**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**начальная общеобразовательная школа эстетического развития**

**г. Углегорска, Сахалинской области**

**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ НА УРОКАХ МУЗЫКИ**

**В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ.**

**Обобщение опыта**

Выполнила

**Петухова Оксана Александровна**,

Учитель музыки НОШЭР,

г.Углегорска

**г.Углегорск**

**2012**

Оглавление

[Введение 3](#_Toc312059983)

[Игра как метод обучения 5](#_Toc312059984)

[Виды педагогических игр, используемых на уроках музыки. 8](#_Toc312059985)

[Значение музыкально-дидактических игр. 11](#_Toc312059986)

[Использование музыкально-дидактических игр в процессе исполнительства. 12](#_Toc312059987)

[Использование музыкально-дидактических игр в процессе восприятия музыки. 13](#_Toc312059988)

[Использование музыкально-дидактических игр в процессе игры на детских музыкальных инструментах 14](#_Toc312059989)

[Заключение 16](#_Toc312059990)

[Список литературы 17](#_Toc312059991)

[Приложение. 18](#_Toc312059992)

 Музыкальные игры на уроке музыки 18

 Музыкальные игры на уроке музыки и во внеурочной деятельности 29

 Игровые упражнения на музыкальных инструментах 33

 Музыкально-дидактические игры с применением инструментов-самоделок 35

## Введение

Константин Дмитриевич Ушинский мудро заметил: «Учитель живет до тех пор, пока он учится, как только он перестает учиться, в нём умирает учитель». Эти слова, сказанные русским педагогом, основоположником научной педагогики в России, ещё в 19 веке, актуальны и сегодня, в 21 веке. Уча детей, мы учимся сами, находимся в постоянном поиске современных подходов в развитии, обучении и воспитании.

Одним из актуальных направлений поиска в сфере образования является разработка и внедрение новых педагогических технологий. Технологический подход к обучению предусматривает точное инструментальное управление учебным процессом и гарантированный успех поставленных учебных целей.

Технология (от греч. « techne » - искусство, мастерство, умения и «логос» - наука) - совокупность приёмов и способов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве. Педагогическая технология - это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам. Ведущими признаками технологии являются:

1. совокупность (сочетание, соединение) каких-либо компонентов;

2. логика, последовательность компонентов;

3. методы, приёмы, действия, операции;

4. гарантия результата.

Наиболее синтетической формой педагогической технологии являются игровые технологии на уроках музыки. Современный подход к музыкально-игровой деятельности позволил мне выбрать тему самообразования: «Игровые технологии на уроках музыки в начальной школе».

Маленький ребёнок обладает целостным миропредставлением и своеобразным ощущением. Для него мир един и целостен. Этот мир может быть добрым и злым, цветным и чёрно-белым, открытым и загадочным.

Когда он попадает в школу, целостный мир в его сознании распадается на множество фактов, понятий, законов. Чтобы понять учеников, найти к ним подход, не следует рассматривать их как маленьких. Их мир существует, и они рассказывают о нём в игре.

Переход от дошкольного детства, где доминирует игра, к школьной жизни, где первостепенную роль играет учёба, должен быть педагогически продуман. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, общие и специальные способности, поэтому опора на игру - это важнейший путь включения младших школьников в учебную работу.

Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Она всегда имеет определённую цель. В музыкальных играх этой целью является развитие интеллекта, чувства ритма и такта, памяти, музыкального слуха, голоса, самой творческой деятельности ребёнка. Музыкальные игры способствуют быстрому запоминанию изученного материала, интенсивности изучения, раскрепощению детей, избавлению от комплексов.

Таким образом, **цель** моей работы **внедрение игровых технологий на уроках** **музыки** в начальной школе.

Само музыкальное искусство, а также использование на уроках музыкальных игр, выдвигают перед педагогом необходимость решения ряда специфических **задач**:

1. Воспитывать любовь и интерес к музыке. Развитие сенсорных способностей дает возможность широко использовать не только образовательное, но и воспитательное воздействие музыки.

2. Обогащать впечатления детей, знакомя их в определенно-организованной системе с разнообразными музыкальными произведениями и используемыми средствами выразительности.

3. Приобщать детей к разнообразным видам музыкальной деятельности, формируя восприятие музыки и простейшие исполнительские навыки в области пения, ритмики, игры на детских инструментах. Знакомить с начальными элементами музыкальной грамоты. Все это позволит им действовать осознанно, непринужденно, выразительно в игре.

4. Развивать общую музыкальность детей (сенсорные способности, тембровый и звуковысотный слух, музыкальное мышление, чувство ритма), формировать певческий голос и выразительность движений. Если в этом возрасте ребенка обучают и приобщают к активной практической деятельности, то происходит становление и развитие всех его способностей.

5. Содействовать первоначальному развитию музыкального вкуса. На основе полученных впечатлений и представлений о музыке проявляется сначала избирательное, а затем оценочное отношение к исполняемым произведениям.

6. Развивать творческое отношение к музыке, прежде всего, в такой доступной для детей деятельности, как передача образов в музыкальных играх, песнях, импровизации попевок. Это помогает выявлению самостоятельности, инициативы, стремления использовать в повседневной жизни выученный репертуар, музицировать на инструментах, петь, танцевать.

## Игра как метод обучения

 По определению, **игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-реактивными возможностями. В этом и содержится её феномен, что является развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в модель воспитания.

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой, напоминает хроматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни. Несмотря на чёткие условия игры в ней обязательно есть элемент неожиданности. Услышав неожиданный вопрос, ребёнок начинает думать, как на него ответить. Поэтому для игры характерно спонтанность речи. Речевое общение, включающее не только речь собственную, как жест, мимику, имеет целенаправленность и носит обязательный характер.

*В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции*:

* развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
* коммуникативную: усвоение диалектики общения;
* самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
* диагностическую: выявление отклонений от нормального поведения;
* функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
* межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
* социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

*Большинству игр присущи четыре главные черты*:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребёнка, ради удовольствия самого процесса деятельности, а не только от результата.

2. Творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности.

3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

4. Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры.

*В структуру игры как деятельности органично входит*:

* целеполагание,
* планирование,
* реализация цели, анализ результатов.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

*В структуру игры как процесса входят*:

* Роли, взятые на себя играющими;
* Игровые действия как средства реализации этих ролей;
* Игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
* Реальные отношения между играющими;
* Сюжет (содержание - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что являясь развлечением, отдыхом она способна перерасти в обучение.

**Игра на уроках музыки** – яркий пример двух плановости, когда педагогическая цель скрыта и выступает в завуалированной форме. Анализ литературы, собственный опыт по использованию игры в обучении показывает, что игра - явление полифункциональное. Трудно переоценить воспитательное значение игры, её всестороннее влияние на ребёнка. Игра помогает сплотить детский коллектив, в активную деятельность вовлекаются робкие и застенчивые, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, самостоятельность.

На уроках музыки игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций на уроках музыки происходит по таким основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве её средства,
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

*Программа игровой деятельности* на уроках музыки состоит из набора развивающих игр, которые при всём разнообразии *имеют одну общую идею* – развитие общих музыкальных способностей.

**Каждая игра** - это набор задач. Задачи даются ребёнку в различной форме - в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, устной или письменной инструкции - и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации. Задачи могут быть самые разнообразные: лёгкие - доступные малышам и трудные - непосильные для взрослого. Поэтому задачи могут развивать ребёнка, постоянно усложняя задачи. Это позволяет ребёнку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно.

В музыкально-развивающих играх удалось объединить один из основных *принципов* обучения *от простого к сложному* с очень важным принципом обучения творческой деятельности самостоятельно по способностям. Это позволяет решать сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

* Развивающие игры дают «пищу» для развития творческих способностей младших школьников;
* Задания всегда опережают развитие способностей;
* Поднимаясь самостоятельно, доходя до определённого уровня, ребёнок развивается наиболее успешно;
* Все музыкально-развивающие игры разнообразны по содержанию, но создают атмосферу непринуждённости, радости.

Создание проблемной ситуации на уроке происходит через введение игровой ситуации. Основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой, так и учебно-познавательный результат. Дидактическая функция музыкальной игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, её соотношение с реальностью. Важнейшая роль принадлежит обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют результаты игры, соотношение игровой модели и реальности.

