

Игровые технологии как средство развития творческих способностей
на уроках сольфеджио в детской музыкальной школе.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Аннотация.....	3
Введение.....	4
Глава I. Теоретико-методологические принципы применения игровых технологий для развития творческих способностей на уроках сольфеджио.....	7
I.1 Сущность и содержание понятий «игровые технологии в образовании», «творческие способности».....	7
I.2 Психолого-педагогические условия эффективного применения игровых технологий на занятиях по сольфеджио.....	12
Глава II. Методическая модель развития творческих способностей учащихся детской музыкальной школы на уроках сольфеджио средствами игровых технологий.....	16
II. 1 Концепция и содержание методической модели.....	16
II.2 Порядок реализации методической модели в условиях индивидуально-группового формата работы.....	24
Заключение.....	30
Список литературы.....	30
Приложение.....	32

АННОТАЦИЯ

Данная методическая разработка посвящена принципам создания и реализации игровых образовательных технологий на занятиях сольфеджио у учащихся детских музыкальных школ. Основная цель работы заключается в формировании целостного представления у педагога об оптимальных с точки зрения развития творческих способностях учащихся видах и способах применения игровых технологий. В первой главе на основании сравнительного анализа научной литературы и личных методических исследований автор определяет ключевые для данной методической разработки понятия и определяет круг наиболее значимых психолого-педагогических условий использования образовательных игровых технологий на уроках сольфеджио в учреждениях системы дополнительного образования, а также определяются основные виды игровых технологий, адекватных содержанию дисциплины. Во второй главе определяются идейные основания предлагаемой методической модели, характеризуется содержание приемов и упражнений, а далее описывается структура образовательного процесса, основанная на спиралевидном принципе. В заключение автор делает вывод об особенностях реализации представленной методической модели в современных учреждениях системы дополнительного образования, после чего следует примерная схема цикла из трех занятий.

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность данной работы обусловлена становящимся все более острым социальным запросом к повышению качества образовательного процесса учащихся музыкальных классов учреждений системы дополнительного образования, и как источника будущих профессиональных кадров в современном музыкальном искусстве, и как источника общего психофизического (интеллектуального, эмоционального, интеллектуального и проч.) развития подрастающего поколения.

Вне зависимости от конкретного направления этого процесса, вне зависимости от основной специальности, осваиваемой учащимся, дисциплина «Сольфеджио» составляет важнейший его компонент с точки зрения формирования «центральных» навыков в любой сфере музыкального творчества: музыкальных мышления, слуха, системы музыкально-эстетических ценностей. Именно поэтому совершенствование методов обучения сольфеджио становится все более популярным предметом исследования в современной музыкальной педагогике. Параллельно происходит возрастает интенсивность научных изысканий и инновационных методических разработок в области адаптации традиции учебно-игровых практик к целям и задачам музыкально-образовательного процесса на современном этапе его развития.

Игра является одним из древнейших и наиболее многофункциональных способов обучения детей какому бы то ни было виду деятельности. Современный же образовательный процесс (не только музыкальное воспитание) предполагает такие переосмысление и адаптацию игровой активности учащегося, при которых будет достигнута основная цель гуманистического индивидуально-ориентированного обучения – максимальное раскрытие уникального творческого потенциала каждого из учащихся. В этом плане, изучение потенциала игровых образовательных технологий, а также выведение принципов их разработки и порядка

применения на занятиях по сольфеджио в детских музыкальных школах (и других типах учреждений системы дополнительного образования) составляет одно из наиболее значимых направлений в современных музыкально-педагогических исследованиях.

Соответственно, **цель** данной работы можно сформулировать следующим образом – сформировать целостное представление о сущности, содержании игровых образовательных технологий на современном этапе развития музыкального воспитания и определить в виде конкретно-практических методических рекомендаций способы и пути их конструирования и применения в процессе развития творческих способностей детей на уроках сольфеджио в учреждениях дополнительного образования.

В процессе создания данной методической разработки использовались следующие **теоретические и практические методы**:

- сравнительный анализ и применяемые в его рамках индуктивный, дедуктивный методы, метод классификации и абстрагирования, научной психолого-педагогической литературы по вопросам работы над формированием творческих способностей учащихся в ходе музыкального воспитания, применения игровых технологий в образовании, современном понимании целей и задач дисциплины «Сольфеджио», позволивший уточнить содержание понятия «игровые технологии в образовании», «творческие способности»;

- системный анализ личного педагогического опыта; включенное наблюдение, опрос, моделирование, педагогический эксперимент, позволившие выработать целостное представление о принципах создания эффективных игровых технологий и их применения на уроках сольфеджио для формирования и развития творческих способностей детей.

Указанной целью определена структура исследования: введение, две главы, заключение, список литературы, приложение.

Первая глава посвящена теоретико-методологическим принципам организации эффективного образовательного процесса учащихся музыкальных классов учреждений системы дополнительного образования на уроках сольфеджио средствами игровых технологий. В первом разделе на основе сравнительного анализа научной педагогической литературы автором выводятся терминологические дефиниции ключевых в данной работе понятий. Во втором разделе, на основании индуктивного подхода в рамках анализа научной литературы, актуальных, используемых в реальном учебном процессе, программ и методических разработок, а также изучения педагогического опыта, формулируются основные психолого-педагогические условия и принципы эффективных конструирования и реализации игровых технологий для раскрытия творческих способностей детей на уроках сольфеджио в учреждениях дополнительного образования.

Вторая глава включает последовательные описание авторской концепции применения игровых технологий на уроках сольфеджио, воплощенной в системе конкретных методических рекомендаций, описание порядка (сценария) их применения в рамках реального учебного процесса детей. После суммирования ключевых выводов работы (в заключении) и библиографического списка в Приложении приведен пример реализации представленных рекомендаций в рамках одного занятия.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ НА УРОКАХ СОЛЬФЕДЖИО

I.1 Сущность и содержание понятий «игровые технологии в образовании», «творческие способности»

Рассмотрим содержание основных понятий данной методической работы.

Понятие «образовательные игровые технологии» («игровые технологии в образовании», «педагогические игровые технологии») пришло в педагогический вокабуляр во второй половине XX столетия в контексте общемировых тенденций концептуальной и методической трансформации педагогических практик, приведших к окончательной утверждению в качестве базовой гуманистической парадигмы, согласно которой личность учащегося является динамической системой с непредсказуемым вектором развития. В соответствии с этой парадигмой методическое обновление педагогических практик осуществлялось за счет интеграции в них методов и приемов, которые способствовали раскрытию индивидуального творческого потенциала личности. Методы и приемы, построенные на игровом процессе стали в них одними из важнейших.

