

## «Игра как важное средство обучения, познания и развития учащихся в ДШИ»

*Валюшина О.Н.,  
педагог дополнительного образования  
2024 года*

Сегодня часто можно услышать рассуждения о том, что учащиеся потеряли интерес к учёбе. Интерес играет важную роль в любой деятельности, в том числе и в процессе обучения. Исследователи отмечают, что в учебной работе крайне мал вес занимательности: всего 4% от других методов и приёмов обучения. От степени интереса зависит качество усвоения. Удержать интерес учащихся можно в игровом процессе.

Интеллектуально-познавательные игры, викторины, игровые задания привлекательны для учащихся любой возрастной группы:

- создают ситуацию психологической раскованности,
- раскрепощают сознание,
- открывают перспективу живого общения,
- стимулируют интеллектуальный рост личности,
- способствуют повышению культурного уровня.

Игры могут выступать не только как средство обучения, но и являться средством контроля; игровые формы можно использовать для проведения обобщающих уроков и итоговых мероприятий. Подобные занятия и мероприятия необходимы для воспитания творческой, активной и любознательной личности.

Ценность любой игры заключается в том, что они доступны для понимания, вызывают азарт, интерес и желание участвовать в них, активизируют умственную деятельность. В результате, учащиеся не только закрепляют умения и навыки, но и получают новые знания, учатся любить,

ценить и понимать музыку, расширяют свой музыкальный и интеллектуальный кругозор, развивают логическое и ассоциативное мышление.

Форму музыкально-интеллектуальной игры можно назвать универсальной. В игровой музыкальной деятельности дети легче обучаются сложным понятиям, умениям и навыкам, которые в другой форме ими усваиваются с трудом или вообще не воспринимаются. Здесь сочетаются элементы повторения и неожиданности. От учащихся требуется сообразительность, внимание, быстрота и скорость нахождения правильного, а иногда и альтернативного решения.

Игру можно наполнить любым содержанием, проводить на любую тему; применять к любым видам творчества, на разных предметах; она дает возможность совместной познавательной деятельности, как детям, так и взрослым.

Составляющие любой игры:

- сюжет,
- действие,
- правила, которые необходимо соблюдать.

Музыкально-дидактические игры должны быть разнообразны по содержанию и красочно оформлены. Тогда они будут привлекать внимание детей, вызывать желание поучаствовать, будут побуждать детей к творчеству, приобщать их к разнообразному миру музыки.

Исследования, выполненные в разных странах, показывают благотворное влияние музыки на интеллектуальный рост детей. Тесты, проведенные в университете штата Айова, показали, что при прослушивании музыки обучение ускоряется в несколько раз, а качество запоминания улучшается в разы. Во время игровых ситуаций острота зрения и мышления у ребенка значительно возрастает. В игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы.

В ДШИ педагогами теоретического отделения разработан ряд мероприятий, лидерами которых на протяжении нескольких лет остаются музыкально-интеллектуальные игры по сольфеджио и музыкальной литературе. Подготовка и их проведение радуют учащихся, педагогов и родителей.

Для учащихся подготовительного класса ежегодно в конце учебного года проходит игра по сольфеджио «Путешествие в мир музыки». Дети совместно с родителями делятся на команды. В течении игры каждая команда набирает баллы за выполненные задания, учитываются и детские, и родительские баллы. В итоге побеждает команда, которая правильно и быстро выполнит все задания игры и наберет наибольшее количество баллов.

Задания игры «Путешествие в мир музыки».