*Результативность дидактических игр зависит от:*

* Систематического их использования
* Целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится мною как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать учебные элементы. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – сложная, но все же увлекательная ежедневная работа.

Для составления игровых технологий мною используются различные виды педагогических игр.

## Виды педагогических игр, используемых на уроках музыки.

 **Игры следует разделить по виду деятельности**:

* физические (двигательные),
* интеллектуальные (умственные),
* трудовые,
* социальные,
* психологические.

**По характеру педагогического процесса** выделяются следующие группы игр:

* обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие;

коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

***Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики***.

Три большие группы составляют:

* игры с готовыми «жёсткими» правилами;
* игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
* игры, которые сочетают свободную игровую стихию и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по её ходу.

По содержанию игры с готовыми правилами различают:

* все предметные,
* спортивные,
* подвижные,
* интеллектуальные,
* музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные),
* лечебные,
* коррекционные,
* шуточные,
* ритуально-обрядовые и т.д.

«Вольные» игры различают по той сфере жизни, которые они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию, и этнографические.

Различают *игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные.*

Форма - способ существования и выражение содержания. По форме выделяют *самостоятельные типовые группы*, в которых следующие игры:

* игры - празднества, игровые праздники;
* игровой фольклор;
* театральные игровые действия;
* игровые тренинги и упражнения;
* эстрадные игровые импровизации;
* соревнования, состязания, противоборства, соперничества;
* конкурсы, эстафеты, старты;
* игровые обычаи;
* розыгрыши, сюрпризы;
* карнавалы, маскарады;
* игровые аукционы и т.д.

*Ролевые* ( «Я – сочинитель», «Я – исполнитель», «Цвет и звук», «Ассоциации» и др), и *деловые* («Совет композиторов», «Жюри», «Конкурс», «Фестиваль песни» и др.) игры .

Отмечу, что весь этот перечень игр используется мною на уроках музыки, органично сочетаясь с различными видами музыкальной деятельности (хоровое пение, слушание музыки, музыкальная грамотность, игра на простейших музыкальных инструментах, творчество), а, следовательно, ко всем вышеперечисленным играм следует подставить слово МУЗЫКАЛЬНЫЕ…

Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному (подробному) обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Привлечение учащихся к игре позволяет достичь эффекта раскрепощения, активного поиска, умения анализировать, принимать решения, общаться. В игровой увлекательной форме учащимся даётся тот материал, который в традиционной форме усваивается очень слабо и без интереса. Когда учащиеся увлекаются, они не замечают, что учатся - легко познают, запоминают новое, ориентируются в необычной ситуации. Таким образом, игровые уроки способствуют развитию, как общих музыкальных способностей, так и психологических качеств личности.

Хочу подробнее остановиться на особенностях Музыкально-дидактических игр, применяемых мною в образовательном процессе.

## Значение музыкально-дидактических игр.

 Основное **назначение** **музыкально-дидактических игр** – формировать у детей музыкальные способности в доступной игровой форме, помочь им разобраться в соотношении звуков по высоте. Развить у них чувство ритма, тембровый и динамический слух.

Педагогическая ценность музыкально-дидактических игр в том, что они открывают перед ребенком путь применения получаемых знаний в жизненной практике.

Музыкально-дидактическая игра должна включать развитие игровых действий. Игровое действие должно помочь ребенку, в интересной для него форме, слышать, различать, сравнивать некоторые свойства музыки, а затем и действовать с ними.

**Игры**: «Определи по ритму», «Вспомни мелодию» - развивают чувство ритма. Музыкально-дидактические игры должны быть просты и доступны, интересны и привлекательны. Только в этом случае они становятся желанны для учащихся.

С первого класса важно прививать такие понятия, как «исполнитель», «слушатель», «оркестр», «композитор», что потом будет основой на уроках музыки в старших классах.

В игровой форме у детей *развиваются основные музыкальные способности*: ладовое чувство, музыкально-слуховые представления и чувство ритма.

Три основные способности, составляющих ядро музыкальности, необходимые для успешного осуществления всех видов музыкальной деятельности: исполнении, восприятии, творчестве.

Также музыкально-дидактические игры направлены и на развитие других музыкальных способностей учащихся: тембрового слуха, динамического слуха, творческих способностей.

## Использование музыкально-дидактических игр в процессе исполнительства.

*Развитие певческих навыков* является одной из задач музыкального воспитания.

Песня звучит на уроках, концертах; она – один из моментов творческих проявлений у детей. Музыкально-дидактические игры, используемые в процессе пения, помогают научить детей запоминать слова (**игра «Эхо»),** петь выразительно, брать дыхание между фразами. Постепенно дети начинают понимать, чтобы передать то или иное настроение в песне, надо исполнять по-разному: одни песни отрывисто или протяжно, другие легко или напевно.

Для закрепления знакомых песен можно использовать музыкально-дидактическую **игру «Волшебный волчок».**

При исполнении песен дети учатся правильно передавать динамические оттенки, **игра «Динамические оттенки**», которые помогают почувствовать красоту звучания мелодии.

Свое представление о том или ином произведении дети могут передавать в рисунках.

Немаловажную роль в развитии у детей слуха ритма, играют распевки, проводимые на уроках до разучивания песни. Например, попевку «**Бубенчики»** можно использовать по-разному: для закрепления знаний о звуках разной высоты и в качестве музыкально-дидактической игры. Попевки помогают детям определить направление мелодии, они учатся находить в мелодии короткие и долгие звуки.

При обучении хоровому пению показываю детям приемы дикции, правильного дыхания, звукообразования. При этом стараюсь быть внешне выразительной, эмоциональной, а также не забывать о своей речи.

Эмоционально исполненная песня – это залог того, что дети полюбят ее, будут петь охотно и выразительно.

На первых занятиях, при обучении пению, среди многочисленных задач, стоящих перед учителем, главной является *ритмическая организация*. Почему ритм? Потому, что *сама жизнь – это ритм*, и пребывание ребенка в ритме - состояние для него естественное.

Воспитание и развитие чувства ритма – серьезная и нелегкая проблема. Ритмически четкое исполнение песен, попевок – все это вначале представляет большую трудность, преодолеть которую помогает специальная ритмическая тренировка.

Существует немало ритмических игр.

Таким образом, применение музыкально-дидактических игр на уроке дает возможность провести его более содержательным, развивая исполнительские навыки.

## Использование музыкально-дидактических игр в процессе восприятия музыки.

 Музыкальная деятельность ребенка не возможна без развития его *музыкальных способностей*. Для развития музыкальных способностей детей необходимы определенные знания, которые формируются в процессе познавательной деятельности. Музыкально-познавательная деятельность способствует накоплению определенного запаса сведений общего и специального характера. Учащиеся узнают, что музыка всегда выражает определенные чувства, мысли, она как бы повествует о чем-то, по своему характеру, настроению. Слушая музыкальное произведение, дети узнают, что музыка разговаривает на своем языке, своими средствами выразительности (мелодия, ритм и т.д.).

*Восприятие музыки* является ведущим видом деятельности на уроке музыки. И исполнительство, и творчество детей основывается на ярких музыкальных впечатлениях.

Музыкальное восприятие – сложный процесс, в основе которого лежит способность слышать, переживать музыкальное содержание как художественное образное содержание действительности.

Развить музыкальное восприятие – это значит научить ребенка переживать чувства и настроения, выражаемые композитором при помощи игры звуков.

*Слушание музыки* – это один из видов музыкальной деятельности учащихся на уроках музыки, главной задачей является развитие эмоциональной отзывчивости на музыку, привитие интереса, любви к ней.

Чтобы решить эту задачу существуют различные приемы и методы. Наиболее распространены – наглядный, словесный и практический методы.

*Наглядно-слуховой* – важнейший метод восприятия. Применение зрительной наглядности имеет вспомогательное значение.

Беседа может включать в себя сведения о музыке, как виде искусства, о композиторе.

Учащиеся с достаточной легкостью различают отдельные выразительные средства музыки, определяют характер, лад, темы, динамику. Учащимся необходимо понять, что музыка имеет свой язык, свою музыкальную речь.

