

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр внешкольной работы»**

**«Музыкальная грамота в играх и рисунках для детей 7-
16 лет на уроках по классу фортепиано и клавишного
синтезатора» (методическая разработка)**

**Автор:
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «ЦВР»,
Никифорова Елена Николаевна**

г.Егорьевск, 2026 г

1. Введение

«Музыкальные игры пробуждают воображение, фантазию ребёнка, обостряют восприятие окружающего мира, углубляют представление о предметах и явлениях, то есть активизируют творческие силы разума» В.А. Сухомлинский

В данной методической работе описан опыт освоения музыкальной грамоты через настольные игры и различные творческие задания на уроках фортепиано и синтезаторе в учреждении дополнительного образования. Нужно учесть, что это кружковая работа, а в ней есть своя специфика: нет оценок, экзаменов, а дети обычно обучаются музыке и игре на инструменте для себя. Поэтому есть возможность и время применить игровую методику обучения и добавить немного творчества на занятии.

Научить играть ребёнка на музыкальном инструменте можно и без музыкальной грамоты, но это будут чисто механические действия, не закреплённые в подсознании. Легко забыть то, что не осознал, не попытался посмотреть и разобрать этот механизм изнутри. Поэтому, для полноценного, осознанного музицирования нам помогает музыкальная грамота. Она открывает много **возможностей**:

- 1) Самостоятельно и грамотно разобрать произведение по нотам.
- 2) Сочинить и самостоятельно записать авторское произведение.
- 3) Понять что обозначает тот или иной знак в нотном материале, использовать его правильно.

Для ребёнка, особенно младшего школьного возраста, главной деятельностью является игра. Чем младше ребёнок, тем больше необходимо игрового подхода в обучении. Дети постарше – не исключение. Почему бы им тоже не закреплять полученную информацию через игру? Ведь даже взрослые играют в настольные игры. Именно поэтому мне захотелось сделать интересным закрепление материала в игровой форме не только детям до 7-9 лет, но и детям более старшего возраста. Это и настольные музыкальные игры, творческие задания, кроссворды и ребусы. Многое было составлено, разработано и придумано самостоятельно мной, педагогом, многое придумывали и придумывают дети. Мы вместе на занятиях развиваем данное направление. Дети придумывают игры сами, вносят изменения, добавляют что-то своё. Мы вместе фантазируем, рисуем. Это вызывает большой интерес в обучении и положительный отклик.

Бытует мнение, что нотная грамота – скучное занятие. Однако без неё обучение музыке – не полноценно. Поэтому важно разогреть интерес в детях к этому «скучному» делу через игру.

2. Цели и задачи

Цель методической разработки привить интерес обучающегося к обучению нотной грамоте через игровые методы обучения.

Задачи:

1. Освоить элементарный, базовый материал, термины нотной грамоты.
2. Закрепить знания через игру и творческие задания.
3. Применять и использовать эти знания при разборе и исполнении произведения.

Методы «не скучного обучения»:

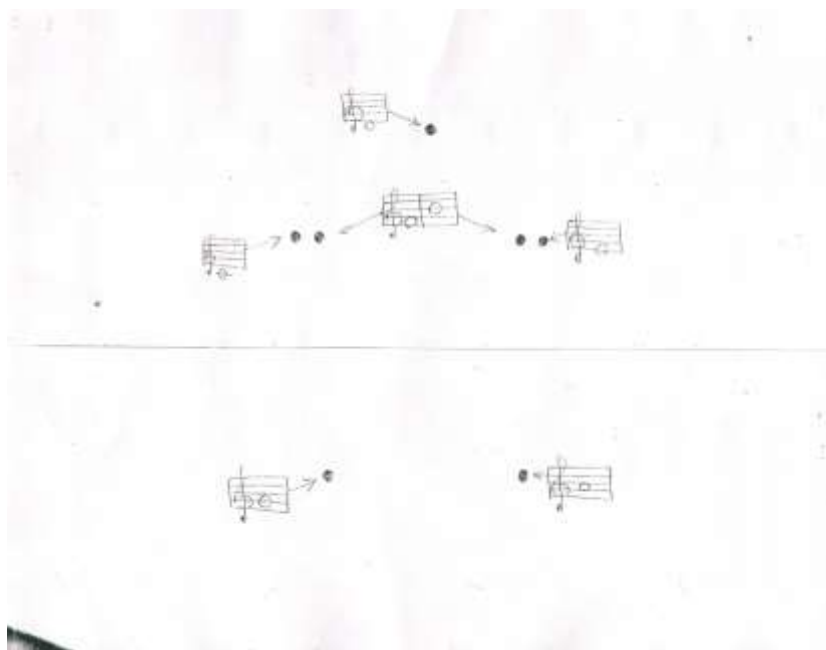
- 1.Использование различного дидактического и наглядного материала
- 2.Использование воображения и творческого подхода.
- 3.Самостоятельное закрепление материала через ребусы и кроссворды.