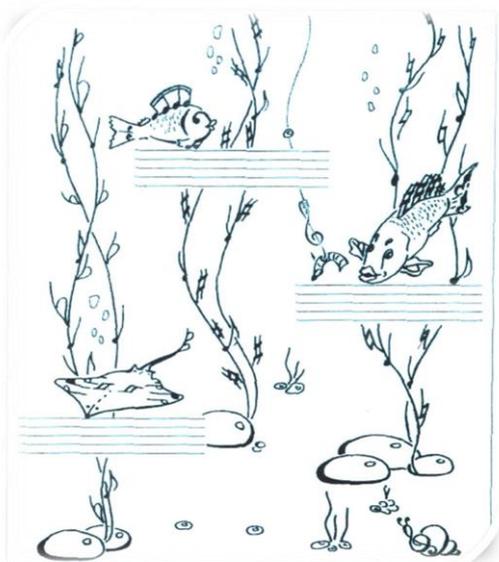
1. Определить и расставить динамические оттенки: *p* (пиано) - тихо, *f* (форте) - громко, *mf* (меццо-форте) – не очень громко, *mp* (меццо-пиано) – не очень тихо. В таблице необходимо вписать динамические оттенки для каждого случая.

	ПРИМЕРЫ	Динамические оттенки
1.	В небе грохочет гром	
2.	В лесу кукует кукушка	
3.	Бьют часы на башне	
4.	Грозно рычит пес	
5.	Стучат колеса поезда	
6.	Писк комара	
7.	Звон колокольчиков	
8.	Тиканье будильника	
9.	Шуршание сухих листьев	

Для родителей задание усложняется: им необходимо придумать и дописать несколько своих примеров на динамические оттенки.

## 2. «Музыкальный аквариум»

Найти и выписать как можно больше музыкальных знаков (длительности, паузы, знаки: скрипичный и басовый ключ, диэз, бемоль, бекар) в аквариуме с «музыкальными рыбами».



Очень часто при выполнении этого задания родители набирают наибольшее количество баллов за всю игру. Однажды родители одной из команд обратили внимание на камни на дне аквариуме. Они посчитали их, как целые длительности. Это было очень необычно.

### 3. «Нотные загадки»

Для детей



Для родителей

Всего две ноты нам  
нужны,  
Мы их поставим рядом.  
И что же? Мерою длины  
Теперь назвать их надо.

**МИ-ЛЯ**

Первый слог найдешь  
среди нот,  
А второй – олень несет.  
Целое – соединит  
всегда  
Деревни, села, города.

**ДО-РОГА**

Название ноты напиши,  
Прибавить имя поспеши,  
И покачусь я по дороге  
Или обую тебе ноги.

**РЕ-ЗИНА**

Число и нота «ля» за ним,  
И букву припиши  
согласную.

А в целом мастер есть  
один,

Он мебель делает  
прекрасную.

**СТО-ЛЯ-Р**

### 4. Ритмические задания.

Для детей

(записать ритм, расставить такты)



Для родителей

(написать по 5 слов на каждый ритм)

	
<ul style="list-style-type: none"><li>• пиджак, офис, кактус, флешка, шуба</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• лавочка, деточка, кубики, шапочка, туфельки</li></ul>
	
<ul style="list-style-type: none"><li>• автомобиль, кофеварка, кукуруза, официант, велосипед</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ягуар, карусель, пылесос, конкурент, креатив</li></ul>

### 5. «Угадай песенку».

Ребятам каждой команды по краткому описанию и первым 7 нотам необходимо угадать песню, определить лад (мажор или минор) и спеть ее. Дети без труда справляются с этим заданием, родители подключаются к ним и с большим удовольствием подпевают детские песенки.

- Песенка о домашних птицах разного цвета.
- Песенка о зелёном насекомом.
- Песенка о лесном зверьке, которое доплясалось.
- Песенка о дереве.
- Песенка о мальчике, которому ничего не задавали.
- Песенка о том, как 2 животных любовались солнцем.

В конце «Путешествия в мир музыки» подводятся итоги игры и подсчитывают баллы, определяется победитель. Как правило, команды учащихся и родителей набирают одинаковое количество баллов.

Такие «музыкальные путешествия» необходимы и важны! Родители и дети совместно выполняют задания, помогают друг другу, пополняют копилку своей команды заработанными баллами. Родители видят своих детей не в привычной для них обстановке, а в работе с другими детьми, в команде единомышленников. Они видят, что их дети заинтересованы, активны, успешны, действуют сообща, выполняют задания игры и справляются с ними, даже если они загодя не знают правильного ответа.

