

Секция: **Дополнительная образовательная программа и технологии методического сопровождения сферы дополнительного образования**

Тема: «Музыкально-коммуникативная игра как форма работы с младшими школьниками на музыкально-теоретических занятиях»

Борисенко Анна Александровна, педагог дополнительного образования
ГБОУДО ДТДиМ «Преображенский»

Москва 2022

«Важно помнить, что дело не в самой игре или её игровом результате, а в том, в какие взаимоотношения и с кем вступает в ней ребёнок, какие качества приобретает, чему учится, что познаёт, что открывает в себе...»

С.А. Шмаков

- Актуальность: поиск новых подходов к содержанию образовательно-воспитательной практики и совершенствование методов субъект-субъектного общения педагога с детьми в ходе обучения.

Специальный комплекс музыкально-коммуникативных игр
можно рассматривать как:

- как форму учебной деятельности
- как способ общения участников игр

Наиболее важные функции музыкально-коммуникативных игр:

- Социально-адаптационная функция
- Коммуникативно-познавательная функция
- Культурообразующая функция
- Мотивационная функция
- Корректирующая функция
- Релаксирующая функция

Методы:

- Метод равнозначности дает возможность сложные темы занятий «завуалировать» в легкие, подавая их в игровой форме
- Метод выделения «субстрата» деятельности
- Метод проблемности

Пример игры. Первый этап.

- Игровая задача первого участника: придумать ритм (определенный размер, два такта) и, выступая в роли педагога, прохлопать его в бубен.
- Игровая задача второго участника: воспроизвести ритм «от конца – к началу».



Пример игры. Второй этап.

- Две команды игроков поочерёдно прохлопывают ритм с закрытыми глазами «на выбывание» (при неверном прохлопывании ритма со счетом вслух).
- Итог: выигрывает команда, в которой наибольшее количество ребят остались «в игре».



Пример игры на закрепление и контроль знаний, умений, навыков.

- Первый этап. Игровая задача: определить интервал на слух, затем, опередив товарищей, взять собачку и дать ответ. При неверном ответе из игры участник выбывает (и наблюдает ход игры, ожидая второй этап).
- Второй этап. Игровая задача: определить на слух интервальную последовательность.



Итог. Вышеуказанные игры позволяют сложные темы занятий «завуалировать» в легкие; проводить без возможных стрессовых ситуаций зачетные и контрольные мероприятия.



Методы:

/продолжение/

- Метод взаимодействия в совместной игровой практике
- Метод диалогического общения
- Метод вариативности
- Метод моделирования

Пример игры.

- Игровая задача ведущего (за инструментом): играть и петь песню, затем внезапно остановиться и выбрать того, кто «допoeт» песню с момента ее «остановки» и до конца. Ведущий может остановить поющего и возложить задачу «продолжить далее» на кого-либо другого из ребят.
- Пояснение к правилам:
- а) если пение фальшивое, либо не удалось «вступить» ритмически, продолжая мелодию, то один игровой балл у поющего забирает себе ведущий.
- б) вторым и последующим ведущими становятся те ребята, кто «отдал свой игровой балл».
- в) в начале игры все участники имеют пять игровых баллов; выигрывают игроки, набравшие их максимальное количество.



Пример игры.

Группа разделена на команды. Ребята записывают музыкальный диктант на слух, затем «внутри» команды самростоятельно принимают решение, кто:

- а) ритмически прохлопывает диктант;
- б) играет диктант на пианино наизусть (либо по нотам) со счетом вслух;
- в) исполняет мелодию диктанта с дирижированием.



Пример игры.

- Игровая задача: определить на слух звучащую последовательность мелодии и спеть её.
- Первый этап: находясь в центре (в колпаке), слушать мелодию (звучит два раза), кружась на месте вокруг себя с закрытыми глазами.
- Второй этап: с закрытыми глазами идти в направлении команды (с двух сторон стоят члены противоположных команд) и дотронуться до участника, таким образом, - передавая свой ход ему. Ход передаётся, если мелодия, в момент «передачи», спета интонационно чисто.



- Пояснение: игроки, сидящие на стульях, - это выбывшие из игры. Их задача - направлять участников «своей» команды, когда тот движется с закрытыми глазами.
- По условиям игры, побеждает команда, в которой останется наибольшее количество игроков. Именно потому, что побеждает «вся» команда, а не только тот, кто остался на игровом поле, - «сидящие» дети активно участвуют в игре. Они помогают ведущему, который двигается с закрытыми глазами, подсказывая «горячо - холодно».



Условия эффективности занятий по музыкально-теоретическим дисциплинам :

- продуманный ход и энергичный темп проведения игры
- доступность, чёткость и краткость пояснений
- разнообразие видов и форм музыкально-коммуникативной деятельности, подчиненных дидактическим и игровым задачам урока
- опора на активную мыслительную деятельность обучающихся при условии адекватности игровой формы возрастным, умственным и личностным особенностям детей
- включение в игровую деятельность всех учащихся без исключения
- внимательное отношение педагога к инициативе и творческим проявлениям ребенка
- активизация у детей навыков самооценки, самонаблюдения и самоконтроля

Пример разнообразия видов и форм музыкально-коммуникативной деятельности, подчиненных дидактическим и игровым задачам учебного занятия.





Заключение

- **Музыкально-коммуникативная игра как форма работы с младшими школьниками на музыкально-теоретических занятиях в дополнительном образовании способствует**
 - развитию общих и музыкальных способностей учащихся,
 - развитию коммуникативных умений и навыков (эволюционирующих от межличностного контакта – к сотрудничеству),
 - формированию индивидуально-личностных качеств.

Спасибо за внимание

