

За інформаційної підтримки
Міністерства освіти
і науки України

 MCFR
Освіта

pedrada.com.ua

Музичний КЕРІВНИК

№ 08 / серпень / 2016

ЩОМІСЯЧНИЙ СПЕЦІАЛІЗОВАНИЙ ЖУРНАЛ



Інтерактивні музично-
дидактичні ігри,
створені у програмі
Microsoft PowerPoint

8

Школа акторської
майстерності:
розігруємо етюди-пантоміми

15

Диво-будиночок,
у якому живе мистецтво

19

Осінні пригоди у світі
ПЛЮСПЛЮС. Сценарій свята

42

ТЕМА ЧИСЛА:

**Музична гра —
гра в радість**

методична бібліотека

Юлія МЕРЕЖКО

4 Музично-дидактична гра: три аспекти

Відомий філософ та дослідник культури Йохан Хьойзинга вважав, що сенс гри вагомий, аніж сенс серйозного. Бо серйозне прагне відсахнутися від гри, а гра невимушено вмщує серйозне. Саме тому стає можливим парадокс: дитина начебто грає, але насправді ефективно навчається

скарбниця досвіду

Ірина ЯРЕМЧУК

8 Інтерактивні музично-дидактичні ігри, створені у програмі Microsoft PowerPoint

Комп'ютер може бути ефективним помічником у розв'язанні багатьох професійних завдань, але й досі є педагогом, які з острахом ставляться до роботи з цим дивом техніки. Саме для них пропонуємо зручний та нескладний спосіб ознайомитися з ІКТ-технологіями — створити за готовим алгоритмом мультимедійні ігри, що значно осучаснять і урізноманітнять освітній процес

Юлія ХРИПЛИВА

15 Школа акторської майстерності: розігруємо етюди-пантоміми

Пантоміма допомагає поглянути на світ немов крізь мікроскоп, вловити те, що непомітно. Міміка, жести, рухи розповідають цілі історії. І якщо дитина володіє «мовою тіла», їй значно простіше адекватно висловлювати свої почуття, коректно спілкуватися з однолітками, зрештою дружити! Особливо цінними у соціально- та художньо-розвивальному сенсі є етюди-пантоміми, розіграні під музику

творча майстерня

Наталія ГАВРИЛЮК,
Марина ПРОСЯНИК

19 Диво-будиночок, у якому живе мистецтво

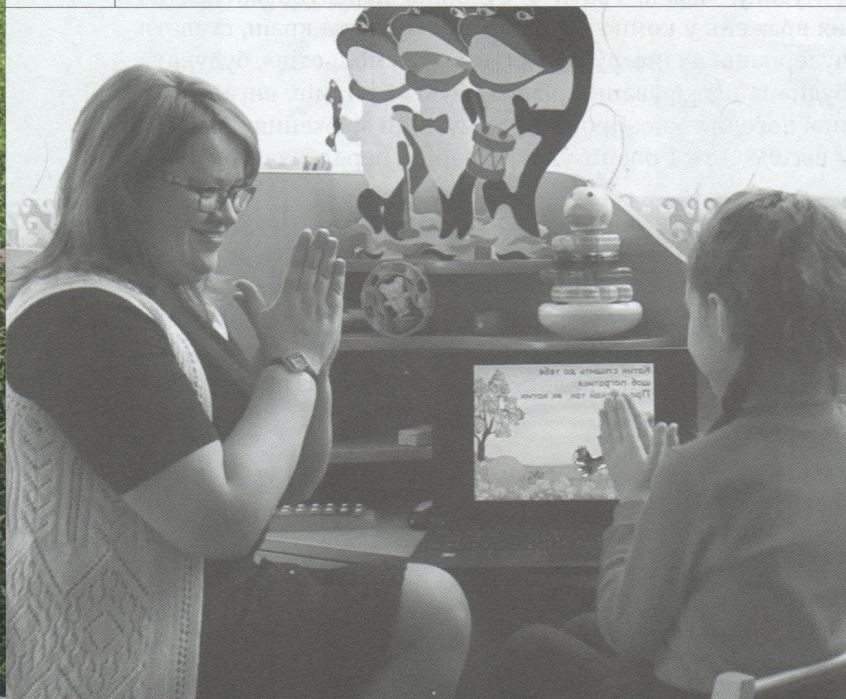
Діти — маленькі дослідники, тож у грі віддають перевагу об'ємним кольоровим предметам, які можна взяти в руки, роздивитися, відчутти на дотик. Що й казати про більші конструкції, як-от будиночок на увесь зріст. До нього можна «заселяти» персонажів, відчиняючи віконце — перевіряти чи правильно виконано завдання, декорувати фасад музичними знаками, ритмічними рисунками тощо. За допомогою такого будиночка можна втілювати різні ігрові задуми

