязывает, советует, но не требует. Решение принимает ребенок, исходя из своего личного опыта восприятия этого мира.

В приложении приводятся примеры нескольких ассоциативных игр, которые могут быть использованы на музыкальных занятиях (на их основе педагоги смогут разработать свои варианты игр). Использование данных игр в моей работе с детьми привело:

а) к значительному оживлению и увлеченности детей, повышению их интереса к музыкальным занятиям;

б) пробуждению их внутренней активности;

в) умению рефлексировать, заниматься самоанализом, познавать свой внутренний мир, свое «Я»;

г) развитию творческого начала, интереса к предложенной теме занятия;

д) появлению умения анализировать результаты коллективно выполненной работы.

Кроме того, игры стали прекрасным средством научения детей работать вместе и способствовали их сближению между собой.

**Основные задачи** ассоциативных игр:

- развивать ассоциативное мышление, творческое воображение детей, умение, продуцировать неординарные идеи и образы;

- развивать умение передавать эмоции, чувства, образы посредством звуков, мимики, движений, красок;

- учить детей распознавать и анализировать звуки окружающего мира;

- учить детей самостоятельному созданию звуковых, мимических этюдов на заданную тему.

**Ассоциативные игры**

**«ПРЕДСТАВЬ, УСЛЫШЬ, СТАНЦУЙ, НАРИСУЙ, СОЧИНИ»**

Детям предлагается:

1.а) представь, как звучит мягкое, пушистое облако…

б) описать и нарисовать звучание облака…

в) озвучить звучание облака…

г) передать в движении, пантомиме, в танце, в этюде звучание облака…

д) сочини, придумай «О чем думает, мечтает мягкое, пушистое облако, плывя по небу»…

2.а) представь, как звучит большая или маленькая лужа после дождя…

б) описать и нарисовать звучании большой и ли маленькой лужи…

в) озвучить звучание большой или маленькой лужи…

г) передать в движение, пантомиме, в танцевальном этюде звучание большой или маленькой лужи…

д) сочини, придумай диалог большой или маленькой лужи…

3. Представь, как звучит:

а) кислый или соленый огурец…

б) горький перец…

в) красное, спелое яблоко…

г) осенний листок (легкий, воздушный, хрупкий, сказочный, промокший, резной, грязный, изящный, золотой…)

д) снежинка (легкая, пушистая, холодная, резная, сверкающая, сказочная, хрустальная…)

е) сосулька (сверкающая на солнце, тающая на солнце…)

ж) капля дождя…

з) солнечный лучик…

**«МОИ ЛЮБИМЫЕ ЗВУКИ»**

(НЕ ЛЮБИМЫЕ)

1.Описать и нарисовать свои любимые (не любимые) звуки.

2.Передать в движении, в пантомиме, в танцевальном этюде свой любимый (не любимый) звук.

3.Сочини, придумай, что будет делать звук, попав на незвучащую планету.

**«КАЛЕЙДОСКОП»**

Ребенок выбирает себе любой цвет (красный, желтый, синий, зеленый, оранжевый, голубой, сиреневый) (белый, черный).

1.Описать свой цвет.

2.Озвучить его.

3.Передать в движении.

4.Танцевальный этюд «мой цвет».

5.Танцевально-художественная палитра. Дети танцуют этюд и за одну минуту наносят краской рисунок на ватман.

6.Описать, сочинить, придумать, пофантазировать, глядя на совместную картину «калейдоскоп настроения».

**«ЭМОЦИИ»**

Для проведения игры используются карточки с нарисованными на них эмоциональными характеристиками (радость, печаль, ярость, нежность…). Карточки раздаются участникам, каждый пытается озвучить и передать в движении или мимикой ту, или иную эмоцию. Дети пытаются определить услышанное и увиденное.

**«ЦВЕТА»**

Для игры используются от 4 до 6 карточек (красная, желтая, зеленая, белая, черная), которые раскладываются по залу. Дети выбирают цвет, наиболее соответствующий их внутреннему настроению на данный момент, и разбираются на группы, музыкальный руководитель просит участников игры:

а) по очереди озвучить цвет, каким они его себе слышат;

б) передать движением или мимикой свой цвет;

в) зазвучать цветовой палитрой всей группой;

г) создать фигуру из детей одного цвета, как они его видят;

д) создать звуковое произведение ритмически ео охарактеризовать, чередуя звучание отдельных голосов, созвучий и целой группы «инструментов». ( Музыкальный руководитель – главный дирижер, он всем руководит).