3.Творческие задания для детей 7-10 лет

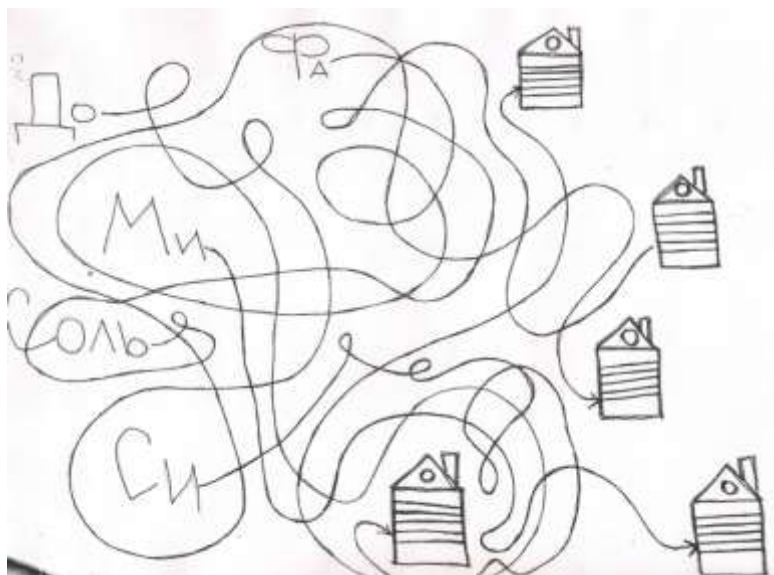
Дети младшего школьного возраста любят рисовать. Если соединить музыкальную грамоту с изобразительным искусством – получится замечательно закреплённый материал, который проходит через творческие способности ребёнка. А значит он запомнится лучше, чем обычное заучивание.

Вот **примеры некоторых таких творческих заданий**, которые я использую на занятиях с детьми 7-10 лет:

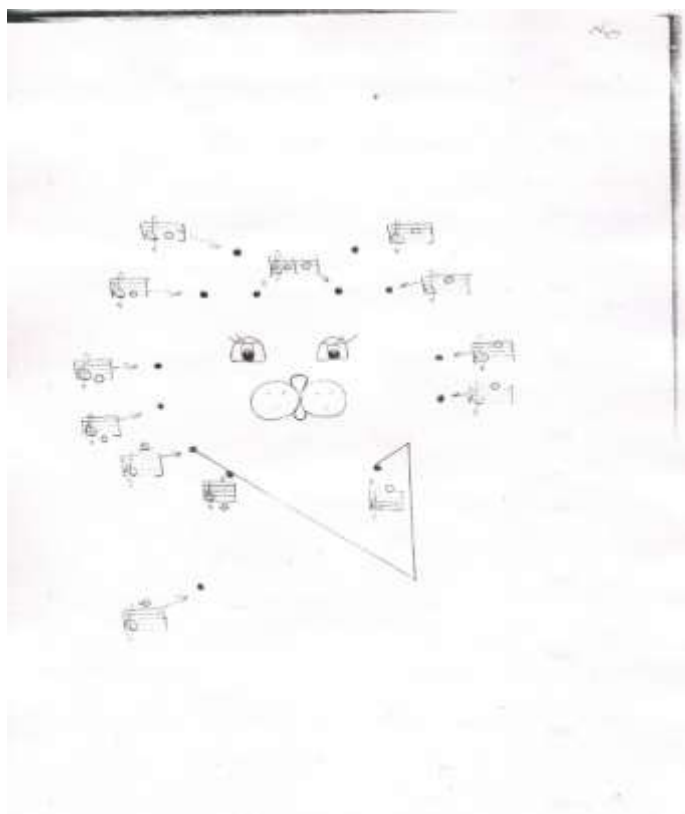
1)Задание «Домик» - нужно соединить точки в порядке последовательности нот от «до» до «си» 1 октавы. Разукрасить.