В процессе слушания дети знакомятся с инструментами, вокальными произведениями разного характера. Для того, чтобы ребята лучше понимали музыкальное произведение, могли составить музыкальные образы, опять обращаюсь к музыкально-дидактическим играм: **«Расскажи мне о музыке», «Угадай мелодию**», «**Клоуны», «Ожившие картинки**».

Постепенно, благодаря играм, дети приобщаются к умению распознавать знакомые произведения, различать и узнавать танец, колыбельную, марш и их части (вступление, запев, припев, фразы).

Таким образом, слушая музыкальные произведения в грамзаписи, с привлечением профессиональных исполнителей и используя музыкально-дидактические игры – один из приемов восприятия музыки.

## Использование музыкально-дидактических игр в процессе игры на детских музыкальных инструментах

 *Игра на детских музыкальных инструментах* вызывает у ребенка большой интерес. Они помогают развитию музыкально-сенсорных способностей школьников, знакомя их с отдельными элементами музыкальной грамоты. В развитие звуковысотного, тембрового, динамического слуха и чувства ритма роль музыкально-дидактических игр очень велика. Например, для развития звуковысотного слуха в первом классе используется **игра «Лесенка**», в которой дети различают направление движения звукоряда ручными знаками, играя на металлофоне, применяя при этом дидактические игрушки.

С самого начала надо учить детей играть правильно, в первую очередь уметь четко воспроизводить ритм. Для развития ритмического чувства используются **игры** «**Тень - тень», «Прогулка**». Благодаря этим играм у детей развивается чувство ритма, закрепляются знания о длительностях нот. С их помощью дети обучаются игре на различных музыкальных инструментах, развивается интерес к познанию.

В характере звучания каждого музыкального инструмента можно найти аналогию с каким-либо явлением природы. Например, в музыкально–дидактической **игре «Прогулка**», звуки падающих капелек дождя хорошо передает металлофон.

Благодаря музыкально–дидактическим играм дети с интересом обучаются простейшим приемам игры на разных инструментах, учатся пользоваться динамическими оттенками, подбирать по слуху, инструментовать пьесы, играть в ансамбле. Помогают обучению различные песенки-попевки, включенные в репертуар. Всё это делает игру не только интересной, но и ценной для их музыкально-сенсорного развития.

Весь комплекс приемов приобщения младших школьников к занимательному и сложному исполнительству развивает в действиях ребенка самостоятельность, внимание и организованность.

Таким образом, можно сделать вывод, что путь воплощения основных принципов педагогической технологии игровой деятельности на уроке музыки – это:

1. Организация проживания урока как художественного образа;

2. организация творческих импровизаций, открывающих возможности самореализации всех участников;

3. осмысление и подведение итогов совместной деятельности.

## Заключение

**Игра** - это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальная особенность игры. Состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребёнка, вообразить то, чего он не видел, представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было.

Игра эмоциональна по своей природе и опыту способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную» игровую деятельность.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Анализ эмоционального состояния детей в результате проведённого урока музыки с применением игровой технологии показывает, что урок вызвал у детей эмоциональный подъём, что положительно сказывается на усвоении материала.

Игры и игровые приемы, которые я использую на своих уроках, помогают активизировать интерес у школьников к урокам музыки, развивают их творческие способности, помогают ребятам раскрыться.

Использование всех вышеназванных методов и приемов обучения музыки помогают не только в деле обучения музыке, но и воспитания личности ребенка, потому что они активизируют мыслительную деятельность школьников, оказывают положительное влияние на ее развитие.

Самым главным считаю, чтобы ребенок не только научился на уроке, но и чтобы урок затронул его душу.

**Мою систему работы можно представить следующим образом:**

1.Музыкально-дидактические игры помогают детям не только творчески работать на уроках, но и применять эти знания в жизни.

2.Предложенные музыкально-дидактические игры можно расположить относительно тематике уроков, учитывая психологические особенности классов, интересы учащихся, а также закрепляя и развивая определенные знания, умения, навыки.

**Вывод:**

Систематичность применения музыкально-дидактических игр на уроках музыки позволяет сделать вывод о том, что игры оказывают непосредственное влияние на развитие музыкальных способностей, творческого мышления, способности к самовыражению.

**Список литературы**

1. Айсмонтас Б.Б. Теория обучения: схемы м тесты. -М.2002, С.59-64
2. Гринченко И.С.Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. - М.: «ЦГЛ», 2002, С.4-29
3. Герман Селевко. «Энциклопедия образовательных технологий» «Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления». «Учительская газета» №40 (10069)/ 2005-10-04
4. Занько С.Ф., Тюников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение (в 2-х частях). М.: 2009.
5. Кларин М.В. Образовательные возможности игры // современная педагогика. - 2005, №3
6. Минич О.А., Хаткевич О.А. Педагогические игры. М.2005, С.3
7. Надолинская Т.В. Игры на уроках музыки в начальной школе. М. 2003.
8. Образцова Т.Н. Музыкальные игры для детей. 2005,С.5-6,26-27,
9. Перфильева И. А. Через игру на уроке музыки - к познанию эстетической сущности человека (педагогика искусства в творческих поисках). - Москва-Самара. 2006.
10. Радынова О.П. Музыкальное развитие детей. М.: «Прометей», 2изд-е2007.
11. Рытов Д.А.Домашний оркестр для весёлого праздника. Мастерим и играем.М.:Полиграфиздат, 2010. С.126-136.
12. Селевко Г.К.Современные образовательные технологии. М.: 2008, С.14-15
13. Теплов Б.М. Психология музыкальных способностей. М.1995.
14. Уварина Н.В. Развитие творческих способностей у младших школьников. Дис.: канд.пед.наук.- Челябинск, 2009. С.184
15. Школяр Р.В. Противоречие и тенденции современного урока музыки (педагогика искусства в творческих поисках). М.-Самара 1996.
16. Эльконин Д.Б. Психология игры.- М.: 1999 С.8

## Приложение.

##  1. Музыкальные игры на уроках музыки

**Музыкальная кисть.**

**Цель игры** — развитие музыкально-слуховых представлений музыканта, играющего на инструменте (средний регистр) и музыкальной формы школьников.

**Дидактический материал:** кисти для рисования или ручка с пером.

**Музыкальный репертуар:** Песня венецианского гондольераФ.Мендельсона.

**Методика и техника игры.** В музыкально-дидактической игре с приемами драматизации все учащиеся выступают в роли «художников». Учитель играет «Песню венецианского гондольера» Ф.Мендельсона, а «художники» рисуют картину в воображаемом пространстве с помощью «музыкальной кисти». Задача учащихся - вовремя поставить запятую в конце музыкальной фразы или точку, когда заканчивается предложение или период, а также в «картине» передать характер, настроение музыки.

**Игра в учителя**.

**Цель игры** — закрепление знаний музыкальной грамоты.

**Дидактический материал:** карточки с музыкальными терминами.

**Методика и техника игры.** Традиционная игра в «учителя» проводится для того, чтобы проверить степень усвоения музыкальных знаний, полученных в течение 1 четверти. Ученик, который выступает в роли «учителя», называет слово (в рабочей тетради 1 класса есть «книга» с музыкальными терминами с. 14), а его «ученики» объясняют, что оно означает.

**Методическое лото**.

**Цель игры** - развитие мелодичности слуха первоклассников, и закрепление знаний нотной грамоты.

**Дидактический материал:** карточки мелодического лото.

**Методика и техника игры.** Учащиеся готовят карточки мелодического лото на твердой бумаге, а затем выкладывают мелодию из 4-5 звуков. Сначала мелодия составляются из горизонтального ряда из 2-4 карточек. Мелодии должны получаться с плавным или постепенным движением. Затем задание можно усложнить и складывать мелодии из любых карточек.

Задача каждого ученика - не только выложить мелодию из разных карточек, но и исполнить ее с названием нот «по руке» или сыграть на «клавиатуре» фортепьяно.

**Играем в оркестр.**

**Цель игры** — развитие тембрового слуха учащихся, закрепление знаний об оркестре и его разновидностях, музыкальных инструментах и приемах игры на них.