Во время игры никто не хочет быть хуже других. Дух соперничества и желание играть со всеми заставляют даже слабых детей включаться в игровой процесс и выполнять все задания, повторяя, таким образом, пройденный материал.

Сольфеджио в ДШИ считается одним из сложных предметов. Некоторые учащиеся не понимают его, занимаются с неохотой. Это формирует у них негативное отношение к предмету, а ведь сольфеджио – основа любого музицирования, основа понимания той музыки, которую ребята исполняют на музыкальных инструментах, в хоре или ансамбле.

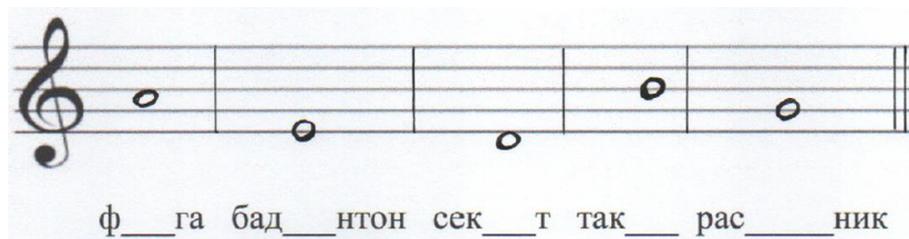
Ежегодно в середине декабря для учащихся 1 – 3 классов ДШИ проходит конкурс-игра «Весёлое сольфеджио».

Задания игры:

1. «Музыкальные ребусы»

(вписать правильное название ноты в словах)

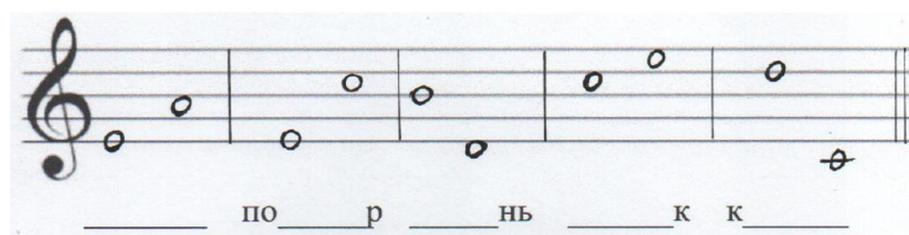
1 класс



ф\_\_га бад\_\_нтон сек\_\_т так\_\_ рас\_\_ник

A musical staff in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The notes are: G4 (quarter), Bb4 (quarter), D5 (quarter), F5 (quarter), G5 (quarter).

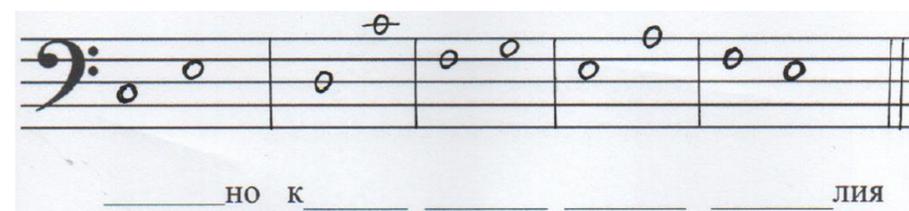
2 класс



\_\_\_\_\_ по\_\_р \_\_\_\_\_нь \_\_\_\_\_к к\_\_\_\_\_

A musical staff in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The notes are: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), C5 (quarter), D5 (quarter), E5 (quarter), F5 (quarter), G5 (quarter).

3 класс



\_\_\_\_\_но к\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_лия

A musical staff in bass clef with a key signature of one flat (B-flat). The notes are: G3 (quarter), A3 (quarter), Bb3 (quarter), C4 (quarter), D4 (quarter), E4 (quarter), F4 (quarter), G4 (quarter).

