

**Игра в музыкальном  
воспитании детей  
дошкольного возраста**



- **Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением**



# Функции игры

- развлекательная
- коммуникативная: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическая
- диагностическая
- функция коррекции
- функция межнациональной коммуникации
- функция социализации



## Главные черты игр: (по С.А.Шмакову)

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»)
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»)
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.



# В структуру игры как деятельности

**ВХОДИТ:**

- **целеполагание**
- **планирование**
- **реализация цели**
- **анализ**

**результатов**



# 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 (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре



- **Феномен игры:** являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.
- Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности.
- Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях
- Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.



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





# Игры делятся:

По виду

деятельности

- физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- трудовые, социальные
- психологические.



По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие
- познавательные, воспитательные, развивающие
- репродуктивные, продуктивные, творческие
- коммуникативные, диагностические, профориентационные



# Спектр целевых ориентаций

- Дидактические
- Воспитывающие
- Развивающие
- Социализирующие



# Концептуальные основы игровых технологий

- Психологические механизмы игровой деятельности опираются на потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, самореализации.



# Концептуальные основы игровых технологий

- **Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.**



# Концептуальные основы игровых технологий

- Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.



# Концептуальные основы игровых технологий

- В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.



**" Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое у взрослого имеет деятельность работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре... "**

- А.С.  
Макаренко**





- Ребенок может овладеть широким, недоступным ему кругом действительности только в игровой форме.
- В игре формируются все стороны личности ребенка, происходит значительные изменения в его психике переход на стадию

**ЭТИМ**

**объясняются**

**воспитательные**

**возможности**

Три генетически сменяющих друг друга и **сосуществующих на протяжении всего жизненного пути** вида деятельности:

- игра,
- учение,
- труд.

Они различаются по конечным результатам (продукту деятельности), по организации, по особенностям мотивации.



- **Основным видом деятельности человека является труд. Конечный результат труда - создание общественно значимого продукта.**
- **Игра не создает общественно значимого продукта. В игре начинается формирование человека как субъекта деятельности.**
- **До поступления ребенка в школу ведущий вид деятельности – игра.**
- **Являясь основным видом деятельности ребенка дошкольного возраста, игра не исключает и других видов деятельности**



- **Игра – самостоятельная деятельность, в которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Их объединяет единая цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания.**
- **В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.**



**Существуют разные виды игр, характерных для детского возраста.**

- **подвижные игры (игры с правилами)**
- **дидактические**
- **игры – драматизации**
- **конструктивные игры**
- **творческие (ролевые)**



**Особое значение для развития детей в возрасте 2 – 7 лет имеют творческие или ролевые игры.**

- **Игра представляет собой форму активного отражения ребенком окружающей его жизни людей.**
- **Игра осуществляется комплексными действиями, а не отдельными движениями (как, например, в труде, письме, рисовании).**
- **Игра, как и всякая другая человеческая деятельность, имеет общественный характер, поэтому она меняется с изменением исторических условий жизни**

**Их**

**особенности**



## Особое значение для развития детей в возрасте 2 – 7 лет имеют творческие или ролевые игры.

- Игра является формой творческого отражения ребенком действительности.
- Игра есть оперирование знаниями, средство их уточнения и обогащения, путь упражнения, и развития познавательных способностей ребенка.
- Игра представляет собой коллективную деятельность. Все участники игры находятся в отношениях сотрудничества.



- ***Разносторонне развивая детей, сама игра тоже изменяется и развивается***

**(от начала к концу; от первой игры к последующим играм той же группы детей; наиболее существенные изменения в играх происходят по мере развития детей от младших возрастов к старшим).**





# Развивающие игры и их условия.

- Развивающие игры представляют собой совместную деятельность детей со взрослым.
- Взрослый организует игровое пространство, знакомит с игровым материалом, следит за выполнением правил.



