

# Игровые формы работы на уроках музыки

Учитель музыки МБОУ СОШ № 2 Геворкян Берта Оганесовна

Игровые формы на уроках музыки являются наиболее важным процессом в развитии универсальных учебных действий и всего системно-деятельного подхода в системе общего образования.

Одним из критериев обеспечивающим качество обучения является учебная мотивация учащихся. Мотивация - это внутренняя психологическая характеристика личности, которая находит выражение во внешних проявлениях, в отношении человека к окружающему миру, различным видам деятельности. Деятельность без мотива или со слабым мотивом либо не осуществляется вообще, либо оказывается крайне неустойчивой. От того, как чувствует себя ученик в определенной ситуации, зависит объем усилий, которые он прилагает в своей учебе. Поэтому важно, чтобы весь процесс обучения вызывал у ребенка внутреннее побуждение к знаниям, напряженному умственному труду.

Чтобы развить у школьника интерес к предмету, нужен интересный урок. Одна из ведущих разработчиков проблемы формирования интереса в процессе учебы - Щукина Г.И. считает, что интересный урок можно создать за счет следующих условий:

- личности учителя (очень часто даже скучный материал, объясняемый любимым учителем, хорошо усваивается);
- содержания учебного материала (когда ребенку просто нравится содержание данного предмета);
- методов, форм и приемов обучения.

Последний пункт является актуальным для творческой деятельности любого преподавателя.

Для активизации учебно-познавательной деятельности учащихся на уроках музыки я в своей практике активно использую игровые формы работы.

Игра, как познание, и воссоздание мира человека, является исходным основанием для рождения художественной позиции учащегося начальной школы. А важнейшая психологическая особенность игры - обязательная актуализация, вовлечение индивидуального опыта юной личности в сферу музыкальной деятельности. Игра вовсе не развлечение, а серьезная, увлекательная, требующая полного духовного соучастия школьников, деятельность. Развивающее качество данной деятельности очень тесно связано с присущем игре качеством - желанием и способностью действовать самостоятельно.

Используемые игры из собственного опыта и опыта коллег представлю в группах по видам универсальных учебных действий, которые формируются при применении этих приемов.

## **Игры, позволяющие формировать регулятивные УУД**

Они учат ребенка регулировать свою деятельность: ставить цель; составлять план и последовательность своих действий; оценивать качество усвоения. Проектируя урок, я стараюсь предусмотреть такие задания и формы работы, чтобы на каждом этапе максимально удерживать внимание и интерес учащихся.

На первом этапе урока способы проверки готовности использую различные: с помощью фрагмента музыкального произведения, песенки, небольшого стихотворения:

***Тут затеи, и задачи, игры, шутки, всё для вас!  
Пожелаем всем удачи -  
За работу, в добрый час!***

В процессе восприятия нового учебного материала необходимо уделять внимание подготовке детей к активному восприятию новых знаний. Я использую элементы театрализации - появление гостя - сказочного персонажа, героя мультфильма. Например: Незнайка, Баба-Яга, волшебница Мелодия, волшебница Осень и т.д. Также на этом этапе урока дети с удовольствием играют в игру «Лишнее слово», разгадывают кроссворды, ребусы, загадки.

Выявление затруднений и постановка проблемы - самый важный этап урока, так как на этом этапе формулируется тема, определяются задачи урока, и, главное, происходит оценка – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще нужно усвоить. От того, насколько будет организована работа на данном этапе, будет зависеть заинтересованность и успешность в открытии нового знания. Тему урока дети тоже с удовольствием ищут в ребусе, загадке и формулируют самостоятельно.

Дети очень любят получать подарки или письма, а из букв в конверте нужно сложить слово-тему урока.

Определенной сложностью для ребят является составление плана и последовательности действий. Поэтому мы совместно планируем нашу работу. На доске размещаем план с помощью условных знаков. Эти обозначения ребята легко запоминают. Они сразу знают, какую работу надо сделать на уроке.

