

О.А. Пермяков

І.М. Власенко

О.О.Лаврентьєва

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ МУЗИКИ

УДК 37.02:78+371.382

ББК 74.266.7

Автори-укладачі:

О.А.Пермяков, кандидат педагогічних наук, доцент;

І.М. Власенко, кандидат мистецтвознавства, доцент;

О.О.Лаврентьєва, кандидат педагогічних наук, доцент.

Рецензенти: С.О.Скидан, доктор педагогічних наук, професор;

О.М.Маркова, доктор мистецтвознавства, професор.

Рекомендовано до другу вченою радою КДПУ (Пр. №9 від 09.04.2009 р.)

Пермяков, О.А. Дидактичні ігри на уроках музики: науково-методичний посібник / О.А. Пермяков, І.М. Власенко, О.О. Лаврентьєва. - Кривий Ріг: Видавничий дім, 2009. – 210 с.

Мета пропонованого посібника - допомогти вчителям музики, що працюють у початкових класах, в організації й проведенні дидактичних ігор на уроках музики. У посібнику представлений теоретичний матеріал про основи гри; методика проведення дидактичних ігор на уроках музики в початкових класах; досвід роботи вчителів музики, описаний у методичній літературі: ігри на розвиток темпу й метроритму, звуковисотного чуття, чуття тембру, динамічного чуття, музичного сприйняття, музичної пам'яті, вокально-хорових навичок та інших музичних здібностей, а також різноманітні ігри, які можна використати на різних етапах уроку.

Посібник буде корисним вчителям музики початкових класів, а також студентам, викладачам педагогічних училищ і вищих навчальних закладів.

ЗМІСТ

ВСТУП	12
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ГРИ	14
1.1. З історії ігор.....	14
1.2. Розробка проблеми ігор у психолого-педагогічній літературі.....	18
1.3. Роль гри в житті учнів.....	25
1.4. Трактування поняття «гра» у психолого-педагогічній літературі.....	29
1.5. Класифікація ігор у психолого-педагогічній літературі	31
1.6. Структура дидактичних ігор	41
1.7. Особливості дидактичних ігор на уроках музики	52
1.8. Організація й проведення ігор	61
<i>Питання й завдання для самоконтролю</i>	75
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ МУЗИКИ	76
2.1. Психолого-педагогічні особливості дидактичних ігор на уроках музики у молодших класах	76
2.2. Розвиток здібностей школярів засобами дидактичних ігор	80
2.3. Методики виявлення рівня розвитку музичних здібностей учнів.....	85
2.4. Розвиток музичних здібностей молодших школярів засобами дидактичної гри	90
2.5. Навчально-виховні завдання уроку музики у початковій школі	91
2.6. Ігрові прийоми, які застосовуються у побудові дидактичних ігор на уроках музики	93
2.7. Прийоми залучення школярів до ігрової діяльності	95
2.8. Особливості дидактичних ігор для початку уроку музики	96
<i>Музичне вітання</i>	97
<i>Творче музичне вітання</i>	97
«Допуск»	98
«Вартові казкового королівства».....	99
<i>Гра в кореспондентів</i>	99
«Музичний рибалка»	100
2.9. Ігри, що застосовуються під час вивчення нового матеріалу	100
«Від шепоту до крику».....	100

«Склади пісеньку»	100
«Чую-бачу-виконую»	101
Рондо	102
«Канон. Який варіант цікавіший?»	103
Симфонія. «Сільський диригент»	103
Гра «Музична колекція»	104
«Дерево мудрості»	105
2.10. Ігри на закріплення та узагальнення знань, умінь та навичок	105
«Вгадай мелодію»	105
«Музичний м'яч»	105
«Назви композитора»	106
«Пазли»	106
«Концерт-маскарад»	107
2.11. Уроки-ігри.....	107
«Рятувальна експедиція»	107
«Урок-концерт»	108
2.12. Плани-конспекти уроків музики із застосуванням дидактичних ігор.....	109
РОЗДІЛ 3. З ДОСВІДУ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ МУЗИКИ.....	122
3.1. Діагностика почуття темпу й метроритму засобами гри	122
Гра-тест «Кроки велетня, Тома й гнома»	123
Гра-тест «Долоньки»	124
«Ритмічний дует»	124
«Читаємо ритми»	125
«Годинникова майстерня»	126
«Ритмічна естафета»	127
«Телевізор»	127
Гра-тест «Ми маленькі звірятка»	128
Гра « Квапижки й Зіваки»	128
«Хованки»	129
«Крокуй під музику!»	129
Веселий потяг	129
«Слухаємо фрази»	130
«Ліхтарі»	130
«Сильні й слабкі долі»	131

«Відлуння»	132
«Жмурки».....	132
«Звірі-танцюристи»	133
«Зіпсований телефон».....	133
«Відгукнись»	133
«Скільки долей у такті?»	134
«Повтори ритм».....	134
«Дай відповідь»	135
Ритмічний диктант	135
«Ланцюжок».....	135
«Впізнай пісню».....	135
«Вступай вчасно!».....	136
«Чаплі»	136
«Озвучуємо вірші»	137
«Ансамбль».....	137
3.2. Діагностика й розвиток звуковисотного і ладового	
відчуття засобами гри	137
Гра-тест «Кіт і кошеня»	137
Гра «Мандрівка казковим лісом»	138
«Слуховий диктант»	140
Гра «Живе піаніно».....	140
Гра «Гойдалки».....	141
«Намалюй мелодичну лінію пісні»	141
«Високі й низькі»	142
«Чарівна драбинка»	142
«Драбинка».....	142
«Куди прямують нотки?»	143
«Сходинки»	143
Який регістр звучить?	143
Музичне лото	144
«Впізнай дзвіночок»	144
«Відлуння»	145
«Запитання – відповідь»	145
Подорож звукорядом.....	145
Імпровізація	146
Співаємо з нот	146
«Хазяїн і гості».....	146

«Гараж»	147
«Почуй і заспівай»	147
«Оберни інтервал»	147
«Скільки чуєш звуків?»	147
«Скільки нас співає?»	148
«Карусель»	148
«Що змінилося?»	148
«Вершники»	149
«Вкажіть правильне закінчення»	149
«Співаємо числами»	149
Музичний годинник	149
«Скільки чуєш звуків?»	152
3.3. Ігри на розвиток внутрішнього слуху	153
Спів зовнішній та внутрішній	154
«Прицілювання вухом»	154
«Співаємо ланцюжком»	154
«Світлофор співає пісеньки»	154
«Загублені уривки»	155
«Склади нотами мелодію»	155
3.4. Діагностика й розвиток відчуття тембру	155
Гра-тест «Темброві хованки»	155
Гра «Визнач інструмент»	156
«Якби ми були композиторами»	157
«Кулачки й долоньки»	157
«Слухаємо уважно»	157
«Визнач інструмент»	158
«Музичний будиночок»	158
«Впізнай голос»	158
«Що звучить?»	159
3.5. Діагностика й розвиток відчуття динаміки	159
Гра-тест «Ми поїдемо у «Голосно-Тихо»	159
«Заспіваємо як відчуваємо»	160
«Кіт і миші»	161
«Гірські відлуння»	162
«Веселий хоровод»	162
«Веселий марш»	162
«Шуліки»	163

«Музичне листя»	164
3.6. Ігри для розвитку музичного сприйняття	165
Пантоміма	165
«Мій настрій»	165
«Я – актор»	166
«Художник»	166
«Композитор»	166
«Солодкі звуки»	167
Золотий ключик	167
Зачарована квітка	168
Дзеркало	168
«Знайди себе»	168
«Музика про мене»	169
Миші й мишоловка	169
«Слухай фрази!»	169
«Спільне і різне»	170
«Рухайся за характером музики»	170
«Горобці й автівки»	170
Пісня – танець – марш	171
«Визнач жанр»	172
«Склади пісеньку»	172
«Добери картинку»	172
Море	173
«Відгадай»	173
Музичне лото	173
«Намалюй мелодичну лінію пісні»	174
«Таємничі обличчя»	174
«Слухаємо музику»	175
Концерт-маскарад	175
«Веселий бубон»	175
Музичний зоопарк	175
3.7. Ігри на розвиток музичної пам'яті	176
«Цікава луна»	176
Телевізор	177
«Повтори мелодію»	177
Живе фортепіано	177
«Впізнай мелодію»	177

<i>Нотний букварик</i>	178
<i>Нотна читанка</i>	179
<i>«Продовж назву»</i>	182
<i>«Пам'ятай свій твір!»</i>	182
<i>Книжка-іграшка</i>	182
<i>Біографічне лото</i>	183
<i>Пара за парою</i>	183
<i>Назви композитора</i>	183
<i>Хто більше</i>	184
<i>Знайко</i>	184
<i>На одну літеру</i>	184
<i>Тренуй свою пам'ять!</i>	184
3.8. Діагностика й розвиток музично-емоційної чуйності.....	185
<i>Гра-тест «Музична палітра»</i>	185
<i>«Подумай і відгадай»</i>	188
<i>«Підбери картинку»</i>	188
<i>«Море хвилюється»</i>	188
<i>«Чарівна кімната»</i>	189
<i>«Чашечка»</i>	189
3.9. Ігри на розвиток вокально-хорових навичок	190
<i>«Малюємо голосом»</i>	190
<i>У зимовому лісі</i>	190
<i>«Заспівай лінію»</i>	191
<i>«Повтори-но»</i>	192
<i>«Зимова ялинка»</i>	193
<i>«Весняні голоси»</i>	193
<i>«Музичний магазин»</i>	194
<i>«Співучі звуки»</i>	194
<i>Доміно</i>	195
<i>«У лісі»</i>	196
<i>«Співаємо гучно»</i>	196
<i>«Хто швидше скаже скоромовку»</i>	197
<i>«Забудько»</i>	197
<i>Вокальний телефон</i>	198
<i>Музичний баскетбол</i>	198
<i>«Співучі картинки»</i>	198
<i>«Проспівай далі»</i>	199

Висотний будинок	199
«Світло і тінь»	199
3.10. Розвиток інструментально-виконавських навичок.....	200
«Горобчик грає»	200
«Вчимося грати двома руками»	200
«Граємо на том-томі»	201
«Наші пальчики»	201
3.11. Музично-ритмічні ігри-вправи.....	201
«Жива пісенька»	202
Музично-ритмічні рухи для програмних творів початкових класів	203
«Сніг, сніг, сніг»	203
Ритмічні декламації	205
Пісня-гра "Оркестр"	206
3.12. Музично-творчі завдання	207
Ритмічні імпровізації.....	208
Мелодичні імпровізації.....	208
Мовні імпровізації.....	209
Інструментальні імпровізації.....	210
Комплексна музична імпровізація.....	211
Закінчи мелодію	211
Портрет улюбленої іграшки	211
«Портрет».....	212
«Якби ми були композиторами».....	212
Веселий танець.....	212
«Хто вийшов з лісу?»	213
«У кого що в середині»	213
"Звуки моєї домівки».....	214
3.13. Ігри для розвитку уваги	215
Брязкальце і бубон	215
«Будь уважним».....	215
«Не лови гав!»	215
«Почуй сигнал».....	216
Музичний світлофор	216
Веселі звірятка	217
Карусель	217
«Один без стільця»	217

Загадки-малюнки	218
Збери знаки	218
«Слідство ведуть знавці»	218
«Заборонена фігура»	219
3.14. Ігри для розвитку музичного мислення	219
Сольфеджіо з підказкою	219
Музичні загадки	220
Загадки з колективною відповіддю	222
Нотні жарти	226
Шаради	226
Ребуси	227
«Яка нота заховалася?»	228
Визнач голос	230
Додай прийменник	230
«Рахуємо разом»	230
«Склади слова»	231
«Перестав літери»	231
«Поєднай правильно»	231
«Загублені голосні»	232
«Розподіли по колонках»	232
«З частинок – ціле»	232
«Збери прислів'я»	233
«Зроби слово музичним»	234
«З одного слова – інше» (анаграми)	234
«Десять запитань»	235
«Називаємо правильно»	235
Музичні рівняння	235
«Що зайве?»	235
«Знайди слово»	236
«Об'єднай!»	236
«Зі складів – слова»	237
Логічні пари	237
«Спробуйте прочитати»	237
«Побудуй гаму»	237
«Що до чого»	238
«Крісло призера»	238
Тестові завдання і вікторини	239

3.15. Задачі	240
«Ноти».....	240
«Сім музичних інструментів».....	241
«Співацькі голоси»	242
«Опера».....	243
«Жанри пісень».....	243
«Нотна грамота»	243
«Література і музика»	244
«П'ять слів з літерою Л».....	245
«Сонатне алегро»	246
3.16. Кросворди	248
3.17. Лічилки	252
<i>Питання й завдання для самоконтролю</i>	254
ПІСЛЯМОВА	256
ЛІТЕРАТУРА	257

ВСТУП

Гра - один з основних видів людської діяльності. Видатний нідерландський мислитель XX століття Й. Хейзинга стверджує, що поняття «людина граюча» (*homo ludens*) аналогічне поняттю «людина, що створює», таким чином гра є специфічним фактором усього, що оточує людей у світі [83].

Значення гри в людському житті, її розвивальний характер традиційно підкреслювалися й у психології, про що свідчать роботи Л. Виготського, Д. Ельконіна, А. Мелік-Пашаєва, В. Ражнікова та ін. Педагогічні концепції гри розкриваються та аналізуються у працях А. Газмана, Г. Григор'єва, Л. Кондрашової, А. Макаренка, Г. Селевка, В. Сухомлинського, К. Ушинського, П. Щербаня та ін.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає у них можливість ефективної організації взаємодії педагога й учнів, продуктивної форми їхнього спілкування із властивими їм елементами змагання, безпосередності, непідробленого інтересу. Гра – творчість, гра – праця. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення до знань.

Дидактичні ігри дуже добре поєднуються з «серйозним» навчанням. Включення в урок дидактичних ігор та ігрових моментів робить процес навчання цікавим і привабливим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Використання на уроках музики дидактичних ігор сприяє формуванню у школярів вмінь швидко міркувати, послідовно, логічно й чітко висловлювати свої думки. Недарма великий український педагог В. Сухомлинський так говорив про гру: «У грі перед дітьми розкривається світ, розкриваються творчі здібності особистості. Без гри немає й не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це велике, світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається живильний потік уявлень. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості й інтересу... Без гри розумових зусиль, без творчої уяви неможливо представити повноцінного навчання» [73, с.92].

Відомі діячі музичної освіти - Ю. Алієв, О. Апраксіна, Н. Брюсова, О. Гумінська, Д. Кабалецький, Л. Масол, Н. Терентьєва та ін. - у своїх книгах пропонують способи використання ігор на уроках музики.

Гра на уроках музики дає можливість активізувати увагу учнів, знизити стомлюваність, стимулювати їх інтерес, підвищити, таким чином, ефективність навчання, оптимізувати розумові процеси, увести дитину в реальний світ людських відносин за допомогою гри. Ці та інші особливості гри досліджуються у у пропонованому посібнику «Дидактичні ігри на уроках музики».

У представленому посібнику надаються теоретичні основи організації й проведення дидактичних ігор; методика їх використання на уроках музики; представлений досвід проведення дидактичних ігор на уроках музики, описаний у методичній літературі: ігри на розвиток темпу й метроритму, звуковисотного чуття, чуття тембру, динамічного чуття, музичного сприйняття, музичної пам'яті, вокально-хорових навичок, музичних здібностей.

Підбираючи науково-методичний матеріал, автори орієнтувалися на його використання перш за все учителями музики, що працюють у початкових класах. Разом з тим, наведені у посібнику матеріали будуть корисні не тільки їм, але й студентам, викладачам педагогічних училищ і вищих навчальних закладів.

Автори виражають глибоку вдячність рецензентам, які надали неоціненну допомогу у підготовці й виданні даного посібника.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ГРИ

1.1. З історії ігор

Гра є предметом вивчення різних наук: історії культури й етнографії, педагогіки, психології, соціології та інших. Історія виникнення гри, як способу вирішення утруднень в утилітарній діяльності, засобу передачі інформації про реальну діяльність для навчання, засобу для змагання, розваги й естетичного вдосконалювання людини, розглянута в ряді робіт.

Для приклада візьмемо роботу Д. Ельконіна «Психологія гри», у якій розглядається два варіанти виникнення й становлення ігрової діяльності ще у часи первіснообщинного суспільства на зорі виникнення людства, коли полювання займало одне із центральних місць у житті давньої людини [87, с.18-19].

Так, за однією версією, після невдалого полювання могли виникнути ситуації, які вимагають імітації дій мисливців під час лову дичини. Якщо невдача в полюванні могла бути викликана непогодженістю колективних дій мисливців, то виникала необхідність попереднього відпрацювання цих дій, особливо молодими юнаками. При цьому хтось із досвідчених мисливців міг зображувати хитру й розумну тварину з усіма її звичками, а інші – процес організації полювання на неї. При цьому відтворювалися елементи реальної дійсності, що й є ознакою гри.

Можливий і інший варіант. Мисливці повертаються з багатою здобиччю. Їх радісно зустрічають одноплемінники. Мисливці розповідають про те, як відбувалося полювання, відтворюючи весь його хід, дії учасників – хто й що робив під час полювання і як себе виявив. При такому «переказі» - відтворенні відбувається своєрідне відволікання від суто оперативно-технічної сторони процесу полювання й наочно проявляється загальна схема дій, система відносин між учасниками полювання.

У обох випадках, на думку Д. Ельконіна, відбувається виділення із цілісної реальної й життєво важливої трудової діяльності тієї її частини, що може бути названа орієнтовною на відміну від

виконавської, стає предметом відтворення, а потім освячується, здобуваючи характер магічних обрядів.

Таким чином, можна із упевненістю сказати, що перші ігрові форми виникли ще в слаборозвинених обцинних формаціях. Вони могли виступати як засіб навчання, колективної освіти, передачі інформації. При цьому вони наділялися вищим магічним змістом для забезпечення захисної функції перед силами природи. Так виникли ритуальні ігри.

Важливу роль у розумінні функції ритуальних ігор зіграли дослідження К. Леві-Стросса, В. Тернера та інших вчених [70, с.135]. Сутність ритуальних ігор полягає, на думку авторів, у протиставленні організованих дій стихіям і невдачам. В. Тернер, зокрема, розглядає структуру ритуалу із чотирьох точок зору: символічної, ціннісної, суспільної та ролівої. Таким чином, ритуальні ігри несли в собі, на думку дослідників, функцію особливого засобу подолання критичних ситуацій за рахунок надання їм іншого статусу.

З розвитком суспільства, зі зміною формацій ритуали й обряди перестають відігравати важливу роль у житті суспільства. Магічний зміст гри втрачається й з'являються два основні її різновиди: ігри – театралізовані вистави й спортивні ігри. Гра починає розглядатися як феномен культури. Але з ряду причин вона потрапляє під вплив церкви й стає проповідником її ідей. А оскільки в стародавності ігри були концентрацією громадського життя, їм надавалося релігійно-політичне значення. Саме тому багато дослідників пов'язують походження гри з релігійною культурою.

Так, греки вважали, що боги протегують іграм. Ф. Шиллер стверджував, що античні ігри божественні й можуть служити ідеалом будь-яких наступних форм дозвілля людини [84, с.48]. У древньому Китаї святкові ігри відкривав імператор і сам брав у них участь.

Античним ідеалом була досконалість фізичної сили, духовної краси й творчих досягнень. Яскравим зразком організованого дозвілля можна вважати породжені в Древній Греції Олімпійські ігри, під час яких припинялися війни, встановлювалося перемир'я. Усі громадяни мали право на участь у цьому грандіозному святі спорту й брати

участь у будь-яких ігрових змаганнях.

Вважається, що всі народні й святкові ігри, які збереглися в духовному житті людей, виникли з язичеських обрядів. Однак, як пише Б. Мандель [43, с.113], із утвердженням християнства церква стала проявляти до ігор вороже ставлення. Стоглавий собор у XVI столітті засудив скоморошіві потіхи. Скоморохи – це мандрівні актори, які виступали як співаки, музиканти, акробати, дресирувальники, виконавці сценок, гострослови, які зачіпляють у своїх куплетах, репризах церкву й владу імущих. Вони відомі з XI століття, але особливу популярність одержали у XV-XVI століттях. Причина ворожості до них церкви зрозуміла. На противагу іграм, що виконували священні функції, ігри скоморохів побудовані як сатиричні сценки, що пробуджували протест, руйнували психологію слухняності, покірності, стриманості.

На середину XVII століття «ігрові бешкетування» були заборонені. Але за Петра I з'явилося європеїзоване дозвілля: асамблеї, «машкеради». Недарма перші петровські полки називалися «потішними» і призначалися для військових ігор юного царя. Елементи гри привнесли у дозвілля народу традиції європейської культури. Однак після смерті Петра I церква відновила порушену рівновагу ігрового дозвілля, «бісівські» ігри були заборонені.

Ігри довгий час були інструментом впливу на хід історичних подій, посередником між людьми й божествами. Якщо світогляд православних не завжди співвідносився з ігровим світовідчуванням, то в католицьких країнах служителі культу самі брали участь у святах, карнавалах, народних іграх. І тільки в епоху Реформації гоніння на ігри, як джерело гріха, стає нормою. Духівництво затверджувало догми про споконвічну гріховність людини, ігри переслідувалися в карному порядку. Церква, особливо протестантська, вбачала шлях приборкування ігрових страстей у праці. Звідси хвиля ворожого ставлення до мирських забав, яка прокотилася Європою. Ігри піддавалися анафемі, заборонялися ігрові дозвілля – танці, театр, шахи, карти, кості, кеглі тощо. За участь в іграх били ціпками, батогами, брали під варту. Гріховності, стихійності ігор і забав

протиставлялися стриманість, смиренність, «очисна праця».

Ці ж тенденції спостерігалися й в історії Радянської держави, в якій навчання та виховання були відділені від церкви, однак тут сповідалися церковні постулати в «революційній» практиці виховання. Дозвілля, гра завжди сприймалися в колишньому СРСР не тільки як сфера культури, але і як сфера суспільної діяльності. Саме тому гра завжди була піднаглядна й політизована.

Таким чином, можна помітити й у колишньому СРСР, і в Європі, і в Новому Світі подвійну політику церкви й державних інститутів відповідно до ігрової культури народу. З одного боку, підтримувалися ігри, що сягають корінням в обрядово-ритуальну сферу релігії, з іншого боку – засуджувалися ігри, що розвивають дух свободи. Заборона релігії в післяреволюційний час різко збіднила культуру дозвілля населення СРСР, були загублені традиції й у системі сімейного виховання, і в спілкуванні один з одним. Заборонивши релігію, представники керівництва знищили ігри, на яких виховувалися мільйони українців, й це місце, на жаль, довгий час залишалося порожнім.

Як бачимо, гра багатогранна. Вона розвиває, соціалізує, розважає, виховує. З моменту свого виникнення гра стає основною формою відтворення реальних життєвих ситуацій, сприяє виробленню в людини необхідних рис, якостей, звичок, розвитку здібностей, набуттю необхідних їй знань, умінь і навичок. Так, у Древніх Афінах процес виховання й навчання проходив у дусі ігор і змагань: діти змагалися в музиці, танцях, гімнастиці, малюванні й інших видах діяльності. В епоху Відродження такі просвітителі, як Т. Кампанелла, Т. Мор, Ф. Рабле пропагували ігровий спосіб навчання (учні в грі опановують основами наук). Я.А. Коменський пропонував всі «школи-майстерні» перетворити в місця для ігор. На його думку, навчання в будь-якій школі може стати універсальною грою, що відповідає віку кожного учня. Як особливу форму організації навчання у своїх працях рекомендували гру також Ж.-Ж. Руссо й Ф. Фрабель.

Сьогодні базою подальшого розвитку сучасних підходів до конструювання ігор може стати поєднання ідей наукової та народної

педагогіки.

1.2. Розробка проблеми ігор у психолого-педагогічній літературі

Проблема гри давно привертала до себе увагу дослідників. Загальну теорію гри почали розробляти В. Вундт, Г. Спенсер, Ф. Шиллер, значний внесок у цю теорію внесли Е. Берн, К. Бюлер, К. Гросс, Ж. Піаже, З. Фрейд, Е. Фромм, Й. Хейзинга, В. Штерн та інші.

У педагогіці й психології теорію гри серйозно досліджували П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, Н. Крупська, О. Леонтьєв, А. Макаренко, Г. Плеханов, С. Рубінштейн, В. Сухомлинський, К. Ушинський та ін.

Існують різні наукові підходи до пояснення причин появи гри. До основних варто віднести [44, с.114]:

- ✓ теорію надлишку нервових сил (Г. Спенсер, Г. Шуц);
- ✓ теорію інстинктивності, функції вправи (Ф. Бойтендаjk, К. Гросс, В. Штерн);
- ✓ теорію функціонального задоволення, реалізації вроджених потягів (А. Адлер, К. Бюлер, З. Фрейд);
- ✓ теорію релігійного початку (М. Бахтін, Й. Хейзинга);
- ✓ теорію відпочинку в грі (Г. Штейнталь);
- ✓ теорію духовного розвитку в грі (Л. Виготський, Д. Ельконін, А. Макаренко, Ж. Піаже, В. Сухомлинський, К. Ушинський);
- ✓ теорію впливу на світ через гру (О. Леонтьєв, Д. Узнадзе);
- ✓ теорію зв'язку гри з мистецтвом й естетичною культурою (Платон, Г. Спенсер, Ф. Шиллер, Ф. Фребель);
- ✓ теорію появи гри з праці (В. Вундт, Г. Плеханов і ін.);
- ✓ теорію абсолютизації культурного значення гри (Г. Гессе, С. Лем, Г. Ортега-і-Гассет, Й. Хейзинга).

Початок розробки теорії гри звичайно пов'язують із іменами таких мислителів XIX століття, як В. Вундт, Г. Спенсер, Ф. Шиллер,. Розробляючи свої філософські, психологічні й, головним чином, естетичні погляди, вони попутно, тільки в декількох положеннях,

торкалися й гри, як одного з найпоширеніших явищ життя, пов'язуючи походження гри з походженням мистецтва.

Для Ф. Шиллера гра – це скоріше насолода, пов'язана з вільним від зовнішньої потреби проявом надлишку життєвих сил і в той же час естетична діяльність. Надмір сил, вільних від зовнішніх потреб, є лише умовою виникнення естетичної насолоди, що надається грою [84, с.16].

Г. Спенсер також приділяє гри не занадто багато місця й спеціально не займається створенням її теорії. Його інтерес до гри, як і у Ф. Шиллера, визначений інтересом до природи естетичної насолоди. Однак проблему надміру сил, про яку говорить Ф. Шиллер, Г. Спенсер ставить у більш широкий еволюційно-біологічний контекст [86, с. 16].

Ближче всіх до розуміння виникнення гри підійшов В. Вундт. Однак і він був схильний вважати джерелом гри насолоду. Але якщо Г. Спенсер включав гру людини і в біологічний аспект, то В. Вундт включає її в аспект соціально-історичний [87, с.17].

Особливу популярністю користується теорія німецького психолога й філософа К. Грооса (у деяких авторів - К. Гросса). За К. Гроосом, сутність гри полягає в тому, що вона служить підготовкою до подальшої серйозної діяльності й формою самовдосконалення молодих істот і тому його теорію часто називають «теорією попередження». Сам же К. Гросс називав її теорією вправи або самовиховання. Теорія гри К. Грооса добре відома й була широко поширена в першій половині ХХ сторіччя. Варто сказати, що багато положень своєї теорії К. Гроос відносив до дитячої гри. На його думку, у грі дитина, вправляючись, удосконалює свої здібності; у дорослих до цього приєднується гра як доповнення до життєвої діяльності і як відпочинок. Саме в цьому К. Гроос вбачав основне значення гри.

Основна перевага цієї теорії полягає в тому, що вона поєднує гру з розвитком і шукає її зміст у тій ролі, яку гра виконує в розвитку. К. Гроос намагається вказати джерела гри, пояснюючи ігри людини так само, як ігри тварин, зводячи їх лише до біологічного фактора, інстинкту [43, с.114].

Не було майже жодного автора, який би описував гру, не

намагаючись внести свої корективи або доповнення в «теорію К. Грооса». Як пише Д. Ельконін, «у теорію гри К. Грооса хоча й вносилися різноманітні виправлення й доповнення, у цілому вона була прийнята К. Бюлером, Р. Гауппом, Е. Клапередом, В. Штерном; з російських психологів - В. Вахтеровим, Н. Виноградовим та іншими» [87, с.67].

Істотні корективи у теорію гри К. Грооса вніс К. Бюлер, який вважав, що прагнення до гри, до повторення тих самих дій підтримується задоволенням від самої діяльності. Таке задоволення К. Бюлер називав «функціональним задоволенням», а саму гру визначав «як діяльність, що супроводжується функціональним задоволенням й заради нього чиненим» [50, с.138].

Фрейдистські теорії відзначають у грі реалізацію витиснутих бажань: у ній розігрується й переживається те, що не вдається реалізувати в житті. У цих підходах гра – це смітник для того, що витиснуто з життя; із продукту й фактора розвитку вона стає тут виразом недостатності й неповноцінності, з підготовки до життя перетворюється у втечу від нього [43, с.114].

З новою точкою зору на гру і її виникнення виступив голландський зоопсихолог Ф. Бойтендайк. Якщо свою теорію К. Гроос будував на біологічному значенні гри, але при цьому не розкривав сутності самої діяльності, то Ф. Бойтендайк головну увагу приділяв саме природі гри й зв'язував основні особливості гри з характерними рисами поведінки, властивими дитячому організму. Разом з тим теорія К. Гросса й теорія Ф. Бойтендайка ототожнюють ігри тварин і людини, вони не бачають принципових розходжень між ними, тобто не бачать якісної відмінності дитини, яка розвивається в суспільстві й засвоює суспільний досвід, від дитинчат тварин [50, с.138].

Після Ф. Бойтендайка теорія гри в закордонній психології майже не розроблялася, хоча й велася велика робота з нагромадження матеріалів, що характеризують окремі сторони гри. Тут слід зазначити дослідження швейцарського психолога Ж. Піаже, який працював над розвитком мислення дитини в грі.

Перераховані вище теорії гри і її трактування тяжіють до

біологізаторського підходу. Матеріалістичний погляд на гру вперше був сформульований Г. Плехановим, який вказав на її виникнення з праці. «Гра, - указував він, – є дитя праці, яка необхідно передує їй у часі» [50, с.139].

У середині ХХ сторіччя інтерес до гри в закордонній психології відновився знову: це роботи Чи Девіда, Ментс Мори Ван, Девіда Турнера та інших учених [77]. Основну увагу дослідники приділяють рольовим іграм, які використовуються як на виробництві, так і в школі для тренінгу певних умінь, що дозволяють поліпшити навички міжособистісного спілкування й комунікації людей; можливості допомогти учням змінити їхні установки й поведінку у навчальному процесі.

Проблемами гри займалися й радянські вчені-психологи: Б. Ананьєв, М. Басов, П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв, С. Рубінштейн та інші.

М. Басов бачив джерела гри усередині особистості, у системі взаємин дитини з навколишньою її дійсністю й тим самим відмовився від чисто натуралістичної теорії гри, проте, аналізуючи поведінку людини за схемою «стимул – реакція», вчений не бачив предметної сутності людської діяльності, ототожнюючи її з активністю, що не дало змогу побудувати цілісну концепцію походження й розвитку теорії гри [87, с.142].

Своєрідну точку зору на гру розвивав П. Блонський. Він стверджував, що задовільної теорії гри поки що немає й не може бути тому, що термін «гра» застосовується до найрізноманітніших видів діяльності. Разом з тим П. Блонський указує на ті види діяльності дітей, які поєднуються терміном «гра» і дає їхній аналіз. Це уявні, будівельні, наслідувальні, рухливі, інтелектуальні ігри, ігри-драматизації. Взагалі ж П. Блонський, зводячи те, що звичайно називається грою, до будівельного й драматичного мистецтва дитини, доходить думки, що взагалі немає особливої діяльності, названою грою [87, с.143].

Значний внесок у розробку теорії гри вніс Л. Виготський. Він звернув увагу на гру як на провідний вид діяльності дітей дошкільного

віку й розробив гіпотезу про психологічну сутність розгорнутої форми рольової гри. Л. Виготський і його учні вважають визначальним в грі те, що дитина створює уявну ситуацію замість реальної й діє в ній відповідно до переносних значень, які при цьому він надає навколишнім предметам. Л. Виготський писав: «Якщо ми звернемося до примітивної людини, то побачимо, що в іграх дітей відбувається дійсна їхня професійна підготовка до майбутньої діяльності – до полювання, до розпізнання слідів звірів, до війни. Гра людської дитини також спрямована на майбутню діяльність, але головним чином на діяльність соціального характеру. Дитина бачить діяльність оточуючих її дорослих дітей, наслідує їй і переносить у гру, в грі опановує основними соціальними відносинами й проходить школу свого майбутнього соціального розвитку» [14, с.334].

На думку С. Рубінштейна, в основі гри лежать мотиви. «Мотиви ігрової діяльності відображають більш безпосереднє ставлення особистості до навколишнього; значущість тих або інших його сторін переживається в ігровій діяльності на підставі більш безпосереднього ставлення до їх власного внутрішнього змісту... У грі відбуваються лише дії, цілі яких значущі для індивіда за їхнім внутрішнім змістом. У цьому основна особливість ігрової діяльності...» [62, с.470].

Д. Ельконін розробив гіпотезу про історичне виникнення форми гри, яка характерна для дошкільників; теоретично довів, що рольова гра є соціальною за походженням й змістом; розкрив і проаналізував умови виникнення гри в онтогенезі й показав її розвиток під впливом виховання; розглянув внутрішню психологічну структуру гри; простежив її розвиток і вгасання; виявив функції гри в психічному розвитку дітей.

Д. Ельконін визнавав за грою не тільки значні розвивальні й виховні можливості, але й думав, що у грі формується сам механізм можливої зміни позиції й координації своєї точки зору з іншими можливими точками зору. Він також уважав: «Гра, як відображена модель поведінки, прояву й розвитку складних систем, що самоорганізуються, містить у собі альтернативні сценарії різних процесів життя. Але в будь-якій грі закладені «вільні» основи

самовираження, імпульси творчих ходів, виборів, переваг» [87, с.282].

У педагогіці гра розглядається як потужний виховний засіб. Ще К. Ушинський писав: «У грі формуються всі сторони дитячої душі, розум дитини, її серце й воля, і якщо говорять, що дитячі ігри пророкують майбутній характер дитини, то це правильно: гра має великий вплив на розвиток дитячих здібностей й нахилів [81, с.637].

Свій внесок у теорію гри внесла С. Русова, що бачила в грі засіб національного виховання, відродження народних традицій, індивідуалізації педагогічного впливу на учнів, діагностику соціальних уявлень дітей, їхнього морально-етичного розвитку, виявлення запасу знань і вмінь під час надходження дитини в школу.

Велику увагу грі приділяли Н. Крупська, А. Макаренко, С. Шацький. Наприклад, С. Шацький особливо виділяв ігри-імпровізації на казкові сюжети й сюжети, складені самими вихованцями за допомогою вихователя. Він так коментував ці ігри: «Як можна бачити, уявлення це, по суті, було своєрідною роботою над своїми ролями при особистій участі керівника. Чим далі розроблялася п'єса, тим яснішало, що ця форма діяльності є художньою, виразною грою, яка має той самий характер, що і гра у ляльки» [50].

Аналіз педагогічної спадщини В. Сухомлинського показує, що в очах педагога-гуманіста гра – необхідна потреба молодшого школяра. Для дитини гра є надзвичайно серйозною справою, оскільки в грі перед дітьми розкривається увесь світ, творчі можливості, відбувається повноцінний розумовий розвиток, вона є частиною яскравого духовного життя. Світ гри, казки, краси, музики, фантазії, творчості насичує інтелектуальне життя школяра й робить його радісним.

У ХХ сторіччі остаточно затверджується ставлення до гри як до особливої форми дитячого життя. Дослідженням закономірностей формування гри, її виховних функцій, обґрунтуванню методики використання гри в педагогічному процесі присвячені роботи Л. Артемової, Т. Маркової, Н. Кудикиної, Г. Усової та інших учених.

Так, Л. Байкова говорить про здатність гри оптимізувати настрій, викликати позитивні емоції, збагачувати життєвим досвідом,

розвивати психічні властивості і якості особистості. Разом з тим вона відзначає двоїстий характер гри: з одного боку, учасники гри залучені в певну, реальну діяльність, у процесі якої вирішують поставлені перед ними завдання; з іншого боку - дана діяльність лише моделює реальну ситуацію, будучи наслідуванням близьких людей, дорослих [5, с.7].

Д. Варламов і А. Лебедев пишуть: «У педагогіці ігри традиційно пов'язуються з дитячим вихованням, розвитком розумових і творчих здібностей дитини. Педагогічна теорія досліджує те, як впливає гра на вироблення навичок адаптації дітей у колективі, розвиток пам'яті, уваги, моральних якостей дитини. Гра розглядається як одна з форм діяльності дитини, що сприяє розвитку творчих здібностей, а також засвоєнню норм суспільної поведінки [11, с.70].

Далі автори стверджують, що гра виникає в результаті прагнення дитини наслідувати дії близьких людей, брати участь у житті дорослих. Наслідуючи дорослих дитина намагається перетворити навколишню дійсність. При цьому виникає протиріччя між прагненням усе зробити самій й відсутністю в дитини реальних можливостей. Це протиріччя, на думку О. Леонтьєва, «може вирішитися в дитини тільки в одному єдиному типі діяльності, а саме в ігровій діяльності, у грі» [11, с.71].

Усіляка гра – це діяльність. Однак діяльність – не єдина реалізація гри. До постійних її ознак необхідно віднести також мислення, моделювання, комунікативність і деякі інші.

Гра як діяльність характеризується моделюванням життєвої або уявленої ситуації. За визначенням Ю. Лотмана, гра – «особливого типу модель діяльності. Гра має на увазі реалізацію особливої – «ігрової» – поведінки, відмінної від практичної й від обумовленої звертанням до моделей пізнавального типу» [41, с.4].

Про роль гри як неодмінного атрибуту життя й діяльності учнів багато говорили інші відомі педагоги сучасності: Ю. Азаров, Ш. Амонашвілі, Є. Ільїн, Г. Лозанов, і інші. Використання гри перетворює її в потужний виховний фактор, оскільки сприяє гуманізації відносин у системі «учитель - учень».

1.3. Роль гри в житті учнів

Для дітей гра, насамперед, захоплююче заняття. У ній можуть брати участь діти з різним рівнем розвитку, вона доступна як сильним, так і слабким учням. Часом спритність, швидкість, кмітливість і дотепність бувають більш важливі, ніж детальне знання предмета. Почуття рівності, атмосфера захопленості й радості, відчуття посиленості завдань – все це дає школярам можливість перебороти соромливість, скутість, закріпаченість, які досить часто заважають учням вільно почувати себе на звичайному уроці.

Граючи, дитина пізнає світ, визначає себе в цьому світі, свою роль у колективі. Ігри вносять у душу школяра веселощі й радість, у них проявляється ініціатива й творчі здатності. У процесі гри дитина здобуває й розвиває безліч неоцінених якостей: спостережливість, фантазію, пам'ять, активність. Гра стимулює різні здібності: уміння порівнювати, комбінувати, міркувати, аналізувати.

У дитячій грі не тільки яскраво проявляється уява, але вона й розвивається більш ефективно, ніж в інших видах діяльності. Граючи, дитина створює нові образи, але найголовніше, – вигадливо комбінує старі. У грі діти «говорять» за допомогою іграшок, ігрових дій, сюжету, ролей.

Граючи, дитина легше встановлює зв'язок зі світом взагалі, у неї з'являються навички внутрішнього діалогу, необхідного для продуктивного мислення. У грі розвивається самосвідомість дітей – те, як вона ставиться до самої себе, ким себе вважає, як себе називає.

Гра змінює поведінку дітей: непосидько надовго зосереджується; флегматик пошваблюється, намагаючись не відстати від товаришів; капризуля охоче підкоряється загальним правилам. І це відбувається тому, що гра – завжди творчість, тому що жадає від дитини швидкої реакції в ухваленні правильного рішення, вибору тих або інших комбінацій з наявних. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, самостійно мислити, розвивається увага, бажання пізнання. Захопившись грою, діти не помічають, що вчаться: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в незвичних ситуаціях, розвивають уяву, фантазію. Навіть найбільш пасивні діти включаються в гру з

великим бажанням, докладаючи усіх зусиль, щоб не підвести товаришів.

Під час гри діти завжди дуже уважні, зосереджені й дисципліновані. Тому використання на уроці ігор робить процес навчання цікавим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких вирішуються ті або інші розумові завдання, підтримують і підсилюють інтерес дітей до навчального предмета. Гра – це могутній, незамінний важіль розумового розвитку дитини.

Гра дозволяє учням представити у взаємозв'язку всі компоненти комплексного змісту предмета «Музика». Гра, за визначенням багатьох психологів і педагогів, є також і важливим методом формування ціннісних орієнтацій (Л. Божович); діяльністю, у процесі якої більш успішно проходить засвоєння учнями методів поведінки (І. Янковська); розвитком творчих сил, уяви, фантазії, естетичного смаку (Л. Виготський, С. Шмаков).

Значущість ігор у навчально-виховному процесі обумовлена, у першу чергу, тим, що при традиційному підході до навчання у вчителя не існує вагомої потреби у формуванні й розвитку в учнів інтересу до досліджуваного предмета, творчій діяльності, інтелектуального потенціалу. Існуючі програми (зокрема, програми з музики) спрямовані на виконання стандартних завдань, закріплення базових умінь і навичок, які мають єдино правильне рішення. У результаті чого учні практично не мають можливості діяти самостійно, виявити свої здібності, використати свій інтелектуальний потенціал.

Разом з тим, виконання тільки типових завдань збіднює особистість школяра, оскільки в цьому випадку самооцінка учнів і оцінка їхніх здібностей учителем залежить, у більшості випадків, від ступеня старанності дитини й не враховує прояви її індивідуальних інтелектуальних якостей, таких як вигадка, кмітливість, здатність до творчого пошуку, логічний аналіз і синтез тощо.

Феномен дитячої гри вивчений дослідниками досить широко й різнобічно як у вітчизняній, так і в закордонній літературі. Це роботи

Л. Виготського, Я. Корчака, Ж. Піаже, С. Рубінштейна, К. Ушинського, Е. Фромма, С. Шмакова та інших учених.

Так, Януш Корчак, польський педагог і письменник, вважав, що гра – це можливість відшукати себе в суспільстві, у людстві, у Всесвіті. Діти повторюють в іграх те, що доступно їхньому розумінню у діяльності оточуючих їх людей. Тому гра може розглядатися як форма засвоєння соціального досвіду. Відомо його коротке й точне висловлення із приводу ігрової діяльності: «Дитячі ігри – спадщина серйозної діяльності дорослих... Спадщина? Ні, це щось більше значуще й вартісне» [2, с.58].

Е. Фромм, один із провідних спеціалістів США у галузі дитячої психології, говорячи про значущість гри в житті дитини, стверджує, що так само як доросла людина повинна працювати, дитині необхідно грати [70, с.135].

Найяскравіший зразок ігрової діяльності спостерігається в працях А. Макаренка. Він вважав гру одним з найважливіших шляхів виховання. На його думку у житті дитячого колективу серйозна, відповідальна й ділова гра повинна займати велике місце. А. Макаренко сформулював ідею, взяту на озброєння багатьма педагогами: гра – норма життя школяра. «Дитяча організація повинна бути пронизана грою... Мова йде про дитячий вік, у якого є потреба в грі і її необхідно задовольнити, ...тому що як дитина грає, так і буде працювати» [42, с.237].

Гра, на думку А. Макаренка, – багатофункціональний засіб виховної роботи. Вона дає можливість виховувати творчу спрямованість особистості, свідому дисципліну, організованість, інтелектуальні здібності, розвиває естетичні почуття, готує підростаюче покоління до праці.

Бажання грати властиве кожній дитині. У грі учні вчаться швидко міркувати, логічно й чітко висловлювати свої думки, послідовно діяти, бути спостережливими – тобто гра вимагає напруги розумових і емоційних сил. Вона завжди припускає вміння зробити висновки й прийняти рішення: як вчинити? Що сказати? Як вийти з ситуації, що створилася? Як виграти? Бажання вирішити ці питання загострюють

розумову діяльність дітей, які беруть участь у грі.

В. Сухомлинський так писав про гру: «У грі перед дітьми розкривається світ, розкриваються творчі здатності особистості. Без гри немає й не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це велике, світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається живлющий потік уявлень. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості й інтересу. Гра може ховатися й у великій напрузі творчих здібностей, уявлень. Без гри розумових сил, без творчої уяви неможливо уявити повноцінного навчання» [73, с.92].

І. Коротков, фахівець у галузі ігор, пише: «Зараз очевидно, як ніколи, що ігри необхідні для забезпечення гармонійного сполучення розумових, фізичних і емоційних навантажень, загального комфортного стану. Дослідники ігрової діяльності підкреслюють її унікальні можливості у фізичному й моральному вихованні дітей, особливо в розвитку пізнавальних інтересів, у виробленні волі й характеру, у формуванні вміння орієнтуватися в навколишній дійсності, у вихованні колективізму.

Говорячи про сприяння гри розумовому розвитку, слід зазначити, що вона змушує мислити найбільш ощадливо, приборкувати емоції, миттєво реагувати на дії суперника й партнера. Учені вважають, що гра розвиває так звану внутрішню мову й логіку. Адже гравцеві необхідно обирати й виконати з безлічі можливих операцій одну, найбільш, на його думку, доцільну. Все це дуже важливо для розвитку особистості» [35, с.4].

О. Савченко так характеризує навчальну й ігрову діяльність учнів: «Дитина 6-7 років одночасно тяжіє до двох видів діяльності: ігрової та навчальної. Своєрідність цієї ситуації в тому, що нерозвинені пізнавальні можливості дітей цього віку підкріплюються їх сильними ігровими мотивами, потребою емоційного контакту, підтримки дорослого. Можна сказати, що чим сильніше розвинена в дитини до школи ігрова діяльність, тим виразніше в маленького школяра бажання затвердити себе в новій соціальній ролі – ролі школяра» [63, с.189].

Таким чином, можна сказати, що гра – невід'ємний атрибут життя

учнів, що сприяє розвитку в них розумових, моральних, естетичних здібностей, пізнавальних інтересів, фантазії, пам'яті, формуванню інтересу до навчання, створенню на уроці позитивної емоційної атмосфери.

1.4. Тракткування поняття «гра» у психолого-педагогічній літературі

Аналіз психолого-педагогічної літератури показав, що в дослідників немає єдиної думки в трактуванні поняття «гра». Наприклад, в «Психологічному словнику» пишеться: «Гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямованої на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки й культури. У грі ... відтворюються норми людського життя й діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання й засвоєння предметної й соціальної дійсності, інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості» [51, с.127].

Відомий психолог С. Рубінштейн дає кілька визначень поняттю «гра» «Насамперед гра, оскільки мова йде про ігри людини й дитини, – це осмислена діяльність, тобто сукупність усвідомлених дій, об'єднаних єдністю мотиву. Гра – це діяльність, – це означає, що вона є вираженням певного ставлення особистості до навколишньої дійсності» [62, с.485-486]. І далі він пише: «Гра людини – породження діяльності, за допомогою якої людина перетворює дійсність і змінює світ. Сутність людської гри – у здатності відображати дійсність. У грі вперше формується й проявляється потреба дитини впливати на світ – у цьому основне, центральне й саме загальне значення гри» [62, с.486].

Психолог Н. Анікеєва розглядає гру як «складне соціально-психологічне явище... Потреба особистості в грі й здатність увімкнутися в гру характеризуються особливим баченням світу й пов'язані з віком людини. Однак бажання грати в дорослих і дітей мають різні психологічні основи» [2, с. 11]. Далі вона затверджує, що «гра – норма для дитини або підлітка. Точніше, нормальна форма засвоєння соціальних взаємин і ролей, незалежно від того,

переробляються вони в процесі складної фантазії або програвання більш конкретних сюжетів» [2, с. 69].

У «Педагогічній енциклопедії» під грою розуміється «один з видів діяльності людини. Дитяча гра – історично виниклий вид діяльності дітей, що полягає у відтворенні дій дорослих і відносин між ними й спрямований на орієнтування й пізнання предметної й соціальної дійсності; один із засобів розумового й морального виховання дітей» [50, с.138].

Г. Селевко дає таке визначення гри: «Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення й засвоєння соціального досвіду, у якому накопичується й удосконалюється самоврядування поведінки» [66, с.38].

А. Покровський у книзі, присвяченій опису дитячих ігор, відзначає: «Поняття про «гру» взагалі має деяку різницю в різних народів. Так, у стародавніх греків слово «гра» означало собою дії, властиві дітям, виражаючи головним чином те, що в нас тепер називається «впадати у дитинство». У євреїв слову «гра» відповідало поняття про жарт і сміх. У римлян слово «гра» означало радість, веселощі. На санскритському «кляда» означало гру, радість. Згодом на всіх європейських мовах словом «гра» стали позначати широке коло дій людських, – з одного боку таких, що не претендують на важку роботу, з іншого боку – тих, що приносять людям веселощі й задоволення» [87, с.14].

В. Всеволодський-Гернгросс у своїй книзі про ігри пише: «Грою ми називаємо різновид суспільної практики, що полягає в дієвому відтворенні будь-якого життєвого явища в цілому або в частині поза його реальною практичною установкою: соціальна значущість гри полягає в її тренувальній на різних щаблях розвитку людини ролі й ролі, що колективізує [87, с.20].

На думку одного з авторитетних дослідників гри Й. Хейзинги це «дія, яка протікає в певних рамках місця, часу й змісту, у доступному для огляду порядку, за добровільно прийнятими правилами і поза сферою матеріальної користі або необхідності» [81, с.44].

Проаналізувавши багато визначень, Д. Ельконін приходять до

думки, що «Грою в людини є таке відтворення людської діяльності, при якому з неї виділяється її соціальна, власно людська сутність – її завдання й норми відносин між людьми [87, с.20].

П. Щербань вважає: «Дидактична гра - творча форма навчання й розвитку студентів, школярів і дошкільників. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, мислення, мовлення, сенсорну (почуттєву) орієнтацію, кмітливість, а тому їх можна використати під час викладання будь-якого предмета. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо бачить у них можливості ефективної взаємодії педагогів і учнів, продуктивної форми спілкування із властивими їм елементами безпосередності й невданого подиву [85, с.31].

Існує ще багато визначень поняття «гра»: «Гра - форма психогенної поведінки, тобто внутрішньо притаманного, іманентного особистості» (Д. Узнадзе); «Гра – простір «внутрішньої соціалізації» дитини, засіб засвоєння соціальних установок» (Л. Виготський); «Гра – свобода особи в уяві, ілюзорна реалізація нереалізованих інтересів» (О. Леонтьєв); «Гра – школа життя й практика розвитку дітей» (С. Рубінштейн) [66, с.25].

На підставі проведеного аналізу літератури можна сказати, що *гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямованої на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених предметних діях, у предметах науки й культури. Гра розвиває інтелектуальні, моральні й вольові якості, сприяє формуванню й розвитку особистості школяра в цілому. Учень грає, тому що розвивається й розвивається тому, що грає.*

1.5. Класифікація ігор у психолого-педагогічній літературі

Складною проблемою у теорії ігор є питання їхньої класифікації, єдиної, якої дотепер не існує. У той же час місце й роль гри в навчальному процесі, сполучення елементів гри й навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем класифікації ігор.

У психолого-педагогічній літературі існують різні підходи до класифікації ігор. Так, в «Педагогічному словнику» як основний

критерій класифікації ігор розглядається вік дітей. Початкові форми гри виникають уже в другому півріччі першого року життя дитини й виражаються в маніпулюванні різними предметами. У зв'язку із цим ці ігри називають маніпулятивними, які поступово переростають у предметні (до 1-3 років). До кінця раннього дитинства, з розвитком самостійності дитини, з'являється рольова або творча гра (3-7 років). Крім рольових ігор у цьому віці широко поширені різноманітні ігри з готовими правилами: рухливі й розумові або дидактичні. Таким чином, у «Педагогічному словнику» дитячі ігри класифіковані на: маніпулятивні, предметні, рольові (або творчі), рухливі, розумові (або дидактичні). Зміст, методика й правила проведення дидактичних ігор спеціально розробляються педагогами. Основне призначення дидактичних ігор – розвиток пізнавальної діяльності дітей. У дошкільному і молодшому шкільному віці ці ігри широко застосовуються для закріплення знань, отриманих на заняттях [51, с.410-411].

У «Педагогічній енциклопедії» дається класифікація дитячих ігор, в основу якої також покладений вік дітей: це предметні, сюжетні, рухливі й дидактичні ігри. У свою чергу, сюжетні ігри діляться на рольові, «режисерські» й ігри-драматизації. Також відзначається, що предметні й сюжетні ігри в літературі часто називають творчими. Особливо говориться про дидактичні ігри, які є одним з дієвих засобів розумового виховання дітей, а також сприяють розвитку в дітей зорових, слухових, дотикальних і інших відчуттів, уточнюють знання дітей про предмети і явища навколишнього життя, розвивають кмітливість, здогадливість, мовлення, вчать читати, рахувати тощо. Правила дидактичних ігор розробляються дорослими, але згодом можуть видозмінюватися, доповнюватися граючими дітьми. [52, с.154-158].

У джерелі [29, с.6] пишеться: «Залежно від характеру, змісту й форми проведення, місця, що посідає у житті дитини, всі ігри діляться на дві групи: творчі (сюжетно-рольові, ігри-драматизації, будівельні) і гри із правилами, створювані спеціально для дітей дорослими (дидактичні, рухливі, спортивні, настільно-друковані, ігри-забави).

Г. Селевко, розглядаючи гру з різних позицій, а в основному як ігрову технологію (функцій, властивих їй рис, як метод навчання, виховання й ін.), вважає: у сучасній школі ігрова діяльність використовується в наступних випадках [65, с.23-24]:

- ✓ як самостійні технології для засвоєння поняття, теми й навіть розділу навчального предмета;
- ✓ як елементи (іноді досить істотні) більш широкої технології;
- ✓ як технологія уроку або його фрагменту (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контроль);
- ✓ як технологія позакласної роботи.

Далі Г. Селевко вводить поняття «ігрові педагогічні технології» і вважає, що дане поняття включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Педагогічна гра, на відміну від ігор взагалі, має істотну ознаку – чітко поставленою метою навчання й відповідними їй педагогічними результатами, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному виді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

У основу класифікації педагогічних ігор Г. Селевко вводить різні ознаки: вид діяльності, характер педагогічного процесу, характер ігрової методики, зміст ігор, ігрове середовище, форму гри.

За видом діяльності ігри діляться на фізичні (рухливі), інтелектуальні, трудові, соціальні й психологічні.

За характером педагогічного процесу він виділяє наступні групи ігор:

- а) навчальні, тренувальні, контролюючі й узагальнюючі;
- б) пізнавальні, виховні, розвивальні, соціалізуючі;
- в) репродуктивні, продуктивні, творчі;
- г) комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні й ін.

За характером ігрової методики Г. Селевко виділяє три великі групи ігор: ігри з готовими «твердими» (усталеними) правилами; гри «вільні», правила яких встановлюються по ходу ігрових дій; ігри, які сполучають і вільну ігрову стихію, і правила, прийняті як умова гри й

такі, що виникають по її ходу.

Найважливіші з інших методичних типів є предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні й ігри-драматизації.