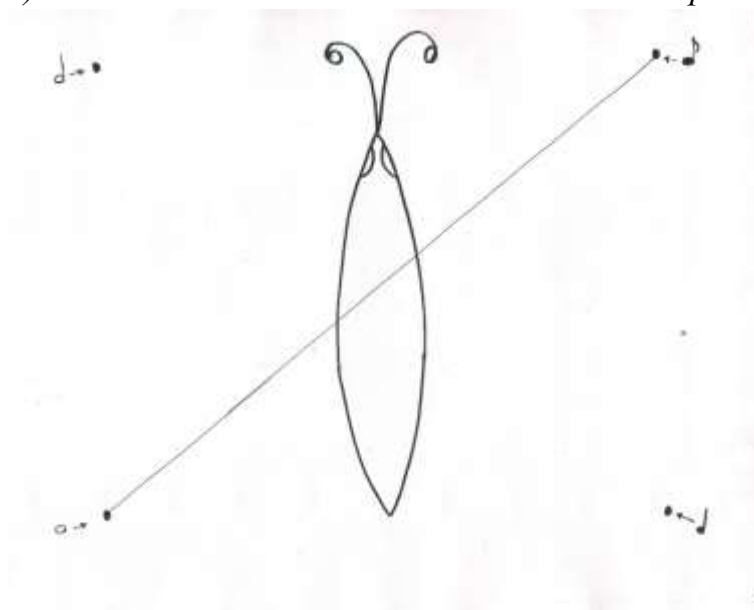
2) «Найди дорожку» - разноцветными фломастерами ребёнок проводит дорожки в домики и записывает в домик нужную ноту.. (можно записать ноты эти в 1 и 2 октаве)



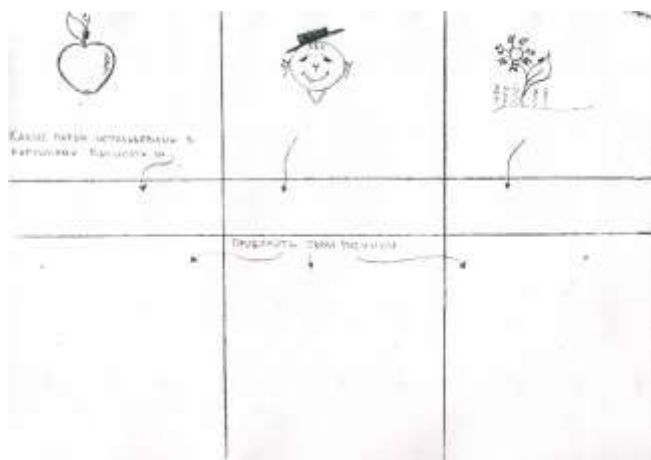
3) «Кот» - соединить точки с нотами 1 и 2 октавы по порядку. Разукрасить кота и дать ему кличку.