Вот некоторые из условных обозначений:

- человек с микрофоном - поем песню
- человек с наушниками - слушаем произведение
- знак вопроса - узнаём что-то новое
- ноты и мяч - физ. минутка
- цветик - семицветик - музыкальные ребусы, загадки, кроссворды.
- театральная маска - инсценировка песни
- ритмический рисунок - музыкальные игры
- перо - творческая работа
- пятёрка - выставление оценок
- домик - домашнее задание

При оценивании работы учащихся ребята с удовольствием играют в игру «оцени соседа», когда ребята выполняют взаимопроверку и оценивание письменной работы. А в 4 классе у нас существует бонусная система. Весь учебный год - это путешествие на корабле по неизведанным океанам знаний, и каждый из детей - капитан своего корабля, а я штурман. На первой странице тетради дети рисуют свой корабль, дают ему имя, а каждая последующая страница тетради - это трюм корабля с отсеками, которые мы заполняем грузом знаний. За дополнительную информацию о музыке страны, в которой мы побывали, дети получают жетон. Лидеры участвуют в игре на итоговом уроке. Каждый стремится заработать максимум жетонов, чтобы принять участие в супер - игре в конце учебного года.

Большое внимание на уроке уделяется этапу рефлексии, поскольку новое учебное действие фиксируется только тогда, когда произойдёт осознание учащимися результата своей учебной деятельности. Для достижения данной цели предлагается вспомнить, какое открытие мы сегодня сделали, какое путешествие совершили? Что запомнилось и впечатлило больше всего? Для развития самооценки своей работы использую игру «закончи предложение»:

- *Своей работой на уроке я...*
- *Урок для меня показался...*
- *За урок я...*
- *Мое настроение...*
- *Материал урока мне был...*

Эти предложения всегда находятся перед глазами детей, и они уже умеют выстраивать фразы по заданному началу. Обязательным условием является объяснение причины той или иной самооценки (почему?).

**Игры, способствующие формированию познавательных УУД.**

Определенной методической трудностью представляется формирование у школьников музыкальной грамотности. В игре, используемой в качестве форм организации учебной ситуации, ребенок чувствует радость учения: проявляется и умственная, и социальная активность, мобилизуются интеллектуальные силы, которые сопровождаются эмоциональным подъемом. Игра становится мощным средством самовоспитания, самовыражения и самоусовершенствования. При изучении музыкальной грамоты использую стихи и сказки, которые в доступной форме рассказывают о сложных понятиях.

Игра при изучении темы «мажор и минор». Учащиеся делятся на две группы. Первая повторяет ритмический рисунок только мажорных фраз, вторая - только минорных, исполняемых учителем на фортепиано.

Игра «прятки» при усвоения темы *crescendo* и *diminuendo*. По принципу игры «холодно - жарко». Выбирается водящий, в отсутствие которого прячется какой либо предмет. Водящему предстоит найти этот предмет, вслушиваясь в музыкальное звучание, которое сопровождается ритмическими хлопками детей. Громче музыка и хлопки, что означает предмет близко и наоборот.

Игр «лишнее слово». При изучении любой темы и на любом этапе урока легко применить эту игру, заменив содержание. Здесь предлагается найти лишнее слово:

- А) гобой, флейта, рожок, труба, кларнет
- Б) баян, аккордеон, гармонь, фортепиано
- В) пианист, трубач, флейтист, композитор,
- Г) вальс, полька, фокстрот, мазурка, марш
- Д) симфония, песня, пьеса, сюита, соната

Игра «ритмическое эхо» при изучении темы о регистрах. Учащиеся вслед за звучанием музыкальных фрагментов воспроизводят звучания, динамических оттенков и ритмических рисунков, отмечая нижний звук хлопком по столу, верхний хлопком над головой. Можно вставить средний звук, который нужно отметить хлопком кулачками перед грудью. Также «ритмическое эхо» и «мелодическое эхо» можно применять как игру для развития музыкальной памяти.

«Весёлые шары». На доске или ватмане нарисован человечек с шарами. В шарах зашифрованные слова. Чтобы шары не улетели, надо вставить ноты, чтобы получились слова. В данной игре предлагается разгадать ребусы.

Игра «найди нужную иллюстрацию». Ребятам нравится угадывать знакомую мелодию, подбирать иллюстрацию по ее содержанию.