## В любой игре содержится два типа правил

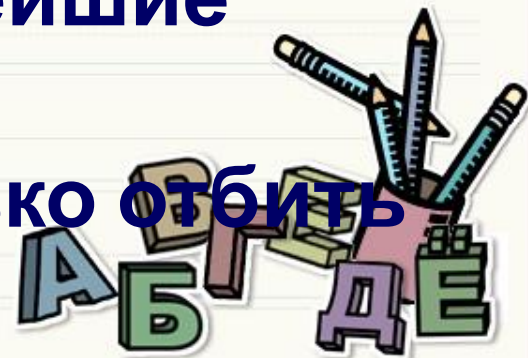
- **Правила действия** определяют способы действий с предметами, общий характер движений в пространстве (темп, последовательность и т.д.)
- **Правила общения** влияют на характер взаимоотношений участников игры (очередность выполнения наиболее привлекательных ролей, последовательность действий детей, их согласованность и т.д.)



Только если игра  
станет любимой и  
увлекательной, она  
сможет реализовать  
свой развивающий  
потенциал.



- **Разные дети требуют разного подхода и нуждаются в различных воспитательных воздействиях.**
- **Ни в коем случае нельзя насильно (запретами, угрозами, наказаниями) заставлять ребенка делать то, чего он не хочет, к чему он еще не готов.**
- **Задача педагога – заинтересовать малыша, увлечь его полезным занятием, поддержать малейшие успехи.**
- **Принуждением можно только отбить интерес к игре.**



**Соединяя мир игры с обучением,  
педагог должен соблюдать  
определенные правила:**

- Во-первых – ребенок должен  
знать, что результат его труда  
необходим какому-нибудь  
игровому персонажу (игровыми  
персонажами мы называем  
игрушки),  
у детей должно появиться  
желание помочь одному из  
обитателей игрового мира,**



**Соединяя мир игры с обучением,  
педагог должен соблюдать  
определенные правила:**

- Во-вторых – для того чтобы привлечь внимание детей к нуждам или заботам игрового персонажа, требуются специальные приемы (например, ставить детей в позицию помощников, защитников)**



# Соединяя мир игры с обучением, педагог должен соблюдать определенные правила:

- В- третьих – чтобы дети активно включились в работу, педагог объясняет: для спасения игрового персонажа необходимо именно то действие, которое он просит выполнить.
- В – четвертых – не следует забывать, что дети решают не учебную, а игровую задачу. Они в мире игры. Поэтому педагог, если замечает какие-либо недостатки, предлагает устранить их только в игровой форме.



**Главное требование к учебно – дидактическим играм состоит в том, чтобы они развивали познавательные интересы.**

• сколько за демонстрацию в ней новых знаний, умений и навыков.





# Классификация игр

## Сюжетно – ролевые игры дошкольников.

Сюжет – действительность, которая отображается в игре, в зависимости от сюжета игры подразделяются на следующие темы:

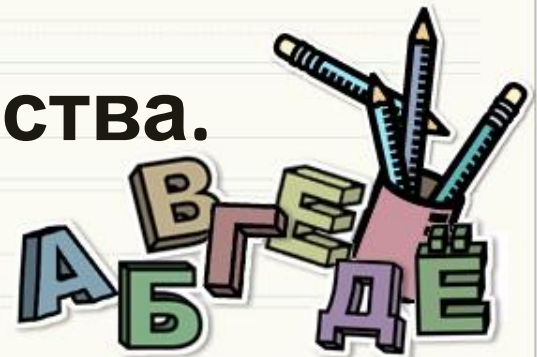
- труда;
- бытовые;
- с общей тематикой.



# Классификация игр

**Театрализованные игры –**  
разыгрывание определенного  
литературно- музыкального  
произведения с помощью  
выразительных способов  
(интонации, мимики, жестов).