музична ігротека

Тетяна ВОВК

23 Усі — до саду, або Музичні ігри на майданчику

Коли спливають останні теплі дні, хочеться щонайбільше часу провести на свіжому повітрі. Скористатися цією нагодою можна і під час музичного заняття. Запропонуйте дітям пограти на відкритому майданчику в оригінальні музично-дидактичні ігри, для яких нескладно власноруч виготовити атрибути зі старих CD-дисків



Відомий філософ та дослідник культури Йохан Хьойзинга вважав, що сенс гри вагоміший, аніж сенс серйозного. Бо серйозне прагне відсахнутися від гри, а гра невимушено вмщує серйозне. Саме тому стає можливим парадокс: дитина начебто грає, але насправді ефективно навчається



Юлія МЕРЕЖКО,
доцент кафедри теорії
і методики музичного мистецтва
Київського університету імені
Бориса Грінченка

Музично-дидактична гра: три аспекти

Дитина дошкільного віку — непосидюча, допитлива, емоційна, здатна радіти результатам своєї діяльності. І всі ці риси якнайповніше розкриваються під час гри, де потрібно діяти, швидко та ефективно розв'язувати завдання, проявляти творчі здібності. Гра для дошкільника є символічним тлом дійсності. Та є на цьому тлі особливо яскраві осередки. Так, зокрема, потрапляючи до музичної зали, дитина вже апіорі налаштована на гру. Бо для неї музичне заняття — це простір вигадки, творчого азарту, в якому володарює завжди привітний генератор цікавих розваг — музичний керівник.

Навіщо грати?

Однією з найдієвіших форм ефективного музичного розвитку дітей-дошкільників є музично-дидактична гра. Вона допомагає уникнути рутини в освітньому процесі, позбутися нецікавого заучування певної інформації та зрозуміти, як використати набуті навички у житті.

Музична гра є важливою **формою творчості і для педагога, і для дитини**. У першому випадку вона спонукає винаходити нові цікаві авторські форми, а в другому — дає змогу у невимушений спосіб почути, відрізнити, порівняти певні особливості музики. Навіть усталені ігрові «кордони», як-от правила та завдання, залишають учасникам місце для творчості: нестандартних рішень, несподіваних результатів ігрової діяльності.

Узагальнивши досвід відомих науковців та педагогів, зокрема Льва Виготського, Василя Сухомлинського, Данила Ельконіна, Миколи Шутя, можна зазначити, що гра — це особливий вид **пізнавальної діяльності**. Серед її **яскравих характеристик**, зокрема, такі:

- * акцент не лише на результаті, а й на самому процесі;
- * поєднання інтелектуального напруження з яскравою емоційністю, що посилюється перевтіленням у ту чи ту роль;
- * двовимірність дій — реальні і уявні чи умовні;
- * поліфункціональність — гра і навчає, і розвиває, і виховує.

Під час музичної гри **формується** здатність дітей оцінювати явища дійсності, виробляється естетичний смак, збагачується світовідчуття. Не слід забувати, що зазвичай такі ігри **проводять у колективі**, а тому важливим у цьому процесі є **виховний аспект**.

