***Музичні ігри ― осередок виховання дружніх стосунків у колективі***



Останнім часом у педагогіці і психології набула популярності ідея особистісного підходу в навчанні й вихованні школярів і дещо знизився інтерес дослідників до проблеми виховання дітей у колективі. Академік АПН України О. Я. Савченко зазначає, що стало "немодно говорити про виховання колективізму, дружби, товариськості. Так, виховуємо індивідуальність. Але ж усе життя людини проходить у малих і великих групах, у колективах. Треба вчити дитину спілкуватись, контактувати, бути толерантною, миролюбною, розв'язувати конфлікти не силою, а словом, бути товариською"

Серед засобів навчання й виховання дітей особливе місце посідає гра. Її значення не тільки в тому, що вона створює умови духовного, інтелектуального зростання, а й у сприянні засвоєнню навичок спілкування з оточенням. Доречно зазначити, що в методичній літературі описано різні музичні ігри, але пропонуються вони переважно з метою поліпшення навчання й розвитку дітей. Вихованню дружніх стосунків молодших школярів, тобто позитивного ставлення їх одне до одного, яке грунтується на доброзичливості, взаємоповазі та взаємодопомозі, приділяється, на наш погляд, недостатньо уваги, тому ми й вирішили працювати саме у цьому напрямку.

На основі вивчення наукової літератури (Л.С.Виготський, С.П.Карпенчук , В.О.Сухомлинський, Д.Б.Ельконін та ін.) можна зазначити,

що:

— гра — це особливий вид діяльності, в якому важливим є не стільки результат, скільки сам процес, де поєднуються інтелектуальне напруження з незвичайною емоційною атмосферою, яка нерідко поси-люється перевтіленням в ту чи іншу роль;

— головна риса гри — двоплановий характер діяльності учнів (реальний і уявний чи умовний);

— гра поліфункціональна за своєю природою; вона і навчає, і

— розвиває, і виховує.

— Спостереження засвідчують, що молодші школярі не звикли допомагати одне одному у навчанні та очікувати допомоги від своїх однокласників. Рівень колективної діяльності в цілому невисокий, хоча діти вважають свої класи дружними. Цікаво, що деякі учні, товариські поза навчанням, не виявляють цієї якості у навчальній діяльності. Цілком імовірно, що діти зважають свої класи дружними тому, що займаються корисною спільною роботою (спортивною, культурно-масовою тощо). Навчальна ж робота навряд чи враховується ними як об'єкт вияву колек-тивістичних почуттів та якостей.

— В основу дослідної роботи було покладено: а) принцип єдності особистісного підходу до учнів і виховання їх у колективі і б) принцип урахування поліфункціональності гри. Перший принцип перед-бачав не тільки розуміння характеру, здібностей та інших психофізіологічних особливостей кожного учня та врахування їх під час проведення ігор, а й ненав'язливу корекцію поведінки дітей у процесі на-вчальної діяльності. Другий принцип полягав у завчасному плануванні шляхів реалізації різних функцій кожної гри (навчальної, розвивальної, ви¬ховної) з посиленою увагою до виховної функції.

— Наша практична робота складалася з трьох етапів (назви етапів умовні):

— 1- Ознайомчий. Мета цього етапу — допомогти дітям краще довідатися одне про одного, ознайомити їх з моральними нормами та правилами поведінки, послабити психологічне напруження в класі. З нього етапу починається робота в 1 класі, триває він приблизно 2—3 місяці (залежно від особливостей класу).

— 2. Емоційно-активізуючий. Мета цього етапу — формувати вміння передавати свої емоції та розуміти емоційний стан співрозмовника. Цей етап триває протягом майже усього молодшого шкільного віку.