За змістом автор розрізняє ігри з готовими правилами й вільні гри. До ігор з готовими правилами належать всі предметні (математичні, хімічні тощо), спортивні, рухливі, інтелектуальні (дидактичні), будівельні й технічні, музичні (ритмічні, хороводні, танцювальні), лікувальні, корекційні (психологічні ігри-вправи), жартівні (забави, розваги), ритуально-обрядові тощо.

До вільних ігор Г. Селевко відносить ігри, які відображають ту або іншу сферу життя: військові, весільні, театральні, художні, побутові ігри в професію, етнографічні й ін.

Специфіку педагогічних ігор у значній мірі визначає ігрове середовище, у зв'язку із чим розрізняють ігри із предметами й без предметів, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні й із ТЗН, а також з різними засобами пересування.

За формою (форма як спосіб існування й вираження змісту) Г. Селевко виділяє в самостійні типові групи наступні ігри: ігри-свята, ігрові свята; ігровий фольклор; театральні ігрові дії; ігрові тренінги й вправи; ігрові анкети, запитальники, тести; естрадні ігрові імпровізації; змагання, протиборства, суперництва; конкурси, естафети, старты; весільні обряди, ігрові звичаї; містифікації, розіграші, сюрпризи; карнавали, маскаради; ігрові аукціони тощо.

Г. Селевко вважає, що ігрова технологія будується як цілісне утворення, що охоплює певну частину навчального процесу й об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. У неї включаються послідовні ігри й вправи, що формують: уміння виділяти основні, характерні ознаки предметів, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів за певними ознаками; групи ігор, у процесі яких у молодших школярів розвивається вміння відрізнити реальні явища від нереальних; групи ігор, що виховують уміння володіти собою, швидкість реакції на слово, фонематичний слух, кмітливість і ін. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати навчальний

процес, освоювати навчальні елементи [65, с.26].

Б. Мандель пише: «Новий час, продовжуючи нескінченну дискусію про сутності змісту гри, її генезисі й класифікаціях, виділяє складні ігри: рольові, організаційні й ділові» [43, с.114]. Розглядаючи рольову гру, він відзначає багатозначність даного терміну. У психотерапії розглядаються клінічні ігри, у трансакційному аналізі вся поведінка людини представляється як сукупність ролей, що розігруються. У психології рольова гра вважається вищою формою розвитку дитячої гри. У дошкільному віці це провідна діяльність, а потім гра поступається місцем навчанню й більше не розглядається в якості самостійної рушійної сили подальшого розвитку учня.

Класифікацію рольових ігор, на думку Б. Манделя, можна провести за різними ознаками, залежно від способу створення, проведення, рівня складності, часу, мети. Всі рольові ігри так чи інакше вирішують три основні завдання: виховну, освітню й розважальну. Межу відвести неможливо: кожна гра чомусь вчить, виховує певні якості, кожна – спосіб проведення дозвілля. Однак можна розділити розважальні ігри, учасники яких збираються, щоб відпочити, і освітні, де завдання – передати певні знання й навички.

Організаційно-діяльнісні ігри (ОДІ) – це особлива форма організації, метод стимулювання колективної розумової діяльності, спрямованої на вирішення проблем. Виникли дані ігри у 80-х роках, широко поширилися в сфері розв'язання творчих завдань і в інтелектуальних системах управління. У «класичному» варіанті ОДІ використовуються як інструмент колективного пошуку оптимального, такого, що містить інноваційні компоненти, рішення складних технічних, організаційних, управлінських проблем у реальних умовах установи. Дані ігри являють собою комплекс взаємозалежних методик або технік (мисленнево-інтелектуальних, соціально-психологічних), які забезпечують логічно обгрунтовану зміну різних видів колективної, групової, мікрогрупової діяльності, спрямованої на створення «продукту гри» – вирішення поставленої або сформульованої в ході гри проблеми. ОДІ забезпечують інтенсивний розвиток учасників, збагачують їх новими знаннями, уміннями, навичками; у них

удосконалюються процеси взаємодії учасників, розширюється комунікативна компетентність, а у підсумку вони стають «стартовим пристроєм для запуску різного роду соціальних механізмів» (створення команди, колективу); служать орієнтиром у соціальному процесі, дозволяють підводити підсумки, намічати перспективи, використовувати впорядковані серії інших активних методів. Як педагогічний феномен, ОДІ інтегративним чином реалізує концепції системного підходу, функції методології аналізу й вирішення проблем, соціально-психологічного тренінгу.

Ділові й імітаційні ігри проводяться в економіці й політиці, у соціології, екології, адмініструванні, освіті, міському плануванні, історії. Імітаційні ігри використовують для підготовки фахівців і розв'язання завдань дослідження, прогнозу, апробування нововведень; розробляються вони і як спосіб комунікації між фахівцями різних галузей [43, с.15-16].

На думку О. Кожем'яки, розрізняють два основних типи ігор: ігри з фіксованими, відкритими правилами й ігри із прихованими правилами. До ігор першого типу належать більшість дидактичних, пізнавальних ігор, які розвивають інтелектуальні здібності й ін. До другого типу відносяться творчі, сюжетно-рольові ігри, правила в яких існують неявно, вони – у нормах поведінки своїх героїв [34, с.25-26].

Н. Кудикіна розділила всі ігри молодших школярів на дві системоутворюючі групи: ігри творчі й ігри з правилами. При цьому вона відзначає, що істотним критерієм класифікації ігор може бути мотивація гри [37, с.39]. Взвзявши даний критерій за основу, нею була розроблена матрична модель структури гри, у якій основними компонентами є: мотиваційно-цілевий, змістовний, процесуально-операційний, оцінний, результативний і котра може бути реалізована у відповідних матеріальних умовах. Виходячи із предметних умов гри й спираючись на виявлені компоненти гри, Н. Кудикіна визначила, що до творчих ігор варто віднести сюжетно-рольової, конструктивно-будівельні, ігри-драматизації, ігри з елементами праці, ігри-фантазії. До ігор із правилами нею були віднесені: дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, хороводні, народні, інтелектуальні, комп'ютерні

ігри [37, с.41-45].

На підставі проведеного аналізу можна сказати, що дидактичні ігри – це різновид ігор із правилами, які спеціально створюються дорослими для навчання й виховання дітей. Освітньо-виховний зміст таких ігор формується у вигляді дидактичного завдання, що реалізується через ігрові дії й правила. Захопленість дітей грою мобілізує їхні інтелектуальні сили, а наявність гумору, інтерес, віра у свої сили дають можливість виконати поставлене перед ними завдання.

Вище наданий невеликий аналіз класифікацій ігор взагалі. Зараз же ми спробуємо представити аналіз класифікацій дидактичних ігор.

Варто сказати, що в сучасній психолого-педагогічній літературі не існує єдиної стійкої класифікації дидактичних ігор. Це відбувається тому, що різні автори в основу своїх класифікацій закладають різні критерії, показники, завдання, які вони збираються досліджувати й тощо. Дидактичні ігри можуть розглядатися ними з погляду методики проведення; числа учнів, зайнятих у цих іграх; мети проведення ігор (розвиток пізнавальних інтересів, творчого мислення, закріплення навчального матеріалу, розвиток пам'яті й ін.). О. Кожем'яка вважає, що велика розмаїтість класифікацій дидактичних ігор виникає через неоднозначне трактування поняття «гра» [34, с.26]. Розглянемо деякі підходи до класифікації дидактичних ігор, висвітлених у літературі.

У роботі [29, с.5] пишеться, що дидактичні ігри для учнів молодших класів можуть бути класифіковані за змістом, за наявністю або відсутності ігрового матеріалу, за ступенем активності дітей і ін.

На думку Г. Топчій, ігри можна класифікувати як гри, які мають:

- словесну форму;
- поєднують слово й практичні дії;
- поєднують слово й наочність;
- поєднують слово й реальні предмети,

тобто автор в основу своєї класифікації поклав слово й пов'язані з ним дії, відтворювальні вчителем [78, с.16].

За змістом дидактичні ігри діляться на ігри з ознайомлення з навколишнім світом, розвитку мовлення, розвитку математичних

уявлень, ігри музичні тощо.

Р. Осадчук, досліджуючи проблему формування в учнів системи міцних знань, виявила, що для досягнення цієї мети потрібен комплексний підхід. На підставі цього нею була розроблена сукупність дидактичних ігор, які були розділені на три групи: репродуктивні, проблемно-пошукові й творчі.

Репродуктивні ігри припускають створення ситуацій, диспутів тощо, формування необхідних знань і вмінь. Їх ціль – відтворити в пам'яті, поглибити, удосконалити знання учнів. Діяльність на уроці контролює вчитель.

Проблемно-пошукові ігри – це узагальнюючі ігри, які припускають елементи пошуку, проведення логічних операцій з опорою на наявні в школярів знання. Їх мета – виявити нові взаємини між учителем і учнями, використати принцип систематизації імітованого факту, диспуту для того, щоб зробити більш широкі узагальнення. Ці ігри будуються на протиріччях між відомими теоретичними знаннями й новими фактами й відіграють значну роль у розкритті учнями внутрішніх закономірностей на основі аналізу відомих знань.

Творчі ігри – це гри, що готують учнів до пізнавальної діяльності в процесі виконання навчальних завдань. Їх ціль – виявити нові випадки прояву загального в конкретному; використати узагальнення для пояснення суперечливих явищ імітованого процесу; використати узагальнення й систематизацію для виконання навчальних завдань у стандартних і нестандартних ситуаціях [47, с.102-105].

В. Семеновим при вивченні феномена дидактичної гри в навчальному процесі були виявлені певні правила її проведення: операційні (ті, що обмежують виконувані учасниками в процесі гри дії й операції), процесуальні (ті, які задають логічні й тимчасові характеристики навчально-ігрової діяльності учасників і визначальних засобів зміни ігрових циклів) і організаційно-управлінські (ті, що визначають організаційну структуру гри – індивідуальна, групова, фронтальна), що задають спосіб взаємодії учасників навчально-ігрової діяльності. Саме вони були покладені в основу запропонованої ним

класифікації. На підставі виявлених правил В. Семенов розділив всі дидактичні ігри на три групи: комбінаторні, імовірнісні й стратегічні [67].

Ігри, у яких провідну роль відіграють операційні правила, у яких джерелом є невизначеність різноманітних комбінацій і партій, що робить практично непередбачуваним результат партії, були названі комбінаторними іграми. Для цих ігор характерні: а) відсутність спеціальних ігрових процедур, які задають імовірнісний характер ігровому процесу; б) вихідні позиції учасників гри рівноцінні; в) протягом всієї гри учасники бачать всі ходи суперника. Основне призначення комбінаторних ігор – створення емпіричної бази, необхідної для підведення учнів до системи певних понять; приведення пізнавального й почуттєвого досвіду школярів відповідно до змісту освіти, що підлягає засвоєнню.

Процесуальні правила, зміст яких обумовлюється характером ігрового процесу, покладені в основу другої групи ігор – імовірнісних. Прикладом імовірнісних ігор, які використовуються в навчальному процесі школи є різноманітні вікторини.

До третьої групи належать стратегічні ігри, у яких на перший план виходять організаційно-управлінські правила. Їхня основна функція – викликати ігровий конфлікт, зштовхнути інтереси учасників гри, створити ігрове протистояння для того, щоб виявити: чия стратегія є оптимальнішою. Дані ігри відтворюють, як правило, ту або іншу галузь соціальної діяльності й припускають рольову поведінку учасників. По суті це рольові дидактичні ігри [67, с.93-96].

Взявши як критерій методику проведення гри, можна підрозділити дидактичні ігри на наступні групи:

- а) ділові й предметні;
- б) імітаційні й мотиваційні, що пов'язані з моделюванням імовірнісної поведінки учнів у тій або іншій ситуації;
- в) функціональні, що є інструментом для систематизації знань, формування певних умінь і навичок;
- г) організаційно-діяльнісні, яким властиві зіткнення думок, протистояння інтересів, елементи новизни [34, с.28].

Якщо у якості критерію взяти кількість учасників гри, класифікація ігор може виглядати у такий спосіб:

а) ігри, у яких одночасно беруть участь всі присутні (різноманітні ігри на увагу, у яких гравці одночасно піднімають нагору руки, таблички з відповідями, малюнки, плескають у долоні тощо);

б) ігри, у яких беруть участь всі присутні, але не одночасно: після запропонованого завдання всі думають, вирішують завдання, але відповідають по черзі;

в) ігри, у яких учасники розбиваються на команди й змагаються між собою. За їхніми діями стежать діти, що не ввійшли в команди – уболівальники [34, с.34].

Дидактичні ігри - спеціально створювані або пристосовані для цілей навчання ігри. Системи дидактичних ігор уперше були розроблені для дошкільного виховання Ф. Фребелем і М. Монтесорі, для початкового навчання - О. Декролі. У вітчизняній педагогічній практиці в 1940-50-і рр. дидактичні ігри розглядалися переважно як форма роботи в дошкільному вихованні. У 60-70-х рр. дидактичні ігри вже застосовувалися не тільки в початкових, але й у середніх класах. Введення навчання з 6-літнього віку (70-80-і рр.) стимулювало їх використання у навчальному процесі. З 80-х рр. широке поширення одержали ділові ігри.

У дидактичній грі, як формі навчання, взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Відповідно до цього вихователь одночасно навчає дітей і бере участь у їхній грі, а діти, граючись, навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як автодидактизм.

Аналіз психолого-педагогічної літератури показав, що сьогодні не існує загальноприйнятої класифікації ігор, у тому числі дидактичних. Можна сказати: ігри, використовувані вчителем на уроках, можуть бути класифіковані за наступними ознаками: виду діяльності, характеру педагогічного процесу, характеру ігрової методики, змісту ігор, ігровому середовищу, формі гри, наявності або відсутності ігрового матеріалу, ступеня активності дітей, кількості дітей, що

беруть участь у грі тощо. Вибір і використання ігор буде залежати від цілей і завдань, що постають перед учителем, його педагогічної майстерності, творчого підходу до вирішення поставлених завдань.

Специфічною ознакою дидактичної гри є сполучення умовного ігрового плану діяльності учнів з її навчальною спрямованістю (навмисність, плановість, наявність навчальної мети й передбачуваного результату). Дидактичні ігри, як правило, обмежені в часі, ігрові дії підлеглі фіксованим правилам. У рамках дидактичної гри цілі навчання досягаються через вирішення ігрових завдань. Для практики початкового навчання важливий розвивальний вплив дидактичних ігор: розвиток рухового апарата, психомоторики, навичок поведіння відповідно до правил. У навчанні молодших школярів, як правило, застосовуються ігри із заздалегідь обкресленим ходом ігрових дій і чітко вираженим «навчальним» початком, пов'язаним з передачею й застосуванням знань, вправами. У початковій школі дидактичні ігри приймають форму ігрових прийомів навчання, ігрових моментів уроку тощо.

1.6. Структура дидактичних ігор

Дидактичні ігри стали предметом особливої уваги в працях Б. Блонського, А. Макаренка, В. Сухомлинського, А. Сікорського, С. Рубінштейна (формування уяви); Л. Артемової, Л. Виготського, Л. Венгер, Д. Ельконіна, Р. Жуковської, О. Запорожець, О. Леонтєва, Д. Менджерицької, А. Соноріної, О. Усової (вплив на розумовий розвиток); Є. Баничевої, Ф. Блехер, З. Богуславської, Н. Гамбург, Г. Ляпіної, К. Радіної, Т. Шамової, Г. Щукіної (засоби активізації навчальної діяльності). Питання теорії та практики активізації навчальної діяльності частково знайшли своє відображення і в працях таких вчених, як: Л. Занков, В. Зінченко, О. Тихомиров, Я. Пономарьов, (розвивальне навчання), С. Бондар, В. Бондар, Д. Богоявленський, К. Кабанова-Меллер, Б. Коротяєв, Н. Менчинська, В. Паламарчук, (формування загальних прийомів навчальної діяльності), Л. Аристова, М. Данилов, Д. Ельконін, Л. Кудрявцев, І. Лернер, М. Махмутов, М. Скаткін, (проблемне

навчання), П. Гальперін, Н. Тализіна (теорія поетапного формування розумових дій), Н. Бібік, І. Бех, Л. Божович, І. Друзь, Н. Кудикіна, (розвиток навчального інтересу), О. Савченко, Р. Хабіб (самостійність, активність учнів), Г. Костюк, М. Данилюк, А. Маркова, Н. Якобсон (мотивація навчання у підвищення навчальної активності) та інші.

Проблему використання дидактичних ігор у навчальному процесі досліджували зарубіжні педагоги Е. Баффі, Дж. Брунер, Е. Говен, К. Кімборльд, Я. Коменський, З. Контануєте, М. Монтессорі, В. Оконь, Ж. Піаже, Ж. Руссо, Б. Роуєм, Х. Хеден.

Дидактичні ігри, використовувані в школі, виконують різні функції: активізують інтерес і увагу дітей; розвивають пізнавальні потреби, кмітливість, уважність, закріплюють знання, уміння й навички, тренують сенсорні вміння, навички й ін. Правильно побудована дидактична гра збагачує процес мислення, розвиває саморегуляцію, сприяє вихованню вольових якостей дитини.

Більшість учених різних країн підкреслюють величезне значення засвоєння казок, ігрового матеріалу в процесах розвитку, виховання та навчання, їх впливу на розвиток інтелекту - «глобальної» здібності розумно діяти, раціонально мислити і добре справлятися з життєвими обставинами. Участь дитини у рольових діях створює умови для розвинення всіх задатків і здібностей дітей [44].

На відміну від інших видів ігор, дидактичні ігри мають свою специфіку – наявність чітко поставленої мети навчання, кінцевого результату, які можуть бути обґрунтовані, виділені в уявлюваному виді й характеризувати навчально-пізнавальну діяльність учнів.

У літературі [29, с.5-6] пишуться: «Дидактичні ігри мають своєрідну структуру, у якій більшість дослідників виділяють такі структурні елементи, як: 1) навчальне завдання; 2) ігрова дія або ігровий елемент; 3) правила; 4) висновок або закінчення гри».

Навчальне завдання визначає зміст, правила гри й направляє ігрові дії. Обсяг і зміст навчальних завдань відповідає програмі навчання дітей цього віку в школі.

Реалізація навчальних завдань відбувається через ігрові дії. Чим

цікавіше ігрові дії, тим непомітніше й ефективніше дитина виконує ігрове завдання. Наявність ігрової дії або ігрового елемента – головна відмінність дидактичної гри від дидактичної вправи. Введення ігрового елемента у вправу може зробити вправу грою, і навпаки, – якщо виключити ігровий елемент з гри, вона перетвориться у вправу.

Ігрові дії або ігрові елементи здійснюються у формі ігрових маніпуляцій іграшками, предметами або картинками, у формі пошуку предмета і його знаходження; виконання ролей; змагання; особливих ігрових рухів (удари в долоні й ін.); як ігровий елемент може бути використане слово або фраза – зачин. В одній грі іноді зустрічається кілька ігрових елементів.

Якби не була гра, у ній діти прагнуть внести елемент змагання. Це привчає їх до більшого високого темпу розумової діяльності. Регулюють дидактичні ігри правила, виконання яких сприяє розвитку змісту гри, здійсненню дидактичних завдань. Правила вказують шлях вирішення завдання, визначають прийоми майбутньої розумової діяльності, регулюють взаємини гравців.

Трохи інше трактування структури дидактичної гри надається у [29, с.16-17], в якому виділяються дидактичне завдання, ігрове завдання, ігрові дії й правила.

Дидактичне й ігрове завдання визначаються змістом програмного навчального матеріалу й виховними цілями. Ігрові дії становлять сюжет дидактичної гри, причому це не завжди практичні зовнішні дії, коли потрібно щось ретельно розглянути, розрівняти, розробити й тощо. Це найчастіше складні розумові дії, виражені в процесах цілеспрямованого сприйняття, спостереження, порівняння, пригадування раніше засвоєного.

Ігрові дії й правила спрямовують дії дітей, забезпечують виконання ними поставленого завдання. Вони допомагають учителеві управляти грою, мають навчальний, організаційний і дисциплінуючий характер; впливають і на реальні відносини між учасниками, особливо в іграх з елементами змагання. Виконання правил вимагає чесності, засвоєння способів і культури спілкування, відповідальності, точності. Ігри, у яких діти поєднуються в команди, формують колективізм,

дружбу, переживання за успіхи товаришів і ін.

На думку М. Топчій, дидактичні ігри відрізняються від інших видів ігор рядом характерних особливостей [78, с.16-17]:

- пізнавальний зміст у дидактичних іграх поєднується з ігровою формою;

- наявність ігрових правил і ігрових дій;

- певні дидактичні завдання.

У дидактичній грі завдання ставляться через правила. Гра на уроці – це такий вид роботи, який знімає в учнів стомлення, запобігає розумовій перенарузі, підтримує працездатність. Ці фактори, а також активна робота учнів забезпечують високий рівень засвоєння навчального матеріалу. Однак гра – це заняття, що вимагає напруги емоційних і розумових сил. Вона жадає від учнів прийняття певного рішення: що робити, що говорити, як говорити, як грати.

Далі Г. Топчій наводить наступну структуру дидактичної гри і її трактування:

- дидактичне завдання;

- ігровий задум;

- ігровий початок;

- ігрові дії;

- правила гри;

- підведення підсумків.

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей.

Ігровий задум – наступний обов'язковий структурний елемент дидактичної гри. Дидактичне завдання в грі навмисно маскується. Воно виникає перед школярами у вигляді цікавого ігрового задуму (завдання). Дітей молодшого шкільного віку в даній грі залучають:

- відтворення захоплюючого сюжету;

- активні дії із предметами;

- наявність у грі чогось загадкового, таємничого;

- перевірка своїх можливостей у процесі змагання;

- рольове перетворення;

- загальна рухова активність;

- кмітливість.

На створення ігрової атмосфери значно впливає ігровий початок. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри й націлює увагу дітей на існуючий дидактичний матеріал, об'єкти діяльності, або інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим. Атмосфера гри виникає за умови використання своєрідних засобів розподілу учасників на команди, засобів вибору ведучих гри й визначення права першого ходу (дії). Рівні за кількістю учасників гри команди створюються, якщо використати різноманітні ігрові розрахунки.

Ігрові дії взаємозалежні з ігровим задумом і виходить із нього. Вони є засобом реалізації ігрового задуму, одночасно містять дії, спрямовані на виконання поставленого вчителем дидактичного завдання. Із задоволенням виконуючи дії й захоплюючись ними, діти легко засвоюють закладений у грі навчальний зміст.

Правила гри організують пізнавальну діяльність учнів, виконують дидактичну, виховну й організаційну функції. На основі правил гри вчитель має можливість керувати грою, процесами пізнавальної діяльності, поведінкою учнів.

Ігрова мета – це результат проведення дидактичної гри. Бажання грати, швидко використати необхідні знання, уміння й навички активізує роботу, примушує до виховання активного мислення, зосередженості. Результат гри завжди важливий як для вчителя, так і для учнів.

Правила гри діти сприймають як умови, які підтримують ігровий задум. Їхнє невиконання руйнує гру, робить її нецікавою. Граючи, діти розуміють: дотримуючись правил, вони можуть швидше досягти бажаного результату. Правила гри дисциплінують, формують у дітей витримку, терпіння. Крім того, вони впливають на вирішення дидактичного завдання – непомітно обмежують дії дітей, спрямовують їхню увагу на виконання конкретного програмного завдання по навчальному предметі.

Без заздалегідь певних правил ігрові дії розгортаються стихійно й дидактичні завдання можуть залишитися невиконаними. Тому правила

гри визначаються вчителем до її початку й мають навчальний і організуючий характер. Дітям пояснюють ігрове завдання, а вже потім – засіб (спосіб) його виконання. При цьому пояснення вчителя повинне бути лаконічним і зрозумілим, викликати в школярів інтерес.

Підведення підсумків гри (з огляду на вікові особливості молодших школярів) проводиться відразу ж по її закінченні. Воно полягає у підрахунку балів, визначенні команди-переможниці, найкращих гравців у командах, відзначенні дітей, які найкраще за всіх виконали завдання тощо.

Для молодшого шкільного віку характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образ. Діти вільно залучаються до будь-якої діяльності, особливо ігрової, самостійно організуються в групову гру, продовжують ігри із предметами, іграшками, з'являються неімітаційні ігри.

Як вважає Г. Селевко, структура ігрової діяльності включає наступні етапи: створення ігрової ситуації; її програвання за певними правилами; підведення підсумків [65, с.26].

Створення ігрової ситуації відбувається через введення ігрової ситуації: проблемна ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні, основу діяльності становить ігрове моделювання, частина діяльності учнів відбувається в умовно-ігровому плані.

Гра відбувається за певними ігровими правилами (у випадку рольових ігор – за логікою розіграної ролі; в імітаційно-рольових іграх поряд з рольовою позицією діють правила імітованої реальності). Ігрова обстановка трансформує й позицію вчителя, що балансує між роллю організатора, помічника й співучасника загальної дії.

Підсумки гри виступають у двоїстому плані – як ігровий і як навчально-пізнавальний результат. Дидактична функція гри реалізується через обговорення ігрової дії, аналіз співвідношення ігрової ситуації як моделюючої, її співвідношення з реальністю. Найважливіша роль у цьому випадку належить заключному ретроспективному обговоренню, у якому учні спільно аналізують хід і результати гри, співвідношення ігрової моделі й реальності, а також хід навчально-ігрової взаємодії. К. Селевко вважає, що

результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від систематичного їхнього використання; по-друге, від цілеспрямованості програми ігор у сполученні зі звичайними дидактичними вправами [65, с.26].

К. Селевко вважає, що результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від систематичного їхнього використання; по-друге, від цілеспрямованості програми ігор у сполученні зі звичайними дидактичними вправами [65, с.26].

Розглядаючи *гру як діяльність*, як процес і як метод навчання, К. Селевко розглядає структурні компоненти, що органічно входять у ці утворення. У структуру гри як діяльності органічно входить цілепокладання, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів, у яких школяр повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливістю вибору й елементами змагальності, задоволення потреби в самоствердженні, самореалізації.

У структуру *гри як процесу* входять: а) ролі, узяті на себе граючими; б) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; в) ігрове використання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними; г) реальні відносини між граючими; д) сюжет (зміст) – галузь дійсності, умовно відтворена в грі.

Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-рекреативними можливостями. У тім і полягає її феномен, що будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, у модель типу людських відносин і проявів у праці.

Гру як *метод навчання*, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували ще у стародавні часи. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних установах. У сучасній школі, що робить ставку на активізацію й інтенсифікація навчального процесу, ігрова діяльність використовується в наступних випадках:

- як самостійні технології для освоєння поняття, теми й навіть розділу навчального предмета;

- як елементи (іноді досить істотні) більш великої технології;

- як урок (заняття) або його частина (вступ, пояснення, закріплення, вправлення, контролю);

- як технології позакласної роботи.

На відміну від ігор взагалі дидактична гра має істотну ознаку - чітко поставлену мету навчання й відповідну їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному виді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при урочній формі занять відбувається по таких основних напрямках: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовується в якості її засобу, у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом [65, с.23-24].

П. Щербань приводить наступну структуру дидактичної гри:

1) моделювання ситуацій навчально-виховного характеру й прийняття навчально-педагогічних рішень;

2) розподіл ролей між учасниками гри;

3) розмаїтість рольових цілей при виробленні рішення;

4) взаємодія учасників гри, що виконують ті або інші ролі;

5) наявність загальної мети учасників гри;

6) колективне прийняття рішень;

7) багатоальтернативність рішень;

8) наявність системи індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри [85, с.31].

Н. Кудикіна на підставі аналізу ігрової діяльності розробила матричну модель структури гри, що включає в себе наступні взаємозалежні компоненти:

1) мотиваційно-цільовий компонент (інтерес до подій навколишнього середовища; емоційний інтерес до діяльності

дорослих; бажання наслідувати цю діяльність тощо);

2) змістовний компонент (відображення впливу навколишнього середовища, інформації з літературних джерел і інших джерел);

3) процесуально-операційний компонент (розумові процеси; предметно-практичні ігрові дії з урахуванням матеріальних умов гри; міжособистісна комунікація);

4) контрольно-оцінний компонент (установлення відповідності між уявлюваною роллю й своїм умінням відтворити власне уявлення; задоволення або незадоволення від перевтілення; бажання внести корективи в подальші ігри);

5) результативний компонент (чуттєво-практичний досвід особистості; уточнення уявлень і збагачення знань; збагачення досвідом колективної взаємодії, одержання навичок розв'язання конфліктів; одержання вмінь перетворювати матеріальне оточення тощо) [37, с.42].

На думку Н. Кудикіної, запропонована модель гри дає можливість учителеві, аналізуючи зміни структурних компонентів діяльності учнів, розкрити тенденції розвитку як гри, так і самого школяра, а крім того, розробити результативну методику керівництва іграми різних видів.

Дидактична гра припускає, як уважає Н. Кудикіна, вирішення триєдиного педагогічного завдання: зацікавити дітей змістом навчання, сприяти засвоєнню певного програмного матеріалу й організувати навчання шляхом спеціально створеної гри. Виходячи із цього, вона виділяє в структурі гри три групи органічно поєднаних компонентів: ігрові, навчальні й організаційно-процесуальні [37, с.46].

До ігрових компонентів дидактичної гри належать:

- ігрова мотивація (взяти участь у грі, отримати виграш);
- уявлювана мета (наприклад, ціль у грі «Магазин іграшок» - навчити дітей за мелодією визначати іграшку; розвивати музичний слух; в умовах реального уроку створюється тільки в уяві дитини);

- уявлюваний зміст (уявлювана ситуація, рольові дії), що найчастіше впливає з назви гри («Крокуй сміливіше» – розвиває музичну пам'ять, почуття ритму; «Де приспів, де запів?» – учить

розрізняти двох- і трьохчасну форму музичних творів і ін.);

- ролі;
- рольові дії;
- результат (досягнення уявлюваної мети).

Групу навчальних компонентів дидактичної гри становлять:

- мотиваційний (правильно виконати пізнавальне завдання, що є умовою перемоги, тобто мотивація дидактичних ігор подвійна - ігрова в сполученні з навчальною);

- програмний (дидактична мета, яка визначається завданнями навчального предмета);

- змістовний (пізнавальні, виховні, розвивальні аспекти);
- процесуальний (процесуальні дії з навчального предмету);
- контрольно-оцінний.

До групи організаційно-процесуальних (ігрових) компонентів належать:

- ігрова прелюдія (вступ);
- призначення ведучого;
- правила або умови досягнення уявлюваної цілі (наприклад, у грі «Яка картинка підходить?» виграє та дитина (або ті діти), які прослухавши до кінця музичний твір підняли картинку, що відповідає жанру музичного твору);

- послідовність ігрових дій;
- ігрові способи розділу гравців на команди;
- форми організації гравців (парні, групові, командні, фронтальні);

- підсумки гри [37, с.46-47].

О. Кожем'яка, на підставі аналізу літератури, дійшла висновку, що в структуру гри як діяльності входять цілепокладання, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів, у яких особистість повністю реалізує себе. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами змагання, задоволенням потреби у самостверженні й самореалізації.

Далі автор пише, що оптимальна структура гри на уроці виглядає у такий спосіб:

- 1) мета діяльності – для чого використовуються ігрові заходи, який кінцевий результат передбачається одержати;
- 2) зміст діяльності – предмет, основні параметри;
- 3) значущість діяльності – корисна спрямованість і мотиви, значення для розвитку особистості й колективу;
- 4) організація діяльності – характеристика системи, організаційних форм, у яких вона проходить, розподіл сил і часу, установлення строків і послідовності всього періоду діяльності;
- 5) технологія діяльності – необхідні засоби для оволодіння певними знаннями, уміннями, навичками, вироблення раціональних прийомів;
- 6) інтенсивність діяльності – обсяг, тривалість, напруженість відповідно до педагогічних завдань і вікових можливостей школярів;
- 7) комунікативність діяльності – характеристика зв'язків, відносин, залежностей, що забезпечують найбільш повне досягнення поставлених завдань;
- 8) контроль і корекція діяльності – методи й засоби постійного обліку ефективності гри й визначення шляхів її вдосконалення;
- 9) оцінка діяльності – характеристика критеріїв успішності й аналіз результатів з метою здійснення «зворотного зв'язку», одержання даних про реальні зміни в становленні учнів й учнівського колективу [34, с.24-25].

Гра поряд з навчанням - один з основних видів діяльності школярів. У практиці навчання ігрова діяльність виконує такі *функції* (за Г. Селевко) [66, с.50-51].

- розважальну (це основна функція гри - розважити, зробити приємність, надихнути, розбудити інтерес);
- комунікативну: освоєння діалектики спілкування;
- самореалізації в грі як на полігоні людської практики;
- ігротерапевтичну: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності;
- діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
- функцію корекції: внесення позитивних змін у структуру

особистісних показників;

- міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей;

- соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського гуртожитку.

Більшості ігор властиві чотири головні *рис*и:

- вільна розвивальна діяльність, що відбувається лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату;

- творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);

- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»);

- наявність прямих або непрямих правил, що відбивають зміст гри, логічну й тимчасову послідовність її розвитку.

Майстерне використання дидактичних ігор на уроці багато в чому залежить від знання вчителем структури ігор. Це дає йому можливість правильно вибрати й спланувати проведення певного типу гри; цілеспрямовано й змістовно розробити наповнення всіх структурних компонентів гри; об'єктивно проаналізувати її, що дає можливість у подальшому внести певні корективи. Саме за таких умов дидактична гра буде ефективним засобом навчально-виховного процесу.

Керівництво дидактичною грою на уроках полягає у правильному визначенні пізнавального змісту; продумуванні ігрових дій; визначенні ігрових правил; передбаченні навчальних результатів. Особливу турботу педагога складає створення «матеріальної бази» гри: добір іграшок, картинок, карток та інших матеріалів.

1.7. Особливості дидактичних ігор на уроках музики

Гра й мистецтво належать до двох самостійних явищ людської діяльності, їх поєднання на педагогічному ґрунті закономірно. М. Епштейн акцентував на не випадковості таких словосполучень як

«гра на музичних інструментах», «гра актора на сцені», «гра художника з матеріалом» тощо, адже гра і мистецтво є спільними сферами людського буття. Численні праці філософів, естетиків, психологів, теоретиків педагогічної науки доводять, що гра має багато спільного з естетичною діяльністю.

Так, психологія підкреслює творчий характер ігрової діяльності, відзначаючи верховенство уяви й фантазії. Естетика відзначає спільність світорозуміння дитини й творця, що проявляється в символічному переосмисленні дійсності, у здатності дивитися на світ очима свого героя, у близькості способів вираження - метафоричності, умовності. Все це робить гру найбільш привабливою для педагогіки мистецтва. Адже вона здатна не тільки захопити, зацікавити дітей, активізувати пізнавальну активність дітей, а стати потужним засобом педагогічного впливу [33].

У своєму психологічному вираженні дитяча гра й художня діяльність мають багато спільного. Це й емоційна безпосередність мотивів, що залучають дітей до гри й до художньої діяльності. Це й спрямованість до мети, і оцінка результатів діяльності з позиції новизни (засвоєння й втілення нового). Це й домінування образного початку: «входження в образ» і в художній діяльності, і в дитячій грі присутнє як обов'язковий елемент. Інтерес до самого процесу дій, «умовність» дій, ситуацій, мови зближують гру й художню діяльність [33].

Єдність життєвих інтересів дітей і творчих завдань, що постають перед учителем,- головна передумова введення дидактичних ігор на уроках музики.

Основою таких ігор слугує музичний матеріал, який має відповідати інтересам та потребам школярів.

Музика для дітей має ряд особливостей. Це, по-перше, педагогічна цілеспрямованість творів на дитячу аудиторію. Так, пісня може передбачати виховний вплив сполученням музично-емоційного впливу й тексту, у якому міститься громадянський або моральний приклад; інструментальна п'єса часто буває спеціально орієнтована на те, щоб познайомити дитину з певними музичними засобами втілення

й розкриття прекрасного, активізувати образно-асоціативну діяльність; пісня й інструментальна п'єса можуть бути використані для розвитку й удосконалення виконавських можливостей дитини.

Музику для дітей відрізняє прагнення до простоти образної музичної мови, до визначеності музичної ідеї, використання зображальних, танцювальних, звуконаслідувальних елементів тощо. Її також відрізняють обмеження, пов'язані з рецептивними й виконавськими можливостями дитини.

Дитяча музика постійно розширювала свою жанрову сферу, включаючи найрізноманітніші вокальні, інструментальні й театральні жанрові форми.

Музика для дітей має початок у далекій давнині. Є відомості про поодинокі авторські пісні для дітей, що належать періоду античності. Виникнувши в надрах народної пісенної творчості, дитячі пісні існували як самі по собі, так і в якості необхідних складових частин дитячих ігор, казок, хороводів. Розрізняють народні дитячі пісні, які створюють й виконують дорослі для дітей (звичайно для найменших), - байки, забавлянки, колискові та ін., і складні, ті що існують у середовищі дітей більш старшого віку – лічилки, дражнилки, перевертні, а також пісні календарного циклу, що переймаються у дорослих музика й одержують ігрове значення, - колядки, заклички тощо.

У 18 ст. в європейських країнах почалася професійна композиторська діяльність для дітей. Створювалася інструментальна музика для дитячого виконання (Й.С. Бах, Л. Бетховен, Й. Гайдн, В.А. Моцарт, Д. Скарлатті та ін.). Й. Гайдну належить перша в історії музики «Дитяча симфонія» (1794 р.), що припускає включення до складу оркестру дітей - виконавців на «дитячих» інструментах. У 19 - початку 20 ст. були видані: «Альбом для юнацтва» Р. Шумана, «Дитячий альбом» П. Чайковського та ін. До кінця 19 ст. відноситься поява перших опер для дітей (Б. Асаф'єв, Н. Брянський, М. Лисенко, В. Ребіков та ін.). Одночасно створюються твори, розраховані на виконання професійними артистами, доступні дитячому сприйняттю: балет П. Чайковського «Лускунчик» (за однойменною казкою

Е. Гофмана), симфонічна сюїта «Ігри дітей» Ж. Бізе. У 20-і рр. створені пісні О. Александрова, М. Красєва, М. Раухвергера та ін. Особливо активізувалася пісенна творчість для дітей у 30-ті рр. З'явилися пісні І. Дунаєвського, М. Старокадомського, В. Соловйова-Сєдова й ін. У 50-60-ті рр. у репертуар увійшли пісні В. Герчик, Д. Кабалєвського, О. Пахмутової. Розвиток дитячого хорового виконавства, особливо у зв'язку з організацією дитячих хорових студій (перша студія «Піонерія» під керівництвом Г. Струве створена у 1958 рр.), обумовив створення специфічного репертуару. З'явилися хорові твори І. Ельчева, М. Парцхаладзе, В. Соколова, А. Флярковського й ін. Оформився своєрідний жанр піонерської кантати. Відкриття першого у світі Московського дитячого музичного театру в Москві (1965 р., художній керівник Н. Сац) активізувало роботу композиторів у театральних жанрах музики для дітей. Театр ставив опери для дітей різних вікових груп – від самих маленьких («Вовк і семеро цапенят» М. Ковалєва й ін.) до старших школярів («Сестри» Д. Кабалєвського й ін.). Розвиваючи класичні традиції, вітчизняні композитори пишуть балети для дітей: «Три товстуні» В. Оранського, «Юність» (за мотивами роману М. Островського «Як загартувалася сталь») М. Чулак, «Коник-Горбоконики» Р. Щєдріна, «Синій птах» М. Раухвергера й ін. Дитячі кінофільми часто супроводжуються піснями й музикою. Це також стосується й ігрового кіно. Створюються музичні мультфільми. Ще у 30-х рр. минулого століття оформився жанр радіопостановки для дітей, у якій велику роль відіграє музика. Широко відомі передачі з музикою Ю. Нікольського, В. Рубіна, Б. Чайковського та ін. Найбільш розмаїта фортепіанна дитяча література: багато композиторів пишуть для дітей різні за змістом, жанровою природою, стилістикою й технічним труднощам п'єси. Видана «Фортепіанна музика для дітей і юнацтва» (1970-76 рр.) Д. Кабалєвського. У її 13 випусках-зошитах містяться твори практично всіх жанрів. У композиторських організаціях працюють музичні комісії для дітей і юнацтва. Всі філармонії мають дитячі відділи, а телебачення й радіо – дитячі редакції. У музичних видавництвах засновані редакції музичної навчальної й просвітительської

літератури.

У 20 ст. значно зріс інтерес до музичної творчості для дітей у закордонних композиторів. У 20-30-і рр. Б. Барток створив «Мікрокосмос» - своєрідну фортепіанну школу у 6 зошитах, що вводить учня у світ сучасної музики. Багато музики для дітей написано К. Орфом, який розробив специфічну систему дитячого музичного виховання й підготував для неї 5-томні збірники пісень, танців, п'єс, вправ «Шульверк» (1930 р.). Більшість закордонних композиторів одним із засобів залучення дітей до музики вважають дитячий музичний театр. У 1930 р. відбулася прем'єра дитячої опери-гри П. Хиндеміта «Ми будуємо місто». Ще більш безпосередньо залучає дітей у гру Б. Бріттен в опері «Маленький сажотрус, або Давайте ставити оперу» (1949 р.) і ін. Б. Бріттену належить і оригінальний «Путівник оркестром для молоді», що повинен виконуватися з поясненнями диригента про оркестрові групи й окремі інструменти під час їхнього звучання.

Питання, пов'язані з дитячим музичним вихованням, знаходять висвітлення на конференціях Міжнародного суспільства з музичного виховання при ЮНЕСКО (створене у 1953 р.).

У шкільних заняттях музикою гра не є самоціллю. «Гра повинна насамперед звучати в самій музиці» - вважав Д. Кабалевський. Ці слова гранично чітко орієнтують вчителя й учнів на те, що ігрова риса музичної діяльності – навчальна.

Проблема впровадження дидактичних ігор на уроках музики зумовлена, на нашу думку, відсутністю єдиного підходу до їх класифікації.

Як великий пласт педагогічного досвіду у галузі музичного виховання розглядається поняття «художня гра».

Так, Г. Тарасов відносить художню гру до форм засвоєння соціального досвіду людей. Причому не стільки досвіду теоретико-пізнавального й «ділового» (діяльного), скільки досвіду спілкування: вона спрямована на сферу суспільних змістів, цінностей, значень [72].

На відміну від дитячої гри художня гра має не безліч цілей, а одну узагальнену *мету* - *засвоєння соціального досвіду*. Завдання

вчителя полягає в тому, щоб додати грі цілеспрямованість через засвоєння тематизму програми. Друга найважливіша психологічна особливість художньої гри - обов'язкова актуалізація, залучення індивідуального досвіду юної особистості в сферу музичної діяльності.

Ці дві сторони (сприйняття соціального досвіду й актуалізація індивідуального досвіду) мають утворювати, вважає Г.Тарасов, своєрідну арку, то значеннєве поле, на якому розгортається процес художньо-ігрової діяльності.

Нарешті, третя сторона, притаманна художній грі й що є, на думку багатьох авторитетних учених і музикантів (Е. Гроссе, Д. Ельконін, Г. Нейгауз та ін.), творчою складовою гри,- це її процесуальна сторона. Будь-яка форма гри, а художня гра особливо, щораз виступає як явище, що народжується у цей момент, як процес, повний несподіванок, новизни й тому привабливий для її учасників [74].

Отже, третя - процесуальна - сторона художньої гри значною мірою (хоча не абсолютно) є наслідком взаємодії відзначених нами вище її перших двох сторін: соціальний досвід (результативна сторона діяльності) - індивідуальний досвід (її спонукальний початок).

Ці три сторони й характеризують у цілому специфіку художньої гри, психологічну своєрідність цієї форми музичної діяльності дітей. Принциповий підхід до художньої гри може бути розповсюджений на всі роки музичних занять у школі [74].

Г. Тарасов зазначає: «Художня гра зовсім не розвага, а серйозна, захоплююча, цікава, така, що потребує повної духовної співучасті школярів, діяльність. Звичайно, жарт, гумор, посмішка там, де це відповідає будові музичного твору, цілком природні для творчої атмосфери уроку. Однак багато чого жартівливого у музиці відповідно до характеру навчальних, дидактичних завдань може зажадати від учнів й напружених, серйозних зусиль: уважного сприйняття музики, вміння надати глибоку й переконливу її емоційну характеристику, активного міркування про неї. Музична гра для дітей - серйозна діяльність: і за характером завдань і результатів цієї діяльності, і за значенням цієї діяльності в цілому для особистості дитини» [74, с.17].

Для виявлення існуючих розходжень між *дидактичними й художньо-творчими іграми*, звернемося до думки видатного культуролога сучасності Михайла Епштейна («Парадокси новизни»). На його думку, ці види ігор відрізняються один від одного так само, як англійські поняття «play» і «game».

«Play» - вільна гра, не зв'язана ніякими умовностями, правилами, принадність її в тому, що будь-які обмеження серйозного життя можуть у ній легко переборюватися.

«Game» - гра за правилами, про які заздалегідь домовляються між собою учасники, і вона внутрішньо набагато більше організована, ніж навколишнє життя. У ній вартісне не прагнення виразити себе, а досягнення виграшу й запобігання програшу.

Зроблений таким чином аналіз дозволив М. Епштейну дійти висновку, що гра є своєрідним принципом побудови культури в цілому. Це дає привід припустити, що ігри, які відповідають законам будови художньої творчості, будуть давати більші результати при оволодінні дітьми різними видами художньої діяльності.

Залучаючи дітей до сприйняття самих творів мистецтва, доцільніше застосувати ігри, засновані на музичному матеріалі, що близький за побудовою до ігрової діяльності. До них належать твори І. Стравінського, зразки фольклору, дитячі пісні А. Лядова.

Осягаючи зразки професійної музики через музично-творчі ігри, діти краще усвідомлюють вибір композиторами тих або інших засобів музичної виразності для кожного конкретного образу. Це відбувається виразніше через занурення їх у процес музикування, імпровізацію, творчого створення нових образів у ході гри, навіть при роботі з творами, у яких, на перший погляд, немає яскраво вираженого ігрового початку, але які легше пояснити дітям в ігровій формі для досягнення більш вагомих результатів (це здійснилося в темі «Карнавал тварин» К. Сен-Санса).

У літературі, окремо розглядається поняття «музично-дидактичні ігри», тим самим акцентуючи увагу на тому, що такі дидактичні ігри відбивають специфіку музичного виховання, уроків музики в школі.

Основне призначення *музично-дидактичних ігор* – розвивати у

дітей музичні здібності в доступній ігровій формі, допомогти їм розібратись в співвідношенні звуків за висотою, розвивати в них відчуття ритму, тембровий і динамічний слух, прагнення до самостійних дій із застосуванням знань, отриманих на музичних заняттях.

Музично-дидактичні ігри збагачують дітей новими враженнями, розвивають у них ініціативу, самостійність, здатність до сприйняття, розрізненню основних властивостей музичного звуку. Музично-дидактичні ігри допомагають дитині в цікавій для неї формі почути, відрізнити, порівняти деякі властивості музики, а потім діяти з ними. Музично-дидактичні ігри повинні бути прості і доступні, цікаві і привабливі. Тільки в такому випадку вони стають своєрідним збудником бажання дітей співати, слухати музику і танцювати.

Разом з тим на уроках музики ігри не можуть бути обмежені тільки музично-дидактичними. Так, Т. Дорошенко описує та розрізняє музично-дидактичні, сюжетно-рольові та проблемно-моделюючі ігри.

Музично-дидактичні ігри можуть бути різноманітними за завданням і змістом. Так, ігри-загадки, ігри-змагання сприяють засвоєнню, закріпленню знань, оволодінню способами пізнавальної діяльності, сприяють формуванню в дітей навичок музичного сприймання, вміння розрізняти висоту, тембр, силу і тривалість звуку, планомірно розвивають висотний, динамічний, ритмічний і тембровий слух. Ігри «Голосно-тихо», «Швидко-повільно», «Вгору-вниз», «Луна», «Дзеркало», «Веселі діалоги» та інші доцільно проводити під час ознайомлення дітей з елементами музичної грамоти, організації процесу спостереження за розвитком музики, розширення емоційного, інтонаційного досвіду, лексичного запасу.

У *сюжетно-рольових іграх* відбувається своєрідне входження дитини в художній світ твору. Сюжетні діалоги можна організувати під час ознайомлення дітей з оперою К. Стеценка «Лисичка, Котик і Півник» або дитячою оперою М. Коваля «Вовк і семеро козенят». Сюжетно-рольові ігри на уроках музики можуть бути побудовані на змісті пісень, народних танців, обрядових дій, які закладені у програму навчання молодших школярів. Наприклад, на матеріалі збірки

В. Верховинця «Весняночка», на основі українських народних казок: «Казка про Івашечка і про відьму», «Журавель сватає Чаплю», «Царівна-жаба» та ін. [24].

Проблемно-модельючі ігри характеризуються тим, що в них відбувається ігрова деформація структури художнього твору з тим щоб виявити специфічну роль конкретних засобів художньої виразності. Запропоновані в них нестандартні ситуації потребують від дітей самостійного творчого вирішення [24].

До проблемно-модельючих ігор відносять такі ігрові вправи, як самостійне створення музичного супроводу або вокальних чи пластичних імпрізацій до запропонованого оповідання, картини, до казок; виконання проблемних вправ («доведіть інтонацією, рухами, що...»), «знайдіть словесну інтерпретацію..» тощо); імпрізація на домислювання; колективне створення оповідань, музичних казок тощо на основі, наприклад, карток, на які наклеєні картинки з різних листівок, журналів, фактів, явищ, малюнків, віршів та ін. До найскладніших форм проблемно-модельючих ігор належать театралізація, самостійне створення оповідань, п'єс, а також постановка музичних вистав.

Аналіз підходів до класифікації ігор дозволив нам дійти висновку про те, що на уроках музики використовується різнопланова ігрова діяльність. На основі результатів досліджень Л. Артемової, В. Крутій, Д. Менджеричької, О. Сорокіної, Є. Удальцової, О. Усової визначаємо, що *дидактична гра* - це групова чи індивідуальна практична діяльність школярів, в якій навчальне завдання пропонують дітям у вигляді ігрового завдання, яке обумовлюється і контролюється ігровими правилами.

Огляд особливостей музичної діяльності учнів дозволяє об'єднати під поняттям дидактична гра музично-дидактичні ігри, художні ігри, сюжетно-рольові та проблемно-модельючі, якщо в основі їх впровадження та організації лежать певні принципи:

- принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки певного виду музичної та навчальної діяльності;
- ігрового моделювання змісту і форм тієї діяльності, що

відтворюється у грі;

- спільної діяльності;
- діалогічного спілкування;
- двоплановості;
- проблемності змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності [90, с. 353-360].

Ці принципи, віддзеркалюючи сутність різновидів дидактичних ігор, визначають їх складові частини, логіку, внутрішні зв'язки і вимагають їх системного застосування.

Оскільки на уроці музики важливіше виявляються художні можливості дидактичних ігор, треба будувати їх за особливими законами - законам побудови художньої діяльності. Тільки в цьому випадку урок музики стає повноцінним уроком мистецтва, гра перетворюється із зовнішньої форми розважального характеру у форму, що забезпечує творче самовираження дитини [33].

1.8. Організація й проведення ігор

Організація й проведення ігор на уроках – справа непроста. Не можна прийти в клас і сказати: «Діти, а зараз ми пограємо в гру...». Для того, щоб провести гру, варто знати методіку її проведення. Аналіз психолого-педагогічної літератури дозволив виділити основні моменти або основні вимоги до організації й проведення ігор на уроках. До них варто віднести: місце гри на уроці, вибір гри для уроку, підготовка до гри, її проведення, підведення підсумків гри.

Використання дидактичних ігор на уроках залежить від різних факторів: навчального матеріалу, що вивчається на уроці; цілей уроку; віку учнів; кількості залучених у гру дітей; наявності інвентарю; педагогічної майстерності вчителя й інших.

Місце гри на уроці. Як відзначає М. Щербань, якщо вчитель залишається в границях традиційних форм і методів навчання, то в структурі навчання часу для ігор не залишається. Однак, якщо він відмовиться від деяких устояних компонентів уроку, наприклад, від тривалих і нудотних опитувань, мікролекцій, повчальних наставлянь тощо, то гра не тільки органічно впишеться в структуру уроку, але й

надасть можливість значно заощадити навчальний час [84, с.20]. Хочеться відзначити, що введення гри у навчальний процес багато в чому залежить від рівня кваліфікації вчителя, його бажання домогтися високих результатів у процесі навчання, підвищити рівень інтересу учнів до досліджуваного предмета, створити сприятливий клімат у класі.

Постійний розвиток самостійних дидактичних ігор неможливий без наявності достатньої кількості ігрового матеріалу. У музичному кабінеті чи класній кімнаті крім дитячого музичного інструментарію мають бути різних розмірів ляльки з комплектами одягу, посуд, меблі, транспорт, м'які іграшки (тварини, птахи, комахи), настільно-друковані ігри (лото, доміно, шашки, шахи), дидактичні іграшки (матрьошки, кубики, пірамідки та ін.), набори з природного матеріалу, картинки про природу, життя сім'ї, діяльність людей, предмети домашнього вжитку тощо.

Учитель заздалегідь визначає місце й роль гри в навчальному процесі, зв'язок з іншими методами роботи, продумує можливі варіанти її ускладнення або полегшення, органічний взаємозв'язок з іншими частинами уроку. При цьому він обов'язково виділяє ті знання, уміння й навички, які необхідно сформувати в дітей.

Дидактичні ігри можуть проводитися протягом усього уроку: на початку, середині й наприкінці – це залежить від їхнього характеру й мети. Ігри, проведені на початку уроку, повинні бути спрямовані на те, щоб розбудити думки учня, допомогти йому зосередитися й виділити найбільш важливе в матеріалі, який вивчався на попередніх уроках, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Дуже важливим є й те, що вчитель, завдяки ігровій формі уроку, може легко виявити прогалини у засвоєному школярами програмному матеріалі й внести корективи в їхнє усунення.

Ігри, проведені в середині уроку, можуть бути спрямовані на більше міцне засвоєння школярами нового програмного матеріалу. Разом з тим, варто пам'ятати, що деякі ігри чинять сильний емоційний вплив на дітей, відволікають їхню увагу від основної мети уроку; тому гри, що мають сильну емоційну пофарбованість і здатні призвести до

сильного збудження учнів, варто проводити лише наприкінці уроку. Наприкінці уроку варто проводити також гри, пов'язані з якими-небудь рухами: виходом учнів із класу, виконання танцювальних елементів тощо.

Спокійні ігри можуть проводитися на будь-якому етапі уроку. Якщо гра добре відома дітям (проводиться не перший раз і вони її добре знають), учитель може сам або за допомогою учнів ускладнити її, увівши нові правила, змінивши темп, замінивши наочний матеріал, збільшивши кількість гравців і ін. У цьому випадку гра може стати більш складною й учитель за своїм розсудом вирішує, у якій частині уроку її варто провести.

Аналіз літератури свідчить про те, що тривалість гри на різних етапах уроку не повинна перевищувати в середньому 5-15 хвилин. Якщо урок повністю складається з ігор і ігрових завдань, їхня послідовність повинна бути дидактично обгрунтована й відповідати логіці побудови уроку з урахуванням фізіологічних, психологічних і педагогічних особливостей школярів.

Вибір гри. Кожна гра переслідує певні цілі. При виборі гри вчителєві, в першу чергу, треба керуватися змістом навчальної програми й урахувати при цьому дидактичні принципи: науковості, доступності, свідомості й активності, систематичності й послідовності й ін. Дуже відповідальний момент – відбір програмного змісту матеріалу для дидактичних ігор, чітке визначення дидактичних завдань на основі комплексного підходу до розвитку особистості школяра. Учитель заздалегідь визначає місце і роль гри в навчальному процесі, її зв'язок з іншими методами роботи, продумує можливі варіанти її ускладнення (або полегшення), органічний взаємозв'язок з іншими частинами уроку. При цьому потрібно обов'язково виділити ті знання, уміння й навички, які необхідно сформувані в дітей.

