

О.О.Лобач

*МУЗИЧНО-ДИДАКТИЧНІ ІГРИ
В ШКОЛІ*

Полтава – 2004

Лобач О.О. Музично-дидактичні ігри в школі: Методичні рекомендації. – Полтава: Видавництво Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г.Короленка, 2004. – 70 с.

Рецензенти: Кандидат педагогічних наук, доцент, завідувача кафедри музики Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г.Короленка *Сулаєва Н.В.*

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г.Короленка *Ж.В.Борщ*

Затверджено вченою радою Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г.Короленка (протокол № 2 від 30.09.2004).

Зміст

Вступ.	3
Короткий екскурс у теорії гри.	5
Педагогічна характеристика дидактичних ігор.	7
Класифікація музично-дидактичних ігор.	11
Узагальнення досвіду використання музично-дидактичних ігор.	12
Методичні розробки музично-дидактичних ігор	
Музично-виконавські ігри.	16
Творчі ігри.	33
Слухацькі ігри.	42
Музично-теоретичні ігри.	52
Список використаної літератури.	67

ВСТУП

Емоційна насиченість уроку музики пов'язана зі специфікою музичного мистецтва, яке з таємничою майстерністю відтворює багатство емоційних відносин “Людина-Світ” і безпосередньо впливає на емоційний стан школярів. Урок музики покликаний задовольнити потребу дитини в емоційних враженнях, переживанні задоволення, насолоди, радості від спілкування із справжнім мистецтвом, що сприяє ефективному вихованню емоційної культури учнів.

В умовах емоційного напруження вчитель психологічно виснажується, енергетично згорає. Щоб запобігти перевтомі, він часто використовує на уроці музики нехарактерні, “чужорідні” види діяльності, такі як: запис текстів пісень і біографій композиторів, переписування нот і виконання далеких від музики теоретичних вправ, опитування текстів вокальних творів тощо. Виходить так, що себе зберіг, а душу уроку, його сутність знищив. Як примножити емоційні сили вчителя і силу уроку? Безумовно, допоможе гра.

Немає потреби доводити педагогічну цінність гри. В умовах гри учні краще зосереджуються, запам'ятовують матеріал, проявляють творчість і фантазію, набувають позитивних особистісних якостей, тому що “В грі дитя живе, і сліди цього життя глибше залишаються в ньому, аніж сліди дійсного життя” (К.Д.Ушинський).

Доречно згадати досвід голландського композитора, диригента і педагога П'єра ван Хауве, який впровадив у музичну педагогіку метод “ігри з музикою”. Він пропонує подавати *весь* музичний матеріал, *всі* поняття, завдання, вправи в ігровій формі, розвиваючи музичні здібності дитини, навички творчого сприймання і відтворення музики у співі, русі, грі на музичних інструментах. “Про те, що вся ця гра розгортається задалегідь продуманим сценарієм, – попереджає професор, – дитина не повинна знати. Для нього все це – лише гра, котра йому постійно приносить величезну радість і де він... створює, а не наслідує” [18, с. 134]. Тобто мова йде не про застосування окремих ігор на уроці, а про гру як основну форму музичної

освіти і виховання у дошкільних навчальних закладах і початковій школі.

Гра не може залишити дитину байдужою. Навіть це слово діє на неї з магічною силою. Учень азартно включається в гру, не вимагає від неї послідовно розгорнутого сюжету, готовий безліч разів повторювати один і той же епізод. У грі він по-справжньому переживає повний спектр різноманітних емоцій – від інтересу, здивування, захоплення до неприхованого гніву й відчаю. Гра є природною, бажаною й емоційно зарядженою діяльністю дитини. Вона належить до традиційно визнаних методів навчання й виховання дитини. Цінність гри полягає в тому, що в ігровій діяльності дидактична, розвиваюча і виховна функції знаходяться в тісному взаємозв'язку.

Доцільність використання гри на тих або інших етапах уроку залежить від рівня знань, умінь і навиків учнів, від складності художньо-дидактичних задач, що стоять перед ними. У доступній формі гра допомагає перебороти труднощі, створити емоційне тло навчання, опосередковано впливає на хід і результати діяльності. Гра є також засобом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення мети діяльності, опредмечування абстрактних понять і розвитку творчої уяви, установлення гуманних відносин.

Гра досить широко висвітлюється в науковій літературі. Особливо інтенсивно вивчали гру в дошкільній музичній педагогіці Р.Амлінська, Н.Ветлугіна, С.Вільчковський, Л.Комісарова, Н.Кононова, Є.Костіна, О.Радинова та ін. В українській теорії музичного виховання вперше досліджував ігрову діяльність дітей В.Воробкевич, а науково-методичні засади розробив В.Верховинець. Продовжили їх дослідження М.Батицький, Г.Букреева, К.Буць, А.Верещагіна, З.Жофчак, Р.Дверій, Т. Дорошенко, В.Тушева та ін. В останні роки зріс інтерес педагогів-практиків до дидактичних ігор. Пропоновані методичні рекомендації покликані допомогти майбутньому вчителю музики поглибити знання з методики організації дидактичних ігор та ігрової діяльності на уроці.

I. Короткий екскурс у теорію гри

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. Недаремно гру називають королевою дитинства. Існує декілька різних теорій гри, а саме: естетичну І.Канта, Ф.Шіллера і представників романтизму; культурологічну теорію Й.Гейзінга; “надмірності сил” Г.Спенсера; підготовки до життя К.Круса; телеологічну К.Гросса; відпочинку після неігрової діяльності М.Лазаруса; самовираження дитини Ф.Врубеля; підготовки до праці С.Рубінштейна; соціалізації дитини Д.Ельконіна.

Відповідно до сучасних поглядів, гра поліфункціональна. Вона виконує педагогічну (виховну, дидактичну, розвиваючу), сугестивну, естетичну, гедоністичну, комунікативну, терапевтичну, прогностичну, компенсаторну, соціальну функції.

Етимологічний аналіз слова “гра” здійснювали Ф.Бойтендайк, Є.А.Покровський, Д.Ельконін. Зазначимо декілька його лексичних значень у різних мовах. Так, у давніх греків слово “гра” означає дії, характерні для дітей; в євреїв слову “гра” відповідали поняття жарт і сміх; у римлян слово “ludo” пов’язувалося з радістю й веселощами; німці розуміли під давнім словом “spilan” легкий, плавний рух, схожий на коливання маятника. Загальним змістом усіх етимологічних значень є дії, діяльність, які приносять неймовірні радість і задоволення [43, с. 308].

Простежимо, який шлях проходить гра від дошкільного до молодшого шкільного віку. Дослідження Є.А.Аркіна, Д.В.Менджеричької, П.А.Рудик, А.П.Усової показують, що до кінця дошкільного віку гра змінюється у таких напрямках: від низки не зв’язаних між собою епізодів до чітко спланованого сюжету, тобто від зовнішніх стимулів до задуму, планування у вигляді схеми; від відображення особистого життя до соціальних подій; розвиток сюжету від зображення зовнішніх явищ до їх змісту. Змінюються також мотиви ігрової діяльності - від задоволення, насолоди до соціальної і навчальної компетентності [40].

Д.Б.Ельконін відзначає, що за допомогою гри дитина входить у реальний світ. Гра вводить дитину у світ свободи, у світ творчості, дає можливість відчутти свою силу, свою владу над реальністю. Гра завжди виступає ніби в двох тимчасових вимірах – у дійсному та майбутньому. З одного боку, вона дарує радість, служить задоволенню актуальних потреб, а з іншого, – спрямована в майбутнє, тому що в ній формуються або закріплюються якості, вміння, можливості, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних і творчих функцій у майбутньому [43, с.356 - 361].

В.В.Зеньковський зазначає, що будь-яка гра пов'язана з дитячою фантазією. Фантазія - орган емоційної сфери дитини, а не інтелектуальної, тому психологічну основу гри складають емоційні явища. Гра в першу чергу послуговується почуттям, тому діти дуже часто легко й безтурботно ламають те, що створили під час гри, бо власне речі їх не цікавлять. Варто сказати, що гра визначає цілісну психологічну установку і саме тому накладає відбиток на все психічне життя дитини [17].

У шкільні роки гра залишається найважливішим засобом не лише відпочинку, але й творчого натхнення, пізнання життя. Збільшення навантаження змушує задуматися над тим, як підтримати в учнів інтерес до навчального матеріалу, їхню активність протягом усього навчального року. Незамінну роль тут відіграють дидактичні ігри. Гра - це творчість і праця. Навіть найпасивніші діти включаються в гру з великим бажанням, додають масу зусиль, щоб нікого не підвести. Застосування на уроці дидактичних ігор та ігрових ситуацій робить навчальний процес цікавим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, допомагає переборювати труднощі в засвоєнні матеріалу, підтримує інтерес дітей до навчального предмета.

У наш час є різні підходи до класифікації ігор. Наприклад, В.Оконь пропонує їх розділити на функціональні, тематичні, конструктивні, дидактичні, спортивні та військові [30, с. 123]. Оригінальну класифікацію подає В.Моргун [27, с.249] (див. таблицю 1).

Таблиця 1
ТИПОЛОГІЯ ІГОР (В.Моргун) [33, с.250]

За просто-рово-часовій орієнтації	За потребніснo-вольовими переживаннями	За змістовною спрямованістю	За рівнем освоєння діяльності	За формою реалізації діяльності
Історичні	Ігри-трагедії, жорстокі ігри	Ділові ігри, організаційно-діяльнісні	<i>Дидактичні ігри</i>	Предметно-маніпулятивні, іструментальні
Тактичні ігри, змагання	Спокійні або азартні (з амбівалентними переживаннями)	Рольові ігри, «соціодрами»	Ігри-вправи, репродуктивні	Ігри-спостереження, наочні
Прогностичні, стратегічні	Високі ігри, комедії	Ігри-само-розкриття, «психодрами»	Творчі (конструктивні, дослідницькі, евристичні)	Інтелектуальні ігри

Як видно з таблиці, В.Моргун відносить дидактичні ігри до ігор, пов'язаних із рівнем освоєння діяльності. Вони містяться на полюсах «учень-творець», включаючи проміжний - «виконавець», який репродукує свої вміння в іграх-вправах.

2. Педагогічна характеристика дидактичних ігор

Дидактичну гру глибоко досліджує В.Семенов [36]. Він зазначає, що її можна вивчати з різних позицій: як особливий тип регуляції поведінки особистості (психологічний аспект); як складну систему людської діяльності, що виникає в результаті зближення і взаємодії гри і навчання (системний аспект); як нормативну модель, що диктує норми ігрової поведінки і не залежить від складу учасників, часу і місця проведення гри (нормативний аспект); нарешті, дидактична гра може розглядатися з позиції навчання (дидактичний аспект).

Дидактична гра, як система людської діяльності, припускає взаємопроникнення (конвергенцію, за Б.Ананьєвим) ігрової діяльності і навчання, здійснюваного на рівні кожного навчально-ігрового циклу - «одиниці» гри. Конвергенція виявляється в тому, що ігрове завдання обов'язково містить у

собі як необхідний компонент навчальне завдання: “Діяльність учасників гри розгортається на основі навчально-ігрових завдань. Навчально-ігрова задача є органічним синтезом ігрової й навчальної задачі” (Д.Ельконін) [43, с.50]. Виділення й усвідомлення системи ігрових завдань можливе лише при наявності фіксованих правил гри. Тому дидактичні ігри є «іграми з правилами». Саме правила складають основу «ігрового кодексу» (термін В.Семенова). Проте деякі типи дидактичних ігор припускають також менш виражені елементи рольової поведінки.

Аналіз ігор дозволяє виділити три групи правил, що відрізняються за своїми функціями у дидактичній грі:

- *Організаційно-управлінські правила*, які формують організаційну структуру індивідуальної, групової або фронтальної гри. Вони ж задають спосіб взаємодії учасників навчально-ігрової діяльності: спільне рішення тієї або іншої проблеми при цьому мета й ігрові завдання різні (інтерактивні ігри); змагання між гравцями, що вирішують однакові або однотипні ігрові завдання (неінтерактивні ігри). До організаційно-управлінських відносяться і правила, що визначають спосіб контролю й оцінки дій учасників дидактичної гри.

- Другу групу правил складають *операційні правила*, які обмежують дії гравців по перетворенню ігрової дійсності;

- Третя група правил включає *процесуальні правила*, які обумовлюють логічні і часові характеристики навчально-ігрової діяльності, визначають характер змін циклів дидактичної гри.

Модель дидактичної гри, на підставі якої здійснюється навчально-ігровий процес, разом з ігровим кодексом може включати як спеціальний ігровий матеріал (розкреслені поля, ігрові дошки, фішки, жетони й ін.), так і дидактичні (схеми, таблиці, графіки, малюнки і т.п.). У деяких дидактичних іграх ігровою моделлю служить комп'ютерна програма.

У процесі проектування моделі дидактичної гри вчитель цілком підкоряє її зміст меті навчання. Завдяки ігровому кодексу (системі правил і рольових розпоряджень) модель дидактичної гри задає часовий і організаційний режим навчання, диктує певну взаємодію учнів із учителем і між собою. Це дозволило В.Семенову розглядати гру як організаційну форму навчання, де засвоєння учнями знань під керівництвом учителя, взаємодія між ними регулюється встановленими правилами гри, її порядком і режимом [41, с. 62].

Ю.Мальований і В.Семенов пропонують розрізняти комбінаторні ігри, ймовірнісні, стратегічні, рольові, ситуаційно-рольові, імітаційні та ігри-драматизації [36; 41]. Розглянемо їхні характеристики.

Комбінаторні ігри містять величезну кількість ігрових комбінацій, тому результат кожної партії практично непередбачуваний. Для таких ігор характерна відсутність випадковості; рівноцінність вихідних позицій учасників; можливість спостерігати всі ходи гравців протягом гри. Як ігровий матеріал використовуються жетони різної форми і кольору, фішки (комп'ютерні, настільні ігри і т.п.). Автори даних ігор зв'язують їх з побудовою алгоритмів, які відповідають певним правилам.

До другого типу дидактичних ігор відносяться *ймовірнісні ігри*, розвиток і наслідки яких не визначені. Домінують тут процесуальні правила, що забезпечують ймовірнісний характер ігрового процесу (обертання рулетки, викидання кубиків, куль, жетонів і ін.).

Дидактичні ігри, у яких домінує непевність ігрового процесу, тому що учасники не знають стратегії своїх конкурентів, називаються *стратегічними*. У них домінують організаційно-управлінські правила, що стимулюють швидкість, точність, повноту, оптимальність стратегій ігрових партнерів. Стратегічні ігри відображають ту або іншу область дійсності, тому припускають рольову поведінку учасників.

Незважаючи на позитивні сторони рольової гри, не можна забувати, що її модель занадто аморфна. Відсутність операційних правил не дозволяє однозначно оцінити дії учасників. Однак вона сприяє творчій корекції вчителем процесу гри, мобільному введенню нових проблемних завдань, нейтралізації антистимулів. У разі низького рівня педагогічного керівництва діяльність гравців може мати непередбачувані й неочікувані результати.

Ситуаційно-рольові ігри позбавлені цих недоліків, тому що вони спираються на процесуальні правила. Ситуації тут спроектовані заздалегідь. Вони складають основу ігрової моделі, описану в ігрових картках у вигляді невеличких, зв'язаних єдиною сюжетною лінією розповідей-завдань. Таким чином, ситуаційно-рольова гра має характерні риси і рольової гри, і вікторини. Цим пояснюється можливість їх широкого застосування для закріплення знань. Під час вивчення нового матеріалу вони неефективні, оскільки підпорядковані не логіці руху одиниць змісту освіти, а логіці ігрового сюжету.