**Дидактический репертуар:** «Вальс цветов» П.И. Чайковский (из балета «Щелкунчик»), «Камаринская» М.И.Глинки, 40-я симфония В.А.Моцарт (1 часть).

**Методика и техника игры.** При прохождении темы «Оркестр и его виды» учащиеся изучают составы симфонического, камерного, духового и народного оркестра. Игра-драматизация даст возможность им войти в роль музыкантов-исполнителей каждого вида оркестра.

Знакомя школьников с различными видами оркестра, учитель вводит ряд новых понятий: партитура, оркестровая партия. Концертмейстер, камертон, маэстро (так в знак уважения называют заслуженных композиторов, дирижеров).

Например, учитель рассказывает учащимся о симфоническом оркестре и его группах, показывает иллюстрации с изображение инструментов и объясняет приемы игры.

После этого класс «превращается» в оркестр. Учитель рассаживает класс в том порядке, в котором располагаются музыканты симфонического оркестра. Первые парты — первые скрипки и виолончели, вторые парты - вторые скрипки и альты, один ученик «играет» на арфе, дальше сидят контрабасы, литавры и т.д. Задача каждого ученика - слушать тембровое звучание своего инструмента, вовремя вступить и имитировать игру на своем инструменте.

Учитель выступает в роли «дирижера симфонического оркестра» и показывает вступление каждой оркестровой партии. Под музыку выбранного музыкального произведения учащиеся «играют» на инструментах симфонического оркестра.

Для игры-драматизации важна самостоятельность в определении своего вступления каждым учеником и его умение координировать свои действия под музыку.

**Фотограф.**

**Цель игры** - развитие музыкальной памяти и внимания первоклассников.

**Дидактический материал:** карточки с ритмом.

**Методика и техника игры.** Для проведения игры педагог выбирает одного ученика - «фотографа». «Фотовспышка» - «фотограф» показывает и быстро убирает карточку с ритмом. Учащиеся должна запомнить ритм и прохлопать его. Получилась или нет «фотография» - решает «фотограф».

**Разведчики**.

**Цель игры** - закрепление знаний нотной грамоты, развитие ладового чувства и музыкальной памяти школьников.

**Дидактический материал:** карточки с «музыкальным кодом».

**Методика и техника игры.** Учитель раздает карточки с «музыкальным кодом», в котором цифры обозначают определенную ступень лада.

Музыкально-дидактическая игра с элементами драматизации проводится на скорость. Каждый ученик выступает в роли «дешифровальщика», т.е. должен уметь раскодировать мелодию: мысленно услышать мелодию по ступеням, узнать песню и спеть ее вслух. Ученик, который первым правильно спел закодированную мелодию становится «разведчиком». Перед становится новая задача - запомнить «пароль», не записывая его (дается новая мелодия из 2-4тактов). Послать в «разведку» - это значит запомнить новый «пароль» и уметь его спеть.

Для домашнего задания можно предложить учащимся сочинить свой «пароль» и включить его при повторном проведении игры.

**Звездное небо.**

**Цель игры** — развитие навыков инструментальной импровизации и ассоциативности музыкального мышления школьников.

**Дидактический материал:** инструменты шумового оркестра» бумага, тушь, краски.

**Музыкальный репертуар:** С.В. Рахманинов. Второй концерт для фортепьяно с оркестром (вступление).

**Методика и техника игры.** Для проведения музыкально- дидактической игры педагог выбирает 5-7 учащихся и раздает им музыкальные инструменты (бубен, пандейру металлофон, треугольник, колокольчики, маракасы). Школьникам предлагается выполнить следующее задание: с помощью полученных инструментов изобразить «звучащее звездное небо».

Далее на фоне звучания музыки концерта Рахманинова ребята «зажигают» большие и малые звезды («мерцающий свет» изображается на треугольниках, «падающие звезды» - глиссандо на металлофоне).

Игра носит импровизационный характер, и педагог может предложить исполнить вступление концерта на фортепьяно в четыре руки с учащимися.

После игры школьники рисуют «звездное небо» на тонированной или черной бумаге тушью или краской.

 **Музыкальное путешествие по Европе**.

**Цель игры** - обобщение знаний о народной и композиторской музыке Европы, развитие исполнительских умений и навыков.

**Дидактический материал:** нотные плакаты, портреты композиторов, географическая карга, ритмические карточки, атрибуты «машиниста» и «путешественников».

**Музыкальный репертуар:** произведения по программе 3 четверти третьего класса.

**Методика и техника игры.** Для участия в игре-драматизации педагог выбирает «машиниста», «путешественников», «певцов», «оркестрантов» и «композиторов». Урок строится в своеобразной форме рондо, где музыкальной темой становится «Попутная песня» М.Глинки, куплет которой звучит перед каждой станцией. В процессе игры учитель выполняет различные функции («отправляет» в дорогу «путешественников», ставит музыкальный рефрен и называет станции, объясняет задания, музицирует и оценивает работу класса).

Урок-путешествие начинается со звучанием «Попутной песни» М. Глинки: «машинист» дает гудок (на свистульке) и «поезд» отправляется в «путь». «Путешественники» имитируют движение поезда согнутыми в локтях руками (сидя за партой, стоя или двигаясь по классу).

**Первая станция,** на которой остановился «музыкальный поезд» - станция «мелодичная». На этой станции «путешественники» узнают по нотной записи мелодии, написанные на нотном плакате или доске, исполняют их «по руку» с названием нот или словами. (К примеру, исполняются белорусская народная песня «Бульба», «Наша песенка» Е. Басовского» чешская народная песня-танец «Полька», греческая детская песня «Родина», итальянская народная песня «Макароны»).

Если «путешественники» не справляются с заданием, то они остаются на этой станции. «В путь» отправляются те ученики, которые знают слова песен и правильно поют мелодию.

«Музыкальный поезд» останавливается на **второй станции - «ритмическая».** Здесь «путешественники» по ритму угадывают те произведения, которые исполняют им «оркестранты». (В ансамбле с учителем по оркестровой партитуре исполняется «Молдовеняска» и «Болеро»).

**Третья станция** - станция «Музыкальных загадок», на которой «путешественники» решают загадки.

**Четвертая станция** - «Композиторская». На этой станции «путешественники» встречаются с «композиторами», которые сочиняли музыкальную сказку.

«Музыкальное путешествие» продолжается и «поезд» прибывает на **пятую станцию** - «Слушательскую». Здесь «путешественники» по фрагментам определяют произведения и называют композиторов. (Произведения М. Мусоргского, Ф. Листа, Э. Грига, В. Моцарта, И. Штрауса, И.С. Баха, Л. Бетховена).

**Шестая станция** - «Исполнительская». На этой станции заканчивается «путешествие». Все участники игры - «машинисты», «путешественники», «певцы», «оркестранты», «композиторы» - завершают свое «музыкальное путешествие» исполнением песни Б. Савельева «Большой хоровод».

**Игра «Ритмическое эхо»**

**Цель:** развитие ритмического слуха, памяти, подготовительный этап к обучению нотной грамоте.

**Оборудование:** музыкальное наборное полотно, нотки.

**Методика проведения игры:** учитель хлопает ритм любой, известной детям, Попевки. Дети повторяют ритм учителя и проговаривают слоги: «ти» - восьмые, «та» - четверти.

**Игра «Определи по ритму»**

**Цель:** развитие ритмического слуха, внимания, быстроты реакции, памяти, тембрового слуха.

**Игровой материал:** карточки, на одной половине которых изображен ритмический рисунок знакомой детям песни, а другая половина пустая; картинки иллюстрирующие содержание песни; детские музыкальные инструменты – группа ударных (ложки, треугольник, барабан, бубен, музыкальный молоточек и др.). Каждому играющему дают по 2-3 карточки.

**Ход игры:** учитель исполняет ритмический рисунок знакомой песни или Попевки на одном из музыкальных инструментов. Дети по ритму определяют песню и картинкой закрывают пустую половину карточки (картинку после правильного ответа дает ведущий). Ритм можно прохлопать, простучать кубиками, палочками, ложками и т.д. при повторении игры ведущим становится тот, кто ни разу не ошибся.

**Примечание:** На усмотрение учителя и в зависимости от подготовленности класса ритмический рисунок на карточках может быть изображен в виде длительностей. Ритмический рисунок можно изобразить в виде коротких или длинных полосок.