— 3. Колективістичний. Мета цього етапу — виховувати колективістичні риси особистості: колективізм, організованість, доброзичливі стосунки у класі та бажання прийти на допомогу. Цей етап триває протягом останнього року початкового навчання, але може початися і раніше (залежно від рівня моральної вихованості школярів). Нами частково було використано досвід роботи М.Чистякової .Методичні рекомендації згаданих педагогів було модифіковано (змінено) нами відповідно до завдань нашої роботи. Модифікація полягала в реалізації поліфункціональності застосованих ігор; у виборі їх послідовності (залежно від психологічного клімату в класах); у використанні не тільки безсловесних засобів (міміки, пантоміміки), а й словесного висловлювання своїх почуттів; у застосуванні дібраних нами художніх фрагментів (музика, вірші, оповідання, лічилки, малюнки). Викладемо деякі музичні ігри.

—  **І. Ознайомчий етап. Гра "Яке дзеркальце краще?"**

— Навчально-виховні завдання: розвивати зосередженість та швидкість реакції, формувати здатність до емоційної ідентифікації.

— Хід гри. Вибираємо серед учнів ведучого з допомогою лічилки, наприклад:

— Нещодавно — ви не чули? — Суперечка вийшла в нас. Хто затіяв, вже забули, Але вогник дружби згас. Може, гра у добрий час Знов здружити зможе нас? Ведучий під музику виконує ритмічні (танцювальні) рухи, стараючись показати мімікою відповідні емоції, решта уважно дивиться на нього та "віддзеркалює" його рухи. Цю гру супроводжували такі музичні твори: український народний танець "Козачок", "Полька" М.Глінки, "Веселий музикант" А.Філіпенка. Ведучий, у свою чергу, дивиться у "дзеркальця", потім дякує усім. Тому, хто найбільше йому сподобався, він співає "вдячну пісеньку".

**Гра "Веселі звірята".**

Навчально-виховні завдання: формувати вміння сприймати музику, зокрема динамічні відтінки, розвивати довільну увагу, уяву, творчі здібності, виховувати доброзичливе ставлення до однокласників.

Хід гри. Діти одягають маски зайчиків, ведмедиків та інших звірят. Вчитель пояснює правила гри: якщо музика звучить у нижньому регістрі, повільно й голосно, "ведмедики" крокують, важко перевалюючись у різні боки. Коли музика лунає в середньому регістрі, голосно й весело, "зайчики" починають радісно стрибати. Якщо музика звучить тихо, нешвидко, "кошенята" лагідно муркочуть, лащаться одне до одного. Усі разом вирушають в уявний ліс, де зустрічають різних лісових "звірят", які мають привітати одне одного. Інсценізацію бажано доповнити співом не¬складних мелодій. Зустрівшись у лісі, звірята радіють і співають "Пісню зустрічі" (вчитель допомагає зімпровізувати мелодію):

У день такий чудовий Зустрілися ми знову.

— Я радий, що знов бачу вас.

— Радіє весь наш дружний клас. У день такий чудовіш Зустрілися ми знову. Бажаємо всій успіхів

І гарного здоров'я!

До цієї гри пропонуємо такі музичні твори: "Народний танець" М.Дремлюги, "А я рак-неборак" А.Коломійця, "Гумореска" В. Косенка, "Коломийки" О.Лазаренка тощо.

**Гра "Сміливий вершник".**

Навчально-виховні завдання: створити у класі бадьорий настрій, вчити емоційно сприймати музику, виховувати активність, сміливість, бажання допомогти іншому.

Хід гри. Хтось із учнів (найменш сміливі) виразно читає віршик, написаний на плакаті:

Я конем пишаюся,

Він летить, як вітер.

Дожену на ньому я

Всіх коней на світі!

На край світу я піду,

Треба поспішати.

Хто потрапив у біду?

Буду виручати!

Потім пропонуємо учням уявити, що вони скачуть на конях, аби допомогти комусь. Лунає музичний твір "Сміливий вершник" Р. Шумана. Бесіду щодо нього доцільно спрямувати таким чином:

— Чи встигли ви своєчасно прибути туди, де чекали на вас?

— Хто був сміливим і виручив людину з біди?

— Як музика допомогла вам доїхати і зробити благородний вчинок? Заохочуємо дітей (у тому числі й несміливих за характером).