Значно ефективніше на етапі засвоєння нових знань *імітаційні ігри*, модель яких містить одночасно всі три джерела ігрового процесу (комбінаторний, імовірнісний і стратегічний). Імітація дійсності (критики, композитори, виконавці, мистецтвознавці, дослідники і т.д.) сприяє опануванню нових знань. Вони уможливають занурення в бажаний дорослий світ, вирішення складних проблем, актуалізацію отриманих знань, умінь і навичок.

Ігри-драматизації мають яскраво виражений сценічний характер. Їх учасники завжди розділені на виконавців і глядачів. Для виконавців важливо не лише те, *що* вони зображують, але й *як* виражають. Від рольових ігор ігри-драматизації відрізняються відсутністю ігрового кодексу, що дозволяє віднести їх до однієї з можливих форм переходу до естетичної діяльності з характерним для неї мотивом впливу на інших людей.

Вибір і створення гри припускає, за В.Семеновим, такі *етапи*:

- вибір теми гри;
- визначення мети і завдань гри;
- підготовка гри (повідомлення учням теми гри, підготовка необхідних наочних приладь і реквізиту);
- проведення гри;
- підведення підсумків.

Успіх проведення гри залежить від врахування таких *вимог*: ігри повинні відповідати програмі; підкорятися загальнодидактичним принципам; бути різноманітними; прилучати учнів усього класу; небажано проводити гру, якщо учні недостатньо засвоїли тему, тому що гра не дасть позитивного ефекту.

3.Класифікація музично-дидактичних ігор

У музичній педагогіці термін «музично-дидактична гра» належить Н.Ветлугіній, яка ввела їх як окремих і обов'язковий компонент музичного заняття в дошкільних закладах, створила спеціальний «Музичний буквар». Головна мета музично-дидактичних ігор - розвиток сенсорних і музичних здібностей дітей; ознайомлення, поглиблення і закріплення елементарних знань про засоби музичної виразності [11, с.15].

Т.Дорошенко поділяє ігри, які використовуються на уроках музики на три види, а саме: музично-дидактичні, сюжетно-рольові і проблемно-моделюючі [15].

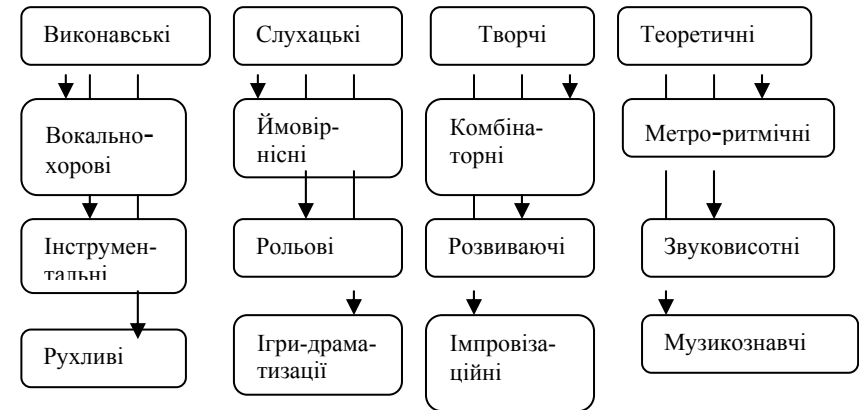
Н.Кононова диференціювала ігри за видами музичної діяльності на музичному занятті, а саме: ігри, які використовуються під час слухання музики; ігри, що використовуються під час співу; ігри, що використовуються в музично-ритмічній діяльності. Іншу групу ігор можна віднести до розвиваючих, які спрямовані на розвиток музичних здібностей дитини – ігри для розвитку тембрового слуху; ігри для розвитку мелодичного слуху і т.д. [21, с.3-5].

На погляд автора методичних рекомендацій, є сенс залишити підстави класифікації Н.Кононової, але декілька

скоротити назви музично-дидактичних ігор, як-то: виконавські; слухацькі; творчі; теоретичні, а також збагатити їх зразками дидактичних ігор В.Семенова (див. схему 1).

Схема 1

МУЗИЧНО-ДИДАКТИЧНІ ІГРИ



Таким чином, у творчій діяльності вчителя музики в процесі проектування, підготовки і проведення музично-дидактичних ігор на уроці є сенс спиратися на запропоновану класифікацію, що відкриває необмежені перспективи для ігрової творчості майбутнього вчителя музики і кожного вчителя-практика. Варто зауважити, що всі музично-дидактичні ігри мають комплексний характер (позитивно впливають на різні аспекти музикальності дитини, розвиток її музичної культури, сприяють засвоєнню, контролю і корекції музичних знань, умінь та навичок, тощо), тому їх класифікація умовна.

4. Узагальнення досвіду використання музично-дидактичних ігор

У наш час багато вчених (О.Киричок, І.Матюшко, А.Тютюнников, Н.Федотова, В.Якіляшек, О.Юдіна та ін.), викладачі вищих навчальних закладів освіти (Г.Букреева, І.Веремейчик, Л.Іщенко, Р.Руденко, О.Ткаченко, Л.Ул'яницька, О.Яковенко й ін.), вчителі шкіл (Б.Бончак, О.Іванова, М.Івасько, Н.Терещенко і ін.) працюють над створенням нових

дидактичних ігор, які можна використовувати не тільки на уроках математики, мови, читання, природознавства, народознавства, музики, але й у виховному процесі.

Особливе місце в українській музичній педагогіці належить репертуарному збірнику В.Верховинця «Весняночка» [9]. Вчений зібрав безліч музичних рухливих ігор, які органічно поєднують слово, драматичну дію, музику й танець. Педагог показав невичерпні можливості гри у вихованні особистості, не тільки записав, але й адаптував ігри до умов реального педагогічного процесу. Їх педагогічне значення висвітлюється у наукових і методичних працях Н.Дем'янка [14].

Протягом багатьох десятиліть у практичній діяльності використовується «Музичний буквар» Н.Ветлугіної, метою якого є прагнення «ввести дитину у світ музики і виховати емоційне й усвідомлене ставлення до неї» [11, с.2]. Тут ми знаходимо ігри “Хто більше?”, “Труба і барабан”, “Бубонці”, “Три ведмеді”, “День і ніч”, “Луна”, “гойдалки”, “Сходинка” та ін. За аналогією видає свій “Музичний букварик” Р.Дверій, де міститься багато цікавих музично-ігрових завдань [13].

Не менш популярними є науково-методичні посібники Р.Амлінської, Н.Кононової, О.Лобової, де пропонується понад сто дидактичних ігор цікавих не лише за змістом, але й за формою: “Наш оркестр”, “Музичне лото”, “До нас гості прийшли”, “Ковпачки” і багато інших [2; 21; 23; 24].

Л.Комісарова і Є.Костіна узагальнили й систематизували засоби унаочнення музичного виховання дошкільників, багато з них пов'язані з проведенням і організацією дидактичних ігор [20]. Під час проведення дидактичних ігор (“Сонечко-хмара”, “Циркові собачки”, “Хто швидше” і ін.) використовується різноманітний наочний матеріал – схематичний, символічний, художньо-образний і т.д.

Г.Букреєва видала навчальний посібник для учнів 5–8 класів “Цікава музика. Музично-дидактичні ігри”, де поєднуються головоломки, чайнворди, кросворди, ребуси, загадки, шифрограми, криптограми, рухливі ігри, ігри з естради, ігри з наочністю, тести, піраміди, розрізне доміно [5].

Їх можна проводити на уроках музики і на позакласних музично-виховних заходах, на спільних зустрічах батьків, вчителів і школярів, на дозвіллі в колі сім'ї та друзів. Вони розвивають інтелектуальні та творчі здібності особистості, актуалізують знання з різних галузей музичної культури. Посібник містить багато оригінальних і продуктивних ідей, започаткованих М.Батицьким у методичних посібниках М.Батицького «Як ти знаєш музику» і «Музична мозаїка» [3].

З.Бугасва упорядкувала книгу «Веселые уроки в школе и дома», в якій знання з музичної грамоти, жанрів і форм музики, музичних інструментів, а також ігри, конкурси й розваги об'єднані однією сюжетною лінією [10]. Під час читання книги дитина непомітно опановує закономірності й особливості музичного мистецтва, готується до пізнання й сприйняття музики, розвиває творче мислення, фантазію й слухову увагу, запрошується на ігротеку.

І.Веремейчик рекомендує дидактичні ігри «Поле чудес», «Будівельники», «Весела карусель» [7]. Останню можна використовувати як один із тестів на увагу, спостережливість, пам'ять, а також як варіант музично-слухацької гри. Під час звучання музики, учитель крутить карусель, на якій катаються різні тваринки (Зайчик, Котик, Їжачок, Ведмідь, Собачка і Лисичка). Діти повинні запам'ятати персонажів і транспорт, на якому вони їдуть (автомобіль, автобус, літак, потяг, корабель). Ця гра може продовжуватися протягом усього уроку (повторення пісень про тварин, слухання відповідних музичних творів, їх пластичне інтонування і драматизація).

А. Тютюнников розробив ігри, які можна модифікувати як музично-дидактичні. Наприклад, «Побудувати слово» (побудувати назву пісні); «Пишемо слова і фрази ...цифрами і нотами», «Рахуємо нотками», вікторини, конкурси, кросворди. Автор сконструював математико-орфографічну хрестовину (МОХ), математико-орфографічне доміно (МОД), які можуть послуговуватися як продуктивні ідеї музичного навчання й виховання [38].

О.Ткаченко пропонує ігри «Кольори і відтінки», «Асоціації», «Впізнай за голосом», «Що нагадують ці звуки?», «Зайві звуки». Вони допомагають розрізняти звуки за висотою, гучністю, ритмічною організацією, тембровим забарвленням, диференціювати музичні й шумові звуки. Ігри «Озвучування картини», «Видимий настрій» орієнтовані на розуміння емоційних станів, на створення засобів художньої виразності. Наприклад, гра «Що ти чуєш за вікном?» проводиться у формі змагання. Кожна дитина намагається почути і впізнати якнайбільше звуків. За кожну точну відповідь (їх записують на дошці) учасник одержує бал. Потім ці звуки відтворюють, створюють нові (можна терти шматочком картону об парту, шелестіти папером і т.д.) [37].

Т.Дорошенко проводить під час ознайомлення дітей з елементами музичної грамоти й організації процесу спостереження за розвитком музики такі ігри, як: «Тихо», «Швидко-повільно», «Вниз», «Луна». «Дзеркало», «Веселі діалоги». Наприклад, гра «Швидко-повільно». Вчитель говорить: «У кожному класі є спокійні і дуже енергійні хлопчики і дівчатка. Чим вони відрізняються?» Діти відповідають. Вчитель пропонує учням, слухаючи музику, передати рухами пальців рук (як підкаже музика) неспокійних і спокійних дітей (звучить мелодія поспівки «Різні діти») [15].

Багато музично-дидактичних ігор друкуються в педагогічних періодичних виданнях, таких як: “Розкажіть онуку”, “Все для вчителя”, “Мистецтво та освіта”, “Искусство в школе”, “Музыка в школе”, “Початкова школа”, “Початкова освіта”, “Дошкільне виховання”, “Дитячий садок”, “Палітра педагога”, “Відкритий урок”, “Сільська школа України”, “Бібліотека вчителя початкових класів” та багато інших. Варто пригадати давні видання для учнів “Пионерский музыкальный клуб» і альманах для школярів «Музыка и ты».

Вчителі музики м.Полтави проводять не тільки окремі ігри на уроці, але й нетрадиційні уроки-ігри, зокрема, “Що? Де? Коли?”, “Брейн-ринги”, “Впізнай мелодію”, “Щасливий випадок” і ін. Варто згадати досвід роботи Лілії Анатолівни

Шутової (СШ № 2), Валентини Володимирівни Коротинської (СШ № 6), Наталії Григорівни Васильєвої (СШ № 17), Тетяни Володимирівни Мосіної (гімназія № 21), Надії Миколаївни Шміляк (СШ № 26), Тетяни Олексіївни Родько (школа-ліцей № 30), Наталії Михайлівни Павлової (гімназія № 31), Валентини Миколаївни Слюсар (НВК № 32), Марини Геннадіївни Кулешової (гімназія № 33).

Таким чином, у практиці музичного виховання накопичено багатий матеріал використання музично-дидактичних ігор. Однак при їх створенні спостерігається відсутність чіткої межі між ігровими ситуаціями й іграми, а в дидактичних іграх автори не усвідомлюють їх типу й виду, тому не можна говорити про існування відповідної педагогічної технології створення музично-дидактичних ігор.

5. Методичні розробки музично-дидактичних ігор

5.1. Музично-виконавські ігри

До музично-виконавських ігор відносяться ті, що використовуються в активній музично-виконавській діяльності – хоровому співі, грі на дитячих музичних інструментах (музикуванні), музично-ритмічних рухах («пластичному» інтонуванні).

Домінуюче положення на уроці музики займає хоровий спів, тому першим видом музично-виконавчих ігор вважаємо **вокально-хорові ігри**, метою яких є формування вокально-хорових навичок. До них відносяться дихання, звукоутворення, інтонація, дикція й артикуляція, ансамбль і стрій. Всі ці аспекти вокально-хорової техніки тісно пов'язані між собою. Наприклад, володіння звуком має такі компоненти: звукоутворення, правильне використання резонаторів, чисте інтонування, згладжування регістрів, атака звука, звуковедення, володіння динамікою, рухливість голосу та ін. Вокально-хорові навички прищеплюються в процесі вивчення пісенного репертуару та за допомогою спеціальних вправ, що можуть проводитися у формі гри або ігрової ситуації. Вокально-хорові ігри можна розділити на підставі логіки роботи над вокально-хоровими навичками.

“Співочий ланцюжок”

Мета: відпрацювати ланцюгове дихання.

Діти стають у рядочок (4 учні), учитель настроює їх на певний звук. Перший учень повторює звук на будь-який склад (ма, мо, лю, на...) і доторкається рукою до сусіда, продовжуючи співати. Той у свою чергу, підхоплює звук і торкається до наступного учня, не припиняючи співати, і т.д. Останній учень повертає естафету першому. Кількість учасників поступово збільшується (гра студентки Сікан Вікторії).

“Фігурні кульки”

Мета: розвивати навички співочого дихання.

Вчитель: “Уявіть собі, що ми йдемо з вами на свято. Що візьмемо з собою? (діти називають улюблені забавлянки та іграшки, в тім числі й кульки). Кульки ж треба надути, так? Надуваємо (вчитель показує, як це зробити). Кульки – це наші животики і груди (робимо вправу декілька разів, стежимо, щоб діти не піднімали плечі). Але, о лихо!, в одній кульці з’явилася маленька дірочка, і кулька почала потихеньку спускатися «с-с-с-с» (випускаємо повітря на звук «с», стежимо, щоб діти це робили повільно, потихеньку, бо ж «дірочка мале-е-сенька»).

Можна щораз змінювати гру. Наприклад, запропонувати дітям вибрати колір кульки, потім придумати настрій до кожного кольору, передати цей настрій мімікою, відповідними рухами, пов’язати його з вивченою піснею і т.п.

Сумний потяг

Мета: активізувати артикуляційний апарат і розвивати співоче дихання.

Вчитель: “Діти, ви бачили мультфільм про потяг з Ромашкова, який завжди дуже довго віз своїх пасажирів до кінцевої станції, тому що не міг проїхати мимо галявинки й лісу. Він милувався квітами і насолоджувався їх духмяними пахощами, дружив з метеликом і заводив розмову з пташками. Бачили цей мультик? Одного разу злий пасажир наскаржився на маленький потяг і не йому не дозволили виїхати в рейс. Він стоїть у тупику й сумно пухкає (вчитель набирає повітря і поступово випускає його на звуки “пх-пх-пх”). Покажіть, як

маленький потяг сумує? (Діти імітують звуки). А потім трапилось ось що!” Вчитель на склад “чу” поступово збільшує темп і посміхається. Діти здогадалися, що потяг знову поїхав у цікаву подорож.

