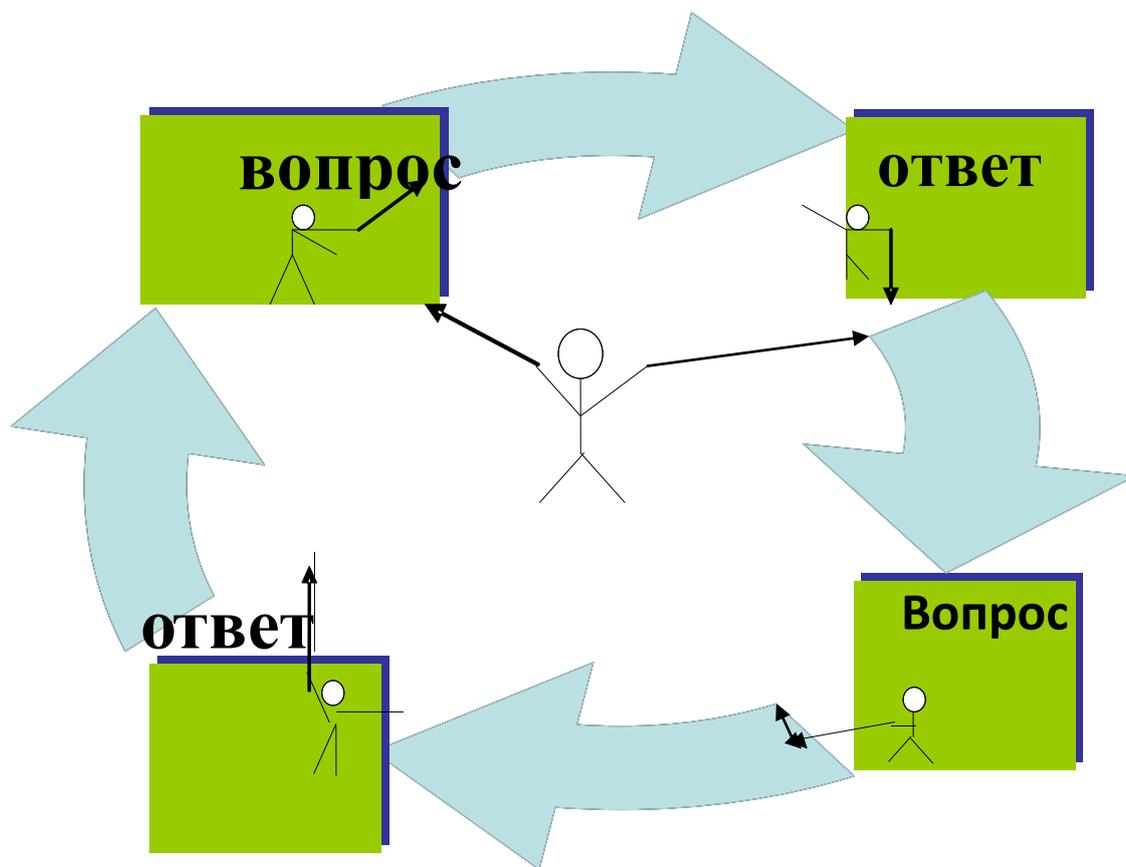


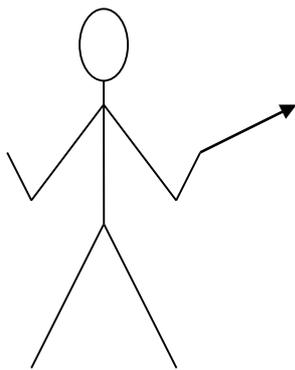
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя школа №9

Итоговый урок-игра
по музыке
«РАДУГАММА»



Автор - учитель музыки
Федина Виктория Григорьевна

Аннотация



Современный взгляд на музыкальную педагогику рождает многочисленные варианты разработок итоговых уроков. Они выступают и в форме зачёта, и в форме проведения олимпиад, и в контрольных игровых занятиях и т.д.

Руководствуясь идеей о создании условий для активного, позитивного, компетентного интеллектуального сотрудничества, на фоне которого запоминалось бы то, что было утрачено, забыто, не воспринято на этапах обучения, мной разработан итоговый урок в игровой форме.