Гра "В кого сьогодні гарний слух?". ;

Навчально-виховні завдання: розвивати слухову увагу, почуття ритму, здатність точно реагувати на музику, покращити психологічний клімат у класі.

Хід гри. Пропонуємо дітям під звуки маршу вирушити у подорож до "лісової школи", але на шляху до неї їх чекають незвичайні пригоди. Вони мають перевтілитися у тих тварин чи пташок, музичні позивні ! яких грає вчитель, та виконувати відповідні рухи: ] "зайчики" — стрибати, "конячки".

— "бити копитами", ; "раки" — несміливо посуватися назад, "пташки" — "літати" та "цвірінькати", "лелеки" •— стояти на одній • нозі. Хто неуважно слухав музичні позивні, той "запізнився до школи". Ці діти разом виконують улюблену пісню чи танок.

Спостереження показують, що діти старалися добре виконати ролі, а ті, в яких рухи виходили гірше, намагалися повторити їх, дивлячись на інших. Ми помітили також, що рухливі ігри дуже подобаються дітям.

Викликаючи добру усмішку, вони допомагають створити доброзичливу атмосферу в класі.

**II. Емоційно-активізуючий етап. Гра "Застигла музика".**

Навчально-виховні завдання: розвивати увагу, почуття ритму, швидкість реакції, творчі здібності, виховувати сміливість та взаємоповагу.

Хід гри. Діти уявляють, що потрапили на королівський бал, і під музику виконують танцювальні рухи. Раптом за знаком короля (вибраний заздалегідь учень) музика припиняється, і діти повинні застигнути в тій позі, яка виникла перед зупинкою музики. Тих, хто після зупинки музики продовжував танцювати або зупинився передчасно, король доброзичливим жестом запрошує сісти та відпочити. Гра триває доти, доки залишиться тільки один гравець, який і стає переможцем. Від короля він отримує "титул", право обрати собі до кінця уроку напарника по парті, а також право замовити улюблений музичний твір.

Можна використати такий музичний матеріал: "Полонез" Ф.Шопена, "Італійська пісенька", "Мазурка" П.Чайковського, "Вальс" О.Гречанінова, "Ліричний вальс" Д. Шостаковича, "Полька" І.Ковача, "Старовинний танець", "Повільний вальс" Д.Кабалевського.

Пропонована гра дала змогу кожному виявити себе, імпровізуючи танцювальні рухи в характері музики. Діти були здивовані, що переможцями Іноді ставали учні, які раніше лише спостерігали за іншими. Гра .стала поштовхом для тих, хто раніше не відважувався виявити

самостійність.

Таких учнів ми обов'язково заохочували, стимулюючи віру в свої можливості.

Бувають класи, де більшість учнів малоактивна, нібито "загальмована". У таких випадках допоможе гра "Фея бадьорого настрою".

Навчально-виховні завдання: формувати вміння емоційно сприймати музику, активізувати учнів, настроїти їх на навчальну роботу.

Хід гри. Під звучання бадьорої, ритмічної музики (наприклад, українська народна пісня-танок "Ой лопнув обруч" або "Скерцино" В. Косенка) до учнів підходить дитина з "Чарівною паличкою". Це — Фея бадьорого настрою. Вона промовляє такі слова:

В цей ранковий добрий час

Музика прийшла до нас.

В нас енергію вселяє,

І на працю надихає.

Фея проходить повз рядки, доторкаючись до плеча тих, хто цього потребує.

Подивилися на мене,

Посміхнулися усі,

Хто готовий до роботи?

Хто бадьорий?.. Молодці!

Іноді буває навпаки: діти надто збуджені (можливо, після дуже активної перерви або уроку фізкультури). В такому разі доцільно провести іншу гру.

**Гра "Фея спокійного настрою".**

Навчально-виховні завдання: формувати вміння емоційно сприймати музику, заспокоїти учнів, зменшити емоційну напругу.