Їде потяг сто коліс.
Машиністом рудий лис.
Із Ромашкова іде
І тихенько так гуде,
Бо не хоче налякати
Він світанку у Карпатах.

Учні поєднують обидві звукові імітації, виражаючи мімікою відповідний настрій.

Здивувалися-злякалися

Мета: активізувати співоче дихання, роботу голосового апарату в цілому.

Вчитель: “Вийшли ми з вами, діти, на лісову галявинку, а там квітів різнокольорових багато-багато, і червоних, і жовтих, і голубих, а в повітрі метелики, як квіточки літають. Ах, як красиво!!! (вчитель запрошує дітей здивуватися разом з ним), Нахилися ми над найгарнішою квіткою, а там величезний джміль сидить. Ой!!!” Вчитель голосно вигукує, а діти лякаються разом з ним, гра повторюється декілька раз, можна змінювати висоту вигуків.

Свічка Добра

Мета: розвивати співоче дихання.

Вчитель: “Одного разу пролунав заклик до всіх людей Землі: “Хто проти зла, війни, знуцання над людиною, нехай запалить свічку Добра”. Призначили певний день і час. Уявіть собі, Земля перетворилася в зоряне небо від свічок Добра, які тримали в своїх руках мільйони людей. І дивилися земні й небесні зорі в очі один одному, і здавалося, що на хвилину у Всесвіті настала тиша. Здивувалися люди, затамували подих і дихали тихесенько, щоб не згасити маленький вогник свічки (вчитель демонструє все, про що говорить), Ми з вами теж прихильники Добра і Краси, візьмемо в руки свічки і постараємося дихати так, щоб свічка Добра горіла завжди”.

Учений коник

Мета: розвиток точного інтонування.

Ігровий матеріал: фланелеграф, картки з малюнками.

Вчитель розміщує на фланелеграфі намальовані квіти кульбаби як східця і, узявши паличку, на кінці якої прикріплений коник, грає звук «ФА», показує на першу квітку і говорить: «Це будиночок коника, запам'ятаєте його звучання. Коник захотів пострибати з квітки на квітку, але обов'язково повертається додому. Стрибай, конику, з першої квіточки на третю і знову. З першої на четверту і знову в будиночок, із першої на п'ятий і знову до себе додому».

Дитина показує рух коника, а весь клас співає, самостійно відшуковуючи тоніку. Якщо діти інтонують неточно, учитель допомагає: «Ви заспівали не той звук, і коник додому не повернувся, заблуdivся. Заспівайте ще раз, допоможіть коникові знайти шлях додому». Ідея гри належить Т.Орловій та С.Бекіній.

Ведмедик на східцях

Мета: розвивати вміння користуватися регістрами.

Вчитель: «Маленький ведмедик знайшов у лісі чарівні східці, приставив їх до великого дерева, де в дуплі жили бджоли. Він вирішив поласувати солодким медом». Діти співають звукоряд гама вгору й униз на склад «ЛЮ», показуючи рукою сходинки. Посеред співу імітують, як гудуть бджоли.

Іскорки

Мета: розвивати атаку звука.

Вчитель: «Діти уявіть собі, що ми з вами сіли в машину часу і відправилися в кам'яний вік, коли наші пращури жили в печерах і полювали на мамонтів. Ми з вами прийшли в гості до однієї родини, а там усі намагаються розпалити багаття, але в них нічого не виходить. Діти, як вони це робили? (...)... Давайте їм допоможемо, будемо бити кременем об кремень і співати: «У-у-у...», легко, немов летять іскорка». Діти співають на стакато запропонований звук і показують кулачками, як висікати вогонь (гра студентки Сікан Вікторії).

Ляльковий театр

Мета: розвивати артикуляцію.

Дітям пропонують уявити себе ляльками-маріонетками. Потрібно проспівати перший куплет знайомої пісеньки, широко відкриваючи рота, опускаючи нижню щелепу і начебто смикати себе за мотузочок.

Золота рибка

Мета: відпрацювати чітку артикуляцію й одночасно розвивати музично-слухові уявлення.

Вчитель: “Ви знаєте, що навіть чарівна золота рибка зі своїми подругами розмовляє беззвучно, лише чітко відкриваючи рота. Золота рибка пропонує вам заспівати улюблену пісеньку, ось яку...” Вчитель чітко, але беззвучно артикулює перший куплет знайомої пісні, а діти впізнають її за артикуляцією. Потім хтось із дітей стає золотою рибкою і теж пропонує свою улюблену пісню. Можна запропонувати організуватися в зграю рибок (поділитися по групах і беззвучно назвати перший куплет обраної пісні).

Шапка-невидимка

Мета: розвивати ритмічний ансамбль, метро-ритмічне відчуття і музично-слухові уявлення.

Вчитель: “Діти! Під шапкою-невидимкою до нас завітала знайома пісня. Ми її не можемо побачити, але чуємо її кроки (учитель тихесенько відплескує ритм пісні). Впізнали? Яка пісня прийшла до нас у гості?” Гру створила студентка психолого-педагогічного факультету Котеленець Оля.

Світлофор

Мета: розвивати музично-слухові уявлення, щоб досягти чистоти інтонування; активізувати артикуляційний апарат.

Обладнання: для проведення гри потрібні два прямокутники – зеленого та червоного кольору, або паперовий світлофор.

Учитель тримає в руках різнокольорові прямокутники і пропонує дітям на “зелене світло” співати вголос, а на “червоне” – “про себе”, але чітко артикулюючи слова.

Спочатку кольори міняємо на музичних фразах, тому що учням одразу важко зорієнтуватися. Поступово завдання ускладнюється – міняємо кольори через дві фрази, посередині фрази і навіть через один такт. Потрібно уважно стежити за беззвучною артикуляцією слів пісні, що дає можливість контролювати внутрішній спів школярів та їх включення у спільну ігрову діяльність.

Давайте разом заспіваймо, браття!

Мета: розвивати здатність до розподілу уваги, що складає психологічну основу розвитку гармонічного слуху, навичок двоголосного співу.

Гра починається із знайомої мелодії однойменної пісні, яка потім стане позивними гри.

Після повторення на уроці декількох вивчених раніше вокальних творів, вчитель пропонує кожній дитині подумки, “по секрету” вибрати той із них, який найбільше подобається. Ще раз повторити позивні гри і від його останнього звуку вголос заспівати одночасно, всім разом, вибрану пісню. Частіше, діти виконують різні пісні. Цікаво, хто з них довше буде співати у цих складних умовах?

Гра зі звуками

Мета: підготувати голосовий апарат до співу на фонопедичних ігрових вправах.

Пригадайте з дітьми, як приємно шарудить різнокольорове листя в парку. Здається, що цей шерхіт лунає в осінньому повітрі. Запропонуйте дітям пригадати ці тихі звуки осені й уявити, як можна виконати їх за допомогою різних звуків мови. Підберіть для цього відповідні склади ("шур", "шух", "ших"). Їх можна повторювати у вигляді *ostinato*: Шух, шух-шух, шух; Шур, шур, шур...

Запропонуйте дітям показати голосом звук вітру, використовуючи прийом моделювання об'єму й динаміки за допомогою звуків Ф, П, С, Ш: гліссандуючи голосом, можна виконати "завивання" холодного вітру. Моделюйте мелодичні лінії рукою. Зверніть увагу дітей на емоційне забарвлення звука: приємно й ніжно шуршить вітерець листям, страшно,

холодно завиває сильний вітер. З різних комбінацій звуків створіть тло, яке послуговуватиметься яскравою основою для декламації та драматизації вірша Г.Чубач

Вітер в лісі повіває,
Він стару вербу гойдає.
Вибіг вовчик на поляну,
І на вітер косо глянув.
Вітер вовчика злякався
І в дупло верби сховався

Стійкий олов'яний солдатик

Мета: розвиток навичок двоголосного співу.

Вчитель пропонує дітям пригадати казку про стійкого олов'яного солдатика і перетворитися на головного героя: “Стійкий олов'яний солдатик співає свою пісеньку (вчитель співає низхідний пентахорд у зручній для школярів тональності, діти повторюють його), а злий Троль намагається зруйнувати його мелодію, зупинити його спів”. Вчитель настроює дітей на виконання пісні олов'яного солдатика, а сам імпровізує в даній тональності голосом чи на інструменті.

Піраміда

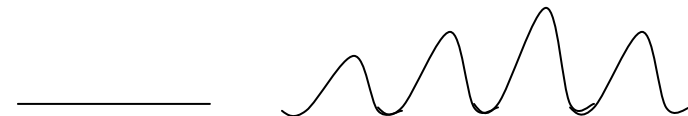
Мета: розвивати навички багатоголосного співу.

Вчитель пропонує побудувати піраміду з музичних звуків. Ділить клас на 3 групи і кожній групі роздає звук акорду. Першим виконується низький звук, бо він найсильніший і тримає всю піраміду на собі, на нього стрибає (накладається) середній звук акорду, а потім – найвищий, найменший, найлегший. Таким чином, гармонічно звучить акорд.

Керуємо голосом

Мета: розвивати гнучкість і рухливість голосу.

Обладнання: аркуш паперу або традиційний робочий зошит з музики, в якому намальовані дві лінії, ці ж лінії намальовані й на дошці.



Вчитель: “У чому різниця цих двох ліній? Проведіть пальчиком по них, що ви відчуваєте? Слідом за пальчиком такий само шлях по лініях повинен пройти ваш голосочок. Коли ведете пальчиком по першій лінії, тягніть голосну “о” на одній висоті, без підвищень і понижень, до кінця лінії. Коли ведете пальчиком по другій лінії, то змінюєте висоту голосу від низького до високого і навпаки”. Нехай діти самостійно пограють під час підготовки голосового апарату до співу, розспівування [44, с. 22-23].

Вчитель може дати їм домашнє завдання намалювати різноманітні лінії і проспівати їх. Ці лінії можна перетворити в малюнки відомих героїв мультиків, використати з цією метою альбоми для розфарбування, тоді керувати голосом будуть їх контурні лінії.

Дзвонар

Мета: розвиток навичок двоголосного співу.

Обладнання залежить від варіанта гри, який вибирає вчитель.

Вчитель розучує з дітьми поспівку “Дзвоники” з “Музичного букваря” Н.Ветлугіної, але в українському перекладі:

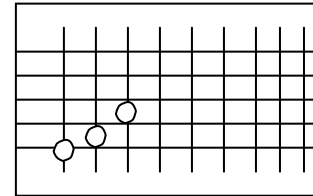
Дзвоники висять,
Гойдаються, дзвенять.
Запам’ятай їх дзвін:
Дан-дан! Дон-дон! Дін-Дін!

Після вивчення пісеньки вчитель ділить клас на 3 групи: І група – дзвоник Дан-дан (V ступінь); II група – Дон-дон (III ступінь); III група – Дін-дін (I щабель). Настроює кожну групу на їх звук, домагається чистоти інтонування в зручній для всіх тональності. Вчитель стає Дзвонарем, який “грає на дзвонах” – імітує, ніби смикає за уявний мотузок дзвоника. За який дзвоник смикне, той і відповідає (та група дітей співає свій звук).

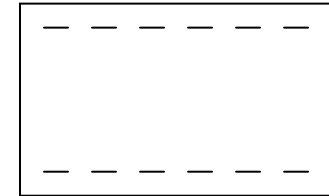
Інший варіант гри, або її продовження на наступному уроці. Вчитель грає на фортепіано У, III або I ступінь ладу, а діти відгукуються на знайомий звук – “резонують”.

Можна запропонувати школярам стати вченими музикантами, які визначають висоту звучання дзвонів – діти викладають на планшетах, який звук пролунав.

Планшет являє собою картонний прямокутник (30x15) з намальованим нотним станом і скрипковим ключем. Замість нот – гудзики або картонні кружечки, які вільно пересуваються по вертикально натягнутих нитках.



Вигляд спереду



Вигляд із зворотного боку

Інструментальні музично-дидактичні ігри передбачають закріплення навичок гри на дитячих музичних інструментах. Під час їх проведення діти знайомляться з інструментами, з історією їх створення, вчать різноманітним прийомам гри, знайомляться з правилами використання інструментів.

Музичні загадки

Мета: розвивати тембровий слух.

За ширмою заховані інструменти. Один з учнів грає на одному з них ритмічний малюнок, а діти називають, який інструмент пролунав. За правильну відповідь одержують фішку.

Гра ускладнюється тим, що дитина повинна назвати асоціації, які викликає в неї звучання даного інструмента.

Диригент

Мета: розвивати виконавські здібності, навички «образного диригування».

Учні виконують пісню А.Філіпенка «Веселий музикант» і зображують музикантів, що грають на скрипці, балалайці і барабані. Учень-диригент відповідно до музики показує, хто вступає (на барабані за бажанням можна імпровізувати ритм). Гру можна провести на будь-якому музичному матеріалі.

Прийом гостей

Мета: закріпити прийоми гри на бубоні, металофоні, музичних молоточках, дзвіночках.

Вчитель: «Діти, сьогодні до нас прийшли іграшки» (чути стук у двері). Вчитель підходить до дверей і непомітно одягає на руку ведмедика: «Добрий день, діти, я прийшов до вас у гості, щоб потанцювати з вами. Оленка, заграй мені на бубоні, а я потанцюю». Учениця грає, а ведмідь переступає з ноги на ногу. Таким чином, вчитель обіграє прихід зайчика, конячки і пташки. Діти самостійно визначають, на якому інструменті краще акомпанувати, і вигадують різні ритмічні малюнки [21].

Чарівна сопілка

Мета: навчити дітей імпровізувати імітаційні звуки, озвучуючи запропонований наочний матеріал.

Обладнання: сопілка, «музична шкатулка», картки з завданнями.

Щоб зацікавити дітей грою, вчитель говорить, що сопілки чарівні, тому що з давніх часів сопілкарі майстерно зображували звуки природи. Для заохочення творчості дітей доречно введення в гру казкових атрибутів, наприклад, «чарівної музичної шкатулки», у якій учитель складає задалегідь підготовлені картки з завданнями для індивідуального музикування. Учні по черзі беруть із шкатулки картки і, не оголошуючи завдання, виконують перед класом музичні загадки (зображення шуму дощу, дзюркоту струмка, завивань вітру, співу зозулі, солов'я, півника і т.д.). Клас відгадує, що зображувалося виконавцем.

Наша подорож

Мета: розвивати вміння виконувати ритмічний малюнок або мелодію на інструменті відповідно до визначеного сюжету.

Вчитель пропонує дітям придумати невелику розповідь про свою подорож, яку можна передати грою на якомусь інструменті. «Послухайте, спочатку я вам розповім, - говорить учитель. - Оля вийшла в двір, спускаючись по східці (грає на металофоні низхідний звукоряд). Побачила подружку, що дуже добре стрибала через мотузочок (ритмічно б'є в барабан), Олі

теж захотілося пограти і вона побігла додому, перестрибуючи через сходинку (грає на металофоні висхідне арпеджіо). Мою розповідь можна продовжити або придумати свою» [21].

Веселий передзвін

Мета: розвивати тембровий слух і музично-ритмічне відчуття.

Для проведення гри необхідно сховати за ширмою декілька різних музичних інструментів, а останні роздати дітям: першій групі – бубни, другій – дзвіночки, третій – металофони тощо.

Вчитель: “Ви хотіли б пограти в гру “Веселий передзвін”? А буде він веселим чи сумним, залежатиме від вашої уваги і зібраності. У мене за ширмою сховані такі ж інструменти, які лежать перед вами на партах. Кожен з них окремо покличе своїх братиків. Ви повинні впізнати, кого саме запрошують до розмови-передзвону. І точно повторити запропонований ритм”.

