

Картотека музыкальных игр и упражнений для развития интеллектуально – творческих способностей

Музыкальный руководитель

Ежова Ирина Борисовна

Метод моделирования в системе технологии ТРИЗ на музыкальных занятиях приводит к самостоятельному использованию некоторых операций моделирования. Работа со схемами, на полоске, на морфологической таблице, на системном операторе.

Мной была создана картотека музыкально дидактических игр по моделированию. Созданы музыкальные пособия для реализации задач в непосредственно – музыкальной деятельности с помощью ОТСМ – ТРИЗ.

Музыкальное пособие «Музыкальный теремок».

Цель: Содействовать умению детей различать и обозначать значения музыкальных признаков при разборе музыкального произведения

Задачи:

- расширять представления о жанрах музыки
- содействовать умению выделять, сравнивать средства музыкальной выразительности;
- побуждать самостоятельно выражать свои впечатления к прослушанной музыке;



Музыкальное пособие «Цветовая палитра»

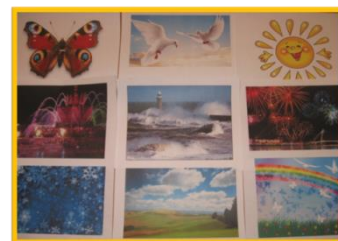
Цель: развивать цветомузыкальное восприятие дошкольников, активизировать музыкальное мышление, расширять активный словарь детей;



Ход игры: Детям раздаётся комплект цветных карточек (в одном комплекте 7 цветов). Ребёнок, после прослушивания музыкального произведения, должен самостоятельно выразить свои впечатления и отношение к ней. Выбирая определённый цвет объяснить свой выбор.

Музыкальное пособие «Подарки для музыки»

Цель: развивать у детей креативное нестандартное мышление, обогащать детские музыкальные впечатления, активный словарь детей;



Ход игры: Детям раздаётся по одной фотографии с изображением природного и рукотворного мира. Например: цветы, фонтан, молния, звёзды и т.д. Ребёнок, после прослушивания музыкального произведения должен соотнести картину с прослушанным музыкальным произведением, и охарактеризовать музыкальное произведение такими прилагательными, которые будут соответствовать данному объекту или явлению природы. Например: музыка солнечная, лучезарная, как солнышко с моей картинке.

Музыкальное пособие « Ритмическая загадка»

Цель: развивать ритмический слух, внимание, кратковременную память, побуждать детей создавать свою ритмическую модель;



Ход игры: 1) Ребёнку даётся задание выложить предложенный ему ритм;
2) Ведущий выкладывает ритм, дети «прочитывают» его и воспроизводят с помощью хлопков, музыкального молоточка или другого ударного инструмента.

Музыкальная игра «Звуковое общение»

Цель: развивать умение детей подбирать музыкальный инструмент соответственно характеру и содержанию музыкального произведения, соотнося его с объектом художественного произведения.

Ход игры: Дети, рассматривая картину природы, подбирают соответствующие, по их мнению, музыкальные инструменты к определённому объекту с картины, объясняя свой выбор. Когда все объекты выбраны и наделены музыкальным звучанием, то собирается воедино «Звуковая картина»

Музыкальная игра «Изобрази образ в движении»

Цель: содействовать проявлению у детей творческого самовыражения в выразительном исполнении действий игровых персонажей в постановочном танцевальном этюде

Ход игры: Детям предлагается раннее изученное музыкальное произведение и картина художника, с которой знакомы дети. Дети сравнивают произведения искусства, выделяют сходства, различие. Ребята выбирают для себя определённый объект и под музыку, с помощью пластики передают настроение картины.



Применяя в своей работе метод моделирования, я отметила у детей следующие результаты:

- у детей появился навык обследования музыкального произведения с помощью анализаторов;
- дети различают и обозначают словом значение признаков;

- дети самостоятельно передают своё впечатление о характере музыки в эстетических суждениях, в исполнительской творческой деятельности;

Метод «Системный оператор»

Мир системен. Любой объект можно рассматривать как единое целое, можно мысленно поделить его на части. Каждую часть можно поделить на ещё более мелкие части. Все системы существуют во времени. Они сталкиваются, взаимодействуют друг с другом, влияют друг на друга.

Систематизация объектов музыкального мира осуществляется с помощью таблицы. Которая носит название «системный оператор»
Минимальная модель системного оператора – девять экранов.