В настоящее время, в науке существует множество интерпретаций понятия «игра», и, учитывая, конкретно-практическую специфику данной методической разработки мы будем использовать следующее определение: понятие «игра» – это «термин, обозначающий широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемой обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности» [2].

Обычно выделяют следующие функции игры: психофизическая релаксация (широкий комплекс игр для отдыха от конкретно-практической трудовой деятельности), социализация (усвоение социальных норм через

игровое командное взаимодействие), преемственность культурных ценностей (игры, являющиеся частью традиции), прогноз (отработка через игру, вариантов развития ситуации) [6, с. 302].

В основе современных представлений педагогической науки об игровой деятельности лежит разработанная в XX столетии в рамках отечественных и зарубежных психологических школ система знаний и данных о деятельности вообще. Центральной здесь, конечно является теория ведущей деятельности, разработанная представителями и последователями «круга Выготского-Лурии», согласно которой характеристики личности на каждом из возрастных этапов определяются характерной для этого периода ведущей деятельностью – деятельностью требующей наибольшей эмоциональной и интеллектуальной вовлеченности индивида.

Сравнительный анализ работ последователей Л.С. Выготского и, прежде всего, А.Н. Леонтьева [4] позволил прийти к заключению, что сущность, содержание и значение игровой деятельности в разные возрастные периоды жизни человека претерпевает значительные изменения, как в содержательном, так и в качественном, так и в количественном аспектах. Для детей всех категорий дошкольного возраста различные формы игры составляют ведущую деятельность, определяющую динамику развития широчайшего спектра их интеллектуальных, коммуникативных и иных навыков как личности и как части социума. Дети младшего школьного возраста переживают пик игровой активности, но при этом функционал ее качественно меняется – игра становится способом психофизической релаксации, а ведущей становится учебная деятельность. Для подростков же и взрослых игра представляет собой одну из форм досуга.

Из вышесказанного следует очевидный вывод о том, что способ использования игры в образовательном процессе должен быть разным в зависимости от возраста – для дошкольников игра является единственным средством обучения, для учащихся более старших категорий, игровая деятельность является дополнением к основному учебному процессу,

разработка которого требует от педагога подлинного мастерства, ювелирной точности и баланса. Все это нужно для того, чтобы игра в своем эмоциональном и телеологическом аспектах не стала противоречащим цели и задачам основного учебного процесса компонентом, а была именно качественным, усиливающим его эффективность элементом работы.

Собственно, вышесказанное подтверждено не десятилетиями, и не столетиями, а тысячелетиями педагогической практики – интуитивно, на основании исключительно симпрактического опыта, педагоги древнейших, средневековых и новейших цивилизаций по-разному формируют учебно-игровой инструментарий для разных возрастных категорий учащихся. Другое дело, что недостаток теоретического осмысления процесса, сдерживает раскрытие его потенциала, что особенно заметно на примере учащихся младшего школьного возраста музыкальных классов. Данный возраст, как уже было отмечено, характеризуется пиком игровой активности в ситуации, когда сама игра уже не является ведущей деятельностью.

«Игра в себя всегда связана с «воображением» себя, с вненаходимостью по отношению к себе, с созданием образа себя, а не просто с воссозданием себя реального. В этом смысле все детские игры – это игры в себя, так как любая игра предполагает отделение от себя, завершение себя с позиции роли, а в то же время и незавершенность, примеривание различных ролей, несводимость к ним» - делает важное уточнение философ Э.В. Патраков [6, с. 302].

С этой точки зрения, игра также выступает как важнейший инструмент развития абстрактного и ассоциативного мышления ребенка, его творческого воображения и, что особенно важно, его творческой деятельности. В этом плане эффективность игры может быть объяснена тем, что отсутствие конкретно-практических задач в деятельности способствует психоэмоциональному раскрепощению ребенка, что является важнейшим фактором активизации творческой деятельности.

Существует также и довольно широкий ряд толкований понятия «педагогические технологии», и в данном исследовании мы будем придерживаться одного из наиболее всеобъемлющих на наш взгляд, согласно которому, педагогические (или образовательные) технологии – это «совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса» [3].

В таком случае под игровыми технологиями в образовании следует понимать образовательный процесс, направленный на достижение конкретных учебных целей, которыми определяется порядок, компоновка и содержание методов и приемов работы, основанных на игровой деятельности или отдельных ее элементов.

Современные игровые образовательные технологии отличаются от игры как традиционного средства обучения глубоким теоретическим обоснованием (опирающимся на новейшие научные данные), позволяющим более корректно определять цели, структурировать методы и формировать их содержание.

Существует достаточно много классификаций игровых образовательных технологий: на основании характера деятельности, характера образовательного процесса, характера игровых действий, характера среды, количества участников и т.д.

С нашей точки зрения, разумно классифицировать игровые технологии на основании конкретных целей и задач учебной деятельности. В этом плане, рассуждая об обучении музыкальному искусству, можно указать на следующие типы технологий, согласно направленности их воздействия:

- технологии, развивающие сенсомоторные исполнительские навыки;
- технологии, развивающие музыкальное восприятие и музыкальное мышление.

Термин «творческие способности» также является одним из наиболее инвариантно-толкуемых в современной психологической и педагогической науке. Учитывая, что большинство современных концепций, описывающих сущность и структуру способностей, «произрастают» из теории психолога Б.М. Теплова, мы, изучая его взглядов [9] и его последователей [1] приходим к следующим выводам:

1). Способность не тождественна ни знанию, ни навыку, ни умению, ни компетенции.

2). Способность – это сумма психофизических качеств определяющих качество и скорость усвоения знаний, навыков, умений и компетенций для осуществления конкретных операций в той или иной сфере деятельности.

3). Способность всегда обусловлена двумя группами факторов – онтогенетическими и социальными.

Понятие творчества, как и все остальные, затрагиваемые в данной работе, имеет огромное количество толкований. На основе сравнительного анализа тематической научной литературы мы выбрали следующее определение: «деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно исторической уникальностью» [8]. При этом качественно новым, нестандартным, уникальным, добавим мы, может быть не только результат, но и сам процесс его достижения. Так школьник, решающий задачу по математике из учебника, самостоятельно обнаруживающий алгоритм ее решения, который даже не мог предположить учитель, совершил творческий акт, который, тем не менее, привел к заранее известному результату.

