

МЕТОДИЧЕСКИЙ СЕМИНАР

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: ВОПРОСЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ВНЕДРЕНИЯ



- Игра – вид деятельности в особых условиях, направленный на воссоздание и усвоение социального опыта
- Игра – важнейшая сфера жизнедеятельности ребенка, прекрасное средство активации эстетических чувств и познавательных интересов.
- Игра – один из видов деятельности, значимость которой заключается не только в результатах, но и в самом процессе. Игра способствует психологической разрядке ребенка, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению его в мир человеческих отношений, направлена на физическое, умственное и нравственное развитие детей.



Основные функции игры :

- обучающая (закрепление знаний, формирование умений и навыков);
- развивающая (развитие памяти, мышления и др.);
- развлекательная (создание благоприятной атмосферы во время игры);
- коммуникативная (объединение детского коллектива, установление эмоциональных контактов);
- релаксационная (снятие напряжения);
- психотехническая (формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности)



1. *Классификация игр*

(О.С. Газман):

- Сюжетно-ролевые,
- подвижные,
- дидактические игры (к дидактическим играм относятся игры на внимание, развитие чувства времени, наблюдательности, быстроту реакции, развитие творческих способностей и др.)



2. А.И. Сорокина

игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы

3. В.В. Петрусинский

- обучающие (игры, способствующие усвоению текстовой информации; развитию умений и навыков, необходимых для обучения);
- развивающие (игры, направленные на развитие личностных качеств, памяти, внимания, лидерства, волевых качеств и др.);
- подвижные в помещении и на воздухе (игры для психофизиологической разгрузки, стимулирующие творческую активность и коллективную деятельность);
- социально-психологический ролевой тренинг (игры, направленные на отработку навыков выполнения тех или иных социальных функций, социокультурных норм);
- психотехнические игры (процедуры группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций: внимания, памяти, воображения и др.)

Структура игровой деятельности

1. Подготовка – выбор игры, постановка целей, разработка программы проведения.
2. Проведение – воплощение программы в деятельности. Игра с учетом логики, правил, инструментария.
3. Подведение итогов – анализ игры в целом, оценка действий каждого ученика.





Музыкальные прятки

Цель игры: учить детей слушать и слышать музыку, определять ее интонацию и в зависимости от этого выполнять необходимые движения, прививать интерес к музыкальным играм.

Оборудование: небольшая детская игрушка (медвежонок), музыкальное сопровождение.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает ребятам поиграть всем вместе в очень интересную игру и начинает объяснять правила, которые заключаются в том, что необходимо найти любимого медвежонка.

Ребята становятся в ряд, поворачиваются к стене и закрывают глаза, а руководитель в это время прячет медвежонка в укромное место. Когда дети поворачиваются, то им довольно сложно сразу определить, с какой стороны нужно начинать поиск. Тут им на помощь приходит музыка, которая подсказывает, куда нужно идти, а куда – нет.

Происходит это следующим образом: ребята начинают ходить по комнате. Если они идут в нужную сторону, то музыкальный руководитель играет плавную и мелодичную музыку. Но если они ищут не в том месте, то мелодия сменяется более грубой или грустной. Если дети уже близки к отгадке, то руководитель может сыграть веселый марш или другую подобную мелодию.

Так дети учатся прислушиваться, отличать минорную и мажорную музыку и начинают выполнять определенные действия в зависимости от того, какая мелодия в данный момент звучит.



Пузырь

Цель игры: обучить ребят выполнять движения под музыку и стараться, чтобы они соответствовали ее темпу, развивать фантазию и воображение.

Оборудование: музыкальное сопровождение.

Ход игры: руководитель собирает всех детей вместе и объясняет правила игры «Пузырь», которые заключаются в том, что необходимо выполнять различные действия, пока играет музыка, но остановиться, когда она прекращает звучать. И при этом нужно удерживаться от смеха, когда мимо будет проходить водящий и смеяться всех своими действиями.

После этого ребята выбирают себе водящего. Это можно сделать как при помощи счита-лоч-ки, так и по желанию ребят.