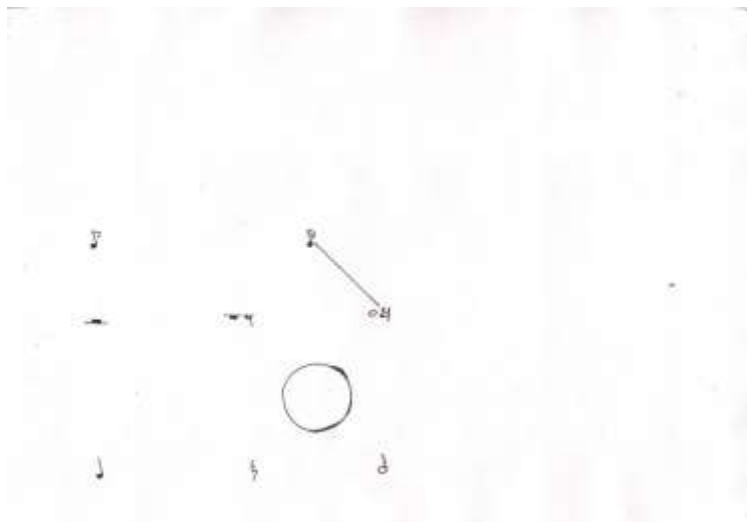
3) «Бабочка» - соединить длительности по порядку. Разукрасить.



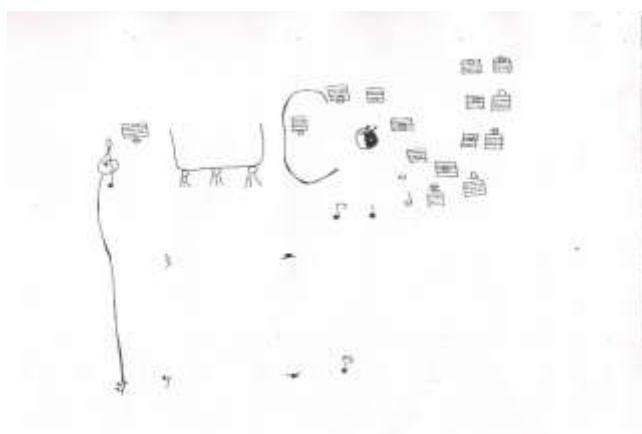
4) «Рисунки из пауз» - выписать паузы из которых состоят рисунки и придумать свои картинки.



5) «Будка для собаки» - по порядку соединить длительности, потом паузы. «Поселить» в будку собаку и дать ей кличку. Разукрасить.



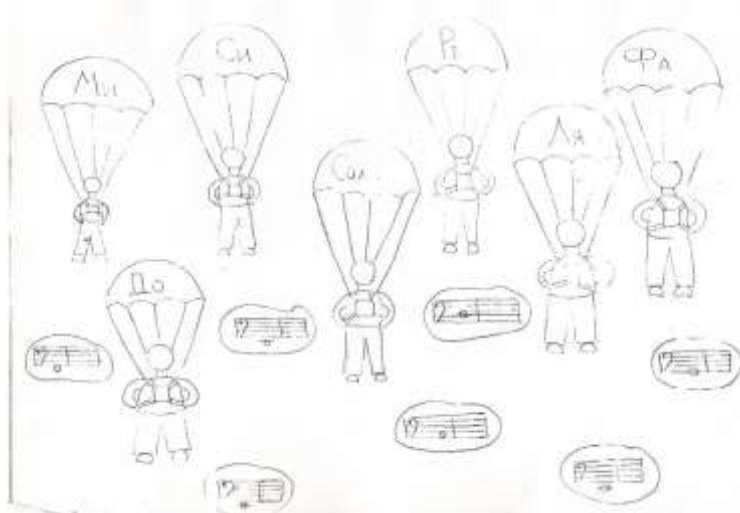
6) «Слон» - соединить ноты 1 и 2 октавы, длительности и паузы. Разукрасить.



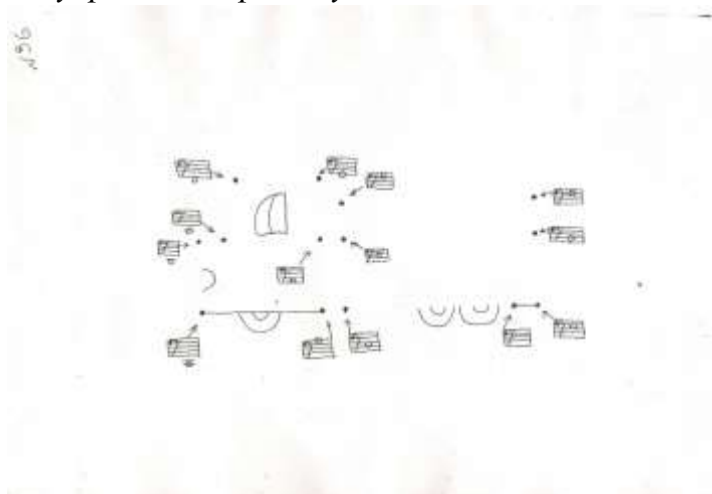
7) «Кораблик» - соединить ноты малой октавы по порядку.



