



Марина ПЕТРОВИЧ,
завідувач теоретичного відділу Харківського ліцею мистецтв;
Світлана СИМОНЕНКО,
практичний психолог ліцею

Практичне використання ігор на уроках сольфеджіо

Гра... Яке місце вона посідає в житті дитини? Як впливає на її розвиток? Чи доцільне використання ігор на шкільних уроках? Чи стимулює гра творчий інтерес дитини до предмета, чи впливає на розвиток творчої особистості?

Метою нашого дослідження була розробка певної групи ігрових засобів, що стимулюють розвиток творчого начала дітей; доведення доцільності використання ігор на уроках сольфеджіо, а також ефективності їх впливу на пізнавальну мотивацію, формування психіки, мислення й самосвідомості молодших школярів.

У своїй роботі ми спиралися на теоретичні положення, визначали вимоги до ігор залежно від вікових особливостей дітей, застосовували психолого-педагогічні методи для діагностування емоційного, психологічного стану молодших школярів на уроках сольфеджіо та музичної грамоти.

Сольфеджіо доволі серйозний фаховий предмет, який досить ґрунтовно вивчається в Ліцеї мистецтв з першого по дев'ятий класи на музичному та хоровавому відділеннях. Серед предметів естетичного циклу ліцею мистецтв, головною метою яких є сприяння розвитку не лише творчих здібностей школярів, а й формування їх духовного світу та естетичних смаків, сольфеджіо та музична грамота посідають одне із провідних місць.

Як подолати бар'єр психологічних труднощів у шестирічної дитини, сформувані інтерес до музичного мистецтва і музичної грамоти зокрема? Ми впевнені, що одним з ефективних засобів формування інтересу дітей молодшого шкільного віку до процесу засвоєння знань з музичної грамоти є музично-ігрова діяльність, яка дозволяє максимально ефективно впливати на різні сторони дитячого розвитку, на формування в учнів творчої активності, становлення навичок навчальної діяльності й усіх тих якостей і здатностей, які в сукупності забезпечують успішність їхнього розвитку, навчання й виховання.

Гра в тих формах, у яких вона існувала в дошкільному дитинстві, у молодшому шкільному віці починає втрачати своє розвивальне значення й поступово замінюється навчанням і трудовою діяльністю. Самі по собі ігри стають новими. Великий інтерес для молодших школярів становлять ігри в процесі

навчання — бо змушують думати, надають учню змогу перевірити й розвинути свої здібності, включають його у змагання з іншими учнями.

Участь молодших школярів у таких іграх сприяє їхньому самоствердженню, розвиває наполегливість, прагнення до успіху й різні мотиваційні якості. У таких іграх удосконалюється мислення, включаючи дії з планування, прогнозування, зважування шансів на успіх, вибору альтернатив.

Дидактична гра — це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив успішно виконати взятую на себе роль. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра. Все, що допомагає успішному виконанню ролі, має для учня особливе значення і якісно ним усвідомлюється.

Мета дидактичних ігор — формування в учнів умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, умінями і навичками учень зможе лише тоді, коли він сам виявлятиме до них інтерес і коли вчитель зуміє зацікавити учнів. У дидактичних іграх молодші школярі вчать підкоряти своє поведіння правилам, формуються рухи, увага, умінь зосередитися, тобто розвиваються здатності, які важливі для успішного навчання в школі. Ігрові форми навчання, як ніяка інша технологія, сприяють використанню різних способів мотивації:

- учні, спільно вирішуючи завдання, беручи участь у грі, навчаються спілкуватися, враховувати думку товаришів;
- у грі, під час розв'язання колективних завдань, використовуються різні можливості учнів. У практичній діяльності вони на досвіді усвідомлюють користь умінь швидко міркувати, критично оцінювати, ретельно працювати;
- спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин;
- у грі кожний учень може виявити себе: свої знання, умінь, свій характер, вольові якості, своє ставлення до діяльності, до людей.

Але в той же час дидактична гра — це гра тільки для дитини, а для дорослого — це спосіб навчання.

Ціль дидактичних ігор – полегшити перехід до навчальних завдань, зробити його поступовим.


В даній статті ми хотіли б представити деякі види ігор, розроблених спеціально для занять з музичної грамоти та сольфеджіо. Таким чином, ми хотіли би представити деякі аспекти нашого творчого пошуку, який триває вже два роки. Цікавими моментами, на наш погляд, є:

- існування зв'язку між загальним інтелектуальним розвитком та ступенями сформованості наочно-дійового та творчого мислення;
- вдосконалення музичної пам'яті як творчості та креативності окремо взятої дитини;
- простеження динаміки розвитку зацікавленості предметом сольфеджіо (розділом музичної грамоти зокрема);
- дослідження ефективності використання на уроках сольфеджіо інтерактивних методів навчання.

Нами були розроблені та проведені різноманітні тестування, які дали можливість виявити та простежити динаміку розвитку зацікавленості предметом сольфеджіо, оцінити рівень інтелектуального розвитку (конвенгентного мислення) та творчого потенціалу учнів.

Вже на початковому етапі навчання (вересень – початок жовтня) був проведений тест на зацікавленість предметом та опанування перших знань.

Діагностика словесно-логічного мислення проводилась серед дітей 2 класу на початку року. Для діагностування учнів нами були використані 2-й та 4-й субтести, які виявляли сформованість класифікаційних умінь, здатність до абстрагування та рівень розвитку здатності до узагальнення, формування понять.

