

Игровые формы обучения на уроках музыки.

МОУ ИРМО «Усть-Кудинская СОШ»
Глазкова
Елена Владимировна
учитель музыки

Цель игровой формы обучения

*пробудить интерес к
познанию, книге, учению.*

В.А.Сухомлинский



«игра – не просто детская забава... Игра делает жизнь более радостной, счастливой, воспитывает творческое отношение к действительности, повышает работоспособность. Там, где нет игры, жизнь становится однообразной и скучной».

ЗА

- +способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- +является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;
- +помогает объединению коллектива и формированию ответственности
- +способствует использованию знаний в новой ситуации;

ПРОТИВ

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание
- невозможность использования на любом материале;
- сложность в оценке учащихся

Анкета:

- Нравиться ли тебе играть на уроке?
- На каких уроках тебе хотелось бы играть?
- Как ты любишь больше играть один или с друзьями?
- Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?

Анализ анкеты показал:

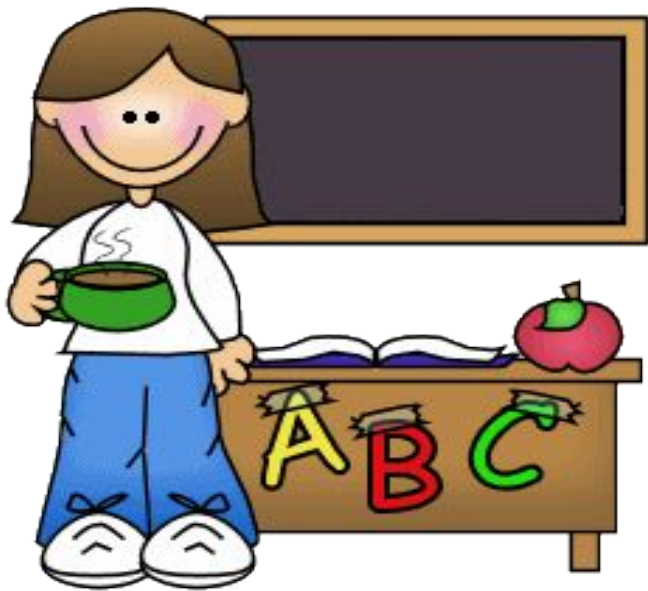
- Игры на уроках нравятся всем детям без исключения.
- Большинство обучающихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна.
- Более предпочтительна для детей групповая форма игр.
- Большинство обучающихся хотят в игре побеждать.

- Исходя из этого необходимо,
 - чтобы в школе особое место
 - занимали такие формы занятий,
 - которые обеспечивают активное
 - участие в уроке каждого ученика,
 - повышают авторитет знаний
 - и индивидуальную ответственность
- школьников за результаты учебного труда.
 - Эти **задачи** можно успешно
 - решать через
 - **игровую форму обучения.**



•

АНАГРАММЫ



- Если какое-либо слово от перестановки в нем букв или слогов образует другое слово, имеющее иной смысл, то эти слова называются анаграммами.
- анаграммами принято также называть
- перемешивания буквенного или звукового состава слов.

- Игры под названием «анаграммы» создавались еще в античные времена. Их изобретение приписывается греческому поэту и грамматiku Ликофрону. Начиная со времен Средневековья, анаграммирование текста стало достаточно популярным занятием образованной публики, особенно - просвещенных писателей, ученых и философов.
- С греческого языка слово «анаграмма» можно перевести как «перебуква», т. к. приставка «ана-» — это «пере-», а слово «грамма» — «буква» .

- Звучу, когда парад идёт,
 - Я - музыки произведение.
 - А прочитай **наоборот**,
 - Я - след на коже от раненья.
-
- Не раз в оркестре я звучала,
 - Мой голос струнный так певуч!
 - Но «**Ф**» в моё поставь начало,
 - И я во тьму направлю луч!



- *Марш - шрам.*
- *Арфа-фара*

- Ваша задача состоит в том, что из данных букв вы должны составить слово, которое будет являться ответом на заданный вопрос:

а) так называется сочинение музыки сразу во время ее исполнения, без подготовки.

(МРОИВЯИЗАЦИП)



- ИМПРОВИЗАЦИЯ

- б) это вид изобразительного искусства, связанный с передачей зрительных образов посредством нанесения красок на твёрдую или гибкую основу.
(ИЖЬОСВИП)



- ЖИВОПИСЬ



ЛОГОГРИФЫ

- Логогриф-загадка, в которой новые слова образуются в результате прибавления или убавления одной буквы или слога, например: Название этих загадок происходит от греческих слов *logos* – слово и *griphos* – сеть, загадка. То есть логогриф – это *словесная сеть*.
- **Логогрифами** называются слова *разной* длины - такие, что все буквы короткого слова имеются и в длинном, причём в той же самой последовательности.
- это слово – загадка, меняющее свое значение при отнимании или прибавлении букв, например, АРМИЯ-АРИЯ, СОЛЬ-ФАСОЛЬ

- Мы резким голосом кричим
 - И ковыляем так комично.
 - Но вставь нам «**Л**» - и зазвучим
 - Довольно мелодично.
-
- Добавим к ноте букву «**М**» -
 - Он станет сразу нужен всем:
 - В нём живёт моя семья -
 - Мама, папа, брат и я!