Окружение (№ 6)	Окружение (№ 3)	Окружение (№9)
Прошлое (№ 4)	Объект (№1) и его функция	Перспектива развития (№7)
Части (№ 5)	Части (№ 2)	Части 9 № 8)

Первым шагом работы системного оператора является обозначение объекта и определение его функции (окно №1)

Далее рассматриваются части (подсистема – окно № 2) выбранного объекта. которые позволяют ему выполнить функцию.

В третьем окне рассматривается окружение (надсистема), в которой выполняется функция выбранного объекта.

Четвёртое окошко позволяет обозначить прошлое объекта по выполняемой функции (система в прошлом), его части (окно № 5) и место его функционирования (окно № 6).

Например:

использовался бродячими музыкантами	Дома, в детском саду, в концертном зале, в библиотеке, в школе	Дома, в концертном зале
Клавикор воспроизводит достаточно мало оттенков	Фортепьяно, воспроизводит широкий спектр оттенков между «тихо» и «громко».	Синтезатор имеет автоаккомпанемент. Требуемое звучание достигается за счёт изменения свойств

		электрического сигнала
Клавиши, тангенты (металлические); струны, демпфер	Корпус, струны, молоточки, педали, колки, клавиши	Корпус, микросхемы, клавиши, Электрический шнур

Для развития системного мышления используются логические ТРИЗ упражнения, такие как:

Метод «Мозговой штурм»

Метод Мозгового Штурма я использую на каждом музыкальном занятии, для активизации мыслительных операций, развития ассоциативных связей, как групповое и индивидуальное обсуждение разнообразных проблемных ситуаций. Например, нужно придумать и сочинить необычную музыку, а музыкальных инструментов нет. Как быть? Что же делать? То есть ставится некая задача, решение которой дети предлагают сами. Главное в том, чтобы ребенок сам мог выдвигать разные, даже самые невероятные и нереалистические идеи и решения.

Упражнение «Найди общее»

Цель: развитие ассоциативных связей, решение проблемных ситуаций

Ход игры: двое детей берут по одной картинке с разными объектами, далеко стоящие друг от друга на смысловой оси. Необходимо найти между картинками как можно больше общих признаков. Например: мост и скрипка (мост соединяет берега, а скрипка – людей; мост и скрипка – деревянные, железные; мост и скрипка – натяжение тросов и струн, оба являются произведением искусства и т.д.)

Упражнение «Логический поезд»

Цель: развитие ассоциативных связей

Ход игры: Дети составляют логическую цепочку слов из картинок, объясняя, чем они связаны.

Например: Фортепьяно – дерево – бумага – ноты – пианист – хор и т.д.

«Отгадай, кто (что) это?»

Цель: Развивать у детей мышление, воображение.

Ход игры: Ведущий загадывает загадку, где оговаривается местонахождение объекта, его составные части и характер. Ребёнок отгадывает объект.

Возможна рифмованная загадка.

Усложнение: Дети сами загадывают такие загадки, а ведущий отгадывает.

Развитие системного мышления в музыкальной деятельности оказывает благоприятное влияние на развитие личности, способствует повышению активности, расширяет кругозор и словарный запас

«Хорошо – плохо».

Мы рассуждаем с детьми, например, осень – это хорошо или плохо. Плохо – почему? Хорошо – почему? Или самодельный музыкальный инструмент это хорошо? А плохо – почему?

Метод морфологического анализа

При использовании в работе с детьми метода активизации мышления для большей наглядности использую Морфологического анализа –

Морфологическую таблицу. По горизонтали ставлю картинки с изображением времен года, по вертикали – героев песен. Дети с легкостью вспоминают название песни и рассуждают о характере музыки.

Музыкальная игра «Да – нетка»

Цель: Расширять представления детей о музыкальных инструментах, сужать поле поиска при работе с ними, ориентироваться в пространстве.

Ход игры:

В морфотаблице представлены по горизонтали группы музыкальных инструментов (клавишные, ударные, струнно смычковые, струнно щипковые, духовые). Ведущий загадывает



любой музыкальный инструмент. Дети должны отгадать загаданный музыкальный инструмент, задавая ведущему вопросы. Ведущий может отвечать только да или нет.

Например: - Это группа клавишных инструментов?

- Нет

- Это группа ударных инструментов?

- Да

- Этот инструмент находится справа от середины?

- Нет

- этот музыкальный инструмент находится слева от середины?