2. «Капитанский конкурс» (на скорость расставить такты в мелодии)

1 класс



A musical staff in treble clef with a 2/4 time signature. The melody consists of quarter and eighth notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4, B3, A3, G3.

2 класс



3 класс



### 3. «Музыкальные пазлы»

(за 3 - 4 проигрывания собрать разрезанную мелодию из 8 тактов)

1 класс



2 класс



3 класс



### 4. «Музыкальная сказка – Курочка Ряба».

События в сказке озвучиваются интервалами и трезвучиями. Напротив каждого персонажа сказки учащиеся должны написать название интервала или трезвучия, которое звучит.



Жили-были Дед (*ч5*) и Баба (*б6*),

и была у них Курочка Ряба (*ч4*).



Снесла Курочка яичко –  
не простое, а золотое (**Б53**)



Дед бил, бил (**б7**) – не разбил.



Баба била, била (**м7**) – не разбила.



Мышка бежала (**м2**),  
хвостиком махнула (**б2**),  
яичко упало и разбилось (**М53**)



Дед плачет (**м6**),  
Баба плачет (**м3**),  
А Курочка кудахчет (**б3**):  
«Не плачь, Дед, не плачь, Баба.



Я снесу вам новое яичко,  
не золотое, а простое» (Б53)

### 5. «Угадай музыкальный инструмент»

По видео фрагментам ребятам необходимо определить и написать названия музыкальных инструментов.

### 6. Домашнее задание «Песенка-игра» (с движениями или жестами)

Учащиеся сами оценивают выступления друг друга и ставят баллы за исполнение песни.

А главный сюрприз ждет учащихся в конце игры – появление Дед Мороза. Это всегда бывает неожиданно, торжественно и радостно! Дед Мороз принимает музыкальные поздравления от ребят, а затем всем участникам конкурса-игры вручает подарки! Получается настоящий праздник в преддверии наступающего Нового года!

Конкурс-игра «Весёлое сольфеджио» предлагает посмотреть на сольфеджио с игровой позиции, помочь учащимся в соревновательной форме совместно «порешать» теоретические задачи. Это меняет отношение учащихся к сложному теоретическому предмету, а также показывает связь заданий по сольфеджио с «живой» музыкой.

Современные дети растут, развиваются и воспитываются в эпоху информационных технологий. Они редко посещают концертные мероприятия,

мало слушают классическую музыку, не знают как выглядят и как звучат музыкальные инструменты.

Традиционные формы преподавания Музыкальной литературы в ДШИ снижают интерес учащихся к данному предмету из года в год. Поэтому, для решения этой проблемы нами был разработан творческий образовательный проект «Музыкальные инструменты: от классики до современности», в котором ребята знакомятся не только с классическими, но и с современными музыкальными инструментами XXI века, что в свою очередь, повышает интерес учащихся к предмету.

Одно из мероприятий проекта: конкурс для учащихся 4 – 5 классов, который проходит в форме музыкально-интеллектуальной *игры* «Музыкальные инструменты: от классики до современности».

Задания игры:

1. «Загадки» (примеры)

1. У него рубашка в складку,  
Любит он плясать вприсядку,  
Он и пляшет, и поет —  
Если в руки попадет.  
Сорок пуговиц на нем  
С перламутровым огнем.  
Веселит он всех селян  
Голосистый наш ...

3. Это что за инструмент  
Высотой в целый дом?  
В трубы, в дерево одет,  
Украшения на нем.  
Голосов имеет много  
Этот звучный великан.  
Он то ласковый, то строгий,  
Как зовут его?

5. Скрипке он как старший брат,  
Ей помочь в оркестре рад.  
Он и альту верный друг,  
У него басовый звук.  
Он смычковый исполнитель,  
Крупный важный господин.