Творчество в музыке – это сложнейшая и инвариантная деятельность, связанная как с созданием новых музыкальных текстов, так и с исполнением музыкальных текстов, предполагающим интерпретацию их образного содержания, а также организацией репетиционного процесса и других компонентов музыкального творчества вообще.

Следовательно, на основании вышесказанного определим творческие способности как совокупность психофизических качеств личности, определяющих качество и скорость усвоения им навыков, знаний и умений для получения в результате той или иной деятельности ценного уникального результата, либо обнаружения уникальных алгоритмов этой деятельности.

Суммируя **выводы** данного раздела, отметим что:

1). Игровыми технологиями в образовании следует считать образовательный процесс, направленный на достижение конкретных учебных целей, в том числе раскрытие уникального творческого потенциала учащегося, и состоящий из созданных или подобранных методов и приемов в соответствии с заданными целями, включающими в себя элементы игровой деятельности.

2). Творческие способности - суммы психофизических качеств личности, определяющие скорость и качество усвоения навыков, умений, знаний и компетенций позволяющих осуществлять конкретные операции таким образом, чтобы они приводили к ценному уникальному результату, либо способствовали выработке уникальных алгоритмов для получения результата.

1.2 Психолого-педагогические условия эффективного применения игровых технологий на занятиях по сольфеджио

Данная объектно-предметная область в музыкальной педагогике только начинает получать должное освещение. И на данный момент существует довольно ограниченное количество исследований и методических разработок на данную тематику. В качестве примера приведем статью/методическую разработку Л.А. Южаковой «Игровые технологии на уроках сольфеджио» [11], в которой представлены оригинальные и, безусловно, полезные примеры игровых заданий, позволяющих оптимизировать процесс обретения учащимся навыков, знаний и умений, определяемых целями и задачами дисциплины «Сольфеджио».

Эти цели и задачи, имеют вполне конкретные формулировки. Ниже представлен пример из одной из официальных учебных программ:

«Цель: развитие музыкально-творческих способностей учащегося на основе приобретенных им знаний, умений, навыков в области теории музыки, а также выявление одаренных детей в области музыкального искусства, подготовка их к поступлению в профессиональные учебные заведения.

Задачи:

- формирование комплекса знаний, умений и навыков, направленного на развитие у обучающегося музыкального слуха и памяти, чувства метроритма, музыкального восприятия и мышления, художественного вкуса, формирование знаний музыкальных стилей, владение профессиональной музыкальной терминологией;

- формирование навыков самостоятельной работы с музыкальным материалом;

- формирование у наиболее одаренных детей осознанной мотивации к продолжению профессионального обучения и подготовка их к поступлению в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области искусств» [7].

Опираясь на немногочисленные научные работы, но, прежде всего, в силу недостаточной разработанности исследуемой проблематики, опираясь на собственный педагогический опыт мы выделяем следующие психолого-педагогические условия эффективной реализации игровых технологий для развития творческих способностей учащихся детских музыкальных школ на уроках сольфеджио:

- 1). Обязательность применения нескольких типов игровых технологий, способствующих развитию музыкальности у учащегося. Музыкальность представляет собой «комплекс природных задатков, обеспечивающих возможность воспитания в человеке муз. Вкуса, способности полноценного восприятия музыки, подготовки из него музыканта-профессионала» [5]. А,

следовательно, если речь идет о комплексе навыков, то и развитие их должно осуществляться на основе комплексного подхода. Соответственно, рекомендуется применяться игровые технологии, направленные на развитие музыкально-слухового восприятия; музыкально-аналитических навыков, музыкально-образного мышления, двигательных навыков (в рамках дисциплины сольфеджио речь идет, прежде всего, об управлении голосом), навыков рефлексии.

2). Усвоение знаний, навыков и умений как приоритет применения игровых технологий. Безусловно, игровой элемент на занятиях должен доставлять удовольствие, однако если учащийся получает от него только удовольствие, но раскрытие его творческих способностей в музыке не имеет положительной динамики, то значит применение игровой технологии или ее саму следует считать неэффективными.

3). Приоритет раскрытия творческого потенциала учащегося, предполагающий реализацию индивидуально-ориентированного подхода. Результат творческой деятельности не может быть предопределен заранее сторонним наблюдателем или каким бы то ни было контролером, а, следовательно, не могут быть и предустановлены абсолютно точные критерии его оценивания. В этом плане, педагогу на уроках сольфеджио необходимо знать и понимать максимально полно психофизические особенности каждого учащегося с тем, чтобы максимально адекватно подбирать для каждого из них (даже если речь идет о групповом формате работы) задания и объективно оценивать результат их выполнения.

Подводя **итог данному разделу**, отметим, что реализация указанных психолого-педагогических условий является важным средством достижения целей дисциплины «сольфеджио», и, в целом творческих способностей учащихся учреждений системы дополнительного образования, но не является их гарантией. Это обусловлено тем, что на ход данного процесса влияет множество факторов, которые не возможно учесть полностью в рамках даже

самой подробной методической разработки, и их учет есть предмет конкретно-практической работы педагога.

Выводы главы I.

Игровые технологии в образовании – совокупность методов, приемов и мероприятий, составляющих содержание образовательного процесса, предполагающего раскрытие творческой индивидуальности учащегося и построенные на элементах игровой деятельности.

Творческие способности – суммы психофизических качеств, имеющих онтогенетическую и социальную природу и обусловленных онтогенетическими и социальными факторами, и определяющих скорость и качество усвоения субъектом знаний, навыков, умений и компетенций, благодаря которым он может осуществлять деятельность, приводящую к получению ценного уникального результата, либо обнаруживать уникальные алгоритмы этой деятельности.

Творческие способности в музыкальном искусстве определяют уникальность музыкотворческого, музыкально-исполнительского и других процессов.

Основными психолого-педагогическими условиями применения игровых технологий на занятиях по предмету «Сольфеджио» к учащимся учреждений системы дополнительного образования являются: обязательность применения нескольких, определяющих комплексное развитие музыкальности, видов игровых технологий; усвоение знаний, навыков и умений как приоритет в применении игровых технологий, приоритет раскрытия творческого потенциала учащегося.

ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ ДЕТСКОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ ШКОЛЫ НА УРОКАХ СОЛЬФЕДЖИО СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

II.1 Концепция и содержание методической модели

Важнейшим идейным основанием представляемой методической модели является идея о том, что система учреждений дополнительного образования в России, представленная тысячами образовательных заведений, включая детские музыкальные школы и детские школы искусств, реализует две (как минимум) важнейшие социальные функции – формирование потенциальной профессиональной кадровой базы для профессиональной деятельности в музыкальном искусстве и музыкальной педагогике; обеспечения общекультурного, интеллектуального, духовного и эстетического развития подрастающего поколения россиян. Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации», «Дополнительное образование детей и взрослых направлено на формирование и развитие творческих способностей детей и взрослых, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени. Дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности» [10].

В этом плане содержание методической модели создавалось нами так, чтобы раскрытие творческих способностей учащихся осуществлялось не узконаправленно – исключительно в рамках музыкального искусства, а с ориентированием на охват куда большего числа культурных сфер. Например, к такому охвату способствует изучение в рамках дисциплины «Сольфеджио»

стилей и жанров, от которых можно протянуть «нити» познания к их социокультурной природе.

Для реализации комплексного воздействия на учащегося, как уже отмечалось, в предыдущем параграфе, использовались пять видов игровых технологий сообразно цели воздействия развитие музыкально-слухового восприятия; развитие музыкально-аналитических навыков, развитие музыкально-образного мышления, развитие сенсомоторных навыков, развитие рефлексии.

Однако, крайне важно подчеркнуть, что применение каждого вида технологий, не должно сосредотачиваться только на каком-то одном проявлении каждой из категорий навыков. Например, при работе над развитием навыков управления голосом, педагогу не следует использовать только игровые технологии для развития навыков. Ведь точно также важно, чтобы в этом компоненте формирования музыкальности также «работала» рефлексия, «работал» музыкальный слух, «работали» музыкально-аналитические навыки, позволяющие учащемуся абстрагироваться временно от эмоционального содержания музыкального текста и попробовать осознать его объективные параметры, определяющие характеристики пения.

Разработать конкретные игровые задания абсолютно на все учебные ситуации в рамках освоения дисциплины, особенно учитывая постулированную ранее необходимость применять индивидуальный подход при формировании комплекса заданий для каждого учащегося, не представляется возможным. Соответственно, предельно важным, чтобы педагог, используя представляемую методическую модель, был готов самостоятельно, создавать под цели и задачи каждого конкретного урока, в том числе и импровизируя на ходу, игровые задания.

Для этого им могут использоваться представленные ниже «шаблоны», а могут разрабатываться совершенно новые по содержанию задания, в которых бы соблюдались все указанные в предыдущем параграфе условия и указанные выше принципы.

Рассмотрим примерное содержание каждого из видов игровых технологий.

1). Игровые технологии на развитие слухового восприятия. Здесь речь идет об очень широком комплексе навыков, который условно можно разделить на две большие категории: навыки восприятия, и навыки обработки слуховой информации, формирующие представление о художественном образе. Они развиваются не последовательно, а в комплексе, усложняется лишь музыкальный материал и содержание игровых заданий. При этом на каждом конкретном занятии может использоваться вполне определенная последовательность игр: игры на развитие восприятия, игры на развитие интерпретации, который уже составляют предмет другой категории игровых технологий.

Приведем пример.

Игра «Свойства мелодии». Цель – детализировать восприятие мелодии. Класс делится на две команды человек. Каждая из них получает задание – назвать как можно больше характеристик мелодии: темп, цвет тембра, характер ритма, динамические нюансы, цвет гармонии. Педагог поет одноголосную мелодию трижды с интервалами тридцать секунд, командам дается пять минут на подготовку ответов. Участники одной команды могут и должны совместно продумать ответ, а главное продумать его пояснение. Оценивается и количество данных ответов и качество аргументации. Побеждает та команда, которая укажет все характеристики, а также сможет максимально полно их обосновать. Со временем (по мере реализации учебной программы), задания должны усложняться, вместо односложной характеристики темпа можно указывать темповый план, вместо динамических нюансов – говорить о темповом плане, о тембровой палитре и т.д. Конечно, это предполагает усложнение используемого музыкального материала.

По мере накопления учащимися опыта, педагог может вводить в игру условие анализировать в музыкальном тексте только одну группу параметров, например, тембровую палитру.

2). Игровые задания на развитие музыкально-аналитические навыки.

Цель данного вида игровых технологий заключается в том, чтобы научить учащегося ДМШ осознавать объективные характеристики музыкального текста, а также определять их возможную связь с субъективно воспринимаемым художественным образом.

Игра № 1. «Музыкальный детектив». Цель – научить выявлять важнейшие объективные параметры текста. Игру лучше применять в индивидуальном формате. Педагог предлагает представить учащемуся, что тот является детективом, который способен установить «профиль» мелодии по одному лишь ее звучанию. Количество характеристик пропорционально ступени обучения школьника: от минимального количества – форма – до максимального – форма, жанр, стиль. Немного изменив сценарий игры, можно адаптировать ее под групповой формат. Например, разбив класс на команды, которые представляют собой «следственные группы», которые коллективно прослушивают и обсуждают «профиль» мелодии.

Игра № 2 «Измени мелодию». Класс разбивается на две команды. Педагог дает им одну и ту же мелодию, без указания штрихов, динамики, темпа и без указания длительностей. Представитель одной из команд (первенство определяется жребием), просит участников другой команды исполнить эту мелодию в каком-либо стиле или жанре. Например, исполнить мелодию так, как если бы это был вальс. Противоположной команде нужно придумать (за две-три минуты), как можно превратить ноты без длительностей в ритмико-интонационную структуру, напоминающую вальс. Если команда справляется, то она получает право придумать задание для первой команды. Например, оно может заключаться в том, чтобы превратить звуки в медленный романс. Если команда не справляется, то первая команда дает еще одно задание ей. Игра ведется до трех промахов.

3). Игровые задания на развитие музыкально-образного мышления.

