ГОУ СПО КОЛЛЕДЖ МУЗЫКАЛЬНО-ТЕАТРАЛЬНОГО ИСКУССТВА №61 Г.МОСКВЫ

Методическое объединение преподавателей класса общего фортепиано.

СТАТЬЯ

по теме **« Использование игровых технологий при формировании музыкального тезауруса в классе общего фортепиано».**

Выполнила:

Ахрамеева О.М.

преподаватель класса общего фортепиано высшей квалификационной категории

Проверила:

Дегтярева Д.В.

методист отделения «Вокальное искусство»

ГОУ СПО КМТИ №61

Москва 2014

В своей практике мне, как и большинству преподавателей общего фортепиано, часто приходится решать проблему формирования музыкального кругозора и теоретической грамотности учащихся. Она возникает буквально с первых занятий в начальных классах, когда ученику встречаются итальянские термины forte и piano, сходные с названием инструмента, вновь напоминает о себе в начале каждого учебного года, когда дети возвращаются после каникул, а особенно остро стоит в том случае, когда к нам в класс приходит ученик не 6-7 лет, а старше, поступивший в наш колледж по конкурсу, имеющий ярко выраженные музыкальные способности, но абсолютно неграмотный музыкально. Особенностью Колледжа Музыкально-театрального искусства № 61 им. Г.П.Вишневской является конкурс на поступление в различные классы школы детей с ярко выраженными голосовыми данными, которые при этом могут и не иметь музыкальной подготовки. Перед преподавателями специальных дисциплин (и в частности общего фортепиано ) в этом случае состоит задача помочь новичку не "утонуть " в море информации, которую ему приходится усваивать, чтобы догнать своих одноклассников, обучающихся с первого класса.

Когда учащийся попадает в профессионально ориентированную культурную среду , он сразу сталкивается с необходимостью осваивать свойственный ей специфический язык. Прослушанный и освоенный музыкальный материал запускает процесс формирования музыкального мышления, достаточно растянутый во времени и требующий от учащегося и педагога большого внимания и контроля. В результате его успешного прохождения и освоения учеником достаточного количества музыкальных и теоретических знаний, у учащегося формируется профессиональный музыкальный тезаурус определенного объема. Он является необходимой базой для изучения какого-либо предмета. Следовательно, преподаватель специальных дисциплин должен грамотно и целенаправленно направить ученика на пути его формирования.

Помочь ученику по-настоящему проникать в глубину содержания музыкального произведения можно только владея методами его разбора и анализа. Иначе говоря, понимать и ценить музыку можно только говоря с ней на одном языке грамотно и свободно. Преподаватель класса общего фортепиано своей работой несомненно может способствовать формированию спектра профессиональных понятий и терминов, а также умению применять их на практике с помощью выстроенной индивидуальной схемы освоения тезауруса , в которой учтены уровень знаний, способностей и мотивации данного учащегося. Все эти компоненты играют чрезвычайно важную роль в воспитании грамотного, профессионально оснащенного юного музыканта.

Необходимый тезаурус для освоения даже несложного музыкального произведения в младшей школе довольно широк. К большому объему изучаемых понятий добавляется еще одна сложность: основная музыкальная терминология состоит из итальянских понятий и слов. Учащиеся 1,2 классов, незнакомые с латинским алфавитом, довольно трудно запоминают слова на чужом языке. Чтобы усвоение материала проходило максимально быстро и эффективно, я в свою работу включила элементы игровых технологий.

Феномен игры широко используется в современной педагогике . Он включает в себя массу различных научных теорий и классификаций, как классических, так и возникших в последнее время: теория компенсаторности и реализации в игре избытка нервных сил, инстинктивности поиска игровой деятельности, отдыха и восстановления творческой энергии в игре, удовольствия и духовного развития в игровом процессе, реализации врожденных влечений, родственности творчества и игрового процесса, взаимосвязи игры и труда, и так далее. По мнению Д.Б.Эльконина, психолого-педагогический смысл игры в развитии личности заключается в «открытии ребенком нового мира, мира взрослых с их деятельностью, функциями и отношениями».