.. Хід гри. Під звучання неквапливої, тихої музики (наприклад,

Колискова" Я.Степового або "У старовинному стилі" С.Людкевича) до учнів підходить Фея спокійного настрою та промовляє (або проспівує):

В цей ранковий добрий час

Музика прийшла до нас.

Тиха, лагідна, хороша.

Заспокойтеся, я прошу.

Фея доторкається "чарівною паличкою" до дітей, які повинні відразу ж заспокоїтися.

Музика така приємна, Мов блакитна річка ллється Хай до кожного із вас Хтось по-доброму всміхнеться. Обидві гри можна використовувати також імпровізаційне, і не тільки на початку, а й усередині уроку, якщо є така необхідність.

**Гра "Три подружки".**

Навчально-виховні завдання: формувати навички сприймати музику, розвивати творчі здібності учнів, допомогти їм зрозуміти емоційний стан іншої людини та правила культурної поведінки.

Хід гри. Діти слухають музичні п'єси Д.Кабалевського "Пустунка", "Плаксійка" і "Злюка", дають оцінку злості та плаксивості, порівнюючи з добрим настроєм пустунки. Троє учнів домовляються (за дверима класу), роль якої дівчинки вони виконуватимуть, а решта дітей повинні здогадатися за мімікою, пантомімікою та музикою, кого з трьох подружок ми бачимо.

Інший варіант гри: учні мають впізнати трьох подружок без музичної підказки. Ще один варіант гри (ускладнений): кожна героїня розповідає про себе цікаву історію, яка б підходила до музичної ха-рактеристики, а потім спільно аналізуємо творчу роботу дітей. Цікаво, що "дівчачі" ролі хотіли зіграти навіть хлопчики.

**III. Колективістичний етап. Гра "День народження".**

Навчально-виховні завдання: розвивати музично-творчі здібності учнів, виховувати доброзичливість, прагнення до взаєморозуміння.

Хід гри. Дитина, в якої сьогодні (або нещодавно був) день народження, звертається до однокласників, висловлюючи те, що її найбільше вразило: чиясь підтримка, допомога або навпаки. Якщо іме-нинник відчуває, що образив когось, то вибачається перед ним. Однокласники мають адекватно відреагувати на виступ іменинника, а також висловити йому добрі побажання. Атмосфера цієї гри лагідна і приємна, її особливість в тому, що усі слова супроводжуються піснями, віршами, танцями. Усі подарунки мають бути музичними. Іменинник має право замовити для слухання улюблений музичний твір, пограти на будь-якому інструменті (реально чи уявно). У кінці гри бажаючі прогнозують майбутнє іменинника (теж у художній формі), спільно виконується улюблена пісня.

**Гра "Чим зможу — допоможу".**

Навчально-виховні завдання: розвивати музично-творчі здібності дітей, виховувати співпереживання, бажання прийти на допомогу.

Хід гри. Кілька дітей розглядають картинки, на яких зображені люди (казкові герої) з різним виразом облич. Кожному з цих учнів пропонується передати цей вираз власною мімікою. Решта визначає, які почуття передають учні. Далі класу пропонується:

а) визначити, чи точно учень передав почуття порівняно з

картинкою;

б) прокоментувати ситуацію, в яку потрапила людина, зображена на

малюнку;

в) скласти (або пригадати) мелодію, що відповідає малюнку;

г) пояснити, яку участь взяв би кожний у ситуації, що склалася.

Наприклад: гнів — заспокоїти: "Не треба хвилюватися, це ж можна

виправити";

горе — поспівчувати: "Мені дуже шкода, що...";

радість — поділити: "Я такий радий за тебе...";

страх — підтримати: "Не бійся, я буду поруч";

біль — співчувати та підтримати: "Потерпи трохи, незабаром біль пройде".

Далі під відповідну музику розігруються міні-сценки за згаданими картинками.

Під час гри вчитель помічає, як допомагають діти одне одному та кому саме (своїм друзям, лідерам класу, пасивним дітям), та ненав'язливе коректує хід гри.