Игра «Образ мелодии». Цель – сделать слуховое восприятие целостным, для того, чтобы в свою очередь оно стало источником представлений о художественном образе. Класс делится по парам. Каждой из пар дается задание - в обсуждении суммировать все характеристики звучания мелодии и попытаться сформулировать ее образ – ассоциации, конкретизированные представления и т.д. – а затем представить изложение этого образа в форме небольшой истории, в которой событийный ряд представлен интонациями. То есть двум учащимся нужно разделить мелодию на сегменты интонационного развития и попытаться представить их как последовательность событий, создающих сюжет. Далее участники поровну делят сегменты и рассказывают историю публично подобному тому, как если бы речь шла о художественном чтении, то есть о выразительном рассказе. Педагогом оценивается, прежде всего, целостность повествования, которая должна отражать целостность мелодической линии и все этапы ее развития – от завязки, до кульминации и к завершению. Также значение имеет точность деления на интонационные сегменты – здесь допустимы разные варианты – деление по фразам, деление по предложениям, деление по периодам, если мелодия представлена более чем одним периодом. Побеждает так пара, которой удастся соблюсти максимальную целостность и соответствие. Эту игру адаптировать под индивидуальный формат учебной работы довольно просто – педагог может сам обозначать «опорные» смысловые точки в повествовании, а учащемуся предлагается восполнить пробелы. Педагог и учащийся могут меняться ролями.

По мере усложнения материала учебной программы и накопления знаний учащегося, игровое задание усложняется. Когда учащиеся уже более или менее осознают сущность стиля и жанра, указания на них педагог может попросить добавить в рассказ.

Игра № 2 «Варианты образа». Цель игры – сформировать представление учащегося вариативности интерпретации художественного

образа и того, различия в интерпретации определяют специфику реализации комплекса выразительных средств в исполнении.

Педагог раздает учащимся ноты с одnogолосным музыкальным текстом и несколько раз играет (или поет) его сам, а затем определяет характер этой мелодии. Класс разбивается на пары. Каждая пара выступает по очереди. Каждый первый из пары повторяет другому названный педагогом характер прозвучавшей мелодии и сам уже указывает доминирующую эмоцию. Например, «в этой теме преобладает лирический характер, и сама она грустная». Второй из каждой пары, должен спеть мелодию в том характере и попыткой воплотить ту эмоцию, которые были названы визави. Слушающий после исполнения должен сказать справился ли тот, кто пел с указанными «параметрами», или нет и объяснить почему (на конкретных примерах – не те штрихи, не тот темп). Далее только что спевший тему учащийся, предлагает первому противоположный эмоциональный компонент – «эта мелодия лирического характера и в ней преобладает эмоция радости». Задача второго заключается в том, чтобы не меняя содержания музыкального текста, так исполнить мелодию, чтобы ее эмоциональная компонента была бы очевидной. Далее слушающий должен сказать, удалось ли другому в его сольфеджировании воплотить эту эмоцию, и если этого, на его взгляд, не произошло, то указать почему. После замечаний оба исполнителя могут попробовать еще раз исполнить мелодию

Выигрывает пара, в которой с первого раза исполнителям удастся просольфеджировать тему, в точности выполнив все указания визави. Второе место отдается паре, в которой достижение результата, произошло, после подробных замечаний участников.

То есть оценивается не только качество сольфеджио, но и умение участников аргументировать свои «претензии» к исполнению (соответственно, данное задание способствует развитию навыков слухового восприятия.

4). Игры на развитие сенсомоторных навыков. Основная цель данной категории заданий заключается в том, чтобы учащиеся развили навыки слухового контроля за сольфеджированием. Подобные задания могут стать важнейшим фактором развития у них мастерства музыкальной фразировки, которые будут реализовываться ими в классах по специальности.

Игра «плюс-минус-плюс». Эта одна из самых вариативных по содержанию игр. В нее можно играть и в групповом, и в индивидуальном формате. Класс делится на группы по трое человек (в зависимости от численности, можно делиться по парам). Педагог дает каждой группе по музыкальному одноголосному тексту, имеющему трехчастную структуру, но в котором отсутствуют динамические и темповые указания. Далее педагог определяет параметры первого раздела каждого из примеров – первый учащийся должен спеть пример в точном соответствии с указанными педагогом параметрами (штрих, динамика, темп, тембр), третий учащийся повторить в точности эти параметры в заключительном разделе, а второй учащийся, который поет средний раздел, должен спеть свой материал, сделав параметры исполнения полностью противоположными. При каждом последующем музыкальном тексте, учащиеся меняются ролями, чтобы каждый успел исполнить каждый из разделов.

Педагог может обойтись и одним примером, но тогда для другой тройки он может попросить исполнить первый и заключительный разделы в том характере, в каком ранее средний раздел исполнял второй участник предыдущей команды, а средний раздел – в характере ранее исполненных первого и последнего.

Выигрывает та команда, которой удастся хотя бы со второго раза подчеркнуть с одной стороны контрасты между разделами, с другой стороны спеть целостную мелодическую линию.

5). Игровые технологии для развитие рефлексии. Их цель – сформировать у учащегося навыки реагирования средствами музыкального

искусства свое восприятия самого себя (своих чувств, своих мыслей) в контексте социальной ситуации.

Содержание этих технологий составляют преимущественно игры импровизационного характера. Например, игра «Мое настроение». Педагог предлагает учащимся нотный текст из одного-двух мотивов. Каждому учащемуся дается время на ознакомление с текстом (пять-десять минут). После этого, педагог просит каждого из учащихся «достроить» в пении мотив до периода (или просто до целостного мелодического высказывания), так чтобы оно отображало его эмоциональное состояние на данный момент. Учащемуся не следует пояснять его вербально, ему надо лишь спеть.

Затем педагог дает задание выстроить другой вариант мелодии, который бы отображал его эмоцию, если на уроке он получит плохую оценку за свои усилия. Затем ему предлагается построить мелодию, отражающую его состояние, если он получит самую высокую оценку за свои усилия на уроке.

Каждый из учащихся повторяет все три задания. Педагог может их варьировать. Чтобы избежать нечаянных повторов в мелодических структурах у учащихся, которые слышат, как поют те, кто перед ними, педагогу желательно подготовить отдельно для каждого учащегося свой мотив и выдавать ему его непосредственно перед выполнением задания.

Выигрывает тот, кто сможет представить три импровизации разные по характеру, но представляющие целостные мелодии.

Количество импровизаций, а также эмоциональных состояний, которые они отображают можно множить до бесконечности, в зависимости от уровня подготовки учащегося.

Подводя **итог данному разделу** необходимо заострить внимание на том, что в каждом из представленных игровых заданий для каждого учащегося (о каком бы формате – индивидуальном или групповом – не шла бы речь) существует пространство, в котором он может опираться исключительно на свой творческий потенциал, на свою интуицию, «чутье»,

где он вынужден будет создавать нечто новое, или искать нестандартный алгоритм «решения задачи». Именно поэтому представленный комплекс игровых заданий претендует на то, что он будет способствовать развитию творческих способностей учащегося. И педагог в случае, когда придется придумывать игровое задание под конкретную учебную ситуацию, должен обязательно учитывать, что такое «пространство» должно быть и в его заданиях.

