Каменских Наталья Александровна,

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детская школа искусств №1 имени Петра Андреевича Фролова Энгельсского муниципального района»

(МБУДО «ДШИ №1 ЭМР»)

**«Значение электронных образовательных ресурсов на уроках сольфеджио»**

Что такое игра? Чем она привлекательна для детей?

Согласно психологическим исследованиям, и**гра в детской психологии**– это о**смысленная деятельность ребёнка в условной ситуации, направленная на воспроизведение и усвоение опыта.** Мотив игры лежит не в её результате, а в самом процессе. С помощью игры происходит развитие психических процессов, подготавливающих переход ребёнка к высшей ступени его становления как личности.

С каждым годом мы всё больше убеждаемся в том, что прогресс не стоит на месте, буквально каждый день появляются новые технологии и системы, мир захватывают нейросети, диктуя новые правила и смыслы. В современную жизнь довольно давно вошли компьютерные игры с широким спектром возможностей для отдыха и обучения.

В настоящее время на рынке появляется все больше игр, которые называют «обучающими». Но все ли из них допустимы для применения в образовательных учреждениях, конкретно в музыкальных школах, школах искусств? Думаю, да. Для начала уточним, что такое учебная компьютерная игра. Учебная игра – сложное системное образование, допускающее различные способы представления. Известно, что игра как метод обучения существует с древних времен и широко использовалась для передачи опыта старшего поколения младшему. (С.Ю. Ярина, ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург.)Игра упрощает процесс усвоения и закрепления информации, ненавязчиво помогает создать новые ассоциативные связи, отработать навыки. Это интересно, увлекательно и может рассматриваться как способ входа в привычное для современных детей интерактивное пространство. Организация процесса в учебно-игровой форме способствует развитию творческих способностей. По данным ЮНЕСКО, человек, слушая, запоминает 15% сведений, глядя – 25% видимой информации, слушая, глядя одновременно – 65%, а если добавляется закрепление этой информации действием, то процесс запоминания протекает быстрее, а освоении становится ещё более эффективным. Василий Александрович Сухомлинский, педагог-новатор, детский писатель отмечал: «То, что ребенок обязан запомнить, прежде всего, должно быть интересным». Современные педагоги не могут не согласиться с этим мудрым мнением.

Так что же такое игра? Каким образом можно использовать игру в музыкально-теоретических дисциплинах? Мы рассматриваем понятие «игра» в нескольких плоскостях, так как она применима ко многим формам работы на уроках сольфеджио.

Игра как **способ «подружиться» с довольно сложным предметом сольфеджио** и снять страх будущей неудачи, будущего неуспеха. Ни для кого не секрет, что многие дети считают урок сольфеджио особо трудными неинтересным предметом. Но именно сольфеджио играет огромную роль в процессе обучения юного музыканта. Этот предмет вырабатывает определённую систему знаний и навыков для их последующей музыкальной деятельности.

Игра как **тренажер для развития слуха**. Такую игру можно использовать в качестве разминки перед основной частью урока, перед сольфеджированием, определением на слух на фортепиано. В такой игре представлены отдельные ноты, интервалы, элементы будущего *музыкального диктанта*.

Игра как **способ вовлечения в процесс изучения нового**, пока ещё неизвестного материала, привлечения внимания. Иногда детям трудно сосредоточиться, зайти «в поле» предмета (особенно это касается детей младшего возраста, первого класса), сразу понять задачу. Игра ускоряет этот процесс. С игрой легче познакомить, заинтересовать, увлечь, помогает понять, что всё не так сложно и не так страшно.

Игра как **средство улучшения восприятия сложного через простое**. На этапе исследования на просторах всемирной паутины было обнаружено немало занимательных обучающих *видеороликов*, информация в которых подаётся в виде мультфильма. Изюминкой такого рода роликов является предельная ясность, в меру легкая юмористическая подача, ни на секунду не отходящая от серьезных правил и структур.

Игра как **средство тренировки памяти и реакции**. В одной из игр мы с детьми хорошо усваиваем знаки в тональностях. Эта игра с возможностью проверки ответов. В другой игре мы занимаемся особо важной, ключевой формой работы на уроке – *музыкальный диктант.* На занятиях было замечено, что дети часто страшатся так называемого «белого листа» в таких работах, не знают, как начать выполнять задание, пугаются сложности этой самостоятельной работы с мелодией и ритмом. Существует прекрасный способ преодоления этой проблемы. «Диктант-пазл» как нельзя лучше помогает нам справиться с написанием этой музыкальной задачи.

Игра как **способ привлечения и переключения внимания**. Внезапная смена «кадра» предлагает юному музыканту задуматься и остановиться, прислушаться, присмотреться, разряжает обстановку, снимает напряжение. Здесь можно применить ритмические игры с интерактивным наполнением, и двигательной активностью. Этого чаще всего не хватает младшим школьникам, когда на серьезном уроке нельзя встать, размяться, немного подвигаться. С ритмическими играми мы часто используем нейроигры, которые занимают буквально 2-3 минуты времени урока, но очень помогают маленьким детям.

Игра **как способ снять усталость после освоения сложного материала**. Это игра-награда с закреплением изученного материала. Это игры с ритмичным повторением слов, игра-эхо с короткими мелодиями.

И вот что показали наблюдения за детьми при использовании дополняющих урок форм работы: живой эмоциональный отклик, заинтересованный, а иногда даже горящий взгляд, отклик тела (дети замирают, придвигаются ближе, перестают ёрзать на стульях и брать в руки отвлекающие предметы, в том числе смартфоны), и самое интересное наблюдение – это постепенно нарастающее удовольствие от занятия, и даже возглас: «почему так быстро закончился урок?».

Необходимо обязательно сказать о следующем необходимом условии, почти рецепте успеха интерактивных занятий. Самому педагогу должно быть интересно тренировать навыки на занятиях, свои в том числе. Все мы знаем, что то, что не тренируется, то постепенно перестает быть пластичным и гибким. Это касается памяти, слуха, восприятия, мышления и многих других навыков.

Также нужно сказать о важности разумного следования современным тенденциям в сочетании с требованиями программы обучения теоретическим предметам. Этот баланс необходимо хранить, дабы не увлекаться «компьютерной нереальностью» до конца. Реальный урок гораздо ярче и многограннее, а сочетание интерактива и стандартного занятия делает его ещё интереснее.

Британский писатель, поэт, филолог, автор известных фэнтези, таких как «Хроники Нарнии», «Космическая трилогия» Клайв Льюис говорил: «Однажды ты станешь таким взрослым, что вновь начнёшь читать сказки». Перефразировав его слова, я могу предположить, что однажды мы становимся такими взрослыми, что нам опять хочется играть в игры. Я считаю, что это сравнение уместно в данных условиях, так как на занятиях именно педагог является проводником знаний для детей. Именно педагог однажды вспомнил, что он тоже любил игры в детстве, тоже захотел хоть ненадолго вернуться в беззаботность, погрузиться в мир фантазий, почувствовать азарт, радость, удовольствие. Ведь взрослые – это выросшие мальчики и девочки!