

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ФАНТАЗИЙ НА ХОРОВЫХ ЗАНЯТИЯХ В МЛАДШИХ КЛАССАХ ДШИ

Идею создания игры для хоровых занятий мне непроизвольно подсказал ученик, у которого интерес к компьютеру был гораздо больший, чем к пению в хоре: о чем бы мы ни беседовали на уроке, тема разговора постепенно сводилась к одному – обсуждению компьютерных игр. Это натолкнуло меня на мысль о создании обучающих игр с использованием сюжетно-образных мотивов компьютерных *fantasy*, которые бы содействовали творческому раскрепощению детей, оптимизировали формирование певческих навыков и освоение учебного репертуара.

Дети нынешнего поколения – дети новой формации, воспринимающие информацию через призму инновационных технологий. Они обладают мобильным «компьютерным мышлением», а воля и сознательность у них развиты слабо. Но можем ли мы обвинять их в этом? Даже если все вокруг – и учителя, и родители – будут твердить «Ты должен!», у значительной части детей во время занятий «в самый неподходящий момент» может возникнуть охранительное торможение (дети впадают в состояние «дремоты с открытыми глазами») или возбуждение (они начинают вертеться, тормозить соседей, проявляя природную импульсивность). Каким образом в этой ситуации можно научить 7-8-летних детей азам музыкального мастерства?

Для того чтобы сконцентрировать внимание детей на выполнении той или иной задачи необходимо создать на уроке такие условия, которые бы содействовали развитию интереса детей к учебному материалу, облегчали его понимание и вовлекали их в процесс занятия. Этими организационно-содержательными и мотивирующими качествами, как известно, обладает игровая деятельность, которая широко используется в практике обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Учитывая этот опыт, я обратилась к изучению возможностей применения игровых форм организации учебно-творческой деятельности детей. Проведенные наблюдения показали, что в огромном многообразии детских игр наиболее интересными с точки зрения внутренней организации и подходящими для решения задач оптимизации хоровых занятий представляются сюжетно-ролевые игры, которые придумывают сами дети.

Сюжетно-ролевые игры являются для детей своеобразной формой освоения действительности. В них отражаются знания и впечатления детей об окружающем мире. Участвуя в игре, ребенок учится оперировать предметами как символами, придумывает разнообразные комбинации и превращения, выходит из круга привычной повседневности через взятую на себя роль. Разыгрывая роли, дети размышляют над ними, устанавливают связи между различными явлениями. Вместе с игровым сюжетом протекает важный и сложный процесс освоения новых знаний, который мобилизует умственные способности участников, их воображение, внимание, память. Игровая деятельность приобретает ярко выраженный творческий характер.

В игре воссоздаются социальные отношения. Дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяют общая цель, совместные усилия для ее достижения, общие переживания, которые оставляют глубокий след в сознании детей. События игрового сюжета пробуждают в детях добрые чувства, благородные стремления и помогают понять ценность дружбы и справедливости. Игра обладает социализирующими возможностями, формирует навыки коллективной жизни, воспитывает чувство ответственности перед товарищами.

Воспитательные и развивающие возможности сюжетно-ролевых игр заключаются также в том, что они позволяют детям осваивать и занимать новые эмоционально привлекательные ролевые позиции и этим облегчать себе выполнение реальной деятельности, в которую они вводятся. Общение детей в сюжетно-ролевой игре органично и естественно. Командование и подчинение друг другу протекают без принуждения. Постоянно изменяющаяся обстановка ролевой игры требует от ее участников проявления организаторских способностей, упорства и самодисциплины, так как, согласно правилам, свое задание или роль нужно довести до конца, иначе можно проиграть. Все это создает условия для разностороннего формирования личности ребенка и приближает его к выполнению реальных, возможных в жизни действий.

В сюжетно-ролевой игре взаимосвязь образа, действия и слова составляет основу игровой деятельности. Основными структурными элементами игры являются: игровой замысел, сюжет или ее содержание, игровые действия, роли и правила, которые диктуются самой игрой, создаются детьми или предлагаются взрослыми. Эти элементы тесно взаимосвязаны. Приведем их краткую характеристику.

1) *Игровой замысел* – это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формулируется в речи, отражается в игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры.

2) *Сюжет, содержание игры* – это то, что составляет ее живую ткань, определяет развитие, многообразие и взаимосвязь игровых действий. Содержание игры делает ее привлекательной, возбуждает интерес и желание играть.

3) Структурной особенностью и центром игры является *роль*, которую исполняет ребенок. По тому значению, какое принадлежит роли в процессе игры, многие из игр получили название ролевых или сюжетно-ролевых. Ребенок, входя в игру, играет определенную роль, но он не просто разыгрывает эту роль, а живет в ее образе и верит в его правдивость.

