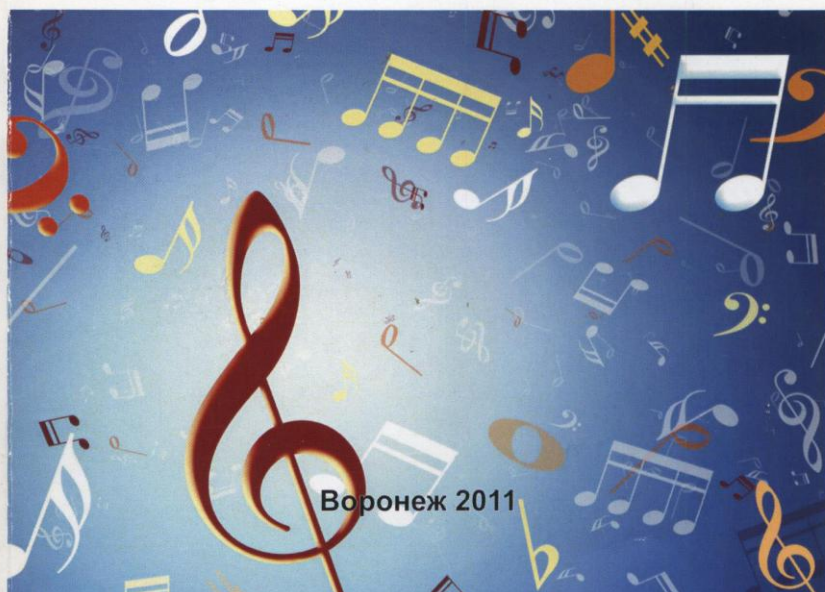


ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ В СОВРЕМЕННОМ МУЗЫКАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Материалы 1-ой межрегиональной
научно-практической конференции



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЕЛЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. И.А. БУНИНА

ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ В СОВРЕМЕННОМ МУЗЫКАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

*Материалы 1-ой межрегиональной,
научно-практической конференции*

14–15 декабря 2011 г.

ВОРОНЕЖ
Воронежский государственный педагогический университет
2011

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ В ПРЕПОДАВАНИИ МУЗЫКИ И ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ

А.М. Шапиро
г. Воронеж

Гуманитарные тенденции в современной педагогике требуют особого отношения к урокам искусства. Всё настойчивее звучит мысль о том, что занятия музыкой, литературой, изобразительным творчеством должны, прежде всего, отвечать специфике самого предмета искусства, согласуясь с законами построения художественной действительности. Однако, воспитание человека, впитавшего в себя последнее слово науки и техники, во многом ориентировано на информационный стиль преподавания. При этом ученику отводится пассивная роль. Вместе с тем, вхождение в мир искусства, возможно лишь через активную творческую деятельность. Перед педагогами встаёт задача найти такие методы, приёмы, формы работы, которые бы соответствовали природе художественного творчества. Одной из таких организации учебного процесса часто выступает игра. **Игра** – один из основных видов человеческой деятельности. Выдающийся нидерландский мыслитель XX века Й. Хейзинга утверждает, что понятие играющий» (*homo ludens*) аналогично понятию «человек созидающий», и что игра есть специфический фактор всего, что окружает людей в мире.

Значение игры в человеческой жизни традиционно подчёркивалось в психологической науке. Свидетельство тому – работы Л. Выготского, В. Ражникова, Д. Эльконина, А. Мелик-Пашаева. Здесь, прежде всего, подчёркивается её развивающий характер, способствующий как психическому, так и личностному развитию. Именно это и привлекает в игре педагогов – К. Ушинского, А. Макаренко, К. Сухомлинского, А. Газмана, Г. Григорьева. Известные деятели музыкального образования – О. Апраксина, Н. Брюсова, Д. Кабалецкий, Н. Терентьева, Ю. Алиев и др. – в своих книгах предлагают способы использования игр на уроках музыки. В первую очередь акцентируется возможность с помощью игры активизировать внимание, снизить утомляемость, стимулировать интерес, повысить, таким образом, эффективность обучения, оптимизировать мыслительный процесс, ввести ребёнка в реальный мир человеческих отношений.

Будучи адекватной природе искусства и ребёнка, игра способствует органичному вхождению детей в мир художественного творчества.

По мнению Шиллера, «...человек играет только тогда, когда он в полном значении слова – человек, и он бывает человеком лишь тогда, когда играет». **Игра** – это свободное самодеятельное раскрытие всех сил человека, его сущности.

Выдающийся российский психолог Лев Выготский считал, что игра синкретически объединяет в себе все виды художественного проявления ребенка: «Игра является подготовительной ступенью его художественного развития».

Получение удовольствия, наслаждения присуще как игре, так и искусству. Наличие большого количества точек соприкосновения игры и художественной деятельности позволяют использовать игру в качестве организационной формы художественного творчества на уроках музыки, во внеклассной деятельности при вхождении ребёнка в мир искусства.