Итак, последний урок по предмету «музыка». Дети уходят в пространство без музыкального образования. Чем это им грозит? На первый взгляд ничем: может, постепенно сотрётся из памяти информация о том, кто из композиторов потерял слух, но продолжал писать музыку; кто с потерей зрения, не оставлял композиторской деятельности; сколько балетов создал П.И. Чайковский - основоположник классического балета в нашем Отечестве; кто был чудо-ребенком с удивительной судьбой и ранней, загадочной, смертью; кто впервые избирает жанр для воплощения своих чудо-мелодий и становится основоположником Романтизма, сочиняя более шестисот произведений для голоса? *

Возникла потребность так составить последний урок, и зрелищно, и тактильно, и вербально, чтобы всё, что на нём не происходило – надолго запечатлелось бы в памяти и каждый раз при воспоминании возрождало интерес к классической музыке, музыке, проверенной временем!

*Людвиг ван Бетховен в 26 лет теряет слух, продолжая создавать свои музыкальные шедевры, Иоганн Бах к 55 годам теряет зрение но не оставляет композиторское ремесло. Пётр Чайковский создаёт наряду с другими произведениями и три шедевра: «Лебединое озеро», «Спящая красавица», «Щелкунчик»; Амадей Моцарт - в три года поразил своего отца-музыканта своим первым сочинением. Франц Шуберт, - его перу принадлежит знаменитая «Аве Мария» и ещё 600 вокальных сочинений, наряду с произведениями, созданными им в других жанрах за свою короткую жизнь

Цель итогового урока – мотивировать учащихся на непрерывное общение с классической музыкой и во внеучебное время.

Задача - формирование условий гарантированной ситуации успеха для позитивного впечатления о встрече с музыкой.

«Радугамма» - семь цветов радуги в единстве семи нот. Радуга и гамма – символ восприятия музыки через воображаемый музыкальный образ, сюжет (драматургию).

Игра представляет собой – конструктивный самостоятельный продукт, модуль, который можно применять как контрольный измеритель в завершении темы, раздела, четверти, года, курса. Привлекательность его в триединстве видов обучающей деятельности: творческой, исследовательской, исполнительской по алгоритму - **слушаю, размышляю, воплощаю**, где для каждого вида деятельности – свой символ: **гамма**, как символ развития слуха, голоса, музыкальных исполнительских навыков в освоении песенного репертуара; **радуга**, как восприятие музыки через образ-впечатление, что способствует развитию воображения в процессе размышления по прослушиванию музыкального произведения. Игра «Радугамма» - **приглашение к демонстрации сформированных компетенций.**

Цель педагога – создание условий ситуации успеха для каждого ученика, как мотивации к общению с классическим музыкальным наследием, с наследием, проверенным временем для позитивной творческой самореализации в различных областях учебной, а далее и профессиональной, и общественной деятельности.

Организационные задачи. «Радугамма» – игра продолжительностью 90 минут, поэтому совместно с заместителем директора по учебной части вносится в расписание итоговый спаренный урок, а также подготавливается:

кабинет музыки с наличием в нём: фортепиано; экрана и компьютер для демонстрации слайдов и музыки; столов, соответственно количеству команд; стульев по количественному составу участников игры; стола, трёх стульев для жюри, аудиоматериала, отобранный для «музыкальных загадок», а также: питьевая вода и стаканы в количестве 40 шт. разноцветные жетоны, таблички с указанием названий команд,

Жюри формировать в составе трёх представителей от учеников, учителей и родителей;

Цель педагога в игре - импровизировать, не разрушая ситуацию успешности, мотивировать команды позитивными словами напутствия.

Структура игры. «Радугамма» выстроена по принципу СОНАТНОГО АЛЛЕГРО: «вступление» - 5 минут: разъяснение правил игры участникам и выбор капитанов; «экспозиция», где «**Главная партия**» это компетенции в музыке: «12 мелодий»: – 20 минут; «**Побочная партия**»: «АРТ-вокал» - 10 минут, где каждой командой исполняется песня, подаренная капитаном, предварительно «вытянувшего» из «ромашки» лепесток с названием песни для своей команды; «**Разработка**»: блиц-турнир «*Радугамма*» в «цепном дыхании вопросов и ответов» - 40 минут; «**Реприза**» – 10 минут; вручение команде-победителю и капитану сладкого приза с финальным исполнением общей песни, в «**Финале**» игры. Вы спросите, а где же перерыв на отдых? Ответу словами академика Ивана Михайловича Сеченова, что «отдых - это смена деятельности». У нас отдыхом была – побочная партия нашего сонатного аллегро - десятиминутный «Арт-вокал».

Описание процедуры итоговой игры «Радугамма»

«УВЕРТЮРА или ВСТУПЛЕНИЕ» - выбор капитанов и формирование команд с дальнейшим размещением их за столами с табличками с названиями команд.

ЭКСПОЗИЦИЯ: Главная партия - «12 мелодий»: к звучащему фрагменту из произведения надо дать правильную отгадку – автора произведения и его название (Следует отметить, что подбор музыкального материала осуществлялся самими обучающимися).