Учителєві необхідно спиратися на логіку самого предмета, навчальну програму й навчальний план. Більшість пропонуваніх нижче дидактичних ігор вирішують завдання поповнення, закріплення, поглиблення й систематизації знань, отриманіх у процесі навчання. Тому вчителєві варто враховувати: чи пройдений по програмі

навчальний матеріал, яка ступінь його засвоєння й інше. Це необхідно для того, щоб учні могли оперувати вже наявними в них знаннями, інакше гру прийдеться переривати для пояснення й виправлень, що сповільнює її проведення, а іноді й руйнує. Виконання завдання, поставленого в грі, жадає від учня зосередженості, уваги, уміння виділяти в предметах загальне і різне, відновлювати відсутню частину, порушений порядок тощо.

При виборі гри необхідно враховувати вікові, індивідуальні можливості й інтереси дітей. Занадто прості ігри, так само як і занадто важкі, не викликають у граючих дітей інтересу, що зводить нанівець всю підготовку вчителя. Разом з тим, у літературі відзначаються: діти шести-семи років люблять «важкі ігри», що вимагають уміння подумати, викликають серйозні інтелектуальні зусилля. Чим складніше завдання, тим яскравіше, глибше й гостріше переживається радість подолання труднощів. Учитель повинен урахувати цю особливість, прагнути до того, щоб навчання в дидактичній грі було цікавим, але не розважальним. Адже гра повинна привчати дитину до тих фізичних і психічних зусиль, які необхідні для майбутнього навчання. Як відзначав А. Макаренко, «гра без зусилля, без активної діяльності – завжди погана гра» [42].

Залежно від дидактичного завдання, що постає на уроці, учитель вибирає ігри, які сприяють повторенню, закріпленню або вивченню нового матеріалу. При цьому він повинен звертати увагу на виховання в дітей почуття відповідальності, боргу, чесності, справедливості й інших якостей.

Підготовка до гри. Підбираючи ігри, учитель повинен урахувати, що в них повинні поєднуватися два елементи: пізнавальний і ігровий. Уводячи гру в зміст уроку, він повинен чітко планувати діяльність учнів, направляючи її на досягнення поставленої на уроці мети. Ігровий зміст уроку спонукує учнів до гри. А коли в школярів виникає особистісна зацікавленість, у них з'являються й активність, і творчі думки, і дії, і хвилювання за себе, команду, весь колектив.

Готуючись до уроку з використанням ігор, учитель повинен:

вибрати гру відповідно до навчальної програми; визначити мету й завдання гри; підготувати наочність; чітко продумати послідовність ігрових дій учнів; їхню організацію; тривалість гри; організувати контроль за її проведенням; підведення підсумків гри й оцінку діяльності учнів.

При цьому вчитель повинен пам'ятати: гра базується на вільній творчій і самостійній діяльності учнів; вона повинна бути доступною для учнів даного віку, а ціль – досяжною; обов'язковим елементом гри повинна бути її емоційність, що викликає в учнів почуття задоволення, веселий настрій, насолоду від ігрових дій; важливим елементом гри є змагання між учасниками гри або командами; ігрові завдання повинні бути не занадто легкими, але й не дуже важкими; використовувані на уроках ігри повинні бути різноманітними, із захоплюючими назвами; по можливості, до проведення ігор залучаються якнайбільше учнів класу; емоційне ставлення самого вчителя до проведення гри має відповідати дидактичній меті уроку.

У самому загальному виді алгоритм підготовки до проведення дидактичних ігор може бути таким:

- чітке формулювання цілей і завдань гри;
- розробка сценарію проведення гри;
- визначення й розподіл ролей учасників гри;
- проведення інструктажу учасників гри;
- керівництво й керування грою;
- оцінка діяльності учасників гри й результатів гри;
- підведення підсумків гри (з аналізом і висновками).

Проведення гри. Перед тим, як почати гру, дітям варто повідомити, на якому матеріалі вона буде проводитися. Іноді необхідно попередити про можливі труднощі, за допомогою контрольних питань з'ясувати розуміння ними матеріалу, на якому побудована гра.

Далі повідомляється завдання гри й пояснюються її правила, показується зразок, як необхідно виконувати ігрові дії. Не можна починати гру, не переконавшись у тому, що учні засвоїли ігрові дії й зрозуміли порядок їх виконання. У процесі гри учням варто

допомагати при утрудненнях, іноді підказувати навідними запитаннями, спрямовувати їхньої дії на вирішення поставленого завдання.

У процесі проведення гри необхідно проявляти максимум уваги, такту, доброзичливості до учнів, щоб недоречним зауваженням не вплинути на активність і ініціативу дітей. Якщо відповідь або дія учня неправильна, треба тактовно його поправити. Не треба попри все доводити до свідомості школяра припущену помилку, тому що це порушить темп гри й неприємно вплине на граючого.

Будь-яка гра супроводжується розжаренням страстей, спалахом емоцій. Тому вчителю варто дуже уважно стежити за психологічною атмосферою гри. Важливо, щоб вона викликала в дітей позитивні емоції, сприятливо впливала на нервову систему, самопочуття й поведінку дітей, сприяла створенню здорових товариських відносин, вихованню витримки, справедливості, взаємодопомоги, наполегливості в досягненні мети. У ході гри не можна допускати сперечань, брутальності, всіма силами варто уникати прояву в дітей негативних емоцій – образи, страху, озлоблення.

У літературі відзначається, що гра починається не тоді, коли учні одержують ігрове завдання, а тоді, коли їм стає цікаво грати – тобто коли гра викликає в школярів позитивні емоції, з'являються стимули. На думку О.Жорник, існує як мінімум два види стимулювання в грі: емоційне й інтелектуальне [26].

До видів емоційного стимулювання належать:

1. Ігрове завдання дається як відпочинок.
2. Воно дається так, начебто не планується вчителем заздалегідь (гра-імпровізація).
3. Ігрове завдання вводиться із прив'язкою до конкретної ситуації, конкретного учня, однак перехід до нього здійснюється зненацька.
4. Учитель постійно підбадьорює учнів.
5. Переможців ігор-змагань поздоровляє весь клас.
6. Переможців попередніх ігор не забувають, вони можуть бути залучені як експерти в інших іграх або при виникненні суперечок.

Гра не тільки створює позитивні емоції, але й сама вимагає

попереднього емоційного налаштування учнів. Це можна створити штучно, наприклад, жартом. У випадку, якщо учні стомилися на уроці, пропозиція взяти участь у грі може викликати в них негативну реакцію.

До видів інтелектуального стимулювання відносяться:

1. Перехід від традиційних форм навчання в грі повинен бути несподіваним, мотивованим з погляду мети навчання або циклу занять. Підставою для ігрового етапу заняття може бути й зовнішня асоціація, і мотивована методична установка. В окремих випадках учні самі починають гру. Учителеві важливо підіграти їм і направити гру в потрібне русло.

2. Пізнавальна діяльність учнів більш ефективно проходить в умовах проблемних ситуацій. Створення проблемної ситуації вимагає від педагога великої майстерності. Мислення й пов'язаний з ним емоційний стан виникають у проблемній ситуації й спрямовані на її вирішення. Розв'язання проблеми проходить тим ефективніше, чим краще функціонує регулятивний механізм зіставлення гіпотези з досягнутим результатом.

Гра завжди носить проблемний характер. Звідси завдання, що постають перед учителем, не повинні бути дуже простими, але в той час і не дуже складними, посильними для учнів. Тому при використанні гри на уроках варто виходити з наявного рівня розвитку школярів [26, с.63].

При проведенні гри важливі досвід, такт, майстерність учителя, уміння залучити не тільки дітей, які бажають грати, але й байдужих й навіть негативно налаштованих на гру. Учителеві важливо знайти спосіб підбадьорити недостатньо активних учнів, при необхідності допомогти й підтримати їхній інтерес, інтелектуальну напругу в грі. У процесі проведення гри варто проявляти максимум уваги, доброзичливості до учнів, щоб недоречним зауваженням не вплинути на активність і ініціативу школярів.

Особливу увагу варто приділяти збудливим і уразливим школярам. До них необхідно підходити з особливим тактом, не примушуючи включатися в гру, запобігаючи зауважень з боку інших

учнів, якщо дитина не впоралася з ігровим завданням. Відмінною рисою ігор на уроках є їхня добровільність, тому виконання ігрових завдань не є обов'язковим для всіх школярів, а також не слід вимагати виконання цих завдань від учнів, що не бажають брати участь у грі.

Гра починається з її оголошення, що повинне створити в учнів ігровий настрій, а також виробити в них позитивне ставлення до гри, усвідомлення ними потреби й важливості того, що вони зараз будуть робити. Це досягається пропозицією пограти («Діти, зараз ми трішки пограємо»), питанням («Діти, ви хочете пограти?»), сюрпризним моментом («Подивитися, що це? Чудесний музичний інструмент. Хочете дізнатися, як він грає?»). Уже перед початком гри школярів варто налаштувати а виконання завдання, умов гри.

Учитель говорить загадковими інтонаціями, знижує або підсилює голос. Іноді гру можна оголосити від імені казкового героя. Учитель пропонує гру ненав'язливо, створюючи атмосферу невимушеності. У жодному разі не можна примушувати дитину грати – її потрібно зацікавити.

У практиці нерідкі випадки мовчазної відмови від гри (найчастіше це стосується боязких, соромливих дітей), однак вони дивляться на граючим з великим інтересом і вчителю важливо не пропустити момент, коли така дитина захоче приєднатися до них. По закінченні гри вчитель обов'язково має заохотити такого школяра.

Відмовляються від гри й діти, які зазнають труднощів у навчанні. Їм потрібно непомітно прийти на допомогу. Одержавши схвалення від учителя, відчувши впевненість у своїх силах, діти активно включаються в гру.

Успіх гри багато в чому залежить від пояснення дітям правил гри, які виконують функцію організуючої ланки й виступають засобом керівництва грою. Правила визначають способи дій учнів, їхню послідовність, вимоги до поведінки, регулюють взаємини дітей у грі, учать їх співвідносити свої дії з діяльністю інших гравців. Якщо правила заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, це ускладнює осмислення учнями змісту гри, викликає байдужність і відсутність бажання грати.

Пояснення правил гри повинне бути емоційним, коротким, логічним, чітким, зрозумілим. Спочатку доцільно пояснити дітям ігрове завдання, потім – спосіб його виконання. У цьому випадку учні зрозуміють, чому необхідно виконувати правила. Якщо гра проводиться уперше, учитель повинен показати зразок дії, або це може зробити заздалегідь підготовлена дитина.

Початок гри варто проводити в трохи вповільненому темпі, щоб учні краще засвоїли правила. Якщо гра й правила в ній складні, спочатку можна провести пробну, тренувальну гру за спрощеними правилами й лише після цього переходити до проведення гри за всіма правилами. Тут завдання вчителя полягає в розвитку й підтримці темпу гри, оскільки занадто повільний темп може стомити дітей, а занадто швидкий – збуджує їх і може внести розгубленість і втрату віри у свої сили. Учитель також стежить за збереженням емоційного настрою дітей, підтримці їхнього інтересу до поставленого завдання. При цьому не слід поспішати з підказкою, зауваженнями, повчаннями, зупиняти гру – все це знижує темп гри, погіршує настрій учнів, послабляє їхню увагу й викликає втрату інтересу до гри.

Разом з тим, учитель уважно контролює діяльність учнів, виконання ними правил; непомітно спрямовує гру в потрібне русло своєчасними питаннями, репліками, жартами, підбадьорює гравців, запобігає їх помилковим діям, попереджає виникнення конфліктних ситуацій між дітьми. Інакше кажучи, жодне порушення правил не повинне залишитися поза полем його зору. Однак у процесі гри неприпустимі зауваження дисциплінарного порядку. У грі школярі повинні почувати себе вільно, невимушено, випробовувати задоволення від усвідомлення своєї самостійності й повноцінності.

Після того, як діти добре засвоять правила, керівництво грою можна передати одному із самих вправних і добре знаючу гру школярів. Це привчає учнів до самостійності, уміння слухати товариша, поважати його як керівника (знаючи, що наступного разу він сам може виявитися на цьому місці). Учні, які з ряду причин не задіяні в грі, можуть виступати як помічники, експерти, судді, уболівальники.

Багато ігор проводяться як змагання команд, груп і ін. У цьому випадку обираються капітани команд. Капітани здійснюють контроль за організацією гри, правильністю відповідей, рішень і ін.; вони ж звичайно рахують бали або очки наприкінці гри. Спочатку роль контролера вчитель бере на себе, але підводити підсумки гри треба разом з капітанами команд. У наступних іграх учитель тільки стежить за правильністю дій капітанів. Учні по черзі стають капітанами команд, щоб якнайбільше дітей могли виявити себе в цій ролі. Вибирати капітана можна за допомогою різних дитячих лічилок, що підвищує в школярів інтерес до гри, робить її більш невимушеною й вільною.

У кожную команду краще включати школярів з різною підготовкою, прагнучи, щоб команди, по можливості, були рівноцінними. Бажано, щоб одна й та сама команда не виграла постійно, а програвшим варто надавати можливість відігратися, відчути себе переможцями. Все це не дає учням втратити інтерес до гри.

Щоб гра на уроці проходила ефективно й давала бажані результати, нею необхідно керувати, дотримуючись певних вимог [34, с.43-44]:

1. Готовність учнів до участі в грі. Кожний учень зобов'язаний засвоїти правила гри, чітко зрозуміти мету, послідовність дій, кінцевий результат, мати необхідний запас знань для участі в ній.
2. Чітка постановка завдання гри. Пояснення завдання вчителем повинне бути зрозумілим, коротким і чітким.
3. Складну гру варто проводити поетапно: спочатку учні повинні засвоїти окремі дії й лише потім їм варто пропонувати гру в цілому.
4. Дії учасників гри варто контролювати, вчасно коригувати, направляти й оцінювати.
5. Не можна допускати приниження почуття гідності дітей (образливі порівняння, виставляння оцінки за поразку в грі, знущання тощо).

Ігри на уроках варто проводити систематично й цілеспрямовано, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи

й різноманітяти їх у міру збільшення в учнів знань, вироблених умінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості.

При проведенні ігор учитель може також спиратися на правила, звернені до учнів:

1. Дотримуйся правил гри, не намагайся виграти й домогтися першості нечесним шляхом.

2. Не радій, коли інші програють.

3. Кривдно, коли програєш, але не падай духом і не злися ні на переможця, ні на того, із чиєї вини, може бути, відбулася поразка.

Після кожної дидактичної гри педагог повинен робити її аналіз, спрямований на оцінку прийомів підготовки гри і її проведення: які прийоми виявилися ефективними в досягненні поставленої мети, що не спрацювало і чому.

Підведення підсумків гри. Підведення підсумків гри має велике значення як для вчителя, так і для дітей. Для вчителя – це показник розвитку дітей, із засвоєння ними отриманих знань, ступеня сформованості вмінь і навичок, здатності застосовувати знання на практиці, а також уміння встановлювати взаємини в колективі. Для учнів – це їхнє досягнення, що доставляє не тільки втіху, але й інтелектуальне задоволення, почуття гордості, достоїнства, упевненості у своїх силах.

Виявлення переможців повинне проходити без докорів і осуду інших команд і може мати жартівливий відтінок. Учитель указує на допущені дітьми помилки, неточності, прорахунки; за що були зняті (або додані) додаткові очки або бали; чому вони зайняли те або інше місце. Важливо відзначити окремих учасників гри, які виявилися самими кмітливими, уважними, спритними, активними тощо. Якщо гра носила командний характер, учителеві необхідно відзначити взаємодопомогу, погодженість дій, ставлення до партнерів по команді, загальну дисциплінованість дітей, дії капітанів. Для більшої об'єктивності до підведення підсумків можуть бути залучені капітани команд, учні, що виступали як судді, помічники або експерти.

У відношенні дітей, що потерпіли поразку або невдачу, учитель

висловлює впевненість у тому, що вони зможуть виграти наступного разу, якщо будуть більше уважними, спритними, зосередженими, вчасно прийдуть на допомогу товаришам по команді.

Оцінка результативності дидактичних ігор, на думку П.Щербаня, полягає в тому, що якщо після гри вміння й навички учнів по вивченню пройденого матеріалу не підвищилися, це означає, що гра неефективна й результати її впровадження в навчальний процес негативні. У цьому випадку необхідно шукати причини негативних наслідків. Їх може бути як мінімум дві: перша – якості самої гри низька й вона не відповідає дидактичним завданням і змісту досліджуваного матеріалу; друга – методика проведення гри має серйозні відхилення від належного рівня. Позитивний ефект від використання ігор у процесі навчання може виявитися відразу ж після гри. Він легко проявляється в моральному задоволенні її учасників від гри [85, с.19].

Труднощі, що виникають при проведенні дидактичних ігор. У психолого-педагогічній літературі відзначається, що при організації й проведенні ігор на уроці можуть виникнути певні труднощі Розглянемо найбільш істотні з них [3, с.184].

1. Учні не вступають у гру або вступають у неї формально. Це відбувається на початковому етапі роботи й тоді, коли ігровий етап навчальної роботи не підготовлений учителем.

Ігровий етап педагогові необхідно готувати ґрунтовно: програти головну роль самому, вибрати ініціативних і підготовлених виконавців, забезпечити «суперечки» у вигляді записів на дошці, діалогів-зразків, ілюстрацій і реквізитів, пояснень учасникам гри про їхню тактику. Іноді для цього досить показати, що перед учнями постає корисне, потрібне, але в цілому традиційне завдання, яке вони вміють вирішувати. При необхідності завдання можна перефразувати.

2. Гра затягується, тому що учасники не можуть знайти правильне рішення. Учитель вводить додаткові обставини, які допомагають учням досягти мети, підказує відповідь на питання.

3. Гра затягується, тому що учасники відволікаються в діяльності на інші завдання – у цьому випадку вчитель повторно формулює

завдання гри.

4. Гра затягується, оскільки учні не можуть з'ясувати взаємини між собою – учитель уточнює їхні ролі.

5. Гра закінчується швидко, тому що учасники йдуть до мети самим коротким шляхом – учитель створює додаткові умови, які змушують учнів більш активно виконувати завдання.

6. Гра переходить у конфліктну ситуацію. Учитель знімає конфлікт, ліквідує предмет суперечки, вводить у гру нових учасників.

7. Учні не включаються в гру, а лише симулюють ігрову діяльність. Учитель ще раз формулює мету діяльності учасників гри або змінює її, іноді зупиняє гру, заново формулює її й мотивує установку на гру й підкріплює загальну позитивну емоційність діяльності школярів.

8. Функція вчителя як керівника навчального процесу постійно трансформується. Якщо він постійно коректує дії учасників гри, виходячи з концепції того, що повинне відбуватися, то це впливає на спонтанність поведінки школярів і вони будуть привчатися до пошуку самостійних рішень. Якщо вчитель перестає керувати грою, виникає погроза того, що навчальне завдання не буде виконано, або виконане небажаним способом. У цьому випадку вчитель ризикує втратити контроль над діяльністю учнів.

Поради вчителям, які використовують дидактичні ігри на уроках. Із приходом у школу учні молодших класів повинні засвоїти масу нових обов'язків, правил, привчитися до систематичної навчальної роботи. Вони входять у школу як у складний, багатолюдний і різноманітний світ. І ввійти у нього їм допоможе, звичайно ж, увага, доброта вчителів, його вміння доступно, образно пояснити правила навчання й поведінки, а також гра. Весь період навчання в початкових класах супроводжується використанням різноманітних ігор: рольових, рухливих, дидактичних і інших, які підвищують емоційний тонус життя дітей, допомагають розвитку їхньої допитливості, дають вихід енергії.

У літературі наводяться поради вчителям, які використовують у своїй роботі гри. Ці ради сформульовані у формі правил [15, с.59-60].

1-ше правило. Збирайте як особливу цінність улюблені ігри дітей. Вони можуть супроводжувати їх протягом багатьох років. І в першому, і у сьомому класі ви знайдете охочих грати в них.

2-е правило. Нова гарна гра – кращий подарунок дітям. Готуючись до навчального дня, учитель відкриває свій «Збірник ігор» і точно так само, як він приносить нові знання, разом із грою принесе й новий досвід відносин, а разом з цим і радісні хвилини дітям.

3-є правило. Не нав'язуйте дітям гру, яка вам здається корисною, гра – справа добровільна. Діти повинні мати можливість відмовитися від гри, якщо вона їм не подобається й обрати іншу гру.

4-е правило. Гра – не урок. Це не означає, що не треба грати на уроці. Ігровий прийом, що включає дітей у нову тему, елемент змагання, загадка, подорож у казку й багато чого іншого – це не тільки методичне багатство вчителя, але й загальна, багата враженнями робота дітей на уроці.

5-е правило. Емоційний стан учителя повинен відповідати тій діяльності, у якій він бере участь. Можете собі уявити: учитель пропонує смішну скоромовку й робить це з байдужим, нудним або понад серйозним виразом обличчя... На відміну від всіх інших методичних засобів гра вимагає особливого стану від того, хто її проводить. У цьому сенсі грає не тільки дитина, але й дорослий.

6-е правило. Гра – засіб діагностики. Дитина розкривається в грі у всіх своїх кращих і некращих якостях. Спостерігайте за цими проявами, міркуйте про них, але не використовуйте отриману інформацію на шкоду дитині.

7-е правило. Категорично не можна застосовувати дисциплінарні міри до дітей, які порушили правила гри або ігрову атмосферу. Це може бути лише приводом для доброзичливої розмови, пояснення, а ще краще, коли зібравшись разом, діти аналізують, розбирають, хто як виявив себе в грі і як треба було б уникнути конфлікту.

Звичайно, таких правил може бути набагато більше. Вони формулюються вчителем у процесі проведення гри й стають невід'ємною частиною його роботи зі школярами.

По закінченню відзначимо, що для гри характерні наступні риси

(В. Кругликов, 1988):

- є добре відомою, звичною й улюбленою формою діяльності людини будь-якого віку;
- ефективний засіб активізації діяльності. У грі легше переборюються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;
- мотиваційна за своєю природою (стосовно пізнавальної діяльності вона жадає від учня ініціативи, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь і навичок;
- багатofункціональна, оскільки її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;
- головним чином є колективною, груповою формою роботи, в основі якої лежить змагання. У якості суперника може бути як власне учень (переконання себе, поліпшення свого результату), так і інші;
- має кінцевий результат. По закінченні гри учасник може одержати приз: матеріальний, моральний (грамоту, розголошення результату, заохочення), психологічний (самоствердження, самооцінка);
- має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат [46, с.258-259].

Питання й завдання для самоконтролю

1. Коли виникли перші ігрові форми? Яке місце займали ігри в житті різних народів?
2. Кого із учених можна назвати «родоначальником» вивчення теорії ігор? Які теорії ігор є найпоширенішими?
3. Яке місце займає гра в житті сучасного школяра?
4. Дайте визначення понять «гра» і «дидактична гра».
5. Наведіть одну із класифікацій дидактичних ігор і назвіть критерії, узяті в якості основних для даної класифікації.
6. Назвіть основні етапи організації й проведення ігор на уроці.
7. Які особливості організації й проведення дидактичних ігор на уроках музики?
8. Які правила дозволяють зробити гру на уроці привабливою справою для школярів?

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ МУЗИКИ

2.1. Психолого-педагогічні особливості дидактичних ігор на уроках музики у молодших класах

Потреба в підвищенні рівня музичної вихованості учнів на всіх етапах навчання робить актуальним дослідження специфіки дидактичних ігор у галузі початкової освіти. На жаль, спеціальних праць, у яких питання активізації навчальної діяльності молодших школярів з використанням дидактичних ігор на уроках розглядалися б системно, на Україні ще не достатньо розроблені.

Вивчення досвіду роботи вчителів показує, що в шкільному навчанні дидактичні ігри часто використовуються епізодично, безсистемно, із недостатнім врахуванням вікових особливостей і дидактичної ситуації на уроці, без належного ускладнення змісту й характеру навчальної діяльності.

Разом з тим, важливим засобом активізації навчальної діяльності молодших школярів є дидактичні ігри, тому що вони:

- 1) органічно об'єднують триєдину мету навчання: освітню, розвивальну, виховну;
- 2) задовольняють різноманітні дитячі інтереси: ігрові, пізнавальні, соціальні;
- 3) збагачують коло уявлень про навколишній світ;
- 4) впливають на розвиток психічних процесів, на формування активної особистості;
- 5) виступають як засіб всебічного розвитку дитини, зокрема, її пізнавальних здібностей;
- 6) підвищують інтерес до навчання, розвивають уважність, забезпечують краще засвоєння навчального матеріалу;
- 7) не лише активізують розумову діяльність, а й розвивають трудові уміння та навички школярів.
- 8) застосовуються як метод і форма навчання молодших школярів.
- 9) певною мірою сприяють засвоєнню окремих знань та умінь;

10)забезпечують формування у дитини соціально прийнятих етичних норм поведінки та їх осмислення [36].

Педагоги розрізняють відмінності ігрової діяльності на уроках музики для кожного класу навчання у початковій школі.

Так, специфіка музично-ігрової діяльності першокласників полягає в тому, що вона підлегла єдиному, чітко сформульованому навчальному завданню – темі. Цей етап введення школярів у світ музики містить присмні відкриття. Тут тісно переплітається нове й знайоме, пізнавальна активність дітей безупинно одержує живі музичні імпульси.

По-перше, самі теми (навчальні завдання) звучать для них не тільки знеацька, але й звично: адже діти ще до школи співали, танцювали, марширували, чули музику, веселу і сумну. Але тепер для них це якоюсь мірою відоме у галузі музики обернулося новою й захоплюючою стороною. Діти, які зустрічалися з музикою самі по собі, перетворилися в учнів, що усвідомлюють, як важливо вчитися не тільки складати й виконувати, але й слухати та розуміти музичне мистецтво. По-друге, музичний репертуар програми, та й ті початкові відомості про музику, які одержують першокласники, надзвичайно наближені й спираються на дитячий життєвий і музичний досвід [74].

Як показує досвід, першокласники яскраво й емоційно безпосередньо реагують на музику, вони швидко схоплюють тембри, регістр, динаміку, музичний ритм, темп тощо. Значний інтерес в учнів викликає здатність музики до втілення різних життєвих сюжетів, подій, образів. Саме тому першокласники прагнуть брати участь у цьому «музичному театрі», у чарівній музичній дії, що й створює передумови використання музичних ігор на уроках.

Можна вказати на деякі прийоми, якими користується вчитель музики для додаткової активізації навчально-ігрової активності школярів. Це й «виконавська» участь рук, тулубу, ніг, нахилів голови в музиці різних жанрів. Це й спеціальне відтворення учнями (удари, гра на найпростіших ритмічних інструментах) «пульсу» музичного твору; відтворення в рухах не тільки темпу й ритму, але й динаміки, спрямованості й висоти звучання, а пізніше й відтворення музичного

фразування. Це й тимчасовий підрозділ класу на групи (наприклад, гості й хазяї в пісні «Гра в гостей»); члени цих груп можуть брати на себе «акторські» функції, супроводжуючи музику легкими рухами рук, нахилами тощо. Це й гра на доступних дітям інструментах (барабан, бубон, трикутник, металофон і ін.), активно спонукує школярів до проникнення у виконавські можливості музики [74].

У порівнянні з першокласниками музична діяльність учнів 3-4 класів здобуває істотно нові, відмітні риси. Значно більший музичний досвід, обсяг музичних знань дозволяє учням не тільки більш тонко відчувати музику, але й аргументовано судити про характер музично-виразних засобів, спрямованих на розкриття зовсім не будь-якого, а певного життєвого змісту музичного здобутку [74].

Вони усе більш ясно розуміють, що музика - це не просто «картинки життя», а результат цілеспрямованої діяльності композитора й виконавця, які, використовуючи можливості музичної мови, можуть повідомляти про важливі й значні сторони життя. Інакше кажучи, діти 3-4 класів починають усвідомлювати своєрідні «правила», «закони» музичної творчості.

Таким чином гра на уроках музики у 3-4 класах здобуває інший характер, інші фарби. На відміну від першокласників, для яких будь-яка зустріч, з життєвим образом, втіленим у музиці, сам факт музичного втілення життя є відкриттям, третьокласники в різних музичних творах прагнуть знайти не просто нове, а нове, котре одночасно є дуже важливим, значущим, особливо яскравим в емоційно-образному відношенні.

Проте, учні молодших класів дуже люблять театралізовані ігри, дітей приваблює можливість імітації рухів різних персонажів. Театралізована гра завдяки використанню музики стає більш виразною, творчою, досконалою. У свою чергу, музичні інсценівки активізують процес розвитку музичних здібностей.

Вибираючи матеріал для роботи над інсценівкою, музичною виставою, педагог керується певними критеріями: виховною цінністю і привабливістю змісту, красою музики й доступністю для дітей. Як правило, будь-яка вистава несе певне виховне навантаження. Мораль

або підкреслена діями героїв, або міститься в мовній чи пісенній формі. Треба уважно аналізувати особливості поетичних та музичних образів. У музичних інсценівках для школярів є як номери для співу, так і суто інструментальні, що можуть служити матеріалом для розвитку музичної образної пам'яті, музичного смаку[44].

Отже, проводячи ігри на уроках музики педагог має орієнтуватися на можливість природного включення життєвого й музичного досвіду дітей у вирішення суто виховних завдань. Художня гра забезпечує наступність музичного розвитку учнів на різних стадіях навчання. Разом з тим у кожному класі вона зберігає свою своєрідність відповідно до вікових особливостей школярів і зростаючим рівнем їх музично-естетичної підготовки [74].

Т. Пчолкіна відзначає об'єктивно існуючі особливості «звичайного» психологічного обличчя молодших школярів, що проявляються в навчальній музичній діяльності:

- розрізнений, неорганізований музичний досвід;
- моторна зажатість, закріпаченість, особливо в міських дітей;
- недостатня вокально-слухова координація (іноді рухово-слухова);
- перевага ролі видовишно-подійних вражень стосовно слуху;
- схильність до гедоністично забарвлених відчуттів;
- потреба в зміні емоційних станів, що позначається у своєрідній імпульсивності, неконтрольності емоційного стану молодших школярів;
- схильність до безпосереднього співпереживання, емоційної ідентифікації в ситуації спілкування (з дорослими, з персонажами музичних творів);
- регуляція діяльності, спілкування в опорі на почуттєві відчуття, образи, але не на слово (прагнення побачити за словом конкретне уявлення; перевага тим словам, які узагальнюють живі образи);
- інтерес до зовнішньої форми (музичної, словесної), заміщенню форм;
- інтелектуально-вольова регуляція тільки в ім'я суб'єктивно

привабливих, «важливих» причин;

- особистісна домінанта: прагнення до самовираження в самих різноманітних формах – звукових, зорових, рухових [60].

Таким чином, для педагогічного керівництва психічним розвитком дітей цього віку може бути запропонована формула, що вже втримується в грі дитини. Вона містить у собі три ланки і має знайти відображення у ході гри на уроках музики:

- 1) засвоєння соціального досвіду інших дітей і дорослих;
- 2) обов'язкова актуалізація індивідуального досвіду;
- 3) процес їхнього сполучення.

2.2. Розвиток здібностей школярів засобами дидактичних ігор

Одним з основних завдань музичного виховання є розвиток музичних здібностей школярів. Але перш ніж говорити про розвиток музичних здібностей учнів, розглянемо поняття «здібності», «музичні здібності».

У психології здібності – це термін, значення якого має свої більш або менш певні межі. Не всі особливості людини, які мають відношення до її діяльності, можна віднести до здібностей. У зв'язку із цим з'являється необхідність ввести деякі критерії, на основі яких можна було б виділяти психологічні якості людини саме як здібності.

Видатний психолог Б. Теплов запропонував виділяти наступні три ознаки, які завжди включають у поняття «здібність».

По-перше, «під здібностями розуміють індивідуально-психологічні особливості, що відрізняють одну людину від іншої». Властивості, у відношенні яких всі люди рівні, не є здібностями. Таким чином, такі загальнолюдські якості, як здатності говорити, сприймати, мислити й тощо, як такі не є здібностями у специфічному змісті цього терміна, оскільки вони є родовими ознаками людини.

По-друге, «здібностями називають не будь-які взагалі індивідуальні особливості, а лише ті, які мають відношення до успішності виконання якої-небудь діяльності або багатьох діяльностей». Такі індивідуальні особливості, як, наприклад, запальність або тривожність, не є здібностями.

По-третє, «поняття здібність не зводиться до тих знань, навичок і умінь, які вже вироблені в даної людини. Здібності – це результат закріплення не способів дії, а психічних процесів (діяльностей), за допомогою яких дії й діяльності регулюються. Здібності виявляються в тому, наскільки при рівних умовах швидко, глибоко, легко й міцно здійснюється процес оволодіння знаннями й уміннями, істотно важливими для даної діяльності» [76, с.66-68].

Треба відзначити, що у сучасній педагогіці та психології не існує єдиного підходу до визначення поняття «здібності». Залежно від завдань, які постають перед дослідниками, ними подається те чи інше трактування даного поняття. Так, А. Реан, Н. Бордовская й С. Розум вважають, що здібності – це «сукупність психічних властивостей людини, що дозволяє їй здійснювати максимально доцільним і ефективним чином той або інший вид соціально значущої діяльності» [58, с.187].

Л. Столяренко й С. Самигін відзначають, що «здібності – це індивідуально-психологічні особливості особистості, які забезпечують успіх у діяльності, у спілкуванні й легкості в оволодінні ними» [72, с.305].

Далі вони говорять, що здібності не можуть бути зведені до знань, умінь і навичок, наявних у людини, але здібності забезпечують їхнє швидке набуття й ефективне практичне застосування.

У «Педагогічному словнику говориться», що «здібності – це індивідуальні особливості людини, від яких залежить успішність виконання певних видів діяльності. Здібності не надані людині від природи в готовому виді, вони можуть удосконалюватися й розвиватися в певних умовах життя й діяльності, у процесі засвоєння творчого використання знань, умінь і навичок» [51, с.188].

В «Українському педагогічному словнику» говориться, що «здібності – це стійкі індивідуальні психічні особливості людини, які є необхідною внутрішньою умовою її успішної діяльності. Вони виявляються в тому, як людина вчиться, одержує певні знання, уміння й навички, освоює певні галузі діяльності, включається у творче життя суспільства. Споковічним у розвитку здібностей є умови життя й

взаємодія з навколишнім середовищем. Здібності людини розвиваються в процесі засвоєння нею суспільного досвіду, виховання й навчання, у процесі трудової діяльності. Здібності діляться на загальні, ті, що проявляються у всякій діяльності, і спеціальні, характерні для певних її видів (математичні, технічні, музичні й ін.). Кожна здібність становить синтетичну якість людини, у якій поєднуються окремі психічні особливості. Вищим щаблем розвитку здібностей особистості є талант» [16, с.135].

В. Богаров зі співавторами пишуть, що *здібності* – це індивідуально-психологічні особливості особистості, що забезпечують успіх у діяльності, у спілкуванні й легкість оволодіння ними. Здібності не можуть бути зведені до знань, умінь і навичок, наявних у людини, але здібності забезпечують їхнє швидке набуття, фіксацію й ефективне практичне застосування [75, с.92-94].

У літературі здібності *класифікують* на:

1) *природні (або природні) здібності*, в основі своєї біологічно обумовлені, пов'язані з уродженими задатками, що формуються на їхній базі, при наявності елементарного життєвого досвіду через механізми науціння типу умовно-рефлекторних зв'язків;

2) *специфічні людські здібності*, що мають суспільно-історичне походження й такі, що забезпечує життя й розвиток у соціальному середовищі.

Специфічні людські здібності, у свою чергу, підрозділяються на:

а) *загальні*, котрими визначаються успіхи людини у всіляких видах діяльності й спілкування (розумові здібності, розвинені пам'ять і мовлення, точність і тонкість рухів рук тощо);

б) *спеціальні*, ті, які визначають успіхи людини в окремих видах діяльності й спілкування, де необхідні особливого роду задатки і їхній розвиток (здібності математичні, технічні, літературно-лінгвістичні, художньо-творчі, спортивні тощо);

в) *теоретичні*, ті, які визначають схильність людини до абстрактно-логічного мислення, і практичні, що лежать в основі схильностей до конкретно-практичних дій. Сполучення цих здібностей властиве лише різнобічно обдарованим людям;

г) *навчальні*, які впливають на успішність педагогічного впливу, засвоєння людиною знань, умінь, навичок, формування якостей особистості, і творчі, пов'язані з успішністю створення здобутків матеріальної й духовної культури, нових ідей, відкриттів і винаходів. Вищий ступінь творчих проявів особистості називається геніальністю, а вищий ступінь здібності особистості в певній діяльності (спілкуванні) - талантом;

д) *здібності до спілкування*, взаємодії з людьми й предметно-діяльнісні здібності, пов'язані із взаємодією людей з природою, технікою, знаковою інформацією, художніми образами й ін.

Людина, здатна до багатьох різних видів діяльності й спілкування, має загальну обдарованість, тобто володіє єдністю загальних здібностей, що обумовлюють діапазон її інтелектуальних можливостей, рівень засвоєння й своєрідність діяльності та спілкування.

Таким чином, можна сказати, що здібності – це не статичні, а динамічні утворення, їхнє формування й розвиток відбувається в процесі певним чином організованої діяльності й спілкування. Розвиток здібностей відбувається поетапно.

Важливим моментом в розвитку здатностей у дітей є комплексність – одночасне вдосконалення декількох взаємодоповнюючих один одного здібностей.

Музичні здібності вивчаються психологами вже понад 150 років. Однак дотепер немає єдиної точки зору на їхню природу, структуру, зміст основних понять. Наприклад, деякі музичні здібності прийнято визначати в поняттях, пов'язаних з назвами сторін і елементів музичної мови (звуківисотний, тембровий слух, ладове відчуття, гармонійний і мелодійний слух і ін.). Іноді їх визначають у поняттях психологічних процесів і явищ (слухові здібності, рухові, афективні й ін.). У різних країнах дослідники, педагоги-музиканти називають серед музичних здібностей різні особливості слуху й різні психічні функції. Так, Н. Римський-Корсаков відносив до музичних здібностей ритмічний і гармонічний слух, слух ладу й слух побудови, почуття темпу й розміру, почуття тональності й ін. Б. Теплов відносив до музичних

здібностей ладове почуття, здатність до музично-слухової уяви, музично-ритмічне почуття:

1) ладове відчуття, тобто здатність емоційно розрізняти ладові функції звуків мелодії, або, що те ж саме, відчувати емоційну виразність звуковисотного руху. Цю здатність можна назвати інакше емоційним, або перцептивним компонентом музичного слуху.

2) здатність до музично-слухової уяви, тобто здатність довільно користуватися слуховими уявленнями, що відображають звуковисотний рух. Цю здатність можна інакше назвати слуховим, або репродуктивним компонентом музичного слуху.

3) музично-ритмічне почуття, тобто здатність активно (у русі) переживати музику, почувати емоційну виразність музичного ритму й точно відтворювати останній.

Далі він пише: «Той комплекс здібностей, що вимагаються для занять саме музичною діяльністю, на відміну від усякої іншої і в той же час пов'язаних з будь-яким видом музичної діяльності, яку ми назвали музикальністю, звичайно, не вичерпується цими трьома здатностями. Але вони утворюють основне ядро музикальності» [77, с.9].

Існують й інші визначення музичних здібностей. Так, американський психолог К. Сишов вважав, що в основі будь-яких музичних здібностей лежить здатність людини розділяти звуки за висотою, тембром, звучністю, тривалістю; від почуттєвого слуху, висоти й тембру залежить сприйняття мелодії й гармонії, а також всіх можливих варіацій музичної висоти. Не менш важливою К. Сишов вважав музичну уяву, яка може розвиватися в процесі навчання, гарну музичну пам'ять і «музичне почуття». Німецький психолог Г. Ревеш включав до складу музичних здібностей відносний слух, почуття акорду, здатність виконувати напам'ять знайомі або задані мелодії, творчу фантазію [4, с.112].

У «Філософському словнику» пишеться: «Музичні здібності – це індивідуальні психічні якості людини, які обумовлюють сприйняття, виконання й написання музики, навчання у галузі музики. У тому чи іншому ступені музичні здібності проявляються майже у всіх людей.

Яскраво виражені, музичні здібності, що індивідуально проявляються, називають музичною обдарованістю».

На підставі проведеного аналізу можна сказати: під *музичними здібностями* варто розуміти індивідуальні психічні якості людини, які обумовлюють сприйняття, виконання й написання музики, навчання у галузі музики.

2.3. Методики виявлення рівня розвитку музичних здібностей учнів

Для того, щоб вирішувати завдання музичного виховання, учителеві потрібно знати рівень розвитку основних музичних здібностей школярів. Для цього йому необхідно виявити:

- а) ладовий компонент мелодичного слуху;
- б) слуховий компонент мелодичного слуху;
- в) музично-ритмічне чуття [48, с.202].

Із цією метою учням, як правило, пропонується визначити співвідношення двох пропонованих звуків по висоті, напрямок запропонованої мелодії; виконати знайому пісню із супроводом і без нього; повторити зіграну мелодію; доспівати до кінця запропоновану мелодію; простукати ритмічну основу мелодії; погодити рухи з характером знайомого музичного твору, а також незнайомого після попереднього його прослуховування.

Для фіксації результатів розвитку музично-слухових уявлень і ладового відчуття в молодших школярів у методиці музичного виховання пропонується використати трехрівневу систему за всіма трьома параметрами діагностики, попередньо встановивши критерії оцінки [48, с.204].

Ладове відчуття:

Високий рівень: яскраве емоційне сприйняття музики, увага під час слухання пропонованого музичного твору, прохання повторити музичний твір, наявність улюблених творів, точне відчуття стійкості чи нестійкості звуків при закінченні на них мелодії.

Середній рівень: зовнішні прояви емоційності під час прослуховування, недостатня увага при сприйнятті, нестабільність

правильних відповідей у визначенні стійких і нестійких звуків при закінченні на них мелодії, нестабільність у правильному виконанні завдання довести мелодію до тоніки.

Низький рівень: відсутність зовнішніх проявів емоційності під час сприйняття пропонованого музичного твору, невпізнання знайомих мелодій, відсутність здатності довести мелодію до тоніки.

Музично-слухові уявлення:

Високий рівень: чисте інтонування мелодії знайомої пісні із супроводом і без нього, точна інтонація мелодії після її попереднього прослуховування, підбір нескладної мелодії (поспівки) на слух.

Середній рівень: недостатньо точно інтонування мелодії знайомої пісні із супроводом і без нього, неточна інтонація мелодії після її попереднього прослуховування, підбір з помилками нескладної мелодії (поспівки) на слух.

Низький рівень: «гудошник», неправильний підбір на слух незнайомої мелодії.

Чуття ритму:

Високий рівень: чітке відтворення в оплесках ритмічного малюнка мелодії, відповідність ритму рухів ритму пропонованого музичного твору.

Середній рівень: відтворення в оплесках ритмічного малюнка мелодії з помилками, недостатня точність відповідності ритму рухів ритму пропонованого музичного твору.

Низький рівень: неправильне відтворення ритмічного малюнку мелодії, невідповідність ритму рухів ритму музичного твору.

Теоретичний розгляд проблеми музичних здібностей дозволив нам виділити такі основні компоненти музикальності: звуковисотний слух, почуття ритму, тембровий слух, динамічний слух [48, с.201].

Проте, щоб з'ясувати тонкі відмінності в розвитку музичних здібностей людини виділяють ще такі компоненти музичних здібностей: музичний слух, музична пам'ять, чуття ритму, музичний рух, творчі навички [75, с.50]. Кожен з цих компонентів виступає певним критерієм у розвитку музичних здібностей учнів й має відповідні показники, які ми показуємо в табл. 2.1.

На нашу думку, кожен компонент музичних здібностей потребує окремого оцінювання, тому слід виділяти за ступенем прояву тих чи інших показників такі рівні розвитку окремих компонентів – високий, середній, низький.

Таблиця 2.1

**Критерії оцінки компонентів музичних здібностей учнів
молодшого шкільного віку**

<i>Компонент/Критерій</i>	<i>Показники</i>
Музичний слух	<ul style="list-style-type: none"> – Чисте інтонування мелодичної лінії – Відчуття ладу – Володіння широким діапазоном голосу – Слухова увага
Музична пам'ять	<ul style="list-style-type: none"> – Запам'ятовування, впізнання й відтворення музичного матеріалу – Наявність музичного «багажу» пам'яті й уміння ним користуватися – Адекватність сприйняття та оцінювання музичного твору
Відчуття ритму	<ul style="list-style-type: none"> – Точність, чіткість передачі ритмічного рисунку – Уміння за ритмічним рисунком передати або впізнати жанр музичного твору
Музичний рух	<ul style="list-style-type: none"> – Запас танцювальних рухів й умінь за їх допомогою передавати характер того або іншого образу
Творчі навички	<ul style="list-style-type: none"> – Уміння скласти мелодію, ритмічний рисунок – Уміння образно мислити й передавати свої відчуття різними видами музичної діяльності (співом, рухом, грою на музичних інструментах) різними виражальними засобами

I. Музичний слух.

Високий. Чисте інтонування мелодичної лінії, слухова увага, широкий діапазон голосу, не менш ніж 6-7 звуків.

Середній. Правильне інтонування окремих уривків. Поліпшення після повторного показу, невеликий діапазон голосу (4 звуки). Уривчаста, нестійка слухова увага.

Низький. Нечисте інтонування, відсутність діапазону голосу, слухової уваги.

II. Чуття ритму.

Високий. Чітка точна передача ритмічного рисунку.

Середній. Передача окремих елементів ритмічного рисунку. Поліпшення показників після повторного показу.

Низький. Немає точності передачі ритмічного рисунка. Поліпшення показників після повторного показу не відбувається.

III. Музична пам'ять.

Високий. Швидке запам'ятовування, впізнання та відтворення музичного матеріалу, наявність музичного «багажу», адекватне сприйняття та оцінювання мистецького твору.

Середній. Неточне запам'ятовування й відтворення музичного матеріалу, відносно швидке його забування, невеликий запас музичного «багажу» й тому відносна адекватність сприйняття та оцінювання мистецького твору, але поліпшення показників після допомоги педагога.

Низький. Несформованість навичок запам'ятовування, відтворення й впізнання музичного матеріалу, відсутність запасу музичних образів, неадекватне сприйняття та оцінювання мистецьких творів.

IV. Музичний рух.

Високий. Великий запас танцювальних рухів, умінь передати ними характер образу, навички впізнання жанру музичного твору за його метром й ритмом.

Середній. Обмежений запас танцювальних рухів, невміння передати ними характер образу, невпевненість у впізнанні жанру музичного твору за його метром та ритмом.

Низький. Відсутність запасу танцювальних рухів, невміння впізнати жанр музичного твору.

V. Творчі навички

Високий. Уміння завершити мелодію, ритмічний рисунок. Бажання й уміння музикувати, виконувати музично-ритмічні вправи, співати.

Середній. Невпевненість у творінні мелодії, ритмічного рисунку. Бажання але непевненість під час музикування, виконання музично-ритмічних вправ, співу.

Низький. Відсутність навичок творіння мелодії, ритмічного рисунку. Небажання й побоювання під час музикування, виконання музично-ритмічних вправ, співу.

Методологія оцінювання рівнів розвитку музичних здібностей учнів містить об'єктивно-прямі методи для оцінювання музичних компетенцій (кількісний аспект) і непрямо-інтуїтивні методи для оцінювання музичного досвіду (якісний аспект музичного виховання). До об'єктивно-прямих методів відносять письмові, усні, практичні завдання на відтворення тих чи інших компонентів музичних здібностей. Непрямо-інтуїтивні методи включають в себе спостереження, проект, портфоліо, вивчення продуктів творчо-музичної діяльності учнів (виконавський досвід, малюнки, твори-роздуми, поезії, участь у іграх-драматизаціях), оскільки тут переважно оцінюється музичний досвід, основою якого є емоційне переживання музики [69, с.14-15].

У науковій літературі виділяють й загальні рівні розвитку музичних здібностей учнів з урахуванням вищеназваних критеріїв та показників.

Високий рівень – творче оцінювання музичного твору, самостійність, ініціатива; швидке осмислення завдання, точне, виразне його виконання без допомоги дорослого; яскраво виражена емоційність у всіх видах музичної діяльності.

Середній рівень – емоційний інтерес, бажання включитися у музичну діяльність, однак, учень утруднюється у самостійному виконанні завдання. Потрібна допомога педагога, додаткове пояснення, показ, повтори.

Низький рівень – малоемоційний, учень «рівно», спокійно ставиться до музики, до музичної діяльності, в нього немає активного

інтересу, він байдужий, нездатний до самостійності. Майже всі компоненти музичних здібностей нерозвинені.

Критичний рівень (зустрічається рідко) – негативне ставлення до музики, музичної діяльності. Звичайно це пов'язане з відхиленнями в розвитку й здоров'ї дитини або з педагогічною занедбаністю (частіше з вини батьків).

2.4. Розвиток музичних здібностей молодших школярів засобами дидактичної гри

Одним з гострих і складних питань теорії й практики музичного навчання є питання про здатності школярів до сприйняття музики. Серед дітей, які уперше знайомляться з музикою у загальноосвітній школі, зустрічаються різні за загальною та музичною підготовкою. Зрозуміло, школярі відрізняються один від одного гостротою слуху, координованістю слухового апарата й голосу, навичками співацького інтонування. Але це не означає, що лише частина дітей здатні займатися музикою, а іншим же ці заняття недоступні. Відповідно до психологічних досліджень всі здорові в слуховому відношенні діти можуть природно ввійти у світ образів і звучань народної й професійної музики [60, с.4]. Для цього необхідна практика захопливих різнобічних занять музикою, яка має підготувати школяра до позиції активного цінителя музики. Музика має сприйматися учнями як живе й захоплююче мистецтво, тому таким саме живим і захоплюючим повинне бути навчання.

Розвиток музичних здібностей у практиці музичного навчання в школі варто розуміти не тільки як формування спеціальних, професійних навичок музикування, а, насамперед, як специфічний розвиток загальних здібностей сприйняття й відчуття, уваги й образної пам'яті, уяви й мислення, вольової регуляції, тобто універсальних пізнавальних властивостей особистості школяра.

Розвиток й формування музичних здібностей молодших школярів необхідно здійснювати в трьох основних видах діяльності: у процесі слухання музики, під час її виконання й у процесі музичної творчості. Разом з тим дидактичні ігри на уроках музики, їх планування,

організація та проведення мають починатися з діагностики відповідних якостей учнів. Об'єктивація рівня розвитку структурних компонентів музичних здібностей дитини дозволить визначити її індивідуальні можливості й потенціал у побудові особистісно-орієнтованих програм навчання.

Розглядаючи питання розвитку музичних здібностей школярів урахується досвід визначних представників музичної педагогіки ХХ ст. Еміля Далькроза, Золтана Кодая, Карла Орфа. Це прийоми ритмопластичного музикування (Е. Далькроз), музикування на елементарних музичних інструментах, використання дитячого фольклору, найдавнішої обрядової поезії для активізації музичності у дітей, творення елементарної музики (К. Орф), виховання музичного слуху і навчання співу методом ладової сольмізації, пріоритетність хорового співу і народної пісні у музичному вихованні (З. Кодай).

2.5. Навчально-виховні завдання уроку музики у початковій школі

Аналіз музично-педагогічної літератури виявив, що традиційно мета музичної освіти (О. Апраксина, Д. Кабалевський, О. Ростовський, Р. Тельчарова, Н. Черноіваненко та ін.) розглядалась як «формування музичної культури», під якою розумілося засвоєння музичних знань та вмінь. У сучасних дослідженнях (А. Костюк, Л. Масол, О. Рудницька) це визначення не спростовується, але суттєво доповнюється особистісно-орієнтованою взаємодією вчителя й учнів та спрямуванням навчально-виховного процесу на самоактуалізацію й самореалізацію особистості [68].

Визначено, що специфічність діяльності вчителя музики (М. Бонфельд, О. Бочкарьова) полягає в тому, що він організовує спілкування учнів з музикою – художнім образом, в якому розкривається унікальність творчої позиції автора. Зміст музично-педагогічного спілкування полягає в усвідомленні дитиною художнього «я» твору і встановленні духовно-особистісного контакту, емоційній зацікавленості в осягненні глибинного авторського відношення до світу і його цінностей, у насиченості почуттями і

збагаченні знань емоційними відносинами. Ціннісно-смысловий зміст твору вступає у взаємодію з ціннісно-смысловими структурами особистості, викликаючи в них ті зміни, що суб'єктивно переживаються як ефект впливу музичного мистецтва [68].

Узагальнюючи музично-педагогічні дослідження про вплив музики на духовний світ дитини, її особистісні якості, можна визначити, що основними *результатами музичної освіти* й відповідними їй завданнями є:

- обізнаність учнів у світі музичного мистецтва (різномісність, систематичність, цілеспрямованість вивчення музичної інформації та вміння застосовувати її під час аналізу та самостійного оцінювання творів);

- якість музичних вмінь, які формуються в процесі вивчення музичного мистецтва. Під уміннями ми розуміємо здатність до музичної діяльності, що визначається обсягом та змістом набутих знань, сформованістю відповідних навичок та спроможністю їх застосовувати відповідно до мети музичної діяльності (вокально-хорових, інструментальних тощо);

- сформованість музичних інтересів та потреб, особистісно-позитивного ставлення до цінностей музичного мистецтва.

Виходячи з цього можна виявити критерії ефективності уроків музики й розподілити критерії діагностики результатів музичної освіти на три основні групи: *навчальну, розвивальну, виховну* [68].

Навчальна група: засвоєння музичних понять, фактів, явищ та вміння користуватися «ключовими» знаннями у стандартних та змінених ситуаціях; знання основ музичної мови (засобів музичної виразності).

Розвивальна: адекватність емоційного реагування на музику; музичний слух; музична пам'ять; музичне мислення.

Виховна: частота спілкування та критичність ставлення до творів музичного мистецтва; вибірковість індивідуальних музичних уподобань; активність у процесі навчальних і позакласних занять та прагнення до самостійної музичної діяльності.

Сучасні програми з музики передбачають багатогранність

застосування ігрових форм і прийомів активізації процесу музичної освіти та виховання, оскільки музичний репертуар та початкові відомості про музику, яку отримують школярі, надзвичайно близькі і спираються на дитячий життєвий та музичний досвід. Така діяльність дітей у процесі осягнення естетичних цінностей музичного мистецтва задовольняє їх бажання діяти самостійно, активно спонукає до проникнення у виконавські можливості музики.

Далі ми наведемо приклади дидактичних ігор, які дозволяють реалізувати досягнення основних цілей й завдань музичного розвитку молодших школярів.

2.6. Ігрові прийоми, які застосовуються у побудові дидактичних ігор на уроках музики

- *«Я – вчитель»*. Учень виконує роль вчителя перед іншими учнями класу й пропонує їм виконати різні види музичної діяльності й оцінює її виконання.

- *«Знайди помилку»*. Ведучий навмисно робить помилку у виконанні пісні, відтворенні ритмічного малюнку, інтерпретації музичного образу тощо, а учасники гри її знаходять.