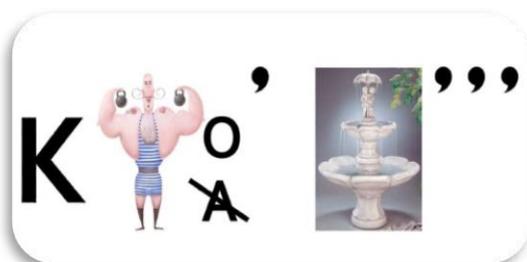
## 2. «Ребусы» (примеры)



(флейта)



(барабан)



(ксилофон)



(коробочка)

## 3. «Слова – перевёртыши».

(перевернуть слово и написать правильное название музыкального инструмента)

№	Перевернутое слово	Правильное название музыкального инструмента
1.	ПРИСКАК	
2.	МОТРНОБ	
3.	РОМАД	
4.	ВЫТИРАЛ	
5.	ОРКОЖ	
6.	РУТАБ	
7.	ГОФТА	

## 4. «Музыканты – исполнители»

(как называют исполнителей на разных музыкальных инструментах)

## 5. «Тембровая викторина»

(по №	Музыкальный инструмент	Музыкант - исполнитель
1.	АЛЬТ	
2.	ВАЛТОРНА	
3.	РОЖОК	
4.	ЛИТАВРЫ	
5.	КЛАРНЕТ	
6.	ТУБА	
7.	ЛОЖКИ	
8.	РОЯЛЬ	

аудио фрагментам определить звучание 2 музыкальных инструментов)

№	Ответ (Какие музыкальные инструменты вы слышите?)
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

б. «Кто на чём играет?»

(вписать названия музыкальных инструментов, на которых играли известные композиторы, герои книг, сказок, мультфильмов)

1. ЛЕЛЬ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. ИОГАНН СЕБАСТЬЯН БАХ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3. КРОКОДИЛ ГЕНА

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4. КОТ МАТРОСКИН и КОТ ЛЕОПОЛЬД

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

5. ФРЕДЕРИК ШОПЕН

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6. ЧАРЛИ ЧАПЛИН и ШЕРЛОК ХОЛМС

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7. КАР КАРЫЧ

--	--	--	--	--

8. САДКО

--	--	--	--	--

9. ТРУБАДУР

--	--	--	--	--	--

10. НИЛЬС

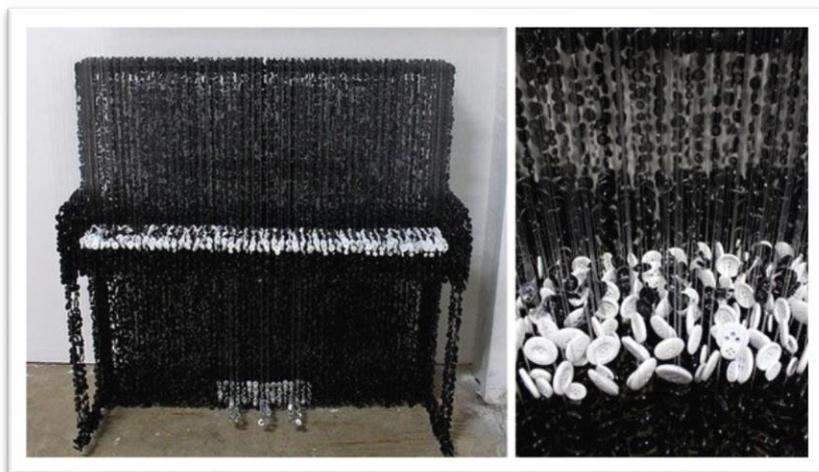
--	--	--	--	--	--	--

11. СКОМОРОХ

--	--	--	--	--	--	--	--	--

### 7. «Интеллектуальные вопросы»

(из чего изготовлены музыкальные инструменты, как их применяли раньше и что стало с инструментами в наше время, к какой группе музыкальных инструментов мы можем отнести новые изобретения XXI века...)