Учитель виконує партію кожного інструменту, учні повторюють, а потім всі разом грають ритмічний супровід до музичного твору із слухання музики або хорového співу.

Шумовий оркестр

Мета: розвивати навички гри на ударних інструментах.

Учні поділені на групи. У кожної групи свої інструменти. Після слухання й аналізу музичного твору, вчитель викликає “диригента”, який під музику показує на свій смак вступ певній групі виконавців, а діти самостійно імпровізують ритмічний малюнок до твору. “Диригента” необхідно попередити, що груповий вступ робимо однією рукою, а колективний – двома. Для порівняння можна викликати ще одного “диригента” і визначити, чиє “аранжування” було цікавішим.

Гараж

Мета: розвивати виконавські навички гри на інструментах, чистоту інтонування і музично-ритмічне відчуття.

Вчитель: “Рано-вранці машини виїжджають з гаража. Кожна “машина” проходить “контрольний пункт” – ведучого. Водій машини повинен заграти, а потім проспівати ведучому свій сигнал”.

Учитель викликає по одному учню і пропонує кожному невеличкий ритм, зіграний на одному звуці. Якщо учень не може чисто проінтонувати голосом чи на інструменті свого сигналу, то “машину” з “гаража” не випускають, вона “стає на ремонт” (діти самі визначають правильність виконання сигналу). “Водії”, що залишились в гаражі, грають на музичних інструментах (металофонах, ксилофонах, тріскачках тощо) пульс чи ритм музичного твору, який виконує вчитель. “Діти-водії”, що “виїхали з гаража” співають або танцюють. (Гру створила студентка Павлій Наталя).

Шурхіт до Шерхоту спішить

Мета: вчити дітей розрізняти тембри шумових звуків.

Обладнання: шкіряний барабан, маракаси, намисто з горіхових шкаралупок; плакат із віршем або його ксерокопії на кожному парту.

Вчитель: “Послухайте віршика, який ми озвучимо з вами на різних інструментах, ніби Шурхіт до Шерхоту у нас спішитиме в гості.

В тиші в темному кущі
Шерхіт тихо шелестить.
Він до Шурхоту спішить,
Разом з ним пошарудить.
Шу-шу-шу та ши-ши-ши,
Тихше, Шерхіт, шаруди.
Ти настав-но вуха –
Тишу краще слухай!”

За плакатом усі діти виразно читають вірш, передають у вимові шелест, шарудіння, шурхіт, звертають увагу на ті фонemi, які допомагають звукопису. Після цього озвучують вірш на інструментах, вивчаючи їхні виразні звукові можливості.

Діти мають здогадатись, як вилучити звуки шарудіння зі шкіряного барабана. Існує кілька способів: водити по ньому долонею, пальцем, паличкою; насипати всередину крупу, каштани і повільно повертати барабан в різні боки. Дайте дітям можливість прислухатися до різного звучання маракасів.

Поясніть їм, що всередину цих інструментів насипають дрібні камінчики, крупу, зерна, пісок, тому і звук у них різний. Пропонована гра є вільною імпровізацією ідеї Т.Тютюннікової [39].

Зимова звукова фантазія

Мета: вивчити виразні можливості дитячих музичних інструментів і побутових предметів.

Обладнання: дитячі музичні інструменти (дзвіночки, пальчикові тарілочки, металофон, трикутник, коробочка, маракаси, арфа або цимбали, медіатор), побутові предмети (кришталеві склянки, бокали на ніжці з водою, целофан); репродукція зимової картини або відповідна художня фотографія.

Продекламуйте дітям виразно вірш, супроводжуючи його грою на трикутнику або дзвіночку.

Стало біло навкруги –
Я розтрушую сніги,
Наганяю холоди,
Води сковую в льоди,
В дружбі з дітьми я всіма.
Здогадальсь? Я... (діти – зима)

Розгляньте відповідну ілюстрацію. Допоможіть учням уявити, як багато різних "зимових" звуків на цьому малюнку. Пригадайте з ними, як хрустить під ногами сніг, дзвенить крига, весело сміються діти, граючи в сніжки. Зимові пухнасті сніжинки – це заморожені крапельки дощу. Вони легкі, музику їх повітряного танцю почути майже неможливо, але можна вигадати та заспівати її. (пригадайте пісню А.Філіпенка "Танець сніжинок" або Я.Степового "Сніжинки").

Запропонуйте дітям вільно поекспериментувати на інструментах. Нехай вони знайдуть прийоми гри для повітряного, прозорого звучання, потренуються в легкому, обережному звуковилученні.

Діти імпровізують на тему "Хурделиця" А.Штогаренка, вільно вилучаючи звуки по всьому звукоряду і прислухаючись до їх чарівних поєднань. Нагадайте дітям, що зимовий сніг

буває колочим, різким. Зависе холодний вітер – загуде хуртовина. Її музику на інструментах потрібно зображувати інакше, ніж танок сніжинок. Потрібному звуковилученню допоможе енергійна мовна артикуляція. Завивання вітру можна зобразити гліссандуванням голосу, гліссандо металофонів, за допомогою бокалів. Воно послужить виразним тлом для декламації віршів.

Заметіль гудить
І в трубу шумить.
Страшно нам насамоті,
Заметіль все «У-у» та «І-і»

У "Зимову звукову фантазію" можна включити імітацію голосів птахів: синичок, горобців: “Те-тер, те-тер”, “Цінь-цінь, зінь-звер” (синичка). “Чик-чирик, чик-чирик, На сніжок я стриб” або “Цвінь-цвірінь” (горобець). Скрип снігу або санчат можна виконати, зминаючи рукою целофан. Сміх дітей також може бути музикою.

Заспівайте з учнями будь-яку зимову пісню, придумайте до неї звукове оформлення. Якщо можливо, зробіть яскравий вступ і коду.

Рухливі музично-дидактичні ігри спрямовані на розвиток узгодження рухів з характером музики, а також на почуття ритму. Музично-ритмічні рухи, що уперше ввів у практику музичного виховання Еміль Жак-Далькроз, впливають на формування емоційно-експресивної виразності, поглиблюють музичне сприйняття; збагачують дітей новими музичними враженнями. Рухливі музично-дидактичні ігри Н.Ветлугіна, І.Гадалова поділяють на дві групи:

1. Ігри під інструментальну музику - сюжетні і безсюжетні;
2. Ігри зі співом.

Тематика і зміст *сюжетних ігор* різноманітні. У їхній основі лежить певний спосіб. У ній є правила, розгорнуті дії, персонажі. Її задача - навчити дітей на зміни в музиці реагувати змінами рухів.

Головна задача *безсюжетних ігор* - навчити дітей рухатися відповідно до характеру музики та засобів музичної виразності.

Ігри зі співом - це хороводи, інсценівки пісень. Діти вчаться передавати зміст пісні, її загальний характер, форму і засоби музичної виразності [25].

Сонечко

Мета: стимулювати розвиток артистичних здібностей і імітаційних рухів (гра проводиться в супроводі української народної пісні «Вийди, вийди, сонечко»).

Ігровий матеріал: стільчик, віночок для Весни.

Вибирають Весну, вона сідає і нахиляє голівку на спинку стільця, начебто «спить і не прокинулася після зимових холодів». Дівчинки водять навколо неї хоровод на слова першого куплету, на першу фразу другого куплету присідають і імітують пробудження кольорів, на другу фразу лясають у долоні («діти грають») і протягують ручки до Весни. На останній звук пісні Весна «прокидається» і віддає віночок іншій дівчинці. Хлопчики можуть зображувати «дітей, що грають у дворі».

Тренер

Мета: навчити узгоджувати рухи з якістю музичних звуків.

Гра виконується на матеріалі будь-якого танцю, який звучить спочатку на стаккато, потім на маркато, у високому регістрі та низькому.

Вчитель: “Сьогодні фізхвилинку з вами проведе новий тренер – Музика. Слухайте уважно:

Звук легенький – пострибаєм,

Звук важкий – ми присідаєм,

Звук високий – руки вище,

Звук низький – ховайся нижче”!

Учитель демонструє рухи під час декламування, а потім пропонує дітям зробити це під музику.

Папа, мама і синочок

Мета: навчити дітей диференціювати якості звуку.

Вчитель: “Жили-були папа, мама і синочок. Папа завжди казав “У” (вчитель каже звук у низькому регістрі, а діти повторюють). Мама казала “Ах!” (вчитель каже звук у високому регістрі разом з дітьми). А синочок – “Е-е-е!” (вчитель говорить вередливим голосом).

Пішов батько на полювання. Іде батько по піску (вчитель шурхотить долонями, потираючи їх одна об одну, ніби пісок сиплеться); іде батько по болоті (вчитель складає руки в замок і стукає долонями одна об одну, вони чвакають); іде батько по грудках (вчитель правою рукою імітує перестрибування через грудки зі звуком “оп!”). Прийшов батько в ліс, а там ведмідь “У!”(вчитель гуде в низькому регістрі, виставляє розчепірені долоні, ніби лякає дітей).

Побіг батько по грудках (вчитель повторює звук, описаний вище, але в швидкому темпі); по болоті (повторюється відповідний звук); по піску (повторюється шурхіт долонь у швидкому темпі). Прибіг додому і каже низько “У!”, мама – “Ах!”, а синочок – “Е-е-е!” Всі рухи і звуки діти наслідують разом з учителем.

Відеомагнітофон

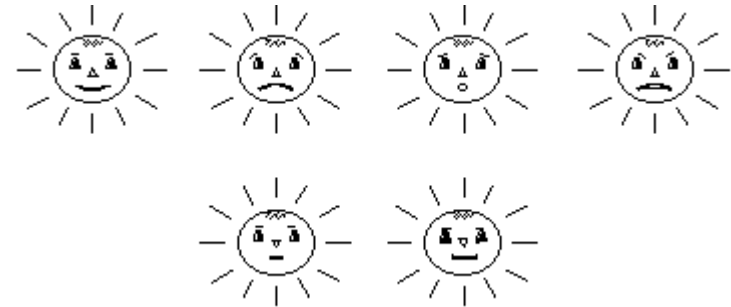
Мета: розвивати метро-ритмічне відчуття й музично-слухові уявлення, мімічну виразність дітей і здатність до сприйняття емоційних станів іншої людини.

Учитель розповідає, що кожна тривалість звуку має свій характер: половинка – занадто серйозна; четвертна – поважна; восьмі – лякливі; шістнадцяті – веселі.

Учитель: “Уявіть собі, що на відеомагнітофоні записано відеокліп знайомої пісні. Якої саме, вам підкаже ритм. Але ритм на екрані відеомагнітофону демонструють різні обличчя: половинка – сувора, серйозна; четвертна – поважна; восьмі – лякливі; шістнадцяті – веселі”. Під час розповіді учитель сам емоційно-виразно показує характер кожного звуку, або використовує піктограми кожної емоції. Піктограма – це схематичне зображення обличчя людини, яка переживає певну

емоцію. Вона нагадує малюнки мультфільмів (див. малюнок нижче).

Емоційно-виразно або за допомогою піктограм учитель показує ритмічний малюнок знайомої пісні, а по закінченні діти відплескують його і називають пісню та її авторів. Цей ритм можна також станцювати, як у наступній грі.



Хай танцює кожен звук

Мета: розвивати метро-ритмічне відчуття.

Учні відплескують ритм знайомої пісні. Вчитель повідомляє, що кожен звук ритмічного малюнку вміє танцювати: четвертна – легенький притуп ногою; дві восьмі – п’ятка-носок (“колупалочка”); половинна – “пружинка” (трошки присідаємо, дівчатка тримаючись за спіднички, а хлопчики – руки в боки); шістнадцяті – підскоки на одній ніжці; четвертна з крапкою і восьма – “пружинка”, а на восьму ноту плескаємо в долоні над головою.

Ритмічні малюнки поступово ускладнюємо, намагаючись відтворити ритми знайомих вокальних чи інструментальних творів. Ця ідея належить Е. Жак-Далькрозу, а у вітчизняну музичну педагогіку її вніс З.З. Жофчак. Дуже часто цю гру використовує на своїх уроках Тетяна Олексіївна Родько (школа-ліцей № 30 м. Полтави).

На нашу думку, цю гру можна ускладнити, використовуючи символічні позначення рухів, які за Карлом Орфом, нам пропонує В.Лужний:

ПР – притуп,
П – плескання,
∇ – присісти,
Δ– випростатись,
Λ – ляскання,
V – стрибки,
У – удар по своїх колінах,
Ψ – удар по колінах сусіда,
θ – удар по долонях сусіда (символи ми дещо змінили)

[22].

Наприклад, рухи до української народної пісні “Ой, минула вже зима”:

П ПР | П ПР | ∇ Δ | ∇ Δ : ||: У θ | У θ | Λ Ψ | Λ Ψ: ||

Як бачимо, ці рухи виконуються на сильну й слабку долі такту, тобто відтворюють метричну пульсацію пісні.

Ми пропонуємо поповнити скарбничку рухливих ігор у науково-методичних посібниках Р.Амлінської, Л.Бондаренко, К.Буц, В.Верховинця, С.Вільчковського, Л.Луговських і багато інших.

5.2. Творчі ігри

Творча діяльність пронизує всю структуру уроку. Метод дитячої творчості, за визначенням Л.Г.Дмитрієвої, повинний гармонійно, разом з іншими видами діяльності входити в процес навчання і виховання. Творча діяльність є одним із шляхів формування естетичних потреб, художнього смаку, здатності гостріше реагувати на прекрасне в житті і мистецтві. Метод дитячої творчості домінує, зокрема, в системі елементарного музичного виховання Карла Орфа [18].

Творчі музично-дидактичні ігри спрямовані на розвиток творчих здібностей дитини, її уяви, фантазії; здатності до асоціативних зв'язків між музичними й життєвими явищами, до ритмічної та мелодичної імпровізацій; творчого сприймання музики та вираження дітьми власних музичних переживань в русі, слові, малюнку, нових музичних образах, оригінальних творах. У процесі спільної творчості вчителя й учнів краще сприймається і запам'ятовується нова інформація про музику, а

засоби музичної виразності, знайдені самостійно, стають вираженням цілісної музичної думки дитини.

Необмежені можливості для розвитку творчої активності мають комп'ютерні музичні ігри, на яких ми не маємо можливості зупинитися на сторінках пропонованих методичних рекомендацій. До творчих ігор ми віднесли комбінаторні, розвиваючі та імпровізаційні.

Комбінаторні музично-дидактичні ігри – це ігри з ритмічними таблицями, із заданими звуками, з яких діти комбінують усілякі мелодії, ритмічні малюнки і т.д. Головна задача даних ігор - створення емпіричної бази, необхідної для підведення учнів до опанування нових понять, а також закріплення отриманих знань.

В осінньому лісі

Мета: навчити дітей комбінувати ритмічний малюнок за допомогою ритмічних таблиць З.З.Жофчака [16]. На кожній таблиці намальована ритмічна група - такт дводольного розміру.

Вчитель говорить: «Сидить ведмідь в осінньому лісі, нудьгує. Раптом з дуба зірвалося декілька листочків – не простих, а з малюнками! (Вчитель показує ритмічні таблиці у формі дубових листочків). Зацікавився клишоногий і став із них різні ритми вигадувати! Пролетів дятел, ритм крилами відплескав, пройшов зайчик - на пеньку простукав. Весело стало Ведмедикові! Хто буде Ведмедиком? » Вчитель викликає дитину до дошки, одягає йому шапочку ведмедя, а учень викладає свій малюнок на планшеті. Всі діти відплескують його в різних варіантах як пташки, як зайчики, як павучок і т.д.

Побудуй хатку

Мета: закріпити знання дітей про форму музики, навчити створювати різні форми із знайомих ритмічних малюнків.

