



*Соціо – ігрові методи  
як спосіб проводити уроки  
музичного мистецтва цікаво*



# План

- 1) Використання ігрової діяльності на уроках музики.
- 2) Соціо-ігрова педагогіка.
- 3) Сутність методів соціо-ігрової педагогіки.
- 4) Принцип «трьох китів» театральної режесури.
- 5) Ознаки соціо-ігрового уроку.

*Гра являє собою складний соціо-культурний феномен, якому присвячено безліч філософсько - культурологічних, психолого-акмеологічних та педагогічних досліджень.*

*Гра – найбільш вільна діяльність людини, вона завжди бажана і цікава. Вона не існує без задоволення та наснаги, несе з собою енергетичний підйом, веселий настрій, захоплення та натхнення*

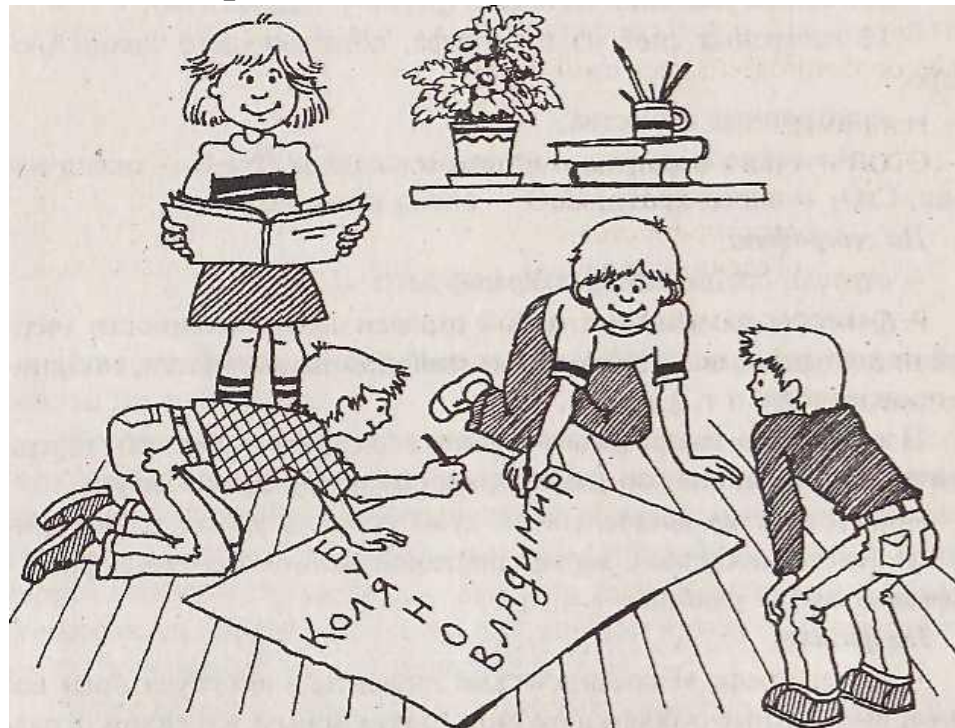




Використання ігрової діяльності  
Дитяча гра спрямовується на імітацію соціальної діяльності, імітує й відтворює дії дорослих, стосунки між ними, є одним із засобів фізичного, розумового, морального, естетичного виховання дітей. В ігровій формі можна проводити як окремі етапи уроку музики, так і весь урок. До кожної теми уроку, окремого виду діяльності можна придумати гру. Завданням гри має бути – активний розвиток музичних здібностей, засвоєння теоретичного матеріалу. Вона має викликати сильні і тривалі позитивні емоції, бажання навчатися без примусу.



**Соціо-ігрова педагогіка** сформувалась в «новітній» педагогіці в період пошуку нових ефективних форм та методів навчання наприкінці 80-х років минулого століття як нова форма організації навчання, яка ґрунтується на взаємодії учнів у мікроколективах, а також взаємодії мікрогруп між собою через гру. Основою для створення соціо-ігрових підходів слугували методики навчання дітей у початковій школі: навчання читання та письма (О. Г. Самсонова), математики (Л. К. Філякіна), російської мови (Є.Є. Шулупенко). Основним результатом пошуків того періоду стало досягнення особливої психологічної атмосфери уроку, яка забезпечувалась спецефічними ставленнями учителя до навчання дітей як до «вираження ними себе в образі самовизначеної дійової особи».





# Сутність методів соціо-ігрової педагогіки

- мету навчання автори вбачають не лише в засвоєнні знань , а й у напрацюванні дітьми активних форм життєдіяльності, у пізнанні у йтвердженні учнями власної особистості
- Завдання досягаються шляхом організації уроку як гри-«життя» між мікрогрупами(малими соціумами- звідси і термін «соціо-ігрова»);
- Виконується принцип зняття блоку тілесної несвободи;
- Встановлюється принцип рівноправності дорослого та дитини ;
- Роль педагога-судді змінюється на роль педагога-порадника;
- Дотримується принцип використання дитиною знань, накопичених минулим життєві досвідом, і заохочення такого способу навчання вчителем;
- Будь- які дитячі завдання- обговорити, прочитати, порахувати, визначити- виконується в атмосфері взаєморозуміння



Гасло цієї педагогіки: «Ми не вчимо, а налагоджуємо ситуації, коли їх учасникам хочеться довіряти один одному і своєму власному досвіду, в результаті чого виникає ефект добровільного навчання, тренування й настанови».