Тест 1	
Назви загальним словом:	Скрипка, фортепіано
Весела, бадьора музика	
Сумна, журлива музика	
Четвертна, половинна	
Ре, ля, сі	I, III, V ступені
VII, II, IV, VI ступені	
2, 3, 4	4 4 4
Сильна, слабка	
	

Тест 2	
Знайди та закресли зайве:	
Тоніка, гама, олівець, звукоряд	
Діез, пауза, бемоль, бекар	
Спів, стрибки у висоту, запис нотами, диригування	
Вальс, полонез, полька, акорд	
Пісня, розмір, танець, марш	
Мажор, восьмі, четвертні, половинні	

Практична частина

Ігри для опрацювання ритмічних формул, фраз

Метою ритмічних ігор є розвиток ритмічної пам'яті, слухового сприйняття, вміння аналізувати та відтворювати ритмічний блок.

У практичній роботі ми використовуємо різні види ритмічних ігор, а саме:

- письмові завдання для парного та індивідуального виконання;
- командні ігри;
- дидактичні ігри.

У письмових завданнях для парного та індивідуального виконання пропонується записати віршики фразами, впізнати, порівняти, знайти та виправити помилку або записати самостійно ритмічний рисунок, проставити сильні, слабкі долі та тактові риси у вивчених розмірах, або записати нотами на 1–2–3 звуках:



Командні ігри

Ритмічні загадки

Класом повторити декілька вивчених пісень (5–6). Першому (за бажанням) учневі дається завдання: проплескати ритм однієї з цих пісень, не називаючи її. Учень, який першим правильно відгадає пісню, загадує класу наступну.

"Піжмурки".

Два учні стоять біля дошки, обличчям до класу. Учитель записує на дошці короткий ритмічний рисунок, показує класу та закриває запис. Клас по пам'яті приплескує ритмічний рисунок. Перший учень повторює його ритмоформулами ("бігай-крок-стій"), другий повинен записати його на дошці.

"Ритмічна естафета".

Командна гра. Наприкінці кожного ряду учні (2 останніх) отримують картку з певним ритмічним рисунком. За знаком учителя кожен проплескує цей ритмічний рисунок по плечу попереднього учня, і так далі. Учень, який сидить за першою партою, повинен записати ритмічний рисунок на дошці.

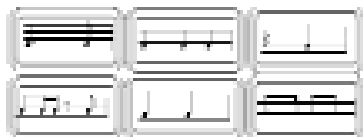
Перемога за тим рядом, який першим правильно закінчить естафету.

"Не поспішай – не відставай".

Командна гра. Учні стають у коло, обличчям один до одного, співають одну з вивчених пісень нотами, проплескуючи її ритм. Це повторення. За знаком кожен учень повинен проспівати та проплескати лише один звук мелодії, який дістався йому по черзі. Неуважні (що квапляться або пропускають свій звук) виходять з гри. Залишається переможець, який правильно самостійно виконує всю мелодію (проспівуючи нотами та плескаючи ритм).

Ритмічний паровозик (ритмічні картки).

На дошці (або на парті) викладається декілька "вагончиків"-карток (3–4) з ритмічними блоками. Учень плескає ритмічний рисунок та лічить вголос у розмірі 2 або 4. Якщо все робиться правильно, можна додати ще кілька "вагончиків", поступово ускладнюючи ритм.



Дидактичні ігри

Музикант-рибалка.

Мета: закріплення знань з музичної грамоти.

Кожен учень має "вловити" (дістати з кошика, який у руках викладача) свою "рибку" – це картка з певним музичним знаком чи терміном. Завдання – розказати (або записати) про кожний знак, термін або поняття якомога більше.

Наприклад: знак *p* – це піано, означає "тихо", нота "ре 2" – *ре* другої октави, розташована на 4 лінії нотного стану, штиль пишеться вниз, ліворуч і т. ін.



Музичне лото.

Гра проводиться як звичайне лото, але на кожному ігровому полі записані ноти різних тривалостей у різних октавах та ключах, паузи, динамічні відтінки. Ведучий називає "картку", діти знаходять відповідні на своїх ігрових полях та закривають їх картками. Переможець той, хто перший правильно і більше закрий нотних знаків свого ігрового поля.



Слухаємо музику.

Декілька груп учнів отримують "пташок" (картки з певними музичними поняттями – розмір, темп, лад, жанр, динаміка). Прослуховуючи музичний фрагмент, треба обрати відповідну "пташку" та посадити її на гілку музичного дерева.



Ігри на розвиток музичної пам'яті

Треба відзначити велику кількість різноманітних форм та ігор у процесі розвитку музичної пам'яті. Не зупиняючись на цьому детально, можна згадати лише декілька з них:

- розучування мелодії, спів словами, ритмо-складами;
- спів нотами з тактуванням чи диригуванням;
- спів фразами по черзі командами чи групами;
- спів вголос чи про себе за знаком викладача;
- спів з використанням різних динамічних відтінків;
- впізнавання вивченої мелодії (за аналогом "Мелодійного лото", коли з окремих карток треба скласти знайому мелодію);
- дописування фраз, тактів чи нот, яких не вистачає у знайомій мелодії; підбір та гра на фортепіано та багато інших форм.

Виходячи з вищезазначеного, можна зробити такі висновки.

Безумовно, гра впливає на розвиток навчальної й пізнавальної мотивації, формування психіки, мислення й самосвідомості молодших школярів.

Використання ігор дає продуктивний ефект на уроках сольфеджіо та музичної грамоти (особливо на початковому етапі).

Гра підвищує розумову активність дитини, формує прагнення до досконалості, дає можливість створити й згуртувати колектив. Граючись, діти вчаться застосовувати свої знання й уміння на практиці, користуватися ними в різних умовах. Гра дає психологічну стійкість, створює гармонію та сприяє розвитку творчої особистості. ☺