Игра «кто больше?». Детям показывают портрет композитора и предлагают назвать его произведения. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

Игра «какой звучит инструмент?». Дети определяют звучание музыкальных инструментов (фортепиано, скрипки, флейты, баяна и т.д.). Детям раздаются карточки с изображением инструментов, которые они поднимают после прослушивания музыки.

Очень важно, чтобы у детей при каждой встрече с миром искусства возникало чувство неудовлетворенности имеющимися знаниями, что побудило бы их к стремлению узнать что-то новое, став на пути открытий. Для этого необходимо ставить перед ребенком такие проблемы, которые заставят его искать пути их решения, побуждать к выдвижению предположений и догадок, делать собственные выводы и учиться отстаивать свою точку зрения. С первых уроков я стараюсь привить первоклассникам интерес к исследовательскому процессу путем расстановки интеллектуальных «ловушек», «засад», создания «ложных следов».

Игра «верите ли вы?». При изучении оперы-былины «Садко» вопросы могут быть на доске или озвучиваться учителем:

- Верите ли вы, что Садко играл на гусях?
- Верите ли вы, что музыка вступления рисует картину моря?
- Верите ли вы, что Волхова была морской царевной?

Вопросы могут придумать и сами дети.

Слушание музыки так же проходит через игровую деятельность. При восприятии музыки дети определяют динамику эмоционального развития образа, его кульминационные точки, ориентируясь на «словарь эмоциональных терминов», ищут определения, которые отвечают эмоциям, которые вызвала музыка. В этом нам помогает игра «корзинка», когда ребята выбирают нужные, подходящие определения из множества предложенных.

Игра «три цветка» на определение характера музыки. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. В середине цветка нарисовано «лицо» (спящее, плачущее, или весёлое); три типа характера: добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная); грустная, жалобная; весёлая, радостная, плясовая, задорная. Звучит музыка, после чего дети поднимают соответствующий цветок.

Очень интересной игровой формой и формой художественной деятельности является игра-драматизация. В игре-драматизации активизируются музыкальные, актерские, режиссерские и литературные способности.

Игра-драматизация «лесная школа» - это путешествие в лесную музыкальную школу, в которой ученики знакомятся с музыкальными инструментами и длительностями нот, узнают о роли дирижера в оркестре.

Игра «что узнала Белоснежка о ритме» знакомит с короткими и длинными длительностями.

После того, как дети усвоили разницу между шумовыми и музыкальными звуками, предлагается игра «слушай музыкальные звуки», которая помогает вырабатывать умение определить на слух высокие, средние и низкие звуки. Учитель читает стихотворение, а ученик играет на фортепиано по черным клавишам:

Вот из тёмных вод,  
Поднимается с волною кашалот...  
А вокруг тепло, светит солнышко,  
Стаи птичек летят в вышину...  
Ночью звёздочки, днём ни облачка.  
Ветерок чуть колышет волну.  
Но кашалоту всё равно,  
Он уплывёт опять на дно.

В игре «музыкальная кисть» каждый ученик выступает в роли художника. Слушая музыку, ребята рисуют картину в воображаемом пространстве с помощью «музыкальной кисти». Задача учащихся - вовремя поставить запятую в конце музыкальной фразы. Или точку, когда заканчивается предложение, а так же передавать в картине характер и настроение музыки.

Игра-драматизация «теремок» проводится при знакомстве с народными детскими музыкальными инструментами. Сначала ребята пересказывают русскую народную сказку «теремок», затем обсуждают музыкальные образы каждого персонажа, выбирают детские музыкальные инструменты для каждого и инсценируют сказку.

А закрепить знания о музыкальных инструментах позволит игра «фантастический музыкальный инструмент», где ребята в несколько рук «конструируют» новый музыкальный инструмент.

Игра-драматизация органически входит в процесс обучения музыке и имеет ряд преимуществ по сравнению с другими видами музыкальной деятельности. Во-первых, драматизация мало утомляет младших школьников; во-вторых, активизирует их воображение, эмоции и интеллект, развивает музыкальные и художественные способности; в-третьих, помогает моделировать урок музыки в игровой (театрализованной) форме. В результате усвоение знаний о музыке происходит на подсознательном уровне.