**Игра «Вспомни мелодию»**

**Цель:** развитие ритмического слуха, памяти, внимания, быстроты реакции, умение точно воспроизводить ритмический рисунок по ритмической схеме.

**Игровой материал:** ритмические схемы на карточках или на наборном полотне.

**Методика проведения игры:** учитель на доске изображает ритм или ритмическую схему фрагментов из известных музыкальных произведений или песен, а дети должны, прохлопав ритм, узнать мелодию.

**Примечание:** Эта игра позволяет учителю разучивать ритмически трудные фрагменты из вокальных произведений.

**Игра «Узнай и спой»**

**Цель:** развитие ритмического слуха, памяти, мышление, быстроту реакции, певческих способностей.

**Игровой материал:** карточки по числу участников. На карточках изображены ритмические схемы фрагментов из знакомых детям произведений.

**Методика проведения игры:** учитель раздает детям карточки с ритмическими фрагментами из песен. Дети должны, прохлопав ритм, узнать произведение и также точно его воспроизвести голосом.

**Примечание:** на карточках могут быть разные ритмические схемы из одного вокального произведения. Можно выстроить целую «цепочку» из этих схем и тогда получится целое произведение, ритм которого дети должны исполнить «цепочкой» и узнать.

**Игра «Эхо»**

**Цель:** развитие динамического слуха, вокальных способностей, сформировать комплексное представление о песне.

**Методика проведения игры:** учитель пропевает фразу из песни, а учащиеся должны повторить точно так же, с теми же динамическими оттенками, паузами и пр. Так же поется и вторая фраза. Затем учитель поет сразу две фразы, прибавляя третью. Обыгрываются разные варианты: учитель поет громко, дети – тихо и наоборот. Затем учитель предлагает игру любому ученику, справившемуся с заданием.

**Игра «Громко - тихо»**

**Цель:** развитие динамического слуха, внимания, быстроты реакции.

**Игровой материал:** игрушка.

**Методика проведения:** из учащихся выбирается водящий, который выходит из класса. Остальные договариваются и прячут игрушку. Водящий, зайдя в класс, должен ее найти, руководствуясь звучанием песни, которую поют учащиеся класса (в целях закрепления используется песня, которую только что разучивали). Звучание песни усиливается по мере приближения к игрушке и наоборот, стихает по мере удаления от нее.

 **Игра «Громкая и тихая музыка»**

**Цель:** развитие динамического слуха, памяти, мышления. Закреплять умение различать динамические оттенки музыкальной речи: тихо (þ), громко (f), не слишком громко (mf).

**Игровой материал:** карточка из картона (размер 21см. х 7 см.), разделенная на три квадрата. Три небольших карточки – квадрата одного цвета, но различных по насыщенности, например: одна бледно-голубая, другая – ярко-голубая, почти синяя и третья – темно-синяя (можно подобрать подобные оттенки любого другого цвета). Цвет квадрата условно соответствует определенному динамическому оттенку: бледно-окрашенный квадрат – тихому звучанию музыки, квадрат с более насыщенной окраской – более громкому звучанию и ярко окрашенный – громкому звучанию музыки. (Образцы карточек прилагаются).

**Методика проведения игры**: играющим раздаются карточки, и объясняется их назначение. Звучит музыкальная пьеса, в которой динамические оттенки изменяются последовательно. Пьеса исполняется дважды, чтобы первый раз учащиеся внимательно прислушались к ним. При повторном исполнении они выкладывают на карточку квадраты, соответствующие по цвету динамическим оттенкам музыки.

**Примечание:** разноцветные квадратики можно не выкладывать, а поднимать вверх в соответствии услышанному звучанию. Если учитель сделает сразу три набора карточек: синие (три оттенка), красные (три оттенка), зеленые (три оттенка), то игру можно сделать еще интереснее.

Для этого необходимо прослушать музыку и не только узнать, громко она звучала или тихо, но и подумать какое у музыки настроение (грустное или радостное), чтобы выбрать подходящие по цвету квадратики (для печального настроения – оттенки синего. Например, для радостного - красные).

**Игра «Музыкальное лото»**

**Цель:** развитие тембрового слуха, внимания, памяти, речи, воспитание слушательской культуры.

**Игровой материал:** карточки (по числу учащихся), на которых изображены различные музыкальные инструменты. (Образец карточки прилагается).

**Методика проведения игры:** учитель раздает карточки каждому ребенку. Ученики прослушивают музыкальное произведение, и закрывают фишками те инструменты, которые исполняют музыку. Это может быть один или несколько музыкальных инструментов. Выигрывает тот ученик, который правильно закрыл фишкой звучащие инструменты.

**Игра «Моя семья»**

**Цель:** развитие тембрового слуха, умение различать регистры.

**Игровой материал:** карточки с изображением членов семьи: мамы, папы, ребенка. (Образцы карточек прилагаются).

Методика проведения игры: учитель раздает карточки каждому ученику. При прослушивании музыкального фрагмента или произведения целиком, учащиеся определяют тембр звучания голоса. И поднимают ту карточку, которая соответствует музыке.

**Игра «Угадай по голосу»**

**Цель:** развитие тембрового слуха, сформировать представление о тембре.

**Методика проведения игры:** учитель вызывает детей (количество зависит от фраз, предложений или куплетов в песне). Каждый ребенок получает «роль», т.е. будет исполнять фрагмент из знакомой песни. Затем дети уходят в конец класса и поют каждый свою часть песни.

**Игра «Музыкальный волчок»**

**Цель:** закрепление песенного репертуара, развитие ритмического слуха, внимание, памяти.

**Игровой материал и методика проведения игры:** картонный круг по краю которого наклеены иллюстрации к песням. В центре круга движущаяся стрелка. Направление стрелки показывает, какую песню должен исполнить ребенок. (Иллюстрация прилагается).

**Примечание:** Игру можно провести для закрепления выученных песен (в конце четверти, года) или как концерт для именинника.

**Игра «Из какой мы песни?»**

**Цель:** развитие певческих навыков, чистого интонирования, слуха, памяти, закрепление выученного репертуара.

**Игровой материал:** иллюстрации к разученным детьми песням или использовать рисунки детей (домашнее задание).

 **Методика проведения игры:** учитель предлагает детям иллюстрации известных песен или героев песен, дети отгадывают. Исполняется песня в разных вариантах: по ролям, ансамблем, с солистами, в инсценировке и т.д.

**Игра «Концерт»**

**Цель:** развитие певческих навыков, память, воспитание исполнительской и слушательской культуры.

**Методика проведения игры:** после разучивания нескольких песен (можно в конце четверти, полугодия), учащиеся исполняют знакомые им песни в концертном исполнении: с солистом, ансамблем, в виде инсценировки, «цепочкой», в костюмах, в масках и т.д.

**Игра «Конкурс дирижеров»**

**Цель:** закрепление знаний об элементах музыкальной речи, развитие навыков импровизации, внимания, памяти, быстроты реакции.

**Методика проведения:** каждый ребенок, который выходит в роли дирижера, предлагает свой темп исполнения песни и дирижирует в этом темпе. Каждый «дирижер» исполняет один куплет. Затем класс определяет наиболее лучший, наиболее удобный темп исполнения песни, тем самым, выбирая лучшего дирижера, который и руководит исполнением всей песни в своем темпе.

**Игра «Солнышко - тучка»**

**Цель:** обучение нотной грамоте, развитие ладового чувства, закрепление понятий «мажор», «минор», воспитание слушательской культуры.

**Игровой материал:** 2 карточки по количеству детей в классе, на которых изображены тучка и солнышко. (Иллюстрации прилагаются).

**Методика проведения игры:** при прослушивании музыкальных произведений, учащиеся поднимают соответствующую карточку. После прослушивания объясняют, почему подняли именно эту карточку. Ребенку, который правильно поднял карточку и сумел грамотно объяснить – фишка – «нотка».

**Игра – загадка «Расскажи мне о музыке»**

**Цель:** формировать умение формулировать свое мнение о музыке, высказывать его, воспитание слушательской культуры и определять вид развития музыки.

