

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Полевского городского округа
«Центр развития творчества им. Н.Е.Бобровой»

Методическая разработка

«Использование игровых технологий на занятиях по вокалу»

Разработчик: педагог дополнительного
образования Бусыгина Е.Ю.

Полевской, 2019г.

Игра — это огромное светлое окно, через которое, в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

Сухомлинский В. А.

Поиск новых форм и приемов при изучении музыкальных дисциплин – это необходимое явление в современных условиях обучения. В педагогической практике применяются различные методические приемы для активизации процесса обучения – это можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игровое обучение при преподавании музыкальных дисциплин направлено не только на формирование знаний и умений по, но и развивает интерес к предмету в целом.

Актуальность данной методической разработки в том, что она даёт возможность применить предложенные приёмы игровой технологии и активизировать обучение детей на занятии вокалом.

Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся, в некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровая деятельность выполняет следующие функции: развлекательную, коммуникативную, самореализации, терапевтическую, диагностическую, коррекции, социализации. Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия, как средство реализации этих ролей; игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными; реальные отношения между играющими; сюжет – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В образовательных учреждениях, в том числе в учреждениях дополнительного образования, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве занятия, мероприятия или его части;

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью

Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по таким основным направлениям:

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

Игры подразделяются:

1. по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.
2. по характеру игровой методики типология педагогических игр включает следующие: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Особенности использования игровых технологий в младшем школьном возрасте.

Для младшего школьного возраста характерны непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают играть с предметами, игрушками, проявляют интерес к неимитационным играм.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация воспринимается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности

составляет игровое моделирование, часть деятельности обучающихся происходит в условно-игровом плане.

Дети действуют по игровым правилам (в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию педагога, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры имеют двойное значение: как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важная роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором обучающиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё последовательно включаются игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игра на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов забота каждого педагога, занимающихся с детьми младшего школьного возраста.

Особенности использования игровых технологий в среднем и старшем школьном возрасте.

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Виды обучающих игр.

Обучающие игры представляют собой синтез релаксации (снятие барьеров, психологическое раскрепощение) и имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных, в которых участники выполняют отведенные им социальные роли в соответствии с поставленными целями. Непосредственная эмоциональная включенность в ситуацию, состязательность и коллективизм в поиске лучших

решений, возможность широкого варьирования ситуаций, овладение новыми методиками непосредственно в деле, в процессе делового общения, тренировка интуиции и фантазии, развитие импровизационных возможностей и умения быстро реагировать на изменяющиеся обстоятельства сделали метод обучающих игр очень популярным. На практике в силу ограниченности времени чаще используются отдельные игровые ситуации или фрагменты. Педагогами применяются несколько видов игр.

Организационно-деятельностные игры имеют целью «сделать» группу единицей учебного процесса, но при условии сохранения личной позиции каждого.

Ролевые игры характеризуются наличием проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.

При проведении *познавательно-дидактических игр* создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого материала в необычный игровой контекст. Различаются дидактические игры, построенные на внешней занимательности, и игры, требующие действий, которые входят в состав деятельности, подлежащей усвоению.

Познавательные игры могут содержать уже элементы ролевых игр которые представляют большую сложность для обучающихся. После получения опыта разыгрывания ролей обучающиеся достаточно подготовлены к деловым играм. Таким образом, чтобы участники игр действовали компетентно, желательно по определенной теме организовать систему имитационных методов, изучая материал через анализ и решение ситуации, познавательные, ролевые и деловые игры.

Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания какой-либо деятельности (профессиональной, социальной, политической, технической и т.д.). Необходимые знания усваиваются участниками игры в реальном для них процессе информационного обеспечения игровых действий, в формировании целостного образа той или иной реальной ситуации.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность обучающимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама.

Технологии всех деловых игр состоит из нескольких этапов:

1. Подготовительный. Включает разработку сценария – условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц..

2. Ввод в игру. Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

3. Процесс игры. С ее началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход игры. Только ведущий может корректировать действия участников.

4. Анализ и оценка результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита обучающимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Практические рекомендации по применению игр на музыкальных занятиях.

Результат педагогической деятельности оформлен в виде методической прикладной продукции. Педагоги смогут не только почерпнуть для себя теоритические знания, но и познакомиться с новыми приёмами игровых технологий, которые можно применять на занятиях для детей 7-10 лет.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием.

Игра, как активный метод обучения в системе современного образования способствует развитию у детей познавательной активности, поддерживает интерес к изучаемому материалу, делает процесс обучения занимательным. Игровая ситуация позволяет ребенку осознать себя личностью, стимулирует к самоутверждению, самореализации.

