

Муниципальное бюджетное учреждение образования детей сферы культуры
«Детская музыкальная школа №2»

Методическая разработка игры «Музыкальные вечера»

Выполнила:
преподаватель
по классу гитары
Арсеньева М.В.

г. Вилючинск,
2018 г.

Введение

Интеллектуальная игра это индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т. п.).

Интеллектуальная игра – это прекрасное средство мотивации к самостоятельной поисковой и исследовательской деятельности. Правильно организованная интеллектуальная игра способна сплотить детский коллектив, повысить мотивацию к изучаемому предмету, интеллектуальному досугу, повысить авторитет педагога.

Для того, чтобы игра прошла успешно и интересно для детей, необходимо проведение большой подготовительной работы.

Описание методической разработки

Название: Интеллектуально – развлекательная игра «Музыкальные вечера»

Возраст: 9 – 16 лет

Краткая аннотация. Разработка представляет собой внеклассное мероприятие, которое проводится среди учащихся 1-5 классов музыкальной школы.

Учебные предметы: сольфеджио, музыкальная литература, исполнительское искусство.

Уровень образования школьников. Для участия в игре не требуется углубленных знаний по указанным предметам, однако необходим широкий кругозор, знания, полученные на уроках, внеклассных занятиях, общая эрудиция.

Форма учебной работы: внеклассная.

Цели игры:

- Способствовать формированию и развитию у учащихся интеллектуального и творческого потенциала.

Задачи игры:

- Создать каждому ученику условия для проявления своих способностей, интеллектуальных умений.
- Развивать такие качества, как умение слушать другого человека, работать в группе.
- Активизируется долговременная память, активность учащихся.
- Способность переключать внимание с одного учебного предмета на другой.
- Повышается эрудиция игроков.

Особенности роли учителя. Роль учителя заключается в подготовке вопросов игры , в подборе участников команд. Велика роль учителя в эмоциональном настрое детей на игру, который необходим, чтобы мероприятие прошло интересно, задорно, дало положительный эмоциональный заряд учащимся.

Технологические особенности. Для проведения игры необходимо следующее оборудование: магнитная доска, магниты – числа; буквы, изготовленные из картона для игроков, платки или шарфы(закрывать глаза); карточки с названиями песен для игроков; карточки с заданиями; вопросы игры с ответами для ведущего, призы.

Организация подготовки к игре. Необходимо подготовить вопросы разного уровня сложности. Участниками игры являются все учащиеся класса, которые делятся на 2 группы. Для проведения игры необходим ведущий, который задает вопросы, жюри - два человека для подсчета баллов игроков.

Данная методическая разработка предназначена для преподавателей музыкальных школ с целью активизации интеллектуально-познавательных навыков обучающихся на основе повышения уровня эрудиции в области музыкального искусства, развития творческой активности, воспитания интереса , а также с целью применения ее другими преподавателями.

Ход игры

1 раунд «Угадай число»

Играют команды по очереди. Перед началом игры капитан команды решает какой игрок будет играть, оставив остальных лишь помогать и советовать ему. Каждой команде предоставляются магниты с цифрами от 0 до 9 и девять картинок с вопросами, ответы на которых являются цифры. Задача игрока - за 90 секунд поставить правильные карточки с цифрами ко всем девяти картинкам. В течение игры игрок может нажать на кнопку, после чего ведущий говорит сколько совпадений зафиксировано. Если ведущий объявляет о девяти совпадениях, игра останавливается досрочно. Задание усложняется тем, что количество цифр больше количества картинок. Количество очков команды зависит от количества совпадений по истечении времени (при всех семи совпадениях команда награждается бонусными очками).

За каждое угаданное число команда получает **1 балл**. За все правильные ответы **12 баллов**.

1 команда

цифра	вопрос	картинка
0	Сколько опер написал И. С. Бах?	Портрет И. С. Баха
1	Какой цифрой обозначается самый маленький интервал?	Прима
2	-----	-----
3	Количество знаков в тональности	Es-dur
4	Сколько тонов в малой сексте?	мб
5	Сколько линеек в нотноносце ?	Нотносец
6	На какой ступени строится S6 ?	S6
7	Сколько полных октав у фортепиано?	
8	Сколько музыкантов входит в состав октета ?	Октет
9	– какой цифрой обозначается интервал Нона ?	Нона

2 команда

цифра	вопрос	картинка
0	-----	-----
1	какой ступенью является ТОНИКА ?	ТОНИКА
2	количество звуков в интервале ?	Интервал
3	количество знаков в тональности fis-moll	fis-moll
4	количество звуков в септаккорде ?	септаккорд
5	на какой ступени строится доминантовое трезвучие Д53 ?	Д53
6	сколько тонов в октаве?	ч8
7	какой цифрой обозначается септима ?	септима
8	Сколько прозвучит шестнадцатых в такте на 2/4 ?	2/4
9	Для какого количества исполнителей написано это произведение?	НОНЕТ

