

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

Захарова Татьяна Юрьевна

преподаватель, заместитель директора по УВР
МБУ ДО «ДМШ №24»
г. Казань, Республика Татарстан

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА ЭТАПАХ НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ НА УРОКАХ БАЯНА

Аннотация: материал статьи посвящен теме применения игровых методов в музыкальной школе на уроках баяна в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. В статье описан практический пример развития творческих способностей младших школьников через использование игр-упражнений, ведущих к формированию познавательных интересов и, как следствие, к повышению эффективности образовательного процесса.

Ключевые слова: игровые методы обучения, игра, обучение, баян, начальное образование.

*То, что ребенок обязан запомнить,
прежде всего должно быть интересным.*

В.А. Сухомлинский

Современное общество предъявляет к человеку повышенные требования: необходимость быть профессионалом своего дела и одновременно быть всесторонне развитой личностью, усваивать огромное количество постоянно меняющейся информации, обладать высокой культурой мышления. Все эти качества становятся реальным требованием времени и могут быть обозначены целями образования.

Таким образом, современность диктует необходимость поиска новых средств и методов образования, в конечном итоге способствующих развитию необходимых профессиональных компетенций учащихся, мотивации на активную

внешнюю деятельность. К одним из таких активных методов обучения относятся игровые методы обучения. В данной разработке рассматривается значение использования игровых форм на занятиях с детьми дошкольного или младшего школьного возраста.

Итак, цель данной работы – повышение эффективности образовательного процесса через применение на уроках игровых методов обучения.

Учебная деятельность младших школьников в силу возрастных и психологических особенностей тесно связана с игрой. Мотив обучения будет для ребёнка более действенным в том случае, если в процессе обучения предлагается что-то сделать для игры. Выполняя игровые творческие задания, ребенок получает удовольствие от самого процесса деятельности, а эмоциональная составляющая таких занятий ведет к развитию устойчивой познавательной активности в дальнейшем.

Задачи:

- сформировать стойкий интерес к учебному предмету (формирование мотивации к учебной деятельности);
- совершенствовать познавательные способности учащихся;
- учить рассуждать;
- в конечном итоге способствовать всестороннему развитию личности ребенка как музыканта

Представленные *игры-упражнения* способствуют не только развитию специальных музыкальных способностей, но также помогают:

- развитию памяти (формирование навыков запоминания, развитие смысловой памяти);
- развитию внимания (концентрация, расширение объема).

Уроки по игровой методике существенно повышают интерес учащихся к предмету, позволяют им лучше запомнить формулировки, определения, «раскрепощают» ученика, его мышление.

Игры-упражнения. Проводятся на уроке, занимают 10–15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, лото.

Цель перечисленных упражнений – познакомить детей дошкольного и младшего школьного возраста с основами музыкальной грамоты, звуковысотным и тембровым восприятием музыки.

Игра «Вьюга».

Цель: освоение или закрепление понятия высоких, низких, средних звуков; развитие чувства ритма.

Условия игры: преподаватель предлагает учащемуся прочитать текст стихотворения разными по высоте голосами: низким, высоким, средним.

*«Вьюги, вьюги, вьюги вью,
Колотушки колочу,
Заколачиваю, приколачиваю».*

Данная игра – одна из возможностей «проживания образов», когда любой жест, движение становится формой эмоционального выражения содержания. Жест, движение, пластика обладает особенным свойством обобщать эмоциональное состояние. Ритмическое чтение стихотворения сопровождается жестами. Ритм в данном случае рассматривается, как один из основных элементов выразительности, заключающийся в закономерном чередовании звуков различной длительности.

Игра «Репка».

Цель: знакомство с расположением на правой клавиатуре высоких, низких, средних звуков.

Условия игры: знакомство происходит на примере сказки «Репка», которую ученик вспоминает в начале. Персонажи представлены карточками с рисунком (например, дед, бабка и т. д.). За каждым персонажем – карточкой – закрепляется разный по высоте, соответствующий тембру персонажа, голос. Карточки раскладываются на клавиатуре следующим образом:

Дед – низкий голос (карточка располагается в диапазоне малой октавы до-фа).

Баба – чуть выше (карточка располагается в диапазоне фа малой октавы -до первой октавы).

Внучка – средний (карточка располагается в диапазоне фа первой октавы – до второй октавы).

Жучка – чуть выше средний (карточка располагается в диапазоне до второй октавы – фа второй октавы).

Кошка – высокий средний (карточка располагается в диапазоне фа второй октавы – до третьей октавы).

Мышка – чуть выше (карточка располагается в диапазоне до третьей октавы и выше).

У подавляющего большинства детей младшего школьного возраста преобладает художественный тип личности. Отсюда ребенок за словом и звуком видит и слышит реальные впечатления; дети обладают хорошо развитым воображением и фантазией. Используя ассоциативные связи, наглядные и образные представления ребенок легко усваивает расположение на клавиатуре высоких, средних и низких звуков.

Игра: Стихи-ребусы с пропущенными нотами.

Цель: освоение и закрепление названий нот.

Условия игры: для лучшего запоминания детьми нот преподаватель предлагает им разгадывать ребусы.

Варианты:

а) найти спрятанные в словах названия нот и записать их: лисица, художник, земляника, алфавит, осьминог, стрекоза, сольфеджио, фасоль, берег;

б) разгадать слова, зашифрованные с помощью нот.

Игра: Термины-знаки.

Цель: освоение и закрепление музыкальных терминов.

Условия игры: для игры необходимо иметь карточки с обозначениями музыкальных терминов. Преподаватель предлагает вниманию ученика несколько карточек и предлагает запомнить их. Затем часть карточек заменяется на другие карточки незаметно для ученика. Ребенок пытается угадать, что изменилось. Игра одновременно тренирует внимание ребенка, а также способствует развитию памяти.

Игра: «Составь головоломку».

Цель: закрепление музыкальных терминов.

Условия игры: преподаватель пишет на листе обозначения терминов. Затем просит ученика выделить определенную категорию терминов, например, «выделить термины, обозначающие динамические оттенки». Игра помогает запомнить и закрепить массу новых слов – терминов и их обозначений, а также способствует развитию классификации понятий по общим признакам и анализу.

Как вариант, можно предложить ученику самому составить подобную головоломку.

Итоги: игровые методы обучения стимулируют познавательную активность детей, способствуют осознанному восприятию окружающего мира, формированию их личности как музыкантов. Введение в ход урока творческих десятиминуток позволяет сделать процесс обучения захватывающим, который при грамотном развитии, приведет к накоплению знаний.

Список литературы

1. Королева Е.А. Азбука музыки в сказках, стихах и картинках. – М.: Гуманитарный издательский центр «ВЛАДОС», 2001.
2. Левина Е. Музыкальный зоопарк / Е. Левина, Е. Левин. – Ростов н/Д: Феникс, 2011.