## 8. «Музыкальные инструменты в живописи»

(предположите, какие инструменты спрятаны за белым фрагментом на картинах художников)



(фортепиано)



(баян)



(скрипка)



(гитара)



(гусли)

## 9. «Виды оркестров»

(Музыку исполняют разные составы инструментов, разные оркестры. Определите по слуху и напишите, в какой последовательности звучали оркестры)

Названия оркестров	Ответ (порядок звучания)
Оркестр народных инструментов	

Джазовый оркестр	
Симфонический оркестр	
Рок-группа	
Духовой оркестр	

Благодаря применению наглядного материала (презентация, аудио и видео примеры, дидактический материал) в ходе игры у детей активнее начинают развиваться сенсорные и музыкальные способности, проявляется интерес к музыке: как к классической, так и к современной. Музыкальные задания, выполненные с помощью наглядных пособий, активизируют и развивают умственную деятельность учащихся, совершенствуются память и музыкальный вкус. Выполняя разные задания игры ребята демонстрируют свой музыкальный кругозор, логику, наблюдательность и креативное мышление.

Музыкальная литература – важный предмет в комплексе теоретических дисциплин ДШИ, является комплексным предметом, включающим в себя разные виды деятельности:

- литературную (знакомство с литературной основой музыкальных произведений),
- исследовательскую (изучение биографий композиторов),
- теоретическую (анализ музыкальных произведений),
- слушание музыки,
- ораторское искусство (умение изложить материал в устной форме),
- исполнительское искусство (умение исполнить изучаемые музыкальные произведения или их фрагменты).

Музыкальная литература находится на стыке смежных наук: литературоведения, фольклористики, культурологии. Для того, чтобы показать учащимся разные грани предмета Музыкальная литература педагогами теоретического отделения был разработан и реализован еще один творческий интегрированный образовательный проект «Что за прелесть эти

сказки!» Проект призван всесторонне и целостно слушать и воспринимать музыку, применять полученные знания во внеурочной деятельности.

Одним из мероприятий проекта стала музыкально-интеллектуальная игра «Сказка в музыке» для учащихся 6 – 7 классов. В игре 12 заданий. Выбор номера задания происходит с помощью волчка, как в игре «Что? Где? Когда?» Каждая команда дает письменные ответы на вопросы и зарабатывает баллы.

Некоторые задания игры:

1. «Сказки А.С. Пушкина»  
(написать правильное название сказок)

<i>Предположительное</i> название сказки	<i>Правильное</i> название сказки
1. Сказка о царе Салтане и семи богатырях	
2. Сказка о мертвой царевне, о сыне её славном и могучем богатыре Гвидоне Салтановиче	
3. Сказка о золотом петушке и Людмиле	
4. Сказка о попе и рыбке	
5. Руслан и прекрасная царевна Лебедь	
6. Сказка о рыбаке и работнике его Балде	

2. «Блиц-турнир»  
(быстрые ответы на 3 вопроса)



- 1. Какой русский композитор XIX века был ученым-химиком?
- 2. Назовите русский народный музыкальный инструмент, который использовал сторож, обходя улицы.
- 3. Как называется остров славного Гвидона из оперы Н.А. Римского-Корсакова «Сказка о царе Салтане»?

- 1. Какой русский композитор XIX века был военным офицером?
- 2. Назовите русский народный духовой музыкальный инструмент, который изготавливали из дерева или камыша, на нижний конец надевали коровий рог для усиления звука.
- 3. Под каким деревом белка грызла орешки в сказке А.С. Пушкина?



- 1. Назовите русского композитора XIX века, который первым обратился в своем творчестве к сказкам А.С. Пушкина?
- 2. Звучание какого русского народного музыкального инструмента можно спутать с хлопками в ладоши?
- 3. Какую песенку пела белочка «при всем честном народе» в опере Н.А. Римского-Корсакова «Сказка о царе Салтане»?



- 1. Назовите русского композитора XIX века, который совершил кругосветное путешествие на клипере «Алмаз»?
- 2. Какой русский народный музыкальный инструмент использовали на Руси вместо утюга?
- 3. Какие заморские гости приезжают в Новгород в опере Н.А. Римского-Корсакова «Садко»?