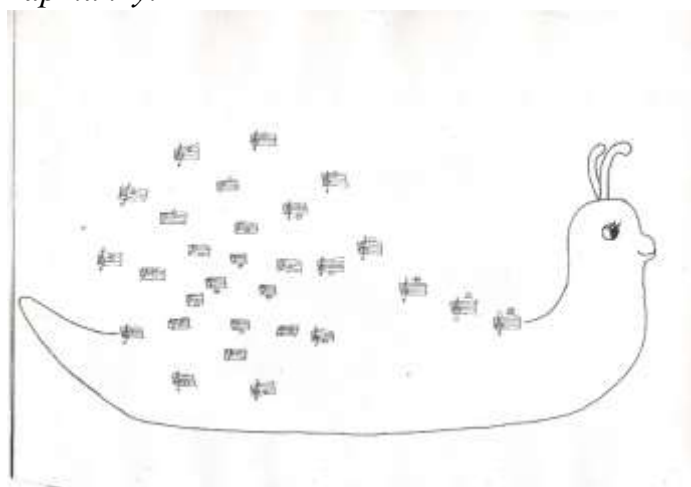
8) «Параютисты» - соединить парашютистов (названия нот) с нужной нотой большой октавы, записать рядом ноту малой октавы. Нарисовать парашютистам лица и разукрасить картинку.



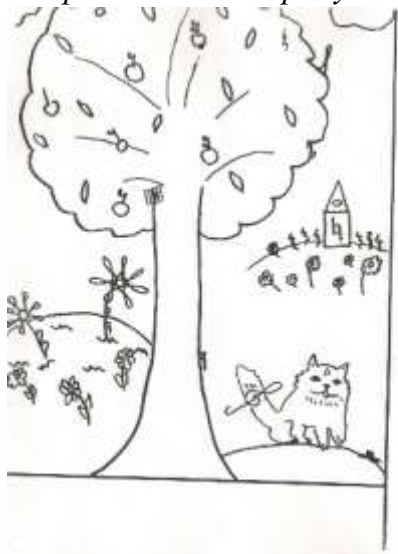
9) «Машинка» - соединить точки с нотами малой и большой октавы по порядку. Разукрасить картинку.



10) «Улитка» - соединить ноты 1,2, малой и большой октавы. Разукрасить картинку.



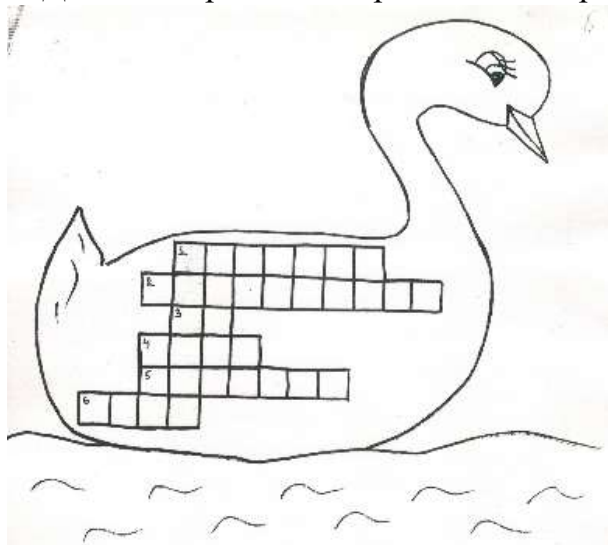
11) «В саду» - обвести разными цветами знаки на картинке. Разукрасить. На второй половине придумать свой рисунок.