На вводном занятии встаёт главный вопрос: как объяснить детям понятие, «звукорысотность», объяснить, как правильно открывать рот во время пения, как тянуть звуки и пропевать их. При помощи игры эти задачи можно решить практически.

Рекомендуемые игры.

Игра «А вы, так сможе(шь)те?»

(Игра помогает сконцентрировать внимание, активизировать интерес детей к обучению, установлению контакта между ребёнком и педагогом.)

Педагог показывает ряд движения руками, где впоследствии позиции рук будут сравниваться с качественными характеристиками звука.

1. Руки перед собой ладонями внутрь близко - тихо.
2. Руки чуть шире - громче.
3. Руки шире плеч – громко.
4. Руки – правая вверху ладонью вниз, левая внизу ладонью вверх - обозначение высоты звучания.

После показа руками можно смело переходить к следующей игре.

Игра «Ритмическое эхо»

Педагог задаёт ритм. От простого к сложному. Можно хлопать в ладоши, а затем использовать детские музыкальные инструменты.

Варианты с инструментами: передаём инструменты по порядку; педагог задает ритм - сидящий напротив ребенок – повторяет.

(Эффективность этой игры в том, что дети слушают внимательно, ждут своей очереди, следят за ритмом и анализируют результат. Когда случается повторный ритм – дети сразу его определяют.)

Игра – упражнение «Свеча»

Одну руку ставим перед собой на уровне лица на расстоянии 25-30 см. ладонью вверх. Другой рукой показываем вдох – т.е. рука движется снизу вверх. Сделав вдох – выдыхаем на середину ладони тонкой струйкой воздуха. Свободная рука ведёт в это время счёт «два по пять» разгибая пальцы. Рекомендуется эту игру проводить не менее 2-3 раз.

(В данной игре дети тренируют дыхательный аппарат. Учатся глубоко брать дыхание, задерживать его, и выдохнуть медленно. Тем самым, учатся распределять дыхание по фразам.)

Игра – упражнение «10 свечек»

Педагог говорит: «Наши пальцы – 10 свечей. Делаем глубокий вдох, чтобы хватило задуть 10 свечей».

(Задачи данной игры схожи с задачами игры «Свеча»)

Игры, позволяющие легко и быстро перейти от работы над ритмом и дыханием к развитию голоса.

«Музыкальная математика»

«Давайте посчитаем!» - говорит педагог. И дети моментально реагируют на задание. Педагог поёт – дети повторяют «музыкальные задачи»

Например: $2+2=4$; $3+3=6$; $2+3=5$

(К примеру – дети 1 класса только начали изучать цифры и выполнять простые действия с ними. И им очень интересно услышать и самим воспроизвести то, что они уже знают. 2 и 3 класс - к простым действиям добавляем двухзначные, трёхзначные числа.)

«Музыкальный алфавит»

Не всегда просто объяснить детям - как правильно работает голосовой аппарат во время пения. Легко и просто у детей формируется постановка голосового аппарата благодаря использованию следующих упражнений:

Начиная с «примарной зоны» поём на одном, двух, трёх и т.д. звуках подряд вверх и вниз на мягких согласных: В, Д, М.

(Затем при пении уже на 3-х и более звуках открываем рот на 3-м звуке больше и переходим на гласные А, И, Е, О, и поём до конца. Получается самопроизвольное открытие с согласной на гласную.)

«Музыкальное эхо»

Многим музыкальным руководителям известна эта игра. Педагог показывает – дети повторяют. Но повтор – это «ЭХО!». Значит, дети должны повторить так, как показывает педагог.

В ходе дальнейших занятий среди детей выявятся 2-3 ребёнка, которые очень точно интонируют заданные мелодии. Тогда ведущими можно смело назначать этих детей.

(Использование данной игры приводит не только к активизации внимания, но и самоанализу, самооценке, сознательному обучению, становлению творческой личности.)

Вывод: Эффективность применения игровых технологий, описанных в данной разработке, повышает активность детей на занятии. Связь с другими науками, предметами даёт возможность активизировать внимание и способствовать успешному усвоению программного материала.

Список литературы, использованной для составления данной методической разработки:

1. Павлова М. И. «Игровые технологии в дополнительном образовании детей»
«Молодой ученый» — 2014. — №5. — С. 543-546. — URL <https://moluch.ru/archive/64/10338/>
2. <https://kopilkaurokov.ru/>
3. <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2013/03/25/igrovye-tekhnologii-na-zanyatiyakh-pedagogov-dopolnitelnogo>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 64075045638428745403327213019230093705736652787

Владелец Аникиева Татьяна Викторовна

Действителен с 03.05.2024 по 03.05.2025