2 раунд

Не надо ля-ля

Играют команды по очереди. Перед началом игры капитан команды решает какой сокомандник начинает игру и тот вслепую вытягивает карточку с определённым слогом. Именно таким слогом игрок должен напевать песни, которые предлагают ведущие. Как только один из сокомандников на диване даёт правильный ответ, тот занимает место напевающего и пользуясь тем же слогом загадывает следующую мелодию. Задача команды - за 90 секунд отгадать как можно больше песен. Если игроки не угадывают песню или напевающий не знает мотив правильно, то команда может пасовать и перейти к следующей песне. Количество очков команды зависит от количества угаданных песен.

Список песен для конкурса:

- Р.н.п. **«Во поле береза стояла»**
- **Песенка крокодила Гены** («Пусть бегут неуклюже...»)
(сл. А Тимофеевского, муз. В. Шаинского)
- Р.н.п. **«Во саду ли, в огороде»**
- **«День Победы»** (сл. В. Харитонова, муз. Д. Тухманова)
- р.н.п. **«Калинка»**
- **«Антошка»** (сл. Ю. Энтин, муз. В. Шаинский).
- **муз. к к/ф «Титаник».** (Муз.Джеймс Хорнер *«My Heart Will Go On»*)
- В. Цой. **«Кукушка»**
- **«Улыбайся»** (сл. IOWA, муз. – Л. Терещенко)
- **«Улыбка»** (сл. М. Пляцковского, муз.В. Шаинского)
- **«Катюша»** (сл. М. Исаковский, муз. Матвей Блантер)
- **«Офицеры»** (сл. и муз. О. Газманова)
- **«Пусть всегда будет солнце»** (сл. Л. Ошанина, муз. А. Островского)
- **«Песенка про кузнечика»** (сл. Н. Нсова, муз. В. Шаинского)
- **«В лесу родилась елочка»** (сл. Р. Кудашевой, муз. Л. Бекмана)
- **«Маленькой елочке холодно зимой»**
(сл. З. Александровой, муз. М. Красева)
- **«Я уеду жить в Лондон»** (Тимати, Григорий Лепс)
- **«Куда уходит детство»** (сл. Л. Дербенев, муз. А. Зацепин)
- **«Ламбада»** (Каома)
- р.н.п. **«Каравай»**
- **Гимн Российской Федерации** (сл.С. Михалкова, муз. А. Александрова)
- **Песенка Буратино** (сл. Ю. Энтина, муз. А. Рыбникова)
- р.н.п. **«Жил-был у бабушки серенький козлик»**
- р.н.п. **«Жили у бабуси два веселых гуся»**
- **«Конь»** (сл. А. Шаганова, муз. И. Матвиенко)
- **«Прованс»** (Е. Солодовников)
- **« Я свободен»** (сл. М. Пушкина, муз. С. Маврин)

3 раунд

Игра вслепую

Играют команды по очереди. Перед началом игры всем участникам команды завязывают глаза платком, которые лишают игроков зрения. Как только игра начинается, каждый участник получает по одной букве из картона, а ведущие зачитывают подсказку к слову из 4 букв. Игроки должны передать друг другу имеющиеся буквы так, чтобы загаданное слово читалось в руках команды слева направо. Как только слово расставлено правильно, ассистенты меняют одну или несколько букв и ведущие зачитывают подсказку к новому слову. Задача команды - за 90 секунд показать как можно больше слов. Количество очков команды зависит от количества правильно составленных слов.

1 команда

Альт - низкий женский голос (в хоре).

Ария - музыкальное произведение для голоса с сопровождением оркестра, являющееся частью оперы, оратории или кантаты.

Дуэт- ансамбль из двух исполнителей.

Гимн – торжественная песня.

Жанр – род музыки, музыкальных произведений, характеризующийся определёнными сюжетными, композиционными, стилистическими и др. признаками.

Ключ — знак, определяющий место записи какого-либо звука на нотоносце и в зависимости от него и всех остальных звуков.

Метр — равномерное чередование акцентов в музыке.

Нона — интервал, который содержит девять ступеней (секунда через октаву). Нона называется большой, если она состоит из семи тонов. Нона называется малой, если она состоит из шести с половиной тонов. Большая нона обозначается б. 9, малая - м. 9.

Ритм — организованная последовательность длительности звуков в музыкальном произведении.

Такт - отрезок музыкального произведения от одной сильной доли до следующей

Трио – музыкальный ансамбль из трех исполнителей.

Фуга - полифоническое музыкальное произведение, в котором одна или несколько тем повторяются во всех голосах.

2 команда

Альт - струнный смычковый инструмент, внешне похож на скрипку, но несколько больше ее и ниже по звучанию.