Обладнання: планшет (картонний квадрат із кишеньками); ритмічні таблиці З.Жофчака, які мають форму цеглинок; картонний дах. Планшет можна замінити фланелеграфом, на який кріпляться ритмічні таблички з допомогою липучок, або магнітною дошкою.

Діти вчать на уроці декілька пісень, повторюють їх ритмічні малюнки, обов'язково записані на дошці. В кінці уроку вчитель пропонує дітям побудувати одноповерхову хатинку з будь якого ритму пісні; двоповерхову хатинку за законами двохчастинної форми, використовуючи ритмічні малюнки різних пісень, а на наступному уроці після вивчення трьохчастинної форми – трьохповерховий будинок, додержуючись логіки побудови відповідної форми (повторення першого ритму).

Музичний коректор

Мета: вчити створювати мелодії з готового музичного матеріалу.

Обладнання: картки, на яких записані окремі такти музичного речення знайомої мелодії, планшет.

Вчитель викладає з цих карток мелодію на планшеті, пропонує дітям заспівати її, назвати пісню і пригадати. “Діти, ми з вами будемо музичними коректорами і кожен по-своєму змінить мелодію пісні. Можна такти переставляти в будь-якому порядку. Ваші пропозиції й власні композиції”. Виходить дитина і переставляє такти, а вчитель виконує нову мелодію. Пробуємо з дітьми всі можливі варіанти, кожен мелодію слухаємо і аналізуємо.

Розвиваючі ігри мають на меті підготувати дітей до самостійної музично-творчої діяльності, до створення власної мелодії чи ритму.

Ритмічний діалог (інша назва – “Питання-відповідь”)

Мета: вчити дітей придумувати власні ритми до заданої ритмічної інтонації.

Вчитель: “У світі існують різні засоби спілкування: слово й вигуки, знаки й символи, міміка й мистецтво. Ми сьогодні вестимемо діалог один з одним з допомогою ритмів. Важливо, щоб ритмічні питання й відповідь були інтонаційно схожі, тоді ви зрозуміли свого співрозмовника”. Вчитель звертається до дитини, відплескуючи ритм, бажано, щоб обличчя його було виразним. Вчитель стежить за тим, щоб ритмічний малюнок дитини мав стверджувальну інтонацію (закінчувався на довгому

звуці); був синтаксично оформленим (вкладався у рамки музичної фрази чи речення в залежності від будови питання); мав вихідні ритмічні інтонації (інтонації питання й відповіді повинні не суперечити один одному, наприклад, квадратний ритм у питанні і відповіді, відповідно – синкопований, пунктирний, тощо).

Після відповіді спочатку вчитель коментує успішність діалогу, а після накопичення певного слухового досвіду до аналізу підключаються й діти.

Домалюй мелодію

Мета: розвивати творчі здібності, мелодичний слух дітей, закріпити напрямок руху мелодії,

Гра проводиться наприкінці уроку. Діти сольфеджують знайому пісню або її фрагмент за нотним записом. У своїх зошитах малюють тільки загальну мелодичну лінію. Уважно розглядають її і кожний вигадує свій варіант фігури, якою можна домалювати мелодію. Можна домалювати її вдома, використовуючи фарби, доповнити малюнок іншими предметами. На наступному уроці зробити виставку і знайти на дитячих малюнках, «де ж мелодія сховалась?».

Стежечка

Мета: навчити дітей створювати кінець музичної фрази, завершуючи на тоніці.

Обладнання: на дошці написаний початок музичної фрази і пусті такти, а в кінці намальована тоніка в будиночку.

Вчитель: “Ми зараз з вами будемо прокладати стежечку до будиночка тоніки. Я йду по лісовій стежечці (вчитель співає початок музичної фрази). Раптом стежечка-мелодія обірвалася біля великого музичного поля. Ген-ге-е-н бачу будиночок тоніки, але не можу пройти по ріллі (вчитель показує тактові риси). Допоможіть мені, прокладіть стежечку – доспівайте мелодію до кінця.” Вчитель співає початок фрази, викликає по черзі дітей і вони доспівають її до кінця. Діти аналізують завершеність-незавершеність мелодії, вибирають найбільш вдалу, вчитель грає її на інструменті.

Учні співають мелодію, малюють її рукою в повітрі, або показують на “болгарській столиці”, або показують напрям руху мелодії рукою (І щабель на рівні пояса, П – грудей, Ш – підборіддя, ІУ – ніс, У – лоб, УІ – трошки вище голови, УП – вище голови, але долоня руки дивиться вгору). Можна використати релятивні ручні знаки, якщо вчитель працює за відносною системою ладової сольмізації. Після роботи над мелодією вчитель записує її нотами на дошці, а під нотами малює лінію-стежечку кольоровою крейдою.

У більш старшому віці можна запропонувати учням записати мелодію самостійно як музичний диктант, або викласти її на нотних картках. Як бачимо, тут поєднуються два види діяльності – творча й музично-теоретична.

Лісові музиканти

Мета: розвивати художньо-творчі здібності дітей.

Обладнання: Собакин Т., Дмитриев А., Собе-Панек М. Лесные музыканты: книжка-картинка. – М.: Малыш, 1990; дитячі музичні інструменти; шапочки або бейджики таких тварин: борсука, барана, бобра, бурундука, білочки й бегемота; бутафорні бублики.

Вчитель пропонує дітям уважно роздивитися картину «Лісові музиканти» і придумати до неї колективну казку, яку необхідно озвучити на дитячих музичних інструментах, а також драматизувати.

Ми наводимо приклад колективної казки, створеної третьокласниками під керівництвом учителя музики СШ № 27 Лесі Анатоліївни Кузьомко.

Купив баран на базарі барабан, сів на колоду під березою і нумо лупцювати – бум! Бум!! Бум!!! (*грає на барабані*). Підійшов борсук із баяном:

– А мені можна?

– Можна! – зрадів баран (*грає на баяні “какофонію”*).

Тут ще бобер із цимбалами і бурундук із бубном сунуться. Всілися рядочком на сонечку і давай грати, хто гучніше. Такий тарарам підняли – всі звірі збіглися (*виграють*

на інструментах, але вчитель стежить за тим, щоб ритм щоразу змінювався).

– Чи не можна тихіше?! – благають звірі (всі останні діти класу).

А “музиканти” ще голосніше грають, ніби не чують. Тут вийшла Білочка:

– Чи не можна трішки спокійніше та лагідніше? – просить вона. – Якщо ви не будете грати, я вам бубликів дам.

Ось так баран, борсук, бобер і бурундук стали по лісах ходити і в усіх баранки та бублики вимагати:

– Якщо не принесете, – погрожують, – як заграємо, вам гірше буде.

Добре зажили. Але одного разу пішли вони до бегемота і гайда грати та репетувати! (виконують на інструментах інший ритм). Ну, гадають, наїмося зараз бубличків! А в бегемота шкіра товстелезна:

– Біс! – кричить. – Браво! Браво! Бийте, гучніше, добродії!

Вже “добродії” били, били та й оглухли самі. Покидали свої інструменти і з того часу в лісі тиша. Лише дивний спів пташиний ллється з самого серця матінки-природи (звучить запис “Пісні жайворонка” П.Чайковського, “Ранок” або “Пташка” Е.Гріга).

Імпровізаційні ігри відрізняються тим, що діти імпровізують мелодію або ритм на заданих звуках.

Пташки на гілочках

Мета: навчити дітей імпровізувати на заданих звуках.

Вчитель настроює дітей на два звуки, наприклад, *мі, соль*. Він каже: «Це пташки, що сидять на гілочках, але їм набридло сидіти і вони стали гратися, міняючись місцями. Ось так!». Вчитель після власної імпровізації викликає дитину і пропонує їй «проспівати» рух «пташок» по-своєму. У знак заохочення імпровізатори одержують картки з зображеннями пташок.

Жива нотка

Мета: навчити дітей імпровізувати на заданих звуках.

Перед кафедрою вчителя подібно до нотного стану натягнуто три мотузка, яка тримають діти (співати звуки другої октави учням важко, тому четверту й п'яту лінійки нотного стану не “креслимо”).

Викликаємо учня, який стрибає по “нотному стану” на двох чи трьох заданих учителем звуках у вільній послідовності, самостійно імпровізуючи мелодію. Учні уважно слідкують за його рухами і співають з назвами нот створену ним мелодію.

Цю гру зручно проводити в класі-амфітеатрі. У звичайному приміщенні це може бути просто рухома нотка з картону, котру дитина рухає по нотоносцю, намальованому на дошці. З цією метою можна використати пальцевий нотний стан Ф. Лисека, або “Живе піаніно” Е. Сілінша. В останньому роль звуків виконують діти, викликані до дошки, або групи учнів (окремий ряд, “варіант” тощо). Наприклад, вчитель настроює кожного учня (ряд, групу дітей) на певний звук, учень-імпровізатор доторкується до витягнутих рук учня-клавіші і той співає свій звук, потім до іншої своєїрідної “клавіші” і т.д. Таким чином виходить певна мелодія.

Телефон

Мета: розвивати здатність до ритмічної імпровізації.

Дитина плескає тихенько ритм вчителю. Вчитель перевіряє, його слухність. Потім учень підходить до однокласника, що сидить за останньою партою й відстукує по спині придуманий ритм. Учень передає його учневі, який сидить перед ним і т.д. Дитина, що сидить за першою партою, відтворює ритмічний малюнок. Ведучий перевіряє, чи правильно «передали інформацію», і «ремонтують телефон» (повторює ритмічний малюнок, а група дітей повинна його повторити. У разі необхідності записати в зошиті або на дошці, викласти лічильними паличками, кольоровими смужками або предметами різної величини відповідно до тривалості звуку – кружечками, рослинками, тваринками, листочками і т.п.

У традиційному варіанті, зафіксованому у науково-методичній літературі, у цій грі задає ритм учитель, а не діти, тоді гра стає не творчою, а музично-ритмічною.

Речитатив

Мета: розвивати навички ритмічної імпровізації.

Вчитель: “Дуже часто герої опери не співають, а розмовляють речитативом, тобто під музику проговорюють текст у певному ритмі. Уявимо, що ми з вами композитори і пишемо речитатив до дитячої опери. Вірші написані на дошці, треба до них придумати ритмічний малюнок і наспівно прочитати текст у цьому ритмі”. Наприклад, дітям можна запропонувати такі вірші:

На майдані, де фонтан,

У футболу грав фазан.

Був би класний футболіст –

Заважає пишний хвіст. (Т. Коломієць)

В Юри є сестричка Юля,

Невеличка вередуля.

Любить Юля утікати,

Бо не хоче йти до хати.

Доганяв Юрасик Юлю

І набив на лобі гулю.

(В. Кравчук)

Музичний діалог

Мета: розвивати навички мелодичної імпровізації.

Учитель: “У давні часи в Музичній країні ніхто ніколи не розмовляв, а всі тільки співали. Наскільки добрими, лагідними і приємними були стосунки між людьми! І зараз часточка цієї казкової країни залишилась. Ми можемо потрапити туди тільки в театрі. Пригадайте, як називається вистава, де всі герої співають? Сьогодні на уроці героїнею опери, чарівною феєю Музики буде...(викликаємо дівчинку, яка добре співає, одягаємо на неї корону). Цілий урок вона буде відповідати нам, співаючи, їй розмовляти не можна”.

На наступний раз цю роль виконує інша дівчинка. Якщо на цю роль викликаємо хлопчика, то розповідаємо казку про

Джельсоміно і називаємо учня цим ім'ям. Учитель може весь час імпровізувати розповідь.

Звукові п'єси

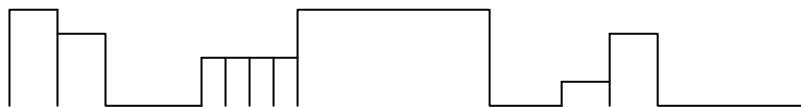
Мета: розвивати асоціативно-образне мислення дитини.

Вчитель пропонує дітям записати на магнітофон різноманітні шумові звуки (скрип дверей, різні кроки людини, дзвоник телефону, звуки транспорту, вулиці й природи, шурхотіння і т.п.), розташувати їх у певному порядку, щоб вийшла “звукова п'єса”, або створити п'єсу з варіаціями, розташувати матеріал у двочастинній, тричастинній формах, формі рондо [19].

Мелодія моєї вулиці

Мета: вчити чути музику навколо себе, сприймати кожен лінійний як мелодію.

Обладнання: схема вулиці.



Вчитель: “По дорозі додому ви помічали, що всі будинки, рослини, предмети, розташовані на вулиці, різної висоти. Я впевнена, що ви чули мелодію своєї вулиці, наспівуючи її про себе. Ось таку мелодію я почула, коли йшла додому своєю вулицею”. Вчитель демонструє дітям схему і наспівує ритмічно й висотно організовану мелодію. Пропонує вдома зробити аналогічні схеми-мелодії. На наступному уроці вони стають матеріалом для розспівування, порівнюються схеми дітей, які живуть поряд, але їх відчуття й сприйняття не співпадають.

Можна на уроці послухати мелодію класної кімнати, окремої стіни, експериментувати з уявними мелодіями групи дітей, які стоять біля дошки в рядочок, але не за висотою (“звукорядом”), а вільно. Позмагатися, який ряд придумає свою мелодію, використовуючи різні варіанти відтворення висоти (сидіти за партою, стояти, присісти, нахилитися, підняти руки вгору, встати на різній відстані). Діти повинні завмерти, щоб

вчитель міг зіграти мелодію на фортепіано й записати її на дошці, просольфеджувати, створити ритмічний акомпанемент, використати як вступ (програш, коду) до знайомої пісні відповідного характеру.

Творчі ігри прекрасно описані в науково-методичних збірниках Л.Дмитрієвої, З.Жофчака, Г.Рігіної, нових підручниках з музики (зошитах для практичних занять) В.Островського, М.Сидора, у програмах з музики для загальноосвітньої школи, розроблених під керівництвом професора А.Авдієвського.

5.3. Слухацькі ігри

Слухання музики - складова частина уроку і одночасно вид музичної діяльності, що сприяє розвитку музичної культури дитини. Саме зі слухання музики починається прилучення малюків до Високого Мистецтва. Твори, доступні дітям для слухання значно розширюють репертуар, який можна використовувати під час музикування, пластичного інтонування, творчості і т.д. У процесі слухання музики не тільки розвиваються музичний слух дитини, здатність сприймати і розрізняти окремі якості музичного звука, але й музичне, художньо-образне мислення.

Під час слухання музики вчитель використовує різні методи і прийоми - наочно-слухові, спостереження, порівняння, моделювання і т.д. Для того, щоб дитина краще зрозуміла музичний твір, могла зіставити засоби музичної виразності, розширила музичний кругозір, ми звертаємося до музично-дидактичних ігор – ймовірнісних, рольових, ігор-драматизацій, до яких ми відносимо й імітаційні ігри.

На уроках поширені вікторини як вид *ймовірнісних ігор*. Заслужує на увагу застосування вікторин із метою контролю і корекції знань. Вони стимулюють навчальну діяльність, запобігають зайве напруження в ході опитування.

Веселий диск

Мета: закріпити знання програмних музичних творів.

Ігровий матеріал: іграшковий музичний центр із набором дисків у пакетиках, на яких зображений малюнок, що передає

зміст твору. Вчитель грає вступ або тему відомого твору, діти говорять його назву й автора. Головний учень вибирає з картотеки потрібний «диск» і діти слухають музику [21].

Біографічне лото

Мета: закріпити знання про композиторів.

Вчитель на картках записує фрагменти біографій композиторів; на інших – їхні твори; на третіх - країну, де він народився і жив; на четвертих - імена і прізвища. Від кожної команди вибрати по одному учневі, який з'єднає чотири картки разом. Хто швидше, той і виграє [там само].