II.2 Порядок реализации методической модели в условиях индивидуально-группового формата работы

Современный образовательный процесс в музыкальных классах учреждений системы дополнительного образования и описывающие его рабочие программы разных дисциплин в настоящее время строятся на основе спиралевидного принципа, при котором каждый учебный год представляет собой цикл из одного и того же набора тем, к которым учащийся каждый раз возвращается на новом, все более сложном уровне.

Собственно, косвенно мы уже выделили этот принцип при описании содержания различных игровых программ. Как уже неоднократно отмечалось в отношении примеров игр, по мере освоения учебной программы, педагог может использовать одни и те же игры, просто увеличивая уровень их сложности за счет дополнительных условий, дополнительных параметров, а также за счет повышения критерий определения победителя в игре, разумеется, перед этим ставя игроков в известность об изменениях.

Считаем важным подчеркнуть, что игровые технологии при всей их полезности все же не должны полностью составлять содержание занятий. Подобное было бы уместным в случае детей старшего дошкольного возраста, для которых игровая деятельность является ведущей, но для более старших возрастных категорий, учебная деятельность в ее «классической» форме составляет основную часть содержания занятий. В этом плане игровые

технологии, прежде всего, следует рассматривать как исключительно полезное дополнение образовательного процесса.

Так, например, если речь идет о младших классах ДМШ, то в них доля игровых технологий должна быть больше, чем в классах старших. Это обусловлено, как минимум двумя причинами. Первая заключается в том, в начальных классах ДМШ, как правило, учатся дети младшего школьного возраста, которые, несмотря на то, что их ведущей деятельностью является учебная, переживают пик игровой активности, что можно использовать в учебных целях. Для учащихся старших классов, подобные игровые технологии будут в большей степени выполнять функцию психологической релаксации, функцию инструмента решения наиболее трудных учебных задач в сольфеджио, а, следовательно, и доля «игр» а этапе старших классов должна стать меньше. И здесь мы подходим ко второй причине того, почему доли игровых заданий в разных классах должны быть разными. Для учащихся начальных классов (в особенности, для первоклассников) игровой формат значим по той причине, что учебную и творческую неудачу в силу возрастных психологических особенностей, они будут переживать тяжелее. Безусловно, подросток более уязвим к критике, однако с точки зрения последствий «не вовремя» поставленной оценки, она имеет большие негативные последствия именно для начинающего учебный путь. В этом плане игровые технологии позволяют системно снижать «бремя вины» за неудачу, концентрируя внимание учащегося на самом процессе игры.

В то же время для учащегося старших классов, когда оценки уже выставляются в строгом соответствии с достижениями, игровые задания могут использоваться и для психоэмоционального раскрепощения – важнейшего фактора раскрытия творческого потенциала и для решения наиболее трудных задач в освоении музыкального материала, при ошибке в которых риск получить плохую оценку слишком велик и отвлекает учащегося при выполнении заданий.

Однако для всех возрастных категорий учащихся игровые технологии представляют собой возможность полного погружения в процесс творчества, стимулируемый дополнительными положительными ощущениями – желанием выиграть.

Не следует пытаться уместить все представленные пять видов игровых технологий в рамках одного урока. Это будет заниматься слишком много времени (возможно, даже все занятие), что входит в противоречие с предыдущей рекомендацией. Возможно даже, педагог сочтет уместным на каких-то уроках и вовсе обходиться без игровых технологий. Тем не менее, мы, опираясь на собственный опыт преподавания полагаем, что разумно использовать представленный комплекс в рамках цикла из трех занятий (учитывая, что частота уроков в ДМШ обычно составляет одно занятие в неделю). Первое занятие может быть посвящено игровым технологиям, позволяющим усовершенствовать музыкальное восприятие учащихся, а также играм на развитие сенсомоторных навыков. Второе занятие можно посвятить развитию образного мышления и музыкально-аналитический навыков. Третье – развитию навыков рефлексии. Далее цикл повторяется и в каждом случае будет иметь место усиление сложности отрабатываемых навыков: от самых «поверхностных» (слушание) к самым «глубоким» (творческое предъявление себя в игровом пространстве). Впрочем, подобная «иерархия» весьма условна, поскольку динамика усвоения каждой из категорий навыков определяется индивидуальными различиями в способностях.

Важнее подчеркнуть другое – желательно обращаться к пяти представленным игровым технологиям не хаотично, и не «расбрасывая» упражнения на длительные временные отрезки, а предлагая все пять типов заданий в течение небольшого срока.

Содержание музыкального материала для игровых заданий должно в целом соответствовать плану в учебной программе. Это необязательно должно быть стопроцентное соответствие, но если учащиеся уже стали

работать с мелодиями. Включающими гармонические модуляции, то разумно, предлагать им игровые задания, в материале которых присутствуют модуляции. Так будет соблюден спиралевидный принцип.

Более подробно структура цикла и места в нем игровых заданий представлена в приложении, здесь же мы укажем, что игровой компонент может вводиться в занятия по-разному. Например, с него можно начинать занятие, чтобы учащиеся немного раскрепостились для дальнейшей работы, а, затем, вновь вводить через минут двадцать-двадцать пять от начала урока, чтобы дать переключить их внимание на материал отличный от основного. Можно отводить игровому компоненту отдельную часть урока (например, первую, или, наоборот вторую часть). Возможно, педагог сам найдет для каждого класса оптимальный режим применения игрового компонента.

Опираясь на результаты собственной педагогической практики, автор считает необходимым поделиться следующим наблюдением – как правило, наиболее эффективной работа с игровыми заданиями с учащимися начальных классов ДМШ, становится тогда, когда в среднем на игровой компонент отводится до двадцати минут. В старших классах такой показатель составляет примерно десять минут

Подводя **итог данному разделу** необходимо подчеркнуть, что по мере перехода учащихся на все более высокие ступени учебного процесса, функция игрового компонента будет меняться. И если в младших начальных классах игровые технологии, несмотря на то, что они представлены в гораздо большем объеме, в большей степени используются по необходимости, то в старших классах – они становятся инструментом, которым можно обходиться с гораздо большей свободой выбора, а, следовательно, творческое начало будет представлено сильнее именно в старших классах.

Выводы главы II.

Для развития творческих способностей учащихся ДМШ на занятиях сольфеджио рекомендуется использовать пять видов игровых технологий, дифференцируемых по направленности воздействия: сенсомоторные навыки,

музыкально-образное мышление, музыкальное восприятие, рефлексия, музыкально-аналитические навыки.