Оперируя различными средствами, музыка в состоянии вызвать тот или иной образ, те или иные ассоциации. Ассоциативная игра в области музыки имеет в своей основе ассоциацию: ощущение – представление. Ее можно рассматривать как форму обучения и творческого развития, в которой одновременно действуют два начала: познавательное и игровое. В отличие от учебных занятий, в ассоциативных играх познавательные задачи ставятся не прямо (когда учитель объясняет, учит), а косвенно – учащиеся 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 учащихся эмоциональную

установку на игру. Установка – это своеобразная предыгровая ситуация, настройка, обеспечивающая организационные предпосылки восприятия игровых задач, активизирующая мыслительную деятельность, воображение школьников. 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 учащихся. 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, слова; 3) загадывание и отгадывание звуковых загадок; 4) выполнение определенной роли (инструмента) при создании коллективного произведения; 5) особые игровые движения (звуковые жесты, звуковые имитации и т.д.).

Игра «Представь и услышишь». Перед игрой учитель 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.

«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.

«Звуковые пьесы». Детям предлагается: а) записать дома на пленку скрип двери, стук капающей из водопроводного крана воды, шаги человека в больших тяжелых ботинках, звонок телефона, гул заводимого мотора машины и т.п.; б) описать эти звуки словами, подобрав подходящие определения; в) расположить собранные звуки в определенном порядке, чтобы получилась «звуковая пьеса»; г) создать звуковую тему и вариации к ней; д) расположить музыкальный материал в двухчастной, трехчастной формах, форме рондо. Игра может быть использована при изучении темы «Построение (формы) музыки».

«Движения». Ведущий (ученик или учитель) выполняет какие-либо движения, а класс пытается в звуках, в красках, в словах, 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.

«Тембры и образы». Детям предлагается прослушать одну и ту же мелодию, программную пьесу в исполнении различных музыкальных инструментов. Участники записывают, а затем рассказывают, как изменялся возникший при восприятии образ в зависимости от изменения тембра. Игра может быть использована при изучении темы «Тембр».

Музыкально-дидактическая игра характеризуется тем, что эстетический результат

достигается путем «вживания» ребенка в художественный мир произведения. Обязательный компонент этого типа – сюжет, роль, воображаемая ситуация. Выбор сюжета зависит от конкретных воспитательных задач, от интересов школьников.

Музыкально-дидактическая игра приобщает к музыкальной деятельности, формирует представления о выразительной интонационной природе музыкального искусства через непосредственное проживание образов. Наряду с развитием музыкальной деятельности детей осуществляется и воспитательный процесс формирования любви к музыке вообще.

Развитие детской деятельности оказывает решающее влияние на формирование психики. Деятельность реализуется через активизацию всех психических процессов – памяти, мышления, воображения, внимания, восприятия, а эти процессы в свою очередь развиваются через деятельность.

Для успешного проведения игры необходима фантазия ребенка, создание воображаемой ситуации.

Педагогическая ценность музыкально-дидактических игр в том, что они открывают перед ребенком путь применения получаемых знаний в жизненной практике.

Музыкально-дидактические игры способствуют развитию музыкальных способностей у детей:

- мелодического слуха (что необходимо во время восприятия музыкальных произведений);
- чувство ритма (что является основой музыки);
- музыкальной восприимчивости.

Для закрепления знакомых песен можно использовать музыкально-дидактическую игру «Волшебный волчок».

При исполнении песен дети учатся правильно передавать динамические оттенки, игра «Динамические оттенки», которые помогают почувствовать красоту звучания мелодии.

В процессе слушания дети знакомятся с инструментами, вокальными произведениями разного характера. Для того чтобы ребята лучше понимали музыкальное произведение, могли составить музыкальные образы, опять обращаюсь к музыкально-дидактическим играм: «Расскажи мне о музыке», «Угадай мелодию», «Клоуны», «Ожившие картинки».

Игра «Волшебный волчок». Картонный круг по краю, которого наклеены иллюстрации к песням. В центре круга движущаяся стрелка, направление стрелки показывает, какую песню должен исполнить ребенок. (Иллюстрация прилагается). Игру можно провести для закрепления выученных песен (в конце четверти, года) или как концерт для именинника.

Игра «Ожившие картины». Учитель помещает новые рисунки детей за четверть и предлагает им узнать, какая картинка «оживла». Учитель исполняет (или в грамзаписи) отрывки из музыкальных произведений или фрагменты песен. Дети отвечают на дополнительные вопросы.

Игра «Клоуны». Два клоуна в разноцветных костюмах. Один клоун грустный, а другой веселый. Фланелеграф. (Иллюстрации прилагаются). Учитель исполняет произведение Д.Б. Кабалевского «Клоуны». Учащиеся слушая музыку, должны определить, музыка какого клоуна звучит, и выложить на фланелеграфе самого клоуна в определенном костюме. Если музыка мажорная, веселая, то клоун веселый, в ярком костюме и наоборот. Играя в эту игру, можно использовать музыку на усмотрение учителя. Для закрепления ладового чувства и определения характера музыки.