Ключові слова: музично-дидактична гра; поєднання навчання та гри; види музично-дидактичних ігор; структура музично-дидактичної гри



Чи відчував хтось із дітей психологічний дискомфорт під час гри і чому? Як поводить себе переможець? Чи не хизується він перед тими, хто програв? Цими питаннями педагог — організатор гри — має опікуватися завжди. Лише тоді він за потреби зможе скеровувати ситуацію в потрібному напрямі.

Як класифікувати?

Музично-дидактичні ігри — явище в педагогіці не нове, а тому природно, що в методичній літературі описано багато способів їх класифікації. Один із найпоширеніших базується на розрізненні видів музичних здібностей, які розвиває та чи та гра. Наприклад, виділяють **ігри для розвитку**:

- * відчуття ладу;
- * відчуття ритму;
- * музично-слухових уявлень.

Залежно від того, яка **активність дітей** передбачена грою, розрізняють також такі види музичних ігор:

- * *статичні, або настільні*, — створюють спокійний руховий режим, активують розумову діяльність дітей, знімають м'язове напруження;
- * *рухливі* — задовольняють потребу дитини в рухах, активують емоційний відгук на музику;
- * *мовленнево-рухові* — розвивають вокально-слухову та рухо-слухову координацію, регулюють процеси відчуття темпу та ритму.

Це далеко не все «різнобарв'я» видів музично-дидактичних ігор. Чи не кожен вид, своєю чергою, має численні **ігрові течії**, як-от:

- * *ігри-жарти* — активізують сприймання, увагу, розвивають почуття гумору;
- * *ігри-пісні* — розвивають дикцію, дихання, інтонаційну виразність;
- * *ігри-забави* — спонукають до творчої активності, вияву позитивних емоцій;
- * *ігри-загадки* — розвивають логічне мислення, кмітливість.

Нині різні автори пропонують чимало розроблених, готових музично-дидактичних ігор для дошкільників. Звісно, можна скористатися цим доробком, але можна проявити креативність і підготувати для своїх вихованців авторські ігри. У обох випадках потрібно

достеменно розуміти, які обов'язкові структурні складові має містити музично-дидактична гра.

Як структурувати?

Майже всі дослідники однотайні, що основними **структурними складовими** музично-дидактичної гри є:

- * музично-дидактичне завдання;
- * ігровий задум;
- * ігровий початок;
- * ігрові дії;

“ Гра — це особливе діяльнісно-емоційне поле, в якому разом із визначеною загальною регламентацією (встановленою метою, правилами, алгоритмом процесів) зберігається можливість моделювання індивідуального шляху досягнення мети.

Микола Шуть

- * правила гри;
- * підбиття підсумків.

Музично-дидактичне завдання

Сутність дидактичної гри полягає в тому, що за її очевидною розважальністю завжди приховане конкретне дидактичне завдання, про яке діти навіть не здогадуються. Педагог визначає його **відповідно до програмних вимог** певного музичного заняття. Тобто, якщо музичне заняття спрямоване на розвиток у дітей здатності уважно слухати музичний твір, розуміти його настрій та образний зміст, то тематика й мета музично-дидактичної гри мають підпорядковуватися цим завданням.

Ігровий задум

Ігровий задум — особливий структурний елемент музично-дидактичної гри. Саме він **маскує дидактичне завдання**, викликає в дітей жвавий інтерес, збуджує їх активність та бажання грати. Навколо нього «закручується» увесь подальший хід гри.

Ігровий початок

Ігровий початок має **створити ігрову атмосферу**. Цьому сприятиме, наприклад, яскрава назва гри, провокативне запитання на кшталт «Цікаво, чи впораєтеся ви..?», загадка, заклик розгадати таємницю тощо. Шляхом розв'язання цікавих творчих завдань можна розподіляти гравців на команди, обирати капітанів, ведучого, визначати право першого ходу.