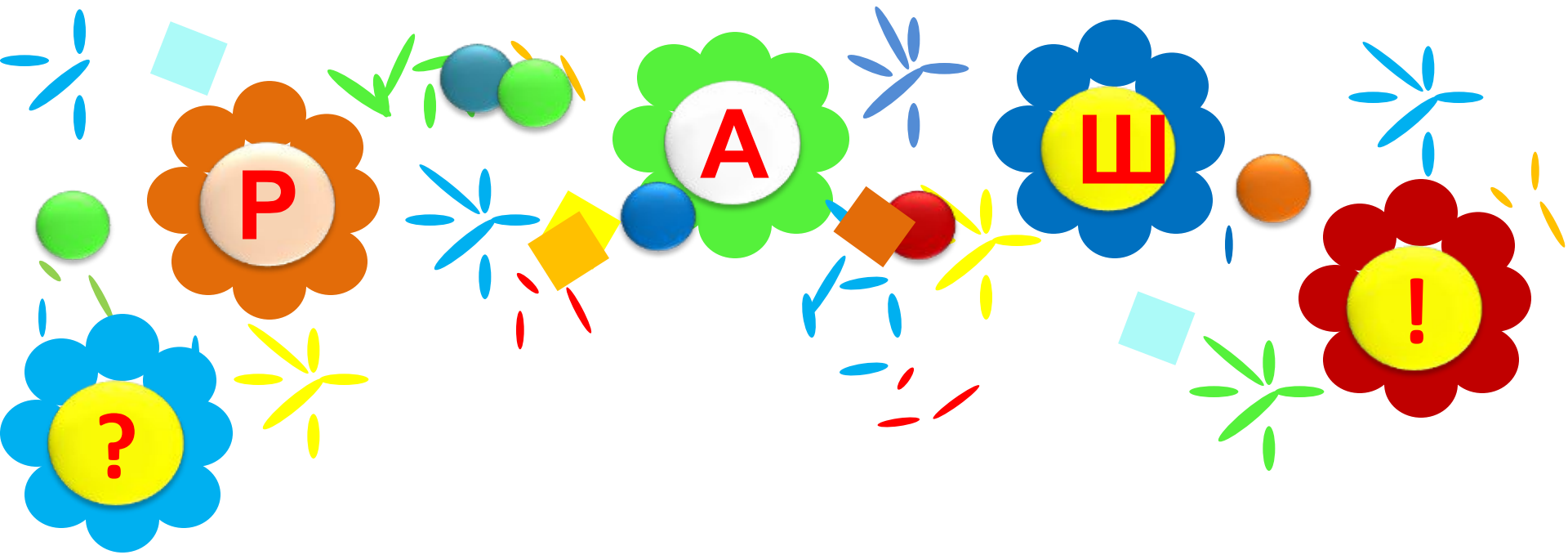


- *Гуси - гусли.*
- *До - дом.*

- Играла я на все лады,
 - Пела, напевала.
 - Оказалась у воды -
 - И букву потеряла.
-
- С «**М**» - войну она ведёт,
 - Без - певец её поёт.



- *Дудочка - удочка*
- *Армия - ария.*



-

METAГPAMMA

- это разновидность загадки, в которой из загадываемого слова путем замены одной буквы другой получается новое слово, например, *Март* - *марш*.
- Первую метаграмму (*meta* - между, *gramma* - буква) 29 марта 1879 года поместил в журнале «Ярмарка тщеславия» английский писатель, математик и логик Л. Кэрролл, написавший популярные сказки «Алиса в стране чудес» и «В Зазеркалье».

- От ветра в поле я качаюсь,
 - Зерном всё лето наливаюсь.
 - Но для того, чтоб зазвучал,
 - «**К**» на «**Г**» я поменял.
-
- С буквой «**Т**» - его все знают:
 - Он с собой весну несёт.
 - С буквой «**Ш**» - всегда играют,
 - Коль в строю отряд идёт.
-
- С «**Е**» - листы собой скрепляет,
 - С «**И**» - скрипач на ней играет.



- *Колос - голос.*
- *Март - марш.*
- *Скрепка - скрипка.*

- С первой «**С**» - огромная я птица,
 - Что летать не может научиться.
 - С первой «**Ш**» - меня должны все знать:
 - Вальсов много ведь сумел я написать.
-
- С «**Д**» - электроинструмент,
 - Дырку высверлит в момент.
 - С «**Т**» - исполнит соловей
 - Майской ночью среди ветвей.



- *Страус - Штраус.*
- *Дрель - трель.*

Результат применения игровых форм на уроках

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся;*
- тренировка памяти, помогающая обучающимся выработать речевые умения и навыки;*
- стимуляция умственной деятельность детей, развитие внимания и познавательного интереса к предмету;*
- способствует преодолению пассивности детей;*
- способствует усилению работоспособности обучающихся.*

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

- http://супертинейджеры.рф/load/zanimatelnyj_urok/muzyka/muzykalnye_logogrify_metagrammy_i_anagrammy/
- <http://www.razumniki.ru/matagrammy.html>
-