Игра «Музыкальное лото». Карточки (по числу учащихся), на которых изображены различные музыкальные инструменты. Учитель раздает карточки каждому ребенку. Ученики прослушивают музыкальное произведение, и закрывают фишками те инструменты, которые исполняют музыку. Это может быть один или несколько музыкальных инструментов. Выигрывает тот ученик, который правильно закрыл фишкой звучащие инструменты.

Игра «Моя семья». Карточки с изображением членов семьи: мамы, папы, ребенка. Учитель раздает карточки каждому ученику. При прослушивании музыкального фрагмента

или произведения целиком, учащиеся определяют тембр звучания голоса. И поднимают ту карточку, которая соответствует музыке.

Нельзя обойти вниманием различные ролевые игры.

Ролевая игра «Я сочинитель». Детям предлагается, опираясь на поэтический текст, сочинить мелодию, приближая ее к «мелодии» стихотворения. Ученикам предлагается самим сочинить свои мелодии в определенном стиле, жанре, форме (старшие классы), образе (младшие классы) или на заданный текст. Ритмизация литературных текстов, исходя из выразительности слова Заданный размер (старшие классы); заданные длинные и короткие звуки (младшие классы).

Игра «Цвет и звук». Карточки различного цвета раскладываются по классу. Детям предлагается выбрать цвет, соответствующий их внутреннему настроению и выполнить следующие задания:

- по очереди голосом озвучить цвет, каким они его слышат;
- зазвучать всем вместе (одновременно) и каждому по-своему;
- создать звуковое произведение и исполнить под управлением дирижера.

Перевод музыки на язык другого вида искусства. Предлагается перевести, «переинтонировать» услышанный музыкальный образ на конкретное или абстрактное его выражение в живописи, в танце, литературе, пантомиме. Например, 1 класс, 2 четверть. Тема «О чем говорит музыка». Д. Кабалевский «Танец молодого бегемота» (танец). 2 класс, 1 четверть. Тема «Песенность». Э. Григ «Утро» из сонаты "Пер Гюнт» (пантомима) . 5 класс, 1 четверть. Тема «Песня без слов». П. Чайковский «Грустная песенка». (Живопись) 7 класс, 3 четверть. Тема «Музыкальная драматургия». О. Тактакишвили «Сегодня умер Руставели» (литература).

Особую роль на уроках музыки и во внеклассной работе занимает вокально-хоровая деятельность учеников. Игровые формы преподавания в этой сфере игровые формы работы с учениками просто необходимы, начиная с самого начала (с начальной школы, когда интерес к вокальному исполнительству только появляется.) Игровой метод – основной на первом этапе вокальной исполнительской деятельности.

Игра «Музыкальная сказка» вызывает интерес к хоровому пению, способствует развитию многих способностей и качеств ребёнка в учебно-музыкальном отношении. Сначала учитель совместно с детьми сочиняет сказку. Например: «Пошли дети в лес за грибами...» А дальше сочиняются лесные персонажи: кукушка, дятел, воробей и другие. Каждому из них соответствует определённый музыкальный интервал. На последующих уроках придумывается новый сюжет.

Игра «Птичка на ветках». Отработка высотности. Повторение одного звука, движение по трём ступеням вверх и вниз. «На дереве три ветки, по ним скачет птичка. Вот она села на нижнюю ветку и т.д.»

Игра «Живой рояль». В ней участвует столько детей, сколько изучено ступеней лада. Каждый ребёнок должен запомнить звучание своей ноты. Учитель показывает на «живые ноты», а ученики, тренируя своё внимание, спеть свой звук, когда покажет учитель.

Игра «Догони меня». Учитель играет и поёт различные звуки или сочетание звуков в определённом ритме в пределах первой октавы, а ученики должны повторить (догнать) то, что пропел учитель.

Игра «Светофор». Из подручных средств делается лесенка. А из картона вырезается нота. С одной стороны она зелёная, а с другой – красная. Ученики поют ступени вслух тогда, когда нота повернута к ним зелёной стороной, а если красной, то звук воспроизводится про себя. Игра развивает внимание и внутренний слух детей.

В свете стандартов второго поколения познание через игровые формы деятельности искусства, а через искусство жизни, имеет для подготовки ребёнка к деятельности в современном мире огромное значение.

Литература

1. Апраксина О.А. Музыка в воспитании творческой личности (Музыкальное воспитание в школе, вып. 3) Сост. О. А. Апраксина – М., – 1964.
2. Бугаева З.Н. «Веселые уроки в школе и дома». – М.: «Издательство АСТ», – 2002.
3. Ветлугина Н.А. Музыкальное развитие ребенка – М., – 1968.
4. Кабалевский Д. Б. Программа по музыке. – М.: Просвещение, – 2007.
5. Кононова Н. Г. Музыкально-дидактические игры для дошкольников. – М., – 1982.
6. Теплов Б.М. Психология музыкальных способностей. – В кн.: Проблемы индивидуальных различий. – М., – 1961.
7. Журнал «Музыка в школе» - № 3. 2005, № 5. – 2006.
8. <http://www.altded.ru>
9. <http://gcon.pstu.ac.ru>
10. <http://www.muz-urok.ru>
11. <http://orpheusmusic.ru>