- ОВОЛОДІННЯ ІГРОВИМИ  
МОЖЛИВОСТЯМИ НАВЧАННЯ  
КРАЩЕ ПОЧИНАТИ З РУХОВИХ  
ЗАВДАНЬ.

НЕСКЛАДНІ РУХИ- ПРИСІДАННЯ,  
плескання в долоні, робота руками  
тощо, що знімають блокаду  
статистичної пози.



# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СОЦІОІГРОВОЇ ПЕДАГОГІКИ

- 1) ЗАНЯТТЯ З ПЕДАГОГА РОЛІ ОЦІНЮЮЧОГО СУДДІ.*
- 2) ПРИНЦИП ІГРОВОЇ РОЗВАГИ*
- 3) ПРИНЦИП ПОЛІФОНІЇ.*



# Гра «Кубики» (з буквами).

Дитина кидає кубик і на букву, що випала, має назвати музичний термін.



## Гра «Музичний рибалка».

Музичні терміни записуються на кольорових рибках. Учні з акваріума витягують рибу і пояснюють термін. Хто не може пояснити, кидає рибу в акваріум. Кращий той, хто наловив більше риби.



## Ритмічна гра «Естафета».

Дві команди стають у колони. Останній у колоні тихенько постукує ритм по плечу того, хто перед ним, - так передається ритм аж до першого учасника. Перший учасник біжить до дошки і записує на ній ритмічний рисунок, який йому передали. Виграє та команда, яка швидше і точніше відтворить рисунок.



# Гра «Три картки».

Кожен з варіантів гри можна використовувати під час тематичного оцінювання:

1. Учень, чи група учнів витягує на вибір одну із запропонованих карток і виконує зазначену на ній пісню, яку вже вивчали.
2. Учень, чи група учнів витягує на вибір одну із запропонованих карток. Потрібно виконати куплет відповідно до номера, зазначеного на картці. Якщо випаде картка з четвертим номером, а куплетів три, треба виконати всю пісню (або відповісти на додаткове запитання із вивченої теми).
3. Викликається або вибирається три учні, які тягнуть картки з номерами. Хто витягнув перший номер, ставить запитання з вивченої теми. Другий – відповідає. Третій – оцінює відповідь.
4. Викликається або вибирається три учні, які тягнуть картки з номерами. Хто витягнув перший номер – конферансьє, оголошує пісню і виконавця. Другий – артист, виконує пісню. Третій – рецензент, аналізує виконання.



## Гра «Намалюй ілюстрацію».

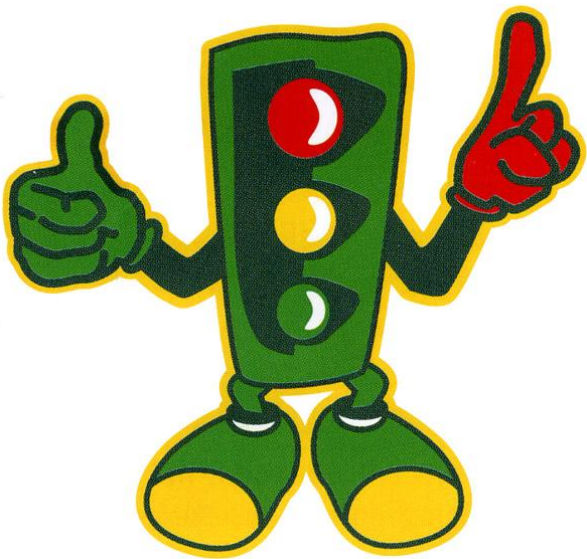
Під час виконання класом пісні по одному представнику від кожного ряду малюють ілюстрації до пісні. Після чого клас аналізує, чий рисунок найвдаліше передає характер і зміст пісні. Ця гра навчає точно виражати свою думку, творчо мислити, шукати і знаходити зв'язки між видами мистецтва.



# Гра «Світлофор».

Лічилкою вибирається учень регулювальник, який, піднімаючи, то червону, то жовту, то зелену картку, подає сигнали учням, як виконувати пісню. Є кілька варіантів цієї гри:

1. На зелений колір світлофора діти притупують, на жовтий – проплескують, на червоний – іде
2. Завдання світлофора можна змінювати. На зелений сигнал – співати вголос, на червоний співати – «про себе», на жовтий – мовчати.
3. Учні діляться на 2-3 групи. Співати починає одна група, далі продовжує та, на яку показує регулювальник. Ця гра розвиває увагу, ритмічний та мелодичний слух.
4. Учні діляться на 3 групи. Перші співають, як киці, другі, як собачки, треті, як корівки.  
Співають по черзі ті, на кого вказує вчитель.



## Гра «Десять музичних слів».

1. Учні повинні назвати десять слів, пов'язаних з музикою, - музичні терміни, прізвища композиторів, назви музичних інструментів тощо.

2. Підібрати 10 музичних слів так, щоб вони мали від двох до десяти літер.

*Кожна рольова гра починається з розподілу ролей. Найпоширеніший спосіб – лічилки:*

1. Йшла Маринка на стежинку, загубила там корзинку, А в корзинці паляниця, хто їй з'їв, тому жмуриться.

2. Раз, два, три, чотири, п'ять, вийшов зайчик погулять. Як нам бути, що робити?

*Треба зайчика ловити. Будем знову рахувати, раз, два, три, чотири, п'ять.*

3. Попіл, попіл, попільниця, а де ж наша зозулиця? Понад морем літала, синім оком кивала.

А ти, друже, не кивай, а з города утікай!