4) В процессе игры самими детьми (а в некоторых играх – взрослыми) устанавливаются *правила*, определяющие и регулирующие поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие и усложнение взаимоотношений.

Все это легло в основу разработки моделей сюжетно-ролевых игр, которые я использую на уроках хора в качестве основной формы учебной работы, а также в качестве методики активизации интереса детей к работе на уроке.

Для содержания игры я придумываю сюжеты, которые схожи с популярными мультипликационными фильмами или компьютерными играми, действие которых происходит в фантастическом или сказочном мире. Как показала практика, детей особенно увлекает спасение планеты или прекрасной звезды от экологической катастрофы или злых сил, оказание помощи для осуществления межгалактического проекта или иные подобные приключения. Отмечу, что в формировании сюжета я обязательно предусматриваю «совершение добрых дел», объединение коллектива учащихся на основе дружбы и взаимопомощи и другие воспитательные моменты. Включение игры в урок я провожу по следующему алгоритму:

1. Создание игровой ситуации (интрига).
2. Обсуждение условий игры (название уровней, количество бонусов, знакомство с каждым участником в новой роли).
3. Предварительная подготовка (распевание).
4. Основная часть игры (основная часть урока или его раздела).
5. Заключение (итоги).

Рассмотрим возможные варианты включения данной игровой модели в хоровое занятие.

1. *Создание игровой ситуации*

Создать игровую ситуацию возможно на любом из этапов урока. Это зависит от конкретного содержания занятия, актуальных учебных задач, индивидуальных особенностей учащихся или иной специфики условий учебной деятельности. Приведем сценарный фрагмент введения игры в начале урока:

«Преподаватель: Здравствуйте, дети! Сегодня перед уроком в нашу школу из космоса с неопознанной планеты пришёл сигнал с просьбой о помощи, и нам с вами предстоит важная миссия по спасению этой планеты! Все согласны помочь?»

Дети: Да! Все!»

2. Обсуждение условий игры

Условия – важный компонент игры. Принятые условия должны быть просты и понятны детям, обеспечивать порядок действий, содействовать мотивации к деятельности и динамичности процесса игры. Переход к обсуждению условий игры можно осуществить так: *«Преподаватель: Для успешного завершения операции по спасению планеты нам необходимо дать название этой планете, а каждому из вас – придумать прозвище».*

Посоветовавшись, дети выбирают название планеты и индивидуальные «ники», поэтому во время

урока в классе нет Тани, Маши, Никиты, а только - «Скорый», «Фея звуков», «Рокси», «Ромашка» и т. д. Желательно, чтобы на каждом уроке названия планет и позывные «ники» менялись или варьировались в зависимости от настроения детей, времени года, или определенной даты календаря. Например, 12 апреля мои ученики «стартовали» с космической станции «Мир» с остановками на станциях «Байконур» и «Звёздная».

После предварительных договоренностей следует объяснение условий игры: *«Преподаватель: Во время нашего совещания пришло сообщение от космического пирата по имени «Фальшь», который очень любит фальшивые звуки, и чем больше он их слышит, тем больше делает разных пакостей!*

Вот его условия:

Условие первое: для освобождения планеты необходимо пройти несколько уровней разной степени сложности, причём, на каждом уровне у каждого из вас есть по три «жизни».

Условие второе: пират покинет планету лишь тогда, когда на высшем уровне окажутся все участники освободительной экспедиции, и он не услышит ни одной фальшивой ноты.

Все готовы?

Дети: Да!».

Отметим, что разрабатывая условия игры, преподаватель может включить в нее такое количество и содержание уровней, которое соответствует количеству и содержанию учебных задач, необходимых для того или иного этапа освоения репертуарного произведения.

3. Предварительная подготовка к основной части игры (распевание)

Распевание должно предварять основную часть урока по хору, в которой осуществляется работа над исполнением репертуарных произведений. В сюжет игры его можно ввести следующим образом: *«Преподаватель: До начала операции нам предстоит размяться и привести в боевую готовность все элементы певческого аппарата».* После подобного «перехода» я провожу распевание и работу над упражнениями по развитию вокально-интонационных навыков.

4. Основная часть игры

Для основной части урока-игры на классной доске в таблице записываются «ники» участников и название уровней, которые можно придумать вместе с учащимися. В сценарий игры рекомендуется включать три-четыре уровня, так как в рамках урока каждый уровень (учебное задание) необходимо пройти и успешно освоить всем учащимся.