Усмішка

Вчитель, розкриваючи долоні, каже, що в них лежить усмішка, і “одягає” її на себе, приклавши долоні до обличчя. Цю усмішку в такий спосіб можна “зняти” з обличчя долонями.

Учитель пропонує “одягти” і “зняти” цю усмішку тим дітям котрі хотіли б послухати сумну музику, а тим дітям, котрі бажають послухати веселий твір, усмішку треба “одягти” і не “знімати”.

Учитель уважно дивиться, чия перевага у виборі характеру музичного твору. (Гра студентки Сидоренко Олени).

Зачарована квітка

Мета: повторити вивчені музичні твори й навчити висловлювати свої враження про них.

Обладнання: на дошці прикріплене зображення гарної квітки. На кожній пелюстці квітки написана назва музичного твору, яка зверху прикрита іншими пелюстками з різнокольорового паперу.

Перший варіант гри. Вчитель звертає увагу дітей на зачаровану квітку і пропонує зняти чари – впізнати твори, що прозвучать, і назвати їх авторів (своєрідна вікторина).

Другий варіант гри. Дітям говоримо, що кожний музичний твір – як "зачарована квітка". Щоб “зняти чари”, розкрити, побачити квітку, пізнати її красу, вони повинні спочатку уважно прослухати музику. А потім "зуміти розказати, що відчували під час сприймання музики, які почуття вона викликала. Кожний, хто висловлює своє враження, – відкриває

одну пелюстку. Так відбувається до тих пір, поки із "зачарованої квітки" повністю не будуть "зняті чари". Ідея гри належить Т.Дорошенко [15].

Образне диригування

Мета: навчити дітей за «пластичним інтонуванням» упізнати характер твору.

Вчитель пропонує учням на вибір декілька програмних творів різного характеру. Викликає учня, який за допомогою образного диригування передає характер одного з музичних творів, а діти повинні визначити, якого саме.

Веселка

Мета: розвивати музично-кольорові асоціації школярів.

Обладнання: вчитель дає учням попереднє домашнє завдання: зробити з набору кольорового паперу “Зошит-веселку” (ідея даного зошита І.Зеленецької).

На уроці після звучання музики, діти демонструють за допомогою “Зошита-веселки” колір прослуханого твору.

Поступово вони звикають пов’язувати колір із певним настроєм музики: червоний – захоплення, жовтий – радість, зелений – спокій, синій – сум, брунатний – горе, білий – нейтральний настрій. Ці так звані “кольорові матриці” О. Лутошкіна можна використовувати також для виявлення настрою дітей на початку уроку і в кінці, щоб визначити ефективність його проведення, а також для діагностики емоційного життя дитини.

Музична реклама

Мета: вчити учнів усвідомлювати свої музичні враження, формувати їх музичні переконання.

Напередодні уроку дітям дається завдання, пригадати розповідь або самостійно вивчити відповідний вірш про улюблений музичний твір, який слухали на уроках, зробити до нього малюнок або знайти відповідну репродукцію картини, підготувати рекламу.

На уроці вчитель робить виставку платівок знайомих творів. Викликає трьох “рекламних агентів”. Вони розповідають

про вибрані улюблені твори так, щоб учні-покупці “купили їх на виставці” – захотіли знов послухати.

Рибалка

Мета: закріпити вивчений матеріал.

Обладнання: картки з питаннями у формі рибок, до кожної картки причеплена металева канцелярська скріпка; стіл накритий скатертиною голубого кольору – це ставок; вудка з магнітом, якою “рибалка” ловить рибу.

Гра проводиться в кінці вивчення певної теми або в кінці семестру, року. Можна провести на уроці з метою опитування учнів. Учитель пропонує дітям пограти в гру, викликає по черзі рибалок, які відповідають на питання, записане на картці-рибці.

Діапазон *рольових ігор* дуже широкий, що пов'язано з можливістю імпровізації. Наприклад, ігри-конференції, ігри-суди (дискусії, семінари, наради, асоціації), «Молодіжні тусовки» та ін. Головна мета рольових ігор – формувати уміння приймати рішення на основі узагальнення та систематизації раніше засвоєного матеріалу.

Перед початком рольової гри учасники отримують необхідну інструктивну документацію: дані про ситуацію; опис цілей, функціональних обов'язків і правил; кількісний склад ігрових груп і умови їхньої взаємодії; шкалу оцінок рішень, що приймаються.

У концертній залі

Мета: закріпити навички культурного слухання музики; ознайомити дітей із новими музичними творами; зацікавити музичним виконавчим мистецтвом.

Гра готується заздалегідь. Вчитель вибирає виконавців - дітей, що вчать в музичній школі, студії або школі мистецтв; «адміністратора філармонії», що стежить за порядком у залі; «музикознавців», покликаних розповісти про музичний твір, який пролунав; «конферанс'є», що веде концертну програму; художників; інші учні - слухачі. Заздалегідь необхідно прослухати виконавців.

Необхідно скласти програму концерту, до якої входять твори учнів-музикантів. “Музикознавцям” він пропонує

підготувати вступне слово до музичного твору (кожен “учень-музикознавець” готує одну розповідь). Художники (дизайнери) оформлюють програму, запрошення на концерт (або білети) і готують сувеніри виконавцям (художні вироби, саморобні іграшки, штучні квіти, весною й осінню – букетики польових квітів, тощо). Адміністратор із помічниками забезпечують реквізит (обладнання).

Гра проводиться на наступному уроці. У формі рольової гри можна провести урок-концерт у кінці навчального року.

Музика про мене

Мета: спонукати дітей до самозаглиблення і самопізнання, до зіставлення властивостей власного характеру, внутрішнього світу з уявним музичним образом, коли кожен виступає в ролі самого себе.

Дітям пропонується розповісти, яку б вони написали музику "про себе". Ця музика повинна відповідати особливостям характеру, поведінки, настрою самого "композитора". Учні розповідають, які засоби виразності і чому вони б використали при створенні такого музичного твору, яку б дали йому назву. Запропонувати кілька знайомих творів і впізнати “свій” твір.

Гарний настрій

Мета: спонукати школярів усвідомлювати свої враження й емоційний стан, викликані музичним твором.

У зошиті-веселці вибираємо лише червоний та сірий колір. Усі слухають музичний твір. Потім вчитель просить дітей подумати, як змінився їхній настрій під впливом музики: покращився, погіршав чи залишився без змін. Ті, чий настрій поліпшився, хто пережив приємні, позитивні емоції, піднімають червону сторінку, а у кого музика викликала неприємні емоції, спогади, погіршення настрою, – сіру. Після цього учитель просить кількох дітей з кожної групи пояснити, чому вони підняли саме цю кольорову сторінку, поділитися, що вони відчували та які емоції пережили.

Художники

Мета: розвивати художньо-образні асоціації школярів (розвиток ідей Б.Л.Яворського).

Обладнання: папір, фломастери або фарби.

Перший варіант – усне малювання. Після звучання музичного твору бажуючі по черзі розповідають, якими кольорами вони б намалювали картину до цієї музики. При цьому потрібно спонукати маленьких "художників" до пояснення, чому саме такий колір вони обрали, а за необхідності допомогти їм визначитись та аргументувати свій вибір.

Другий варіант – створення малюнку до прослуханого музичного твору на уроці чи вдома. На наступному уроці робимо виставку малюнків – "Подорож по виставковій залі". Всі діти стають глядачами, вибираємо екскурсовода, кореспондента, який проводить інтерв'ю з авторами найкращих робіт, акторів, які за бажанням можуть оживити найкращу роботу.

Третій варіант гри можна проводити на матеріалі картин, на яких зображені музиканти (В.Тропінін «Гітарист», Е.Мане «Флейтист», М.Караваджо «Лютняр», А.Матісс «Музика». «Танець» та ін.). Діти усно створюють музику, яку виконують герої картини, вибирають із декількох запропонованих творів найбільш прийнятну, по можливості – пропонують відповідні загальному настрою картини оригінальні ритмічні композиції.

Я – актор

Мета: допомогти дітям почуватися більш розкуто, вільно і природно. Адже під час цієї гри кожен має нагоду випробувати і виявити свої акторські здібності.

Спочатку "актор" отримує від учителя "роль" – картку з назвою чи зображенням певного предмета або істоти, які потрібно зобразити рухами тіла, рук, мімікою та інтонацією голосу. Решта дітей уважно спостерігає за діями свого товариша, а потім визначає, що він хотів показати. Після того, як "роль" розгадано, діти обговорюють, що "актор" робив правильно для адекватного розкриття образу, а що – ні.

На завершення педагог пропонує школярам послухати, як цей же образ знайшов своє відображення у музиці, і порівняти з тим, що створив юний "актор".

Ігри-драматизації, як ми пам'ятаємо, мають яскраво виражений характер театрального дійства – це драматизація програмних музичних творів, музично-театральних жанрів, озвучення літературних творів, використання музичних ігор для дошкільнят (див. методичні випуски для музичних керівників “Музичне джерельце”).

Доречно проводити ігри-драматизації на матеріалі дитячих опер і балетів (М.Лисенко “Коза-Дерева”, К.Стеценко “Лисичка, Котик і Півник”, М.Коваль “Вовк і семеро козенят”, П.Чайковський “Спляча красуня”, “Лебедине озеро”, тощо), музичних казок (М.Сільванський “Івасик-Телесик”; М. Мінков, тексти пісень Н. Просторової, сценарій М. Пляцковського «Де ж Сонечко живе?»), пісень (українські народні пісні “Галя по садочку ходила”, “Веселі гуси”, “Вийшли в поле косарі”, “Ой, на горі та й жінці жнуть”, Т.Попатенко “Кошеня й цуценя”, А.Філіпенко “Веселий музикант” та багато інших), поспівок (“Іде, іде дід, дід”, “Кумо, кумо, що варила”, “Печу, печу хлібчик” та ін.), літературних творів (віршів, казок, оповідань, які озвучуються певною музикою).

Вчитель може запропонувати дітям створити літературний сюжет до будь-якого програмового твору за програмою з музики (В.Косенко “24 дитячі п'єси”, П.Чайковський “Дитячий альбом”, “Пори року”, фортепіанний цикл Ж.Колодуб “Снігова королева”, В.Титович “Пригоди Чиполліно”. 12 п'єс для фортепіано за казкою Джані Родарі, тощо), які з успіхом драматизуються на уроці. Наприклад, учитель музики СШ № 27 Л.А.Кузьомко запропонувала учням написати третьокласникам твір-мініатюру до “Танцю ельфів” Е.Гріга. Твір Олега Б. визнано найкращим.

“Танець ельфів”

Ось він Кришталевий водоспад! Ельфи зразу ж причаїлися, милуючись струменями, які застригли як скло... І тоді Король ельфів заспівав сам. Старовинну пісню підхопили і

гірська луна, і квіти. Голоси сімох ельфів також влились у цей хор. І трапилося диво... (*звучить музика Гріга і вчитель продовжує читати текст у дуже повільному темпі*). Водоспад раптом ожив і задзвенів, підхоплюючи мелодію... (*тривала зупинка, щоб послухати музику*).

Світанок непомітно підкрався до галявини лісових Ельфів. Всі вони ще спали кожен у своїй квіточці. Але лише перше сонячне проміння запалило на траві росу, квіти ніби прокинулися (*дослухали музику до кінця. Наступна частина тексту драматизується, діти виконують по ролях – Король ельфів і сім гномів*).

– Гей, хлопці, досить спати! Треба новий день стрічати! – задзвенів голосочок ельфа СОЛЬ.

– І зустрічати потрібно піснями! – пролунав голос Короля Ельфів. – Ми помандруємо до Кришталевого Водоспаду. З нього потрібно зняти чари! (*гномики співають улюблену пісню*).

Через мить усі піднімалися по гірському схилу. І ось що цікаво: Ельфи крокували по-різному! Поки одні робили крок (*вчитель малює на дошці четвертну*), інші – тільки півкроку (*вчитель малює на дошці восьмі*), а комусь, щоб не відстати, потрібно було робити цілих чотири маленьких кроки (*вчитель малює шістнадцяті*). Дзвіночки Ельфів дзвеніли в такт ході. І одна за одною почулися пісеньки... (*вчитель виконує вступ до вивчених пісень і діти повторюють їх всі разом, а солісти – гноми*). Після виконання пісень можна пригадати тривалості нот, записані на дошці. Таким чином, дитяче оповідання об'єднує одним сюжетом весь урок музики.

Юний піаніст

Мета: закріпити уявлення про варіаційну форму.

Обладнання: чорний метелик на шиї "віртуоза", кола – жонглерові, корона – принцесі, паличка – диригентові, капелюх із широкими полями – ковбоєві.

Вчитель: "Така форма музики, де тема пісні повторюється декілька раз, але в різних варіантах, зі змінами

називається “варіацією”. Варіація – латинське слово, що означає зміна (вчитель пише на дошці нове поняття).

Ми зараз з вами пограємо в гру “Юний піаніст”, головним героєм якої буде виконавець варіацій Моцарта на тему французької пісні “Пастуша”. Уявіть собі, що юний піаніст грає мелодію цієї пісні, стомлюється і “засинає”. Далі він бачить себе уві сні в різних ролях: дорослого віртуоза (1 варіація); жонглера в цирку (2 варіація); принцеси (мінорна варіація); диригента, що показує вступ різних голосів (варіація з імітаційним викладом теми) і ковбоя (заклучна варіація). Автор гри Т.Вендрова.

Сміливий вершник

Мета: вчити дітей емоційно сприймати музику, поглибити сприйняття знайомої музики при повторному слуханні; виховувати активність, сміливість, бажання допомогти іншому.

Обладнання: запис п’єси Р.Шумана “Сміливий вершник”.

Хтось з учнів (бажано сором’язливих) виразно читає віршик, написаний на плакаті:

Я конем пишаюся,
Він летить, як вітер.
Дожену на ньому я
Всіх коней на світі!

На край світу я піду,
Треба поспішати.
Хто потрапив у біду?
Буду виручати! (Т.Полтавцева)

Під музику Р.Шумана діти уявляють собі, що вони скачуть на конях комусь на допомогу. Стежити за тим, щоб учні відтворювали в рухах зміну характеру музики. Бесіду спрямовуємо на те, щоб з’ясувати, кому допомогли школярі? які перешкоди подолали на шляху до мети? як їм допомогла музика здійснити благородний вчинок? Варіант гри запропонований Е.Печерською.

Зустріч Весни

Мета: закріпити вокально-хорові навички, розвивати музично-слухові уявлення і метро-ритмічне відчуття.

Обладнання й музичний матеріал: українська народна пісня в обробці Л.Ревуцького „Вийди, вийди, сонечко”; Муз М.Ведмедері, сл. Т.Коломієць. „Чобітки” (можна використати будь-яку пісню з репертуару школярів); віночок для весни; ритмічні картки у формі весняних квіток.

Діти виконують українську народну пісню в обробці Л.Ревуцького „Вийди, вийди, сонечко”. Весна стукає в двері.

Вчитель: Діти! Ви чуєте, хтось стукає в двері? Може, гості завітали? *(До класу заходить Весна).*

Весна: Добридень, любі діти! *(Весна кланяється всім).* Ви так дзвінко співали, мене закликали, на мене чекали.

Стежинкою зеленою
Крокую я, іду
І пісеньку весняную
З собою я веду.

Хай пісенька улюблена
Злітає в небеса.
Розкаже хай усім вона,
Яка в Землі краса!

Хай пісенька малесенька
За мною вслід біжить
Стежинкою до сонечка
У сонячну блакить.

Весна продовжує: Яку саме пісню заспівають діти? Їм підкажуть мої квіти. Не прості вони, чарівні, на них видно знаки дивні. *(Весна показує ритмічні картки у формі весняних квіток).*

Вчитель: Що це? *(Діти називають тривалості нот за релятивом).*

Весна: Правильно, діти! Ритм якої пісеньки виростає на галявинці? *(Весна викладає на килимку перед дітьми ритм пісні М.Ведмедері на сл. Т.Коломієць. „Чобітки”).* Діти, давайте відплескаємо ритм усі разом і впізнаємо мою улюблену пісню

(Діти називають ритм, потім його відплескують і впізнають пісню).

