

Музыкальные игры

«Водитель машины»

Дети разбиваются на пары. Один встает впереди с закрытыми глазами, изображая руками бампер машины. Второй управляет им сзади за плечи, изображая водителя машины. В процессе игры дети меняются ролями.

Тот, кто изображает машину, не должен открывать глаз, проверяя, правильно ли ведет водитель, т.е. полностью довериться своему партнеру по игре. Водитель же должен вести свою машину аккуратно, осторожно, избегая препятствий и не допуская «аварий». Это проговаривается воспитателем перед началом игры как ее правило. На заботливый, бережный лад водителя может также настроить музыкальное сопровождение.

«Бабочка и ветерок»

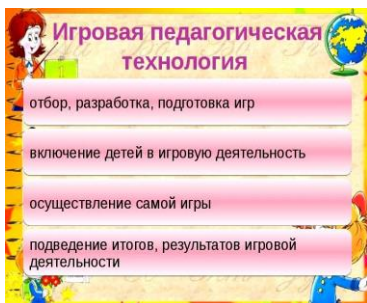
Дети разбиваются на пары и встают в произвольном порядке. Один из них – «бабочка», другой – «ветерок». «Ветерок» протягивает «бабочке» руки ладошками вверх. «Бабочка» слегка касается ладошек кончиками пальцев и закрывает глаза. Звучащая музыка начинает импровизированный танец, в котором «ветерок» управляет движениями «бабочки». В процессе танца партнеры меняются ролями («бабочка» открывает глаза и поворачивает свои руки ладошками вверх).

Игра «Рыбки и камушки»

До кого ведущий дотрагивается золотой рыбкой - тот садится на корточки и превращается в камушек, остальным детям раздаются платочки («хвостики» рыбок) и эти дети превращаются в рыбок. Рыбки под музыку плавают вокруг камушков, когда музыка заканчивается, рыбки ищут себе «свободный» камушек, садятся около него и приговаривают «Самый хороший, добрый такой, самый любимый камушек мой». После 2-х повторений дети меняются ролями, рыбки превращаются в камушки и наоборот.

Игры с бусами

Детям предлагается «порисовать» бусами вместе с ведущей: улитку, блинчик, бантик, зайчик, бабочку, цветочек, облачко, сердечко и т.д.



Руководя играми, педагог использует разнообразные средства воздействия на дошкольников. Например, выступая в качестве участника игры, он незаметно для них направляет игру, поддерживает их инициативу, сопереживает с ними радость игры. Иногда педагог рассказывает о каком-либо событии, создаёт соответствующее **игровое** настроение и поддерживает его по ходу игры. Он может и не включаться в игру, но как умелый и чуткий режиссёр, сохраняя и оберегая её самостоятельный характер, руководит развитием **игровых действий**, выполнением правил и незаметно для детей ведёт их к определённым результатам. Поддерживая и пробуждая детскую деятельность, педагог делает это чаще всего не прямо, а **косвенно**: выражает удивление, шутит, использует разного рода **игровые сюжеты и т. п.** Заканчивая игру педагог должен вызвать у детей интерес к её продолжению, создать радостную перспективу.



Музыкальный руководитель ДОУ—Л.Л. Чебунина



Дошкольный возраст чрезвычайно важен для развития музыкально-сенсорных способностей ребенка. Развитие у каждого ребенка этих способностей должно быть постоянно в поле зрения у воспитателя, музыкального руководителя, осуществляться различными методами и средствами, в том числе с помощью музыкально-дидактических пособий и игр.

Игра – основной вид деятельности ребёнка. Для ребёнка игра – средство самореализации и самовыражения. Она позволяет ему выйти за пределы ограниченного мира детской и построить собственный мир. Игра обеспечивает ребёнку эмоциональное благополучие, позволяет реализовать самые разные стремления и желания и, прежде всего, желание действовать, как взрослые, желание управлять предметами. В игре развивается способность к воображению, образному мышлению. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, а сделать это он может с помощью условных действий.



В игре ребёнок получает и опыт произвольного поведения, учится управлять собой, соблюдая правила игры, сдерживая свои непосредственные желания ради поддержания совместной игры.

С помощью игровых технологий развиваются и творческие способности ребенка. В том числе, речь идет о развитии творческого мышления и воображения. Использование игровых приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях сочиняя музыкальные истории, сказки воспитанники получают опыт, который позволит им играть затем в игры-придумки, игры – фантазирования.

. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы:

- * обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- * познавательные, воспитательные, развивающие;
- * репродуктивные, продуктивные, творческие;
- * коммуникативные, диагностические, психотехнические и др.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет **игровая среда**: различают игры с предметами и без предметов, настольно-печатные; комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.



- ♦ Игровая технология «элементарного музицирования» (технология музыкального восприятия в игре)
- ♦ Игровая технология музыкально-дидактических игр.

♦ Игровая технология - игровая терапия.

Цель игровой терапии - не менять ребенка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность “прожить” в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

- ♦ Игровая технология - познавательно-поисковая музыкальная практика.
- ♦ Игровая технология - Пластическое интонирование

Функции игры.

Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие её функции:

Обучающая функция – развитие обще учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и другие.

Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребёнком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

Коммуникативная функция – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения.

Релаксационная функция – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребёнка при интенсивном учении, труде.

Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.

Функция самовыражения – стремление ребёнка реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал.

Компенсаторная функция – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполняемы (трудно выполнимы) в реальной жизни.