- *Прийом «Луна»*. Він передбачає повторення, так називається одна з найпростіших ігор, які використовуються на початковому етапі уроку для найрізноманітнішого музичного розвитку дітей – чуття ритму, метру, мелодичного, тембрового й динамічного слуху тощо. Вона має різноманітні варіанти, проте основне її завдання – точно відтворити запропоновані вчителем (потім дітьми) музично-ритмічні фігури, блоки. Ця гра може мати ще й такі назви: «Наш дуєт», «Вчитель — діти». Слід зауважити, що відповіді учнів повинні бути одночасними (за помахом руки вчителя). Хоча ця гра нескладна, але, готуючись до неї, працювати доцільно не з усім класом, а з окремими дітьми – за рядами, партами, поступово ускладнюючи запропоновані завдання. Вчитель спонукає учнів заданий музично-ритмічний малюнок відтворювати у різних тембрах, різною силою звука (плескання, клацання, притупування обома або однією ногою, спів тощо). При відтворенні цілої фрази доцільно кожен такт відтворювати

в різному тембрі або, домовившись з дітьми, сильні і слабкі долі теж озвучувати різним тембральним забарвленням. Така робота активізує увагу школярів, тренує швидкість реакції, координує рухові функції тіла [27].

- *«Ланцюжок» або «Естафета»*. Учням пропонується виконати завдання ланцюжком, по черзі, передаючи його від одного учня до іншого. Цей прийом застосовується як для виконання кожним учнем одного й того самого за змістом завдання (передача ритмічного малюнку, відтворення тексту пісні, вправи тощо) й для поступового відтворення окремих частин вправи (куплету, музичної фрази, такту).

- *«Маленький композитор»*. До запропонованого тексту (окремі фрази з пісень, приказки, прислів'я) дібрати різні варіанти ритмічних малюнків, озвучити різними способами, записати.

- *«Запитання-відповідь»*. Учитель (учень) ставить нескладне мелодійне запитання з текстом, наприклад: «Колю, де ти?», «Вітю, де ти був учора?», «Таню, ти любиш музику?», «Валю, кого немає сьогодні в класі?», «Сашко, тобі подобається ця пісня?». (На початку роботи запитання краще ставити на одній висоті, поступово розширюючи звукову зону). Завдання учня, до якого звертається вчитель, на цій же висоті дати повну відповідь: «Я тут», «Я ходив у парк (на стадіон, в бібліотеку...)». У такий спосіб доцільно опрацьовувати окремі інтервали, мелодійні звороти, відповідати в протилежному напрямку інтервалу, тризвуку тощо. Перемагає той, хто швидко й інтонаційно точно відповідає на запитання. Учні стежать за інтонацією, правильним вокальним звучанням, дикцією, оригінальністю відповідей за мелодійним і ритмічним малюнками. Імпровізація відповідей розвиває звуковисотний слух, музичне мислення [27].

Працюючи з дітьми у формі гри, педагоги потрібно пам'ятати про те, що музичні здібності розвиваються тим повніше і яскравіше, чим різноманітніші й цікавіші методи підходу до справи. «Варто пам'ятати, – пише Л.М. Масол, – що ставлення до навчання, як до повинності, веде до згасання здібностей, які є, а у грі результати діяльності вище в півтора-два рази. Отже завдання педагога - створити настрій захопленості, вільного

творення» [44].

2.7. Прийоми залучення школярів до ігрової діяльності

✓ «Пластичне інтонування» (виконавська участь рук, ніг, корпусу, нахилів голови під музику);

✓ показ пульсу музичного твору (плескання, гра на простих ритмічних інструментах),

✓ показ за допомогою рук не тільки темпу, а й динаміки, напрямку і висоти звучання, а пізніше й показ музичного фразування;

✓ поділ класу на рольові групи (наприклад, актори і критики, господарі і гості, диригент та виконавці, журналісти й виконавці та композитори тощо);

✓ гра в чотири руки (гра в ансамблі з учителем на музичному інструменті);

✓ гра на доступних дітям музичних інструментах (барабан, бубон, трикутник, металофон, брязкальця тощо);

✓ інсценізація пісні, наприклад українська нар. пісня «Ходить гарбуз по городу», «Веселий музикант» А. Філіпенка, пісні з альбому «Веснянки» В. Верховинця;

✓ використання іграшок, які символізують музичні образи: Фея Танцю, Доміфіна, ляльки із різними виразами обличчя, Котики та ін.

✓ «Музичний магазин», в якому завжди присутній необхідний дидактичний роздатковий матеріал – картки з зображенням різних інструментів і назв голосів (альт, дискант, мецо-сопрано, контральто, ліричне сопрано тощо), а також фонограми необхідного музичного матеріалу. Перемагає той, хто без помилки відповість на всі запитання.

✓ «Незнайка». Виконання вчителем певної музичної діяльності з помилками (неправильний запис нот, тексту пісні, неадекватне пластичне чи музично-рухове інтонування). Учні повинні виправити дії Незнайки.

✓ «Критик», його роль можуть виконувати 2-3 учні, яким роздаються картки з назвою тих параметрів, за якими потрібно слідкувати, а потім «покритикувати», тобто розкрити якість їх виконання хором-класом, солістом, учнем, який відповідає.

Наприклад, це можуть бути елементи: співацька постава, дихання, вступ, закінчення фраз, унісон, дикція.

✓ *Ігри-конкурси* «Впізнай мелодію», «Змагання музикознавців» (хто краще знає творчість композиторів, факти з їх життя), «Змагання конференсьє» (хто краще оголосить твір).

✓ *«Поле чудес»* можна використати для кращого запам'ятовування термінів, понять, імен, географічних та біографічних даних, пов'язаних з вивченням творчості композитора.

✓ *Ігри-інсценізації* (ігри «Пантоміма») до творів для слухання: наприклад, Е. Гріг «В печері гірського короля», П. Чайковський «Хвороба ляльки», «Нова лялька», «Марш олов'яних солдатиків».

✓ *Ігри-драматизації*: розігрування епізодів з життя композиторів: наприклад, казки про В.А. Моцарта, Л. ван Бетховена.

✓ *Конструктор* — для складання тривалостей у такти, тактів вивченої пісні — в мелодії, геометричних фігур різного кольору – в форми музики.

✓ *«Лото»*: складання роз'єднаних елементів: назв понять та їх ілюстрацій (схем).

✓ *«Казка»*: пояснення вчителем навчального матеріалу у формі казки, або учням пропонується вигадати свою казку за вивченим матеріалом з будь-якими героями та сюжетом, зрозумілу усім, але так, щоб її головна думка відображала суть навчального матеріалу.

✓ *«Збір колекцій»* (прийом Н. Гродзенської) використовується для систематизації знань учнів з окремих музичних тем і питань: збір музичних термінів, творів композиторів, образів, пісень, творів певної музично-естетичної тематики, певної форми, з певними засобами виразності.

✓ *«Реклама»* спрямована на розвиток музичної пам'яті, яка має охопити музику телеекрана, визначити конкретні музичні твори та їх авторів, прорекламувати дану музику на уроці.

2.8. Особливості дидактичних ігор для початку уроку музики

Тут варто застосовувати ігри, що активізують увагу й пам'ять учнів, дозволяють налаштувати їх на активну музичну діяльність.

Доцільними можуть бути сюжетно-рольові ігри. З темою та завданнями уроку може ознайомити гість (людина, тварина, вигаданий, реальний чи казковий персонаж тощо). Наприклад, у першому класі з'являється Динозаврик (малюнок на великому аркуші паперу), від його імені учитель говорить, що Динозаврик бажає бути гостем уроку і почути «Про що і як розповідає музика». На підсумковому уроці в другому класі до учнів завітають три кити – Пісня, Танець і Марш (у вигляді малюнків чи учнів в масках), з'ясують, скільки пісень, танців і маршів вивчили діти, у яких життєвих ситуаціях вони потрібні людині. А під час вивчення теми «Куди ведуть нас пісня, танець, марш?» ці ж самі «герої» можуть оголошувати підтеми уроків: «Куди веде нас пісня?», «Куди веде нас танець?» тощо [18]

Музичне вітання

Мета: створити емоційний настрій, атмосферу зацікавлення уроком музики.

Традиційне музичне вітання

На мелодію пісні «Я на сонечку лежу»

Учні: Урок музики у нас, запросив усіх у клас.

Привітаймось дружно всі: «До, ре, мі, фа, соль, ля, сі»

Вчитель: Плесніть, діти, кілька раз! (*учні плескають*)

До роботи – все гаразд (*учні плескають*)

Творче музичне вітання [18]

Учням пропонується придумати власний текст, зімпровізувати ритм, мелодію.

Учитель оголошує завдання: на 2 звуках *соль (зо)* та *мі (ві)* (на початковому етапі роботи над мелодичною імпровізацією) один учень має заспівати свою мелодію на даний текст, імпровізуючи, а всі учні в класі — повторити за ними кожну фразу зімпровізованої мелодії:

Учитель (починає): Дзень-дзелень!

Учні: Дзень-дзелень!

Соліст 1: Заклика дзвінок у клас.

Учні: Заклика дзвінок у клас.

Соліст 2: Дзень-дзелень!

Учні: Дзень-дзелень!

Соліст 3: Урок музики у нас.

Учні: Урок музики у нас.

Після закріплення даної терцової інтонації можна імпровізувати на трьох звуках — *соль (зо), ля (ра), мі (ві)*; далі — на чотирьох — *соль (зо), ля (ра), мі (ві), до (йо)* і т.д.

Виконання музичних вітань передбачає різні варіанти поєднання сольного, ансамблевого та хорового співу. Це залежить від тексту вітання та виконавського плану, який спільно продумують учитель та учні.

Тематичні вітання [18]

Весняне вітання

Слова Л. Хомич

Музична партитура для голосу з нотами та акордами (F, B, F, B, F, F) над нотою. Текст під нотою: Доб-ро-го дні! Доб-ро-го дна, то-бі, всі-ни-ца рід-на зем-лі! Сон-це ним шле гри-віт... Доб-ро-го Дні, то-бі, світ!

Вітання з Бахом

(супровід — з п'ятого по десятій такти «Місячної сонати») «

Музична партитура для двох голосів: *Вчитель* та *Учні*. Текст: Ві-та-є му-зи-ко-ю Вас ве-лич-ний Бах! Ві-та-є. *Разом* Ві-та-є му-зи-ко-ю нас ве-лич-ний Бах! *rit.* Нас ве-лич-ний Бах! Ві-та-є нас ве-лич-ний Бах!

«Допуск»

Мета: оперативно перевірити опорні знання школярів

Хід гри. Учитель ставить запитання, на які учні відповідають по черзі, не встаючи зі своїх місць. Підніматися доводиться тільки тим

учням, які не змогли відповісти на запитання.

Після першого кола допуску в класі стоять лише кілька учнів, причому вчитель пропонує класу не залишати товаришів у біді й пропонує учням кинути «рятувальні кола», - поставити їм запитання, які вже звучали сьогодні. Рятувальна операція триває доти, доки кожен учень не дасть правильної відповіді.

«Вартові казкового королівства»

Мета: підведення підсумків з теми, актуалізація опорних знань та умінь школярів.

Обладнання: картки з питаннями, костюми чи іграшки «Вартових»

Хід гри. *1-й варіант (аналогічний гри «Допуск»).* Учитель оголошує про те, що король та королева казкового королівства запрошують на бал. Усі хочуть на нього потрапити. А перепусткою є відповіді на запитання двох вартових, що стоять на вході до королівства. Основою питань з теми уроків (творчість композитора, теоретичний матеріал).

2-й варіант. Учитель оголошує про те, що король та королева казкового королівства запрошують на бал (сценарій балу відповідає темі уроку). «Вартові» казкового королівства запитують в учнів у вигляді музичної імпровізації «Стій, хто іде?» учні повинні по черзі відповісти своє ім'я, проспівуючи його.

Гра в кореспондентів [18]

Мета: сприяти підвищенню інтересу учнів до музичного мистецтва, активізувати їх увагу на початку уроку до вивчення даної теми.

Хід гри. Учні отримали завдання скласти опитувальник до однієї з тем програми й опитати маму, тата, друзів, сусідів, знайомих про їх ставлення до музики, чи до творчості окремого композитора, музичного стилю тощо. «Кореспондент» має змогу познайомитись з думками багатьох людей і порівняти їх зі своїми власними.

На початку уроку вчитель надає «кореспондентам» слово, в якому вони повинні підвести підсумок свого дослідження.

«Музичний рибалка» («Збираємо квіти») [18]

Мета: оперативно повторити вивчений матеріал.

Обладнання: вирізані з паперу рибки (квіти), на яких записані музичні терміни.

Хід гри. Вчитель оголошує музичний термін. Учні ловлять рибу (збирають квіти) – пояснюють терміни. Хто не може пояснити, «кидає рибку назад в озеро». Кращий той, хто «наловив більше риби» (набирав більше квітів) – відповів на найбільшу кількість питань.

2.9. Ігри, що застосовуються під час вивчення нового матеріалу

«Від шепоту до крику» [18]

Мета: наочно продемонструвати учням поняття *crescendo* й динамічні можливості голосу.

Хід гри. Учні промовляють цифри «раз, два» — пошепки, «три, чотири» — тихим голосом, «п'ять, шість» — середнім голосом, «сім, вісім» — голосно, «дев'ять!»— дуже голосно, «десять!!!» — кричать.

«Склади пісеньку»

Мета: розвивати в учнів уміння розрізняти форму музичного твору (заспів й приспів), передавати структуру пісні, що складається з повторюваних елементів у вигляді умовного зображення.

Обладнання: 3-4 кружечки (червоний, синій, зелений, жовтий) і така ж кількість прямокутників (білого або темно-коричневого кольору).

Хід гри. Учитель виконує пісню й просить визначити, чи є в ній заспів й приспів, скільки куплетів, скільки разів повторювався приспів. Після цього пропонується одному з учнів «скласти пісеньку» за допомогою різнокольорових форм: кожний новий куплет позначити кружечком якого-небудь кольору, а приспів - прямокутником. Під час повторного виконання пісні учень викладає геометричні форми в тій послідовності, що відповідає будові пісні - чергуванню заспіву й приспіву. Інші учні перевіряють, чи правильно «зображена пісенька».

«Чую-бачу-виконую»

Мета: забезпечити засвоєння учнями музичної термінології.

Обладнання: зошити з музики, дошка, фортепіано.

Хід гри.

1. Вчитель дає означення тому чи іншому музичному терміну.
2. Вчитель пропонує віршовану чи пісенну форму пояснення цього терміну.
3. Розучування з учнями поданої форми.

Варіант II. *Учитель (читає та показує):*

Ці лінії дивні не просто чарівні,
Їх знає чудово співак, музикант.
Хто ноти читає, їх завжди впізнає.
А як вони звуться? Нотний стан!
Нотний стан, чи нотоносець,
Усі знаки нотні носить.
Він п'ять ліній довгих має,
Ще й маленькі позичає,
Щоб всім нотам раду дати,
Коли треба їх писати! (А. Смага [71])

Учні, разом з вчителем:

Весело
mf

По-зна-йом-тесь, ми шти-лі, ми то-лень-кі і ма-
лі. Уч-ні пи-шуть нас пра-во-руч, звер-ху
вниз, а не у-го-ру. Уч-ні // -го-ру.

Варіант III.

Мета: сформувати в учнів уявлення про засоби музичної виразності.

У музичних звуків в хаті в сиву давнину, колись,
Для важливої наради всі властивості зійшлися.
Час не гаяли, бо знали — зустріч буде непроста.
Й сіли поруч всі: ТРИВАЛІСТЬ,
ГУЧНІСТЬ, ТЕМБР і ВИСОТА.
Знали всі — обов'язково треба відповідь знайти:
В нотнім запису без кого неможливо обійтись?
Як дійшли вони до згоди — невідомо. Та відтоді
Друзями навіки стали двоє — ВИСОТА й ТРИВАЛІСТЬ,
їм даруєм вдячність нашу, друзям вірним і старим,
Бо в танку, піснях і маршу є МЕЛОДІЯ та РИТМ.
Про тривалість невідкладно ритм пояснює докладно,
А яка є висота — то підкаже нотний стан.
Так потоваришували двоє — висота й тривалість.
Бо як хоч одне прибрати — музику не записати.
А ДИНАМІКА і ТЕМБР допоможуть нам із вами
Дивосвіт музичних тем збагатити кольорами. (О.Лобова)

Рондо (за В.М.Островським, М.В. Садіром [50])

Мета: ввести й закріпити поняття «рондо», повторити засвоєння учнями поспівок.

Музичний матеріал: поспівки «Ми третьокласники», «Ми хлопчики», «Дівчатка ми» Д. Кабалевського.

Хід гри

1. Вчитель пояснює учням сутність поняття «рондо».
2. Наводить приклад, як з відомих школярам поспівок можна побудувати форму рондо й записує на дошці:

I – «Ми третьокласники» (співають всі) – головна тема;

II – «Ми хлопчики» (співають хлопчики) – епізод;

III – «Ми третьокласники» (співають всі) – головна тема;

IV – «Дівчатка ми» (співають дівчатка) – епізод;

V – «Ми третьокласники» (співають всі) – головна тема.

3. Учні співають поспівки за формою рондо.
4. Вчитель переходить до аналізу музичних творів у формі рондо, зокрема «Рондо в турецькому стилі» В.А. Моцарта.

«Канон. Який варіант цікавіший?» [23]

Мета: наочно познайомити учнів з поняттям «канон», сприяти розвитку чуття багатоголосся, уважності.

Хід гри

1) Поділивши клас на дві групи, співати вправу «Заспіваймо, друзі, наш канон» чотирма варіантами «запізень» другого голосу.

1. *До ре мі фа зо фа мі ре до.*

До ре мі фа зо фа мі ре до.

2. *До ре мі фа зо фа мі ре до.*

До ре мі фа зо фа мі ре до.

3. *До ре мі фа зо фа мі ре до.*

До ре мі фа зо фа мі р

4. *До ре мі фа зо фа мі ре до.*

До ре мі фазо фа мі ре до.

У бесіді з учнями вибрати найцікавіший варіант.

Симфонія. «Сільський диригент» [18]

(залежно від змісту симфонії диригент може бути вуличним, лісовим, космічним, зоологічним, пташиним тощо).

Мета: засвоїти поняття «симфонія» через мовну імпровізацію, рухи, музикування

Обладнання: дошка чи плакат, на якому записані структурні частини симфонії.

Хід гри. I. Повідомлення теми та мети гри.

Учитель: Усі ви влітку, напевне, їздили до дідуся чи бабусі в село. То ж згадайте як там гарно, весело і ... шумно. Лиш сонечко засяє, все навкруги оживає, і неначе співає... Ось там можна зустріти сільського диригента, який намагається об'єднати усі мелодії і партії в «Сільську симфонію». (*Учні пригадують структуру класичної симфонії*). А тепер послухаємо, якими ж темами і партіями буде диригувати сільський диригент.

Під час показу вчителя, учні апробують партії, «музичні» інструменти.

1 частина. Алегро «Ранок на подвір'ї».

Головна партія. Бабуся кличе курей; тю-тю-тю...Дідусь кличе

качок: тась, тась, тась...

Зв'язуюча партія. Плескання, що імітує звук від помахів крил.

Побічна партія. Обізвались домашні птахи: ко-ко-ко..., га-га-га...,
кря-кря-кря...

Заклучна партія. Ку-ку-рі-ку...

2 частина. «У хліві».

Основна тема. Котик сіренький просить зранку в бабусі молочка:
няв, няв, ня-у, ня-у (*можна додати фрагмент мелодії коліскової*).

Середній розділ. Бабуся доїть корову: дой-дой-дой-дой...

3 частина. «На пасіці».

Як тут шумно: мушки, бджоли, всі літають, всі дзижчать. Всі працюють — мед збирають, який гарний ось цей сад.

Теми для колективної імпровізації:

Бджілка: ч-тач-та-ра-ра...

Маленькі бджоли: жу-жу-жу...

Маленькі мушки: з-з-з...

4 частина. Велике господарство. Поєднання усіх тем на основі сонатного алегро.

В кодї — фінальний акорд, що затихає.

II. Учні розподіляють партії та «музичні» інструменти.
Обирається диригент, який диригує усією симфонією.

III. Виконання «симфонії».

Гра «Музична колекція» [18]

Мета: засвоєння поняття «композиторський стиль» (або музичний стиль)

Обладнання: конверти, в яких лежать листочки з прізвищами композиторів; кілька аркушів паперу, фломастери, фонограми.

Музичний матеріал: фонограми окремих творів композиторів, які будуть розглядатися.

Хід гри

1. Учитель розподіляє учнів на команди. Представники команд вибирають конверти.

2. За 5-7 хвилин кожна команда має підготувати «Музичну колекцію» за такими питаннями щодо творчості композитора: жанри,

засоби виразності, теми творчості, історія написання окремих творів, факти біографії тощо.

3. Команди пропонують одна одній офіційну справу для розкриття незнайомця за музичними прикметами, ознаками. Перемагає команда та кращий детектив. Оцінюється оригінальність «Музичної колекції».

«Дерево мудрості» [18]

Мета: активізація уваги школярів на вивчення нового матеріалу.

Обладнання: на дошці (чи окремому плакаті) малюється «Дерево Мудрості», учням роздається кілька аркушів паперу зеленого кольору.

Хід гри. Учні слухають розповідь учителя про життя і творчість композитора, придумують запитання щодо почутого, записують їх та «вішають на Дерево мудрості».

Кожен підходить до «Дерева», «зриває» записку, читає, відповідає.

Решта оцінює запитання та відповіді.

2.10. Ігри на закріплення та узагальнення знань, умінь та навичок

«Вгадай мелодію»

Мета: закріпити вивчену пісню, знання про музичні інструменти й на цій основі продовжити удосконалення умінь та навичок інтонування

Обладнання: фортепіано, металофон,

Музичний матеріал: вивчена на попередніх уроках пісня.

Хід гри. На музичному інструменті програється вступ, заспів, приспів пісні. Учні повинні впізнати пісню. Педагог може ввести стимулюючі завдання: «вгадати мелодію за» - приспівом (1 бал); заспівом (2 бали); вступом (3 бали).

Завдання можна ускладнити: впізнати пісню по музичній фразі, проспіваній усіма разом або індивідуально.

«Музичний м'яч»

Мета: актуалізувати пісенний матеріал, вивчений протягом теми.

Обладнання: м'яч, фонограма.

Музичний матеріал: М.Лисенко Пісня Лисички.

Хід гри. Діти стоять колом. Під музику передають м'яч. Ведучий або говорить або краще співає:

Ти котись, веселий м'ячик,
Швидко, швидко по рядах.
Заспіває той, у кого
М'ячик спиниться в руках

У кого зупинився м'яч, той співає будь-яку пісню, вивчену на заняттях, а потім стає ведучим.

«Назви композитора»

Мета: закріпити знання, набуті в різних видах діяльності учнів на уроках музики, розвивати мовлення, активізувати розумову діяльність.

Обладнання: 2-3 портрети композиторів, з творчістю яких учні ознайомлені.

Хід гри. Учням пропонує назвати твори цих композиторів. Переможцем стає той, хто швидко, точно і більше назве творів.

Гра ускладнюється, коли необхідно з декількох творів, що прозвучали, знайти твір конкретного композитора, дати йому стислу характеристику.

«Пазли»

Мета: закріплення та перевірка знань учнів про творчість композиторів

Обладнання: портрети композиторів, картки з назвами творів цих композиторів

Хід гри. Завдання виконується в парах, а двоє учнів виконують завдання біля дошки.

Учитель розвертає дошку, на ній портрети композиторів П.І. Чайковського, С.С.Прокоф'єва, причому підписані неправильно (переплутані). На столах в учнів картки з назвами творів цих композиторів.

Завдання: виправити помилки на дошці; встановити відповідність між композиторами і їхніми творами.

На дошці:

Петро Ілліч Чайковський	«Дитячий альбом» «Лебедине озеро» «Попелюшка» «Марш дерев'яних солдатиків»
Сергій Сергійович Прокоф'єв	«Петрик та вовк» «Старовинна французька пісенька»

Після виконання завдання учні порівнюють свої відповіді з відповідями учнів у дошки.

«Концерт-маскарад»

Мета: розвивати слух, відчуття можливих змін у засобах художньої виразності, активізація уваги, швидкості реакції.

Обладнання: фонограми.

Музичний матеріал: добре вивчені музичні твори.

Хід гри. Учитель повідомляє дітям, що до них завітали в гості декілька творів, але вони з'являться у «маскарадних костюмах» (у зміненому вигляді). Учні повинні почути ці зміни, розповісти про них, підкреслюючи їх вплив на загальний характер твору.

2.11. Уроки-ігри

«Рятувальна експедиція»

Мета: забезпечити засвоєння учнями нового матеріалу з використанням проблемно-пошукових методів, формувати вміння співпрацювати.

Обладнання: конверти з завданнями, намальований «маршрут» експедиції, підбір питань з теми, фонограми, фортепіано.

Хід гри

Ігрова ситуація: десь у горах зазнав аварії авіалайнер з коштовним вантажем на борту, і треба спорядити рятувальну експедицію.

1) Клас розбивається на групи, кожна з яких отримує маршрутний лист із вказівкою орієнтовного напрямку пошуку (з формулюванням головних питань з досліджуваної теми уроку) і стартового завдання (наприклад, нескладних питань за пройденим матеріалом).

2) Група отримує від учителя уривок радіограми від потерпілих під час аварії й намагається його розшифрувати. Уривок може містити, наприклад, шаради, кросворд чи загадки з досліджуваної проблеми, а група має їх інтерпретувати й використовувати, відповідаючи на запитання з нової теми. На основі цього формулюється маршрут просування «рятувальної експедиції».

3) Розташування груп, а також темп їхнього просування до мети фіксують на карті-схемі на дошці.

4) Періодично з'являються «привали», під час яких групи здійснюють допомогу відстаючим або виконують музично-ритмічні вправи, співають.

5) Група, яка першою досягла мети, отримує той самий «коштовний вантаж» у вигляді високих оцінок.

Гра на цьому може не закінчуватися. Переможці розходяться по групах, що залишилися, й допомагають їм у боротьбі за друге місце тощо. На завершення уроку вчитель іще раз нагадує суть проблеми, і всі групи формулюють своє бачення її розв'язання.

«Урок-концерт»

Мета: перевірити засвоєння учнями музичного матеріалу теми, розвивати їх уяву фантазію, сприяти становленню музичної пам'яті.

Обладнання: кольорова «афіша» концерту, музичні інструменти, фонограми, фортепіано.

Хід уроку. При вході у класну кімнату вивіщується афіша концерту, на якій вказана тема уроку.

Вчитель чи ведучий вітається з учнями, повідомляє їм тему концерту й його програму, які відповідають меті та завданням уроку, даної теми чи розділу.

Урок будується згідно програми «концерту». У неї можна включити:

- Виступи учнів з грою на музичних інструментах.
- Концертне виконання розучених пісень.
- Виконання пісень солістами чи ансамблями з числа учнів класу.
- Музичну вікторину.
- Мистецтвознавчі сторінки.

- Прослуховування та аналіз музичних творів

Наприкінці уроку, у якості підсумків, вчитель оцінює діяльність учнів під час уроку, здійснює тематичне оцінювання навчальних досягнень школярів.

2.12. Плани-конспекти уроків музики із застосуванням дидактичних ігор

Урок у 1 класі. Тема уроку: «Свято врожаю – веселе народне свято» [49]

Зміст:

Виконання: пісня В. Гребенюка «Осінь».

Розучування: пісні Зари Левіної «Що нам осінь принесе?», ритмічні вправи; укр. нар. пісня-гра «Ходить гарбуз по городу».

Мета уроку:

дидактична: познайомити учнів з народними музичними іграми, заохочувати їх до інсценізацій, забезпечити усвідомлення поняття «виконавець», увести нове графічне позначення довгих і коротких звуків;

розвивальна: розвивати чуття ритму, артистичні здібності учнів; сприяти розширенню їх музичного кругозору;

виховна: виховувати інтерес та повагу до народних свят, звичаїв та традицій, що сприяє усвідомлюванню кожного з учнів себе як частки свого народу.

Обладнання: робочі зошити з музики для 1-го класу, фортепіано, фонограми пісень, набір картинок із зображенням овочів для вікторини.

Тип уроку: урок поглиблення теми

Хід уроку

Вхід учнів до класу під музику пісні «Що нам осінь принесе?» Зари Левіної.

I. Організаційний момент:

- а) музичне привітання;
- б) облік відсутніх;
- в) встановлення дисципліни.

II. Мотивація навчальної діяльності.

Для створення в класі атмосфери казки вчитель декламує вірш Марії Пономаренко

*Одягнула Осінь золоту хустину
Та й пішла уранці в гості на долину.
По травиці ніжній тихо походжала
І березі коси в золото убрала.*

Учитель: Діти, так малює цю чудову пору поетеса Марія Пономаренко, а чи здатна музика описати осінні барви, осінні настрої? (*думки учнів*)

Бесіда з учнями.

- Які музичні твори ми слухали на попередньому уроці (*п'єсу М.Парцхаладзе «Осінній дощик», укр. нар. пісню «Дощик»*).

- А чи однаковий образ осені переданий у цих музичних творах? (*Ні, у п'єсі музика тиха, повільна, спокійна, сумна, а і пісні дощик – веселий, задиркуватий*).

- Які ж настрої бувають у осені? (*різні, проте більше осінь передає настрої спокою, ніжності, м'якості*)

- А чи можна настрої природи передати музичними звуками? (*Так, це будуть плавні, тихі, повільні звуки*).

III. Повідомлення теми та мети уроку. Повторення.

Учитель: на попередньому уроці ми з вами вивчили нову пісню, яку? (*В.Гребенюка «Осінь»*). Мені б хотілося у цей день знову її разом з вами заспівати, а ще сьогодні на уроці ми дізнаємося багато нових ігор, які пов'язані з осінніми святами. Ми будемо співати, слухати музику, дізнаємося про нові графічні позначення музичних звуків. Але почнемо ми з розспівування, щоб розігріти наше горлечко.

Гра «Музичні малюнки»

Мета: розвиток вокально-хорових навичок – дихання, артикуляції, формування м'язів голосового апарату.

Обладнання: малюнки ялинки, сосни, пташки тощо.

Хід гри

Учитель пропонує учням:

1. Малюємо ялинку від верхівки до землі —↓"У-у"

2. Малюємо, як злетіла пташка — ↑"У-у")
3. Покажемо голосом як їздить машина – "Бр-р-р".

Робота над піснею: В.Гребенюк, «Осінь».

- Налаштування учнів на виконання пісні

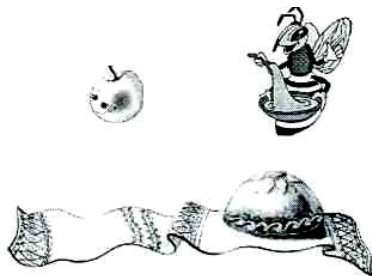
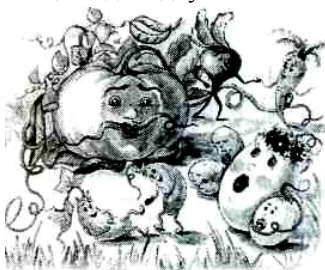
Учитель: Нагадайте мені, діти, про що йдеться у пісні «Осінь» (учні відповідають). Як образ Золотої осені втілений у вірші М. Пономаренко і у пісні.

- Концертне виконання пісні, акцент на виразному виконанні, передачі настрою і змісту пісні.

III. Основна частина уроку.

Розучування: пісня З. Левіної «Що нам осінь принесе?».

Учитель (звертає увагу учнів на малюнки робочого зошита, стор. 15): які ще події відбуваються восени?



Учні розглядають малюнки й відповідають та діляться думками з вчителем.

Пізнавальна сторінка

Учитель: Так, дійсно восени приходить час збирати врожай. І ось коли весь врожай з полів та городів вже зібраний, влаштовується урочиста подія – Свято врожаю. Наші предки таким чином дякували Богові за те, що він дарував їм можливість зібрати й заготовити собі їжу на довгу зиму й ранню весну. Ось як про це сказано у вірші.

*Яблука солодкі яблуню укрили,
Золота хлібина сяє на столі –
З Божої любові нива нам вродила.
Дякуємо, Царю, за дари землі!
Дякуємо, Боже, за кавун і диню,
За духмяні груші, сливи, виноград!*

Хай Тобі лунає, Господи, хваління,
 Що благословив Ти наш город і сад!
 Знову кличе поле до роботи стати.
 Нам даруй годину вчасно, і дощі!
 Поможі нам, Боже, у Христі зростати,
 Щоб Тебе прославить плодом у душі!
Робота над піснею

Що нам осінь принесе?

Вірші Л. Некрасової

Музика З. Левіної

Жваво *mf* D

Що нам о-сінь при-не-се? Що нам
 D7 E7 A7
 о-сінь при-не-се? —Яб-лу-ка ру-м'я-ні, па-
 D E7 H7 E7 A7 D A7 D
 ху-чий мед. Яб-лу-ка ру-м'я-ні, па-ху-чий мед!

Що нам осінь принесе? (Двічі)

– Яблука рум'яні, пахучий мед! (Двічі)

Що нам осінь принесе? (Двічі)

– Хлібця золотого на цілий рік. (Двічі)

– Показ пісні вчителем

– Розучування тексту пісні;

- Виконання пісні куплетами;

- Учитель звертає увагу учнів на програш після першої фрази й пропонує учням простукати чи проплескати ритмічний малюнок, пояснюючи графічне позначення довгих та коротких звуків.

I й II
 та ті-ті

- Виконання пісні групами, як діалог чи перегук

1 група

2 група

• Що нам осінь принесе?

• Що нам осінь принесе?

• Що нам осінь принесе?

• Що нам осінь принесе?

- Яблука рум'яні, пахучий мед.
- Яблука рум'яні, пахучий мед.

Гра «Розгадай загадку»

Мета: активізувати увагу учнів, налаштувати їх на майбутню ігрову діяльність, розвивати кмітливість, інтерес до розширення знань

Обладнання: ріпа, часник, петрушка, буряк (або картки з їх зображенням)

Хід гри

Вчитель читає загадку, той, хто її відгадує отримує у якості призу той овоч, про який ішла мова у загадці

З А Г А Д К А № 1. Почалось це давно, коли людина одягалася у тваринну шкіру, не вмiла ні сіяти, ні будувати, полювання було її єдиним ремеслом. Першим вчителем був «голод», його змінив «досвід». Людина навчилася вспушувати землю, саджати, сіяти, поливати, відбирати кращі рослини на насіння. Коренеплід який росте і в Європі, Азії, Америці. Його їдять і печеним, і вареним, сирим, пареним. А хто знає як цей овоч зветься. (Ріпка)

З А Г А Д К А № 2. Мандруємо стежкою далі, і ось наша 2-га загадка. З повагою ми згадуємо давню Грецію і дні Олімпійських ігор. Тут більше 25 тис. років тому проходили Олімпійські ігри, свято миру та мужності, краси. Однією з нагород переможцями був вінок з рослини у якої цінні і корінець і насіння та вершечок. Цей овоч має кам'яне ім'я, тому що з грецької означає камінь. Цим ім'ям називали хлопчиків в надії, що вони будуть стійкими до негараздів. Міцними як камінь. Це ім'я носить один з казкових героїв. (Петрушка).

З А Г А Д К А № 3. За вживання в їжу цього овочу у древній Греції, був заборонений вхід в храм. В країні Індії турботлива мати одягала на шию дитини талісман – головку цього овочу. Воїни давнього Риму вживали його перед боєм. Давали його поклювати півням, щоб вони краще бились. В Древньому Єгипті ним лікували всі хвороби: зубну біль, нежить, а також таку страшну хворобу, як – чума. Що це за овоч? (Часник)

З А Г А Д К А № 4. 300 років тому, діти не знали, що таке морозиво, не могли купити до свята різні солодоці, торти та тістечка. Ці солодоці стали звичними завдяки одному овочу, тому, що саме з

нього виділили білу кристалічну речовину, без якої не можливо приготувати жодне кондитерське блюдо. Якому овочу ми повинні бути вдячні? З нього виготовляють цукор. (Цукровий буряк)

Розучування народної гри «Ходить гарбуз по городу».

Увага учнів до малюнків.

Учитель: Художник ніби оживив мешканців городу, надав їм риси людських характерів. А ось послухайте як розповідає про них українська народна пісня, яку обробив Микола Лисенко



Бесіда з учнями:

- Хто дійові особи пісні (*Гарбуз, Диня, Огірочки, Морковиця, Буряки, Бараболя, Старий Біб*)

- А ви відчули, що у пісні вони не просто овочі, а герої із своїм характером. Які ж вони? (*гарбуз – поважний, огірочки – грайливі дітки, морквиця – красуня, танцюристка і т.д.*)

Музично-ритмічна гра «Ходить гарбуз по городу»

Мета гри: розвивати артистичні здібності учнів, вчити їх адекватно сприймати музику, відчувати музичні образи.

Хід гри. Вчитель пропонує учням обрати ролі. Діти вибирають собі назву городини, яка згадується в пісні (*«диня», «огірки», «буряки»* та ін.). Один з учнів стає за «гарбуза».

Діти встають в коло і співають пісню. «Гарбуз» ходить посеред кола і запрошує до себе інших дійових осіб, які стоять потім у центрі кола і виконують танцювальні рухи («пружинки» тощо).

Вчитель приділяє увагу виразності та артистизму виконання дітьми своїх ролей – від інтонації до жесту.

Останній куплет співають жваво, взявшись за руки і ставши в коло, а «гарбуз» всередині пританцьовує.

Введення поняття «виконавець»

Учитель: мені дуже сподобалося гратися з вами у цю гру. А як ви думаєте, що потрібно вміти робити людині, яка виконує пісню чи танець (*вона повинна вміти передати музичний образ, який втілений у музичному творі*). А хто такий виконавець? Що він виконує? А виконавець є тільки у музичному мистецтві (*учні відповідають*).

IV. Підсумок уроку.

Бесіда з учнями:

- Які вірші, пісні, ігри, хороводи про осінь і свято врожаю ви вже знаєте?

- Чому «Свято врожаю» є одним з улюблених народних свят?

- А хто з овочів головний?

Учитель: так, нам потрібні усі овочі, всі вони є корисними й споживними.

*Бабуся і мама з базару прийшли
Картоплю і моркву, й горох принесли
Буряк і петрушку, капусту і кріп
Не гілку, не трішки, а так – цілий сніп
І овочі тут суперечку звели:
Хто кращий, смачніший усіх на Землі?
А мама тим часом ножа узяла
І різати всі овочі тут почала
В каструлі кипіли всі овочі враз
І суп овочевий зварився якраз
Всі овочі разом духмяні, смачні
І кожний окремо: важливий, значний.*

Учитель: З темою осені й врожаю ви ще познайомитеся і під час вивчення інших предметів. А використання знань з уроку музики сприятиме створенню цілісного образу Осені.

Урок у 2 класі. В гостях у феї Танцю

Зміст:

Виконання: В.Шаїнський. «Блакитний вагон», поспівка «Йшла лисичка»

Слухання: С.Рахманінов, «Італійська полька», П.Чайковський,

вальс із балету «Спляча красуня», М.Глінка, «Голопада»

Розучування: А.Філіпенко. «Веселий музикант», танцювальні рухи «Голопада» М.Глинки.

Мета уроку:

дидактична: забезпечити усвідомлення учнями особливостей танцювальної музики, її відмінності від інших типів музики, збагатити уявлення школярів про різні види танців, навчити дітей давати характеристику музичному твору;

розвивальна: сприяти підвищенню емоційної й музично-творчої активності учнів, розвитку образного мислення, почуття ритму, мовлення, розвивати вокально-хорові й ритмічні навички;

виховна: виховувати виконавську й слухацьку культуру.

Тип уроку: урок поглиблення теми.

Форма проведення: музична вітальня.

Обладнання: портрети композиторів, аудіозаписи, фортепіано, лялька Фея Танцю, робочі зошити на друкованій основі, дитячі музичні та шумові інструменти, ілюстрації балів.

Хід уроку

I. Організаційний момент

а) Звучить танцювальна музика. Діти входять у клас.

Музичне привітання:

б) облік відсутніх;

в) встановлення дисципліни.

II. Мотивація навчальної діяльності

Учитель: Сьогодні ми з вами побуваємо у гостях в чарівному королівстві. Його чарівною господаркою є ... (*звертає увагу учнів на ляльку й спонукає вгадати хто вона*)... Фея. А як кличуть цю чудесну Фею, ми дізнаємося, послухавши її музику. Відправимося ми в гості на чарівному поїзді, що вже готовий до поїздки. Але це незвичайний поїзд! Щоб він зміг куди-небудь поїхати, потрібно проспівати пісню про поїзд. Ви знаєте таку пісню?

Виконання першого куплету пісні В.Шайнського «Блакитний вагон»

Учитель: Куди ж привіз нас казковий поїзд? У чарівне

королівство! Що це за музика, яку нам пропонує послухати Фея, господарка королівства, що можна під неї робити?

Слухання: уривок з «Італійської польки» С. Рахманінова

Діти: Під цю музику можна танцювати.

III. Повідомлення теми, мети та завдань уроку

Учитель: Так. У цьому чарівному королівстві живе Фея Танцю. Всі ми полюбляємо танцювати. Так, діти?

Діти: Так! (голосно, разом)

Учитель: так от, ми й побуваємо у гостях Феї Танцю й дізнаємося більше про нього, про його відмінності від маршу або пісні. Нас чекає багато пригод. Ви готові?

Учитель: однак, щоб потрапити у королівство Маршів треба пройти через вартових

Гра-імпровізація «Озвучення імен»

Учитель (імітуючи голос «вартового» проспівує): Стій! Хто іде? (звертаючись до учнів)

Учні мають проспівати у відповідь своє ім'я (Денис, Микола, Марина і т.д.)

Учитель (імітуючи голос «вартового»): Добре, добре, а тепер треба відповісти на 5 моїх питань і тоді можете проходити.

Музична вікторина

1. Як називається знак для запису музичних творів (*нота*).
2. Як зазвичай називають людину, яка написала музичний твір (*композитор*)
3. Швидкість виконання музичного твору (*темп*)
4. П'ять ліній, на яких записуються ноти (*нотний стан*)
5. Назва якого музичного інструменту містить одночасно і «голосно» і «тихо» (*фортепіано*)

Учитель (імітуючи голос «вартового»): Тепер я пропускаю вас.

IV. Основна частина уроку

1) Бесіда, слухання музики.

Учитель: Які рухи можна робити під цю музику і який характер носить цей танець?

Діти: Хочеться стрибати, скакати, плескати в долоні, тупотіти

ногами, а музика ця задержувата, весела.

Діти ще раз слухають музику, виділяючи сильні доли оплесками або ударами в бубон, брязкальцями або іншими ударними інструментами.

Учитель: Діти, ми з вами познайомилися з танцем, який називається полька. А написав його чудовий російський композитор Сергій Рахманінов.

Учитель від феї Танцю: Полька – це чеський народний танець, який відомий усьому світу, танцюють його парами, по колу, стрибаючи підскоками, весело й невимушено.

Учитель: Діти, а тепер послухайте інший танець і відповідайте, які рухи можна робити під музику цього танцю?

Слухання: вальс із балету П.Чайковського «Спляча красуня»

Діти: Під цю музику можна плавно кружляти.

Учитель: Цей танець називається «Вальс». А подарував нам його великий російський композитор Петро Ілліч Чайковський. Він написав дуже багато музичних творів. З одним з них ми зараз познайомимся.

2) Виконання музично-ритмічних вправ.

Учитель (від Феї танцю): Діти, уявіть, що ми перебуваємо на балі (вивішуються ілюстрації балів), і пари плавно кружляють під звуки цього чарівного танцю.

Бал в разгаре. Всё кружится,

По паркету след ложится

От летящих лёгких пар

Если ты ещё не стар,

То почувствуй наслажденье

От мелодии, движенья.

Учитель: Заплющте очі й, погойдуючись у різні боки, намагайтеся передати плавність, пластичне інтонування цієї прекрасної музики.

Діти слухають вальс із балету П.Чайковського «Спляча красуня» і виконують рухи

3) Слухання, бесіда з учнями, розучування та виконання ритмічних вправ.

Учитель (від Феї Танцю): Діти, а зараз я запрошую вас на

палацову площу, де проходять народні гуляння.

Слухання: «Галопада» М.Глінки.

Учитель: Діти, який характер цієї музики?

Діти: Веселий, задерикуватий, радісний.

Учитель: Так, веселий, безтурботний характер 1-ї частини п'єси й задерикуватий, енергійний характер 2-ї. Це народна танцювальна. Зараз ми станемо у коло і розучимо її.

Гра «Ритміка»

Опис рухів:

Такти 1-16. Рухатися підскоками.

Такти 17-20. Іти до центра тісною групою. На рахунок «раз» кожного такту виконати крок правою ногою зверху із притупуванням. На «два» - ліву ногу приставити до правої.

Такти 21-24. Не повертаючись, тим же кроком іти від центра, на ходу узятися за руки й перешикуватися в коло.

Такти 25-28. Тримаючись за руки, звукити коло.

Такти 29-32. Поступово розширити коло. Наприкінці звучання музики зупинитися.

4) Хоровий спів.

Учитель: Молодці, (*звертаючись до Феї Танцю*) бачиш, які наші дітки спритні, розумні, веселі, а ще вони вміють добре співати.

Виконання: поспівка «Йшла лисичка»

Розучування: А.Філіпенко. «Веселий музикант»

Гра «Я – веселий музикант»

- розучування тексту,
- розучування фраз пісні;
- виконання;
- виконання, поєднуючи з уявною грою на скрипці (I куплет), балалайці (II), барабані (III),
- спів своїх варіантів мелодії на словах «Ті-лі-лі та ті-лі-лі».

V. Підсумок уроку.

Учитель: От і підійшла до кінця наша подорож у чарівне королівство Феї Танцю. Що ж нового ви дізналися за час нашої подорожі?

Учитель відзначає активність учнів на уроці, цікаві й правильні відповіді, їхню уважність, спів

Учитель: А тепер ми сідаємо у свій чарівний поїзд, що повезе нас із королівства Феї Танцю далі, в інші казкові королівства великої, загадкової, чарівної країни за назвою «Музика».

Гра «Валіза почуттів»

Учитель дістає коробку, портфель, валізу чи конверт й звертається до учнів: що ж ми покладемо у валізу, яку візьмемо з собою з королівства Танців?

Діти: ми дізналися, що танець – вид мистецтва в яком образи створюються за допомогою пластичних рухів. Сьогодні ми навчилися танцювати, слухати, дізналися про танці полька, вальс. Танець нерозривно пов'язаний з музикою.

Домашнє завдання: поміркувати, до якої Феї ми завітаємо у наступний раз, намалювати її.

Під звуки танцювальної музики діти виходять із класу.

Питання й завдання для самоконтролю

1. Яке із визначень «здібності» є, на вашу думку, найбільш повним?
2. За якими ознаками можна виявити здібності?
3. Пригадайте класифікацію здібностей та поміркуйте, до якої групи слід віднести: а) музичний слух; б) вправність рухів; в) товариськість; г) схильність до аналізування музичних творів.
4. Які здібності можна віднести до музичних?
5. Розкрийте взаємозв'язок звуковисотного і ладового слуху?
6. Доповніть характеристики основних музичних здібностей.
7. Деталізуйте критерії діагностування музичних здібностей молодших школярів.
8. Користуючись запропонованою методикою діагностування музичних здібностей, дайте гіпотетичну характеристику учнів із середнім рівнем здібностей.
9. В яких видах діяльності відбувається формування і розвиток музичних здібностей школярів?

10. Охарактеризуйте основні прийоми залучення учнів до ігрової діяльності на уроках музики.
11. Підберіть три гри для початку уроку музики.
12. Доведіть, що прийом «Луна» доцільно використовувати для розвитку різних музичних здібностей.
13. Які ігрові прийоми застосовують у побудові дидактичних ігор на уроках музики?
14. Проаналізуйте плани-конспекти наведених уроків музики і визначте, які ігрові прийоми в них використані, в яких структурних компонентах уроку?
15. Доберіть власні приклади музичних привітань та прощавань.
16. Які вимоги ставляться до дидактичних ігор завершальної частини уроку музики?
17. Перерахуйте відомі вам види ігор для закріплення і систематизації знань з музики.
18. Спроектуйте тематику уроків-концертів для третього класу.
19. Поміркуйте, які ігрові прийоми можна використати, щоб зацікавити учнів розспівуванням.
20. Запропонуйте кілька рухливих музичних ігор для першокласників.

РОЗДІЛ 3. З ДОСВІДУ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ МУЗИКИ

3.1. Діагностика почуття темпу й метроритму засобами гри

Ритм є одним з основоположних елементів музики, що зумовлює ту або іншу закономірність в організації звуків у часі. Проблемі розвитку музичного ритму присвячено багато робіт вітчизняних і зарубіжних психологів, педагогів, методистів музичного виховання. Зокрема Б. Теплов зазначає, що почуття ритму в музиці базується на сприйнятті й відтворенні часових відношень. На думку вченого, ритмом є закономірне розчленування часової послідовності подразнень на групи, що об'єднуються навколо подразнень, що виділяються в тому або іншому відношенні (тобто акцентів).

Наукою визначено, що розвиток почуття ритму учня – одне з найбільш важливих і складних завдань музичної педагогіки.

Ритм у музиці тісно пов'язаний з передачею різних експресивних станів людини, втіленням складних проявів її внутрішньої життєдіяльності, почуттів і емоцій. Почуття ритму в основі має моторну природу, тому сприйняття ритму дитиною включає ті або інші рухові реакції. Отже, музичний ритм – категорія не лише часовимірювальна, але й емоційно-виразна, художньо-смыслова. Під почуттям музичного ритму розуміємо здатність активно переживати (відображати в русі) музику і завдяки цьому тонко відчувати емоційну виразність часового протікання музичного руху.

Учень осягає зміст музики у різних видах музично-навчальної та музично-творчої діяльності, але особливо інтенсивно він занурюється в світ ритміки музичного мовлення під час спеціальних ігор.

Як *критерії* розвитку даного компонента музичних здібностей Т.Пчолкіна розглядає:

- здатність рівномірного руху, тобто вміння «відміряти» однакові тимчасові відрізки музики за допомогою м'язово-рухових реакцій (великої моторики або невербальних дій – кроку, бігу, підскоків, рухових реакцій кисті пальців рук або лічби вголос);
- адекватна енергійність м'язової координації при заданій

швидкості метричної організації музики (у різних темпах, їх сполученні, поступових прискорень-уповільнень);

- слухомоторна здатність позначати послідовності й сполучення тривалості звуків у єдиній темпометричній організації – власне ритмічна здатність.

Гра-тест «Кроки велетня, Тома й гнома» [60]

Мета: виявити рівень сформованості почуття метра.

Обладнання: годинник-будильник (метроном) і позначені на підлозі сліди (від ніг або просто кружки, вирізані з паперу), що показують напрям доріжки. Відстань між ними відповідає вільному кроку дитини (15-20 см). Усього 16 слідів-кроків. Доріжка викладена з розворотами після кожного четвертого кроку (наприклад, по периметру квадрата).

Хід гри. Педагог. Давайте пограємо у казкові кроки. У країні «Тишиналії» всі жителі ходять, як годинники (у руки дитині даються годинник-будильник чи включається метроном, хід якого - «тік-так» - відчутний). Хлопчик Том ходить спокійно (педагог демонструє: крок - на звук годинника «тік» та приставний крок - на звук «так»), кроки його маленького друга - гнома рухливі, грайливі (на звук годинника «тік» - крок і приставний крок, на хід «так» - те ж саме). Велетень ходить чинно, важливо (один крок на хід годин «тік» і один приставний крок - на наступний «так»). А тепер покажемо, як ходить Том (гном чи велетень)!

За командою педагога учні починають крокувати доріжкою, змінюючи тип пересування на кожному розвороті.

Критерії оцінки.

3 бали - високий рівень. Точне позначення кроків «велетня, Тома й гнома» протягом всіх чотирьох «тактів» (такт дорівнює 4 крокам, усього 16 приставних кроків).

2 бали - середній рівень. Відтворення кроків із двома-трьома порушеннями метричної координації. Припустимі границі порушень - від 2 до 8 несвоєчасних кроків (з 16).

1 бал - низький рівень. Плутане метричне виконання кроків - слабкий рівень (від 9 до 12 розбіжностей).

0 балів – незавершена доріжка при плутаному кроці.

Гра-тест «Долоньки» [60]

Мета: виявити рівень сформованості метроритмічної здібності.

Музичний матеріал: музичні твори для співу –

Хід гри. Педагог. Зараз ми проспівасмо пісеньку й проплескаємо її у долоньки. А потім «сховаємо» голос і «проспівасмо» одними долоньками.

Критерії оцінки.

3 бали - високий рівень. Безпомилкове відтворення метричного малюнка одними долоньками протягом всіх 8 тактів.

2 бали - середній рівень. Відтворення метра з одним-двома порушеннями й з деякою допомогою голосу (пошепки).

1 бал - слабкий рівень. Адекватне метричне виконання зі співом 4-5 тактів.

0 балів - низький рівень. Нерівне, плутане метричне виконання за допомогою голосу.

«Ритмічний дует» [27]

Мета: навчити учнів відтворювати певний ритмічний малюнок, розвивати увагу, спостережливість, творче мислення.

Хід гри. Гра проводиться з використанням прийому «Луна» й може мати різновиди, що дозволяє не тільки урізноманітнити музичну діяльність школярів, але й розвивати різні компоненти їх музикальності.

«Розумна луна». Учні мають точно відтворити за вчителем (чи учнем-ведучим) ритмічний малюнок. Починати слід з невеликих ритмічних блоків, поступово збільшуючи їх. Гра досягає своєї мети, коли учні можуть вільно і точно відтворити досить складні за ритмом та розміром ритмічні фрази.

«Точна луна». Основна мета — навчитися точно відтворювати ритмічні малюнки мелодій вивчених пісень, які виконує вчитель (діти), зупиняючись після кожного такту, мотиву, фрази, речення. Спочатку роботу бажано проводити на добре вивченому матеріалі. Під час опрацювання пісні, як підготовчий етап до проведення гри,

доцільно проплескувати окремі мотиви, фрази в повільному темпі. Коли сформувались необхідні навички, слід переходити до незнайомого пісенного матеріалу.

«*Справжня луна*». Завдання — точно відтворити, як справжня луна, ритм лише останнього такту мотиву, фрази, речення, усієї мелодії, яку виконує вчитель. Фрази можуть бути імпровізаційними. Матеріал для роботи — спочатку знайомі пісні, теми з музичних творів, а надалі використовується незнайомий музичний матеріал. Ця гра добре розвиває внутрішній слух.

«*Вередлива луна*». Завдання — відобразити ритмічні малюнки в протилежній динаміці. Запропоновані мелодії виконуються з контрастною динамікою за тактами, мотивами, фразами, реченнями відповідно до їх звучання, учні проплескують їх ритмічні малюнки згідно, з дидактичним завданням.

«*Старанна луна*». Завдання – відтворити ритмічний малюнок лише першого такту озвученої фрази, речення, які повинні прозвучати до кінця. Вчитель може варіювати завдання залежно від оволодіння дітьми необхідними навичками.

«*Зіпсована луна*» (гра-жарт). Учень має запропонований учителем ритмічний малюнок, блок виконати непослідовно. Ритмічний малюнок може бути озвучений голосом на окремий голосний або склад. Використовуються контрастна динаміка, штрих, темп. Поступово роль «зіпсованої луни» можуть виконувати діти всього класу.

«Читаємо ритми» [23]

Мета: розвиток чуття ритму, координації між слуховими та зоровими уявленнями про ритм, уважність, творчий підхід до виконання вправи, засвоєння основних ритмоформул та їх відтворення.

Обладнання: намальовані на дошці чотири квадрати із чверткою, із двома вісімками, із чотирма шістнадцятками та вісімковою тріоллю, під ними написані ними назви складів ритму.