После записи информации на доске можно приступать к выполнению учебных заданий: *«Преподаватель: Обратите внимание на таблицу, по которой мы будем отслеживать местонахождение каждого из участников».*

На прошлом уроке мы с вами познакомились с новым произведением, которое нам нужно освоить как можно лучше, и тем самым, спасти планету от космического пирата. Сегодня каждому из вас предстоит пройти несколько уровней с заданиями (далее преподаватель сообщает основные задания урока).

Внимание! Пристегните ремни безопасности, проверьте герметичность своих скафандров. Не забывайте, что у вас есть три «жизни». Если они «сгорят», то вы вместе вашими друзьями не сможете подняться на следующий уровень, и благополучие жителей планеты навсегда останется под угрозой. Соберитесь! Нам нужно спешить, жители планеты ждут нашей помощи!

Итак, мы покоряем первый уровень!»

Ребята по очереди выполняют задания, придумывают приключения, дают названия препятствиям и преодолевают их, побеждая враждебные силы. Так, уровень за уровнем, вживаясь в свою роль, дети постепенно осваивают новые задачи, отрабатывают певческие навыки. Важно также, что в этом процессе они учатся помогать и доверять друг другу, делятся своими баллами, подпевают соседу, соперничают.

Приведем примерные задания, которые я использую для игровых уровней в работе с учащимися младших классов:

- без ошибок прочитать ритмический рисунок, применяя пульсацию;
- правильно назвать все ноты, встречающиеся в тексте;
- прочитать ноты, соблюдая ритм и тактируя;
- вне ритма, в медленном темпе пропеть сольфеджио;
- выполняя ритмический рисунок, в медленном темпе пропеть сольфеджио.

Помимо перечисленных заданий, на каждом уровне можно предлагать учащимся пение на определенный слог, с текстом, с выполнением штрихов и фразировки, с улучшением дикции и т.п.

5. Заключение (итоги)

Завершая игру на любом уровне освоения репертуарного произведения, рекомендуется исполнить его всем вместе в унисон, *«чтобы пройти мимо космического пирата»*. Спеть нужно настолько чисто и красиво, чтобы *«пират не услышал фальшивые звуки и не проснулся!»*

При прохождении уровней и выполнении всех поставленных задач каждый участник игры получает дополнительные «жизни». Если какие-то из задач выполняются участником неверно, то у него снимаются имеющиеся «запасные жизни», в результате чего за прохождение всех уровней он получает меньше бонусов.

Применение описанной методики организации учебной деятельности средствами сюжетно-ролевых игр на хоровых занятиях в моей практике показало хорошие результаты. Сюжетно-ролевые игры оживили занятия, существенно активизировали деятельность детей во время выполнения заданий, оказали положительное влияние на развитие их интереса к предмету в целом. В процессе игры осваивались и развивались певческие навыки, дети знакомились с разнообразными произведениями. Все это сказалось на повышении эффективности урока: использование игровых методов сократило время и усилия, которые обычно тратятся на отработку тех или иных исполнительских трудностей в произведениях учебного репертуара.

Включение в урок игр создавало условия для здоровой конкуренции, побуждало каждого ребенка стараться выполнить задания без ошибок, что обеспечивало формирование необходимых исполнительских навыков и умений, в том числе:

- навыки чтения с листа;
- выработка унисона, чистоты интонирования, цепного дыхания;
- освоение навыка двухголосного пения;
- овладение основами исполнения legato, nonlegato, staccato;
- отчетливая дикция при осознанном формировании согласных и гласных звуков;
- овладение единой манерой звукообразования и высокой певческой позицией и т. д.

Применение сюжетно-ролевых игр оказало положительное влияние на развитие дружеских отношений в учебных группах. В ходе игры детям приходилось считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. Атмосфера игры давала детям возможность почувствовать ответственность за принятые решения, воспитывала дисциплину, волю, характер.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра, включенная в хоровое занятие, может стать основой и источником различных творческих актов и для детей, и для преподавателя. Игровая деятельность на уроке помогает преподавателю создать условия для воспитания свободного, бескорыстного отношения ребенка к

миру, которое, в свою очередь, станет для него залогом социального и эстетического освоения этого мира.

Литература

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: МИРОС, 2006
2. Апиян Т.А. Мир игры. - СПб: Изд-во С-Петербургского гос. ун-та, 1992
3. Артёмова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. -М., 2009
4. Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. – М.: 2009.
5. Воронова В.Я. Творческие игры старших дошкольников. – М.: 1983.
6. Зворыгина Е., Комарова Н. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры. //

Дошкольное воспитание. 1989г. № 5.С. - 31-40.

7. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребёнке волшебника. - М.: Просвещение: Учебная литература, 1996.
8. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду» М.: 2000.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. - 2-е изд. - М.: ВЛАДОС, 1999.