Большая игра «видимо-невидимо» используется при изучении жизненного и творческого пути композитора. Учащиеся работают по группам (командам). Перед ними лист бумаги. У учителя стоит задача дать детям сведения о жизненном и творческом пути композитора (или об истории создания какого-либо произведения). Он заготавливает плакат, на котором разными цветами, в разных направлениях, вдоль и поперек листа, разными шрифтами написаны основные сведения, которые он мог бы изложить в своем рассказе. На доску вешается плакат, детям предлагается некоторое время для его изучения. Затем плакат снимается, и команды должны на своем общем листе записать то, что они запомнили. Под записями подводится черта. Команды обмениваются листами, сверяют чужие записи со своими, дописывают под чертой свои дополнения (другим цветом). Листы возвращаются, проверяются авторами, которые отмечают повторы или незамеченные слова (например, обводят их). Опять обмениваются листами и подсчитывают результаты по баллам - кто больше сведений запомнил, кто больше дополнил, кто допустил меньше промахов в процессе проверки. Данная игра помогает формировать еще и следующий вид УУД - коммуникативные.

### **Игры, позволяющие формировать коммуникативные УУД**

Большое значение в работе по формированию у младших школьников коммуникативной компетенции играет вокально-хоровая работа. Для решения данной задачи, на своих уроках можно применять различные составляющие музыкальной терапии, такие как вокальные упражнения, игры, попевки, упражнения на развитие дыхания, скороговорки, и музыкально - двигательные упражнения.

При знакомстве с музыкальными и шумовыми звуками, провожу на уроках такие игры, как: «что шумит, кто звучит?». Эти игровые задания развивают представление школьников о мире звуков вокруг них, учат различать музыкальные и шумовые звуки. Используются карточки с изображением различных предметов, способных издавать какие-либо звуки. Школьники называют предмет или объект, изображённый на карточке, и озвучивает его своим голосом, при этом определяя, какой звук звучит, музыкальный или шумовой.

В игре «что шумит, кто звучит?» используется детский мяч. Дети, стоят в кругу, лицом друг к другу. В центре - водящий с мячом в руках. Он бросает каждому играющему мяч и называет любой предмет. Играющий ловит мяч и называет звуки, присущие этому предмету, например: молоток - стучит, стекло - звенит, море - шумит, скрипка - звучит, гром - гремит и т.д.

«Узнай песню по ритму». Учитель (или ученик) отхлопывает ритм одной из песен, разученных в классе. Учащиеся по ритму определяют, какая песня задумана.

«Узнай песню по гармонической последовательности». Учитель играет гармоническую последовательность знакомой учащимся песни, а дети определяют ее.

«Ритмический аккомпанемент». Класс делится на 2 группы. Одна из них исполняет песню, а другая негромко отхлопывает определенную ритмическую фигуру. Такой «аккомпанемент» улучшает выполнение поющими ритмического рисунка песни, а общее ее исполнение обогащает новой «краской».

Большую роль в процессе формирования коммуникативных умений и навыков играет танцевально-двигательная терапия. Она развивает чувство ритма, координацию, творчество, фантазию, способствует сплочению обучающихся внутри класса. Для этого я применяю песенки с движениями, песни-игры. Например «Купим у бабушки», «У жирафа» Е. и С. Железновы, «Зверобика» муз А. Савельева, «Танцует сидя» муз. Б. Савельева.

### **Игры, формирующие личностные УУД**

Личностные УУД обеспечивают умение самостоятельно делать свой выбор в мире мыслей, чувств, ценностей и отвечать за этот выбор. Исходя из этих определений, существует формула сформированности личностных УУД для обучающегося: «Я осознаю себя как личность; умею себя оценить; понимаю важность ценностей: Россия, Родина, семья». Формированию этих качеств подчинен весь урок и каждый его элемент в отдельности. Например, знакомясь с оперой, предлагается детям попробовать себя в роли главного художника, декоратора, режиссера, либо актеров.

После анализа музыкальных характеров персонажей оперы дети создают эскизы афиши, программы к спектаклю, костюмы и декорации к сценам. В процессе у ребенка начинает складываться представление о создании сочинения и восприятия крупных оперно-драматических полотен, уважение к труду множества людей, участвовавших в создании оперы или балета.