та



ті ті



тукутуку



три ноти (в тріолі)

Хід гри

- 1) Учитель по черзі показує указкою на один із трьох квадратів.
- 2) Учні вголос (у стриманому темпі) прочитують його складами ритму. Щоб діти встигали зорієнтуватися, переводити указку із квадрата на квадрат слід із невеликим випередженням.
- 3) Коли діти вже вільно читатимуть показані ритми (в т.ч. і кількаразові повтори одного й того ж квадрата), можна переходити до засвоєння складніших ритмоформул.

«Годинникова майстерня» [23]

Мета: формування чуття ритму й метру, розвиток уваги.

Хід гри. Учитель ділить клас на три групи. Кожна група імітує голосом хід одного з годинників:

великого (він іде чвертками – *та-та*),

середнього (йде вісілками – *ті ті ті ті*),

маленького (він іде шістнадцятками - *тукутуку тукутуку*).

Годинниковий майстер (вчитель або хтось із дітей) перевіряє годинники - запускає їх хід та зупиняє. Годинники цокають-йдуть усі разом, по одному, по два.

Варіант II. Гру можна ускладнити. Поділивши клас на шість груп, *годинникар* перевіряє правильність ходу годинників, умикає та вимикає годинникові дзвіночки. Стежить за єдиним темпом, єдиним пульсом для всіх годинників своєї майстерні.

Великий годинник (1 -ша та 2-га група дітей «ходить») і дзвонить чвертками (*та та//бам бам*).

Середній (3-тя та 4-та групи) - вісілками (*ті ті ті ті/ дзінь дзінь дзінь дзінь*).

Маленький (5-та та 6-та групи) ходить шістнадцятками (*тукутуку тукутуку*), дзвонить-дзиньчить одним довгим звуком (*дзззззззз...*).

«Ритмічна естафета» [27]

Мета: розвиток метроритму, швидкості реакції, пам'яті, вміння точно за ритмом, не порушуючи заданого темпу, передати естафетою поданий ритмічний малюнок.

Хід гри

I варіант. На середину класу виходять 5-6 учнів, які стають один за одним. Вчитель (учень), обов'язково тихенько, по плечу останнього учня проплескує ритмічний малюнок. На початку гри він не повинен бути складним. Завдання – якомога точніше і швидше передати цей ритмічний малюнок естафетою. Учень, який стоїть у черзі першим, має записати його на дошці, а діти всього класу – проплескати з назвою складів ритму.

II варіант. Правила гри однакові, але грають за рядами. Якщо грає три ряди одночасно, то в кінці кожного ряду стають три учні, тримаючи перед собою картку з записом ритмічного малюнка. Спочатку краще задавати однаковий ритмічний малюнок, пізніше ритмічні блоки можуть бути різними. За рукою вчителя (учня) ці діти проплескують одночасно, тихо і точно по плечу учня заданий ритмічний малюнок. Далі дії виконуються так, як у першому варіанті. Переможцем буде той ряд, представник якого швидше і точніше запише ритмічний малюнок на дошці.

«Телевізор» [27]

Мета: розвиток почуття метроритму, пам'яті, зосередженості, активізація уваги, швидкої координації рухів.

Обладнання: картки з ритмічними рисунками різного рівня складності.

Хід гри. Починати гру бажано з нескладних ритмічних блоків.

Учитель (учень) швидко показує картку ритмічним рисунком, діти запам'ятовують і картка зникає. Завдання учнів — відтворити цей ритм за вказівкою вчителя (проплескати, проклацати, проговорити складами ритму, простукати в різному тембрі, протупати тощо). Про це домовляються раніше.

Далі гра ускладнюється. Вчитель показує одну картку за іншою без перерви. Діти, запам'ятавши ритмічний малюнок попередньої

картки, озвучують його в той час, коли перед очима у них картка з іншим ритмічним малюнком. На початку роботи темп повинен бути повільним, а ритмічні блоки нескладні.

Гра-тест «Ми маленькі звірятка»

Мета: виявити рівень сформованості метроритмічної здатності, умінь адекватно сприймати музичні твори.

Музичний матеріал: невеликі п'єси про звірів, наприклад Г.Галинін «Зайчєня», М.Любарський «Курочка», А.Жилинський «Мишенята».

Хід гри. Педагог: А зараз ми пограємо у гру, але її героями будуть не учні нашого класу, а маленькі звірятка, у які вони перетворяться за допомогою музики.

Під час прослуховування фрагменту вчитель, спілкуючись з дітьми, визначає відчутий ними музичний образ й пропонує під час наступного прослуховування у рухах показати поведінку пташки, лисички, півника тощо, чітко наслідуючи ритм музичного твору.

Критерії оцінки.

3 бали - високий рівень. Безпомилкове відтворення метричного рисунку твору, правильне сприйняття музичного образу й його зображення у русі.

2 бали - середній рівень. Відтворення метра з одним-двома порушеннями й за спонуканням вчителя правильне зображення у русі образу твору.

1 бал - слабкий рівень. Адекватне метричне виконання, нерівне, плутане зображення музичного образу у русі.

Гра « Квапижки й Зіваки» [60]

Мета: формування чуття ритму, уваги, пам'яті, мислення.

Музичний матеріал: відома учням дитяча пісенька.

Хід гри. Вибирають для виконання будь-яку знайому пісню, наспівують її й по черзі по рядах проплескують її ритмічний рисунок (кожний робить по одному оплеску). Хто помилився («квапижка» або «зівака») - вибуває із гри.

«Хованки»

Мета: розвиток ритмічної пам'яті, слуху.

Обладнання: дошка, крейда.

Музичний матеріал: коротка пісня чи поспівка.

Хід гри. Троє учнів виходять до дошки і стають обличчям до класу. Четвертий учень пише на дошці ритмічний малюнок короткої пісні чи поспівки так, щоб учні, які стоять перед класом його не бачили. Весь клас запам'ятовує його.

Потім те, що написано на дошці, витирають, і діти, які сидять за партами, плещуть у долоні ритмічний малюнок по пам'яті.

Перший з тих учнів, які вийшли до дошки, плеще в долоні ритмічний малюнок, другий називає його ритмічними складами «-та, -ті», третій записує малюнок на дошці. Учні класу перевіряють.

«Крокуй під музику!» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток чуття метроритму, уваги, формування уявлень про темп як засіб виразності.

Музичний матеріал: П. Чайковський. Неаполітанська пісенька.

Хід гри. Діти стоять в шеренгах між рядами парт. Звучить «Неаполітанська пісенька». Діти уважно слухають і помічають темпову зміну. Педагог грає повторно, а учні крокують на місці відповідно темпу (у першій частині повільніше, у другій частині – жваво).

Варіант II. Завдання учням можна ускладнити, попросивши їх одночасно з крокуванням відбивати у долоні ритмічний рисунок п'єси.

Веселий потяг (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток чуття метроритму, уваги, формування уявлень про темп як засіб виразності.

Музичний матеріал: М. Старокадомський. «Потяг».

Хід гри. Діти стоять в шеренгах між рядами парт. Звучить музика. Учні дрібними кроками (на кожному чвертку) на місці рухаються, прискорюючи і уповільнюючи рух відповідно музиці. Руками робляться кругові рухи, що наслідують обертання коліс потяга.

«Слухаємо фрази» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток чуття метроритму, формування уявлень про будову музичних творів, сильні й слабкі долі.

Обладнання: м'ячі (за кількістю учнів).

Музичний матеріал: М. Глінка. Уривок з опери «Іван Сусанін» (або інша некваплива музика з чітким поділом на фрази та наявністю затактів).

Хід гри. Учні знайомляться з музикою. При повторному виконанні музичного твору діти на перший звук фрази (затакт) роблять замахування м'ячем угору, на сильну долю вдаряють м'ячем по підлозі, а з останнім звуком фрази ловлять його.

Варіант II. На перший звук фрази (затакт) діти опускають м'яч вниз, на сильну долю – підкидають догори, а з останнім звуком – ловлять.

«Ліхтарі» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток чуття метру, уваги.

Музичний матеріал: Дж. Россіні. Уривок з опери «Вільгельм Телль».

Хід гри. У гри бере участь вісім учнів. Решта – журі, яке спостерігає за грою і визначає переможців. Шість гравців стають по три з двох боків, вони зображують «ліхтарі». Біля крайнього ліхтаря стають два учні - «ліхтарники». З початком музики один «ліхтарник» на сильну долю такту «запалює ліхтар», легко доторкнувшись до нього рукою і крокує чвертками до наступного ліхтаря. «Запалений ліхтар» підіймає руки вгору. На сильну долю другого такту «запалюється» другий «ліхтар», на сильну долю третього – третій. На четвертий і п'ятий такти (тремоло в музиці) «ліхтарник» переходить «вулицю» і «запалює» наступні три ліхтарі.

У другій частині музичного уривку, другий «ліхтарник» так само, як і перший, підходить до кожного «ліхтаря», але вже «гасить» їх. «Загашені ліхтарі» опускають руки.

На наступний урок гра проводиться з іншими учасниками.

Дж. Россіні

Умеренно

The image shows a piano score for a piece by Rossini. It consists of three systems of music, each with a treble and bass clef. The tempo is marked 'Умеренно' (Moderato). The score includes various musical notations such as triplets (marked with '3'), trills (marked with 'tr'), and dynamic markings like 'p' (piano) and 'f' (forte). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4.

«Сильні й слабкі доли» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: формування уявлень про сильні й слабкі доли в музиці, розвиток чуття метроритму, уваги.

Музичний матеріал: К. Вебер. Екосез F-dur (дводольний розмір), Ф. Шуберт. Уривок з вальсу (тридольний розмір), будь-який марш (чотиридольний розмір).

Не спеша
Юра, Ася, Шура, Вася, Таня, Костя верно го во рят.

The image shows a musical score with lyrics in Ukrainian. It consists of two systems of music, each with a treble and bass clef. The lyrics are: "Не спеша Юра, Ася, Шура, Вася, Таня, Костя верно го во рят." and "Лена, Митя, Све та, Га ля, Ве ра, Му ся чеп ко го во рят." The score includes dynamic markings like 'pp' (pianissimo) and 'pp' (pianissimo). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4.

Лена, Митя, Све та, Га ля, Ве ра, Му ся чеп ко го во рят.

Хід гри. Для визначення сильних і слабких долей у дводольному

та тридольному розмірах вчитель підбирає учнів з іменами з наголосом на першому складі і адаптує їх відповідно для дводольного (наприклад, Юра, Таня) і для тридольного (Юронька, Танечка) розмірів. Коли звучить музика, визначені вчителем учні, називають свої імена почергово на кожний такт, підкреслюючи наголосом сильну долю.

Для визначення сильних і слабких долей у чотиридольному розмірі діти крокують під маршову музику. На сильну долю такту роблять чіткий крок лівою ногою вперед, на другу і третю долі – ще два кроки вперед, на останню долю – крок правою ногою назад. Ці рухи повторюються. Якщо все виконується вірно, сильна доля завжди припадає на ліву ногу.

«Відлуння» [12]

Мета: розвиток почуття ритму, уваги.

Обладнання: дитячі музичні інструменти (ложки, трикутник, бубон, барабан, металофон тощо).

Хід гри. Вчитель виконує на фортепіано або співає виразний мотив. Учні повинні повторити ритмічний рисунок цього мотиву на своїх інструментах (або оплесками). Протягом гри ритмічний малюнок мотивів поступово ускладнюється. Ритмічні послідовності повинні бути однієї тривалості – 2 або 4 такти. Гра проходить без зупинок, у єдиному темпі.

«Жмурки» (за І Зеленецькою [30])

Мета: розвиток почуття ритму, уваги, пам'яті, музичного мислення.

Обладнання: великі картонні картки із записом ритмічних рисунків.

Хід гри. Обираються три учні, які будуть «водити». Їм зав'язують очі. Решта учнів класу дивиться на ритмічний малюнок на картці, що показує вчитель, запам'ятовує його і проплескує в долоні. Один з трьох учнів із зав'язаними очима має проплескати цей ритм, другий – проговорити ритмоскладами, а третій – записати на дошці (очі розв'язуються). Якщо учень правильно виконав завдання, він обирає

собі на заміну іншого учня.

«Звірі-танцюристи» [12]

Мета: формування вміння скласти та виконати різні за характером ритмічні послідовності, закріплення відчуття основних ритмічних одиниць; розвиток уявлень про ритм як засіб музичної виразності.

Хід гри. Учням пропонується створити ритмічну послідовність різних поєднань ритмічних одиниць (-та, -ті-ті, -та-а) відповідно до характеру танцю слона, лисиці, зайця. Створивши послідовність, учень виконує її перед класом. Учні повинні визначити «звіра-танцюриста».

«Зіпсований телефон» [12]

Мета: вдосконалення почуття ритму, слухових уявлень про співвідношення тривалостей, розвиток творчих здібностей.

Хід гри. Вчитель пропонує учням ритмічний рисунок, виконавши його оплесками в долоні. Дітям необхідно відтворити ритмічний рисунок з деякими своїми змінами. Гра проходить в єдиному темпі, без зупинок та перерв. Учні виконують ритмічну фігуру один за одним (наприклад, учні одного ряду).

«Відгукність» [12]

Мета: розвиток відчуття сильних і слабких долей, швидкості реакції, активізація уваги.

Обладнання: таблиця з тривалостями і наголосами імен.

Хід гри. Вчитель пропонує дітям назвати їхні імена по черзі. Спочатку достатньо двох-трьох імен. Далі, звертаючись до дітей, він просить їх бути уважними і відповісти на два питання:

- 1) чи однакові за кількістю оплесків різні імена?
- 2) чи з однаковою силою я робив всі оплески?

Завдяки цим запитанням, учні починають розуміти і відчувати, що кожне ім'я складається з різної кількості складів (долей) і в кожному імені є один наголошений склад-доля. Далі увага учнів звертається на те, що наголос (удар) припадає на різні склади-доли. Так імена з двох складів-долей можуть мати наголос на першому складі, в іншому випадку – на другому. Деякі імена, взагалі, мають один склад-долю, у ряді імен наголошується середній склад тощо.

Візуальне сприйняття набагато полегшує роботу, тому варто вивісити таблицю імен та їхніх долей. Кожен учень ритмічно відтворює своє ім'я та шукає відповідність йому в таблиці.

Варіант II. Вчитель, звертаючись до окремого учня, проплескує його ім'я без акцентування ударного складу. У відповідь учень повинен проплескати своє ім'я з акцентом ударного складу.

Варіант III. Вчитель називає імена дітей з однаковим ударним складом, діти одночасно по руці вчителя ритмічно озвучують їх з відчуттям цього складу.

Варіант IV. Вчитель проплескує з відчуттям ударного складу ім'я, у якому, наприклад, ударним є другий склад. Учні, імена яких відповідають цьому звучанню, піднімають руки.

Примітки: при назві імен можна використовувати і пестливу їх форму (наприклад, Миколка, Олесь та ін.). Для активізації роботи можна використовувати для озвучення наголошеного складу ударні інструменти. Гра може засновуватись не лише на іменах, а й назвах квітів, звірів, дерев, міст тощо.

«Скільки долей у такті?» [23]

Мета: розвиток чуття ритму та метру, формування уявлень про метр, навичок рахування.

Хід гри. Учитель плескає пульс, акцентуючи початок кожного такту. Учні, порахувавши на слух кількість ударів, мовчки показують пальцями отримане число.

Примітка: гру можна ускладнити, вклинивши поміж тактів з рівномірним пульсуванням долей такти з довільними ритмами.

«Повтори ритм»[23]

Мета: розвиток почуття ритму, зорової уваги, пам'яті.

Хід гри. Учитель проплескує коротенькі ритмічні формулки. Учні (за помахом руки вчителя) повторюють їх.

Гру можна ускладнити, додаючи після плескань певні жартівливі рухи (наприклад, розводити руки вбік, торкатися вух, стискати пальці в кулак, розчепірювати пальці, повертаючи руки долонями до учнів тощо).

«Дай відповідь»

Мета: розвиток почуття ритму, слухової уваги, творчих здібностей, навичок невербальної комунікації.

Хід гри. Учитель проплескує коротеньку ритмічну формулу-запитання. Клас повторює запитання (окрім учня, який відповідатиме). Учень, двічі послухавши запитання, плескає-імпровізує ритм-відповідь. Після відповіді учень задає своє ритмічне питання сусідові. Гра продовжується по колу і охоплює всіх учнів.

Примітка: слід пояснити дітям, що відповідь може бути довшою або коротшою від запитання. Можна змінювати темп, розмір тощо.

Ритмічний диктант

Мета: розвиток почуття ритму, координації між слуховими та зоровими сигналами ритму.

Хід гри. Учитель проплескує нескладні ритмічні формули. Учні розшифровують їх ритмоскладами.

Примітка: якщо діти справляються із завданням, то слід нагадати їм про зв'язок ритмоскладів із ходом хлопчика (чвертні тривалості), качечки (восьмі тривалості) і коника (шістнадцяти).

«Ланцюжок»

Мета: розвиток почуття ритму, швидкості реакції, координації слухових і зорових вражень.

Хід гри. На дошці пишеться ритмічний рисунок вивченої пісні. Учні по тактах виплескують або відстукують якимсь предметом ритмічний рисунок пісні по черзі. Важливо, щоб ланцюжок не «порвався».

«Впізнай пісню»

Мета: розвиток почуття ритму, музичного мислення, тембрального слуху.

Обладнання: картинка за сюжетом пісень, картки, на одній половині яких зображено ритмічний рисунок знайомої учням пісні; дитячі музичні інструменти – група ударних (ложки, барабан, музичний молоточок та ін.).

Хід гри. Кожному учню дають по 2 – 3 картки. Учень – ведучий (або вчитель) виконує ритмічний рисунок знайомої пісні на одному з інструментів. Діти за ритмом визначають пісню і картинкою закривають пугу половинку картки (картинку після правильної відповіді дає ведучий). При повторенні гри ведучим стає той, хто ні разу не помилився. Кожному учню можна давати більшу кількість карток (3 – 4).

«Вступай вчасно!» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток почуття ритму, музичної пам'яті.

Музичний матеріал: твори з чітким повторюваним ритмічним рисунком (наприклад, О. Бекман-Щербіна. «Дідусь і онуки», «Віслюк»; Д. Васильєв-Буглай. «Осінь пісенька»; А. Кореллі. Гавот із Сонати ор. 2 №1).

Хід гри. Учні уважно слухають твір у виконанні вчителя. Після цього вони мають всім класом проплескати ритмічний рисунок твору.

Варіант II. Учні уважно слухають твір у виконанні вчителя. При повторному звучанні твору вчителем учні почергово плескають у долоні ритмічний рисунок, вчасно вступаючи на початок своєї фрази.

Варіант III. Учні уважно слухають твір у виконанні вчителя. Потім почергово плескають у долоні ритмічний рисунок, вчасно вступаючи на початок своєї фрази, без гри на музичному інструменті педагога.

«Чаплі» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток почуття ритму, закріплення уявлень про музичну фразу.

Музичний матеріал: М. Глінка. Уривок з опери «Руслан і Людмила» (або інша стримана і рівномірна музика).

Хід гри. Всі учні виконують роль «чапель». Вони плавно під музику крокують один за одним (чвертками або половинними). Наприкінці фрази «чаплі» повинні зупинитися на одній нозі, піджавши іншу. «Чапель», що похитнулися, вважають хворими і відправляють «лікуватися».

«Озвучуємо вірші»

Мета: розвиток почуття ритму, закріплення уявлень про фразування, вдосконалення навичок запису ритмічного рисунку.

Обладнання: плакати із записами віршованих фрагментів.

Хід гри. Вчитель пропонує учням віршований фрагмент (починати треба з двовіршів). Учні мають підібрати до нього ритм, плескаючи в долоні, промовити ритмоскладами і записати його.

Примітка: крім віршів, можна озвучити прислів'я, приказки тощо.

Наприклад,

- де баян, там спів, а де спів, там і радість;
- вчишся грати – грай щодня;
- з пісню дружити – радісно жити;
- танцювати любить кожний, та не кожний – танцюрист.

«Ансамбль» (за Р. Амлінською [1])

Мета: розвиток почуття ритму, закріплення уявлень про багатоголосся, координація слухових і зорових вражень.

Обладнання: ритмічна партитура.

Хід гри. Вчитель розробляє ритмічну партитуру з кількома голосами. Клас ділиться на групи за кількістю голосів. Кожна група вчить свою ритмічну партію, а потім виконують партитуру разом.

3.2. Діагностика й розвиток звуковисотного і ладового відчуття засобами гри

Звуковисотне відчуття розглядається як адекватне відчуття співвідношення висоти звуків. Для його розвитку можуть бути використані різноманітні ігри, але почнемо їх перелік з тих, що дозволяють виявити рівень розвитку звуковисотного чуття.

Гра-тест «Кіт і кошеня» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: виявлення рівня сформованості звуковисотного відчуття.

Обладнання: орієнтувальна таблиця критеріїв оцінки звуковисотного відчуття

<i>Блоки</i>	<i>Звуки</i>	<i>Правильна відповідь</i>	<i>Бали</i>
1	ФА1 — ФА2 СОЛЬ 1 — ФА 1 МИ1 — СОЛЬ2	Кіт — кошеня Кошеня — кіт Кіт — кошеня	3 2 1
2	ЛЯ1 – МИ2 ФА2 — МИ2 СОЛЬ 1 — СОЛЬ 2	Кіт — кошеня Кошеня — кіт Кошеня — кіт	3 2 1
3	ДО 2 – РЕ 2 ЛЯ1— СИ1 СИ1 — РЕ 2	Кошеня — кіт Кошеня — кіт Кіт — кошеня	3 2 1

Педагог. Кіт і кошеня загубилися в темному лісі. Послухай, так нявкає кіт (виконується, наприклад, звук «до» першої октави), а так - кошеня (виконується більш високий звук, наприклад «ля» першої октави). Допоможіть їм знайти один одного. Скажи, коли нявкає кіт, а коли кошеня?

Хід гри. Спочатку дається завдання з 1-го блоку (на 3 бали), якщо дитина відповідає правильно, то пред'являється завдання на 3 бали з 2-го блоку, а потім з 3-го. Якщо ж відповідь дитини виявиться неправильною, то надається спрощене завдання із цього ж блоку (на 2 бали), якщо й воно виконується неправильно, пред'являється завдання на 1 бал. І так по кожному блоку.

Критерії оцінки.

7-9 балів - високий рівень;

4-6 балів - середній рівень;

1-3 бали - низький рівень.

Гра «Мандрівка казковим лісом» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: формування в учнів уявлення про висоту музичного звука, познайомити їх з різними варіантами руху мелодії, виховувати творчий початок у діяльності дитини, розвивати увагу, уяву й мислення.

Обладнання: фортепіано, дитячі іграшки (ведмедик, жаба тощо)

Хід гри. Учні виходять з-за парт, вільно розташовуються у класній кімнаті.

Педагог. Діти, сьогодні я хочу запросити вас помандрувати зі

мною казковим лісом. Але йти мовчки сумно. Тому я пропоную шляхом співати одну дуже просту пісеньку: я співаю рядок, ви - повторюєте її за мною. Отже... Ми крокуємо...

Діти. Ми крокуємо...

Педагог. Полями...

Діти. Полями...

Педагог. Стежками...

Діти. Стежками...

Педагог. Лугами.

Діти. Лугами.

Педагог. І раптом ми зустріли... *(Грає низькі звуки.)*

Діти. Ведмедя!

Педагог. Правильно! А як ви довідалися, що це ведмідь?

Діти. Музика важка, страшна...

Педагог. Молодці, діти! Але ведмідь нас не помітив і пройшов стороною. А ми пішли далі. *(Снову співається пісенька, див. вище.)*

Педагог. І отут нам зустрілася жаба: вона стрибала з купини на купину. *(Грає довільну мелодію.)* Але жабу ми кривдити не будемо, і підемо далі. *(Снову співається пісенька.)*

Педагог. І раптом ми помітили кошеня, що залізло на дерево й ніяк не може злізти й тому жалібно нявкає тоненьким голоском. *(Грає кілька високих звуків, діти можуть їх проспівати.)* Ми звичайно ж допомогли кошеняті, зняли його з дерева й пішли далі. *(Снову співається пісенька.)*

Педагог. І отут ми побачили білочку зі своїм білчням *(звучить мелодія)*, що був жвавий і неслухняний. І поки мама розмовляла зі своєю сусідкою, білчня... *(Грає хроматичну гаму нагору.)*

Діти. Піднялося на дерево!

Педагог. Мама побачила це, розсердилася, і білчняті довелося... *(Грає хроматичну гаму вниз.)*

Діти. ...спуститися!

Педагог. Але варто було мамі відволіктися, як білчня... *(Грає висхідну мелодію через один звук.)*

Діти. ...знову забралось на верхівку дерева!

Педагог. Мама знову розсердилася, і білчєня... (*Грає низхідну мелодію через один звук.*)

Діти. ...знову спустилося!

Педагог. А ми з вами пішли додому! (*Снову співається початкова пісенька.*) Я сподіваюся, що подорож вам сподобалася. Діти, а ви довідалися для себе щось нове про музику?

Діти. Звуки можуть йти один за одним, а можуть йти через один-два звуки. Звуки можуть рухатися нагору або вниз.

«Слуховий диктант» (за Р.Дверій [23])

Мета: розвиток звуковисотного чуття, музичного мислення, вчити учнів правильним назвам музичних нот, сприяти засвоєнню їх послідовності.

Обладнання: фортепіано

Хід гри

1) Учитель грає на фортепіано два-три сусідні звуки пощаблево вгору або вниз (без перестрибування через звук). Повідомляє назву першого звука.

2) Діти, уяснивши напрям мелодичного руху, співають і називають зіграну групу звуків.

3) Учитель грає наступну групу (починаючи від кінцевого звука попередньої).

<i>Вчитель</i>	<i>до ре</i>	<i>ре мі фа мі фа</i>	<i>фа фа соль</i>
<i>Діти</i>	<i>до ре</i>	<i>ре мі фа мі фа</i>	<i>фа фа соль</i>

Гра «Живє піаніно» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: формувати в дітей уявлення про висоту музичного звуку; виховувати творчий початок у діяльності дитини; розвивати психічні процеси уваги, уявлення й мислення.

Обладнання: фортепіано, картки з написами назв 7 нот – До, Ре, Мі, Фа, Сіль, Ля, Сі.

Хід гри. *Педагог.* Діти, а ви хочете самі пограти на фортепіано? Тільки в нас із вами буде не звичайне фортепіано, а живе! (Сім учнів виходять до дошки й витягають уперед по одній руці) Це наші нотки:

До, Ре, Мі, Фа, Сіль, Ля, Сі. Отже, хто хоче першим зіграти на нашому незвичайному фортепіано?

Діти виходять і «грають» мелодії, учитель може допомагати їм на фортепіано, щоб діти точніше інтонували

Гра «Гойдалки»

Мета: навчити учнів розрізняти звуки по висоті.

Обладнання: набір карток з зображенням гойдалок у різних положеннях, фортепіано.

Хід гри. Учень повинен по одному звуку визначити, де знаходиться гойдалки (вгорі чи внизу) і показати на картинці.

«Намалюй мелодичну лінію пісні» (за Р.Дверій [23])

Мета: сформувати в учнів візуальне уявлення мелодійної лінії, навчити зображати мелодію вивчених музичних творів.

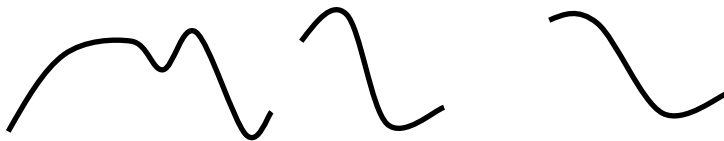
Обладнання: дошка й крейда чи готовий плакат із зображенням; аркуші паперу, фломастери.

Музичний матеріал: укр. нар. пісня «А хто, хто»; будь-які знайомі пісні.

Хід гри

1) Учитель повторює з учнями поняття «музична фраза», «мотив». Він нагадує, що речення складаються зі слів; слова - зі складів; склади - з окремих літер й мелодії теж можна ділити на менші побудови - *фрази та мотиви*.

2) На прикладі зображення мелодії пісні «А хто, хто» показує учням, в яких місцях доцільно розірвати суцільну графічну лінію, щоб був виднішим її поділ на менші побудови.



3) Учні співають вивчені ними пісні, водночас «малюючи» мелодичні лінії пісень на уявній стіні (співаючи їх у повільному темпі). Щоб надати рухам необхідної м'якості, дітям радять уявити, що в

руках у них широкий пензель-флейц. Умочивши кінчик пензля в уявну фарбу, хай діти легесенько (щоб не «капало на підлогу») зображають вивчені мелодії широкими замашними рухами.

4) Учні малюють мелодичні лінії вивчених пісень на папері.

«Високі й низькі»

Мета: формувати звуковисотне відчуття, сприяти розвитку уважності

Обладнання: фортепіано.

Музичний матеріал: будь-яка п'еса маршового характеру, яку виконують у різних регістрах – низькому, середньому, високому.

Хід гри. Учні стають між рядами, під час крокування уважно слухають музику. Коли звучать низькі звуки – діти присідають, а коли високі – крокують з піднятими вгору руками, а якщо в середньому регістрі, марширують, руки тримаючи на поясі.

«Чарівна драбинка»

Мета: розвивати в учнів уміння співвідносити звуки за висотою, розрізняти напрямок руху мелодії.

Обладнання: картка із зображенням драбинки із семи сходів. Кожна сходинка зафарбована певним кольором. Сім круглих фішок, що відповідають кольору сходів драбинки. Металофон чи фортепіано.

Хід гри. Учитель виконує на металофоні знайому дітям поспівку, потім пропонує по черзі «музичні загадки»: виконує без слів першу фразу поспівки, але не дограє останній звук, потім виконує другу фразу поспівки, не дограючи нижнього звука. Діти повинні визначити, який зі звуків не був виконаний при русі мелодії нагору й при русі вниз. Визначивши його, вони на відповідну сходинку кладуть фішку того кольору, яким зафарбована сходинка.

«Драбинка» [12]

Мета: усвідомлення учнями відмінностей звуків за висотою та напрямком руху мелодії (вгору, вниз).

Обладнання: дві картки із зображенням драбинки з п'ятьма сходинками. На одній картці зображена дівчинка, яка піднімається сходинками вгору, на іншій – дівчинка, яка йде по сходинках вниз.

Хід гри. Після ознайомлення з поспівкою «Драбинка» вчитель грає на фортепіано і пропонує дітям визначити куди йде дівчинка (вгору по сходинках чи вниз), а потім показати картку з відповідним зображенням.

«Куди прямують нотки?»

Мета: усвідомлення учнями відмінностей звуків за висотою та напрямом руху мелодії (вгору, вниз).

Хід гри. Учитель грає коротенькі мелодичні ходи висхідного та низхідного напрямків. Заплющивши очі, учні уважно слухають. Виставленою уперед рукою одразу реагують на зміни напряму руху ноток (піднімають руки вгору або опускають вниз). Після кожної заграної групи звуків учитель повідомляє, куди бігли нотки.

Варіант II. Вчитель нагадує учням, що на фортепіано та ксилофоні високі нотки розташовані справа, а низькі – зліва. Просить дітей показувати висхідний рух звуків відведенням руки вправо, низхідний рух звуків – відведенням руки вліво.

«Сходинки»

Мета: усвідомлення учнями відмінностей звуків за висотою та напрямом руху мелодії (вгору, вниз).

Обладнання: сходи з п'яти щаблів, іграшки (зайчик, ведмедик, лялька), дитячі інструменти (металофон, губна гармошка тощо).

Хід гри. Учень-ведучий виконує на будь-якому дитячому інструменті мелодію, інший учень визначає рух мелодії (вгору, вниз або на одному звуці) і відповідно пересуває іграшку по сходинкам вгору, вниз чи «підстрибує» на одній сходинці. Решта дітей в класі можуть показувати рух мелодії при цьому рукою.

Який регістр звучить? (за О. Ізмайловою [30])

Мета: формування слухових уявлень про регістри, розвиток звуковисотного слуху, навичок сприйняття музики.

Музичний матеріал: В. Ребіков. П'єса C-dur.

Хід гри. Звучить музика. На звуки високого регістру діти, піднявши руки, крутять кистями. На звуки низького регістру, поклавши долоні на коліна, йдуть, зігнувшись, роблячи кроки на кожну чвертку.

Музичне лото

Мета: розвиток звуковисотного слуху, навичок запису нот.

Обладнання: картки за кількістю гравців (на кожній намальовані п'ять лінійок – нотний стан), кружечки – ноти, дитячі музичні інструменти (балалайка, металофон тощо).

Хід гри. Учень – ведучий грає на одному з дитячих інструментів мелодію: вгору, вниз, на одному звуці. Діти повинні на картці викласти ноти – кружечки від першої лінійки до п'ятої, або від п'ятої до першої, чи на одній лінійці.

«Впізнай дзвіночок»

Мета: розвиток звуковисотного слуху, формування уявлень про звуки різних регістрів.

Обладнання: картки за кількістю учнів-гравців (на кожній намальовані три лінійки), кружечки червоного, жовтого, зеленого кольору, що будуть відповідати низьким, середнім та високим звукам; три музичних дзвіночка різного звучання.

Хід гри. Учень – ведучий дзвонить по-черзі то одним, то іншим

дзвіночком. Діти розташовують кружечки на відповідній лінії: червоний – на нижній, якщо дзвенить великий дзвіночок; жовтий – на середній, якщо дзвенить середній дзвіночок; зелений – на верхній, якщо дзвенить маленький дзвіночок.

Примітка: гру доцільно проводити в першому класі при вивченні теми «Звуки низькі та високі». Таку ж гру можна провести за допомогою металофону.

«Відлуння» [12]

Мета: розвиток звуковисотного слуху, формування уміння використовувати ручні знаки системи відносної сольмізації.

Хід гри. Учитель співає короткі мелодії та окремі звуки. Учні, імітуючи відлуння, повторюють їх.

Варіант II. Вчитель виконує голосом мотив, побудований на відомих дітям ступенях ладу, і супроводжує спів показом ручним знаків. Учні повторюють за ним мотиви, як відлуння мелодії. Гра триває в одному темпі, ритмічно. Відповідь учнів повинна лунати тихо (на Р).

Примітка: виконувати роль «учителя» надалі може найбільш здібний учень.

«Запитання - відповідь» [12]

Мета: усвідомлення інтонації як засобу музичної виразності, виявлення різниці між питальною і стверджувальною інтонаціями.

Хід гри. Гра проводиться як діалог між учителем і учнями. Учні створюють мелодію з питальною інтонацією (нестійкою, висхідною) та стверджувальною (завершується тонікою, стійким звуком). Виконувати мелодію можна з текстом (наприклад, «Куди ти йдеш?», «Я йду додому») або з назвою ступенів ладу.

Подорож звукорядом [12]

Мета: виховання слухового сприйняття стійких звуків звукоряду.

Хід гри. Від одного зі стійких звуків звукоряду (для тональності До-мажор – ДО-МІ-СОЛЬ-ДО), які мають назву «Вузлових станцій», відправляється в казкову подорож потяг. Вчитель грає на фортепіано (або металофоні) мелодичні фрази з опорою на стійкі звуки. Завдання

учнів:

- відчути на слух напрямок руху потягу;
- визначити, які станції він проїхав;
- визначити, на яких робив зупинки;
- визначити, з яких станцій потяг почав свій рух.

Примітка: після того, як діти усвідомлять, що таке стійкі звуки і на яких ступенях вони знаходяться, учням замість вузлових станцій треба називати ступені.

Імпровізація [12]

Мета: розвиток ладового слуху, творчих здібностей учнів.

Хід гри. Учитель пропонує класу першу фразу музичного речення. Учні утворюють закінчення, другу фразу. Речення потрібно закінчити на тоніці (відчуття тоніки є важливим етапом у розвитку ладового слуху). Переможцями стають школярі, що найкраще виконали завдання.

Співаємо з нот

Мета: розвиток звуковисотного слуху, музичного мислення, координації слухових і зорових вражень, вокальних навичок.

Хід гри

Вчитель пише на дошці назви нот ДО РЕ МІ ФА СОЛЬ ЛЯ СІ. Переводячи указку з назви на літеру, співає з учнями нескладні мелодії. Якщо діти не потрапляють одразу на потрібну висоту, слід навчити їх «перебігати» тихенько голосом (по щабельках гами) від однієї заданої ноти до іншої.

«Хазяїн і гості» (за Р. Амлінською [1])

Мета: розвиток звуковисотного і внутрішнього слуху, музичного мислення, координації слухових і зорових вражень, вокальних навичок.

Обладнання: нотні уривки, картки – «вхідні білети».

Хід гри. Вчитель (або учень) виконує роль хазяїна, який запрошує дітей в музичне царство. Гість повинен заспівати мелодію з нот, які демонструє «хазяїн». Якщо він зробив це правильно, «хазяїн» дає учневі вхідний білет до музичного царства.

«Гараж» (за Р. Амлінською [1])

Мета: розвиток звуковисотного і внутрішнього слуху, координації слухових і зорових вражень, вокальних навичок.

Хід гри. Учні виконують роль «машин», які мають виїхати з гаража, минаючи пост вчителя (або учня). Вчитель співає кожному «шоферові» «сигнал»: певний звук або мотив. Завдання «шофера» – чисто проспівати у відповідь. Якщо «сигнал» виконується неправильно, машина відправляється в гараж «на ремонт».

«Почуй і заспівай» (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток слухового відчуття інтервалів, музичного мислення, координації слухових і зорових вражень, швидкості реакції, вокальних навичок.

Обладнання: набір карток з цифровим і словесним визначенням інтервалів.

Хід гри. На підготовчому етапі гри дітям пропонується певний інтервал, який слід будувати від різних звуків, співати, визначати на слух. У цій грі учні мають почути потрібний інтервал у низці зіграних вчителем інших інтервалів, швидко підняти потрібну картку.

Варіант II. Гра ускладнюється тим, що треба не лише визначити, а й заспівати інтервал.

«Оберни інтервал»

Мета: розвиток звуковисотного слуху, вокальних навичок, музичного мислення.

Хід гри. Учитель співає два звуки. Учень повторює другий звук, а перший переставляє голосом угору або вниз (доповнюючи мелодичний хід до октави). Після співу дає назви утвореним інтервалам.

«Скільки чуєш звуків?» (за Р.Дверій [23])

Мета: розвиток звуковисотного слуху, чуття багатоголосся.

Обладнання: фортепіано.

Хід гри. Учитель грає на фортепіано поодинокі звуки та співзвуччя – гармонічні інтервали, тризвуки, септакорди. Учні, заплющивши очі та виставивши перед собою руку, показують на

пальцях кількість заграних звуків. Учитель, витримавши паузу, називає правильну кількість звуків.

Щоб уникнути помилок дітей, учитель грає співзвуччя із трьох-чотирьох звуків (тризвуки та септакорди) почергово із затриманням звуків (повільним арпеджіато).

«Скільки нас співає?»

Мета: вдосконалення слухових уявлень, розвиток чуття багатоголосся.

Хід гри. Вибирається (можна – за допомогою лічилки) учень, який стає спиною до класу. Вчитель жестом вказує дітям, які будуть співати. Учень повинен правильно визначити скільки дітей співає.

«Карусель» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: вдосконалення слухових уявлень, розвиток чуття багатоголосся.

Хід гри. Гра проводиться переважно у класах при дитячих садках. Гравці діляться на дві групи і утворюють два кола – внутрішнє і зовнішнє. Внутрішнє коло зображує карусель, а зовнішнє – людей, що на ній катаються. Вчитель підбирає музику з більш стриманим нижнім голосом (рух чвертками) і рухливим верхнім (рух вісімками). Діти, що зображують «карусель», рухаються по колу в ритмі нижнього голосу. Діти другої групи біжать по колу, тримаючись руками за зчеплені руки першої групи. На закінчення мелодії верхнього голосу діти другої групи зупиняються, а «карусель» ще продовжує обертатися.

«Що змінилося?»

Мета: формування слухових уявлень про мінорне та мажорне звучання, розвиток ладового слуху.

Хід гри. Учитель грає мажорний або мінорний тризвук у висхідному русі. Повторно грає тризвук, піднявши або опустивши на півтон одну з нот. Учні повинні показати пальцями, яка нота змінилася і в який бік, тримаючи один (два, три) пальці вгору або вниз. Гра дає змогу учням відчувати різницю між чотирма видами тризвуків: мажорним, мінорним, зменшеним, збільшеним.

Варіант II. Вчитель ускладнює гру, називаючи «імена» нот

першого тризвука і просить учнів назвати ноти другого тризвука. Те ж саме можна робити з септакордами.

«Вершники» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: формування слухових уявлень про мінор та мажор, розвиток ладового слуху.

Музичний матеріал: Р. Шуман. «Сміливий вершник».

Хід гри. Діти вибудовуються в колони за рядами. Під музику першого періоду (мінор) крокують, високо піднімаючи ноги. Під музику другого періоду (мажор), стрибають на місці галопом. Під музику третього періоду (реприза) знову крокують.

«Вкажіть правильне закінчення»

Мета: формування відчуття тоніки, закріплення стійких звуків тональності.

Музичний матеріал: вивчені на уроці пісні.

Хід гри. Учитель грає учням знайомі мелодії, але закінчує їх не тонікою, а будь-яким іншим звуком. Тільки за четвертим – п'ятим разом грає правильну ноту. Діти, заплющивши очі, показують рукою, яка з кінцевих ноток найкраще підходить до даної мелодії. Похитування піднятою рукою з розчепіреними пальцями є сигналом, що заграана нота не годиться для закінчення нею мелодії. Пальці стиснуті в кулак сигналізують, що кінцеву нотку взято правильно.

«Співаємо числами»

Мета: розвиток ладового слуху, вокальних навичок, координація слухових і зорових уявлень

Хід гри. Вчитель пише на дошці числа від одного до семи стовпчиком (згори вниз). Показуючи указкою на відповідне число, вчить учнів співати мелодії числовими позначеннями щаблів ладу (наприклад, третій – перший – другий – перший).

Музичний годинник (І. Кошміна [21])

Мета: формування уявлень про написання нот, вокальних навичок, розвиток звуковисотного слуху.

Обладнання: картонний годинник з сімома віконцями і стрілкою у

вигляді скрипкового ключа. У годиннику вирізуються віконця так, щоб вони затулялися двома стулками. Коли стулки відкриті, можна прочитати назву ноти.

Хід гри. Гра проводиться протягом кількох уроків. Вчитель пояснює учням особливості музичного годинника. Починається гра вступним словом учителя:

При солнце звучат	Там каждая нота	Смотрите,
И звучат при луне	В окошке своем.	На скрипку похож
Чудесные песни	Пойдемте к ним в	этот ключ!
В волшебной стране	гости	Он тонкий и звонкий,
О дружбе, о радости,	И с ними споем.	Как солнечный луч.
О чудесах.	Пусть ключик	Он нежно и сладко,
Поют их семь нот	скрипичный	Как скрипка, поет,
В музыкальных часах.	Покажет нам путь,	В волшебное царство
	Куда нам идти	Он нас приведет.
	И куда повернуть.	

Вчитель виставляє на годиннику стрілку у вигляді скрипкового ключа так, щоб вона показала на віконце, за яким відкривається нота ДО (а згодом наступні ноти):

Возле первого окошка
Мы задержимся немножко.
Нота ДО нас в гости ждет.
Нота песенку поет.
В этой песне много ДО:
ДО-брый ДО-ктор, ДО-м, гнез-ДО.



В том окошке на заре
Поселилась нота РЕ.
Распеваet нота РЕ
Про деревья на го-РЕ,
Про собаку в кону-РЕ
И про РЕ-чку в сереб-РЕ.



Дружит со взрослыми,
Дружит с детьми
Славная нота по имени МИ.
МИ-лая нота,
Веселая МИ,
Песенку нашу в подарок возь-МИ



Нота ФА сидит в окошке,
К ней идем мы по дорожке.
Знаем мы, у ноты ФА
Есть любимые слова.
Мы ей скажем по секрету:
- ФА-ртук, ФА-нтик от конфеты.



Сидит нота СОЛЬ
В окне удивленная:
- Зовут меня СОЛЬ –
А я не соленая!
На свете трудней
Я не знаю загадки.
Зовут меня СОЛЬ –
А голос мой сладкий!



Распекает нота ЛЯ,
Всех на свете веселя,
Про по-ЛЯ и топо-ЛЯ,
Про мохнатого шме-ЛЯ.

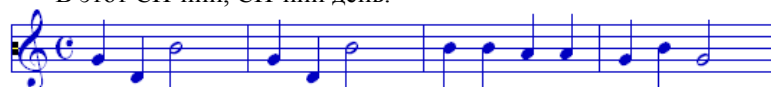
Слышат небо и зем-ЛЯ:

- Ля-ля-ля, ля-ля-ля.



Из последнего окна
Тоже песенка слышна.
Я спрошу, и ты спроси:
- Кто поет там?
- Нота СИ.

Про душистую СИ-рень
В этот СИ-ний, СИ-ний день.



Заключне слово вчителя:

Нет, мы не зря
В путь отправились дальний!
Мы побывали
В стране музыкальной.
Мы пели, играли,
Пока не устали.
Нам ноты
Друзьями хорошими стали.

Бродили по звонким
Певучим дорожкам,
Стучались в дома,
Подходили к окошкам.
У каждой из них
Мы запомнили имя.
Мы их познакомим с друзьями
своими.

Теперь мы поем
Их веселые песни,
Теперь нам живется
В сто раз интересней!

Примітка: вірші про ноти можна взяти також з посібника А. Смаги [71].

«Скільки чуєш звуків?» (за Р.Дверій [23])

Мета: розвивати в учнів чуття багатоголосся.

Обладнання: фортепіано.

Хід гри. Учитель грає на фортепіано 1-4 звуки (поодинокі звуки та співзвуччя гармонічні інтервали, трізвуки, септакорди).

Учні, заплющивши очі та виставивши перед собою руку,

показують на пальцях кількість заграних звуків.

Учитель, витримавши паузу, називає правильну кількість звуків.

Щоб уникнути помилок, учитель грає співзвуччя із трьох-чотирьох звуків (тризвуки та септакорди) почерговими ударами пальців (із форшлагом).

3.3. Ігри на розвиток внутрішнього слуху

Музичний слух – складне утворення, яке містить в собі ряд компонентів (звуківисотний, ладовий (мелодичний, гармонічний, поліфонічний), тембровий, динамічний слух, музично-слухові уявлення, які часто називають внутрішнім слухом тощо).

Наявність звуківисотного і ладового слуху є основою музичного виховання дитини, базою для розвитку інших музично-слухових компонентів. Розвитку **звуківисотного** слуху сприяють слухання музики на добре настроєному інструменті, відтворення голосом різних звуків, дублювання голосом інструментальної мелодії, спів під супровід і *a capella*, наслідування музичних інтонацій, елементи музичного диктанту, спів по нотах та інше. Ці види роботи можуть подаватися дітям у формі захоплюючої гри.

Внутрішній слух передбачає здатність відтворювати у слуховій уяві сприйняті раніше звукові сполучення і комбінації, довільно оперувати музичними слуховими уявленнями, уявляти нові музичні явища, які є продуктами творчої переробки сприйнятих раніше. Здатність до внутрішньослухового уявлення є одним з найважливіших компонентів музичного слуху. Фактично, жоден з різновидів музичної діяльності на уроці (слухання музики, спів, імпровізація та ін.) неможливий поза різних за характером проявів внутрішньослухової функції.

Отже, розвиток внутрішнього слуху – не менш складне завдання музичної педагогіки, ніж розвиток почуття ритму.

Прояв музичного слуху відносно до тембру і динаміки називають **тембро-динамічним** слухом. Тембро-динамічний слух – одна з вищих форм функціонування музичного слуху. Роботу з його розвитку вчителю слід починати з найперших уроків, поступово ускладнюючи

ігрові завдання.

Спів зовнішній та внутрішній

Мета: розвиток внутрішнього слуху, уваги.

Музичний матеріал: добре вивчена пісня.

Хід гри. Гра проводиться на основі вивченої пісні. Навчившись співати пісню зовнішньо (голосом), учні вчаться співати її внутрішньо (подумки, внутрішнім слухом). Щоб перевірити уміння внутрішньо уявляти музику, вчитель показує однією рукою пульсацію долей, а іншою переводить учнів зі співу зовнішнього на спів внутрішній (і навпаки).

Якщо пальці вчителя зібрані в кулак – це сигнал, що співаємо подумки.

Якщо рука розкрита рука – співаємо уголос.

Примітка: сигналізувати про спосіб співу можна й за допомогою «семафору» із зеленим та червоним кружечками.

«Прицілювання вухом»

Мета: розвиток внутрішнього слуху, уваги.

Хід гри. Увесь клас напружено вслухається в заграний вчителем звук. Після його завершення діти намагаються продовжити заграний звук в уяві (внутрішнім слухом). За поданим знаком вчителя діти тихенько відтворюють почутий звук, намагаючись заспівати його інтонаційно як найточніше.

«Співаємо ланцюжком»

Мета: розвиток внутрішнього слуху, уваги, вокальних навичок.

Хід гри. У повільному темпі учні співають добре знану пісню по черзі – кожен по одному звукові.

Варіант II: учні співають по одному звукові рядами.

«Світлофор співає пісеньки» (за С. Сандаковою [64])

Мета: розвиток внутрішнього слуху, уваги.

Обладнання: картонний макет світлофору.

Хід гри. Учням пропонується пісня. Коли вчитель «вмикає» зелене світло світлофору – діти співають вголос, «жовте» – співають

тихо, «червоне» – співають внутрішнім слухом.

«Загублені уривки»

Мета: розвиток внутрішнього слуху, уваги, музичного мислення.

Обладнання: великі картки з нотними уривками знайомих пісень.

Хід гри. Вчитель каже, що з деяких пісень загубилися нотні уривки і учням слід їх розпізнати. Почергово демонструються картки з нотними уривками без тексту. Діти повинні в думках (на початку – за допомогою вчителя) відтворити їх ритм і мелодію, а потім вказати – з якої пісні ці уривки.

Примітка: можна запропонувати учням визначити не уривки, а невеликі пісні (знайомі поспівки).

«Склади нотами мелодію» (за Р. Амлінською [1])

Мета: розвиток внутрішнього і звуковисотного слуху, уваги, пам'яті, музичного мислення.

Обладнання: великі картки з нотними уривками знайомих пісень, фланелеграф.

Хід гри. Вчитель (або учень) показує нотний запис уривку знайомої пісні. Учням слід запам'ятати його і викласти нотами на фланелеграфі.

Варіант II. Вчитель (або учень) співає або грає мелодію. А учні відтворюють її за принципом музичного диктанту.

3.4. Діагностика й розвиток відчуття тембру

Відчуття тембру характеризується здатністю ідентифікувати джерело звука, цю здатність можна діагностувати та розвивати за допомогою спеціальних ігрових вправ.

Гра-тест «Темброві хованки» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: виявити рівень розвитку тембрового слуху за показниками адекватного диференційованого визначення інструментального звучання однієї й тієї ж мелодії.

Обладнання: музичні інструменти - фортепіано, баян, гітара, ксилофон, металофон, кастаньети, трикутник, бубон, барабан.

Хід гри. Педагог. Давайте пограємо з тобою в музичні хованки.

Зараз одну й ту саму мелодію будуть виконувати різні інструменти. Послухайте і відгадайте (назви або покажи інструмент), чий голос виконував мелодію у перший раз, у другий, третій і так далі.

Критерії оцінки.

8-10 балів - високий рівень. Адекватне визначення тембру виконаної музичної фрази в межах 8-10 пред'явлених фрагментів.

4-7 балів - середній рівень. Адекватне визначення тембру перших семи фрагментів, що виконуються.

1-3 бала - слабкий рівень. Адекватне визначення тембрів перших трьох фрагментів.

Гра «Визнач інструмент» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: формувати в дітей уявлення про тембр музичних звуків; розширювати уявлення дітей про тембр звучання музичних інструментів.

Обладнання: металофон, дзвіночок, трикутник, бубон, скрипка, дерев'яні ложки, фортепіано.

Хід гри.

1. Введення поняття «тембр»

Педагог. Теплий - холодний, твердий - м'який, легкий - важкий, матовий - блискучий... Якщо знайдеться на землі людина, яка ніколи не чула музики, вона навряд чи повірить, що ці слова належать до невидимого й невлвовимого звуку. Чому ми ніколи не плутаємо голосів знайомих нам людей?

Діти. Тому що вони звучать по-різному.

Педагог. А як відрізнити звучання одного музичного інструмента від звучання іншого?

Діти. Вони теж, як і голоси людей, звучать по-різному.

Педагог. Чому звуки високого регістра в нашій уяві пофарбовуються найчастіше в прозорі світлі тони, а низькі звуки викликають відчуття темних, холодних фарб? Це загадка ще однієї властивості звуку - тембру. Можна дати низькому звуку ще кілька характеристик: густий, глибокий, мужній, суворий, буркотливий, бархатистий, насичений.

Тембр має будь-який музичний інструмент. А ви зможете вгадати

музичний інструмент, не бачачи його?

2. Пояснення правил гри

Одна дитина відвертається, інша виконує мелодію на якому-небудь музичному інструменті; після цього перша дитина повинна знайти цей інструмент і назвати його.

3. Проведення гри

Якщо учень відгадав музичний інструмент, що звучав, він тепер стає наступним виконавцем.

Гру можна ускладнити, вводячи декілька інструментів – по черзі чи одночасно.

«Якби ми були композиторами» [12]

Мета: активізація уваги при слуханні музики, формування уявлень про тембр як засіб музичної виразності, розвиток почуття ритму.

Обладнання: дитячі музичні інструменти (дерев'яні ложки, барабан, трикутник, бубон тощо).

Хід гри. Вчитель виконує п'єсу з конкретним музичним образом (наприклад, «Пташина полька», «Марш ведмедів», «Танок зайців», Вальс). Учні пропонуються вибрати музичний інструмент для ритмічного супроводу залежно від характеру музики. При повторному виконанні п'єси учні акомпанують, передаючи пульсацію долей.

«Кулачки й долоньки»

Мета: розвиток тембрального слуху, відчуття ритму, навичок інтонування.

Хід гри. Діти сидять, поділившись на дві групи: одні «кулачки», а інші – «долоньки». Вчитель пропонує знайомі пісні. Обидві групи співають по черзі свою «партію» і точно вистукують ритм (перша група кулачками, друга – долоньками).

«Слухаємо уважно»

Мета: розвиток тембрального слуху, уваги, музичної пам'яті.

Обладнання: програвач або магнітофон, аудіозаписи, картки із зображенням музичних інструментів.

Хід гри. Вчитель пропонує дітям прослухати знайомий музичний

твір, визначити, які інструменти виконують цей твір і знайти ці інструменти на картках. Перемагає той, хто вірніше визначить всі інструменти.

«Визнач інструмент»

Мета: розвиток тембрального слуху, почуття ритму, уваги.

Обладнання: акордеон, металофон, дзвіночок, дерев'яні ложки.

Хід гри. Двоє учнів сидять спинами один до одного. Перед ними на столах лежать однакові інструменти. Один з гравців виконує заданий ритмічний рисунок, а його партнер повторює цей рисунок на такому ж інструменті. Якщо він все зробив вірно, то сам задає завдання на іншому інструменті.

«Музичний будиночок» (Г. Букрєєва [8])

Мета: розвиток тембрального слуху, музичної пам'яті, уваги.

Обладнання: плакат у вигляді будиночка з розкладними віконцями, картки із зображенням музичних інструментів.

Хід гри. На дошці – плакат-будиночок. Вчитель повідомляє, що в цьому будиночку живуть музиканти. Якщо уважно послухати, то можна визначити, на яких інструментах вони грають. Звучить в аудіозапису музика на різних інструментах. Учні визначають інструмент, один з дітей знаходить картку з його зображенням і вставляє у віконце будиночку.

Варіант II. У відчинені вікна будиночку видно музичні інструменти. Після того, як прозвучала музика, учні визначають музичний інструмент. Один з них закриває в будиночку віконце з цим інструментом.