Побочная партия - «Арт-вокал»: команда - вокальный ансамбль, демонстрирующий вокально-хоровые навыки только на оценку «5»:

- «Город Золотой», Луис де Милан, Б.Гребенщиков
- «Песня остается с человеком», А.Островский
- «Как здорово...» О.Митяев
- «День Победы» Д.Тухманов

Цель – закрепить мотивацию к вокально-хоровому исполнительству продемонстрировав:

- владение кантиленой (ведение мелодической линии, фразировка);
- владение звуковысотностью (слуховой координацию);
- эмоциональный отклик в процессе исполнения;
- желание петь.

РАЗРАБОТКА – блиц-турнир - «Радугамма»: путешествие по семи образовательным номинациям в «цепном дыхании» вопросов и ответов с демонстрацией необходимого набора компетенций в условиях молниеносного ответа и максимально быстро сформулированного вопроса. «Блиц» в переводе с немецкого языка – «молния», поэтому времени на длительное обдумывание игрокам не предоставляется. Помощь и поддержка всей команды одному игроку допускается и даже приветствуется. Блицтурнир является тестом на реакцию мышления, на

способность импровизировать, на умение реактивно мыслить, грамотно формулируя вопрос и ответ; на общую культуру поведения, где раскрываются личностные качества: сопереживание, толерантность, терпение, выдержка, взаимовыручка.

«РЕПРИЗА» - наряду с подведением итогов и вручением призов это время для «дуэлянтов» (если такие будут). «Дуэлянты» – это игроки с низким уровнем активности по всем номинациям. В репризе они задают вопросы или избранной команде, или друг другу. И, таким образом, обретают упущенные возможности.

ФИНАЛ - исполнение общей итоговой песни; фотографирование.

Содержание игры «Радугамма»

Увертюра Прежде чем игроки 4-х команд по 7 игроков (могут быть 3 команды, в зависимости от количественного состава класса) займут места за игровыми столами, где указано название команды. нужно ответить на вопрос о значении слова на табличке. Например, стол с названием на табличке «Симфония». Значит первый ответивший, что СИМФОНИЯ - это 4-хчастное произведение для симфонического оркестра, тот и становится капитаном, он ведёт свою команду к столу с названием «Симфония». Так располагаются за столами (например, с названиями: «Камерата», «Опера», «Балет») все команды.

На столах семь жетонов – это жребий с указанием семи нот звукоряда, разложенных по спектру: красный – до, оранжевый – ре, желтый – ми, зеленый – фа, голубой – соль, синий – ля, фиолетовый – си, при наличии восьмого игрока, красный – до. Жребий предназначит сохранять порядок среди игроков в быстрой чередке задаваемых вопросов и ответов.

Педагог объявляет 7 номинаций:

1. Венские классики
2. Стили и их яркие представители

3. Становление русского музыкального классицизма
4. Состав симфонического оркестра
5. Жанры в музыке
6. Средства выразительности в музыке
7. Барды России

Учитель даёт установочную цель: **Blitz в пер. с нем. яз. – «молния», поэтому время** на обдумывание ответа и формулирование вопроса – 5 - 10 секунд. Время путешествия по каждой номинации – 5-7 минут. Поэтому в быстро сформулированных вопросах и ответах **надо успеть** выявить по каждой номинации ключевые компетенции.

Итак, вопрос задан и команда-ответчик, каждый её игрок, тянет жребий, для вступления в игру. Право отвечать первым получает игрок, вытянувший красный жетон с нотой «до». Он, ответивший, молниеносно задает следующий вопрос избранной им команде (одной из трёх или четырёх команд)

Как только красный «до» прошёл по командному кругу, в игру вступает оранжевый «ре», за ним - жёлтый «ми», далее - зелёный «фа»: и т.д. Смена номинации осуществляется, по прохождении всех ключевых её компетенций, педагогом.

Помимо таблички с названием команды и спектрального жребия, на каждом из 4 (или 3-х) столов – «Листок успеха». Это - поле деятельности капитанов.

Задачи капитанов в работе с «листками успехов»

Капитаны вносят в листок успеха фамилии игроков. Напротив каждой фамилии в течение всего путешествия отмечают успешность своих игроков: 1 балл за ответ, 1 балл за вопрос. Цель: следить, чтобы каждый игрок его команды принял участие во всех семи путешествиях. **Листок успехов с результатами игроков команды «Симфония» (см. таблица 1)**

(предполагаемый результат семи номинаций команды «Симфония»)

Таблица 1

№ п/п	Фамилия, имя игрока	Вопрос	Ответ	Всего баллов
1	Иванова В.	1111111	1111111	7
2	Саватов И.	1111111	1111111	7
3	Сапрыкин Д.	1111111	1111111	7
4	Елизарова В.	1111111	1111111	7
5	Овечкин Д.	1111111	1111111	7
6	Семёнова Т.	1111111	1111111	7
7	Ильясова В.	1111111	1111111	7

Роль учителя в игре - предупреждать о смене номинации сигналом используя музыкальный инструмент; при необходимости корректировать грамотность формулирования вопроса; напоминать об адресном обращении, к командам вопросом. Учитель не задает вопросов, он не участвует в ходе игры, он, лишь корректор.