Ігрові дії

Ігрові дії є головним засобом реалізації ігрового задуму, його сюжетною канвою. Ігрові дії мають **відповідати таким умовам**:

- * обов'язково відбивати сенс навчальної мети гри;
- * бути захопливими і цікавими для дітей від початку до кінця.

Правила гри

Кожна музично-дидактична гра має правила, які обумовлені дидактичним завданням, ігровим задумом. Водночас вони виконують особливу роль — **визначають характер та спосіб дій**, організовують і спрямовують поведінку дітей у грі. Важливо, щоб педагог міг дохідливо пояснити правила гри і слідкував за тим, аби діти ретельно їх дотримувалися. Це сприятиме формуванню у вихованців навичок самоконтролю, самостійності, взаємодовіри та допомоги одне одному під час ігрового процесу.

Підбиття підсумків

Підбиття підсумків — важливий етап гри, який є свідченням рівня спроможності дітей використовувати набуті знання, уміння та навички у певній ігровій ситуації. Процес підбиття підсумків ототожнюють із відзначенням тих дітей, які найвдаліше виконали музично-дидактичне завдання. Педагогові бажано окреслити досягнення, успіхи кожної дитини та виявити делікатність у формуванні оціночних суджень. **Результат** музично-дидактичної гри зазвичай вимірюють не лише правильністю розв'язаних завдань, відгаданих загадок, а й рівнем естетичного, емоційного задоволення, яке подарувала гра її учасникам.



Відсутність хоча б однієї структурної складової музично-дидактичної гри робить її проведення неефективним та недоцільним.



Розглянемо структуру музично-дидактичної гри на прикладі. Музичний керівник обирає **музично-дидактичне завдання гри** — наприклад, розвивати тембровий слух вихованців у процесі музичного сприймання. Розуміючи, як важливо заохотити дітей зосереджено, вдумливо слухати музику, завуальовує дидактичне завдання у привабливу для дітей форму. Так він втілює **ігровий задум**. По-перше, дає грі цікаву назву «Хто «заховався» за тембром інструмента?» та інтригує дітей творчим завданням — не просто слухати музику,

а упізнати звучання контрабаса, труби та скрипки. Чому саме цих інструментів? Бо за їхніми тембрами є «схованка», у якій «сховалися» персонажі.

Ігровий початок може ознаменуватися розподілом ролей уявних персонажів. Їх відповідно до загаданих інструментів три — наприклад, дідусь, будівельник, панянка. Обирати виконавців ролей можна також неординарно: нехай той, хто на роль претендує, зобразить її лише звуками, піснюю або що. Хто найліпше впорається — стає відповідним актором.

Ігрові дії реалізують окреслені музичним керівником **правила гри**: Михайлик має пантомімою зобразити зігнутого дідуся, коли звучить контрабас, Дмитрик — будівельника, який кладе цеглу, в момент звучання труби, а Оленка — замріяну панянку, що милується квітами, під час звучання скрипки. Усі інші діти виступають експертами і відзначають, хто найліпше впорався зі своєю роллю, вчасно «вступив» тощо.

Підбиття підсумків гри варто теж провести на піднесеній емоційній хвилі. Так, переможець може отримати заохочувальний приз — право загадати наступних персонажів, які повинні «заховатися» за тембрами музичних інструментів.

Заволодіти увагою дітей дошкільного віку, по-справжньому захопити їх чимось не так вже й просто. Але музично-дидактична гра — це завжди безпрограшний варіант. Незважаючи на свою зовнішню несерйозність, вона вдало **доповнює освітній процес**, дає змогу ефективно досягати поставленої мети та завдань.

Підходячи творчо до цього виду діяльності, музичний керівник може **моделювати ігри** відповідно до віку та практичних можливостей вихованців, умов навчального закладу, наявності технічної бази, наочних матеріалів, зрештою, — до власних уподобань та винахідливості.