«Впізнай голос» (за Г. Букрєєвою [8])

Мета: розвиток тембрального слуху, вокальних навичок, уваги.

Музичний матеріал: пісня «Жмурка» або будь-яка вивчена учнями пісня.

Хід гри. Учасники гри утворюють коло. За допомогою лічилки обирається один учень. Йому зав'язують очі та виводять на середину кола. За сигналом вчителя, діти під музику рухаються по колу, співаючи пісню. Проспівавши перший куплет, замовкають. Учень із

зав'язаними очима підходить до одного з учасників гри і пропонує йому заспівати перший куплет, щоб впізнати голос того, хто співає. Якщо вгадає, то міняється з ним місцями, якщо ні, то продовжує водити. А як не вгадає і в третій раз, тоді вчитель призначає «жмуркою» іншого учня. Продовжуючи гру, діти співають решту куплетів пісні.

Примітка: гру доцільно проводити з першокласниками, що займаються при дитячих садках, або у великій аудиторії чи на свіжому повітрі в позакласний час.

«Що звучить?»

Мета: розвиток тембрального слуху, уваги, музичної пам'яті.

Обладнання: предмети з різного матеріалу (дерев'яні коробочки, скляні пляшки, металеві пластинки).

Хід гри. Вчитель знайомить учнів зі звуками, які мають предмети різного матеріалу: скло, кришталь, дерево, метал тощо. Потім учитель видобуває звуки так, щоб цього не бачили учні (наприклад, під кришкою стола). Завдання учнів – відповісти, предмет з якого матеріалу звучить.

3.5. Діагностика й розвиток відчуття динаміки

Почуття динаміки визначається адекватною слухомоторною реакцією індивіда на силу звуків, як у контрастному їх пред'явленні, так і в поступовому посиленні (крещендо) або ослабленні (димінуендо) динаміки звучання.

Гра-тест «Ми поїдемо у «Голосно-Тихо» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: визначення здатності адекватної аудіально-моторної реакції на динамічні зміни (силу вираження) інструментального звучання.

Обладнання: барабан, фортепіано.

Хід гри. Педагог. Ми пограємо з тобою в «Голосно-Тихо». Я граю на піаніно, а ти на барабані. Грай як я: я - голосно й ти – голосно, я – тихо й ти – тихо.

(Виконується будь-який музичний фрагмент, адекватне виконання контрастної динаміки якого «форте»- «піано» оцінюється в

1 бал.)

А тепер музика буде поступово підсилюватися або затихати. Тобі треба буде також виконувати її на барабані.

(Виконується музичний фрагмент. Адекватне динамічне виконання першої фрази в динаміці «крещендо» оцінюється в 2 бали й друга фраза «димінундо» - у 2 бали. Усього 4 бали.)

Критерії оцінки.

4 бали – високий рівень; 2-3 бала – середній рівень; 1 бал – низький рівень.

«Заспіваємо як відчуваємо» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: формування в учнів уявлення про силу звуку; сприяти визначенню поняття «динаміка».

Обладнання: зображення чи іграшки двох метеликів – одного яскравого, а іншого – чорно-білого; іграшка Кошеня,

Музичний матеріал: пісня В. Шаїнського «Посмішка»

Хід гри

1. Підведення під поняття «динаміка»

Педагог. Діти вам вже відомо про те, що звуки бувають високі й низькі. А сьогодні ми поговоримо про ще одну властивість музичного звуку - динаміку. «Динаміка» у перекладі із грецької означає «силова, стосовна до сили». Інакше кажучи, динаміка - це сила звуку. Давайте порівняємо два малюнки метелика: чим вони відрізняються один від одного?

Діти. Один малюнок чорно-білий, а інший кольоровий.

Педагог. Який з них здається вам гарнішим?

Діти. Кольоровий.

Педагог. А чому?

Діти. У нього багато фарб, кольоровий метелик гарніше, яскравіше, ніж чорно-білий.

Педагог. Цілком правильно. А якщо уважно прислухатися до звучання людської мови, можна помітити, що вона багата різними динамічними відтінками. Завдяки ним наша мова стає більш барвистою, як і наш метелик.

Адже ми ніколи не говоримо тільки тихо або тільки голосно. Те

саме слово можна сказати (*показує голосом*) дуже голосно, помірковано голосно, трохи тихіше, тихо й зовсім тихо - пошепки, ледве чутно. Сила голосу буде залежати від того, яке значення має для нас сказане, що й кому ми хочемо повідомити. Так і в музиці: динамічні відтінки – це своєрідні музичні барви, які розфарбовують мелодію в різні кольори й тим самим змушують її звучати більш виразно.

2. Повідомлення умов гри.

Педагог. Давайте пограємо в гру, що називається «Заспівасмо як відчуваємо», і ви самі зможете переконатися в тому, що звуки мають різну силу звучання. А допоможе нам у цьому Кошеня (*м'яка іграшка*). Тільки спочатку давайте подумаємо, яку пісню ви знаєте, щоб усі могли її проспівати?

Діти. Можна проспівати пісню «Посмішка».

Обирається ведучий, який виходить із класу. Решта учнів домовляються куди сховати іграшку. Завдання ведучого - знайти її, керуючись гучністю звучання пісні, що будуть співати всі учасники. Усім необхідно пам'ятати основне правило: звучання пісні підсилюється в міру наближення до місця, де перебуває іграшка, або слабшає в міру видалення від неї.

3. Проведення гри.

Якщо ведучий успішно впорався із завданням, при повторенні гри він має право сховати іграшку.

«Кіт і миші» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: формування навичок зміни характеру руху як реакцію на зміну динаміки музики; розвивати усвідомлення поняття «динаміка».

Обладнання: стілець, фортепіано.

Музичний матеріал: В.Золотарьов «Кіт Васька», А.Жилінський «Мишенята».

Хід гри. Дитина-кіт сидить навпочіпках або згорнувшись на стільці, спиною до інших дітей-мишей – «кіт» спить, а «миші» розташовуються у протилежній стіні (у норі). Як тільки починає звучати музика, «миші» тихенько з'являються з нори, безшумно рухаються кімнатою по різних напрямках (шукають їжу), поступово

наближаючись до «кота». «Кіт» робить вигляд, що спить; торкати його забороняється. Як тільки музика починає звучати голосно, «кіт» відкриває очі, підхоплюється й ловить «мишей», які стрімко тікають назад у свою нору. Піймані «мишки» вибувають із гри. Гра повторюється.

По ходу гри можна й треба міняти ведучого - кота. Варто також змінювати динамічні відтінки зненацька, наприклад у той момент коли миші підійшли дуже близько до кота.

Примітка: гру можна проводити при дитячих садках

«Гірські відлуння» (за Р.Дверій [23])

Мета: формування уявлень про силу звука, розвиток чуття динаміки.

Хід гри. Учитель вимовляє окремі слова. Кожен ряд учнів повторює вимовлене вчителем слово із поступовим, але добре відчутним спадом динаміки. Слова можна повторювати одне за одним одразу, а можна робити між повторенням слів зупинки. Другий варіант промовляння слів дає змогу краще відчутти-уявити гірське безмежжя, далечінь.

«Веселий хоровод» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток динамічного слуху, навичок сприйняття, визначення динамічних відтінків.

Музичний матеріал: Ф. Шуберт. Уривок з «Вальсу надії» (або інша контрастна за динамікою музика).

Хід гри. Гра проводиться переважно у класах шестирічок при дитячих садках. Діти, взявшись за руки, утворюють коло. На динаміку *f* всі діти відразу підіймають зчеплені руки вгору, на *p* – опускають вниз, одночасно опускаючись на праве коліно. Коли звучить *crescendo*, діти поступово піднімаються і підіймають руки вгору. Коли звучить *diminuendo* – поступово нахиляються, опускаючи руки вниз.

«Веселий марш» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток динамічного слуху, уваги, розвиток вміння визначити різку зміну нюансів.

Музичний матеріал: Дж. Россіні. Уривок з опери «Отелло» (або

інша маршова музика з різкими сфорцандо).

Хід гри. Вчитель виконує музику. Діти уважно слухають і визначають кількість різких гучних звуків. Потім крокують під музику маршу, супроводжуючи сфорцандо оплеском. Той, хто зробив оплеск невірною, вибуває зі гри.

Дж. Россіні

The image shows a musical score for a piece titled "Шуліки" (Shuliki), attributed to Rossini. The tempo is marked "Умеренно" (Moderato). The score is written for piano and consists of four systems of music. The first system begins with a piano (p) dynamic. The second system features a fortissimo (sf) dynamic. The third system includes a triplet of eighth notes. The fourth system returns to piano (p) dynamics. The score is characterized by sharp dynamic contrasts between the piano and fortissimo sections.

«Шуліки» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток динамічного слуху, уваги, навичок сприйняття контрастів у змісті музичного твору.

Музичний матеріал: О. Тілічєєва. «Шуліки» (або інша музика з різкими контрастами)

Умеренно

Конец

Повторить с начала до слова „Конец“

Хід гри. Учні класу зображують шулік, один учень виконує роль «маленької пташки». «Шуліки» стрибають з ноги на ногу і роблять руками рухи, що наслідують змахи крил. На *f* «шуліки» літають, на *pp* – зупиняються і, не рухаючись, слухають. На тиху музику «літає» тільки «маленька пташка».

«Музичне листя» (за О. Юдіною [88])

Мета: розвиток динамічного слуху, асоціативного мислення, навичок сприйняття творів мистецтва.

Обладнання: осінні листя різних кольорів.

Хід гри. Вчитель заздалегідь дає учням завдання назбирати осіннього листя різного кольору: від зеленого до яскраво-червоного. На уроці вчитель виконує музику з виразним крещендо або димінундо. Учні повинні визначити динамічну зміну й відтворити її у

листочках, виклавши їх поступово від зеленого до червоного (крещендо) або від червоного до зеленого (димінуйендо).

3.6. Ігри для розвитку музичного сприйняття

Людина з розвиненим естетичним **сприйняттям** відчуває красу і виразність музики, здатна вирізнити в звуках творів певний художньо-образний смисл та вміти вербально виразити його. Сприйняття музики має бути тонко диференційованим (залежно від видових, стильових, жанрових показників твору, засобів музичної виразності тощо), на що спрямовується педагогічна робота на уроці.

Пантоміма (за В. Федорчук [82])

Мета: формування умінь передавати музичні образи у пластичному інтонуванні.

Музичний матеріал: п'єси зображувального характеру на вибір вчителя – Л. Дакен. «Зозуля», Ф. Куперен. «Курка», П. Чайковський. «Березень» («Пори року»), Е. Гріг. «Хо́да гномів», Р. Шуман. «Перша втрата», С. Людкевич. «Старовинна пісня», Ф. Шопен. Полонез A-dur, Л. Бетховен. «До Елізи» тощо.

Хід гри. Діти слухають музичний уривок або п'єсу. Кожен уявляє свої образи, сюжети, картини. Потім один бажаючий виходить на середину класу і під час повторного слухання рухами тіла й мімікою зображує те, що він відчув, почув у музиці. Решта учнів відгадує, пояснює, що він показав. Потім усі разом обговорюють, чим створений пантомімою образ близький до музичного. Після цього інший школяр може показати під музику власний варіант художнього образу.

«Мій настрій» (за В. Федорчук [82])

Мета: усвідомлення учнями власного емоційного стану, викликаного звучанням музичного твору.

Обладнання: червоні та сірі фішки.

Хід гри. Учням роздаються червоні та сірі фішки. Усі слухають музичний твір. Потім вчитель просить дітей подумати, як змінився їхній настрій під впливом музики: покращився або погіршився. Ті учні, чий настрій поліпшився, мають підняти червоні фішки, а у кого музика

викликала неприємні емоції, погіршення настрою, – сірі. Після цього учитель просить кількох дітей з кожної групи пояснити, чому вони підняли саме ці фішки, розказати, що вони відчули та які емоції пережили.

«Я – актор» (за В. Федорчук [82])

Мета: розвиток музичного сприйняття, розвиток акторських здібностей дітей.

Обладнання: картки з малюнками або словесними назвами.

Хід гри. Учень «актор» отримує від учителя «роль» – картку з назвою чи зображенням певного предмета або істоти, які потрібно зобразити рухами тіла, рук, мімікою та інтонацією голосу. Решта дітей уважно спостерігає за діями свого товариша, а потім визначає, що він хотів показати. Після того, як «роль» розгадано, діти обговорюють, що «актор» робив правильно для адекватного розкриття образу, а що – ні. На завершення вчитель пропонує школярам послухати, як цей самий образ знайшов своє відображення у музиці, і порівняти з тим, що створив юний «актор».

«Художник» (за В. Федорчук [82])

Мета: розвиток творчих здібностей, навичок зв'язного мовлення, координування слухових і зорових уявлень учнів.

Хід гри. Після звучання музичного твору учні по черзі розповідають, якими кольорами вони б намалювали картину до цієї музики та пояснюють, чому саме такий колір вони обрали.

«Композитор» (за В. Федорчук [82])

Мета: формування знань про значення й можливості засобів музичної виразності.

Обладнання: малюнки із зображенням тварин, пташок, казкових героїв, пейзажів тощо.

Музичний матеріал: гноми – (Е. Гріг. «Хода гномів», Ф. Ліст. «Хоровод гномів»), Баба-Яга – (П. Чайковський. «Баба-Яга» («Дитячий альбом»), В. Кирейко. «Казка про Бабу-Ягу»), весняний пейзаж – (А. Вівальді. «Весна» («Пори року»), І. Шамо. «Веснянка»), ліс – (М. Скорик. «У лісі», Ф. Ліст. «Шум лісу»), І. Шамо. «Ранок у

лісі»), жайворонок – (П. Чайковський. «Пісня жайворонка», «Березень. Жайворонок» («Пори року»), зимовий пейзаж – (Р. Шуман. «Зима» («Альбом для юнацтва»), Г. Свиридов. «Зима», П. Чайковський. «Зимовий ранок» («Дитячий альбом»), А. Вівальді. «Зима» («Пори року»).

Хід гри. Кожен учень отримує малюнок і повинен розповісти, яку б музику він написав до нього і чому. (Вчитель може допомогти запитаннями: у якому реєстрі буде написана музика? У якому темпі? Весела чи сумна? і т.п.) Потім усі разом слухають п'єсу (чи кілька творів) на аналогічну тему і обговорюють, що спільного у цих образах, чим вони відрізняються від запропонованих юними «композиторами», як це відобразилось у використаних виражальних засобах.

«Солодкі звуки» (за В. Федорчук [82])

Мета: розвиток навичок визначення кульмінаційних моментів музичних творів, активізація музичного сприйняття і мислення.

Обладнання: картки одного кольору (на вибір вчителя).

Хід гри. Перед початком гри усі діти отримують картки. Слухаючи музику перший раз, кожен учень має для себе визначити кульмінацію, а при повторному сприйманні у цей момент підняти картку.

Золотий ключик (за В. Федорчук [82])

Мета: розвиток умінь висловлювати своє враження від музичного твору, усвідомлення значення музично-виражальних засобів, виховання почуття колективізму.

Обладнання: паперові «золоті ключики», таблиця з характеристиками виражальних засобів музики.

Хід гри. Після прослуховування музичного твору учні характеризують його мелодію, темп, ритм, динаміку, тембр, гармонію тощо. А потім самі вирішують, чиї образні порівняння й характеристики були найбільш вдалими. Переможці отримують «золоті ключики» як символ того, що вони зуміли проникнути в «царство» музики.

Зачарована квітка (за В. Федорчук [82])

Мета: розвиток зв'язного мовлення, активізація музичного сприйняття.

Обладнання: плакат із зображенням квітки, аркуші різнокольорового паперу.

Хід гри. На дошці прикріплений плакат, який зверху прикривається паперовими аркушами – «пелюстками» (приблизно 10 «пелюсток»). Вчитель каже дітям, що кожний музичний твір – «зачарована квітка». Щоб «зняти чари», розкрити, побачити квітку, пізнати її красу, вони повинні спочатку уважно прослухати музику. А потім зуміти розказати, що відчували під час сприймання музики. Кожен учень, який висловлює своє враження, відкриває одну пелюстку. Гра триває до тих пір, поки «зачарована квітка» повністю не розкриється.

Дзеркало (за В. Федорчук [82])

Мета: розвиток вміння співвідносити особистісні відчуття з конкретним музичним твором.

Музичний матеріал: два контрастні за характером твори (на вибір вчителя).

Хід гри. Із запропонованих вчителем творів кожен учень вибирає той, який більшою мірою відображає риси його характеру і поведінки, тобто, в якому можна побачити себе «як у дзеркалі». При цьому треба аргументувати свою відповідь. При подальших проведеннях цієї гри вчитель поступово зменшує контрастність творів, ускладнюючи дитячий вибір і спонукаючи до рефлексивних роздумів.

«Знайди себе» (за В. Федорчук [82])

Мета: розвиток вміння співвідносити особистісні відчуття з конкретним музичним твором.

Музичний матеріал: 2 – 3 уривки творів на одну тему (дощ, пташка, зима тощо). Наприклад, В. Косенко. «Дощик» – К. Шутенко. «Дощик», Е. Гріг. «Пташка» – Ж. Рамо. «Перегукування птахів», А. Вівальді. «Зима» («Пори року») – П. Чайковський. «На трійці» («Пори року»).

Хід гри. Вчитель виконує різні твори на одну тему, повідомляючи їх назви. Кожен учень вибирає для себе той твір, який більше схожий на нього, пояснюючи при цьому, чим він йому ближчий (настроєм, темпом, характером тощо).

«Музика про мене» (за В. Федорчук [82])

Мета: залучення школярів до рефлексивної діяльності, розвиток творчої уяви.

Хід гри. Дітям пропонується розказати, яку б вони написали музику про себе. Ця музика повинна відповідати особливостям характеру, поведінки, настрою самого «композитора». Учні розказують, які засоби виразності і чому вони б використали при створенні такого музичного твору, яку б дали йому назву. Кращі оповідачі отримують солодкі призи.

Миші й мишоловка (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток навичок музичного сприйняття, формування уявлень про музичну форму.

Музичний матеріал: Ф. Шуберт. Уривок з Вальсу оп. 127.

Хід гри. Вчитель знайомить дітей з музикою Вальсу. Учні визначають зупинки наприкінці речень. Потім педагог ділить дітей на дві групи: «мишей» і «мишоловів». Під музику «мишолови» ходять по колу, взявшись за руки і піднявши зчеплені руки догори, створюючи «мишоловку». Група «мишей» біжить ключем один за одним, трохи зігнувшись і зчепивши руки позаду, через «мишоловку». На останньому звуці періоду «мишолови» опускають зчеплені руки. «Миші», які потрапили до «мишоловки», вибувають зі гри.

«Слухай фрази!» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток навичок музичного сприйняття, уявлень про будову творів.

Обладнання: невеликі прямокутні картки.

Музичний матеріал: М. Глінка. Уривок з опери «Іван Сусанін» (або інша некваплива музика з чітким поділом на фрази).

Хід гри. Діти стоять півколом біля фортепіано. Вчитель виконує музику. Прямокутні картки лежать на фортепіано з правого боку. З

початком першої фрази крайній праворуч учень правою рукою бере одну картку, а наприкінці фрази перекладає картку в ліву руку. На початок другої фрази він бере правою рукою другу картку і одночасно лівою рукою передає першу картку учневі, що стоїть поряд. Така передача карток повторюється з початком кожної фрази. Гра триває доти, доки всі учні не отримують картки.

«Спільне і різне» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток навичок сприйняття музичних творів, визначення схожості й відмінностей музичних побудов, розвиток метроритму, уваги.

Музичний матеріал: Й. Гайдн. Уривок з «Оксфордської» симфонії.

Хід гри. Вчитель грає музичний уривок. Учні визначають, які речення повторюються. На музику першого речення слід легко рухатися вперед. Якщо музика буде повторюватися, то треба також легко рухатися, але в зворотному напрямку. Якщо зазвучить інша музика, треба проплескати в долоні її ритмічний рисунок залежно від регістру (над головою – коли звучить високий регістр, по колінах – коли звучить низький регістр).

«Рухайся за характером музики» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток навичок сприйняття музичних творів, визначення характеру творів, розвиток метроритму, уваги, формування уявлень про контраст в музиці.

Музичний матеріал: Ш. Гуно. Марш з опери «Фауст»

Хід гри. На першу і третю частину уривку (маршова музика) учні крокують. Коли звучить контрастна середня частина, діти стрибають. Для ускладнення гри вчитель може чергувати епізоди за власним бажанням.

«Горобці й автівки» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток навичок сприйняття музичних творів, визначення характеру творів, розвиток уваги, формування уявлень про відривчастий і плавний рух у музиці.

Музичний матеріал:

М. Раухвергер. «Горобець»

Оживленно [Вступление] [Воробьи прыгают]

[оглядываются]

М. Раухвергер. «Автівка»

Скоро

legato p

f dim

Хід гри. Вчитель ділить клас на дві групи: «горобці» й «автівки». Кожна група має свою музику. «Горобці» стрибають, а «автівки» плавно рухаються, зображуючи руками керування кермом. Завдання дітей – не помилитися у «своїй» музиці.

Пісня - танець - марш [12]

Мета: розвиток уявлень про основні жанри музики, вміння розрізнати пісню, танок, марш.

Обладнання: картки із зображенням флейти, бубону, барабану, що умовно відповідають різним музичним жанрам (пісня, танок, марш).

Хід гри. Діти слухають п'єси різних жанрів. Після прослуховування піднімають картки з малюнками, відповідними до жанру музики.

«Визнач жанр» (за С. Сандаковою [64])

Мета: активізація слухового сприйняття, розвиток уявлень про основні жанри музики.

Хід гри. Звучить пісенна, танцювальна і маршова музика. Якщо діти почують вальс, треба плавно погойдуватися, кружляти; польку – плескати в долоні, підстрибувати; марш – крокувати на місці; пісню – плавно диригувати рукою.

«Склади пісеньку» [12]

Мета: розвиток вміння визначити форму музичних творів.

Обладнання: набір геометричних форм: 3 – 4 кружка з картону різних кольорів (червоний, синій, зелений та жовтий) та кілька прямокутників білого та коричневого кольору.

Хід гри. Вчитель виконує пісню і пропонує визначити в ній заспів та приспів, кількість куплетів, кількість повторень приспіву. Після цього пропонує учням «скласти пісеньку» за допомогою різнокольорових форм: кожний новий куплет зазначити кружком будь-якого кольору, а приспів – прямокутником.

Під час повторного виконання пісні учень викладає геометричні форми в тій послідовності, яка відповідає будові пісні – чергування заспіву і приспіву. Решта дітей перевіряє правильність викладу.

«Добери картинку» [12]

Мета: розвиток вміння розуміти характер музики.

Обладнання: дві репродукції картин. На одній зображена картина зимового лісу, що ніби спить. На іншій – також зимовий пейзаж, але динамічний за характером зображення: по сніговій лісовій дорозі їде трійка коней.

Хід гри. Вчитель виконує на фортепіано музичну п'єсу, показує дітям дві репродукції та пропонує вибрати ту, яка найбільш відповідає характеру музики. Діти, пояснюючи свій вибір, розповідають, якого характеру музика і чому та чи інша картина більше відповідає щойно почутому твору.

Море [12]

Мета: формувати уявлень про зображувальні можливості музики.

Обладнання: три картки з картону із зображенням ліній, які умовно передають різний стан моря: на першій – хвиляста лінія на сірому фоні («море хвилюється»), на другій – більш хвиляста лінія на фіолетовому фоні («море бурхливе»), на третій – мало хвиляста лінія на блакитному фоні («море заспокоюється»).

Хід гри. Діти слухають у аудіозапису «Море» М. Римського-Корсакова (уривок зі вступу до опери «Садко»). Після прослуханого діляться своїми враженнями про характер музики. Вчитель звертає увагу на те, що композитор, намалював яскраву картину моря, показуючи різні його стани. Потім вчитель знайомить дітей з картками, пояснює умовні зображення, які передають той чи інший стан моря. Вчитель пропонує ще раз прослухати твір та простежити, як змінюється характер музики впродовж звучання твору. Учні повинні за допомогою карток показати ці зміни, тобто розкласти картки в тій послідовності, яка відповідає розвитку музики.

«Відгадай» [12]

Мета: формування уявлень про основні музичні жанри та засоби виразності – темп, ритм, інтонацію.

Обладнання: картки із зображенням крокуючих солдатиків, танцівників, дівчинки, що колише ляльку.

Хід гри. Вчитель кладе картки на стіл зворотним боком. Одному з учнів пропонується вибрати картку і придумати за її змістом мелодію. Усі інші слухають товариша і визначають, яку картку взяв «автор», оцінюють виконання творчого завдання. «Автор» мелодії пояснює, чому саме такий мотив він створив і які для цього засоби музичної виразності він використав.

Музичне лото [12]

Мета: активізація музично-слухових уявлень, розвиток навичок осмисленого сприйняття музичних творів.

Обладнання: великі картки з визначенням характеру, настрою музики (веселий, сумний, суворий, гордий тощо). Маленькі картки, на

яких намальовані істоти природного світу, які символізують засоби музичної виразності (черепаха – повільний темп, вуж, що звивається – плавне звуковедення тощо).

Хід гри. Після прослуханого музичного твору кожен учень бере потрібну велику картку і самостійно викладає на ній маленькі з малюнками, що символізують засоби музичної виразності.

«Намалюй мелодичну лінію пісні»

Мета: активізація музично-слухових уявлень, розвиток навичок осмисленого сприйняття музичних творів.

Хід гри. Вчитель нагадує учням, що речення складаються зі слів; слова – зі складів; склади – з окремих літер. Мелодії теж можна ділити на менші побудови – фрази та мотиви. На прикладі зображення мелодії знайомої пісні вчитель показує учням, в яких місцях доцільно розірвати суцільну графічну лінію, щоб був виднішим її поділ на менші побудови.

Потім вчитель просить дітей «намалювати» мелодичні лінії вивчених пісень на уявній стіні (водночас співаючи їх у повільному темпі). Щоб надати рухам необхідної м'якості, просить дітей уявити, що в руках у них широкий пензель-флейц. Умочивши кінчик пензля в уявну фарбу, учні легенько (щоб не «капало на підлогу») зображають вивчені мелодії широкими замашними рухами.

Примітка: можна задати учням учнів намалювати мелодичні лінії вивчених пісень на папері.

«Таємничі обличчя» (за Н. Кузнєцовою [38])

Мета: розвиток музичного сприйняття, зв'язного мовлення, формування уявлень про основні почуття.

Обладнання: комплекти карток з символічними обличчями.



(радість)

(сум)

(задумливість)

(злість)

(подив)

Хід гри. Кожному учневі роздається комплект з п'яти карток, на яких зображені схематично різні почуття людини. Коли звучить

музика, учні піднімають певну картку і пояснюють, чому саме таке почуття вони обрали.

«Слухаємо музику»

Мета: розвиток навичок сприйняття музики, уваги, пам'яті, закріплення знань вивчених творів.

Обладнання: 4 – 5 малюнків, на яких зображений зміст знайомих дітям пісень.

Хід гри. Діти слухають інструментальний твір або пісню, потім повинні вибрати малюнок із зображенням змісту цього твору, сказати його назву і композитора.

Концерт-маскарад (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток навичок сприйняття музики, уваги, закріплення знань вивчених творів, музичних виражальних засобів.

Музичний матеріал: добре відомі дітям музичні твори.

Хід гри. Учитель повідомляє дітям, що до них завітали в гості декілька музичних творів, але у «маскарадних костюмах» (зміненому вигляді). Учням слід почути ці зміни, розповісти про них, виявити їх вплив на загальний характер твору.

«Веселий бубон» (Г. Букрєєва [8])

Мета: розвиток навичок сприйняття музики і вокально-хорових навичок, уявлень про будову музичних творів, уваги.

Музичний матеріал: пісня «Веселий бубон».

Хід гри. Учасники гри стають по колу. Вчитель виходить на середину, тримаючи в руках бубон. Він пропонує дітям вивчити куплет пісні «Веселий бубон». Після цього за сигналом вчителя учні починають співати пісню і одночасно передавати бубон із рук у руки. Той, у кого бубон залишається в руках під час закінчення куплету, виходить і коло і танцює під приспів, який виконують усі разом.

Музичний зоопарк

Мета: розвиток навичок сприйняття музики, уявлень про тембр, уваги, мислення.

Обладнання: картки із зображенням тварин.

Музичний матеріал: Т. Ломова. П'єси з циклів «У дворі», «В лісі».

Хід гри. У кожного учня комплект карток із зображеннями тварин. Вчитель знайомить дітей з п'єсами, що зображують тварин (Т. Ломова. «Півень», «Курка», Качка», «Кошеня грає» тощо). Коли повторно звучить музика, учні уважно слухають, а після закінченні твору піднімають картку із зображенням тварини.

3.7. Ігри на розвиток музичної пам'яті

Музична пам'ять являє собою здатність людини до запам'ятовування, зберігання в уяві та наступному відтворенні музичного матеріалу. Разом з музичним слухом і почуттям ритму вона утворює тріаду провідних музичних здібностей. Музична пам'ять є синтетичним психічним утворенням і зв'язує різні види пам'яті: слухо-образну, емоційну, конструктивно-логічну, рухову, зорову тощо. Слухо-образна пам'ять слугує основою для успішної роботи в будь-якій галузі музичного мистецтва, конструктивно-логічна пов'язується з розумінням змісту та структури твору, закономірностей розвитку музичної думки, зорова дозволяє закріплювати слухові відчуття, сприяє виникненню асоціацій, рухова пам'ять активізує моторну сферу дитини, сприяє закріпленню навичок музично-творчої (в тому числі – виконавської) діяльності.

Критеріями розвиненості музичної пам'яті можна вважати 1) швидкість, 2) точність, 3) міцність запам'ятовування.

«Цікава луна» (за Р. Дверій [23])

Мета: сприяти розвитку в учнів уважності, звуковисотного й тембрового чуття, музичної пам'яті, творчих рис особистості.

Хід гри

1. Учитель співає ряд звуків і одночасно показує рукою висоту їх звучання. Учні повторюють заспіване вчителем:

Учитель

До – ре - мі

Раз - два - три

Учні

До – ре - мі

Раз - два - три

2. Учні повторюють заспіване у дзеркальній послідовності:

Учитель

Мі - фа - соль

Три-чо-п'ять

Учні

Соль - фа - мі

П'ять-чо-три

Телевізор [12]

Мета: розвиток музичної пам'яті, звуковисотного слуху, образного мислення.

Обладнання: картки, на яких містяться короткі (2 – 4 такти) мотиви на відомих учням ступенях ладу, картонний «екран телевізора».

Хід гри. Вчитель на короткий час «вмикає телевізор», на екрані якого розміщена одна з карток із записом мотиву. За короткий час учні мають запам'ятати мелодію і зуміти її відновити або голосом, або на металофоні.

«Повтори мелодію»

Мета: розвиток музичної пам'яті, мислення, вокальних навичок.

Хід гри. Учитель співає ряд звуків і одночасно показує рукою висоту їх звучання. Учні мають повторити заспіване вчителем:

Варіант II. Учні повторюють заспіване у дзеркальній послідовності (наприклад, вчитель – «до ре мі», учні – «мі ре до»).

Живе фортепіано

Мета: розвиток музичної пам'яті, слуху, вокальних навичок.

Обладнання: картки (до семи) з назвами нот.

Хід гри. Учитель, викликавши на середину класу кількох учнів, дає їм у руки картки із назвами нот – кожному іншу (наприклад, Ре, Мі, Фа, Соль, Ля). Просить дітей запам'ятати звучання своєї «клавіші» і точно його відтворювати. Торкаючись указкою відповідної картки, вчитель (або обраний учень) «грає» на живому фортепіано нескладні мелодії.

Варіант II: «Клавішами фортепіано» є ряди учнів класу.

«Впізнай мелодію» (за С. Сандаковою [64])

Мета: розвиток музичної пам'яті, мислення.

Хід гри. Звучать уривки вивчених музичних творів. Учні повинні

впізнати твори за першими звуками, вказати назву п'єс, їх автора.

Нотний букварик

Мета: розвиток музичної пам'яті, мислення, закріплення нотної грамоти.

Обладнання: картки із написанням слів з позначеннями нот.

Хід гри. Вчитель пропонує учням слова, частина яких зашифрована як нота. Завдання учнів швидше і правильніше прочитати «нотні» слова.

Наприклад,

1) З нотою ДО:

ДО-даток, ДО-ба, ДО-берман, ДО-бро, ДО-блесний, з-ДО-бич, ДО-віра, ДО-каз, ДО-воєнний, ДО-сить, за-ДО-волення, ДО-статок, ДО-г, з-ДО-гадка, ДО-говір, наз-ДО-гнати, ДО-горання, ДО-щик, ДО-за, ДО-відка, ДО-к, ДО-історичний, ДО-повідь, ДО-ктор, ДО-кумент, на-ДО-кучливий, ДО-вгий, ДО-лина, ДО-лар, ДО-лото, бу-ДО-ва, ві-ДО-мості, ДО-машній, ДО-мна, ДО-мра, ДО-н, ДО-нецьк, ДО-нор, ДО-пуск, ДО-рога, ДО-сада, ДО-шка, ДО-слідник, з-ДО-буток, ДО-звілля, ДО-шкільник, ДО-чка, ДО-ярка, рон-ДО, ман-ДО-ліна, са-ДО-чок.

2) З нотою РЕ:

РЕ-акція, РЕ-альний, РЕ-бро, РЕ-бус, РЕ-в, РЕ-волюція, РЕ-гата, РЕ-гбі, РЕ-гіон, РЕ-гістр, РЕ-дактор, РЕ-диска, РЕ-дька, РЕ-жим, РЕ-жисер, РЕ-зерв, РЕ-зультат, РЕ-йд, РЕ-йка, РЕ-йс, РЕ-клама, РЕ-комендація, РЕ-корд, РЕ-лігія, РЕ-монт, РЕ-пертуар, РЕ-петиція, РЕ-портаж, РЕ-спубліка, РЕ-сторан, РЕ-цепт, РЕ-фрижератор, РЕ-шітка, РЕ-шето, ва-РЕ-ник, РЕ-пер, ка-РЕ-та, се-РЕ-да, ба-РЕ-за, бе-РЕ-г, мо-РЕ, пе-РЕ-мога.

3) З нотою МІ:

МІ-шок, МІ-тка, МІ-зинець, МІ-кроб, МІ-крофон, МІ-зерний, МІ-ліціонер, МІ-льярд, МІ-льйон, МІ-м, МІ-міка, МІ-нерал, МІ-ніатюра, МІ-ністр, МІ-нор, МІ-нськ, МІ-ст, МІ-тинг, МІ-ф, МІ-шень, МІ-дія, му-МІ-я, МІ-ксер, МІ-моза, ко-МІ-к, піра-МІ-да, МІ-ра, пос-МІ-шка.

4) З нотою ФА:

ФА-брика, ФА-рба, ФА-гот, ФА-зан, ФА-кел, ФА-кір, ФА-кт, ФА-культет, ФА-льш, ФА-мільярний, ФА-нат, ФА-нера, ФА-нт, ФА-

нтазер, ФА-нтастика, ФА-нфари, ФА-ра, ФА-раон, ФА-рба, ФА-ртух, ФА-рш, ФА-сад, ФА-сон, ФА-уна, ФА-шист, ар-ФА, гра-ФА, фу-ФА-йка, са-ФА-рі, ша-ФА.

5) З нотою СОЛЬ:

СОЛЬ-феджіо, пара-СОЛЬ-ка, А-СОЛЬ, СОЛЬ-ний, кВа-СОЛЬ-ка, по-СОЛЬ-ський, роз-СОЛЬ-ник.

6) З нотою ЛЯ:

ЛЯ-гання, ба-ЛЯ-си, ЛЯ-мка, ЛЯ-псус, по-ЛЯ-к, Сва-ЛЯ-ва, ва-ЛЯ-нки, га-ЛЯ-вина, подо-ЛЯ-ночка, гу-ЛЯ-нка, ЛЯ-лька, МА-ЛЯ, те-ЛЯ-тко, ко-ЛЯ-ска, ко-ЛЯ-да, зем-ЛЯ, ф-ЛЯ-га, па-ЛЯ-ниця, гу-ЛЯ, к-ЛЯ-тва, п-ЛЯ-ма, оку-ЛЯ-ри, во-ЛЯ.

7) З нотою СІ:

СІ-амський кіт, СІ-мферополь, СІ-янка, ро-СІ-янин, СІ-к, зов-СІ-м, СІ-м'я, СІ-м, СІ-ль, СІ-но, су-СІ-д, СІ-дло, СІ-льпо, на-СІ-ння, СІ-рко, се-СІ-я, СІ-тка, СІ-ч, СІ-гроен, СІ-чень.

Варіант II. Учням пропонуються слова, у яких зашифровані сполучення нот. Наприклад,

ДО-ЛЯ, Фео-ДО-СІ-я, ДО-МІ-но, ДО-ДО-му, ДО-СІ-яти, ДО-РЕ-чно, по-МІ-ДО-р, п-РЕ-ДО-к, осе-РЕ-ДО-к, РЕ-МІ-кс, РЕ-МІ-нь, аг-РЕ-СІ-я, МІ-СІ-я, МІ-МІ-ка, Джа-МІ-ля, ФА-МІ-льярний, СОЛЬ-ДО, ЛЯ-ЛЯ, СІ-ДО-к, се-РЕ-ДО-вище, п-РЕ-МІ-я, ог-ЛЯ-ДО-вий, РЕ-МІ-сник, к-РЕ-с-ЛЯ-р, ко-МІ-СІ-я, сві-ДО-МІ-сть, ве-СІ-л-ЛЯ, ДОР-звіл-ЛЯ, г-РЕ-б-ЛЯ, А-ФА-на-СІ-й.

Нотна читанка

Мета: розвиток пам'яті, мислення, уваги, закріплення знання написання нот.

Обладнання: велика картка або плакат зі словесним текстом, що містить нотні позначки.

Хід гри. Вчитель звертає увагу учнів на незвичайний плакат і пояснює, що зараз учні по черзі (рядами) мають вголос прочитати їх, розшифровуючи нотні позначки. Перемагають учні (ряди), які найбільш швидко і правильно впоралися з читанкою, не перервавши ланцюг.

Наприклад,

ДО-сить г-ЛЯ-діти в МІ-кроскоп на МІ-кробів!
ДО-слідник с-МІ-ливо ДО-торкнувся ДО му-МІ-ї ФА-раона.
РЕ-жисер був за-ДО-волений ДО-брою РЕ-петицією.
На ФА-культеті ДО-бігає кінця се-СІ-я.
МІ-ністр ДО-водив ДО-РЕ-чність РЕ-форм.
Ко-ЛЯ-дують у СІ-чні.
П-ЛЯ-мі не МІ-сце на пара-СОЛЬ-ці.
СІ-рко і СІ-амський кіт На-ФА-ня – су-СІ-ди.
У Фео-ДО-СІ-ї – РЕ-гата, а в ДО-нецьку – РЕ-гбі.
СІ-но – теЛЯ-ті, на-СІ-ння – ФА-зану.
У РЕ-сторані ми ДО-чекалися МІ-дій у к-ЛЯ-рі, салату з по-МІ-ДО-рив і РЕ-дису.

Га-ЛЯ ДО-вго мріяла про ФА-натів і РЕ-портерів. Але в її РЕ-пертуарі ДО-МІ-нували РЕ-МІ-кси. На РЕ-петиції вона ФА-льшивила у МІ-крофон. В РЕ-зультаті СОЛЬ-ний концерт було від-МІ-нено.

Варіант II. Учням пропонуються віршовані тексти, в яких вміщені зображення нот.

Наприклад,

О. Журлива. «На вигоні»

Ги-ЛЯ, ги-ЛЯ, гусоньки, ДО ставка, До ставка.
Влітку ясне сонечко припіка, припіка.
Ги-ЛЯ, ги-ЛЯ, гусоньки, на ставок, на ставок,
Набігає хви-ЛЯ-ми холо-ДО-к, холо-ДО-к.
Забе-РЕ-м з собою ми і ма-ЛЯ-т, і ма-ЛЯ-т,
Бо вони водиченьки теж хочуть, теж хочуть.

Т. Коломісць. «Перший пролісок»

Ще сніг у затінках.
З горбів
Біжать струмки співучі.
ЛЯ-гають тіні голубі
На придніпровські кручі.
І вже на поклики весни
В ліску під голим кленом
Пробився пролісок ясний
І випроставсь, зелений,
ДО сонця пагінець – стрілу
ДО-вірливо піднявши.
Я запинилася, дивлюсь,
Дихання затаївши.

Ні, не зірву,
Рости, вливай
Про-МІ-ння щедру зливу,
Як синій вогник забувай,
Радій весні щасливій!

О. Марунич. «Ходить цап»

Х-ОД-ить цап під вікном,
В школу заг-ЛЯ-дає,
Ох і цап, білий цап
Вчитись заважає.
Арифметика у нас,
Кожний тут МІ-ркує.
Ну, а цап, білий цап
Під вікном танцює.
Бородою він трясє,
Свариться рогами,
І копитцем дріботить
У віконні рами!
ДО юннатів цап наш звук,
З ними н-Е Р-озлучний.
- Ме – ме – ме, і мене
Запишіть ДО учнів.

Т. Коломієць. «Березневі зорі»

То перший ДО-щ, то мокрий сніг,
А то льо-ДО-к дзвенить з-під ніг,
То г-ЛЯ-неш – теплою ріллею,
Роззувшись, бе-РЕ-зень побіг.
Не диво, що в маю трава,
Що в ч-ЕР-вні вишня ДО-співа,
А диво те, що ніжна квітка
Сніг бе-РЕ-зневий пробива.
Вже й літо почало свій путь,
Жита ДО-ДО-лу колос гнуть.
А бе-РЕ-зневі зо-Р'-І сніться,
Як з-ЕР-на в коло-СІ живуть.

Примітка: для ускладнення завдання можна пропонувати учням впізнати обернені назви нот. Наприклад, РЕ – ЕР, ДО – ОД тощо (див. вірші «Ходить цап», «Березневі зорі»). Можна також використовувати запис нот зі скороченням, що позначається знаком '. Якщо цей знак

стоїть перед нотою, з тексту вилучається перша літера, якщо після ноти – остання літера.

«Продовж назву»

Мета: розвиток пам'яті, уваги, мислення, швидкості реакції, закріплення вивчених музичних творів.

Хід гри. Вчитель починає назву знайомого дітям музичного твору. Учні мають правильно її закінчити.

Наприклад,

Ой є в лісі... (калина)

Веселий... (музикант)

Ходить... (гарбуз по городу)

Щедрівочка... (щедрувала)

«Пам'ятай свій твір!» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток музичної пам'яті, слухової уваги, швидкості реакції, закріплення уявлень про основні музичні жанри.

Музичний матеріал: три різні твори одного жанру (наприклад, три марші тощо)

Хід гри. Вчитель ділить клас на три групи (доцільно робити це за рядами). Кожна з груп слухає і запам'ятовує призначений для неї твір. Педагог показує, як слід рухатися, коли звучить «своя» музика (якщо мова йде про марш – діти крокують). Звучить один з трьох творів. Група по перших звуках повинна впізнати «свій» і рухатися під нього. Дві інші групи – стоять. Потім відповідно чергуються інші твори.

Книжка-іграшка (за А. Єрохіною [25])

Мета: розвиток пам'яті, уваги, закріплення вивченого пісенного матеріалу.

Обладнання: великоформатна книжка з розрізаними аркушами.

Хід гри. Вчитель виготовляє з грубого картону і яскраво оформлює книжку з аркушами, розрізаними на дві половини. У верхній частині аркушів записується текст пісні, у нижній – назву, автора і стислий зміст. Тексти та опис до них розміщуються у вільному порядку і знаходяться на різних сторінках книги. Учня повинні знайти відповідний тексту пісні опис, прочитати їх вголос.

Біографічне лото (за А. Єрохіною [25])

Мета: розвиток пам'яті, уваги, закріплення вивченого музичного матеріалу для слухання.

Обладнання: комплект картонних карток.

Хід гри. Вчитель записує на окремих картках фрагменти біографій та творчих здобутків композиторів. На одній картці пишеться прізвище та ім'я композитора, на другій – країна, де він народився і жив, далі – твори, написані композитором. Завдання для дітей полягає у виборі із комплекту карток тих, що стосуються одного й того ж композитора. З них слід скласти біографію і прочитати її класу.

Пара за парю (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток пам'яті, уваги, закріплення вивченого музичного матеріалу для слухання.

Обладнання: картки з прізвищами композиторів, картки з назвами творів.

Хід гри. Основне дидактичне завдання – правильно знайти пару автора і твору. На столі розкладаються картки з прізвищами і назвами. Учні підходять по черзі. Діти, які знайшли вірну пару, сідають.

Примітка: гру проводити краще не за партами, а там, де учні можуть вірно рухатись.

Назви композитора (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток пам'яті, уваги, мислення, закріплення вивченого музичного матеріалу для слухання.

Обладнання: портрети композиторів.

Хід гри. Вчитель пропонує 2 – 3 портрети композиторів, з творчістю яких ознайомлені учні. Дітям треба назвати твори цих авторів. Переможцем стає той, хто швидко, точно і більше назве творів.

Варіант II. З кількох творів, що прозвучали, треба знайти твір конкретного композитора, чий портрет на дошці, та розказати про цього митця.

Хто більше (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток пам'яті, уваги, мислення, розширення словникового запасу.

Хід гри. Пропонується літера. Учня треба назвати якомога більше слів, пов'язаних з музикою, що починаються з цієї літери. Перемагає той, хто назве більше слів.

Примітка: на початковому етапі участь бере весь клас. Далі гру доцільно проводити за рядами, партами, індивідуально. Ця гра приноситиме користь тоді, коли діти ведуть протягом навчання музичні словнички.

Знайко (за Р. Амлінською [1])

Мета: розвиток пам'яті, уваги, мислення, швидкості реакції, розширення словникового запасу.

Хід гри. Вчитель ділить учнів на 2 – 3 команди. Всі команди виконують однакові завдання. Наприклад,

- назвати 5 слів, пов'язаних з музикою, щоб кожне збільшувалось на одну літеру;
- назвати 10 слів, пов'язаних з музикою, щоб було дві або більше літер «А».

Примітка: гру доцільно проводити, якщо діти ведуть музичні словнички і мають певний словниковий запас.

На одну літеру (за Г. Букреєвою [8])

Мета: розвиток пам'яті, уваги, мислення, швидкості реакції, розширення словникового запасу.

Обладнання: картки із зображеннями музичних інструментів.

Хід гри. Вчитель демонструє ряд зображень музичних інструментів (10 – 15). Потім повідомляє, що серед них є певна кількість на одну літеру (наприклад, шість інструментів на літеру «Т»). Завдання учнів якомога швидше відшукати ці інструменти.

Примітка: гру можна проводити за командами на швидкість.

Тренуй свою пам'ять!

Мета: розвиток пам'яті, уваги, мислення, слухового сприйняття.

Хід гри. Сприймаючи на слух слова, які вимовляє вчитель, треба запам'ятати їх перші літери і скласти нові слова, пов'язані з музикою.

Наприклад,

Гло ельф міра пісня (темп)

Музика ера лід обрій дім іній яшма (мелодія)

Ластівка актор діброва (лад)

3.8. Діагностика й розвиток музично-емоційної чуйності

Гра-тест «Музична палітра» (за Т.Пчолкіною [60])

Мета: вивчення здатності до емоційного відчуття музики.

Обладнання: аудіозапись незнайомих дитині музичних фрагментів (повне пред'явлення). Усього пред'являється 4 серії фрагментів:

1-я серія складається у відповідності із середнім рівнем складності у визначенні емоційно-значеннєвої рефлексії.

Музичний матеріал: В. Котельників. «Колискова»; А. Хачатурян. «Андантино»; С. Прокоф'єв. «Казочка»; Р. Шуман. «Хорал»; Р. Шуман. «Шахерезада»; Г. Свиридов. «Колискова пісенька»; К. Тушинок. «Я граю блюз», А. Гречанінов. «Марш»; К. Тушинок. «Велетень»; К. Тушинок. «Силачі»; К. Тушинок. «Менует слонів».

2-я серія відповідає слабкому рівню емоційної чуйності й пред'являється тільки в тому випадку, якщо дитина не зуміла впоратися з 1-й серією.

Музичний матеріал: Г. Свиридов. «Смутна пісенька»; А. Гречанінов. «Невдоволення»; Ю. Штуко. «Нічна подія»; С. Прокоф'єв. «Каяття»; А. Хачатурян. «Лядо серйозно занедужав»; Р. Шуман. «Перша втрата»; С. Прокоф'єв. «Жалобний хід»; С. Майкапар. «Похоронний марш».

3-я серія відповідає гарному рівню й складається із фрагментів, що вимагають чуйних реакцій на тонкі нюанси переживань.

Музичний матеріал: Г. Свиридов. «Дощик»; К. Тушинок. «Кольоровий дощ»; С. Прокоф'єв. «П'ятнашки»; Г. Свиридов. «Стрибуха»; Г. Свиридов. «Хлопець із гармошкою»; Р. Шуман. «Солдатський марш»; С. Прокоф'єв «Марш»; Р. Шуман «Мисливська

пісенька»; К. Тушинок. «Фанфари».

4-я серія - високий рівень емоційної чуйності: музичні фрагменти ускладнені модуляціями або відхиленнями, а також фактурними, реєстровими, темпоритмічними й іншими контрастними зіставленнями музичної мови.

Музичний матеріал: С. Майкапар. «Тривожна хвилина»; К. Тушинок. «Сердите ведмежа»; Г. Свиридов. «Упертюх»; А. Хачатурян. «Сьогодні заборонено гуляти»; А. Хачатурян. «Дві смішні тітоньки посварилися»; Г. Свиридов. «Чаклун».

Хід гри. Педагог. Давай пограємо з тобою в музичну гру. Уважно слухай музику й спробуй визначити, який настрій вона в тебе викликає, що ти уявляєш під час її звучання?

1-й варіант завдання: підбери слова, що підходять для твого переживання музики.

2-й варіант завдання: які образи-картинки ти уявляєш собі під час прослуховування цієї музики?

3-й варіант завдання: рухайся під музику так, яким би тобі хотілося побачити себе під час звучання музики.

Для пробного варіанту тестування необхідно запропонувати наступний ряд різнохарактерних музичних фрагментів, наприклад з «Дитячого альбому» П. Чайковського:

- 1) «Ранкове міркування» - спокійно, помірно;
- 2) «Солодка мрія» - ніжно, ласкаво, м'яко, чуйно;
- 3) «Баба Яга» - тривожно, сердито, вороже;
- 4) «Хвороба ляльки» - жалібно, засмучено, скорботно;
- 5) «Гра в конячки» - моторно, грайливо, задержувато.

Критерії оцінки 1-го варіанту завдання

2 бали (за кожний музичний фрагмент) - якщо дитина самостійно може виразити словами свої переживання.

1 бал (за кожний музичний фрагмент) - якщо дитина зазнає труднощів, їй пропонується вибрати з п'яти слів одне, найбільш підходяще для характеристики емоційного змісту фрагмента, що пролунав.

Відповідно до пробного варіанта пред'явлення фрагментів за

творами П. Чайковського, це буде:

- 1) задерикувато, тривожно, тужливо, *спокійно*, рішуче;
- 2) гордо, весело, *ніжно*, важко, сердито;
- 3) пустотливо, *сердито*, в'яло, м'яко, жартівливо;
- 4) *жальбно*, рішуче, святково, гнівно;
- 5) важко, утомилося, ласкаво, *грайливо*, помірковано.

0 балів - неправильне визначення.

Загальний висновок варто будувати на основі 10-бальної шкали, де сума від 4 до 7 балів відповідає нормативному рівню розвитку емоційної чуйності музику.

2-й варіант – наочно-образний – графічний аналог словника емоцій, використовується у випадку якщо 1-й варіант завдань (вербальний) був для дитини надмірно скрутним.

Дитині пропонується вибрати з набору графічного аналога такого гноміка, у якого вираз обличчя відповідає настрою музики, що прослуховується. Обраний варіант дитина переносить на аркуш паперу, домальовує й розфарбовує його за своїм розсудом.

Критерії оцінки 2-го варіанту завдання.

2 бали - адекватний вибір з оригінально-деталізованим домальовуванням;

1 бал - адекватний вибір графічного зображення емоційного стану;

0 балів – неадекватний вибір графічного зображення.

3-й варіант завдання – оцінка адекватності рухів під музику.

1) марш (або музика, схожа на марш), репродуктивне відображення якого як найпростішої рухової реакції (крок) оцінюється в 1 бал;

2) полька припускає прискорений по темпу крок або біг (галопа), підскоки - 2 бали;

3) вальс (або менует) - 3 бали.

Крім того, творчі психомоторні прояви (оригінально деталізована пластика виконання кожного із фрагментів) оцінюються додатковим балом.

Критерії оцінки 3-го варіанту завдання.

0-2 бала - низький рівень; 3-6 – середній рівень; 7-9 – високий рівень.

«Подумай і відгадай»

Мета: закріпити вивчений музичний матеріал.

Обладнання: картинки (по кількості граючих), на них зображені зайчик, ведмідь, пташка, фортепіано.

Музичний матеріал: «Зайчики» Ю.Рожавської, «Ведмідь» В.Рєбікова, «Горобчики» М.Красєва.

Хід гри. Учням роздають по одній картинці. На фортепіано звучить мелодія: Діти визначають мелодію і піднімають відповідну карточку.

«Підбери картинку».

Мета: розвиток у дітей умінь розуміти характер музики.

Обладнання: дві репродукції картин із зображенням зимового лісу. На одній картині ліс тихий, спокійний, він нібито спить. На іншій картині - зимовою лісовою дорогою їде трійка коней.

Хід гри. Виконується музична п'єса, дітям показуються обидві репродукції й пропонується вибрати ту, котра більше відповідає характеру музики. Діти пояснюють свій вибір, розповідають про характер музики й чому та або інша картина відповідає характеру почутої музики.

«Море хвилюється»

Мета: розвивати в учнів уявлення про зображальні можливості музики, її здатності відобразити явища навколишньої природи, формувати навички пластичного інтонування.

Обладнання: Три картки із зображенням ліній. Вони умовно передають різний стан моря. На першій - лінія, вигнута на сіро-блакитному тлі – «море схвильоване», на другій - лінія сильно вигнута, фіолетовий тло – «море бурхливе», на третій - лінія слабко хвиляста, голубе тло – «море що заспокоюється, бура стихає».

Музичний матеріал: вступ до опери «Садко», «Море» М. Римського-Корсакова.

Хід гри. Учні слухають музичний твір.

Після виконання учні діляться своїми враженнями про характер музики. Учитель разом з учнями звертає увагу на те, що композитор намалював яскраву картину моря, показуючи самі яскраві його стани; воно то схвильоване, то бурхливе, то вже заспокоєне. Потім учитель пояснює учням умовні зображення, що передають той або інший стан моря за допомогою карток.

Повторне прослуховування твору, під час якого учні повинні простежити, як змінюється характер музики протягом звучання всієї п'єси й показати це за допомогою пластичного інтонування. Один з учнів за допомогою карток показує ці зміни, тобто розкладає картки в тій послідовності, що відповідає розвитку музичного образу.

«Чарівна кімната»

Мета: допомогти дитині свідомо звернути увагу на зв'язок музики і життя, кольору і засобів художньої виразності з характером образу, про який розповідається у творі, з тим почуттям, яке несе в собі цей образ, накопичити емоційно-естетичний досвід.

Обладнання: аудіозапис, набір кольорових карток темних та світлих тонів.