Воспитанию личности способствуют детский фольклор: скороговорки, заклички, прибаутки, считалки, дразнилки, пословицы и поговорки, в которых отражена житейская мудрость, жизнь и традиции русского народа. На Масленицу - играем в масленичные игры, поем частушки и прибаутки, на Рождество - гадаем и поем колядки. Ну и конечно народные песни и песни-игры.

Все предложенные игровые приемы в основном применимы в работе с учащимися начальной школы. Но интерес к уроку падает как раз у учащихся среднего звена - 5-8 классы. Поэтому необходимо разнообразить урок игровыми приемами и для этого возраста учеников. Прекрасно вписываются в урок музыки приемы технологии развития критического мышления, те же самые дидактические игры, применимые для любого возраста школьников. Критическое мышление - это способ добывать знания, умение анализировать, оценивать, выносить обоснованное суждение, вырабатывать собственное мнение по изучаемой проблеме и умения применять знание, как в стандартной, так и нестандартной ситуации. Это очень актуально, когда сейчас внедряя ФГОС, мы должны научить ребенка учиться. Вот те игры и приемы, которые можно успешно применять на уроках музыки.

«Кластер». Это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными мыслительные процессы. Слово кластер в переводе означает пучок, созвездие. Составление кластера позволяет учащимся свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы:

1. Посередине чистого листа (классной доски) написать ключевое слово или предложение, которое является «сердцем» идеи, темы.
2. Вокруг «накидать» слова или предложения, выражающие идеи, факты, образы, подходящие для данной темы (модель «планета и ее спутники»).
3. По мере записи, появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием.

В итоге получается структура, которая графически отображает наши размышления, определяет информационное поле данной темы.

«Мозговая атака». Используется с целью активизации имеющихся знаний на этапе формулирования темы урока или целей, задач урока. Учащимся предлагается подумать и записать все, что они знают или думают по данной теме. Далее - обмен информацией, выделение из множества предложений, наиболее подходящих. Например, на стадии рефлексии детям предлагается назвать тему урока (тема в начале урока детям не сообщается). В процессе дискуссии предлагаются различные названия тем. Детям предлагается записать ту, которая больше нравится.

«Корзина». При объяснении нового материала использую готовые карточки-термины, которые ребята находят в общей стопке и выбирают те, которые характерны для определенной темы. Карточки-термины могут быть любого содержания, например: «словарь эмоционального характера».

«Синквейн». Это стихотворение, состоящее из пяти строк. Используется как способ синтеза материала:

- 1 строка - тема стихотворения, выраженная одним словом, обычно именем существительным
- 2 строка - описание темы в двух словах, как правило именами прилагательными;
- 3 строка - описание действия в рамках этой темы тремя словами, обычно глаголами;
- 4 строка - фраза из четырех слов, выражающая отношение автора к данной теме;
- 5 строка - одно слово, синоним к первому, на эмоционально-образном или философско-обобщенном уровне повторяющее суть темы.

Синквейн может предлагаться, как индивидуальное самостоятельное задание; для работы в парах; реже как коллективное творчество. Обычно синквейн используется на стадии рефлексии.

Приемы обратной связи. ПОПС. Этот интерактивный приём, направленный на рефлексию. Прием позволяет учащимся кратко и всесторонне выразить собственную позицию по изученной теме.

Учащимся предлагается написать четыре предложения, отражающие следующие четыре момента ПОПС - формулы:

П - позиция (в чём заключается ваша точка зрения) - я считаю, что...

О - обоснование - ...потому, что...

П - пример (факты, иллюстрирующие ваш довод) - ...например...

С - следствие (вывод) - ...поэтому...

«Ключевые термины». Учитель выбирает 4-5 ключевых слов по данной теме и выписывает их на доску. Учащимся предлагается в группе или индивидуально составить свою версию рассказа, употребив все предложенные ключевые термины или сформулировать тему урока. Использование данной формы развивает воображение, фантазию, способствует активизации внимания.

В результате изучения музыки и использование на уроках игровых форм на ступени начального общего образования обучающийся сможет реализовывать свой творческий потенциал, собственные творческие замыслы в различных видах музыкальной деятельности и достигать личностных, метапредметных и предметных результатов в освоении данного предмета.