Ця драматизація прозвучала на відкритому уроці вчителя музики СШ № 16 Наталії Миколаївни Онікієнко

В арсеналі вчителя також численні диспути, вікторини, ігри-суди, ігри-конференції і т.д., на яких розглядаються нагальні проблеми сучасного і класичного музичного мистецтва. Особливо такі ігри доцільно проводити зі старшокласниками.

5.4. Музично-теоретичні ігри

Музична грамота розглядається як складова частина багатогранного поняття «музична грамотність», під якою Д.Кабалевський розумів «музичну культуру, рівень якої не має прямої залежності від ступеня засвоєння музичної (нотної) грамоти, хоча і припускає знання цієї грамоти». Далі педагог-композитор пише: «Музична грамотність – це здатність сприймати музику як живе, образне мистецтво, породжене життям і нерозривно з життям пов'язане, це особливе «почуття музики», що дозволяє сприймати її емоційно...».

Таким чином, музична грамота – це знання елементарної теорії музики (закономірностей і правил нотного запису, понять про засоби музичної виразності та ін.), а також музикознавчих понять (музична форма, логіка розвитку музичних образів, закономірності музичної драматургії, тощо). Звідси і розділення музично-теоретичних ігор на ритмічні, звуковисотні і музикознавчі.

Ритмічні ігри мають на меті засвоєння школярами понять “ритм” і “пульс” (“метр”), тривалостей та їх позначення, безумовно, вони спрямовані на розвиток метро-ритмічного відчуття дитини. Але ритм ми зустрічаємо не лише в музиці, але й в оточуючому середовищі як один з його найважливіших компонентів. Світ повний різноманітних ритмів. Все рухається, змінюється та існує в певному ритмі. Учні в грі передають розмірні й переривчасті ритми, ритми багатьох природних і життєвих явищ.

Комора білочки

Мета: розвивати уміння відтворювати і записувати ритмічний малюнок пісень і окремих музичних фраз.

Ігровий матеріал: товста нитка або мотузок, на якому нанизані картонні гриби й лісові ягоди різної величини. З цією метою можна використати планшет із кишеньками, в які вставляються зображення названих предметів.

Діти слухають музичний твір. Учитель демонструє комору білочки і розповідає про те, що дві веселі білочки-подружки дуже люблять музику. Але вони не можуть записати улюблену мелодію з допомогою нот, тому придумали свій спосіб запису ритмічного малюнка: великими предметами вони зображують довгі звуки, а більш дрібними - короткі. Діти ще раз слухають музику і допомагають білочкам «нанизати смачний ритмічний малюнок».

Примітка. Замість комори білочки можна використати образ сучасного автомобіля (іномарки), на якому діти мандрують на уроці, як це зробила вчитель музики школи «Чарівний світ» Павленко Наталія Олександрівна.

Змінюй ритм

Мета: навчити дітей розрізняти ритм і пульс пісні.

Під час виконання знайомої пісні діти за знаком учителя (підняття руки) змінюють пульс на ритм, відплескуючи його руками. Спочатку бажано змінювати ритмічний супровід наприкінці кожної фрази, а потім - у вільному порядку Гра інтенсивно застосовується у педагогічному досвіді З.Жофчака.

Ритмічна естафета

Мета: навчити дітей записувати ритмічний малюнок пісні.

Вчитель викликає до дошки дві команди по чотири учні і ставить їх у два рядочки. Останнім учням дає картку з записом ритмічного малюнку знайомої пісні, який вони повинні передати по естафеті, відстукуючи по плечу товариша. Перший у рядочку записує почутий ритм на дошці. Перемагає та команда, яка це зробить швидко і правильно. Всі учні порівнюють запис на дошці з записом у картці (вона попередньо записана вчителем на зворотній стороні дошки).

Впізнають за ритмічним малюнком пісні й виконують їх усім класом (а переможці – солісти).

Швидкісний потяг

Мета: навчити дітей відтворювати запис ритму по пам'яті.

Обладнання: на дошці викладений за допомогою ритмічних табличок З.Жофчака, які виконані у формі вагончиків, ритмічний малюнок незнайомої пісні, яка вивчатиметься на уроці.

Вчитель говорить: «Діти, ми сьогодні будемо з вами подорожувати на швидкісному потягу. Свою улюблену пісеньку він написав на своїх вагончиках». Діти відплескують ритм.

Учитель каже: «Раптом один вагончик відчепився (забирає табличку). Чи зможете ви відновити, що там було написано, щоб не зруйнувати ритмічний малюнок?» Діти відплескують увесь ритм, у тому числі й відсутній такт. Гра продовжується доти, поки не «розбіжаться усі вагончики на відпочинок». Ритм можна записати в зошиті. Як заохочення вчитель виконує пісню, ритм якої був записаний на потязі.

Інший варіант цієї гри. Викликаємо до дошки учнів. Кожен з них – вагончик. Вони чіпляють один одному за пояс і утворюють потяг. Їм потрібно кожному відстукати ногами лише один такт (ритм, написаний на одній табличці). Спочатку у повільному темпі діти по черзі відстукають ритм – “потяг поїхав”. Коли вони виконають ритмічний малюнок без зупинок, темп збільшується – “потяг набирає швидкість”. У кінці уроку можна запропонувати відстукати ритм групами (кожен ряд – вагончик, або група дітей, які сидять на одному ряду один за одним – “варіант”).

Примітка. Замість швидкісного потяга можуть бути “кольорові кульки”, які ніби “лопаються” або “злітають у небо”, а принцип гри залишається той самий. Такий варіант гри можна назвати “Кольорові кульки”.

Б'є годинник вежі:
Тік-так, тік-так;
А настінний трохи швидше:
Тікі-такі, тікі-такі,
Кишенькові геть спішать:
Тікі-таки, тікі-таки, тікі-таки, так!

Метроном

Мета: закріпити з дітьми уявлення про пульс (метр) в музиці.

Вчитель: “Діти, хто знає, що таке метроном?” Діти згадують, що це такий прилад з маятником, який відбиває метр певного темпу. Вчитель демонструє дітям прилад, його роботу, учні співають а capella під керівництвом метронома.

Вчитель пропонує їм перетворитися на метроном і чітко відплескати пульс декількох інструментальних і вокальних творів різного темпу і характеру.

Лісова школа

Мета: навчити дітей відтворювати ритмічний малюнок по пам'яті.

У лісовій школі веде урок Ведмідь (його роль спочатку виконує вчитель): “Діти, подивіться уважно, що я пишу на дошці. (Записує ритмічний малюнок пісні). Раптом вибігає Зайчик-побігайчик і стирає ритм. (Вибігає дитина-зайчик, яку поглядом викликав учитель). Ведмідь схопив його за вухо (учитель обережно бере за вухо дитину), а Зайчик благає: “Діти, пригадайте, який ритм було записано на дошці?!”

Учні всі разом відплескують ритмічний малюнок, називають тривалості звуків за релятивною системою. “Зайчик” записує його на дошці.

Ритм навколо мене

Мета: навчити дітей помічати ритм в оточуючому середовищі.

Вчитель: “Діти, ми з вами слухали, як ритмічно б'ється наше серце й серце годинника, як ритмічно змінюються день і ніч, дні тижня, пори рокує. А чи ви звернули увагу, ритм оточує нас всюди. Придивіться до ритмічної організації нашого класу.

Де ви бачите його панування?” Діти звертають увагу на ритмічність розташування парт, вікон, стін, хлопчиків і дівчаток, тощо. Вчитель пропонує їм відплескати ритм розташування парт і визначити його характер (рівномірний), вікон і простінків між ними (половинна і четвертна), придивитися до ритму всього приміщення й відплескати його (звернути увагу на різницю відстані між дошкою, стінами, вікнами, визначити найменшу з них і прийняти її за восьму як певну математичну мірку, а всі останні – у відповідності з нею будуть іншими тривалостями.

Ритм картини

Мета: розвивати художнє сприймання дитини, сприймання виразних можливостей ритму картини.

Обладнання: репродукції картин, які вивчаються за програмою на уроках музики в V класі (М.Дерегус “Тарас Бульба на чолі війська”, “Пісня”, “Дума про козака-бандуриста”, М.Божій “Думи мої, думи...”, В.Непийпиво “Весняна вода”, А.Куїнджі “Вечір на Україні”, М.Бура чека “Реве та стогне Дніпр широкий...” та інші).

Вчитель звертає увагу учнів на ритм кольорових плям, ліній, предметів на картині й пропонує їх відтворити. Можна використати різні варіанти оплесків, шумових і музичних звуків, дитячі ударні інструменти, звуконаслідування. Цікаво відтворювати багатоголосні ритми різних планів картини. Наприклад, багатоголосний ритм картини Клода Моне “Скелі у Бель-Іль” нагадали дітям морський прибіій.

Нотні ігри

(можна назвати “Нотні зачатка” аналогічно до сонячних зайчиків, “Доганялка”, “Плутанка”)

Мета: закріпити знання тривалостей, розвивати метро-ритмічне відчуття й об’єм уваги.

Вчитель: “Діти, нотки в музичній країні люблять гратися в різні ігри, так само, як ви. Подивіться, як вони цікаво розташувалися на трьох лініях. Ті, що знаходяться в горі – плескаємо, посередині – стукаємо по партах, але потихеньку,

щоб нота не злякалася вашого галасу, а вниз – тупаємо ніжками”.

Вчитель пропонує дітям назвати тривалості і погратися з нотками спочатку в повільному темпі. Стежити, щоб діти чітко виконали ритм.

гледсаємо

прититвемо

стукаємо

Звуковисотні ігри спрямовані на освоєння нотного запису (назв нот та їх розташування на нотоносці; знаків альтерації, артикуляції – штрихів), понять про лад та інтервали.

Нота сховалась

Мета: закріпити розташування нот на нотному стані.

На дошці записано нотний текст будь-якої пісні або поспівки. Вчитель долонею прикриває якусь ноту: “Хто сховався”? Діти хором відповідають, повторюючи розташування нот на нотному стані перед сольмізацією нотного тексту.

Дзеркало

Мета: закріпити з дітьми знання нотного запису.

Обладнання: на дошці записана перша фраза знайомої пісні, але записана в зворотному порядку.

Вчитель говорить: «Записані на дошці ноти отримані в дзеркальному відбитку. Що це значить? (діти відповідають). Постарайтеся відновити початковий запис». Діти пишуть у зошиті правильний нотний текст. Хто першим виконає завдання, пише його на дошці. Клас сольмізує фразу. Переможець за допомогою вчителя настроює клас на перший звук, граючи його на фортепіано. Клас сольфеджує фрагмент, упізнає твір, виконує його або слухає в запису, у тому числі, відеозапису (у виконанні учня-музиканта, запрошеного гостя, вчителя і т.д.). О.Юдіна влучно назвала цю гру “Ракохорд” [44, с. 112].

Нотний візок

Мета: повторити назви нот.

Обладнання: на кафедрі перед дошкою намальовано нотний стан; на кожній дитині-нотці – шапочки з назвами нот, які діти роблять дома самостійно (можна їх зробити різними, залежно від сприйняття дітьми характеру кожного звуку, справи, яку він виконує в грі, тощо); скрипковий ключ – ведучий гри, він може мати нагрудний знак.

С.Я.Шкільник

По доріжці скік та скок –	Хвалить: “Файний кузовок!”
Нотний котиться візок.	СОЛЬ солила баклажани.
П’ять лінічок підряд –	- Кидай справи, їдьмо з нами!
Нумо, нотки, станьте в ряд!	-Ля-ля-ля, – співає ЛЯ.
Стрілась ДО, що йшла до річки.	-Гей, візок! Ти звідкіля?
-ДО, сідай! Під’їдеш трішки.	СІ посіяла шпинат.
РЕ плужком город оре.	-Йди до нас, сідай у ряд!
-Гайда з нами, нотко РЕ!	До, ре, мі, фа, соль, ля, сі
МІ малює жовтий місяць.	Всі тепер зібрались? Всі!
-На візку й для МІ є місце.	І у ноток ось яка
Зупиняє ФА візок,	Вийшла пісенька дзвінка.

На космодромі

Мета: закріпити розташування нот на нотному стані.

Для проведення гри необхідно зробити з картону три пласкі ракети. На зворотній стороні ракети у спеціальні прорізи вставляється нотний текст знайомої мелодії. Потрібно слідувати, щоб кількість нот у кожному прикладі була однаковою. Ці ж фрагменти заздалегідь написати на дошці, але закриті від учнів.

Учитель: “Уявіть, що ми живемо у майбутньому. З космодрому одночасно відлітають три ракети. Кожна з них має музичні позивні, зашифровані у нотному запису. Кожен учасник команди повинен підписати назву лише однієї ноти і передати ракету далі, тому, хто сидить попереду, інакше вона не досягне кінцевого пункту мандрівки – Венери”.

“Венера” – стіл учителя, накритий голубим папером, тканиною, скатертиною тощо. Замість Венери може бути Марс, Сатурн, Уран, Луна тощо.

Вчитель рахує: “П’ять, чотири, три, два, один. Пуск!”

Після отримання всіх завдань, учитель переносить підписи під нотами на дошку, щоб всім разом перевірити правильність відповідей і виправити помилки. Кожна команда сольмізує свій нотний приклад і вчитель виконує його на фортепіано. Учні повинні пригадати назву твору, його авторів, розповісти про нього, послухати або виконати. Гру можна ускладнити тим, що записану мелодію кожна команда сольфеджує самостійно. Замість рахунку “П’ять, чотири, три, два, один. Пуск!”, зіграти учням низхідний пентахорд після настройки у певну тональність.

Різнобарвні нотки

Мета: закріпити знання стійких-нестійких шаблів ладу.

Обладнання: кольорова крейда.

Діти співають невеличку пісеньку нотами, аналізують тональність, називають стійкі шаблі, знаходять їх у запису і розфарбовують кольоровими крейдами.

Музичний буквар

(інша назва гри “Діти люблять малювати”)

Мета: розвивати мелодичний слух дітей.

Вчитель: “А чи відомо вам, що є музичні букварі, тому що музика може з величезним успіхом писати різні літери. Послухайте”. Вчитель грає мелодію вгору й вниз і паралельно малює її напрям у повітрі: “Яка літера вийшла?” Діти впізнають “Л”. Вчитель пропонує намалювати їх в повітрі самостійно.

Наприклад, М – мелодія вгору, вниз, вгору, вниз; П – мелодія вгору, на місці, вниз; І – мелодія української народної пісні “Ой, за гаєм, гаєм”; А – мелодія рухається по пентахордові вгору й вниз, а потім повторюємо середній звук (ІІІ ступінь) декілька раз (“намалювали паличку посередині”); Н – подібна до А, але спочатку мелодія рухається по пентахорду вгору, потім стоїть на місці на ІІІ шаблі й опускається вниз з V ступеня. Вчитель може створити сам “мелодії кожної літери”.

Коли діти привчаться малювати літери музичного букваря, можна їм запропонувати написати такі слова, як: мама, піп, лапа, мир та ін.

Скільки нас

Мета: розвивати гармонічний слух дітей.

Вчитель: “Звуки запитали вас: “Відгадайте, скільки нас?” Якщо я граю один звук – ви піднімаєте одну руку, два – дві руки, а три – поклали руки на парти”.

Вчитель грає один звук, інтервали й тріззвуки в різній послідовності.

Нотна естафета

Мета: закріпити навички співу з нот.