При этом каждая из технологий не применяется только для одного типа воплощения навыков – например, работа над музыкально-аналитическими навыками не может быть обособленной от работы над навыками художественного мышления.

Каждое игровое задание должно предполагать наличие в нем «пространства», в котором учащийся вынужден был бы активизировать свои творческие силы.

Доля и значение игровых технологий в образовательном процессе учащихся ДМШ меняются по мере их перехода из класса в класс. В младших классах доля игровых заданий больше, но в старших классах значение их может быть выше.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Представленная в работе методическая модель, как уже неоднократно подчеркивалось, должна реализовываться всегда с учетом конкретных психофизических особенностей (оказывающих влияние на формирование музыкальности) учащихся класса. Модель описана так, чтобы выделить в ней пространство вариативности именно по этой причине. Однако главной, на наш взгляд, проблемой, могущей возникнуть при ее реализации и которую, надо признать, преодолеть довольно сложно, является огромная разница в уровне между учащимися, собранными в одном классе.

И здесь очень многое зависит от умения педагога, нейтрализовывать за счет реализации индивидуального подхода, негативный эффект от этой разницы, который может ярко проявиться во время «командных» игр. Индивидуальный педагогический опыт автора показывает, что в них, к примеру, наиболее слабых учащихся можно ставить в группы, пары, тройки, к сильным учащимся, для того, чтобы их навыки формировались под влиянием положительных примеров. Однако это создает трудности в оценивании результатов игры. Отстающий учащийся не должен думать, что высокий результат команды, произошел благодаря и его участию, если он совершенно не старался. То есть при таком подходе оцениваться должен не только результат, но и старания, прикладываемые к его достижению теми, кто демонстрирует более медленную динамику. Однако и такой подход не идеален и может стать причиной дополнительных проблем для оценивания результатов.

Таким образом, интуиция, опыт и умение выстраивать благоприятствующую процессу обучения коммуникацию также являются значимыми факторами эффективности предложенной модели.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дружинин В. Н. Психология общих способностей / В. Н. Дружинин. - 2-е изд. - СПб. [и др.] : Питер, 1999. - 356 с.
2. Игра. Философский энциклопедический словарь. — М.: Советская энциклопедия. Гл. редакция: Л. Ф. Ильичёв, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалёв, В. Г. Панов. 1983. [Электронный ресурс] // Электронная библиотека научных справочников «Академик». — URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/411/%D0%98%D0%93%D0%A0%D0%90 (дата обращения: 12.03.2022)
3. Коджаспирова Г.М. Педагогические технологии // Педагогика. — М.: Юрайт, 2015 [Электронный ресурс] // Studme.org. — URL: https://studme.org/46405/pedagogika/pedagogicheskaya_tehnologiya (дата обращения: 12.02.2022)
4. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. — М.: Смысл, 2005. — 352 с.
5. Музыкальность. Музыкальная энциклопедия. — М.: Советская энциклопедия, Советский композитор. Под ред. Ю. В. Келдыша. 1973—1982. [Электронный ресурс] // Электронная библиотека научных справочников «Академик». — URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_music/5243/%D0%9C%D1%83%D0%B7%D1%8B%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C (дата обращения: 12.03.2022)
6. Патраков Э.В. Философские основы применения игры в практике психологической помощи // Азимут научных исследований: педагогика и психология. — 2016. — Т. 5. - № 3. (16). — С. 301 – 303.
7. Примерная программа по предмету «Сольфеджио». - Детская Школа Искусств. Дополнительные предпрофессиональные общеобразовательные программы в области музыкального искусства «фортепиано», «струнные инструменты», «духовые и ударные инструменты», «народные

- инструменты». – Нягань, 2014 [Электронный ресурс]. – URL: <https://studfile.net/preview/5756400/page:2/> (дата обращения: 12.03.2022)
8. Творчество. Краткий психологический словарь. — Ростов-на-Дону: «ФЕНИКС». Л.А.Карпенко, А.В.Петровский, М. Г. Ярошевский. 1998. [Электронный ресурс] // Электронная библиотека научных справочников «Академик». — URL: <https://psychology.academic.ru/2532/%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE> (дата обращения: 12.03.2022)
9. Теплов Б.М. Психология музыкальных способностей. – М. -Л.: АПН РСФСР, 1947. - 355 с
10. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022). Статья 75. Дополнительное образование для детей и взрослых [Электронный ресурс] // Юридический портал «КонсультантПлюс». – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/2f0cff66d896f7b9817e26dba7e5f3207df5c43e/ (Дата обращения: 14.02.2022)
11. Южакова Л.В. Игровые технологии на уроках сольфеджио // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2015.- № 10 (53). – С. 76 – 81.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Пример реализации игровых технологий в цикле из трех занятий
(первый класс ДМШ, второй семестр)

Первое занятие

Количество учащихся в классе – 6 человек

Тема занятия: мажорная ладовая структура.

Первая часть – 7-10 минут.

Педагог приветствует учащихся и предлагает им в качестве «разминки» к занятию игру «Свойства мелодии» (Технология для развития музыкального восприятия).

Давайте для начала сыграем в игру «Свойства мелодии». Прошу вас разделить на две команды по три человека. Сейчас я сыграю (или спою) три раза для вас мелодию, возможно, кто-то из вас уже ее знает. Каждая команда пусть возьмет по одному листку обычной бумаги и одну ручку. Кто один из каждой команды будет записывать. Прослушайте внимательно и потом попытайтесь на листке бумаги дать очень краткие характеристики (одно слово, или одна-две фразы) следующим особенностям мелодии:

- темп;

- цвет тембра;

характер ритма;

динамические нюансы

Вам нужно будет кратко охарактеризовать каждую из них. Например, темп может быть быстрым, медленным, умеренным. Цвет тембра необязательно писать конкретно. Вы можете просто попытаться его оценить как темный или светлый. Когда вы обсуждаете нюансы, попробуйте указать только наиболее яркий нюанс, который звучит в самом громком месте. Ритм вы можете характеризовать как острый, повторяющийся, или например назвать ритмическую фигуру синкопированной – то что вам кажется наиболее заметным.

Обязательно обсудите каждый ответ между собой, но так, чтобы участники другой команды не слушали. Запишите ответы на листке, сдайте мне их и будьте готовы аргументировать каждый свой ответ.