- Да

- У этого инструмента есть металлические пластинки?

- Нет

- У этого инструмента есть металлический язычок?

- Да

- Это колокольчик?

- Да

Метод «Круги Луллия»

Восприятие музыки - ведущий вид музыкальной деятельности. В основе его лежит способность слышать, переживать музыкальное содержание как художественно-образное отражение действительности. С помощью Кругов Луллия я закрепляю и систематизирую знания детей о прослушанных музыкальных произведениях, композиторах, музыкальных инструментах.

Круги Луллия представляют из себя несколько кругов разного диаметра. Они разделяются на одинаковое количество секторов от 4 до 8. На них располагаются предметные картинки, портреты композиторов, музыкальные признаки и т.д., а в середине устанавливается стрелка, которая свободно двигается. С её помощью любой желающий может получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, казалось

бы, несовместимые признаки объектов. Дети выявляют и разрешают противоречия, что является ключом к творческому мышлению.

В работе я использую два типа заданий:

1 тип: Найди реальное сочетание. Ребенок объединяет с помощью стрелки подходящие к заданию картинки.

2 тип: Объясни необычное сочетание. При раскручивании стрелок на кругах рассматривается случайное соединение карточек. Ребенок пытается с достаточной степенью достоверности объяснить их сочетание.

С целью использования элементов ТРИЗ и РТВ в музыкальной деятельности я изготовила следующие пособия, которые можно использовать не только в Непосредственно Образовательной Деятельности «Музыка», но и в самостоятельной деятельности дошкольников.

Музыкальная игра «Определи настроение музыкального произведения»

Цель: Активизировать ассоциативное мышление и воображение.

Работа с пособием по 1 типу:

а) подбирать к музыкальным произведениям соответствующие пиктограммы настроения; (например к пьесе П. И. Чайковского «Баба-Яга» из «Детского альбома»- пиктограмму с сердитым выражением) .

б) к пиктограммам настроения подбирать соответствующие музыкальные произведения (к пиктограмме спокойного выражения)

По 2 типу, случайно соединив пиктограмму с картинкой, ребенок попытается объяснить этот вариант, проявив фантазию. (например, если веселая пиктограмма совпадет с картинкой грустной осени, можно предположить, что просто в хмурый день вспомнилось о веселом лете и т. п.)

Музыкальная игра «Отгадай, что за произведение»

Цель: Закреплять знания детей о произведениях крупной формы: оперы, балета; о композиторах их создавших, развивать память, воображение, ассоциативное мышление. Работа с игрой по 1 типу:

прослушав знакомое музыкальное произведение, ребенок совмещает картинку, подходящую содержанию этого произведения с портретом

композитора его создавшего (например, картинка Щелкунчика с портретом П. Чайковского и т. п.) По 2 типу:

при случайном соединении картинок ребенок пытается объяснить или пофантазировать над своим выбором (например, если бы совпала картинка «Шествия гномов» не с портретом Грига, а с Римским –Корсаковым, можно пофантазировать, что музыка этого произведения была бы более доброй, т. к. Римского –Корсакова называют сказочником в музыке и т. п.)

Музыкальная игра «Угадай, какой инструмент»

Цель: Закреплять знания детей о музыкальных инструментах, находить их по деталям, различать по способу звукоизвлечения (клавишный, духовой, струнный и т. д.) Для этого на одном круге изображены картинки музыкальных инструментов, а на другом –только их части.

Работа с пособием по 1 типу:

найти реальное сочетание, из каких частей они состоят ;

По 2 типу : пофантазировать как будет называться музыкальный инструмент, соединенный случайно (например: баралайка)

Метод Синектики

Синектика – возможности метода – незнакомое сделать знакомым, а привычное – чуждым. В основе такой работы лежит прием Эмпатии – личностного уподобления – способности ребенка отождествлять себя с кем-либо или чем-либо, уметь сопереживать объекту. Очень удачен этот прием на музыкальных занятиях. Дети перевоплощаются в движениях в клоунов грустных и веселых в пьесе Д. Кабалевского «Клоуны». В смелого, преодолевшего все преграды наездника в пьесе «Смелый наездник» Шумана, в весеннюю радостную птичку в пьесе П.И. Чайковского «Жаворонок». Музыка при этом действует на весь организм, а он в свою очередь на действие музыки. Ведь восприятие и понимание музыкальных произведений заключается в ощущении ее связками, мышцами, движением, дыханием.