**Методика проведения игра:** учитель предлагает прослушать песню или музыкальное произведение и быть готовым ответить на любой вопрос. Например: ваше впечатление о прослушанной музыке (песне); какой лад?; композиторская или народная музыка (песня)? и т.д. Выслушав выступления учеников, учитель называет детей (награждает), у которых были самые интересные ответы.

**Примечание.** Эту игру можно использовать на уроках во время различных видов деятельности. Количество вопросов зависит от подготовленности класса, репертуара и темы урока.

**Игра «Клоуны»**

**Цель:** воспитание слушательской культуры, развитие ладового чувства и музыкальной памяти.

**Игровой материал:** два клоуна в разноцветных костюмах. Один клоун грустный, а другой веселый. Фланелеграф.

**Методика проведения игры:** учитель исполняет произведение Д.Б.Кабалевского «Клоуны». Учащиеся, слушая музыку, должны определить музыка какого клоуна звучит и выложить на фланелеграфе самого клоуна в определенном костюме. Если музыка мажорная, веселая, то клоун веселый, в ярком костюме и наоборот.

**Примечание.** Играя в эту игру, можно использовать музыку на усмотрение учителя. Для закрепления ладового чувства и определения характера музыки.

**Игра «Музыкальная викторина»**

**Цель:** закрепление знаний о музыкальных произведениях, композиторах, развитие музыкальной памяти и слушательской культуры.

**Методика проведения игры:** учитель исполняет или дает в записи музыкальные произведения знакомые детям. Игру можно применять после разучивания как вокальных, так и инструментальных произведений. Игру проводить для закрепления знаний учащихся в конце каждой четверти или года.

**Игра «Ожившие картины»**

**Цель:** закрепление пройденного материала, развитие музыкальной памяти, ритмического и музыкального слуха.

**Игровой материал:** рисунки учащихся (домашние задания за четверть).

**Методика проведения игры:** учитель помещает новые рисунки детей за четверть и предлагает им узнать, какая картинка «ожила». Учитель исполняет (или в грамзаписи) отрывки из музыкальных произведений или фрагменты песен. Дети отвечают на дополнительные вопросы.

**ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК**

**Цель:** развитие музыкального слуха и музыкальной памяти детей.

**Игровой материал:** большой цветок, состоящий из семи лепестков разного цвета, которые вставляются в прорезь в середине цветка. На обратной стороне лепестка – рисунки к сюжетам произведений, с которыми дети знакомились в классе.

1. «Кавалерийская» Д.Б.Кабалевский.
2. «Клоуны» Д.Б.Кабалевский.
3. «Болезнь куклы» П.И.Чайковский.
4. «Шествие гномов» Э.Григ.
5. «Дед Мороз» Р.Шуман и т.д.

**Ход игры**

Дети сидят полукругом.

Приходит садовник (учитель) и приносит детям необыкновенный цветок. Вызванный ребёнок вынимает из середины любой лепесток, поворачивает его и отгадывает к какому произведению данная иллюстрация. Если произведение известно ему, то ребёнок должен назвать его и имя композитора. Учитель исполняет произведение или включает запись.

Все дети активно участвуют в определении характера, темпа, жанра произведения.

**ТРИ МЕДВЕДЯ**

**Цель:** формирование чувства ритма детей.

**Игровой материал**: фигурки медведей из картона, раскрашенные в русском стиле, - Михайла Потапыча, Настасьи Петровны, Мишутки.

**Ход игры**

**Учитель:** Вы помните, ребята, сказку "Три медведя" ? В последней комнате Машенька легла на минуточку в кроватку и заснула. А в это время медведи вернулись домой. Вы помните, как их звали? (Дети отвечают) Послушайте, кто первый зашёл в избушку?

Выстукивает ритмический рисунок на инструменте на одном или двух звуках. Дети называют, кто пришёл.

**Учитель**: Как мишка идёт? (выводит фигурку ) Медленно, тяжело. Прохлопаем ритм, как он идёт. Кто из трёх медведей пришёл? (Дети отвечают, игра продолжается).

**СЛАДКИЙ КОЛПАЧОК**

**Цель:** развитие музыкальной памяти детей.

**Игровой материал:** колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один - для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод, прочитать стихи). На карточках - рисунки по сюжету произведения или текст, который читает учитель. Конфеты на каждого ребёнка.

**Ход игры**

Дети сидят полукругом. По всему классу расставлены колпачки. Приходит грустный Петрушка (перчаточная кукла). Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок, а под какой - забыл. Надо этот колпачок обязательно найти! Учитель предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание, найденное под ним. Под последним колпачком - угощение. Колпачок с угощением может находиться не только в поле зрения детей, но и быть где-то спрятан.

**ВЕСЁЛЫЕ ПОДРУЖКИ**.

**Цель:** развитие чувства ритма детей.

**Игровой материал:** плоские фигурки из картона (5 шт.). Можно использовать варианты: все куклы одной величины, но раскрашены по-разному, или куклы разного размера (по типу матрёшек) в одежде с различными узорами и т.д.

**Ход игры**

Фигурки стоят на столе, одна за другой в колонне. Дети сидят полукругом или в шахматном порядке, лицом к столу. Звучит русская народная мелодия «Светит месяц».

**Учитель:** Познакомьтесь, ребята к нам в гости пришли весёлые.

Подружки: Дашенька, Глашенька, Сашенька, Иринушка, Маринушка. (Выставляет их в одну шеренгу.) Они очень любят плясать и хотят вас научить. Вот как умеет Дашенька!

Учитель берёт матрёшку и выстукивает деревянной подставкой ритмический рисунок. Дети повторяют ритм на деревянных ложках. Можно просто отхлопать ритм в ладоши. Ритмы так же можно демонстрировать детям, исполняя их на музыкальном инструменте.

**МУЗЫКАЛЬНАЯ ПОЛЯНА**.

**Цель:** знакомство с музыкальными длительностями; развитие чувства ритма детей.

**Игровой материал:** фланелеграф. Составить игровое поле: в верхний угол прикрепить солнышко, а внизу небольшие цветочки, фигуру девочки. Три больших василька и пять маленьких для фланелеграфа.

**Ход игры**

**Учитель**: Как весело летом! Мы ходили по мягкой траве, загорали, купались. Посмотрите на поляну: девочка собирает цветы и поёт.

*Василёк, василёк,*

*Мой любимый цветок*.

Вызванный ребёнок выкладывает цветочками на фланелеграфе попевку.

Все дети отхлопывают её и пропевают. Можно сделать на всех детей карточки и большие и маленькие цветочки, чтобы в игре участвовал каждый ребёнок.

 **2. Музыкальные игры на уроке музыки и во внеурочной деятельности**

 **Замри**

Дети танцуют под веселую плясовую музыку, выбирая движения произвольно или по заданию учителя. С прекращением музыки они замирают в разных позах, а водящий пытается их рассмешить. Тот, кто пошевелится, уходит с водящим. Игра продолжается до тех пор, пока останется один ученик, который и становится водящим.

 **Колобок**

Водящий — Колобок, остальные дети – герои сказки. Водящий сидит на корточках в центре, остальные исполняют под музыку соответствующие движения. С окончанием музыки один из учеников обращается к Колобку, передавая интонации своего персонажа: «Колобок, Колобок, я тебя съем!», и пытается догнать его (бегают по внешнему кругу). Если он не догнал Колобка, говорит грустно: «Не догнал!» или радостно: «Ой, поймал!» Пойманный Колобок становится в круг и исполняет роль того, который его догнал. Звучит другая музыкальная пьеса, и игра продолжается.

 **Найди предмет**

Учащиеся свободно располагаются в помещении. Один из них прячет игрушку или другой предмет (в руках за спиной). Водящий, ориентируясь на смену динамики звучания музыки, пытается найти игрушку: тихая музыка – водящий идет не в том направлении, громкая — идет к игрушке правильно, музыки нет — игрушка спрятана у данного ученика.

 **Один лишний**

Учащиеся становятся парами в круг (их должно быть нечетное число), один ученик – в центре его. Под медленную музыку русского лирического танца они движутся парами, исполняя переменный шаг.