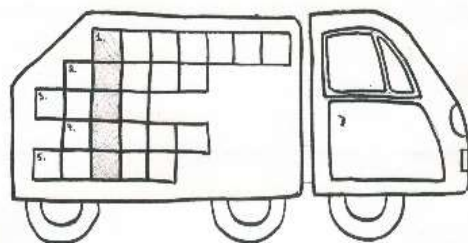
12) «Прятки» - распечатать любую картинку из раскраски и «спрятать» на ней разные музыкальные знаки. Ребёнок их находит и обводит определённым цветом. Потом прячет сам – а педагог ищет.

4. Музыкальные кроссворды для детей 9 – 16 лет

Дети постарше любят разгадывать кроссворды. Вот примеры :



1. Название октавы.
2. Длительность.
3. Нота.
4. Письменное обозначение звука.
5. Часть фортепиано.
6. Второе название скрипичного ключа.



1. Ключ фа.
2. Длительность.
3. Расстояние между тактовыми чертами.
4. Название октавы.
5. «Громко» на итальянском языке (f).

По горизонтали

2. Это отличный и простой по тембру инструмент для ритмичной игры.

4. Это один из самых простых инструментов и для него не надо много сил.

6. Это то, что нужно для того, чтобы не было так много шума, когда играют на инструментах.

8. Это то, что нужно для того, чтобы не было так много шума, когда играют на инструментах.

По вертикали

1. Это то, что нужно для того, чтобы не было так много шума, когда играют на инструментах.

3. Это то, что нужно для того, чтобы не было так много шума, когда играют на инструментах.

5. Это то, что нужно для того, чтобы не было так много шума, когда играют на инструментах.

7. Это то, что нужно для того, чтобы не было так много шума, когда играют на инструментах.

9. Это то, что нужно для того, чтобы не было так много шума, когда играют на инструментах.

1. Нота:

2. d - длительность

3. Инструмент, название которого можно записать: S, P.

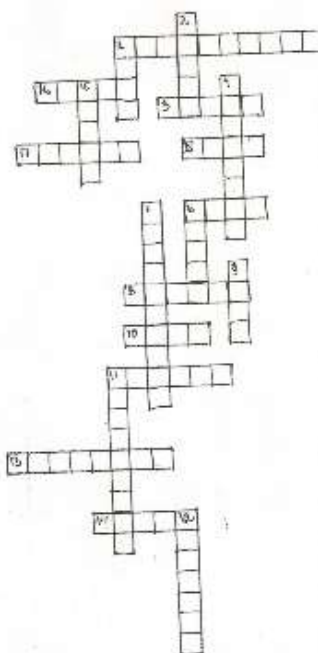
4. Знак повторения

По горизонтали

- 1 Ключ соль 3 Трехко (оттенки)
 5 Расстояние между двумя тактовыми чертами
 6 Сколько линий в нотном стане? 8 Икра, связка (~)
 10 Знак повышения 11 Первая ступень гаммы
 12 Два звука взятых вместе или попеременно
 14 Фрутовый лад 16 Звуки лада расположенные
 по высоте 1 или 2 18 Знак понижения

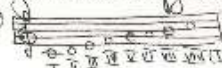
По вертикали

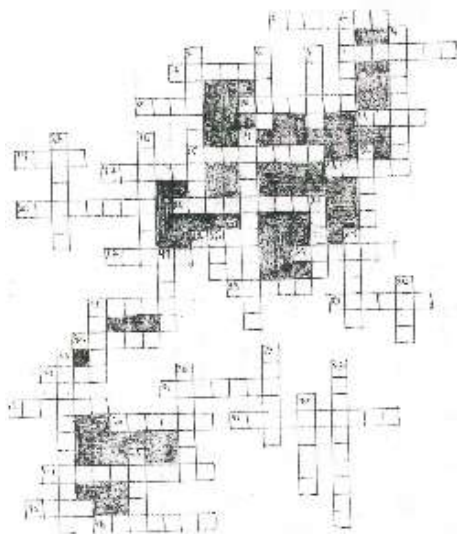
- 4 Близкий на которых пишется нота — нотной...
 7 Трехко (оттенки) 9 Икра, связка (~)
 6 Знак понижения 12 Вид инструментов с
 клавишами и педалями 3 Знаки для
 записи музыки 11 Три звука расположенные
 друг над другом 18 Знак повторения (:||)
 15 Вейный лад

