

Использование наглядных пособий, дидактических и электронных игр при обучении детей танцам

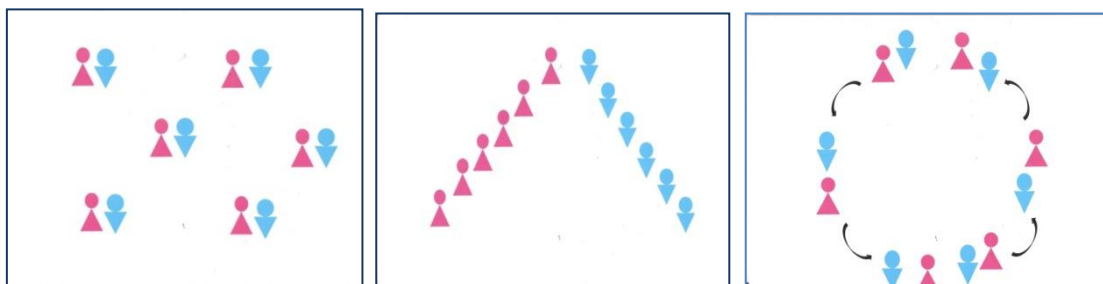
Игровые упражнения со схемами танца

Задачи: способствовать произвольному запоминанию танцевальных фигур и движений, развивать логическое мышление, умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.

На листах формата А4 заранее наклеиваются фигурки девочек - розовым цветом и мальчиков - синим цветом, расположенные в соответствии с фигурами танца (от 3 до 8 фигур к каждому танцу). С детьми предварительно рассматриваются различные варианты построений: шеренги, колонны, круги, пары и т.д. После знакомства с изображением фигур танцев детям можно предложить:

- Расположить схемы к определенному танцу в нужной последовательности
- Убрать лишние схемы.
- Узнать танец по набору схем.
- Самостоятельно изготовить схемы к заданному танцу (выкладывая из мозаики или наклеивая готовые фигурки)

Задания могут выполняться индивидуально или подгруппами, можно вносить элементы соревнований (чья команда быстрее справится с заданием).

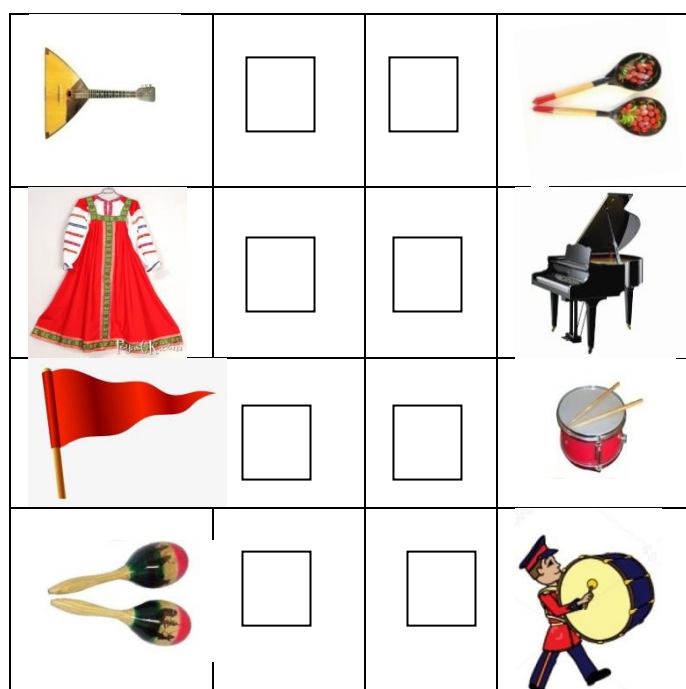


Игры с перфокартами

Задачи: развивать ассоциативное и логическое мышление, уточнять представление о жанрах музыкальных произведений, формировать умение связывать художественно-образное содержание музыкальных произведений с конкретными явлениями окружающего мира.

Перфокарта представляет собой карточку с 6-8 съемными картинками и таким же количеством прорезей. Картинки могут быть закреплены заранее, а могут прикрепляться самими детьми (слева направо, начиная с верхней строчки), например, отгадывая загадки и размещая картинку с отгадкой в указанном месте. Далее детям даются задания:

- Прослушать музыкальный фрагмент (например, марш) и отметить карандашом определенного цвета картинки, соответствующие этому произведению (раскрашивая прорезанную фигуру или ставя в ней условное обозначение).
- Музыкальных фрагментов может быть несколько, тогда карандашей разного цвета (или условных обозначений) должно быть соответствующее количество.
- Картинки могут носить образный характер, соответствующий музыкальному произведению (К. Сен-Санс «Аквариум»: рыбки, вода, водоросли и т.д.)



Электронная игра «Музыкальное лото»

Задачи: развивать ассоциативное и логическое мышление, уточнять представление о жанрах музыкальных произведений, формировать умение связывать художественно-образное содержание музыкальных произведений с конкретными явлениями окружающего мира.

На слайдах – игровое поле, в центре которого - скрипичный ключ, при нажатии на который будет звучать музыкальное произведение к разученным танцевальным композициям. Вокруг 6-8 картинок, часть из которых соответствуют содержанию произведения.

- Детям предлагается выбрать картинки, соответствующие звучащей мелодии. Если картинка выбрана правильно, она сдвигается в центр игрового поля, если нет – исчезает.