С изменением музыкального сопровождения (на быструю музыку) дети, стоящие ближе к центру, образуют круг и, взявшись за руки, двигаются вправо по кругу мелкими, быстрыми шагами, задевая пятками пол; остальные тем же ходом двигаются в противоположном направлении, поставив руки на пояс. Один лишний танцует в центре, произвольно подбирая движения. С прекращением музыки внутренний круг разрывается, все дети, в том числе и лишний, быстро выбирают себе новую пару. Один играющий становится лишим. Игра повторяется.

 **Пляска**

Дети пляшут под музыку, используя знакомые плясовые движения. С окончанием музыки они бегут на свои места и строятся в две колонны. Выигрывает колонна, которая построилась быстрее. Кроме того, следует учитывать правильность, выразительность, вариативность и ритмичность исполняемых движений. При повторении игры продолжительность музыкального фрагмента обязательно меняется.

 **Слушай звуки**

Ведущий договаривается с детьми о том, что когда он нажмет определенную клавишу (произнесет определенное слово высоким или низким тоном), они примут соответствующую позу. Когда ведущий будет исполнять музыку (хлопнет в ладоши), дети свободно двигаются в пространстве комнаты (можно предложить им ходить по кругу).

1) Звук – клавиша нижнего регистра или произнести низким тоном слово «до». Поза – «плакучей вы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены локтях и висят, голова наклонена к левому плечу).

2) Звук – клавиша верхнего регистра или произнести высоким тоном слово «си». Поза — «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

 **Где звучит?**

Все ученики становятся в круг. Ведущий выбирает одного игрока, выводит его в центр круга, завязывает глаза, всем, стоящим в кругу, раздает звучащие предметы (погремушка, бубен, дудочка, резиновая игрушка – пищалка, свисток, барабан и др.), и затем указывает по очереди каждого с целью воспроизведения звука одним из предметов, а стоящий в центре, называет инструмент, определяя сторону или направление звучания. Например: «Справа звучит дудка. Слева — гармошка. Спереди — барабан» и т. д.

Усложнение: Выбирается один звучащий предмет, который прозвучав, меняет место нахождения, а игрок с завязанными глазами должен найти его на ощупь.

 **Дождик, лей веселей!**

Играющие свободно размещаются на площадке. У каждого на руке ленточка одного из четырех цветов. На строки 1 —6 все играющие встряхивают кистями рук в соответствии с размером стихотворения. На строки 7—11 двигаются поскоком врассыпную, продолжая встряхивать кистями рук. В это время ведущий раскладывает в разных местах площадки четыре обруча разного цвета. По сигналу ведущего играющие собираются у обруча своего цвета.

Дождик, лей веселей!

Теплых капель не жалей!

Для лесов, для полей,

И для маленьких детей,

И для мам, и для пап

Кап-кап! Кап-кап!

Будет, будет лето

В радугу одето.

Жаркое солнце яркого цвета,

Яркого, красивого,

Желтого и синего,

Зеленого, красного

И любого, разного

(П. Синявский)

 **Если нравится тебе**

Учащиеся свободно располагаются на площадке. Учитель становится так, чтобы все его хорошо видели, запевает песнь и показывает движения. Ученики подхватывают песню (мелодия проста и запоминается сразу) и вслед за учителем проделывают все движения. Если нравится тебе, то делай так… (Два щелчка пальцами над головой.) ‘

Если нравится тебе, то делай так… (Два щелчка пальцами над головой.) Если нравится тебе, То и другим ты покажи. Если нравится тебе, То делай так… (Два щелчка пальцами над головой.)

Дальше все строки куплетов повторяются еще три раза, но движения заменяются другими: сначала – два хлопка в ладоши, потом – два хлопка по коленям, потом — два притопа ногами. Затем ученики поют:

Если нравится тебе, то ты скажи: «Хорошо!»

Если нравится тебе, то ты скажи: «Хорошо!»

Если нравится тебе, то и другим ты покажи. Если нравится тебе, Хорошо, хорошо! В заключение игры поют: Если нравится тебе, То делай все… (Повторяются подряд одно за другим все движения: два щелчка, два хлопка в ладоши, два хлопка по коленям, два притопа ногами.) Хорошо!

Если нравится тебе, То делай всё! (Все движения повторяются снова.) Хорошо!

Если нравится тебе, То и другим ты покажи. Если нравится тебе, Хорошо!

 **Музыкальные змейки**

Играющие делятся на три команды и выстраиваются в колонны по одному. Каждая колонна (змейка) имеет свою мелодию (марш, вальс, полька). Мелодия перед игрой повторяется один-два раза. Затем по сигналу учителя исполняется одна из мелодий. Змейка, к которой относится эта мелодия, идет под музыку в разных направлениях, делая различные движения. После прекращения музыки останавливается в том положении, в котором ее застала последняя музыкальная фраза. То же происходит и с другой, и с третьей змейками. Игра может повторяться. По сигналу учителя змейки быстро выстраиваются на своих первоначальных местах. Выигрывает команда, построившаяся первой. *Варианты*: змейка движется заданным способом; змейка по второму сигналу выстраивается в колонну по росту; змейка выстраивается в шеренгу по росту.

 **Музыкальное объятие**

Дети двигаются, прыгают по комнате под веселую музыку. Когда музыка замолкает, каждый ребенок должен крепко обнять кого-либо. Затем музыка продолжается, дети прыгают по комнате парами. В следующий раз, когда музыка прекращается, дети обнимаются парами. По мере продолжения игры создаются все большие и большие круги, пока все дети не объединятся в одном музыкальном объятии.

 **Узнай по голосу**

Дети становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за учителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и поют:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя — узнай!

Учитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, указанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

**3. Игровые упражнения на музыкальных инструментах**

**УПРАЖНЕНИЕ 1**. Ребенок отстукивает сильные доли такта. На этом фоне другой ребенок точно повторяет на ударном инструменте, например на погремушке, ритмический рисунок, исполненный первым ребенком (прием эхо). Помимо погремушки в этом упражнении могут применяться другие простейшие музыкальные инструменты (ложки, трещотки, дудочки и др.), что значительно разнообразит палитру звуков.

В этом упражнении могут принять участие как одна, так и несколько групп детей.

Если в музицировании участвует группа детей, то они в произвольном порядке повторяют отдельные ритмические фигуры. Это позволяет активизировать внимание детей, развить быстроту их мышления и двигательных реакций.

При неправильном «ответе» ребенка следует повторять ту ритмическую фигуру, в которой была допущена ошибка. После правильного ответа ритмическая фраза исполняется целиком. Погремушка может быть своеобразной дирижерской палочкой, которая указывает на того из детей, кто в данный момент должен сыграть «ответ».

Методически эффективно соединять исполнение ритмического рисунка с ритмичным скандированием: «та» (четверть), «ти» (восьмая), «тири-тири» (шестнадцатые). Это способствует закреплению в памяти ребенка приобретенных ритмических навыков, развитию его речевого аппарата, улучшает координацию движений рук. Дети очень быстро осваивает это речевое подкрепление и с успехом применяют его при самостоятельной игре со сверстниками.

**УПРАЖНЕНИЕ 2**. Очень похоже на упражнение 1, только в данном случае второй ребенок должен сымпровизировать «ответ» (в заданном темпе и размере).

**УПРАЖНЕНИЕ 3**. (игра-задание «Замкнутый круг»). Ребенок предлагает своим сверстникам сочинить продолжение ритмического рисунка в заданном темпе и размере.

 1-й ребенок исполняет ритмический рисунок,

2-й ребенок должен придумать свой импровизированный «ответ». На его «ответ» придумывает ритмическую импровизацию

3-й ребенок и т.д., пока круг не замкнется.

Игра может проводиться в разных темпах, с изменением динамических оттенков, с использованием разных инструментов, дети могут также исполнять ритмы, хлопая в ладоши.

Каждое из приведенных выше упражнений может выполняться со следующими изменениями: размера (2/4, 3/4, 4/4 и др.); темпа; динамических оттенков (форте, пиано, фортиссимо, пианиссимо, крещендо, диминуэндо и т.д.); последовательности ритмических фигур; состава инструментов.

Эти «вариации» в рамках одного упражнения тренируют у детей быстроту реакции, помогают им умело и быстро действовать в любой «музыкальной» ситуации. Но самая главная ценность этих упражнений в том, что дети САМОСТОЯТЕЛЬНО создают музыкально - игровую среду на тех инструментах (в данном случае погремушке), которые они сделали своими руками.