Дека - резонирующая поверхность струнных и струнно-щипковых музыкальных инструментов.

Диез - знак, повышающий звук на полтона.

Дуэт - музыкальное произведение, предназначенное для исполнения двумя певцами или инструменталистами.

Звук - результат колебаний упругого тела (например, струны, столба воздуха). Звуки делятся на музыкальные и шумовые.

Кода - заключительная часть музыкального произведения (завершающая его в целом).

Марш - музыкальное произведение четкого ритма, мужественного звучания, предназначенное для сопровождения коллективного шествия

Нота - знак, при помощи которого записывается высота и длительность звука.

Соло - исполнение произведения (или его части) одним певцом или музыкантом.

Темп - скорость исполнения музыки.

Трио - музыкальное произведение для трех исполнителей.

Этюд - инструментальная музыкальная пьеса, основанная на определенном приеме и предназначенная в основном для развития техники исполнения.

4 раунд

Музыкальный

Крокодил

Правила игры

Показывая слово, вы можете:

- двигать любой частью своего тела — хоть ушами;
- принимать любые позы — вплоть до стояния на голове;
- отвечать на вопросы отгадывающих жестами;
- рисовать жестами на стене или другой плоской поверхности;
- указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые оказались при вас, когда вы пошли показывать слово;
- показывать словосочетание в несколько приемов, разбив его на отдельные слова.

Показывая слово, вы НЕ можете:

- разговаривать, намеренно издавать любые звуки (кроме выражения эмоций);
- показывать на любые предметы, кроме тех, которые имеете при себе, брать их в руки, пользоваться ими;
- произносить слова беззвучно, одними губами;
- показывать отдельные буквы;
- рисовать (даже если у вас при себе были ручка или карандаш) и вообще оставлять видимые следы на любой поверхности;
- показывать слово по частям или по слогам.

Количество очков команды зависит от количества правильных ответов.

Дирижер	вокалист	гитарист
Барабаны	Солист	композитор
Балет	опера	диджей
Рокмузыка	концерт	марш
Песня	пиано	форте
Крецендо	мажор	минор
Рэпер	диминуэндо	домристка
Балалаечник	фортепиано	трубач
Баян	арфа	аплодисменты

ПОКЛОН	волнение	медиатор
Смычок	сольфеджио	дирижерская палочка
Подставка	пульт	металлофон
Контрабас	домра альт	аккордеон
саксофон	Золушка	Снегурочка
Флейта	Чебурашка	бэк - вокал
Вальс	караоке	Хор
Лезгинка	Ламбада	Серенада
Экзамен	Пою номер по сольфеджио	Пишу музыкальный диктант

Аппликатура	Клавиатура	Колки
Партитура	Розетка	Дека
Обечайка	Гриф	Порожек

Заключение

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление учащегося познавательной деятельности. Преподаватель должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий студентам эффективно и качественно усваивать программный материал, поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на занятиях и во внеурочное время.

Игра помогает общению, она может способствовать передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций, таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность.

Поэтому если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное путешествие в мир знаний. Одним из этих подходов является игра, сильнейший фактор психологической адаптации ученика в новом пространстве.

Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь учащихся в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности студента: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от преподавателя больших усилий. В процессе подготовки учебной (дидактической) игры он сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток времени на проведение игр и др. Бытует мнение среди преподавателей:

«Если мы будем играть во время уроков, когда же мы будем учиться?». Однако проблемы эти по большей части происходят от непонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания студентов.

На основе вышесказанного сделать следующие выводы:

1. На уроках в музыкальной школе целесообразно применение интеллектуально-развлекательных игр.
2. Применение игр развивает умение работать в коллективе.
3. Применение игр повышает интерес к музыкальному искусству.

Используемая литература

1. Словарь иностранных музыкальных терминов / Т.С.Крунтяева, Н.В.Молокова, А.М.Ступель. – Л., 1994.
2. И. В. Способин. Элементарная теория музыки. — 8-е изд. – М.: Музыка, 1984.
3. [http://gameshows.ru/wiki/Подмосковные_вечера_\(Описание_игр\);](http://gameshows.ru/wiki/Подмосковные_вечера_(Описание_игр);)
4. Википедия;
5. Анисимова Г.И. 100 музыкальных игр для развития детей. – Ярославль: Академия развития, 2007.
6. Ильина Г.А. Особенности развития музыкального ритма у детей // Вопросы психологии. 1996. № 1.
7. Образцова Т.Н. Музыкальные игры для детей младшего школьного возраста. М.: Этрол ЛАДА, 2005.
8. Савченко Е.В. Внеклассные мероприятия: музыкальные игры-конкурсы. М.: «ВАКО». 2007.

ПРИЛОЖЕНИЕ