- **Театрализация помогает глубже  
понять идею произведения,  
искренне выразить свои чувства.**



# Классификация игр

- **Строительно – конструктивные игры** – разновидность творческих игр, в которых дети отображают окружающий предметный мир, самостоятельно возводят сооружения и оберегают их



# Показатели развитого игрового интереса:

- Длительная заинтересованность ребенка игрой, развитием сюжета и исполнением роли.
- Желание ребенка принимать на себя определенную роль.
- Наличие любимой роли.
- Нежелание заканчивать игру.
- Активное исполнение ребенком всех видов работ.
- Желание делиться со сверстниками и взрослыми своими впечатлениями после окончания игры.



**Д. Кабалевский, Н. Терентьева, Ю. Алиев и др. - в своих книгах предлагают способы использования игр на занятиях музыкой.**

- В первую очередь акцентируется возможность с помощью игры активизировать внимание, снизить утомляемость, стимулировать интерес, повысить, таким образом, эффективность обучения, оптимизировать мыслительный процесс.
- **Художественный потенциал игры:** будучи адекватной природе искусства и ребенка, игра способствует органичному вхождению детей в мир художественного творчества.



- Опыт удовольствия от общения с музыкой, который получает ребенок в музыкальных играх, сыграт огромную роль в его дальнейшем стремлении заниматься музыкой, узнавать новые конкретные музыкальные навыки.

**Получение удовольствия, присуще как игре, так и искусству.**

**Первичные, «неспецифические» свойства музыки. (т.е. относятся также и к речевому интонированию, не связанному со специфическими художественно-музыкальными закономерностями.**

- **громкость (динамика)**
- **высота (регистр)**
- **плотность и окрашенность звучания (тембр)**
- **скорость (темп)**
- **пульсация звуковой ткани (метр)**
- **ритмика, связанная со структурой словосочетаний (прообраз ритмического рисунка в музыке)**
- **эмоционально-смысловые повышения и понижения интонации (прообраз мелодического рисунка)**
- **членение речевого высказывания на фразы, предложения, части (прообраз музыкальной структуры)**

**Данный уровень восприятия и понимания музыки соответствует физиологическому, или элементарно-ассоциативному (необходимый этап музыкального развития)**



# Основные этапы включения ребенка в музыкальное игровое творчество

(пример организации с детьми игр – пластических импровизаций под музыку)

- показ педагогом вариантов пластических воплощений музыки, его собственное творческое моделирование образов музыкального произведения
- повтор детьми движений за педагогом
- игры – пластические импровизации самих детей





## Дополнительные правила в игре (ребенку не под силу оставаться ведущим долгое время):

- Ведущим сможет быть каждый, когда до него дойдет очередь.
- Любые действия, предложенные ведущим, должны приниматься без обсуждения и в точности повторяться всеми.
- Каждый может оставаться ведущим столько времени, **сколько захочет**.

Для пластических импровизаций детей необходимы импульсы-мотивации – интригующие, захватывающие воображение ребенка игровые сюжеты.



## Последовательность творческих заданий

- Создать музыкально-игровые образы в однотипных движениях отдельных персонажей
- развитие музыкально-игровых образов в действиях отдельных персонажей
- передача характера музыки в различных танцевальных жанрах (полька, вальс, галоп)
- передать в игре взаимосвязь нескольких персонажей



- **Дидактические игры способны увлечь, заинтересовать детей, решить важные образовательные задачи.**
- **Однако, такая роль игры не решает специфических задач музыкальных занятий.**



- Приобщая детей к восприятию самих произведений искусства, целесообразнее применить игры, основанные на таком музыкальном материале, который близок по построению игровой деятельности (сочинения И.Стравинского, образцы русского фольклора, детские песни Лядова).



- Игра на занятиях музыкой превращается из внешней формы развлекательного характера в форму, обеспечивающую творческое самовыражение ребенка.

"Искусство драгоценно лишь постольку, поскольку оно игра. Художники и музыканты ведь это только дети, которые не разучились играть. Гении - это те, которые не сумели вырасти".



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**