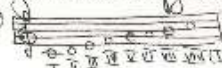


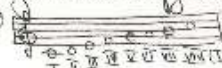
2.0.126

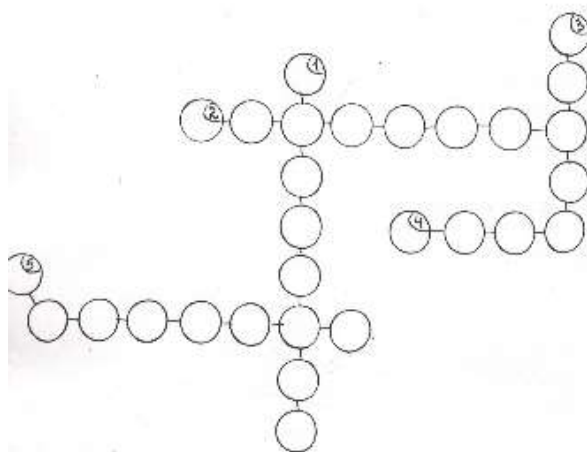
И	Н	К	К	Д	Р	А	К	А
Е	Т	А	О	Р	М	З	И	Г
Р	В	А	Л	Ф	Е	Р	И	А
П	А	М	Р	Е	Н	Т	О	М
Р	У	А	Т	А	О	Д	А	М
Е	З	А	Т	А	Т	И	Е	С
П	З	А	А	С	А	З	З	И
Р	И	Т	К	Е	Т	Е	Т	И
А	М	И	Т	П	О	Р	Д	О

1 Звук, ... аккорд 2 Знак продолжения звука 3 Знак
начало 4 Знак повторения 5 Расстояние между
тактовыми чертами 6 Цифры при кано-
не 7 Знак для записи музыки 8 Инструмент вока-
ла (палка) 9  10 Знак повышения на
пятина 11 Интервал 12 Первая нота 13 Ак-
кордное пианино 14 ? (угадать какое осталось
слово)



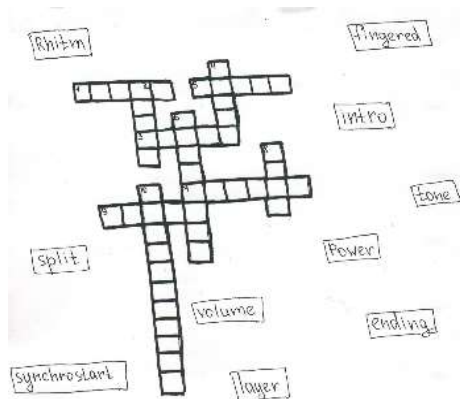
1. Аккорд 2. Знак продолжения звука 3. Знак
начало 4. Знак повторения 5. Расстояние между
тактовыми чертами 6. Цифры при кано-
не 7. Знак для записи музыки 8. Инструмент вока-
ла (палка) 9.  10. Знак повышения на
пятина 11. Интервал 12. Первая нота 13. Ак-
кордное пианино 14. ? (угадать какое осталось
слово)

1. Аккорд 2. Знак продолжения звука 3. Знак
начало 4. Знак повторения 5. Расстояние между
тактовыми чертами 6. Цифры при кано-
не 7. Знак для записи музыки 8. Инструмент вока-
ла (палка) 9.  10. Знак повышения на
пятина 11. Интервал 12. Первая нота 13. Ак-
кордное пианино 14. ? (угадать какое осталось
слово)



- ① Lento
- ② Andante
- ③ Allegro
- ④ Vivo
- ⑤ Adagio

32.0. 246



1. Разделение клавиатуры
2. Вступление
3. Кнопка выбора автоматизации
4. Рециркуляция частоты звука
5. Кнопка включения или выключения
6. Режим автоматизации для игры аккордами
7. Очистка (сброс) автоматизации
8. Кнопка выбора октавы звука (тембра)
9. Режим наложения каналов
10. Синхронное вступление звука и автоматизации