### 3. «Сладости и напитки»

- *Сопоставьте танцы из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик» с напитками и сладостями.*

<i>Танец</i>	<i>Сладости, напитки</i>
Китайский	Марципан
Русский	Чай
Испанский	Карамель
Арабский	Шоколад
пастушков	Кофе

### 4. «Часы»

- **«Часы»**
- Назовите фамилию композитора, название цикла и пьесы из этого цикла
- *Дополнительный вопрос – назовите художника*



### 5. «Чёрный ящик»

В чёрном ящике находятся инструменты, точнее их изображения, которые необходимо угадать по звучанию. Какому сказочному герою они могли бы принадлежать. После услышанных фрагментов поставьте цифры около музыкальных инструментов и сказочных героев в той последовательности, в которой звучали музыкальные фрагменты.



### 6. «Конкурс красоты»

В волшебном лесу проходит конкурс красоты среди сказочных персонажей: Снегурочка, Шамаханская царица, Баба-Яга, Кикимора. Узнайте и определите победительниц конкурса по описанию музыкального языка, которым они охарактеризованы русскими композиторами XIX века.



7. «Допиши строчку...»

1. "Бог с тобою, золотая  
рыбка!  
Твоего мне откупа не надо;  
Ступай себе в синее море,  
.....

2. Что же зеркальце в ответ?  
"Ты прекрасна, спору нет;  
Но царевна всех милее,  
.....

3. Тридцать три богатыря,  
Все красавцы удалые,  
Великаны молодые,  
Все равны, как на подбор,  
.....

4. Почернело синее море.  
Стал он кликать золотую  
рыбку.  
Приплыла к нему рыбка,  
спросила:  
.....

5. Там за речкой  
тихоструйной  
Есть высокая гора,  
В ней глубокая нора;  
В той норе, во тьме  
печальной,  
.....

6. За морем царевна есть,  
Что не можно глаз  
отвести:  
Днём свет божий  
затмевает,  
Ночью землю освещает,  
Месяц под косой блестит,  
.....

7. Не дождался,  
к старухе воротился  
Глядь: опять перед ним  
землянка;  
На пороге сидит его  
старуха,  
.....

8. В темнице там царевна  
тужит,  
А бурый волк ей верно служит;  
Там ступа с Бабою Ягой  
.....

9. А теперь нам вышел срок,  
Едем прямо на восток,  
Мимо острова Буяна,  
.....

10. А царица вдруг пропала,  
Будто вовсе не бывало.  
Сказка ложь, да в ней намёк!  
.....

12. Белка песенки поёт  
Да орешки всё грызёт,  
А орешки не простые,  
.....

11. Ветер по морю гуляет  
И кораблик подгоняет;  
Он бежит себе в волнах  
.....

**13. Кто является  
автором этих  
сказок?**

8. «Угадай мелодию»

После прослушивания музыкального фрагмента необходимо написать фамилию русского композитора XIX века, название произведения на сказочную тему и фрагмент из этого произведения.

Например, П.И. Чайковский. Балет «Спящая красавица», Красная Шапочка и Серый Волк.

Благодаря участию в игре «Сказка в музыке» у учащихся расширяются представления о сказочной музыке русских композиторов XIX века и музыкальный кругозор; активизируются интеллектуальные и творческие

способности, образное мышление; воспитываются коммуникативные навыки при работе в команде.

Игра всегда выступает одновременно в двух измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей. С другой - игра всегда направлена на будущее, так как в ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются умения, навыки, необходимые каждой личности для дальнейшего выполнения социальных, профессиональных, творческих функций.

Игра – средство усвоения большого объема информации без нервного напряжения. Игры выполняют социализирующую функцию, помогают преодолевать конфликтные ситуации, это особенно актуально для общения учащихся на групповых занятиях.

Таким образом, многообразие игр позволяет использовать их практически на каждом этапе занятия, при ведении опроса или закреплении материала, как домашнее задание или как вариант проведения обобщающего урока и целого мероприятия.