Когда музыка начинает играть, все дети стараются медленно или быстро (в зависимости от темпа мелодии) передвигаться по игровой комнате. Нельзя забывать о том, что щеки должны быть постоянно надутыми, ведь они «пузырики».

Как только музыка прекращается, все игроки должны замереть на месте в той позе, в которой оказались, и стоять так как можно дольше, не шевелясь и не смеясь, чтобы щеки оставались надутыми.

Водящий подходит к каждому и заглядывает ему в глаза, строит рожицы, в общем, пытается рассмешить любым способом. Как только ребенок сдул щечки, т. е. «лопнул», он выходит из игры.

Побеждает тот малыш, который продержался дольше всех. Он-то и становится водящим в следующем туре.



Карусель

Цель игры: развивать чувство ритма у детей, умение передвигаться в соответствии с темпом мелодии, воспитывать эмоциональный отклик на музыку.

Оборудование: круг диаметром 50–60 см с небольшими отверстиями по краю, хорошо установленный шест высотой около 1,5 м, 20 ленточек разного цвета длиной около 1 м, прикрепленных к кругу, который в свою очередь свободно вращается на шесте. Композиция должна напоминать карусели, которые будут приводить в движение сами дети. Музыкальное сопровождение.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель собирает детей вместе и говорит, что сегодня они будут кататься на каруселях, но сначала их нужно сделать из небольшого круга и разноцветных ленточек.



Сначала дети привязывают разноцветные ленточки за отверстия в круге. Потом круг необходимо закрепить на шесте, чтобы он мог вращаться.

Затем руководитель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что необходимо «кататься» на каруселях (ходить по кругу, держась за разноцветные ленточки) то быстро, то медленно в зависимости от музыки. Если в данный момент звучит медленная мелодия, то ребята медленно идут друг за другом, если заиграла музыка веселая, то все начинают передвигаться вприпрыжку, но если мелодия прекратилась, то все участники должны остановиться.

Воспитатель в процессе игры помогает ребятам сориентироваться и подсказывает, в каком темпе нужно двигаться. Такая игра развивает у детей не только чувство ритма, но и внимательность.



После того как дети споют первый куплет, воспитатель говорит, что просто так ходить каждый умеет, и предлагает держаться не за руки, а за коленки своих друзей. Ребята приседают и пытаются ухватиться за колени соседей и продолжают движение, но уже в обратную сторону.

Все поют второй куплет песни.

Во время третьего куплета руководитель меняет задание: теперь необходимо держаться не за колени, а за уши своих друзей. Движение хоровода меняется в противоположную сторону.

Воспитатель может предложить и следующие задания во время движения в хороводе:

- 1) держаться за нос своего соседа;
- 2) обнимать своего соседа за плечи;
- 3) шагать на согнутых в коленях ногах, словно утята и др.



МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ

- ▣ Игра «Я сочинитель» [<http://orpheusmusic.ru/>]

Детям предлагается, опираясь на поэтический текст, сочинить мелодию приближая ее к «мелодии» стихотворения в определенном стиле, жанре, форме (старшие классы), образе (младшие классы) или на заданный текст. Обращаем внимание на связь ритма литературных текстов с выразительностью слова; задаем размер (старшие классы), используем длинные и короткие звуки (младшие классы).



□ Игра «Цвет и звук»

Детям раздаются карточки различного цвета, предлагается выбрать цвет, соответствующий их внутреннему настроению, и выполнить следующие задания: по очереди голосом озвучить цвет, каким они его слышат; зазвучать всем вместе (одновременно) и каждому по-своему; создать звуковое произведение и исполнить его под управлением дирижера.

При выполнении следующего задания детям предлагается перевести, «переинтонировать» услышанный музыкальный образ на конкретное или абстрактное его выражение в живописи, танце, литературе, пантомиме (например, на темы: «О чем говорит музыка»; «Д. Кабалевский “Танец молодого бегемота”» (в танце); «Э. Григ. Пьеса “Утро” из сонаты “Пер Гюнт”» (в пантомиме); «Песня без слов. П. Чайковский “Грустная песенка” (в живописи); «Музыкальная драматургия. О. Тактакишвили “Сегодня умер Руставели”» (в литературе).