Музичний матеріал: різнохарактерні музичні твори -

Хід гри. Вчитель розповідає дітям казку про чарівну кімнату, що має чудову властивість - коли в цю кімнату заходить людина, вона одразу розцвічується у кольори і заповнюється музикою, яка так само, як і кольори, відповідає настроєві того, хто зайшов.

Вчитель пропонує дітям різні за характером твори.

Після слухання можна запитати: «Який настрій у людини, яка зайшла в кімнату? Які кольори переважають у чарівній кімнаті, світлі чи темні? Як ви вважаєте, які кольори відповідають радості, суму?»

«Чашечка» (за Ш.Амонашвілі)

Мета: сприяти створенню в учнів запасу словесних описів сприйняття емоційних настроїв музичного твору.

Обладнання: фонограма музичного твору.

Музичний матеріал: М. Степаненко «Перший пролісок»

Хід гри

1. Первинне прослуховування музичного твору.
2. Аналіз вчителем твору з використанням прийому «навмисна помилка». Завдання учнів, при цьому, «спіймати» визначення вчителя в долоні, складені «чашечкою» та після секундного обдумування підтвердити його думку або спростувати її.

Вчитель: Я стверджую, що ця музика - красива.

Діти: Красива.

Вчитель: Я стверджую, що ця музика - темна, сердита.

Діти заперечують: Ні, неправильно.

Вчитель: Молодці, ви помітили мою помилку. Хто ще скаже, яка ця музика?

Діти: Музика ніжна, добра, світла, тепла, весняна.

3.9. Ігри на розвиток вокально-хорових навичок

«Малюємо голосом» («Музичні малюнки» [17])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок – дихання, артикуляції, формування м'язів голосового апарату.

Обладнання: малюнки динозавру, удаву, жирафи тощо.

Хід гри. *Учитель пропонує учням:*

1. Малюємо динозавра від голови до хвоста —↓ «У-у»
2. Малюємо, як злетів метелик — ↑ «У-у»)
3. Покажемо голосом як їздить машина – «Бр-р-р».

У зимовому лісі [17]

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, навичок імпровізації, усвідомлення учнями можливостей свого голосу, його тембру і діапазону.

Хід гри. *Учитель:* Уявіть собі: ось ми зупинилися в такому чудовому зимовому лісі. На деревах висять красиві бурульки. Дивіться, які вони різні: одні – тоненькі, інші – товсті, значить, і дзвеніти вони будуть по-різному. От як би вони задзвеніли? (*учні клацають язиком, змінюючи форму рота*).

Вчитель звертає увагу на зміну клацаючого звука – більш високі та більш низькі клацання.

Учитель: Далі ми підемо галявиною, а під ногами зашарудить

сніг.

Вихідне положення: рот максимально відкритий рухами щелепи вперед-вниз і має форму прямокутника, це позначається умовно [А]. В такому положенні робиться безшумний вдих ротом та використовується рух кистей рук, руки підіймаються на рівень рота, пальці розставлені й напружені, долоні розвернуті вперед. Кисті працюють разом з вимовою приголосних. Вправа складається з сильної активної вимови приголосних. Кожний звук вимовляється чотири рази.

[А] ш [А] ш [А] ш [А] ш

Послідовність звуків наступна: ш, с, ф, к, т, п, б, д, г, в, з, ж.

Учитель: А тепер пограємо пухкими сніжинками, які щойно опустилися на землю. Підкинемо їх догори, зображаючи це підкидання голосом сніжинок на голосний звук «у» від найнижчих звуків до найвищих.

Вихідне положення: рот відкритий рухом щелепи вперед-вниз, губи розслаблені, пальцями рук перевірити м'якість губної каммісури, тобто поставити пальці так, щоб відчувати провали міме верхніми та нижніми боковими зубами, не даючи роту закриватись. Основним елементом вправи є глісандуюча – висхідна та низхідна інтонації з різким переходом із грудного (у) в фальцетний (у) регістри та із фальцетного в грудний з характерним «переломом» голосу, який називаємо «регістровим порогом» (п). В емоційному плані у вправі присутнє здивоване запитання — подив (висхідна інтонація) та відповідний вигук полегшення (низхідна інтонація).



Вправа виконується кілька разів.

«Заспівай лінію» [23]

Мета: забезпечити засвоєння понять «гами», «акорду», за допомогою візуалізації руху мелодії навчити учнів правильно її відтворювати.

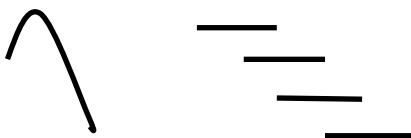
Обладнання: дошка, крейда, чи готовий плакат з «малюнком»

мелодії.

Музичний матеріал: щедрівки «Щедрик», «Щедрий вечір»; укр.нар. пісня «Коломийки заспівати».

Хід гри. 1. Вчитель нагадує учням, що ноти можуть звучати на одному рівні. Можуть пощаблево підніматися вгору та збігати вниз (*гамоподібний рух мелодії*). Можуть перескакувати через шаблі (*рух мелодії по тонах акорду*). Можуть погойдуватися вгору та вниз як морські хвильки (*хвилеподібний рух мелодії*) тощо.

2. Вчитель малює на дошці хвилюнку та чотири рисочки. Із їх допомогою учні вчаться співати щедрівки: «Щедрик», «Щедрівочка щедрувала».



3. За допомогою хвильок-двотактів учні вивчають пісню «Коломийки заспівати».



«Повтори-но» (за І. Зеленецькою [27])

Мета: закріпити поняття «тризвук», вміння будувати мажорні та мінорні тризвуки від різних звуків (ступенів), відчувати конкретний ступінь тризвуку, виховувати навички дво- триголосого співу

Обладнання: роздатковий матеріал (картки для всіх учнів класу). На кожній окремій картці зображений дзвіночок різного кольору, відповідно до звуків тризвуку, під кожним дзвіночком написаний склад. Так, наприклад, перший ступінь тризвуку – червоний дзвіночок, а під ним написано склад «Дан», другий ступінь – зелений, йому відповідає склад «Дон», третій – жовтий, під ним написано склад «Дінь».

Хід гри. Кожен учень тримає у лівій руці три картки. Вчитель співає або грає перший звук тризвуку і одночасно піднімає вгору

картку з червоним дзвіночком. Діти піднімають аналогічну картку і на склад «Дан» співають перший звук тризвуку.

Вчитель звертає увагу на правильне вокальне формування голосного «А», а також на одночасну вимову приголосного «Н» при знятті звука за рукою вчителя. Аналогічно проводиться робота над іншими звуками тризвуку.

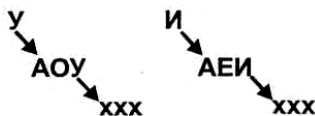
З набуттям цих навичок правила гри ускладнюються.

«Зимова ялинка» (за Є.В. Гринь [17])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, навичок імпровізації, усвідомлення можливостей свого голосу.

Хід гри. Учитель: заплющуємо очі. Ми зараз у лісі. Ось перед нами вкрита снігом королева лісу – ялинка! Розплющуємо очі. Давайте зачистимо сніг зверху вниз з усіх боків. Кожен рух буде при цьому «звучати» по-різному.

Видається легкий високий звук у фальцетному регістрі, через нисхідну, гліссандуючу інтонацію та регістровий поріг переводиться на тому ж голосному в грудний регістр з переходом у штробас:



«Весняні голоси» (за Є.В. Гринь [17])

Мета: навчити учнів наслідувати різні звуки природи, які можна почути навесні.

Хід гри. Текст говорить учитель (один з учнів), а діти його озвучують.

Учитель: Хоча ще зима у своїй владі, але вже починає пригрівати сонечко (усі піднімають руки вгору, ніби вітаючи сонце, і кожен виконує свій звук у фальцетному регістрі, слухають звучний кластер і співають не дуже голосно).

Учитель: З пагорба побіг веселий струмочок (учні бовтають язиком, зображуючи булькіт струмочка). До країв наповнив велику глибоку калюжу (учні на гліссандо опускаються голосом у нижній

регiстр). Перелився через край (*декілька учнів за знаком педагога на фоні «бульки» інших роблять голосом «хвилю» – униз*) й побіг далі (*половина дітей «булькає» на фоні звучного сонця – кластер*).

Учитель: Вибралися з-під кори жучки («жжжж-жжжж» – у низькому реєстрі) й комашки («ззз-ззз» – у більш високому), розправили крильця («кри» – з інтонацією, що підвищується) і полетіли хто куди («тр-тр-тр» – пошепки на різній висоті).

Учитель: Раптом під купою хмизу щось зашаруділо («шур-шур, шур-шур») виліз їжачок (*соне носом, енергійно втягуючи і видуючи повітря*). Ожив під теплим весняним сонцем і мурашник (*кожен співає на стакато «гострі», «веселі» звуки в різних реєстрах*). Ліс наповнився пташиними голосами (*учні одночасно імітують пташині голоси*). От і прийшла весна (*кожен бере «свій» звук, як на початку вправи*).

«Музичний магазин»

Мета: розвиток співочих умінь та навичок, стимулювання прагнення школярів до чистоти звучання й інтонування.

Обладнання: касети, диски, платівки тощо.

Хід гри. Дитина-продавець пропонує покупцю касету, диск, платівку із певною піснею, відображаючи голосом мелодію. Від якості виконання залежить, візьмуть дану касету чи попросять іншу, отже «продавець» повинен показати чистоту звучання, правильне інтонування і дотримання всіх відтінків при виконанні.

«Співучі звуки»

Мета: вироблення округлого звука.

Обладнання: текст вірша Е. Саталкіної, фортепіано.

Хід гри. Кожен стовпчик вірша співається на звуках мажорного звукоряду, округлюючи звук, рухаючись при цьому поступово вгору чи вниз [89].

Звуки є — голосні.

Чом вони так звучать?

Бо з грудей, мов пісні,

Вільно, легко ллються.

З пелюшок У та А

До душі йому О —

Кругле, як віночок.

Я — усіх звеселя.

А чому? Це ясно:

Заспівай ля-ля-ля —

Любо вимовляти.
Недаремно ж УА
Тягнуть немовлята.
А малий віслючок,
Хвостик й спинка сива,
Поверта язичок
І виводить ІА.
Соловейко тьох-тьох
Розсипа в садочку.

Буде гарний настрій...
Інші є голосні.
Ти їх пригадаєш,
Поскладаєш пісні,
З класом заспіваєш.
Скільки ж букв голосних?
Забувати не треба:
Стільки пальців усіх
На руках у тебе.

Доміно (за Г.Б.Букреєвою [8])

Мета: перевірити засвоєння учнями тексту пісень, розв'язати співацькі уміння, уважність, діяльні сну активність.

Обладнання: 28 карток. На 14 з них записуються початки назв пісень, а на решті — їх закінчення.

Хід гри

1. Вибір учнями карток, жеребкування.
2. Той, у кого картка з початком пісні, починає співати, а той, у кого картка з продовженням, — доспіває фразу.

Наприклад;

- 1) «Дощик, дощик... — ...капає дрібненько».
 - 2) «По дорозі жук, жук... — ...по дорозі чорний».
 - 3) «Ой єсть в лісі... — ...калина».
 - 4) «Ой ходила дівчина... — ...бережком».
 - 5) «В нашої бабусі... — ...ой веселі гуси».
 - 6) «Ой на горі жито... — ...сидить зайчик».
 - 7) «Грицю, Грицю... — ...до роботи».
 - 8) «Ой на горі... — ...та й женці жнуть».
 - 9) «Тихо над річкою... — ...ніченька темная».
 - 10) «Ой чий то кінь стоїть... — ...що сива гривонька».
 - 11) «Над річкою бережком... — ...ішов чумак з батіжком».
 - 12) «Зеленая та ліщинонько,.. — ...гей, чом без сонечка зів'яла».
 - 13) «Місяць на небі... — ...зіроньки сяють».
 - 14) «Я бачив, як вітер... — ...берізку зломив».
3. Підведення підсумків гри. Оцінювання учнів.

«У лісі» (за І. Зеленецькою [27])

Мета: набуття навичок відчуття на слух і чисте інтонування різних інтервалів.

Обладнання: фортепіано

Хід гри. *Сюжет гри.* Діти пішли в ліс по гриби. Вони не помітили, як розбрелися в різні сторони. Коли діти назбирали багато грибів, вони повернулись до умовного місця і з жахом помітили, що одного з товаришів немає. Діти почали голосно гукати його, але відповіді не чули. Раптом Костя (на початку гри його роль виконує вчитель) вигадав, що краще замість імені спробувати покликати Колю музичним сигналом, який би імітував поклик зозулі. Костя швидко показав, як він звучить, і всі діти чисто, голосно заспівали його (звучить мала терція) з таким текстом: «Колю, де ти? Відгукнись! Ми тут, ми тут». (Тексти можуть бути різноманітними, але відповідати сюжету). Діти так старались, так чисто співали, що раптом почули голос Колі, який відповів теж співом: «Я тут, коло вас, я не заблудився». «Я тут, за кущем». Дітлахи дуже зраділи, почувши голос Миколки і побачивши його. Вони вирішили, що вдруге, якщо трапиться така пригода, вони використовуватимуть лише музичні сигнали.

На початку роботи краще взяти інтервал малої терції, що імітує поклик зозулі, а потім використовувати для музичного сигналу різні інтервали, тривуки, нескладні мелодії. Ці музичні сигнали виконувати на різній висоті, різною динамікою. На початку роботи музична відповідь того, хто загубився, може бути виконана за його бажанням, а надалі має відповідати музичному сигналу або навпаки.

«Співаємо гучно» (за С. Сандаковою [64])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, уваги, зосередженості.

Хід гри. У гри беруть участь 2 – 3 команди. Одна команда співає пісню, інші – заважають (шумлять, тупотять). Задача команди: виконати пісню дружно і гучно до кінця, не збиваючись. Потім команди міняються «ролями». Перемагає команда, яка правильно виконала пісню, незважаючи на перешкоди.

«Хто швидше скаже скоромовку»

Мета: розвиток артикуляції, дикції, дихання.

Обладнання: плакати з написаними скоромовками.

Хід гри. Вчитель пропонує учням позмагатися у виконанні скоромовок. Учні діляться на 2 – 3 команди (можливо розподілити по рядах). Перші представники кожної команди читають першу скоромовку, другі – другу тощо. Виграє команда, яка швидше і правильніше виконала скоромовки.

Приклади скоромовок:

Заспівай нам пісеньку-смішинку, Три барани на траві стрибали.
Подаруємо тобі сніжинку. Білі барани грали в барабани.

Чотири сірих кішечки, Не спеть ли нам про степь?
Не втомлені ні трішечки, За деревней, за поселком
Танцюють на досвітках Пела, пела перепелка.
Все під приповідки: Перепел прилетел –
Чок-чок, каблучок! Перепелку перепел.
Чукі-чукі-чукі-чок!

Дід з бабусею у парі Пісню заспівати нас просила мати.
Вдвох затіяли танок, Чом не заспівати нам про сиву
Загубив дід окуляри, мати?
А бабуся – чобіток.(О. Марунич)

«Забудько» (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, формування співацького дихання.

Хід гри. Під керівництвом вчителя діти точно вибудовують унісон (на будь-якому звуці). Далі за рукою керівника на цій самій висоті відпрацьовуються різні види вдиху (спокійний, швидкий, короткий) і видиху. Задача учнів – не стати «забудьками». «Забудьком» вважається той, хто неухважний до руки диригента і часто утворює «хвости» при знятті звука.

Примітка: гра може проводитися в різних темпах, на окремий склад (ля, льо тощо). З унісону на одному звуці поступово переходять

на музичні фрази, речення з пісенно-хорової літератури.

Вокальний телефон (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, звуковисотного слуху, уваги.

Хід гри. Вчитель виконує поспівку, задача класу – заспівати її в такій самій вокальній манері, як робить вчитель.

Музичний баскетбол (за І. Зеленецькою [27])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, звуковисотного слуху, швидкості реакції, пам'яті, навичок вокальної імпровізації.

Хід гри. На середину класу виходять 2 – 3 учні (з часом варто збільшити їх кількість до 5 – 6) з добрим слухом і музичною пам'яттю. Кожен учень – ніби «баскетбольна корзина», в яку спочатку вчитель, а потім – інші учні повинні закинути звуковий «м'яч». Попадання – це точне відтворення голосом окремого або декількох звуків, інтервалів, посіпвок, фраз мотивів. Проспівавши заданий учителем матеріал, учень повертає йому «м'яч», і він кидає його іншому.

Варіант II. Учень, зловивши «м'яч» і повторивши запропонований мотив, співає свій варіант мелодії і кидає «м'яч» учителю. Тут мають проявитися навички імпровізації.

Примітка: під час гри решта учнів класу стежить за точністю виконання правил. Переможцем стає той, хто швидше і точніше справляється із завданням. Якщо з команди ніхто не програє, гра продовжується, поки не залишиться переможець. Їх може бути декілька.

«Співучі картинки»

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, швидкості реакції, пам'яті, мислення.

Обладнання: комплект карток з ілюстраціями до вивчених пісень.

Хід гри. Клас ділиться на 5 – 6 команд (приблизно 6 дітей у команді). Учні однієї команди сидять поблизу один від одного. Кожна команда обирає свого капітана. Вчитель підходить до кожної команди з картками, на яких знаходяться малюнки до вивчених пісень. Капітани витягають по одній картці для своїх команд. Кожна команда

повинна впізнати за малюнком, про яку пісню йдеться і дружно, за знаком капітана, проспівати її. Виграє команда, яка виразніше і вірніше заспівала пісню.

«Проспівай далі» (за Г. Букреєвою [8])

Мета: розвиток вокальних навичок, звуковисотного слуху, музичної пам'яті, уваги.

Обладнання: музичний інструмент (сопілка або пищик), штрафні фішки.

Хід гри. Діти сидять за партами. Тримаючи в руці музичний інструмент, учитель починає співати знайому учням пісню. Проспівавши одну фразу, швидко передає інструмент одному з учасників гри. Той, хто отримав інструмент, співає другу фразу. Проспівавши її, передає музичний інструмент своєму сусідові. Сусід співає третю фразу, і так до останньої, поки не закінчиться пісня. Той, хто не зміг продовжити пісню, отримує штрафну фішку, яку відпрацьовує улюблену пісню.

Висотний будинок (за Н. Дашановою [22])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, звуковисотного слуху, чуття багатоголосся.

Хід гри. Вчитель ділить клас на групи, що відповідають кількості голосів (звуків акорду). Кожна група співає звук акорду по чергово, ніби за поверхами, продовжуючи його утримувати, коли вступає наступний звук. Вчитель планує гру так, щоб кожна група була по чергово першим, другим, третім поверхом.

Варіант II. Всі учні співають низхідний пентахорд (Соль – фа – мі – ре – до). При цьому звуки Соль, Мі, До є поверхами будинку, а Фа та Ре – сходами між ними. Кожна група залишається тримати звук свого «поверху» (тобто, «верхній поверх» співає і тримає Соль, «другий поверх» співає Соль – фа – мі та утримує Мі, «нижній поверх» співає Соль – фа – мі – ре – до і затримується на До). Слід вибудувати чистий за звучанням акорд.

«Світло і тінь» (за Н. Дашановою [22])

Мета: розвиток вокально-хорових навичок, звуковисотного і

тембрального слуху, чуття багатоголосся.

Хід гри. Гра нагадує другий варіант «Висотного будинку». Різниця полягає в тому, що чергується спів мажорного і мінорного пентахордів (тобто, Соль – фа – мі – ре – до і Соль – фа – мі-бемоль – ре – до).

3.10. Розвиток інструментально-виконавських навичок

«Горобчик грає»

Мета: ознайомлення з клавіатурою фортепіано, формування навичок координації рухів рук.

Обладнання: німа клавіатура.

Хід гри. Вчитель каже, що до класу прилетів горобчик, який уміє грати дзьобиком. Він може навчити і дітей. Учні «дзьобиком горобчика» (склавши разом вказівний та великий пальці правої руки; три інші – в кулачок) грають знайомі мелодії на німій клавіатурі фортепіано.

«Вчимося грати двома руками»

Мета: формування навичок гри двома руками, розвиток музично-слухових вражень.

Обладнання: німа клавіатура.

Хід гри. Вчитель показує, як ходить ведмедик, перевалюючись з однієї лапи на іншу. За допомогою «рухів ведмедика» вчить учнів грати мелодії з двох звуків на уявному фортепіано або ксилофоні. Учитель повертається плечима до класу і, похитуючись як ведмедик (вправо-вліво), показує з якого боку беремо нотки пісні на уявному фортепіано. Учні, похитуючись разом із вчителем, вдаряють долонями по уявній клавіатурі. Під час ударів учні можуть називати скорочені позначення рук (Пра – права рука. Лі – ліва рука).

Поступово звужують рухи. Грають мелодію вказівними пальцями на німій клавіатурі фортепіано (на двох чорних клавішах). Учні, які найкраще справилися із завданням, учитель запрошує заграти мелодію пісні на справжньому фортепіано.

«Граємо на том-томі»

Мета: розвиток відчуття ритму, координації рухів.

Хід гри. Вчитель пропонує учням виконати на уявному том-томі ритми вивчених пісень. Вдаряти треба кінчиками всіх п'яти пальців (зібравши і заокругливши їх як при грі на фортепіано). Грати ритми можна однією рукою (лівою, правою), почерговими ударами лівої та правої рук.

Примітка: щоб досягти необхідної швидкості, учні мають рухати лише кистю, піднімаючи кінчики пальців не вище одного сантиметра над уявною мембраною том-тома (поверхнею стола, парти).

«Наші пальчики»

Мета: набуття первинних виконавських навичок, знайомство з аплікатурою.

Хід гри. Вчитель ознайомлює учнів з номерами пальців для гри на музичних інструментах. Потім показує пальці, а учні вправляються у швидкому називанні номерів показаних учителем пальців.

Варіант II. Учитель називає номери, а учні швидко показують відповідні пальці.

Примітка: вчитель має ознайомити учнів з аплікатурою того інструменту, на якому потім передбачається грати (наприклад, фортепіано, сопілці).

3.11. Музично-ритмічні ігри-вправи

Музично-ритмічні рухи мають велике значення у розвитку музичних здібностей школярів. Слухаючи музику, діти стежать за розвитком художнього образу. У свою чергу, слухова увага сприяє збагаченню музичної пам'яті, що спирається на слуховий і руховий аналізатори. Виконуючи рухи під музику, діти уявляють той чи інший образ. Рухи бувають зафіксованими, складеними із знайомих елементів, але в окремих випадках музично-ігровий образ відтворюється по-новому, зі змінами — отже, в процесі музично-ритмічних рухів розвивається не тільки відтворювальна, а й творча уява. Крім того, цей вид діяльності спонукає дітей переживати

музику. Відчуваючи красу музичного твору і своїх рухів, вони емоційно збагачуються [53, с.52].

Основні види музично-рухових вправ [53, с.52]:

- Вивчення окремих музичних понять. Наприклад, під час ритмізації дитячої промовки або лічилки (у дводольному розмірі), четвертні тривалості можна відтворити оплесками в долоні, восьми – ударами кулачків один об одного. Бажано передати також метричну пульсацію, розгойдуючись у різні боки, як маятник годинника.

- Рухи-імітації гри на музичних інструментах, зокрема пісні А.Філіпенка «Веселий музика», «Ми музики з Ковілянти» тощо.

- Ритмічні рухи творчого характеру, зокрема руками, елементи танцю, пантоміми. Іноді виконання подібних завдань пов'язане з перетвіленням у певний образ, що сприяє розвитку творчої уяви.

«Жива пісенька»

Мета: розвивати музично-ритмічне відчуття, пам'ять, уяву, формувати емоційність у сприйнятті музики.

Обладнання: фонограма пісні

Хід гри

1. Учні розташовуються вільно у класній кімнаті, за можливості у коло, повторюють текст й музику пісні.
2. Педагог демонструє учням рухи під музику.
3. Учні вивчають рухи по строчкам пісні.
4. Первинне виконання пісні з коректуванням дій й рухів.
5. Концертне виконання.

Пісенька «Морозець», автор Б. Фільц

<i>Текст пісні</i>	<i>Характер рухів</i>
Морозець, морозець	«Пружинка» і одночасне похитування головою то ліворуч, то праворуч
Пощипав нам щічки	Згинання та розгинання пальців рук в такт музики
Теплі валянки у нас	Праву ногу ставимо на п'ятку, три притупи

Шубки й рукавички	Розведення рук у боки, а потім складання їх перед собою
Морозець, морозець	«Пружинка», похитування головою
Плещемо в долоні	Оплески в долоні
У дівчаток і хлоп'ят	Руки на поясі, стрибки на носках
Носики червоні	Затуляння обличчя руками та хитання головою то ліворуч, то праворуч

Українська народна пісня «Ой на горі жито»

<i>Текст пісні</i>	<i>Характер рухів</i>
Ой на горі жито	Похитування на носках із переходом на каблук поперемінно то на лівій, то на правій нозі, одночасне нібито поглажування колосків жита.
Сидить зайчик, Він ніжками чеберяє	Руки на поясі, виконується «пружинка». Три рази стукнути носком однієї ноги, на четвертий – поставити на всю ступню, потім повторити те ж саме другою ногою.
Як той зайчик (двічі)	Злегка присідаючи, поперемінно виноситься нога вперед на каблук (двічі)

«Сніг, сніг, сніг»

Мета: розширювати запас музично-ритмічних рухів, розкривати емоціональні можливості школярів, підвищувати інтерес до музичного матеріалу уроку.

Обладнання: кульки з вати для кожного учня

Хід гри. Діти отримують по 1 кульці з вати. Вишукуються між рядами парт.

Завдання: при словах «сніг, сніг» - два рази підкинути кульку в долоньці, перекинути з однієї долоні у іншу, наприкінці лічилки обмінятися «сніжками» із сусідом по парті.

Лічилка:

У ялинових лабетах - сніг, сніг, сніг;
 У пухнастих у тенетах - сніг, сніг, сніг;
 Заякрилося у полі - сніг, сніг, сніг;
 В лісі, на подвір'ї школи - сніг, сніг, сніг;
 По лугах, у полі - сніг, сніг, сніг;
 Біліє роздолля - сніг, сніг, сніг;
 Летить, кружляє - сніг, сніг;
 Щічки нам рум'яне - сніг, сніг, сніг;
 Вихри, наче коні - сніг, сніг, сніг;
 Ловимо в долоні - сніг, сніг, сніг.
 З снігопадом нас усіх!
 Сніг, сніг, сніг!

Музично-ритмічні рухи для програмних творів початкових класів [18]

Музичний твір	Види музично-ритмічних рухів					
	Образні (пластичні етюди, інсценізації)	Диригування	Рухи, що відтворюють елементи музичної мови	Імітація гри на музичних інструментах	Танцювальні	Ігрові
«Дощик» В.Косенка	Рухи з уявними парасольками, танець «Капітошок»	Диригування на 2/4 різкими рухами	«Стакато» й «легато» руками в повітрі	Умовна гра на фортепіано	Танець «краплинок»: стрибки на одній нозі, з переміною ніг, на двох.	«Гра з Капітошками» — кожен ряд передає під музику з рук в руки м'ячики чи повітряні кульки
«Полонез» (ля мажор) Ф.Шопена	Композиція «Запрошення дам кавалерами»	Диригування у стилі диригента військового оркестру	Відтворення метру (крокування), сильної долі (присідання).	Умовна гра на фортепіано	Змінний крок, вхід до класу парами	

«Ранок» Е.Гріга	Росли- нки, квіти прокида- ються, розкри- ваються, вітають своїми листоч- ками й пелюст- ками сонце.	Диригу- вання на 2/4 пла- вними рухами	Показ фраз головної мелодії рукою (можна поділити клас на групи)	Умовна гра на скрипці	Імпровізо- ваний та- нець руками	Гра в «Со- нце» — учень- Сонце на кожне проведення основної мелодії «будить» квіти (2- 3 учнів). допоки не «проки- нуться» усі
Укра- їнська народна пісня «Вийди, вийди, Іванку»	Інсцені- зація пісні із зобра- женням усіх ге- роїв, що в ній згаду- ються	Розучу- вання мелодії з показом «пульсу»	Розучу- вання пісні з показом руху мелодії па- «руці — нотонос- ці»	Умовна гра на сопілці	Хоровод навколо Іванка	Хоровод навколо Іванка, на новому куплеті — зміна го- ловного героя (на зразок «Подоля- ночки»)

Ритмічні декламації

Мета: розвиток відчуття ритму, метру, інтонаційної виразності.

Обладнання: шумові дитячі інструменти.

Хід гри. Наступні вірші треба вимовляти ритмічно, ритм чотиривіршів підтримуємо шумовими інструментами. Діти підбирають інструменти, звучання яких відповідає змісту вірша.

Грає кіт на скрипці,
На блюді пляшуть рибки,
Танцюють чашки, блюдця,
А коні ржуть-сміються!

Під горою в капцях живуть гноми-старці.
У них дзвоники висять, позолочено
дзвонять:
Диг-диги, диги-дон -
Подивися, звідки дзвон!

Чорти в озері купались,
Чорти ріжками буцались,
Чорт чортенятка як шттовхнув,
І чортенятко потонув!

Мій іграшковий півень
Починає вранці співи!
Пісню цю чутно далеко
- Кукареку! Кукареку!

Пісня-гра "Оркестр" [7]

Мета: розвиток музичних здібностей школярів.

Обладнання: дитячі музичні інструменти.

Хід гри. Клас ділиться на 5 груп, кожна група виконує партію того або іншого інструмента, які згадуються в пісні (скрипка, флейта, труба, бубни, турецькі барабани) і розучують свої партії.

Групи розташовуються півколом як музиканти в оркестрі. Керує оркестром диригент.

Спочатку за знаком диригента співають весь загальний початок. Потім співає перша група, наслідуючи гру на скрипці. Знову загальний початок. У другому проведенні куплета вступають скрипалі й разом з ними вступають флейтисти. З кожним куплетом грають усе більше інструментів. Звучить оркестр.

Гра цікава, коли кожна група, дійшовши до свого інструмента, далі продовжує грати тільки на своєму інструменті. В останнім проведенні приспіву звучить уже весь оркестр під керівництвом диригента. Якщо є можливість справжні шумові інструменти, то це прикрасить звучання оркестру.



Початок всіх куплетів:

Мы славные артисты: на всем играть умеем,
У нас есть кларнетисты, а также и флейтисты.
ПРИСПИВИ:

1. Вот, например, вот вам скрипка,
Пи-пи-пи, вот, вот, вот, вот как мы играем.
2. Вот, например, вот вам флейта,
Тю-лю-лю, вот, вот, вот, вот как мы играем.
3. Вот, например, вот вам медная труба
Тра-та-та, вот, вот, вот, вот как мы играем.
4. Вот, например, вот вам бубны,
Дзин-дзин, бум-бум, вот, вот, вот, вот как мы играем.
5. Вот, например, вот турецкий барабан,
Шлем, бом-бом, вот, вот, вот, вот как мы играем

3.12. Музично-творчі завдання

Не зважаючи на те, що музика традиційно сприймається як творчість, вважаємо за потрібне виділити окремі завдання, що спрямовані саме на розвиток творчих рис дітей засобами дидактичних ігор, серед них:

- ✓ Підібрати репродукції картин, намалювати малюнки, що передають мажорний і мінорний настрій.
- ✓ За допомогою ритмопластичних рухів передати настрої контрастних за характером п'єс.
- ✓ Скласти музичні інтонації радості й суму (на дитячих музичних інструментах).
- ✓ Інсценувати сюжетну пісню (використати засоби музичної виразності).
- ✓ При роботі над пісню придумати ситуацію, коли б характер музики змінився (мажор – мінор).
- ✓ За тембровим зафарбуванням звучання визначити невидимі інструменти, голоси.
- ✓ Визначити різницю й знайти загальне в прослуханих уривках (те саме до творів у різних варіантах виконання).
- ✓ Правильно й швидко відреагувати на музичну фразу педагога на повільну гру відповісти швидко, на швидку повільним повторенням заданою ритмічною фразою.
- ✓ Змінювати рухи (наприклад, удари над головою або по колінах залежно від висоти звучання).
- ✓ Графічно змоделювати прослухану музику кольоровими

олівцями.

✓ Зібрати аналітичну модель ромашки (самостійний аналіз засобів музичної виразності в творі).

✓ «Музичний живопис» повинен розкрити живописні таланти учнів. На «живописних полотнах» можуть бути образи пісень, творів для слухання, власний варіант музичної партитури з вигаданими учнями нотними записами, оркестровкою.

Таким чином, **музичні творчі завдання** можна систематизувати по-різному. Зокрема, О. Гумінська їх оцінює [18]:

➤ За *внутрішніми характеристиками* (музичними елементами) — ритмічні, мелодичні.

➤ За *зовнішніми характеристиками* (виконанням) — мовні, вокальні, інструментальні, комплексні.

Ритмічні імпровізації

- «луна»: учень проплескує ритмічний рисунок (РР), а інший — повторює ритмічний рисунок і додає новий;

- «питання - відповідь»: учень проплескує РР питання, а інший — РР відповідь;

- ритмізація слів, словосполучень, віршиків, загадок, лічилок, примовок, приказок тощо;

- підбір слів до заданого РР (наприклад, назви рослин на РР «та-ті-ті-та»);

- «ритмічні загадки»: впізнати пісню, вивчену вправу за РР; на дошці записано ритмічну вправу з пропущеними тактами — учні проплескують та записують РР, якого не вистачає;

- ритмічний канон;

- імпровізації на основі ритмічної вправи: ставиться завдання змінити початок, кінець, метр (дводольність на тридольність чи навпаки), певні такти;

- створення ритмічного супроводу до вивчених пісень, танків, ігор.

Мелодичні імпровізації

- Створення й оцінка мелодики слів, словосполучень, віршів...

(наприклад, «сильний вітер», «легенький вітерець»; «сонечко сходить», «сонечко заходить»);

- Імпровізування на задані звуки, заданий ритм;
- Домислення вступу, закінчення мелодії;
- Створення імпровізованого (речитативного) діалогу учителя й учнів;

- «Співацькі переклички»: один учень чи учитель загадує мелодію (фразу, інтонацію), а інший повторює, змінивши темп, тембр, динаміку, РР;

- «Запитання-відповідь»: відповідь має мати чітке завдання (наприклад, відповідь на одному звуці, на стійких звуках, поступовий рух мелодії вгору, вниз, зі збереженням РР, з новим ритмом і т.п.);

- «Пропущені місця»: у вправі (поспівці), записаній на дошці, пропущено такти, які треба доскладати;

- Ритмічно-мелодичні імпровізації (наприклад, у народному, джазовому стилі);

- Імпровізування пісні або п'єси.

Мовні імпровізації

1. Пошук емоційно-образних визначень характеру й настрою музики й передачі їх смислового значення у відповідному виразному тоні: радісно, ясно, тривожно, похмуро тощо, а також інтонаційно-осмисленого читання тексту пісень під час їх виконання й розучування.

2. Ритмізація (читання у власному ритмі) віршованих рядків: зразків дитячого літературного фольклору, дитячої поезії.

3. Продумування інтонацій (маршової, пісенної або танцювальної) для озвучування даного вірша.

«Пісенні» вірші рекомендується виконувати співучо; «танцювальні» — з характерними для танцю рухами рук, ніг, корпусу, підкреслюючи мовними інтонаціями акценти; «маршові» — з відповідними цьому жанрові призовними інтонаціями, зображаючи кроки на уявних барабанах або «маршируючи» пальцями по столу.

Наведемо приклади підбірки для мовних імпровізацій, зроблену О. Гумінською:

Грай, бджілко, грай!
В полі, в лісі, на леваді.
Усі квіти тобі раді,
Увесь рідний край!
Грай, бджілко, грай!..
(Марійка Підгірянка)

Джміль

*У козацьких шароварах
ходить джміль по квітнику
Й поглядає — чи не варять
джем із вишень у садку.*
(Микола Луговик)

Місяць і зірки

*Тихий вечір, тихий, красний.
Над горою місяць ясний
Пасе зірки, завертає,
На трембітці виграває:
— Гой, зірки, гоя, гоя,
Трембіточка срібна моя.
Трембіточка срібна моя,
Гой, зірки, гоя, гоя!
Ходить місяць аж до ранку.
Вийшла зоря на полянку:
— Ой місяцю, місяченьку,
Зганяй зірки помаленьку.*
(Марійка Підгірянка)

Ранок

Із перлистого туману
При яснім моім вікні
Устає півсонний ранок,
Гасить зорі і вогні.
Гасить зорі і вогні
У туманній тишині.

(Максим Рильський)

Ластівка

— *Ластівочко сизокрила, звідкіля
ти прилетіла?*
— *Прилетіла я порану із-за моря-
океану.*
— *Що ти діткам принесла?*
— *Сонця, ласки і тепла!*

(Анатолій Камінчук)

Сонячні зайчики

*В зелен-лузі-скік та скок — водять
зайчики танок.
В хороводі не вгавають. Косарів
розвеселяють.
Дружно граються, смішать всю
зарічну сіножать.
В зелен — лузі за селом досхочу
нагались,
А як сонечко зайшло, — зайчики
сховались.*

(Степан Жупанин)

Інструментальні імпровізації

Пов'язані з використанням найпростіших музичних інструментів. Якщо в класі є тільки ударні інструменти, то треба використати їх для ритмічного супроводу п'єс, пісень, музичних казок, мовних імпровізацій. Якщо в класі є звуковисотні інструменти, то можна вчити дітей підбирати підголоски до мелодій пісень, що виконуються, знаходити «остинатні» звуки основних гармонічних функцій — тоніки, субдомінанти й домінанти для супроводу деяких творів.

Комплексна музична імпровізація

Поєднує у собі вокальну, інструментальну, рухову, танцювальну, ігрову, театралізовану діяльність у наступних творчих завданнях: інсценізація, театралізація вокальних творів, пісень-ігор, творів для слухання; колективне створення казок (О.Трофимчук «Дівчинка і бичок», В. Лужний «Рукавичка») [18].

Закінчи мелодію [78]

Мета: вироблення інтонаційного і ладового слуху, розвиток творчої фантазії

Обладнання: фортепіано, запис тексту віршованої фрази.

Хід гри. Усвідомлені заняття імпровізацією варто розпочинати після вивчення теми «Інтонація»: спираючись на «зерна-інтонації», учні мають «вирощувати» з них мелодії.

1. Подання віршованої фрази:

Тік-так, тік-так –

Цокочу весь день отак.

2. Показ «Зерно-інтонації».



3. Імпровізація учнями.

Портрет улюбленої іграшки

Мета: формувати уявлення про музичну мову, збагачення і розширення асоціативно-образного фонду, розвиток мислення і уяви.

Обладнання: дитячі іграшки, дитячі музичні інструменти.

Хід гри

1. Педагог пропонує учням обрати (чи принести) іграшку, що подобається.

2. Учні мають:

Подумати і розказати яку мелодію могла би заспівати іграшка.

Створити пісню іграшки (зі словами, на різні звуки тощо)

Скласти власний музичний образ іграшки – історію, портрет,

колискову, вітальну тощо.

«Портрет» [78]

Мета: надати школярам досвід різних видів імпровізації.

Обладнання: фонограми, ілюстрації, дитячі музичні інструменти.

Музичний матеріал: фрагменти з балету К.Хачатуряна «Цибуліно»

Хід гри

1. Вступне слово вчителя

Вчитель: Композитор К. Хачатурян створив балет «Цибуліно», в якому дійовими особами є «живі» овочі та фрукти. Композитор розповідає про пригоди Цибуліно, синьйора Помідора, Груші, Гарбуза, Вишеньок, Лимона та ін.

2. Подача завдань.

1 варіант. «Словесний портрет». Послухайте музичні фрагменти з балету и розкажіть про характери героїв.

Учні методом «словесного малювання» створюють «портрети» дійових осіб).

2 варіант. «Музичний портрет». Виберіть героя, що сподобався і створіть його музичний образ голосом або на шумових чи музичних інструментах.

3 варіант «Пластичний портрет». Створити пластичну імпровізацію персонажа балету.

«Якби ми були композиторами».

Мета: активізація уваги під час слухання музики, уміння визначити її характер, розвиток почуття ритму, уявлення про тембр, як засіб музичної виразності.

Обладнання: дитячі музичні інструменти.

Хід гри. Учнем пропонується вибрати інструмент для ритмічного супроводу п'єс, які буде виконувати вчитель («Пташина полька», «Марш ведмедів», «Танець зайців» і ін.) – дерев'яні ложки, бубон, барабан, трикутник – залежно від характеру музики.

Веселий танець

Мета: розвиток творчих здібностей, навичок сприйняття музики.

Хід гри. Звучить танцювальна мелодія. Діти визначають її веселий, бадьорий характер. Вчитель ділить дітей на групи. Одна група придумує рухи для рук під цю музику, інша – для ніг, третя – для голови. Потім ці рухи комбінуються і зводяться в один танець.

«Хто вийшов з лісу?»

Мета: розвиток артистизму, навичок сприйняття музики, образного мислення.

Хід гри. Звучить музика зображувального характеру. Діти повинні не тільки визначити за характером музики, хто вийшов з лісу: ведмідь, лисиця, зайчик, вовк та ін., але і передати рухом незграбного, поволі ступаючого ведмеда, боязкого зайчика тощо.

«У кого що в середині» [7]

Мета: розвиток артикуляційної моторики дихання, гнучкості голосового діапазону, розуміння звукозображувальності мови.

Обладнання: текст вірша О.Вациєтиса «У кого що в середині»

Хід гри. Відбувається за схемою: Вчитель – учні.

В кульбабок білих – віталка (*учні легко здувають уявний пух з долоньок*)

У мотоцикла – ричалка (*учні супроводжують вимову «трр-трр» круговими рухами кулачків*)

У годинника – спішилка (*чітко вимовляють склади «тік-так» і виконують коливання з боку в бік вказівним пальцем, яким імітують маятник годинника*)

У дівчат – смішилка (*«ха» й «хі» у фальцетному реєстрі*)

У мишки – пищалка (*склад "ні" вимовляється тоненько й швидко*).

У коника – іржалка (*голосом на фонемі "і" зображується іржання Коника-Горбоконики (лінія показується мізинцем) і Сивка-Бурка (лінія показується рукою)*).

У вітру — здувалка (*двічі довго видихається повітря*).

У каблучків — стукалка (*легко й рухливо цокають язиком*).

У носа — сопілка (*тихенько шмигають носом*).

В їжака — пихтілка (*пошепки й неголосно чергується склад*

"тих").

У телефона — дзвонилка (зображується "голос" міжміського телефону — довге "тру-у-у" губами, міського — "тру-у-у", розділене паузами).

А в сонця – світилка (кожна дитина співає будь-який звук)

"Звуки моєї домівки"

Мета: розвиток уяви, фантазії, співацьких умінь та навичок.

Обладнання: фортепіано.

Музичний матеріал: пісня «В доме моем тишина» Т.Боровик.

Хід гри. На стадії розучування дітям пропонується пошукати варіанти озвучування тексту, при цьому акомпанемент повинен звучати тихесенько, не порушуючи загального настрою домашнього комфорту й тиші.

Після розучування учнів спонукають придумати, як можуть виглядати персонажі пісеньки - шуршунчик, бурчунчик, сопунчик і інші.

За бажанням діти малюють цих героїв й влаштовують виставки.



1. В доме моем тишина,
В доме моем я одна,
Только где-то шуршунчики шуршат (2 раза)
2. В доме моем тишина.
В доме моем я одна,
Только слышно- стукунчики стучат (2 раза)
3. В доме моем тишина,
В доме моем я одна,
Только слышно - звучунчуки звучат (2раза)
4. В доме моем тишина,
В доме моем я одна,

Тільки слышно – бурчунчуки бурчат (2 раз)
5. В доме моем тишина,
В доме моем я одна,
Тільки слышно – скрипунчики скрипят (2 раз)
5. В доме моем тишина,
В доме моем я одна,
Тільки слышно – сопунчики сопят. (2 раз)

3.13. Ігри для розвитку уваги

Брязкальце і бубон (за С. Сандаковою [64])

Мета: розвиток слухової уваги, швидкості реакції, активізація тембрального слуху.

Обладнання: брязкальце, бубон.

Хід гри. Гра виконується на фоні жвавої музики. Коли музику супроводжує брязкальце, діти легко бігають, стрибають. На удар бубна – присідають. Ті, хто запізнюються реагувати, вибувають зі гри.

«Будь уважним» (за С. Сандаковою [64])

Мета: розвиток уваги, швидкості реакції, вокальних навичок.

Хід гри. Вчитель розподіляє клас на 2 – 3 команди. Обирається знайома дітям пісня. Команди мають співати почергово, по одній фразі, не запізнюючись. Перемагає команда, яка не допустила помилок, вчасно і виразно проспівала всі фрази.

«Не лови гав!» (за О. Ізмайловою [30])

Мета: розвиток уваги, слухових уявлень про регістри звучання та будову музичних фраз.

Музичний матеріал: О. Тілічєва. П'єса.

Хід гри. Діти слухають п'єсу і визначають кількість звукоподоби. На останній звук кожного речення учні плескають в долоні залежно від регістрів: на високі звуки – над головою, на середні – на рівні грудей, на низькі – по колінах.

Варіант II. Під музику діти біжать по колу – на перше і третє речення в правий бік, на друге і четверте речення – в лівий. На останній звук речень плескають в долоні згідно регістрам (див. у попередньому варіанті). Учень, який не виконав правильно завдання,

вважається «спіймав гаву».

О. Тілічєєва.

П'єса.

Музична партитура «Почуй сигнал» (за С. Сандаковою [64]).

«Почуй сигнал» (за С. Сандаковою [64])

Мета: активізація слухової уваги, пам'яті, швидкості реакції.

Хід гри. Діти крокують під звучання маршу. Час від часу вчитель промовляє певні слова. Якщо це слово «зайченята» – діти стрибають, «конячки» – стукають «копитцями», «пташки» – бігають і махають руками, «раки» – подаються назад, «лелека» – стоять на одній нозі.

Музичний світлофор (за С. Сандаковою [64])

Мета: розвиток уваги, навичок координації рухів.

Обладнання: картонний макет світлофору.

Хід гри. Звучить маршова музика. Вчитель «вмикає» указкою кольори світлофору. Якщо «вмикається» зелений – діти крокують на місці, жовтий – плескають у долоні, червоний – тихо слухають музику.

Веселі звірятка

Мета: розвиток уваги, пам'яті, швидкості реакції, закріплення уявлень про музичні інструменти.

Обладнання: скринька з малюнками.

Хід гри. Вчитель готує скриньку з малюнками, на яких зображені звірі, що музикують. Кожен з учнів витягає наосліп зі скрині картку-малюнок і називає музичний інструмент, на якому грає звірятко, або ж його музичні дії (наприклад, слон танцює, вовк крокує тощо). Правильна відповідь оцінюється в один бал. Перемагає той, хто набрав більше балів.

Варіант II. Вчитель просить учнів показати у русі, яким чином грають на цих інструментах.

Карусель

Мета: розвиток слухової уваги, швидкості реакції, навичок сприйняття музики.

Музичний матеріал: Д. Кабалевський. «Карусель».

Хід гри. Звучить музика. Діти виконують рухи відповідно до початку та закінчення музики, її змісту і темпу (уповільнювати або прискорювати рух «каруселі», вчасно сідати на неї на закінчення музики. Музика може зупинитися раптово. Хто помиляється, сходить з «каруселі». Гра триває, поки не залишиться один переможець.

«Один без стільця» (Г. Букреєва [7])

Мета: розвиток слухової уваги, швидкості реакції, навичок сприйняття музики.

Обладнання: стільці (на один менше за учасників гри).

Хід гри. Учасники гри утворюють коло, а перед ними стоять стільці, на один менше за кількість учасників. Під музику крокуючи або пританцювуючи, діти рухаються по колу. Коли музика раптово перерветься, учні мають швидко сісти на стільці. Той, кому стільця не вистачило, вибуває з гри, забираючи за собою стілець. Гра проводиться до тих пір, поки в ній залишиться один учасник. Він і є переможцем.

Примітка: гру доцільно проводити у великій аудиторії або на

свіжому повітрі.

Загадки-малюнки (за Н. Прилуцькою [57])

Мета: розвиток уваги, пам'яті, мислення.

Хід гри. Учнім пропонується ряд схожих малюнків, серед яких треба знайти правильний. Наприклад,

- в якому будиночку живе нотний стан?



- який ключ правильний?



Збери знаки (Г. Букреєва [7])

Мета: розвиток уваги, пам'яті, мислення.

Обладнання: плакат із зображенням музичних знаків.

Хід гри. На плакаті вроздріб різними кольорами написані вивчені учнями музичні знаки. Переможцем стає той, хто швидко назве правильну кількість усіх знаків, кількість кожного знаку окремо.

«Слідство ведуть знавці»

Мета: розвиток уваги, пам'яті, мислення.

Обладнання: картки із правильними і помилковими зображеннями нот, музичних знаків.

Хід гри. Вчитель розкаже, що в музичній країні настали важкі часи. Все частіше на вулицях стали з'являтися хулігани, які маскуються під вигляд звичайних нот (або різних музичних знаків) і порушують порядок. Увазі учнів пропонуються «фотороботи» підозрілих. Задача дітей – розпізнати «хулігана» (ноту або знак, записаний з помилкою) і відпустити на волю «добрпорядні» ноти.

«Заборонена фігура» (Г. Букрєєва [7])

Мета: розвиток уваги, вокальних навичок, швидкості реакції.

Обладнання: штрафні фішки.

Музичний матеріал: танцювальна музика.

Хід гри. Діти стають у колони між рядами. Вчитель пропонує їм виконувати рухи під музику, показуючи їх. Забороняється лише повторювати рух «руки на пояс». Той, хто повторить цей рух, отримує штрафну фішку і вибуває зі гри. Фішку треба відпрацювати після завершення гри, заспівавши улюблену пісню.

3.14. Ігри для розвитку музичного мислення

Мислення – найвищий ступінь процесу пізнання, що дозволяє людині отримувати знання про такі об'єкти, властивості та відношення реального світу, які не можуть бути безпосередньо сприйняті на чуттєвому рівні. У музичному мисленні об'єкт відображення зміщується на своєрідну музичну дійсність, що відрізняється від реальної.

Сольфеджіо з підказкою

Мета: формувати асоціативне мислення, розвивати увагу, швидкість реакції, звуковисотний слух.

Хід гри. Учитель співає речення та слова. За голосними літерами учні повинні «розшифрувати» ноти цих мелодій. Наприклад,

гарна наша Коляда (фа фа фа фа до ля фа);

настала весна – березень, квітень, травень (фа фа фа ре фа ре ре ре мі ре фа ре);

мій брате, пам'ятай: наша мова найкраща, наша земля свята (мі фа ре фа ля фа фа фа соль фа фа фа фа фа фа ре ля ля фа).

Варіант II. Можна запропонувати учням розспівувати свої імена, точно дотримуючись висоти звуків. Важкі для розспівування імена варто спрощувати. Наприклад, Галина = Галя (фа ля), Парасковія = Параска (фа фа фа).

Примітка: також розспівувати можна назви музичних інструментів, марки автомобілів тощо.

Варіант III. На уроці вчитель вчить з дітьми «зашифровані»

привітання. Наприклад,

добрий день, слава праці (до до ре фа фа фа ре);
добрий день, слава і честь (до до ре фа фа мі ре);
молодець (до до ре);
добре (до ре);
відмінно (мі мі до);
доброго дня вам (до до до ля фа);
доброго і вам (до до до мі фа);
прощавайте (до фа фа ре);
до побачення (до фа фа ре ля).

Завдання учням – впізнати привітання за звучанням інструмента або за назвами нот.

Музичні загадки

Мета: розвиток мислення, уваги, швидкості реакції.

Хід гри. Учні слухають загадки і намагаються правильно на них відповісти. Хто набере більше балів за вірні відповіді стає переможцем.

Примітка: гру можна проводити і між командами.

Пропонуємо приклади загадок:

Сидить півень на воротах:

Коси додолу, голос до неба
(Дзвін)

Люблять мене, поважають,

Та б'ють мене, коли грають
(Барабан)

Шкіра – зверху, шкіра – знизу,
В середині – пусто (Барабан)

Сам пустий, голос густий,
Дріб вибиває, дітей збирає
(Барабан)

В дорозі грає, «Рушай!» закликає.
Сам не крокує, нам допомагає
(Барабан)

В лісі росло, додому прийшло,
Не печі висохло, без сліз плаче
(Скрипка)

Хто з нею добре знається,
До того озивається,
А хто не в лад її бере,
Аж по душі вона дере (Скрипка)

Сам із вільхи та із дуба,
В роті білі, чорні зуби.
До зубів торкнись – готово,
Ти почувеш звук чудовий (Рояль)

Десь у гаї народилась,

А у хаті опинилась.
Була німа і нежива,
Тепер говорить і співа (*Сопілка*)

То товстішає, то худне,
На всю оселю голосить (*Баян,
акордеон або волинка*)

Коли сигнал її лунає,
Солдат в атаку вирушає. (*Труба*)

Хто стоїть, як вартовий,
Перед нотними рядками?
Хто рядок нам відкриває,
Місце нотам визначає?
(*Скрипковий або басовий ключ*)

З піснею цією діти виростають,
Бо її матуся кожному співає
(*Коліскова*)

Музичний інструмент –
Хранитель дум народних,
Він струнами будив
Громадські почуття,
Прийшов до нас з глибин –
Від роду і до роду,
З народом піде він
У вічне майбуття (*Бандура або
кобза*)

Чуть побольше скрипочки,
А поет пониже.
Деревянный бочок,
Четыре струнки и смычок (*Альт*)

Три медных улитки – три лучших
подруги.
В оркестре они помогают друг

Інструмент цей – не полінце,
Шість дірочок має,
Весело співає (*Сопілка*)

Не людина, а співає,
Не карусель, а крутиться
(*Магнітофон або шарманка*)

Хто зі мною дружбу має,
Ноти швидко всі впізнає
(*Скрипковий або басовий ключ*)

Театр ляльковий, що на площах
Збирав веселих глядачів,
Приносив радість, сміх – і досі
Він вартий наших добрих слів
(*Вертеп*)

Він музикантами керує,
На нього дивиться оркестр,
А публіка його цінує
І віддає тепло сердець (*Диригент*)

Під музику таку крокують всі
військові,
В ній чуєш ритм чіткий,
Вона веде в похід (*Марш*)

Ящик на коленах пляшет,
То поет, то громко плачет
(*Гармонь, баян, аккордеон*)

Семь ребят на лесенке
Заиграли песенки (*Ноты*)

А это что за чудеса?
В лесу мы слышим голоса,
Ребята у костра сидят,

другу.
Играют подруги то громко, то тихо,
Их медные платя закручены
лихо (*Валторны*)

На параде дружно, четко
Воины шагают.
Ну, а в музыке шаги –
Как их называют? (*Доли*)

Поют и на нее глядят.
Чтобы она вдруг зазвучала,
Щипни струну ты для начала.
А струн бывает семь иль шесть,
Ее достоинств нам не счесть.
Всем под нее легко поется,
Скажите, как она зовется?
(*Гитара*)

После знаков ключевых
Цифры выставляют.
Каждый должен знать о них,
Что обозначают? (*Размер*)

Загадки з колективною відповіддю

Мета: розвиток мислення, уваги, слухових відчуттів, швидкості реакції.

Хід гри. Вчитель пропонує класу завершити загадки. Учні намагаються відповідати дружно і точно. Найкращі учні отримують додаткові бали за урок. Не можна відповідати раніше, ніж завершиться читання вчителем загадки (при передчасній відповіді бали не нараховуються).