**«НАЙДИ СВОЙ ЗВУК»**

Для игры необходимы мелкие предметы (ключи, 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…), найти понравившийся тембр, звук, сочетание, после того как звук будет определены, каждый, по очереди воспроизводит свою находку и пытается объяснить, почему он выбрал именно этот звук или сочетание, какой образ, цвет возникает при воспроизведении этого звука. Передать в движении или мимикой выбранный звук.

**«СОЗВУЧИЯ»**

Цель игры – найти гармонирующие сочетания со своим звуком, со своим теперешним настроением. Эта игра является продолжением предыдущей – «Найди свой звук». Одному из детей предлагается выйти в круг и исполнить свой звук, передавая его в движении и мимикой, как свое сочинение, свое настроение! Остальные вслушиваются в эти звуки, вглядываются в движение и мимику, пытаясь ощутить возможность соединения звука, движения и мимики со звучащим.

Любой участник может выйти в круг и начать воспроизводить свой звук, движение, мимику. вместе с другим, если чувствует, что его звук, движения и мимика уместны, а возникающее созвучие достаточно благозвучно и гармонично.

В процессе игры при возникновении чувства неудобства, не гармоничности своего звучания со звуками других участников, можно прекратить исполнение и выйти из «сочинения».

**«ЧУЖОЙ»**

Игра проводится по аналогии с игрой «Найди свой звук», но в данном случае каждый ищет чуждые ему звуки, пытаясь ощутить и осознать возникающие при этом ассоциации.

**«СЛЕПОЙ»**

Группа делится на маленькие группы. Детям предлагается создать маленькое произведение, танцевальный этюд на заданную педагогом тему.

Извлекая звуки из разных предметов, музыкальных инструментов, сочиняя танцевальный этюд, выполняя разнообразные движения, группа пытается передать заданный образ, помогают мимикой и жестами, затем идет исполнение по группам. Пока одна группа исполняет, другие дети пытаются определить, о чем идет речь в данном этюде, какие образы хотели передать создатели миниатюры, каково ее название.

В качестве предметов могут быть использованы следующие темы:

1. Шорохи ночного леса.
2. Шум улицы.
3. Заколдованный замок.
4. Утро в деревне.
5. В зоопарке.
6. Приближение грозы.
7. Тишина в лесу.
8. Зимняя вьюга.
9. Звуки зимнего леса.
10. Звуки осеннего леса.
11. Пришла весна.
12. Осенний дождь.
13. Летний дождь.
14. Радуга после дождя.
15. Зимние забавы.

**«ТЫ – ЗВУК»**

Детям предлагается ответить на вопрос: «какой звук ты ассоциируешь с данным человеком?». Выбирается участник, и каждый пытается описать или воспроизвести звук, который он ассоциирует с этим человеком. Дети один за другим извлекают звуки, тем самым создают «личный звуковой ряд».

**«ДВИЖЕНИЯ»**

Ведущий или ребенок выполняет какие-либо движения, а дети пытаются в звуках, в красках, используя ассоциации с уже знакомыми музыкальными произведениями, описать, нарисовать, озвучить характер этих движений. Другим вариантом игры является создание определенных движений после прослушивания звуков, созвучий, мелодий, просмотра заданных цветовых гамм.

**«ЗАПАХИ И ОЩУЩЕНИЯ»**

Игра проводится по аналогии с игрой «Движения». Основой этой игры являются ассоциации, в основе которых лежит взаимосвязь звуков, запахов и ощущений. Детям предлагается провести ассоциации между различными запахами (духов, леса, дождя, растений, человека, фруктов, овощей…), ощущениями от прикосновения к различным предметам (мягкость, жесткость, шершавость, упругость…) и звуками, как музыкальными, так и не музыкальными, а также красками.

**«ТЕМБРЫ И ОБРАЗЫ»**

Детям предлагается прослушать одну и ту же мелодию, программное произведение в исполнении различных музыкальных инструментов. Дети рассказывают и показывают, как изменялся возникший при восприятии образ в зависимости от изменения тембра.

**«СВОБОДНЫЙ ТАНЕЦ»**

Это упражнение на свободное выражение эмоций. Детям предлагается придумать свой танец под названием «Мой самый тяжелый день», «Я и мои родители»…

**«СПОНТАННОЕ РИСОВАНИЕ ПОД МУЗЫКУ»**

Детям предлагается рисовать все, что они захотят, пока звучит музыка. Ассоциации, рожденные музыкой, свободно выражаются ими на бумаге. Используются карандаши, краски, мелки. Музыка – яркая, эмоционально-богатая, негромкая, не более 60-65 ударов в минуты.

**«ДИРИЖЕР»**

Ребенку предлагается продирижировать звучащую музыку. Это увеличивает заинтересованность и вовлеченность в процесс восприятия музыки, что приносит и нужный психотерапевтический эффект.