Игровые технологии в достаточном объеме включены в современную школьную жизнь. Как и любая педагогическая технология, они обладают средствами, заставляющими учащегося активнее и продуктивнее заниматься предметом. Это в первую очередь различные педагогические игры, обладающие существенным признаком : четко поставленной целью и прогнозируемым педагогическим результатом. Они простраиваются преподавателем заранее с целью получения определенных результатов в освоении учебного материала.

В наше время игровые методики в школьном обучении используются как в качестве самостоятельной технологии для освоения понятий, раздела или темы предмета, так и в качестве послеучебной деятельности учащихся. Преподаватель должен стремиться наладить взаимопонимание и творческий контакт в процессе игры и по ее окончании, в ходе обсуждения результатов.

Начальный этап обучения в классе общего фортепиано неразрывно связан с физическим и психологическим развитием ученика, а именно: формированием индивидуального словарного запаса речи, знакомством с числовыми и абстрактными представлениями, созреванием психических процессов, выстраиванием взаимоотношений в учебном коллективе. К сильным сторонам личности учащегося в этом возрасте можно отнести непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Ребята быстро и с желанием включаются в игровую деятельность. Опираясь на эти качества, преподаватель может выстроить различные игровые схемы, которые несомненно окажут помощь в решении многих педагогических и психологических задач, а именно:

1. существенного сокращения времени подачи информации ( позволяют донести до ученика знания в более легкой , «ненавязчивой» форме ) ;

2. воспитания и активизации у ученика творческой и поисковой активности;

3. использования в работе различных видов памяти с полным осмыслением информации: образной, словесно-логической, произвольной, непроизвольной и ,особенно важно, долговременной;

4. включения в учебный процесс новых форм работы преподавателя с учащимися, использование интерактивного метода, который обеспечивает творческий контакт ученика не только с преподавателем , но и с другими учащимися, причем роль ученика в этом процессе может доминировать;

5. формирования у учащегося навыков самоконтроля.

Поскольку исход игры заранее не ясен , у ученика не возникает психологического давления, появляющегося при необходимости достижения высокого результата, в классе сохраняется атмосфера психологического комфорта. Вместе с этим, у учащегося есть масса вариантов проявить находчивость, быстроту реакции, выдумку и другие, присущие ему качества , повлиять на ситуацию. Кроме того , при использовании игры появляется неизбежный и совершенно безболезненный переход от пассивного состояния к действию.

Игровые технологии работают на создание и возрастание авторитета преподавателя среди учащихся. Как правило, они не противоречат и легко cочетаются с любой базовой или рабочей программой.

Всегда важно правильно поставить задачи, освоение которых имеет смысл организовать в форме игры, четко выстроить ход игрового процесса, обосновать правила учебной игры, найти возможные варианты на основе разных схем, поставить понятные учащемуся условия и цели игры. Есть множество игр, применимых в процессе обучения, к примеру: игры-упражнения, состязания, конкурсы , поисковые, игры с распределением ролей. Всегда есть возможность найти вариант, наиболее подходящий , полезный педагогически для каждого конкретного учащегося, с целью коррекции его творческого роста.

Возможные задачи, при использовании игровых технологий:

• осознанное желание учащегося продвигаться в изучении предмета;

• радость от осознания полученного результата;

• удовольствие от процесса коллективной деятельности;

• умение воспринимать чужой опыт;

• формирование адекватной самооценки.

Примером использования вышеозначенных принципов могут служить несколько игровых методик, используемых мной в учебной практике :

**1. « Музыкальное лото».**

Игра помогает просто , с минимальными усилиями усвоить необходимые музыкальные термины, добиться глубокого, осмысленного подхода к теоретическим знаниям, необходимым для воспитания начинающего музыканта.

*Условия игры*. В начале участники ищут на своих картах понятия, найденные на специальных карточках. Их вынимает из коробки ведущий. Выигрывает тот, кто первым найдет и закроет у себя в карточке все ячейки. Ведущий может назначить промежуточные этапы игры, в которых победит первый участник, закрывший один или несколько рядов в своей карте.

*Цель игры*. Игра имеет несколько уровней сложности, рассчитанных на разную подготовку учащихся. Эффективно тренируются понятия, связанные с :

- темповыми обозначениями ( особенно иностранные термины ) ;

- звуковысотностью;

- обозначениями аккордов и интервалов;

- музыкальным инструментарием;

- динамическими оттенками;

- ключами и размерами;

- латинским отображением нот и тональностей.