□ Игра «Эмоции»

Для проведения игры используются карточки с обозначенными на них эмоциональными характеристиками (радость, горе, ярость, нежность...). Каждый из участников пытается озвучить и передать в движении или мимикой ту или иную эмоцию. Другие дети пытаются определить услышанное или увиденное.

□ Игра «Ассоциации»

1. Детям предлагается составить цепочку своих ассоциативных признаков, которые являются отличительными для данного композитора (например: классик – отечественный – философ – наставник – основатель русской классики – мой идеал (М.И. Глинка); классик – гений – солнечный – легкая музыка (В.А. Моцарт)).

2. При изучении творческого пути композитора учащимся предлагается составить цепочку ассоциаций, работая со словарем.

3. После прослушивания произведения ученики по цепочке называют ассоциативные слова, относящиеся и к произведению, и к уже названным словам. Все варианты фиксируются на доске и в тетрадях. Домашним заданием может быть мини-сочинение на заданную или свободную тему с опорой на прошлые понятия.



Среди проблемно-моделирующих выделяются и другие формы игровых ситуаций:

1. Сочинение песни по кругу. Первый по цепочке ребёнок поёт начало фразы, второй придумывает продолжение и т. д. так, чтобы последний в цепочке закончил фразу.
2. Защита фантастических музыкальных проектов. Учащиеся придумывают фантастические ситуации, например, из жизни музыкальных инструментов, и пытаются доказать их жизнеспособность.
3. Узнавание песни по ритму.



▣ *Примеры заданий, основанных на общности тем, образов и т. д.*

Задание 1. Синтез различных образных решений в пределах одного и того же сюжета, например: «Тема мира у П. Пикассо и С. Прокофьева», «Весна в произведениях П. Чайковского, С. Рахманинова, К. Дебюсси. И. Стравинского».

Задание 2. Сравнение романсов разных композиторов, написанных на один и тот же текст, и т. д.

Задание 3. Составление художественных коллекций из произведений различных видов искусства с целью развития умения видеть их эмоциональную общность.

Задание 4. Подбор соответствующих литературных, поэтических эпиграфов к репродукциям И. Айвазовского, И. Левитана, И. Шишкина и др.

Задание 5. Нахождение различного в сходном; сравнение, сопоставление музыкальных, литературных и художественных произведений для развития способности находить эмоциональные внутренние связи (а не только сюжетные) в различных творениях искусства, близких по замыслу и в то же время отличающихся образным решением.

Задание 6. Сравнение различных способов художественного воплощения одного и того же сюжета (например, «Руслан и Людмила» А. Пушкина и М. Глинки), а также его исполнительских интерпретаций.

Задание 7. Цветное моделирование музыки.

Задание 8. Словесное рисование; сочинение литературных портретов к изучаемым произведениям.



Процедура проектирования игры с учетом требований ФГОС

- анализ проблемы, содержания деятельности, конкретизация цели: определение педагогических и игровых задач;
- выбор вида игры (ролевая, деловая, социально-моделирующая игра);
- разработка сюжета игры (например, для деловой игры – проблемная ситуация на предприятии и способы ее решения);
- разработка способов установки на игру, постановка игровой задачи, выбор приемов, активизирующих деятельность учащихся;
- разработка форм предложения заданий;
- распределения ролей, объяснение правил;
- детальная разработка плана игры (алгоритм, сценарий с подробным описанием всех видов деятельности, содержания заданий, графической модели взаимодействия участников);
- прогнозирование результатов;
- определение критериев и формы итоговой оценки (самооценка, взаимная оценка, шкала оценки), способа обобщения результатов (систематизация, выделение главного, расстановка акцентов);
- подготовка оборудования (демонстрационного, лабораторного и др.), раздаточного материала, справочников, пособий и т. д.;
- организационная подготовка – знакомство участников с игрой



Спасибо за внимание!