Вчитель пропонує дітям просольфеджувати фрагмент знайомого музичного твору, а потім ділить клас на 2-3 групи і кожна група співає свій такт, у разі високої музично-теоретичної підготовки – співають музичний текст по фразах.

Музичні загадки

Мета: розвивати музично-слухові уявлення через здатність орієнтуватися в нотному тексті.

Обладнання: на дошці записані декілька фрагментів знайомих музичних творів.

Вчитель грає на фортепіано один з фрагментів, а діти повинні відгадати, який саме.

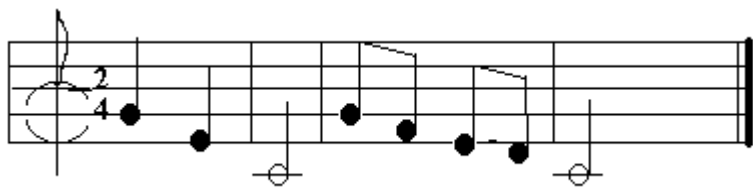
Інші варіанти, коли діти впізнають музичний твір за вступом, кодою, ритмом, за окремою музичною фразою з середини пісні, за акомпанементом, що не дублює мелодії, а якщо вчитель працює за релятивною системою, то за ручними знаками або літерним записом.

Сонечко-хмарка

Мета: закріпити знання про мажорний та мінорний лади.

Обладнання: картки із зображеннями сонечка і хмарки.

Вчитель пропонує дітям вивчити пісеньку “Сонечко-хмарка”. Мелодія двох речень залишається однаковою, але “сонячна” мелодія виконується в мажорі, а “хмарна” – в мінорі.



Сонечко! Сонечко встає!
Хмара! Хмара сльози лле!

Після виконання пісні, вчитель грає перше і друге речення у вільному порядку й пропонує учням показати картки із відповідними зображеннями.

На наступних уроках гра ускладнюється тим, що діти визначають а) мажорні й мінорні тризвуки; б) мажорні й мінорні пісні й послівки; в) визначають ладовий розвиток музики в інструментальних творах із слухання. В останньому варіанті гра перетворюється на музикознавчу музично-теоретичну гру.

Гра в листоношу

Мета: активізація гармонічного слуху у процесі вивчення інтервалів через виразно-образні характеристики кожного з них.

Вчитель на дошці записує мелодію. Між окремими звуками, з'єднаними дужками, пише цифри, які позначають інтервал між звуками (наприклад, 2 – секунда, 3 – терція тощо). Педагог звертає увагу на те, що між звуками різна відстань. Потім пояснює, що цифрами позначена відстань між звуками, яка в музиці називається інтервал (пише на дошці). Інтервали мають італійські назви: секунда (2), терція (3), кварта (4), квінта (5), октава (8).

Кожний інтервал має своє забарвлення і звучання. Секунда – інтервал трохи різкий, жартівливий (грає п'єсу тільки із секундами. Так демонструються виразні можливості кожного інтервалу). Терція – інтервал прозорий. Народні пісні часто співають на два голоси у терцію. Така мелодія звучить більш насичено. Кварта інтервал енергійний, вольовий. Бігато пісень мужнього й героїчного характеру починаються з кварта. Квінта – інтервал м'який, із відтінком суму. Октава – інтервал широкий, світлий.

Вчитель грає кожен музичну характеристику декілька разів, переконується, що діти правильно їх називають, визначають на слух.

Далі вчитель розповідає: "Листоноша – красива молода людина – Скрипичний Ключ, узяв велику торбу з газетами, журналами й листами, сів на велосипеда поїхав по місту розвозити пошту. Підїхав до будинку № 2, подзвонив. "Вам повідомлення на посилку з яблуками й персиками," – сказав Скрипичний Ключ. "Хто ж йому відкрив двері?" – питає вчитель. Звучить п'еса з квінтами. Діти відповідають, що двері відкрила Квінта. Вручив повідомлення листоноша й поїхав далі". Гра продовжується з іншими інтервалами на зразок квінти. Гру використовує на своїх уроках учитель музики гімназії № 21 Мосіна Тетяна Володимирівна.

Мистецтвознавчі ігри проводяться з метою вивчення, поглиблення та закріплення мистецтвознавчих знань, а саме: засоби музичної виразності, форма музики, жанри музичного мистецтва, музичний образ, музична драматургія і т.п.

Солодкі звуки

Мета: розвивати в учнів початкових класів здатність визначати кульмінацію музичних творів.

Обладнання: зошит-веселка. Гра проводиться на закріплення поняття "кульмінація", яке вони вивчили в процесі розучування пісні.

Вчитель: "Кожен з вас має свій улюблений колір. Покажіть його в зошиті-веселці. Улюблений колір можна порівняти із солодкими звуками, які є в кожному музичному творі. Вони найвиразніші, найяскравіші, утворюють ніби вершину музичної фрази, речення або музичного твору в цілому. Вершина музичної фрази називається... (діти пригадують знайоме музичне поняття – "кульмінація"). Слухаючи музику, кожен з вас визначає солодкі звуки її кульмінації і в цей момент піднімає сторінку зошита-веселки з улюбленим кольором" [15].

Золотий ключик

Мета – стимулювати у дітей розвиток уміння влучно, образно, яскраво висловлювати своє враження про музичний твір.

Після прослуховування музичної п'єси учні характеризують її мелодію, темп, ритм, динаміку, тембр, гармонію і т.п. А потім самі вирішують, чиї образні порівняння й характеристики засобів музичної виразності були найбільш вдалими. Переможці отримують "золоті ключики" як символ того, що вони зуміли проникнути в "глибини" музичної дійсності [там само].

Музичний орнамент

Мета: закріпити форму музики.

Обладнання: папір, фломастери (фарби або кольорові олівці).

Вчитель пропонує дітям намалювати музичний орнамент певного твору. Спочатку всі разом визначаємо його форму. Якщо форма двочастинна, то малюємо на папері два прямокутники з однією спільною стороною, тричастинна – три, у варіаціях визначаємо прямокутниками кількість варіацій і тему, тощо.

При повторному слуханні твору необхідно заповнити ці прямокутники орнаментом. Дитина вільно вибирає, на що вона більше звертає увагу – на мелодичну лінію чи на ритм, які утворюють її орнамент. Але для всіх дітей одна вимога, щоб колір орнаменту відповідав загальному настрою й характеру певної частини твору.

Дзвоник

Мета: закріпити навички виокремлення в музичному творі, який звучить певної лексичної одиниці (засобу музичної виразності): пунктирного або синкопованого ритму, характерних зерна-інтонації або гармонії, динаміки, ладу, фактури, штрихів, тощо.

Вчитель називає засіб музичної виразності, характерний для даного твору. Він вибирає ведучого, який під час звучання

музики дзвонить у дзвоник тоді, коли почує названий засіб музичної виразності.

Мандруємо за зерном-інтонацією

Мета: вчити учнів стежити за зерном-інтонацією в нотному запису.

Обладнання: сигнальні картки (на вибір дітей, ті, що є в кабінеті музики, можна зробити спеціальні – з зображенням зернятка).

Під час розучування пісні визначаємо зерно-інтонацію і знаходимо її в нотному тексті: виділяємо прямокутником, або дитина стирає ноти, намальовані білою крейдою і малює їх кольоровою; під час співу діти піднімають сигнальні картки, коли звучить “зерно-інтонація”.

Руйнувати – не будувати

Мета: показати дітям значущість кожного засобу музичної виразності в музичному творі. Гра побудована на використанні прийому руйнування музичного образу.

Під час вивчення будь якого твору (вокального чи інструментального) запропонувати дітям зруйнувати його – змінити темп, динаміку, лад, регістр, характер звуковидобування й звуковедення (штрихи), тембр ритмічного акомпанементу.

Про що розповідає музика

Мета: навчити дітей грамотно виражати свої думки про музику.

Клас ділиться на три команди. Кожній команді необхідно впізнати твір і дати йому характеристику. Один варіант, коли використовуються тільки слова-характеристики, які вчитель записує на дошці, а потім підраховується, у кого емоційно-образних визначень більше.

Другий варіант: діти працюють групами, складаючи художньо-літературний опис музичного образу і пропонують його на суд «незалежних критиків» (представників від кожної команди).

Музичні колекції

Мета: творчо упорядковувати музичний репертуар, формувати художньо-естетичний смак дитини.

Обладнання: картки з назвами вивчених музичних творів не лише із слухання музики, але й інших видів діяльності.

Запропонувати дітям стати музикознавцями й упорядкувати твори за жанрами, за змістом, за характером, за особливостями музичної мови, за інтонаційною схожістю чи контрастом, за мистецькими напрямками, епохами й відповідно розкласти твори – “упорядкувати колекцію”.

Інший варіант гри, коли діти стають бібліографами й упорядковують твори за алфавітом.

Третій варіант гри – школярі перетворюються на музичних редакторів і підбирають відповідні музичні твори до улюблених віршів, оповідань, казок, вивчених на читанні, літературі, самостійно прочитаних.

У четвертому варіанті гри учні стають режисерами й створюють з цих творів нові музичні цикли, сюїти, вигадують сценарії майбутніх мультфільмів чи кінофільмів. Можна застосовувати музичні твори, вивчені у попередні роки, прослухані по радіо чи телебаченню, ті, які учні мають у власній фонотеці, тощо.

Музично-теоретичні ігри широко використовуються в практиці роботи спеціальних дитячих музичних шкіл, студій і шкіл мистецтв, про що свідчать науково-методичні посібники Л.Алексєєвої, Г.Виноградова, Є.Красовської, В.Лужного та ін.

Вернісаж

Мета: закріпити знання засобів музичної виразності.

Вчитель пропонує дітям в образній формі виразити й намалювати відомі їм засоби музичної виразності (темп, тембр, динаміку, гармонію, лад, фактуру, регістр, штрихи, мелодію, ритм, тощо), але не підписувати назву картини, щоб однокласники самі розкрили задум кожного автора.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Алексеева Л.Н. Игровое сольфеджио для малышей. – М., 1998.
2. Амлінська Р.С. Музичні ігри. – К., 1981.
3. Батицкий М. Знаете ли вы музыку? (Занимательные задачи-головоломки, ребусы, кроссворды для школьников). – М.: Музыка, 1982.
4. Бончак Б.Є. Ігри з віршованими завданнями // Початкова школа. – 1996. – № 5. – С. 14-16.
5. Букреева Г.Б. Цікава музика. Музично-дидактичні ігри. 5 – 8 класи: Навч. посібник для учнів основної школи. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2003. – 104 с.
6. Буц К. Рухливі ігри на уроках музики. – К.: Муз. Україна, 1989.
7. Веремійчик І. Дидактична гра “Весела карусель” // Початкова школа. – 1997. – № 11. – С. 26.
8. Верещагина А., Жофчак З. Методика преподавания музыки в 1 классе: Пособие для учителей музыки общеобразовательных школ. – К.: Музична Україна, 1987.
9. Верховинець В.М. Весняночка. – 5-е вид. – К.: Муз. Україна, 1989.
10. Веселые уроки музыки в школе и дома / Автор-сост. З.Н.Бугаева. – Донецк: Сталкер, 2002.
11. Ветлугина Н.А. Музыкальный букварь. – М.: Музыка, 1987.
12. Вільчковський С. Рух і музика. – К.: Муз. Україна, 1988.
13. Дверій Р.Є. Музичний букварик: Кн. для дітей. – Львів: ВНТ, 1997.
14. Дем’яно Н.Ю. Педагог, учений і митець В.М. Верховинець: Науково-методичні матеріали. – Полтава, 1997. - С. 2-24.
15. Дорошенко Т.В. Ігри у навчанні музики // Початкова школа. – 1996. – № 9. – С. 38-41.
16. Жофчак З.З. Викладання музики в 1 класі на релятивній основі. – К.: Муз. Україна, 1983.

17. Зеньковский В.В. Психология детства. – М: Academia, 1996. – 348 с.
18. Из истории музыкального воспитания / Сост. О.А. Апраксина. – М.: Просвещение, 1990.
19. Ковалев В. Ассоциативные игры на уроках музыки // Искусство в школе.– 2001. – № 1. – С. 17 – 21.
20. Комиссарова Л.Н., Костина Э.П. Наглядные средства в музыкальном воспитании дошкольников. – М.: Просвещение, 1986.
21. Кононова Н.Г. Музыкально-дидактические игры для дошкольников: Из опыта работы. – М.: Просвещение, 1982.
22. Лобач О.О. Емоціогенний потенціал музично-дидактичних ігор // Виховання красою: Зб. наук.-метод. ст. / Укл. та заг. Ред. О.О.Лобач. – Полтава, 1999.
23. Лобова О.В. Здрастуй, Музико!: Навчально-методичний комплект з 2-х частин: Підручники-зошити з основ музично-естетичного виховання. – Суми: Мрія, 1997-1998.
24. Лобова О.В. Світ чарівних звуків. – К.: ІТА, 1999.
25. Методика музыкального воспитания в детском саду / Под ред. Н.А. Ветлугиной. – М.: Просвещение, 1989.
26. Методические рекомендации к дидактическим играм / Сост. В.Л.Хоменко.– Николаев, 1987. – 57 с.
27. Моргун В.Ф. Личность и игра: многомерный психолого-педагогический анализ // Проблемы освоения театральной педагогики в профессионально-педагогической подготовке будущего учителя: Материалы Всесоюзной научно-практической конференции. – Полтава. 1991. – С. 246 – 250.
28. Нагай Л. Розвиток молодшого школяра в процесі ігрової діяльності // Початкова школа. – 1997. – № 6. – С.42-44.
29. Найнис К.О. О системе детского музыкального воспитания Пьера ван Хауве // Музыкальное воспитание в школе. – Вып. 11. -- М.: Музыка, 1976. – С. 128 – 138.

30. Оконь В. Введение в общую дидактику. – М.: Педагогика, 1988.
31. Островський В.М., Сидір М.В. Вчимося музики: 1 клас: Зошит для практичних занять. – Тернопіль: Навч. книга – Богдан, 1997.
32. Островський В.М., Сидір М.В. Вчимося музики: 2 клас: Зошит для практичних занять. – Тернопіль: Навч. книга – Богдан, 1998.
33. Островський В.М., Сидір М.В. Вчимося музики: 3 клас: Зошит для практичних занять. – Тернопіль: Навч. книга – Богдан, 1998.
34. Радынова О.П. Музыкальное воспитание дошкольников. – М.: Просвещение, 1994.
35. Ригина Г.С. Уроки музыки в начальных классах. – М.: Просвещение, 1979.
36. Семенов В.Г. Дидактическая игра как форма обучения. Современный урок // Советская педагогика. – 1989. – № 3. – С. 61-65.
37. Ткаченко О. Виховання естетичної чуйності до природи у процесі гри // Початкова школа. – 1998. – № 7. – С.53 – 54.
38. Тютюнников А. Гратись будемо чи ні? // Початкова школа. – 1997. – № 6. – С.44 – 48.
39. Тютюнникова Т. И Шелест к Шороху спешит. Бумажная симфония. Урок для учащихся I-II классов // Искусство в школе. – 2001. – № 5. – С. 6 – 12.
40. Усова А.П. К вопросу о характеристике творческих игр детей и правилах руководства ими // Ученые записки ЛГПИ им. А.И.Герцена. – Л.: ЛГПИ, 1977. – Т.56. – С. 26 – 37.
41. Форми навчання в школі: Книга для вчителя. / За ред. Мальованого Ю.І. – К.: Освіта, 1996.
42. Щербань П.М. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі // Початкова школа. – 1997. – № 9. – С. 18-20.

43. Эльконин Д.Б. Проблемы психологии игры // Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1989. – С. 306 – 361.
44. Юдина Е.И. Мой первый учебник по музыке и творчеству / Азбука музыкально-творческого саморазвития / Серия: У тебя получится.– М.: Аквариум, 1997. – 272 с.