Рисунок 1. Мелодия русской народной песни «Во поле береза стояла»



Играет три раза с интервалом в 30 секунд. Учащимся дается пять минут на подготовку ответов. Листки сдаются педагогу, педагог их читает. А затем просит каждую команду дать пояснения.

*Так, ну что же, сегодня победила команда № 1. Вы указали, что темп умеренный, удобный для пения. Также вы сказали, что тембр звучания скорее светлый, чем темный, отметили повторяемость с небольшими изменениями ритмических фигур, выделили, что в самых ярких эпизодах звучит *mezzo forte*. Молодцы! Команда № 2 никак не охарактеризовала ритм, и ничего не сказала о динамических нюансах и проиграла. Ничего, мы сыграем в эту игру еще не один раз.*

Вторая часть – 20 минут от урока. Изложение основного материала.

Третья часть – игровое задание (игровое задание на развитие сенсомоторных навыков).

А теперь давайте снова сыграем в игру «Плюс-минус-плюс». Разбейтесь, пожалуйста, снова на две команды по три человека. Каждой из вас даю музыкальный пример. Посмотрите на него внимательно и негромко пропойте, или (у кого получится) пропойте про себя.

Рисунок 2. Музыкальный пример.



А теперь поработаем с командой № 1. Спойте этот пример втроем следующим образом. Первый поет такты: 1 – 3 громко (но не переходя на крик конечно) и с максимальным акцентом на каждой ноте в темпе Allegretto). Второй – поет с такта 4 до такт 6, но ровно наоборот – в тихой динамике, максимально плавно (legato) и, конечно, медленнее чем Allegretto, но не сильно медленнее. А третий должен максимально точно воспроизвести характер пения первого.

Поют.

Спели, молодцы, а теперь поменяйтесь ролями

Поют.

И еще раз поменяйтесь

Поют.

А у второй команды будет немного другое задание. Первый и третий участники поют первый и последний раздел рiапо, максимально плавно. А второй участник, наоборот поет средний раздел ярко с акцентом на каждом звуке.

Поют.

Спели, молодцы, а теперь поменяйтесь ролями

Поют.

И еще раз поменяйтесь ролями.

Ну что же, сегодня победила команда № 1. У них уже со второго раза стали получаться контрасты.

А теперь расскажите мне пожалуйста, какие тональности встречаются в этой мелодии?

Завершение урока. Домашнее задание – 3-5 минут.

Второе занятие.

Тема «Ладовая структура натурального минора»

Приветствие и первая часть урока длятся примерно 15 минут.

Вторая часть урока (10 минут).

А теперь давайте отдохнем немного и попробуем сыграть в музыкальных детективов. Мне нужно несколько добровольцев, остальные пусть составят группу поддержки. Вы будете подсказывать, если что.

Итак, каждый из вас троих добровольцев сейчас трижды послушает одну и ту же небольшую мелодию. Представьте что каждый из Вас детектив, который способен опознать мелодию по одному только ее звучанию, а дальше составить полный ее профиль. Каждый из вас по очереди будет вызываться в класс (остальные из добровольцев стоят за дверью) и слушать трижды одну и ту же мелодию, а потом постараться назвать следующие параметры:

- какова ее форма (если сможете скажите, сколько в ней фраз);
- какова ее тональность;
- что это по жанру;
- в какую эпоху она была написана.

А потом группа поддержки и я обсудим в вашем присутствии кто из «детективов» лучше всего ответил.

Двое уходят за дверь, один остается в классе и для него трижды исполняется следующая тема (Рисунок 3).

Рисунок 3. В.А. Моцарт. Аллегретто.



Первый отвечает, остается в классе, слушает как отвечает второй, затем третий.

Обсуждение с группой.

Ну что, ближе всего, к истине оказался второй «детектив», который правильно указал форму – период из двух предложений неповторного строения, указал вокальный и танцевальный характер. А вот в остальном не справился никто.

Третья часть урока – объяснение основного материала (10 минут).

Четвертая часть урока – игровое задание (технологии развития музыкально-образного мышления – 10 минут).

Ну что, снова поиграем. Возьмем ту же мелодию, с которой мы играли в детективов раньше. Разбейтесь, пожалуйста, на пары. Послушайте, я сыграю эту мелодию снова.

Играет.

А теперь, пожалуйста, в парах попробуйте представить эту мелодию в виде истории. Структуру Вы уже примерно знаете, попробуйте распределить «историю» по ролям и рассказать, что же может описывать эта мелодия. Даю вам по 5 минут. Рассказ в итоге должен занимать не более двух минут у каждой пары.

Ждет.

Пары рассказывают.

Ну что же, я думаю, что победила третья пара, которая рассказала краткую историю о том, как двое подходят друг к другу и начинают танцевать.

Домашнее задание -3 минуты.

Третье занятие

Тема: гармонический минор.

В течение 25 минут урок протекает в обычном режиме – проверка домашнего задания, объяснение нового материала, выполнение упражнений.

Предпоследняя часть урока – 15 минут (технологии на развитие рефлексии).

А теперь я предложу вам игру под названием «Мое настроение». Каждый из вас должен будет импровизировать следующим образом. Я дам два мотива. Первые три участника должны будут импровизировать на нем, а трем другим участникам я дам другой мотив, работать будем с ним. Победит тот, кто лучше всего справится с импровизацией. Не нужно сложных импровизаций. Просто голосом попробуйте довести мотив до завершенной простой мелодии.

Итак, вот первый мотив.

Рисунок 4. Мотив для последующих импровизаций



Обращается к первому участнику: попробуй на ходу досочинить мотив до мелодии, которая бы воплотила твоё настроение прямо сейчас.

Поет.

А теперь попробуй сочинить из этого мотива другую мелодию, которая бы отразила твоё настроение, если ты сегодня получишь плохую оценку.

Поет.

А теперь попробуй сочинить мелодию из этого же мотива, которая бы отразила твоё настроение, если ты получишь сегодня самую высокую оценку.

Поет.

С оставшимися двумя работа проводится аналогичным образом, но последовательность заданий меняется.

А теперь попробуем поработать с тремя другими участниками.

Работа проводится аналогичным образом со следующим мотивом (рисунок 5).

Рисунок 5. Мотив для последующих импровизаций



Ну что же, сегодня побеждает в индивидуальных состязаниях, участник № 5, который смог симпровизировать две разнохарактерных целостных мелодии из трех. Остальные покажут лучший результат в следующий раз.

Заключительная часть урока – 5 минут – домашнее задание.