**УПРАЖНЕНИЕ 4**. Дети с закрытыми глазами по тембру пытаются отгадать, какая погремушка звучит. Предварительно дети слушают звучание своих погремушек, делают простейший слуховой анализ (тихая - громкая, низкая - высокая, глухая - звонкая и т.п.), придумывают названия своим погремушкам. После этого кто-то из детей «показывает» голос одного из инструментов - все отгадывают. Победитель (тот, кто отгадает правильно и быстрее) играет на инструменте, а затем задает своим товарищам следующую загадку.

**3.Музыкально - дидактические игры с применением инструментов-самоделок**.

 Развивая музыкальные способности, эти игры помогают при изучении музыкальных инструментов, закреплении пройденного материала. В процессе игры непринужденно решаются разные задачи творческой направленности.

 «**Отгадай-ка»**

**Цель игры** - развивать музыкальную память и слух.

**Описание.** Перед педагогом (или ребенком, исполняющим роль водящего) на столике лежат несколько музыкальных инструментов, которые сделали дети. Выбор варианта игры зависит от возраста детей и уровня их музыкального развития.

Инструменты должны различаться по величине (размеру), строю и тембру. Педагог демонстрирует детям звучание этих инструментов. После этого, с помощью считалки, выбирается водящий (или водящим становится победитель предыдущей игры). Инструменты, в соответствии со своими внешними характеристиками (размер, цвет, форма корпуса, из чего сделан музыкальный инструмент и др.), получают названия : малый, средний, большой, или белый, черный, желтый, или погремушка из спичечных коробков, из упаковок от киндер- сюрпризов, из лимонадной банки и т.д. Дети, которые выступают в роли экспертов, закрывают глаза и готовятся отгадывать.

Водящий играет ритмический рисунок (или мелодию) на каждом из демонстрируемых инструментов и кладет его обратно на стол. Эксперты (дети) по очереди отгадывают, какой инструмент прозвучал, и аргументируют свои высказывания. Например: «Позвучали малая и большая погремушка. Малая погремушка звучит выше и тише, чем большая, у нее более легкий и шуршащий звук. Большая погремушка звучит немного грубо, резко и громко».

Увеличивая количество инструментов, сокращая продолжительность их демонстрации, а также сравнивая похожие по тембру инструменты или отгадывая одновременно звучащие инструменты, можно дифференцировать задания по уровню сложности.

**Методические указания**. Для младших школьников можно подготовить подсказки - список имен прилагательных, который поможет детям дать более полное, аргументированное описание звучания инструмента, а также позволит им расширить свой словарный запас. Дошкольникам педагог должен помочь сам, дополняя высказывания детей (не всегда точные) более подходящими характеристиками и определениями.

**Вариант 1.** Дети с закрытыми глазами (инструменты также могут находиться за ширмой) по звучанию пытаются отгадать название инструмента. Даются три попытки. Причем после второй педагог еще раз «показывает» голос инструмента. Победитель (тот, кто отгадает правильно и быстрее) играет на инструменте, а затем задает своим товарищам следующую загадку.

Для этого задания могут также использоваться карточки с изображениями инструментов, на которые дети указывают, отвечая на загадку.

**Вариант 2**. Педагог дает водящему мешочек, в котором находится музыкальный инструмент. Водящий, не видя инструмента, на ощупь определяет его характеристики. Например: деревянный предмет, имеющий боковое отверстие, покрыт лаком, у него серебристая поверхность и есть ручка, к предмету на веревочке привязана палочка. Дети, руководствуясь характеристикам водящего, называют инструмент (рубель).

**Вариант 3**. Педагог (водящий) берет два (три) разных инструмента и по очереди играет на каждом из них. Дети должны правильно назвать инструменты в той последовательности, в которой они прозвучали.

**Вариант 4**. Педагог (водящий) играет по очереди на инструментах из одной группы. Например, на погремушках (из йогуртовых стаканчиков, из бутылочных пробок, из баночки из под крема и т.д.) или на трещотках из линеек (малая, большая). Дети должны правильно назвать инструменты, дифференцируя их по высоте звучания: инструмент с высоким или низким звучанием, с шуршащим или гремящим звучанием и т.д.

**Вариант** 5. Звучат одновременно несколько инструментов (однородных или разных), на которых музицируют педагог и дети - победители предыдущих игр. Дети должны узнать инструменты, участвующие в ансамбле.

**Вариант 6**. Определить название песни (ранее разученной) по фрагменту мелодии, исполняемой на горшкофоне, бутылкофоне или флейте Пана.

**Вариант 7.** Определить состав инструментов ансамбля, создающего музыкальное сопровождение под звучащую фонограмму.

В этой игре также могут использоваться карточки с условными обозначениями или фотографиями инструментов. Дети, отгадав название инструмента, выбирают необходимую карточку и закрепляют ее на фланелеграфе.

**«Лесное эхо»**

**Цель игры** - развивать музыкальную память и чувство ритма, формировать навыки игры на простейших ударных инструментах.

**Описание**. Дети, играя на инструментах или хлопая в ладоши, повторяют ритмический рисунок, заданный педагогом, изменяя динамику звучания. На ритмический «вопрос» педагога дети могут сыграть (прохлопать) два и более «ответов», если этого требует постепенность диминуэндо или крещендо.

**«Найди свое место»**

**Цель игры** - развивать сенсорные способности детей, умение сопоставлять, сравнивать, находить тождества и различия.

**Описание**. По очереди звучат изученные детьми разные музыкальные инструменты. Дети сидят с закрытыми глазами и слушают, после чего расставляют на столе инструменты в том порядке, в котором они прозвучали.

Для начинающих лучше брать контрастные по звучанию инструменты, например погремушку, трещотку, барабан, флейту Пана, пищалку, трехструнку. В дальнейшем можно использовать инструменты, сходные по звучанию (погремушка из йогуртовых стаканчиков и погремушка из лимонадной банки и т.п.).

**Варианты**. Перед детьми выложены на демонстрационном столе музыкальные инструменты. После того как дети закроют глаза, педагог или водящий играет на каждом из них и затем раскладывает инструменты в другом порядке. Дети должны: а) сказать, какие инструменты не прозвучали; б) расставить инструменты в том порядке, в котором они прозвучали; в) назвать, в каком порядке они прозвучали.

Педагог может также подложить еще один или несколько инструментов, чтобы проверить детей на внимательность.

Педагог или водящий просит детей разложить инструменты по величине, по силе звучания, по определенным признакам (форма корпуса инструментов, материал, из которого они сделаны, принадлежность к классификационным группам и т.п.), по продолжительности игры во время демонстрации звучания и т.п.

**«Ручеек»**

**Цель игры** - формировать мотивацию ребенка к творчеству, импровизации и элементарному сочинительству; развивать быстроту реакции.

**Описание**. Перед каждым ребенком (на подставке лили на стульчике) лежит музыкальный инструмент.

Вместе с педагогом, который аккомпанирует на балалайке или другом инструменте, дети создают музыкальное произведение следующей формы: А В А С А, где А - это «установочный» наигрыш педагога, а В, С, D, Е и т.д.- это импровизация на заданную мелодию (наигрыш) одного ребенка и ли нескольких одновременно.

**Вариант.** Когда звучат наигрыши педагога, дети меняются музыкальными инструментами со своими товарищами, сидящими справа (или слева). Образуется своеобразная музыкальная круговерть, в которой каждый ребенок успевает помузицировать на всех инструментах. Игра заканчивается, когда у детей в руках оказываются исходные инструменты.

**«Тройка»**

**Цель игры** - развивать умение быстро выполнять задания в коллективе, сенсорно - аналитические и креативные качества ребенка.

**Описание.** Группа детей делится на две команды. Каждой команде демонстрируются три музыкальных инструмента. Члены команды должны быстро найти по три признака сходства и различия этих инструментов, показать (вспомнить или придумать) три основных приема игры на данных инструментах. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание.

P.S.

Очень много интересного материала можно взять для уроков музыки

на сайте «Детям о музыке» [*http://www.muz-urok.ru/igraem\_na\_urokah.htm*](http://www.muz-urok.ru/igraem_na_urokah.htm)

**