Критерии оценивания викторины «12 мелодий» - Главной партии экспозиции:

Оценка «5»: если правильно определены все 12 мелодий (см. таблицу 2) и их композитор, **оценка «4»:** при определении менее 12 мелодий, определено название у большинства узнаваемых мелодий, но не упомянут автор. Надо отметить, что дети сами отбирали музыкальный материал для викторины, поэтому то ситуация успеха в данном виде творческой деятельности в игре - гарантирована и оценки не предусмотрены.

«12 мелодий», которые выбрали ученики

Таблица 2

Определить автора	название произведения
И.С.Бах В.А.Моцарт Л. ван Бетховен Франц Шуберт Э.Григ П.И.Чайковский	Токката ре минор, скерцо из сюиты №2 «Симфония №40», «Лакримоза» из «Реквиема» «Лунная соната», симфония №5 «Аве, Мария!» «Шествие гномов» из сюиты «Пер Гюнт» Па-де-де из балета «Щелкунчик», фортепианный концерт Хор «Славься» из оперы «Иван Сусанин»

М.И.Глинка Дж.Гершвин С.В.Рахманинов С.С.Прокофьев Д.Д.Шостакович Г.В.Свиридов	«Колыбельная Клары» из оперы «Порги и Бесс» «Вокализ», 2-й фортепианный концерт «Танец рыцарей» из балета «Ромео и Джульетта» Симфония №7. «Ленинградская» «Время, вперёд!», «Романс» из иллюстраций к повести А.С.Пушкина «Метель».
---	---

Особенности игры

Время на обдумывание ответа и формулирования вопроса - 10 секунд.
При затруднении игрока вся команда – первый помощник.

Критерии оценивания игроков

При подсчёте баллов, указанных на листках успехов капитанами команд – жюри выносит свой вердикт:

«5» тем игрокам, которые проявили в каждой номинации свою компетентность в правильной формулировке вопроса и ответа, а также пропускавшим своё участие в номинации, но активно помогавшим своим партнёрам по команде;

«4» - игрокам, которые не выявили должной активности, но обладают половиной из набранных баллов.

Игроки, не набравшие и половины баллов – переходят в ранг «учителей». Им предоставляется право задавать вопросы в репризе (реприза – с французского – повторение) игры избранной команде. В этом случае в течение 7 обучающих минут избранная команда сама выносит «учителям» оценку.

Финал –исполнение всеми любимой песни

Заключение. На протяжении многих лет я использую итоговый урок-игру «Радугамма». Данный урок становится итогом деятельности, где ребята, работая в группах-командах, выполняя различные роли: ученик-деятель, ученик-консультант, ученик-ответственный лидер, (капитан) закрепляют умение работать в команде, навык культуры слушания, желание непрерывного общения с классикой, с музыкой, проверенной временем.

Надеюсь, что данный опыт поможет в педагогическом творчестве всем, кто неравнодушен к поиску различных форм и методов преподавания своего предмета.

Список Литературы:

Михеева Л. Музыкальный словарь в рассказах. М.: Советский композитор, 1980.

Музыка и ты: Альманах. – М.: Советский композитор, 1989. № 6,8,9.

Критская Е.Д., Сергеева Г.П. Музыка 1 класс: учебник. – М.: Просвещение, 2001.

Критская Е.Д., Сергеева Г.П. Музыка: Учебник для учащихся 2 класса начальной школы.- М.: Просвещение, 2003.

Критская Е.Д., Сергеева Г.П. Музыка: Учебник для учащихся 3 класса начальной школы.- М.: Просвещение, 2000.

Науменко Т.И., В.В.Алеев Музыка 5 класс Учебник для общеобразовательных учебных заведений М.: Издательский дом «Дрофа», 1998

Программа «Музыка» 1-8 класс/ Под ред. Кабалевского Д.Б. – М.: Просвещение, 2004.

Рекомендации к практическим занятиям по методике музыкального воспитания. Волгоград: Перемена, 1993.

Усачев В.О., Школяр Л.В. Музыкальное искусство. 1 класс: учебник. – М. Издательский центр «Вентана – Граф», 2002.