Гра "Вірні друзі".

Навчально-виховні завдання: виховувати емоційну чуйність на музику та моральний зміст вчинків, колективістичні риси особистості.

Підготовка до гри-інсценування казки Н. Забіли "Коли зійде місяць". Спочатку ознайомлюємо дітей з сюжетом казки.

— Жили-були у дворі різні птахи: кури, півники, качки, гуси й навіть індики. Жили вони дружно й весело. Та раптом прийшла біда: на пташиний двір вирішив напасти злий Тхір. Дізнавшись про це. Півник і Курочка вирушають до пса Пірата й попросити, щоб він урятував птахів. Йти треба через ліс. Півнику й Курочці допомагають Заєць і Білка, які визволили 'іх із хатинки хитрої Лисиці, що також вирішила їх погубити. Уявляєте, яка небезпека загрожувала птахам! Зачинивши Півника й Курочку у своїй хатинці, Лисиця побігла на пташиний двір, щоб по¬ласувати курятиною, але, на щастя, не встигла: побилася з Тхором, а тим часом пес Пірат проганяє їх із пташиного двору й рятує птахів.

Сподобалася казка?.. Мені також вона подобається. 3а цією казкою спеціально для дітей написана опера, тобто великий музичний твір, який артисти виконують у театрі. Вони і співають, і танцюють. Акомпанує їм

багато музикантів, які грають на різних інструментах, - цілий оркестр. Ця опера називається «Якщо друзі є». Як добре, коли є вірні друзі, котрі у важку хвилину сміливо прийдуть на допомогу!

А тепер уявімо, що ми опинились на пташиному дворі, тільки сховались за дерево, щоб не ніхто не помітив. Зараз ми почуємо музику, а ви спробуйте сказати, які почуття вона у вас викликала. Вам стало весело чи сумно? А може, підходить інше слово? Не буду підказувати, ви самі спробуйте здогадатися. Отже, слухаймо...

...Якщо немає грамзапису цієї казки, окремі її фрагменти може виконати вчитель. Наприклад, пісню Тхора з першої дії:

Я—хижий Тхір, зубатий звір,

Нікого не боюсь!

Мені сподобався цей двір,

І тут я оселюсь.

Підказуємо дітям, в якому напрями мислити: слухаючи цю пісню, уявляючи грізного звіра, відчуваємо страх.

Зовсім по іншому звучить вітання Півника: Ку-ку-рі-ку! День веселий

Знов прийшов на білий світ

Добрий день міста і села!

Ку-ку-рі-ку! Всім привіт!

Пісенька лунає голосно, урочисто, і нам стає радісно. Весело нам і тоді, коли чуємо музику, під яку птахи роблять зарядку.

Репліка Гусака, з якої ясно, що він здогадується про намір Тхора, виконується схвильовано, викликаючи у слухачів почуття тривоги.

«Вальс метеликів» і «Танок лісових дзвіночків» звучать красиво, вишукано й дзвінко. Коли слухаємо цю музику, нам стає легко і приємно.

Сцена бійки Тхора і Лисиці звучить голосно і швидко: можна уявити, як у різні боки летять пасма сірої і рудої шерсті, і нам стає смішно.

Заключний хор друзів виконується урочисто, переможно, викликаючи відчуття радості:

Слава всім друзям в нашій окрузі!

Слава, слава, слава!

Підкреслюємо, що виручити когось, врятувати з біди - дуже благородний вчинок

За нашими спостереженнями, після впровадження різноманітних музичних ігор у класах стала переважати доброзичливість у стосунках та взаємні симпатії, часто буває життєрадісний настрій, дітям подобається спілкуватися як у позаурочний час, так і на уроках, вони беруть активну участь у співпраці та готові прийти на допомогу одне одному. Чимало учнів знайшли у класі друзів.

Можна стверджувати, що музична гра за умов активізації її виховної функції є ефективним засобом виховання дружніх стосунків молодших школярів у колективі та формування гуманістично орієнтованої духовно багатої особистості.