*Эффективность.* Оформление игры позволяет использовать метод использования ассоциаций. Даже у младших учеников использованные иллюстрации активизируют мыслительный процесс. Соответственно, даже впервые встречаясь с незнакомыми музыкальными терминами, ученик может догадаться об их значении. А уже познакомившись с ними , лучше , прочнее их запомнить. Кроме того, эта игровая методика позволяет эффективно переключить внимание ученика, снять усталость.

Игру ведет преподаватель, попутно объясняя незнакомые понятия. Здесь работает метод эвристической беседы, включающий заранее продуманную поисковую ситуацию. Учащийся вынужден сам идти к поиску решений и ответов. В дальнейшем, после накопления учащимися объема необходимых знаний по предмету, участие преподавателя может быть сведено к минимуму, стать наблюдательным.

**2. «Круг слов».**

*Условия игры*. Участвуют не менее 3 человек. Учащиеся становятся в круг и называют по очереди слова из раздела музыкальной терминологии, выбранного преподавателем. Победителем становится последний участник, вспомнивший слово из соответствующей темы.

*Цель игры*. Позволяет наладить вербализацию музыкальных терминов и понятий, развивает коммуникативные качества учащихся. Отталкиваясь от кратковременного вида памяти, ведет к долговременному ее виду. Игра заставляет учащихся активизироваться, постараться показать свои знания и быстроту реакции. Яркие впечатления, полученные в процессе игры помогают надолго сохранить в памяти использованный учебный материал.

**3. «Шаги».**

*Условия игры.* Рассчитана на коллектив учащихся от 4 человек. Учащиеся становятся на расстоянии 12-17 шагов друг напротив друга. Шаг вперед можно сделать только назвав слово на заданную тему. Выигрывает пара , назвавшая больше слов, подошедшая друг к другу на расстояние вытянутой руки.

*Цель игры*. Игра – викторина, призванная закрепить полученные знания. Может использоваться как форма зачетного урока. Хорошо формирует навыки общения между учащимися и преподавателем.

По окончании игры обязательно следует послеигровой разбор, в ходе которого оговариваются сильные и слабые моменты действий учащихся в игре. Поощрение со стороны преподавателя или ,наоборот, негативная оценка ( в зависимости от ситуации и педагогических целей ) является мощным стимулом к освоению знаний, коррекции поведения .

Приведенные выше игровые схемы эффективно участвуют в формировании музыкального тезауруса начинающего музыканта, оказывают положительное действие на мотивацию в классе специальных дисциплин (в частности класса фортепиано), оказывают помощь в формировании эмоциональной сферы ученика. Игровая деятельность, в которой сочетаются рабочий процесс с объективно ценным результатом обучения и творчество, столь любимое всеми учащимися, может характеризоваться как переходное явление: учебная деятельность с признаками игры или игра с признаками учебы. Для преподавателя очень важно создание трудной, проблемной ситуации, сооружение «полосы препятствий», которая будет представлять интерес и побуждать к действию учащихся. Шаги ученика, проходящего через эти препятствия, и составляют процесс обучения. Важно, что ученик, участвующий в игровых заданиях, всегда получает для себя огромную пользу.

Игровые технологии с педагогической и психологической точки зрения выявляют мощную сферу деятельности с разнообразными возможностями самовыражения, самоконтроля, мотивации учащихся к обучению. Кроме того, в игровой деятельности находит свое решение проблема первоочередности творческих целей обучения по отношению к прагматическим. Необходимость положительной мотивации и развития в процессе обучения эмоциональных и когнитивных аспектов личности требует пересмотра традиционных принципов построения системы обучения и увеличения доли в ней инновационных элементов. К числу последних можно отнести и вышеописанные педагогические игровые технологии.

Использованные материалы:

1. Эльконин Д.Б. Психология игры - Москва: Владос, 1999 г.

2. Выгодский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Психология развития. СПб: Питер, 2001 г.

3. С. Миллер. Психология игры. — СПб.: Университетская книга, 1999 г.

4. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры//Избр. психолог, произведения: В 2-х т. - М., 1983. - Т.1.