Голосніше труб і скрипок
Цей пузатий дідуган.
Він ритмічний, войовничий,
Наш веселий... (*барабан*)

Торкнеш ніжно – дзенькне тихо,
Міцно вдариш – грюкне лихо.
Знає радість і печаль,
Називається... (*рояль*)

Ось казахський інструмент –
Дві струни на довгій деці.
Взяв акин його та й гра.
Старовинна це ... (*домбра*)

Я знайшов у лісі гілку –
Дірочок в ній шість пробив,
Інструмент тонкий зробив.
Як же звуть його?.. (*сопілка*)

На нашій інструменті
Є струни і педаль.
Хто ж є він? Безперечно,
Знайомий наш... (*рояль*)

Він на вигляд брат баяну,
Він – де свято, а не сон.
Я підказувать не стану,
Знають всі... (*акордеон*)

Ну й велика оця скрипка –
Не відвести нам очей.
Звук низький, баритональний –
Це і є... (*віолончель*)

Стан цей нотні знаки носить.
Як він зветься?... (*нотносець*)

Ця пісня славна, урочиста,
Як над церквами давній дзвін,
Шанує Працю і Вітчизну,
Ця назва нам відома – ... (*гімн*)

Він у мистецтві – принц
прекрасний,
Душею виконаний злет,
Він старовинний, він – сучасний:
Класичний танець. Це – ...
(*балет*)

Ми в театрі на виставі,
Закінчився перший акт.
Глядачів все менше в залі –
Починається... (*антракт*)

Мальвіна всіх підніме рано
Високим голосом – сопрано.
А Карабас-Барабас?
Його ревіння – то є... (*бас*)

Митець, що таємницю звуків
Вкладає в музику відкрити,
Як Моцарт, Лисенко, Ревуцький,
Чайковський... Хто він?..
(*композитор*)

Де диригенти й композитори
Мистецтва дивного навчаються?
Де молодії виконавці

Наші ноти вище, нижче
В різних комбінаціях
Допоможуть нам зробити
Знаки... (*альтерації*)

Якщо нота біла,
То ця нота – ... (*ціла*)

Як закружляє цей танець,
То зачаровує нас.
Вся Європа цінує
Нижній віденський... (*вальс*)

Музикант сліпий співає –
Відчуваєш в серці жар.
Інструмент свій обіймає.
Хто ж він є? Співець-... (*кобзар*)

Урочисто лине в пісні,
В арії вражає нас,
Сильний, як могутнє море,
Чоловічий голос... (*бас*)

На Різдво, на Рік Новий,
На веселі святки,
Скарб несемо дорогий –
Давнії... (*колядки*)

В балеті, мюзиклі – сценарій,
І в опері, і в опереті.
Його складає літератор,
Сценарій зветься цей... (*лібрето*)

Низким голосом медведь
Может громко зареветь.
Слышно льва, хоть он не близко,

В сонатах день і ніч
вправляються?
Де музики живе історія?
У закладі... (*консерваторія*)

Его голос тоже низкий.
Назовите мне сейчас
Самый низкий голос... (*бас*)

Я – ваша подруга, я – ваша
попутчица,
В пути без меня ничего не
получится.
Со мною, друзья, всегда
интересно.
Узнали, кто я? Ну, конечно, же...
(*песня*)

Движенье плавное смычка
Приводит в трепет струны.
Мотив журчит издалека,
Поет про вечер лунный.
Как ясен звуков перелив,
В них радость и улыбка,
Звучит мечтательный мотив,
Его играет... (*скрипка*)

Ярко зал весь засверкал,
Приглашает всех на бал,
Попрошу ответить вас,
Что за танец это?... (*вальс*)

Приємне звуків поєднання,
Що радість й сум плекає в нас,
І найніжніші почування –
Це, любі діти, ... (*консонанс*)

Веселятся музыканты,
Улыбнулся дирижер,
Лад, в котором мы играем,
Называется... (*мажор*)

Якщо співзвуччя дике, різке
І неприємне водночас,
То знайте, діти, називають
Його всі люди... (*дисонанс*)

В кассе мы билет купили
И вчера в театр ходили.
Мы во все глаза глядели!
Весь спектакль артисты пели.
Слаженно оркестр играл,
От певцов не отставал.
Мы в ладоши хлопали,
Все мы любим... (*опера*)

Это что за инструмент
Высотой в целый дом?
В трубы, в дерево одет,
Украшения на нем.
Голосов имеет много
Этот звучный великан.
Он то ласковый, то строгий,
А зовут его... (*орган*)

Оркестр молчит,
Только скрипка звучит,
Одной только скрипке слово!
Оркестр молчит,
Только скрипка звучит,
Ведь скрипка играет... (*соло*)

Струн дано мне очень мало,
Но пока что их хватало!
Струны ты мои задень
И услышишь: длень, длень, длень!
Ну-ка! Кто я, отгадай-ка!
Озорная... (*балалайка*)

Весь состав играет вместе!
Чудо-слово не забудьте!
Если весь оркестр играет,
То зовется это... (*тутти*)

Знайте, они с барабаном соседи,
Из прекраснейшей сделаны
меди.
Вовремя нужно руками
взмахнуть,
Звонко ударить, потом
отдохнуть.
Партия их не пустяк, не
безделка,
В музыке тоже
бывают... (*тарелки*)

Звонят серебряные струны
Как будто струйки водяные,
И на волнах, качая шхуны,
Резвятся ветры удалые!
И ветер, и волну морскую –
Всё струны нам изображают,
Всё звуки музыки рисуют.
Какой же это инструмент
играет?
Зовут его красиво, звонко,
Но не Татьяна, и не Марфа.
А звуки нежны, струны тонки.
Наш инструмент зовется...
(*арфа*)

Этот медный духовой
То короче, то длиннее,
Ведь кулису он имеет!
Громче всех в оркестре он.
Как зовут его?... (*тромбон*)

Если в нашей песне тучи,
Дождик льет во весь опор,
Этот лад ужасно грустный,
Называется... (*минор*)

В самый сказочный момент
Вступит этот инструмент.
Но совсем не каждый знает,
Что в оркестре он играет!
Тихо, нежно зазвенит,
Будто все посеребрит.
А затем умолкнет скоро
По сигналу дирижера.
Музыкант ты или школьник
Знай, что это... (*треугольник*)

Форте – громко,
Пиано – тихо.
Кто наигрывает лихо
Без ошибок, без изъяна?
Ну, конечно, ... (*фортепиано*)

Как будто девушка запела,
И в зале словно посветлело.
Скользит мелодия так гибко.
Затихло все: играет... (*скрипка*)
Кто в оркестре всем поможет?
Сложный ритм стучать он сможет,
Ритм любой из разных стран!
Кто же это... (*барабан*)

Чисто, ровно мы поем.
Слышен в хоре... (*унисон*)

Бычий пузырь, деревянные
трубочки,
Дудочкой это не назовешь.



Но, если историю музыки знаешь,
Взглянув на рисунок, ты все
поймешь.
На этой картинке мы видим...
(волинку)

Нотні жарти

Мета: розвиток мислення, уваги, швидкості реакції, закріплення нотної грамоти.

Хід гри. Клас ділиться на дві команди. Гра проводиться на швидкість. Кожній команді задаються однакові запитання жартівливого змісту. Наприклад,

- в яких овочах живе нота «Ре» (редиска, редька, крес-салат, цибуля-порей);
- у чийх іменах схована нота «Ля» (Галя, Юля, Толя, Коля, Уляна).
- яка нота ніколи не буває після («До»),
- в якій настільній грі відразу дві ноти (доміно);
- скільки нот «До» слід брати до школи, а скільки – додому?

Шаради

Використання шарад на музичну тему дозволить не тільки урізноманітнити методи роботи на уроках музики, але й розвивати увагу, кмітливість, стимулювати активність школярів.

За допомогою шарад можна повторити музичну термінологію, ввести тему заняття, презентувати музичний твір тощо. Необхідною умовою успішного використання шарад на уроках музики є навчання школярів правилам розгадування шарад.

Мета: розвиток мислення, уваги, швидкості реакції, закріплення вивченого теоретичного матеріалу.

Хід гри. Учням пропонується розгадати шаради.

Можна робити це за командами.

Назва гри – знайома, проста,
З трьох складів складається:
Перший – ступінь до мажору,

Перший склад у слові – нота,
Другий – в спорті нагорода,
А остання буква – «а».

Далі звук стрибає вгору,
Склад останній в слові – «но».
Гра ця зветься... (доміно)

Добре ти запам'ятай:
Бачиш знак цей – двічі грай!
(реприза)

Варіант II. Шаради можуть бути не віршованими, а являти собою завдання, подібне до арифметичного рівняння. Наприклад,

АК + іноземна грошова одиниця = виділення звука (*акцент*)

АН + італійський поет Середньовіччя = помірний темп (*анданте*)

Одиниця площі + четверта нота = музичний інструмент (*арфа*)

К + урочистий твір = завершення музичного твору (*кода*)

Л + дівоче ім'я = старовинний музичний інструмент (*ліра*)

Т + частина вистави = частина мелодії в нотах (*такт*)

Ребуси

Ребус – загадка, яка зашифрована у комбінації малюнків, букв, цифр та інших знаків.

Мета: розвиток мислення, уваги, швидкості реакції, закріплення вивченого теоретичного матеріалу.

Хід гри. На наступних прикладах показані музичні ребуси [8]



Звук



вальс

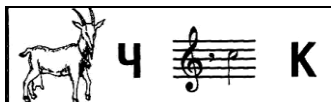


пара — ка
фагот

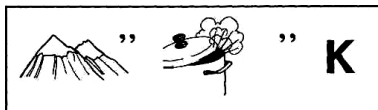


— гот
парасолька

У наступних ребусах зашифрована назва танцю [8]

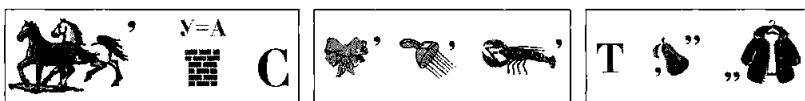


Козачок



Гонак

У цих ребусах зашифровані назви музичних інструментів [88]



Контрабас

Бандура

Труба



Тромбон.

Кларнет.

Валторна



Альт.

Арфа.

Флейта.



Віолончель.

Скрипка

«Яка нота заховалася?»

Мета: розвиток мислення, уваги, швидкості реакції, закріплення нотної грамоти.

Обладнання: ілюстрації із зображенням предметів та істот, великий нотоносець.

Хід гри. Вчитель демонструє учням ілюстрації, на яких зображені предмети, істоти тощо, назви яких «приховують» назви нот. Задача учнів – якнайшвидше визначити приховану ноту (ноти) та написати її (їх) на нотоносці. Наприклад,



(ДО-berman)



(ФА-зан)



(по-МІ-ДО-ри)



(ар-ФА)



(ДО-лар)



(ДО-мра)



(СІ-амський кіт)



(СІ-к)



(СІ-м'я)



(па-ЛІА-ниця)

Можна запропонувати також ілюстрації до слів: дог, доктор, дошка, редиска, решето, вареник, карета, мільйонер, мішок, мішень,

фарба, факел, фартух, парасолька, валянки, лялька, немовля, теля, коляска, фляга, піраміда, фараон, сітка, сіно, сіль, доміно, ремінь, окуляри тощо.

Визнач голос (за Н. Кузнєцовою [38])

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті.

Обладнання: картки зі скрипковим і басовим ключами на нотоносці.

Хід гри. Вчитель роздає учням картки з ключами на нотоносці. Дається завдання пригадати голоси героїв улюблених казок. Низькі голоси слід позначити басовим ключем, а високі – скрипковим.

Наприклад, вчитель називає таких казкових персонажів:

Буратіно	Карабас-Барабас
Дюймовочка	Семеро козент
Вовк	Тато Карло

Додай прийменник

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті.

Обладнання: велика картка із завданнями.

Хід гри. Учні мають додати прийменники, щоб отримати слова, пов'язані з музикою.

...СПІВ – початок пісні	(заспів)
...ТАКТ – неповний такт	(затакт)
РЕПРИ... – знак повторення	(реприза)
...СПІВ – друга частина пісні	(приспів)
...ЛЯ – одиниця руху в музиці	(доля)
РОН... – музична форма	(рондо)
СУПРО... – акомпанемент	(супровід)

«Рахуємо разом»

Мета: розвиток мислення, уваги, розширення словникового запасу учнів.

Обладнання: плакат з українським алфавітом.

Хід гри. Клас ділиться на 2 – 3 команди. Вчитель повідомляє, що отримав від іноземців записи музичних термінів, які зашифровані цифрами. Щоб їх прочитати, треба визначити порядкові номери літер

алфавіту та замінити числа літерами. Перемагає команда, яка швидше впорається із завданням.

Наприклад,
17, 1, 21, 29 (марш)
20, 12, 22, 18, 33 (пісня)

«Склади слова»

Мета: розвиток мислення, розширення словникового запасу.

Хід гри. Вчитель пропонує учням скласти слова, щоб отримати нове, зв'язане з музикою.

Наприклад,

до + рак	(акорд)	крем + нота	(камертон)
гарно + ім'я	(гармонія)	це + танк	(акцент)
арфа + кут	(фактура)	кум + ази	(музика)
відро + суп	(супровід)	мозок + проти	(композитор)
зір + ром	(розмір)	віл + рента	(інтервал)

«Перестав літери»

Мета: розвиток навичок мислення, уваги, розширення словникового запасу.

Обладнання: плакат із записом сполучень літер.

Хід гри. Учні пропонуються беззмістовні сполучення літер. З них треба скласти слова, зв'язані з музикою, та пояснити їх значення.

Наприклад,

БОЛЬМА (альбом)	ЕЗІД (дієз)
ІНСПЯ (пісня)	ВНОПТ (півтон)

Примітка: подібним чином можна скласти з літер назву пісні.

«Поеднай правильно»

Мета: розвиток мислення, пам'яті, швидкості реакції.

Обладнання: 2 однакові плакати із записом назв творів та прізвищ композиторів

Хід гри. Вчитель ділить клас на 2 команди. Кожна з команд отримує плакат із записом назв творів та прізвищ композиторів. Треба правильно поєднати стрілками твори з їх авторами. Команди працюють відокремлено, не підглядаючи у відповіді конкурента. Перемагає команда, що не припустила помилок і раніше виконала

завдання.

Наприклад,

Дитячий альбом

Весела – сумна

Пісня Лисички

По малину в сад підемо

Бетховен

Філіпенко

Чайковський

Лисенко

«Загублені голосні»

Мета: розвиток мислення, уваги, збагачення словникового запасу, формування уявлень про голосні звуки як основу співу.

Обладнання: велика картка з неповними музичними термінами.

Хід гри. Вчитель показує картку, на якій записано музичні терміни, але без літер, що позначають голосні звуки. Педагог розповідає, що одного разу голосні й приголосні звуки посварилися, і голосні літери покинули слова. Але без голосних їх не можна співати. Тому треба якнайшвидше знайти загублені голосні й повернути їх до слів. Відновлені слова учні мають проспівати, щоб переконатися в їхній придатності для музики.

Наприклад,

Б-М-ЛЬ (бемоль)

Т-Н-ЦЬ (танець)

Б-Л-Т (балет)

С-МФ-Н-- (симфонія)

«Розподіли по колонках»

Мета: розвиток асоціативного мислення і музичного сприйняття, поглиблення уявлень про основні жанри музики.

Обладнання: планшет з карманами, видовжені картки зі словами.

Хід гри. На дошці планшет з двома карманами. На одному кармані написано – «ПІСНЯ», на іншому – «МАРШ». Кожному учневі дається видовжена картка зі словом, яке слід віднести до пісні, або ж до маршу.

Наприклад, пропонуються слова: мелодійність, лагідність, держава, військо, сум, любов, мама, чоловіки, похід, козак, природа, чіткість, перемога, витонченість, слава, колисанка.

«З частинок – ціле»

Мета: розвиток мислення, уваги, швидкості реакції.

Хід гри. На дошці у дві колонки записані частини слів. Треба їх правильно поєднати і вказати, що їх об'єднує.

Трій	хреща
Мас	да
Коля	ця
Водо	рівка
Пет	ниця

Примітка: відповідно дидактичним цілям уроку можна розбити назви музичних інструментів, термінів, прізвищ композиторів тощо.

«Збери прислів'я» (за Н. Прилуцькою [56])

Мета: розвиток мислення, уваги, швидкості реакції, збагачення уявлень про властивості музики.

Обладнання: видовжені картки з «розрізаними» прислів'ями.

Хід гри. Протягом занять вчитель знайомить учнів з прислів'ями, що відбивають ставлення народу до музики і музикантів. Гра проводиться за принципом лото. Половина всіх карток роздається учням (на картках записані частини прислів'їв). Вчитель почергово вимовляє тексти, записані на решті карток. Учень, який впізнав частину до свого прислів'я, піднімає руку і забирає картку вчителя. Перемагають ті, хто вчасно впізнав своє прислів'я і не помилився.

Пропоновані прислів'я про музику і музикантів:

Яке життя, такі й пісні

Від нестатків вовк лисицею заспівав

І швець, і жнець, і на дуді гравець

Співу час, а молитві – година

Співаки і танцюристи – перші люди на миру

Поле орати – не в дуду грати

Всяк станцює, але не як скоморох

Скоморох попу не товариш

Бовкнув у дзвін, а обідні нема

Не я співаю – душа співає

Пісня співається не як доведеться, а треба лад знати

Пісня добра, а співачка геть нікуди

На вигляд сокіл, а голосом – ворона

Я не про те співав, а ти не про те слухав

На дзвони глядячи, дзвонити не навчився

«Зроби слово музичним»

Мета: розвиток мислення, уваги, збагачення словникового запасу.

Обладнання: картки із записом слів.

Хід гри. Учням пропонуються слова, які слід зробити «музичними», змінивши лише одну літеру.

Наприклад,

ДОМНА (домра)

РЕВ (реп)

ФАКТ (такт)

ФЕТР (метр)

ЧАС (бас)

ОПОРА (опера)

ТЕЗА (тема)

ГУБА (туба)

ГОЛОД (голос)

МАРС (марш)

ГАНГ (гонг)

РАНЕЦЬ (танець)

ДАМА (гама)

МРІЯ (арія)

НОГА (нота)

ТУНІКА (тоніка)

ГРАФ (гриф)

ФАРИШ (марш)

ВОЛЯ (доля)

БЕКАС (бекар)

СКРІПКА (скрипка)

САД (лад)

ВАЛЕТ (балет)

СОН (тон)

СОДА (кода)

ГОРА (горн)

МІРА (ліра)

ЛОРНЕТ (корнет)

КОЛО (соло)

БУЯН (баян)

БОР (хор)

КОБРА (кобза)

ТУМБА (румба)

ДОКА (дека)

«З одного слова – інше» (анаграми)

Мета: розвиток мислення, уваги, збагачення словникового запасу.

Обладнання: картки із записом слів.

Хід гри. Учням пропонуються слова, літери яких слід переставити, щоб отримати інші слова, пов'язані з музикою.

АБРЕК (бекар)

НОНІУС (унісон)

ПАСИНОК (синкопа)

ДОНОР (рондо)

ШАРМ (марш)

ФАРА (арфа)

МЕТА (тема)

ВАЛОК (вокал)

ДОКА (кода)

КАТ (акт)

МОРДА (домра)

ВОЛОС (слово)

ПАРЕО (опера)

ШРАМ (марш)

ГОНТА (танго)

КАЛІПСО (сопілка)

НОТКА (танок)

БАНЯ (баян)

«Десять запитань» (за Р. Амлінською [1])

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті, закріплення вивченого матеріалу.

Хід гри. Обирається один учень – «знавець музики». Він виходить, а решта учнів разом зі вчителем домовляються, про що будуть питати (обирається певне слово – музичний термін, прізвище композитора тощо). Учень, що повернувся, повинен відгадати це слово. Він може поставити 10 запитань, що передбачають відповідь «так» або «ні».

«Називаємо правильно» (за Р. Амлінською [1])

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті, закріплення вивченого матеріалу.

Хід гри. Клас ділиться на 2 – 3 команди. Вчитель пропонує класу називати слова, пов'язані з музикою за рубриками. Наприклад, вивчаючи інструменти симфонічного оркестру, перша команда повинна пригадати струнні інструменти, друга – духові, а третя – ударні. Перемагає команда, яка швидше і точніше виконала завдання.

Музичні рівняння

Мета: розвиток мислення, уваги.

Обладнання: великі картки з рівняннями.

Хід гри. Учням пропонуються рівняння, які слід перевірити.

Наприклад,

$$p > f$$

$$mp > p$$

$$pp < p$$

$$mp < pp$$

$$p > pp$$

$$mf > f$$

$$ff < mp$$

$$f < mf$$

«Що зайве?»

Мета: розвиток мислення, уваги.

Хід гри. Вчитель пропонує ряди слів, у яких слід знайти слово, яке не підходить за змістом. Треба вміти пояснити свою відповідь.

Наприклад,

- фогот, скрипка, туба, валторна, балалайка (балалайка);

- сопілка, цимбали, бубон, кларнет, трембіта (кларнет);

- Лисенко, Степовий, Глінка (Глінка);
- дрімба, дімінуендо, форте (дрімба).

«Знайди слово» (за Г. Букреєвою [8])

Мета: розвиток логічного мислення, уваги, словникового запасу.

Обладнання: плакат з пропонуваними для гри рядами слів.

Хід гри. Учитель демонструє плакат зі словами. Зверху знаходиться приклад правильного знаходження слова. Задача учнів – знайти закономірність та за зразком утворити нові слова, пов'язані з музикою. Гру доцільно проводити у командах.

Наприклад,

зразок: **Метр (Тема) Рамо**

зробити: Метр (...) гама (*тема*)

Гонг (...) мати (*нота*)

Роса (...) коло (*соло*)

Діло (...) марш (*ліра*)

зразок: **Октава (кода) Адан**

зробити: темп (...) Дюка (*етюд*)

ударник (...) театр (*дует*)

агогіка (...) амбушюр (*гама*)

амплітуда (...) шриффт (*марш*)

зразок: **Гудок (дует) октет**

зробити: фагот (...) прима (*гама*)

вокал (...) пауза (*коза*)

гудок (...) балет (*дует*)

«Об'єднай!»

Мета: розвиток логічного і асоціативного мислення, уваги, словникового запасу.

Хід гри. Вчитель пропонує ряди слів, до яких слід підібрати узагальнюючу (об'єднуючу) назву. Наприклад,

- опера, балет, мюзикл (театр);
- оркестр, диригент, концертний зал (симфонія);
- пісня, романс, арія (вокал);
- змагання, соліст, оркестр (концерт);
- алегро, анданте, адажіо (темп);
- баритон, тенор, сопрано (голоси)

Варіант II. У словесних рядах слід впізнати музичну форму.

Наприклад,

- алегро, анданте, менует, алегро (симфонічний цикл);
- рефрен, епізод, рефрен, епізод, рефрен (рондо);
- заспів, приспів (пісня).

«Зі складів – слова»

Мета: розвиток мислення, уваги.

Обладнання: картки зі складами.

Хід гри. Дивлячись уважно на ряди слів, учні з'єднують склади у слова. Наприклад,

Ар га Но жор Фу фа Ма ти (арфа, ноти, фуга, мажор)

Ро ра Піс яль Та ня Дом нець (рояль, пісня, танець, домра)

Логічні пари

Мета: розвиток мислення, уваги.

Обладнання: картки із рядами слів.

Хід гри. Дивлячись уважно на ряди слів, слід утворити з них логічні пари. Наприклад,

- смичок, педаль, пісня, скрипка, голос, рояль;
- віолончель, флейта, литаври, труба, гобой, барабан, тромбон, контрабас;

- баритон, альт, тенор, сопрано, дискант, контральто;

- оркестр, співак, концертмейстер, диригент.

«Спробуйте прочитати»(Г. Букреєва [8])

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті.

Обладнання: плакат із зображенням нот і літер.

Хід гри. Вчитель демонструє плакат. В ньому зашифроване українське народне прислів'я про пісню (ті пісні любі, що несуть радість межі люди). Щоб його прочитати, треба визначити порядок читання нот за тривалостями.



Т С Н І І Л П Ю Б І І,
Щ С У О Т Ъ Н Р А Е Д І
С Е Ж Т И Л Ь Ю Д М И .

«Побудуй гаму» (за Г. Букреєвою [8])

Мета: розвиток мислення, уваги, закріплення знань нотної грамоти.

Обладнання: плакат зі скрипковим ключем і сімома нотами вроздріб, окремі картки зі скрипковим ключем і нотами.

Хід гри. Учні діляться на дві – три команди. Розглядають плакат з написаними нотами і скрипковим ключем та визначають, в якому порядку їх слід розташувати.

Варіант II. Дивлячись на плакат, учні визначають порядок нот гами. З кожної команди обирається учень, який складе вірно гаму із окремих карток. Перемагає команда, яка швидше і якісніше виконає завдання.

«Що до чого» (Г. Букрєєва [8])

Мета: розвиток мислення, пам'яті, уваги.

Обладнання: два однакових плакати з трьома наклеєними кишеньками, два набори карток із зображеннями музичних інструментів.

Хід гри. На дошці – два однакові плакати з кишеньками, на яких написано групи музичних інструментів: ударні, духові, струнні. На столиках перед плакатами лежать картки із зображеннями різних музичних інструментів. Вчитель ділить клас на дві команди. Дається сигнал, за яким представники кожної команди (один за одним) мають взяти на своєму столі одну картку з малюнком інструмента і покласти її у відповідну кишеньку. Виграє та команда, яка скоріше і правильніше виконає завдання.

«Крісло призера» (Г. Букрєєва [8])

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті, закріплення вивченого матеріалу.

Обладнання: десять фішок (за кількістю запитань), заохочувальні призи.

Хід гри. Вчитель заздалегідь розробляє 10 запитань у вигляді тестів, на які мають відповідати учні.

За жеребкуванням визначається учень, який сідає у «крісло призера». Вчитель ставить йому запитання, на які той відповідає, обираючи із запропонованих варіантів. За кожну правильну відповідь кандидат у «призери» отримує одну фішку. За 10 правильних

відповідей вчитель вручає головний приз, за 9 – учасник посідає друге місце, за 8 – третє. Якщо гравець не відповідає на три запитання, він звільняє «крісло призера», а гра починається спочатку.

Варіант питань:

1. Як називають людину, яка пише музику? (аранжувальник, **композитор**, аудитор).
2. Де на нотному стані пишеться нота Мі першої октави? (на третій лінійці, під першою лінійкою, **на першій лінійці**).
3. Назвіть старовинний український народний струнно-щипковий інструмент (домра, **кобза**, гітара).
4. Який український композитор написав дитячу оперу «Коза-Дереза»? (К. Стеценко, Я. Степовий, **М. Лисенко**).
5. На якому інструменті виконується тема Вовка в симфонічній казці «Петрик і Вовк»? (флейта, **валторна**, труба).
6. В якій українській народній пісні йдеться про бабусю і двох домашніх птахів? («Два півники», «Задумала бабусенька», «**Веселі гуси**»).
7. Як називають п'ять лінійок, на яких записують ноти? (струни, **нотний стан**, ліга).
8. Як називається вокальний ансамбль, до складу якого входять чотири співака? (октет, **квартет**, тріо).
9. Як називається музично-хореографічна вистава? (чардаш, **балет**, квінтет).
10. Який інструмент називають «королевою оркестру»? (флейта, **скрипка**, віолончель).
11. Який називають музиканта, який керує колективом музикантів? (**диригент**, соліст, аранжувальник).
12. Як називається знак мовчання в музиці? (реприза, акцент, **пауза**).
13. Як називається інструмент, в якого є фортепіанна клавіатура і баянні кнопки? (гармошка, **акордеон**, волинка).
14. Як називається низький чоловічий голос? (**бас**, баритон, тенор).

Примітка: варіанти відповідей можна написати на плакаті. Гру варто проводити для закріплення і систематизації знань.

Тестові завдання і вікторини

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті, розширення словникового запасу.

Примітка: якщо завдання виконані правильно, за вертикаллю утворюється слово «мелодія».

1.	м	і	
2.	р	е	
3.	л	я	
4.	с	о	л ь
5.	д	о	
6.	с	і	
7.	л	я	

Задача «Сім музичних інструментів» (за М. Батицьким [6])

Мета: розвиток мислення, пам'яті, закріплення знань про музичні інструменти.

Хід гри. Учні заповнюють назви інструментів за горизонталлю. Якщо задача виконана вірно, слід на основі отриманих літер додумати, який ще інструмент «заховався» за вертикаллю.

¹ т	р	у	б	а			
	² п	і	а	н	і	н	о
			л				
		³ б	а	я	н		
			л				
		⁴ б	а	р	а	б	а
			й				
		⁵ с	к	р	и	п	к
⁶ а	р	ф	а				

1. Мідний духовий інструмент, який люблять військові.
2. Клавшний музичний інструмент прямокутної форми.
3. Акордеон з кнопками.
4. Ударний музичний інструмент.
5. Струнний музичний інструмент, учасник симфонічного оркестру.
6. Струнний музичний інструмент великого розміру, що має ніжне звучання.

Задача «Опера» (за М. Батицьким [6])

Мета: розвиток мислення, пам'яті.

Хід гри. Учні розв'язують задачу, в якій слід заповнити слова за горизонталлю. Якщо всі слова вказані правильно, за вертикаллю можна прочитати ключове слово («Опера»).

1 X	о	р					
	2 П	і	с	н	я		
3 У	в	е	р	т	ю	р	а
	4 а	р	і	я			
	5 Т	а	н	е	ц	ь	

1. Форма колективного співу.
2. Вокальний жанр в опері.
3. Оркестровий вступ до опери.
4. Сольний оперний номер.
5. Хореографічний номер в опері.

Задача «Жанри пісень» (за М. Батицьким [6])

Мета: розвиток мислення, уваги, закріплення теоретичних знань про українську народну пісню.

Хід гри. У пропонованій учням таблиці в рядках записані жанри українських пісень, але склади переплутані. Треба правильно скласти назви жанрів та стисло охарактеризувати їх.

му	ди		
рич	лі	ні	
ря	ві	до	об
ні	то	іс	рич
ла	ди	ба	

Примітка: подібним чином можна зашифрувати будь-який теоретичний матеріал, який треба засвоїти учням (назви творів, прізвища композиторів тощо).

Задача «Нотна грамота» (за М. Батицьким [6])

Мета: розвиток мислення, пам'яті, закріплення знань нотної

Хід гри. Учням пропонується задача, в яку слід вписувати слова за вертикаллю. Якщо розв'язання є вірним, у виділеному горизонтальному рядку можна прочитати ключове слово «Лібрето». Учні мають його пояснити (зазначити, що це літературна основа опери або балету).

1	в										
	о										
	к	2			5						
	а	л		4	о						
	л	і	3	б	р	е	6	т	о	7	р
	і	н	а	ф	р	е	м				
	з	к	л	е	а	а	а				
		а	е	й				т	н		
			т					р	с		

1. Пісня без слів.
2. Автор романсу «Жайворонок».
3. Музична вистава, основа якої – танець.
4. Давньогрецький співак, герой міфів.
5. Музична вистава, в якій весь час співають.
6. Будинок, призначений для постановки вистав.
7. Пісня ліричного характеру з інструментальним супроводом.

Задача «П'ять слів з літерою Л» (за М. Батицьким [6])

Мета: розвиток мислення, пам'яті, закріплення знань про музичні інструменти.

Хід гри. Учням пропонується задача, в якій написано за вертикаллю слово фортепіано, а також розміщені п'ять літер «Л». Задача – правильно вказати слова за горизонталлю.

1. Струнний смичковий інструмент з соковитим, співучим тембром звучання.
2. Духовий дерев'яний інструмент з нижнім тембром звучання.

3. Український народний дерев'яний духовий інструмент.
4. Український народний струнно-ударний музичний інструмент, учасник троїстих музик.
5. Клавішний інструмент, концертний різновид фортепіано.

					Ф						
¹ в	і	о	л	о	н	ч	е	л	ь		
					р						
² ф	л	е	й	т	а						
					е						
			³ с	о	п	і	л	к	а		
					і						
⁴ ц	и	м	б	а	л	и					
					н						
				⁵ р	о	я	л	ь			

Примітка: на попередніх уроках доцільно підготувати учнів до можливості розв'язання задачі як **аудіальної**, використовуючи в якості запитань звукозаписи відповідних музичних інструментів (стислих словесних ремарок вчителя потребує оголошення завдання 5, в якому має акцентуватися крилоподібна форма інструменту, його пристосованість для великих концертних залів). Наприкінці роботи діти слухають звучання фортепіано і визначають інструменти, приналежні до нього (рояль, піаніно). Така форма виконання задачі є більш складною порівняно з традиційною, проте вона більш активізує музичне мислення, тембральний слух, увагу, пам'ять, пов'язує теоретичні знання з практичними вміннями.

Задача «Сонатне алегро» (за О. Гусевою [19])

Мета: розвиток мислення, уваги, пам'яті, закріплення знань про сонатну форму.

Хід гри. Учні розв'язують задачу, в якій записане словосполучення «Сонатне алегро» (або «Соната» у другому варіанті). Треба правильно згадати слова, розташовані за горизонталлю.

Варіант I

	¹ е	к	с	п	о	з	и	ц	і	я
		² р	о	з	р	о	б	к	а	
	³ Г	о	л	о	в	н	а			
⁴ р	е	п	р	и	з	а				
		⁵ п	а	р	т	і	я			
	⁶ п	о	б	і	ч	н	а			
			а	л	е	г	р	о		

1. Перший розділ сонатного аLEGRO.
2. Найбільш нестійкий розділ сонатного аLEGRO.
3. Партія, яка з'являється першою.
4. Заключний розділ сонатного аLEGRO.
5. Назва теми в сонатному аLEGRO.
6. Партія, що з'являється після головної.

Варіант II

	¹ е	к	с	п	о	з	и	ц	і	я		
		² р	о	з	р	о	б	к	а			
		³ Г	о	л	о	в	н	а				
⁴ р	е	п	р	и	з	а						
		⁵ п	а	р	т	і	я					
		⁶ Г	о	н	а	л	ь	н	і	с	т	ь

1. Перший розділ сонатного аLEGRO.
2. Найбільш нестійкий розділ сонатного аLEGRO.
3. Партія, яка з'являється першою.
4. Заключний розділ сонатного аLEGRO.
5. Назва теми в сонатному аLEGRO.
6. Те, що відрізняє побічну партію в експозиції та репризі.

3.16. Кросворди

Мета: розвиток мислення, пам'яті, словникового запасу, закріплення вивченого теоретичного матеріалу.

Хід гри. Учні розв'язують кросворд, намагаючись не звертатися до вчителя за допомогою.

Наприклад,

Кросворд-малятко № 1 (за Г. Букреєвою [8])

¹ а		² о		³ б
ф	о	р	т	е
і		г		к
ш		а		а
а		н		р

За горизонталлю:

4. Динамічний відтінок.

За вертикаллю:

1. Оголошення про спектакль, концерт.
2. Найбільший музичний інструмент.
3. Знак, що відмінє дію бемолів і дізів.

Кросворд-малятко № 2 (за Г. Букреєвою [8])

	¹ Г		² б	
³ П	а	с	а	ж
	л		л	
⁴ Н	о	н	е	т
	п		т	

За горизонталлю:

3. Висхідне або низхідне слідування звуків віртуозного характеру.
4. Ансамбль з дев'яти виконавців.

За вертикаллю:

1. Швидкий танець з підскоками.
2. Музично-хореографічна вистава.

Кросворд-малятко № 3 (за Г. Букреєвою [8])

	¹ Д			² В	
³ К	у	п	л	е	т
	б			р	
	л			т	
⁴ М	е	н	у	е	т
	р			п	

За горизонталлю:

3. Частина пісні.
4. Старовинний французький танець з уклонами.

За вертикаллю:

1. Другий виконавець однієї і тієї ж партії або ролі.
2. Український народний ляльковий театр.

Кросворд № 4 (за М. Батицьким [6])

	¹ Н		² К		³ Т				
⁴ Х	о	р	о	в	о	д			
	т		д		н				
⁵ Н	о	т	а		і				
	н				к				
⁶ М	і	н	о	р		⁷ Т	а	к	⁸ Т
	с		⁹ с						е
¹⁰ б	е	м	о	л	ь				н
	ц		л				¹¹ д		о
	ь		ь						р

За горизонталлю:

4. Старовинний танець, що виконується по колу.
5. Зображення звуку.
6. Сумний лад.
7. Проміжок від однієї сильної долі до наступної.
10. Знак пониження звуку на півтон.
11. Перший звук звукоряду.

За вертикаллю:

1. Нотний стан.

Кросворд «Музика» (за І. Беліковою, О. Лазутіною, Н. Зайцевою [54])

Мета: розвиток мислення, пам'яті, закріплення вивченого матеріалу.

Хід гри. Учням пропонується задача, в якій деякі клітинки зафарбовані. Якщо розв'язати задачу вірно, з літер у зафарбованих клітинках треба скласти слово «Музика»

	¹ д	і	е	з		² м	
	и					а	
² о	р	к	е	³ с	т	р	
	и			т		ш	
	г			р			
	е			у			
	н			³ н	о	т	и
	т			а			

За горизонталлю:

1. Знак підвищення звука на півтон.
2. Великий колектив музикантів-інструменталістів.
3. Графічні символи звуків.

За вертикаллю:

1. Керівник оркестру.
2. Один з трьох китів музики.
3. Частина скрипки, гітари.

Примітка: завдання до кросвордів можна оформлювати у вигляді малюнків.

3.17. Лічилки

Ані, бані, барабані,
 Їхав хлопець на барані.
 Гпру, тпру, не скачи,
 Продавай калачі.
 Калачі гарячі,
 Три копійки здачі.

Кличе всіх на іменини
 Добра тітка Мандоліна.
 Порахуймо, скільки нас?
 Балалайка, контрабас,
 Скрипка, бубон, саксофон,
 Три валторни і тромбон.

Раз, два, три, чотири –
Жили мушки на квартирі.
Унадився до них друг
Хрестовик пузан-павук.
П'ять, шість, сім, вісім –
Зібралися мушки в лісі.
Нумо, скажемо йому
Павукові-пузану:
Ти до нас більш не приходи,
А ти, (Петрик), враз виходи.

Є така паличка,
Зветься застукалочка –
Тільки стукне застукалка –
Вилітає чорна галка.

Сірий зайчик
Вирвав травку
І поклав на лапку.
Хто її візьме,
Той від нас піде.

Ходила квочка
Біля кілочка.
Водила діток.
Біля кліток.
Квок.

Котилася торба
З великого горба,
А в тій торбі
Хліб – паляниця,
Кому доведеться,
Тому й жмуриться.

Диригент спішить сюди,
Він наказує: «Води!»

Скільки ігор є на світі:
Черевички, пошта, квач.
Цілий день забава дітям,
Їм не в думці сум і плач.
Гілка, кеглі, застукалка...
Скільки всіх – не розказать.
Є для кожної лічилка.
Цур! По правді треба грать.

Зайчик сіренький
Полею тікав,
У город попав.
Капусту знайшов,
Сидить і жде,
Моркву гризе.
Ой хтось іде.
Зайчик – стриб.
У дірку – шмиг.
Та за паркан,
Та за лісок,
Та плиг в пісок.
Тихо лежить,
Увесь дрижить,
Сіренький зайчик,
Вилізай же –
Ось я.

Котилося яблучко мимо саду,
Мимо саду-винограду,
Хто його спіймає,
Той і вийде.

Питання й завдання для самоконтролю

1. Назвіть критерії розвиненості почуття темпу й метроритму.
2. Відтворіть по пам'яті кілька ігор на розвиток відчуття ритму.
3. За якими показниками можна виявити рівень сформованості музичного слуху?
 4. Підберіть музичний матеріал для ігор на розвиток сприйняття.
 5. Чи можна ототожнювати кросворди і музичні задачі? Обґрунтуйте відповідь.
 6. Перерахуйте відомі вам ігри на розвиток вокально-хорових навичок та спробуйте розташувати їх за ступенем складності.
 7. Які ігри допомагають розвинути внутрішній слух? На якому етапі уроку ви б їх застосували?
 8. Діагностуйте відчуття динаміки молодших школярів під час педагогічної практики за допомогою гри-тесту «Ми поїдемо у «Голосно – Тихо».
 9. Доповніть нотний букварик (або нотну читанку) власними прикладами.
 10. На уроці вчитель запропонував учням гру на наслідування різних звуків. Які здібності він розвивав?
 11. Які вам відомі види музично-рухових вправ? Підберіть приклади за окремими видами.
 12. Розмежуйте поняття «ритмічна декламація» та «ритмічна імпровізація».
 13. Спробуйте класифікувати музичні творчі завдання.
 14. Відберіть дидактичні ігри для розвитку: а) слухової уваги; б) зорової уваги.
 15. Пригадайте загадки про духові та ударні музичні інструменти.
 16. Підберіть ігри на розвиток мислення за темою «Про що розповідає музика».

17. В якій частині уроку ви б використали тестові завдання?
Мотивуйте відповідь.
18. З якою метою на уроці музики застосовуються кросворди?
19. Назвіть відомі вам варіанти подання учням завдань кросворду.
20. Чим відрізняються ребус і шарада?

ПІСЛЯМОВА

Нашу книгу закінчено. Сподіваємося, що вона сподобалася Вам, шановний читач.

Теоретична частина допомогла розібратися у історії ігор, їх становленні й розвитку, методиці організації та проведення дидактичних ігор на уроках музики.

У наведеному досвіді використання дидактичних ігор Вами було знайдено багато цікавого матеріалу, який може бути використаний на уроках чи у позакласній музичній діяльності, а наведені ігри, ігрові прийоми, задачі, кросворди, шаради, ребуси, музичні загадки тощо допоможуть розвивати різноманітні якості особистості молодших школярів на уроках музики.

Разом з тим, варто відмітити, що використання дидактичних ігор на уроках багато в чому залежить від бажання вчителя зацікавити дітей музикою, спрямувати їх музичні здібності, допомогти реалізувати музичні потреби, а у підсумку – зробити урок музики цікавим та привабливим.

Учитель на уроці – центральна фігура. Його майстерність, творчість, ініціатива повинні бути спрямовані на те, щоб учні не просто йшли на урок музики, а чекали його з нетерпінням, заздалегідь готувалися до нього, проявляли ініціативу у його проведенні. Автори пропонованого посібника сподіваються, що наведений матеріал буде слугувати цим цілям.

Бажаємо успіху!

ЛІТЕРАТУРА

1. Амлінська Р. С. Музичні ігри / Р. С. Амлінська. – К. : Музична Україна, 1981. – 62 с.
2. Анিকেєва Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Анিকেєва. – М. : Просвещение, 1987. – 144 с.
3. Арутюнов А. Р. Игровые задания / А. Р. Арутюнов и др. – М. : Русский язык, 1984. – 217 с.
4. Асмолов А. Г. Психология индивидуальности / А. Г. Асмолов. – М. : Изд-во МГУ, 1986. – 198 с.
5. Байкова Л. А. Технология игровой деятельности / Л. А. Байкова. – Рязань : РГПИ, 1994. – 186 с.
6. Батицький М. В. Музична мозаїка: Музично-дидактичні ігри / М. В. Батицький. – К.: Музична Україна, 1990. – 80 с.
7. Боровик Т. Осенняя гамма: Урок-состояние / Т. Боровик // Искусство в школе. – 2001. - № 5. – С. 46-51.
8. Букреева Г. Б. Цікава музика. Музично-дидактичні ігри. 5-8 класи: навч. посібник для учнів основної школи / Г. Б. Букреева. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2008. – 104 с.
9. Букреева Г. Музичні ігри / Г. Б. Букреева // Мистецтво та освіта. – 2003. – № 1. – С. 19 – 25.
10. Букреева Г. Музичні ігри / Г. Б. Букреева // Мистецтво та освіта. – 2003. – № 2. – С. 44 – 49.
11. Варламов Д. И. Игра в педагогике и музыке / Д. И. Варламов, А. Е. Лебедев // Искусство и образование. – 2006. – №6. – С.70-75.
12. Виховання музичної культури молодших школярів / ред. Л. М. Ракітянської. – Кривий Ріг : КДПУ, 2003. – 156 с.
13. Відгадай! : Загадки, прислів'я, приказки та скоромовки у дитячому садку / упоряд. Л. В. Гураш, Г. Г. Ключєва, А. М. Богуш – К. : Радянська школа, 1981. – 142 с.
14. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский; ред. В. В. Давыдова. – М. : Педагогика-Пресс, 1999. – 420 с.
15. Газман О. С. В школу – с игрой / О. С. Газман, Н. Е. Харитоновна. – М. : Просвещение, 1991. – 96 с.

16. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – К. : Либідь, 1999. – 376 с.
17. Гринь Є. В. Про що говорить музика? Чи може музика щось зображувати?: План-конспект уроку в 2-му класі / Є. В. Гринь // Розкажіть онуку. – 2005. – № 23-24. – С. 46-51.
18. Гумінська О. О. Уроки музики у загальноосвітній школі: методичний посібник / О. О. Гумінська. – Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2005. – 104 с.
19. Гусева Е. В. Кроссворд «Литература и музыка» / Е. В. Гусева // Музыка в школе. – 2006. – № 4. – С. 73.
20. Гусева Е. В. Кроссворд «Сонатное алегро» / Е. В. Гусева // Музыка в школе. – 2007. – № 2. – С. 73.
21. Давайте играть! Музыкальные игры и песни для детей младшего и среднего школьного возраста / сост. И. В. Кошмина. – Вып. 1. – М. : Музыка, 1989. – 48 с.
22. Дашанова Н. А. Экспериментальные хоровые занятия в общеобразовательной школе / Н. А. Дашанова // Музыка в школе. – 2005. – № 4. – С. 40 – 43.
23. Дверій Р. Музично-дидактичні ігри / Р. Дверій // Мистецтво і освіта. – 2007. – № 1. – С. 36-41.
24. Дорошенко Т. В. Ігри у навчанні музики / Т. В. Дорошенко // Початкова школа. – 1996. - №9. – С. 38-41.
25. Єрохіна А. Дидактична гра як засіб активізації навчання на уроках музики / А.Єрохіна // Початкова школа. – 1997. – № 4. – С. 41 – 42.
26. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – №4. – С.63-64.
27. Зелененька І. Музично-дидактичні ігри на уроках / І. Зелененька // Початкова школа. – 1999. – № 4. – С. 29 – 37.
28. Знаете ли вы музыку? Занимательные задачи-головоломки, ребусы, кроссворды для школьников / сост. Батицкий М. В. – М. : Музыка, 1987. – Изд. 3-е. – 64 с.
29. Игры и упражнения в обучении шестилеток: пособие для учителя. – Мн. : Нар. асвета, 1985. – 136 с.

30. Измайлова Е. Л. Воспитание музыкальных навыков в детских играх / Е. Л. Измайлова. – М. : Музыка, 1964. – 28 с.
31. Кабилова С. Ф. В гостях у Волшебницы-Музыки (разработка урока для 3 класса) / С. Ф. Кабилова // Музыка в школе. – 2004. – № 4. – С. 43 – 47.
32. Кармазина Ж. Б. Вопросы и задания по предмету «Музыка» / Ж. Б. Кармазина // Музыка в школе. – 2008. – № 2. – С. 54 – 60.
33. Кельманович Л. Ф. Игра как форма художественной деятельности на уроках музыки / Л. Ф. Кельманович. – М. : Академия, 2005. – 150 с.
34. Кожем'яка О. Л. Інтелектуальні ігри на уроках історії / О. Л. Кожем'яка. – Х. : Основа, 2005. – 144 с.
35. Коротов И. М. Подвижные игры во дворе / И. М. Коротов. – М. : Знание, 1987. – 96 с.
36. Крутій В. А. Дидактична гра в навчальній діяльності молодших школярів / В. А. Крутій // Науковий вісник Південноукраїнського державного педагогічного університету ім. К.Д. Ушинського : зб. наук. праць. – Одеса : ПДПУ ім. К.Д. Ушинського, 1999 – С.43-46.
37. Кудикіна Н. Психологія та педагогіка гри / Н. Кудикіна // Відкритий урок. - №5-6. – С.32-50.
38. Кузнецова Н. Т. Из опыта работы по авторизованной программе (1 – 2 классы) / Н. Т. Кузнецова // Музыка в школе. – 2004. – № 6. – С. 14 – 28.
39. Ли Дэвид. Практика группового тренинга / Дэвид Ли. – СПб. : Питер, 2001. – 224 с.
40. Ломова Т. П. Музыкальные картинки: Фортепианные пьесы для слушания, музыкальных игр и инсценировок в детском саду / Т. П. Ломова. – М. : Просвещение, 1966. – 52 с.
41. Лотман Ю. Об искусстве / Ю. Лотман. – СПб. : Питер, 1998. – 704 с.
42. Макаренко А. С. Некоторые выводы из моего педагогического опыта / А. С. Макаренко // Педагогические сочинения : В 8 т. – М. : Просвещение, 1984. – Т.4. – С.211-264.

43. Мандель Б. Р. Сложные игры: принципы и способы построения / Б. Р. Мандель // Школьные технологии. – 2006. – №1. – С. 112-117.
44. Масол Л. М. Предметный тиждень. Музыка. У двох часинах. Частина 1: методичний посібник для вчителів / Л. М. Масол, Ю. О. Очаковська. – Х. : Основа, 2005. – 80 с.
45. Ментс М. ван. Эффективное использование ролевых игр в тренинге / М. ван Ментс. – СПб. : Питер, 2001. – 208 с.
46. Настільна книга педагога. Посібник для тих, хто хоче бути вчителем-майстром. – Х. : Вид. Група «Основа», 2006. – 352 с.
47. Осадчук Р. І. Дидактичні ігри в навчальному процесі / Р. І. Осадчук // Педагогіка и психологія. – 1996. – № 4. – С. 102-111.
48. Осениева М. С. Методика музыкального воспитания младших школьников / М. С. Осениева, Л. А. Безбородова. – М. : Академия, 2001. – 368 с.
49. Островський В. М. Уроки музики. 1-4 класи : Посібник для вчителя / В. М. Островський, М. В. Садір. – Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2008. – 60 с.
50. Педагогическая энциклопедия. – М.: Советская энциклопедия, 1965. – Т.2. – 911 с.
51. Педагогический словарь. – В 2-х т. – Т.1. – М. : Изд-во АПН РСФСР, 1960. – 774 с.
52. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад. – М. : Большая Российская энциклопедия, 2002. – 528 с.
53. Печерська Е. П. Уроки музики в початкових класах : навч. посібник / Е. П. Печерська. – К. : Либідь, 2001. – 272 с.
54. Посвящение в музыканты (сценарий театрализованного концерта) / И. Беликова, Е. Лазутина, Н. Зайцева // Музыка в школе. – 2003. – № 3. – С. 25 – 29.
55. Прилуцкая Н. В. Использование загадок на уроках музыки / Н. В. Прилуцкая // Музыка в школе. – 2005. – № 4. – С. 44 – 50.
56. Прилуцкая Н. В. Использование пословиц и поговорок на уроке музыки / Н. В. Прилуцкая // Музыка в школе. – 2006. – № 2. – С. 58 – 59.

57. Прилуцкая Н. В. Музыкальная азбука (с элементами игры). Сценарий открытого урока в 3-м классе / Н. В. Прилуцкая // Музыка в школе. – 2005. – № 6. – С. 53 – 60.
58. Психология и педагогика / А. А. Реан, Н. В. Бордовская, С. И. Розум. – СПб. : Питер, 2001. – 432 с.
59. Психологічний словник / ред. В.І. Бойка. – К. : Вища школа, 1982. – 215 с.
60. Пчелкина Т. Диагностика и развитие музыкальных способностей: дидактические игры на занятиях с младшими школьниками / Татьяна Пчелкина. – М. : Чистые пруды, 2006. – 32 с.
61. Решетова Е. Ю. Море фантазий (праздник «Посвящение в первоклассники») / Е. Ю. Решетова // Музыка в школе. – 2006. – № 5. – С. 59 – 61.
62. Рубинштейн С. Л. Игра. Природа игры // Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – М. : Просвещение, 1989. – Ч.4. – С.461-498.
63. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах: посібник для вчителя / О. Я. Савченко. – К. : Магістр-К, 1997. – 248 с.
64. Сандакова С. С. Где живут нотки? (сценарий внеклассного мероприятия для учащихся начальных классов) / С. С. Сандакова // Музыка в школе. – 2006. – № 2. – С. 64 – 70.
65. Селевко Г. К. Игровые технологии / Г. К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – №4. – С.23-32.
66. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
67. Семенов В. Г. Дидактична гра / В. Г. Семенов // Форми навчання в школі. – К. : Освіта, 1992. – С.89-103.
68. Семко М. Проблема діагностики та оцінювання на уроках музики / М. Семко // Творчість, духовність, гуманізм в просторі освіти: зб. доп. науково-практичної конференції. – Вінниця : Універсум-Вінниця, 1998. – С. 174-180.
69. Семячкина Г. А. Развитие музыкальных способностей младших школьников в процессе обучения пению / Г. А. Семячкина //

Музыка в школе. – 2005. – № 3. – С.12-16.

70. Сиденко А. Игровой подход в обучении / А. Сиденко // Народное образование. – 2000. - №8. – С.134-137.

71. Смага А. С. До, ре, мі... Сольфеджіо у віршах і малюнках для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку / А. С. Смага. – Ч. 2. – К. : Музична Україна, 1986. – 88 с.

72. Столяренко Л. Д. Психология и педагогика в вопросах и ответах / Л. Д. Столяренко, С. И. Самыгин. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2000. – 576 с.

73. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям / В. О. Сухомлинський. – К. : Радянська школа, 1988. – 192 с.

74. Тарасов Г. Психология художественной игры (на материале уроков музыки в I — III классах) / Г. Тарасов // Музыка в школе. – 1988. – № 1. – С.15-19.

75. Тевлина К. В. Онтогенез музыкальных способностей : (Педагогическая наука – реформе школы) / К. В. Тевлина. – М. : Педагогика, 1988. – 176 с.

76. Теплов Б. М. Основные музыкальные способности / Б. М. Теплов // Музыка в школе – 2004. – №5. – С.8-20.

77. Теплов Б. М. Способности и одаренность // Психология индивидуальных различий: Тексты / Б. М. Теплов. – М. : МГУ, 1982. – 364 с.

78. Топчій Г. Ще раз про дидактичну гру / Г. Топчій // Початкова освіта. – 2004. – №37 (277). – С.14-17.

79. Турнер Д. Ролевые игры. Практическое руководство / Д. Турнер. – СПб. : Питер, 2002. – 352 с.

80. Уроки художньо-естетичного циклу в школі: навчання і виховання: навчальний посібник / Н. Миропольська та ін. – Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2006. – 240 с.

81. Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания // Собр. Соч. в 8 т. / К. Д. Ушинский. – М. : Просвещение, 1950. – Т1. – 788 с.

82. Федорчук В. Сучасний підхід до організації музично-пізнавальної діяльності / В.Федорчук // Початкова школа. – 2001. – № 2. – С. 41 – 44.

83. Хейзинга Й. Homo Ludens / Человек играющий: статьи по истории культуры / Й. Хейзинга; пер. с нидерландского и сост. Д.В. Сильвестрова. – М. : РПА, 2001. – 352 с.
84. Шиллер И. Ф. Статьи по эстетике / И. Ф. Шиллер. – М.-Л. : Академия, 1935 – 186 с.
85. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі / П. Щербань // Початкова школа. – 1997. – №9. – С.18-20.
86. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посібник / П. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.
87. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Просвещение, 1978. – 304 с.
88. Юдина Е. И. Мой первый учебник по музыке и творчеству / Е. И.Юдина // Азбука музыкально-творческого саморазвития. – М. : Аквариум, 1997. – 272 с.
89. Ясинская И. Г. Ребусы на уроках музыки / И. Г. Ясинская // Музыка в школе. – 2003. – № 6. – С. 72.
90. Ягупов В. В. Педагогіка: навч. посібник / В. В. Ягупов. – К. : Либідь, 2005. – 350 с.