Б	И					З	М	Е	Р	← ЕРАЗ
Р	А					Ц	Е	Н	Т	← КРАУ
М	А					Ц	И	Я		← МРТАЕ
Р	У					Т	А	В	А	← АККА
К	И					А	Т	О		← ЛГОЕН

4. Вставить пропущенные буквы, чтобы получились слова справа и слева. Вставить слова посередине, добавив в выделенную клетку букву. 2. Поставить обозначения „аудиокальных“ слов.

4
2
3
4
5

Ссылка на кроссворды:

<https://disk.yandex.ru/d/0Wen8djrESs8XQ>

5. Настольные игры для детей 7 – 16 лет

Закрепление материала через настольные игры пользуется большим спросом у детей любого возраста. Ребёнок лучше запоминает ноты, музыкальные термины и их обозначения, учится логически мыслить и развивает память и внимательность.

В моей практике **игры делятся на два вида:**

- 1) Игры с карточками
- 2) Игры на листе

Игры постоянно дополняются, дорабатываются, придумываются новые. Дети развивают воображение и свои творческие способности.

Игры с карточками:

- 1) «Название -нота» (играет один ученик)

Карточки с названиями нот и нотами на нотном стане. Разложить карточки с нотами в квадрат картинкой вверх, а карточки с названиями нот стопкой вниз картинкой.

Ученик берёт верхнюю карточку из стопки с названиями нот и переворачивает эту «ноту на нотном стане» в разложенном «квадрате». Здесь игра может быть на время. Карточки с нотами любой октавы.

- 2) «Пара нот» (играет один ученик)

Используются карточки 1-2 октавы, малой-большой.

Игра по схеме предыдущей игры, только закрываются пары карточек, например «До» 1 октавы и «До» второй октавы.

- 3) «Последняя пара» (игра с учителем)

Используются карты 1-2 октава, малая – большая, длительности- паузы или буквенное обозначение аккордов -название. Карточки разложить картинкой вверх вразнобой. Рядом положить стопку карточек с количеством закрываемых пар (1 или 2 хода). По очереди вытаскиваем карточку с количеством пар и закрываем. Выигрывает тот, кто закрыл последнюю пару (в конце, когда осталась одна карта – выигрывает тот, у кого выпадет карта 1)

- 4) «Мемо» (игра с учителем)

Используются карточки с нотами любой октавы (например 1 октава, где каждой ноты по две). Карточки мешаем и раскладываем картинкой вниз. По очереди открываем пару карточек. Если карточки с одинаковыми нотами- забираем, называем и снова ходим. Выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество карточек.

- 5) «Мемо-знаки» (игра с учителем)

Используются карточки с терминами и их обозначениями. Выкладываем квадрат картинкой вверх. С одной стороны карточки с терминами, а с другой обозначения. Открывает пару карточек (одна из «терминов», вторая из «обозначений» этих терминов). Если пара совпала – забираем, называем и

снова ходим. Выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество карточек.

6) «Змейка» (игра с учителем)

Используются карточки длительности и паузы (можно использовать и ноты). Карточки раскладываем по кругу вниз картинкой. Кидаем игральный кубик и ходим по кругу по очереди. Где остановились – открываем, называем длительность или паузу и просчитываем её (длительность вслух, а паузу шёпотом). Так ходим по кругу, пока не закончатся карточки. В конце, когда осталась одна карта – выигрывает тот, у кого на кубике выпадет 1.

7) «Последняя карта» (игра с учителем)

Используются любые карты. Разложить карты «квадратом» картинкой вверх. Рядом стопка карточек с количеством закрываемых карт (1,2,3). По очереди вытягиваем количество -и закрываем столько карт. Выигрывает тот, кто закрыл последнюю карту.

8) «Найди пару» (игра с учителем)

Используются карты с «музыкальными парами» (мажор-минор, стаккато-легато, форте-пиано, скрипичный ключ-басовый ключ, целая длительность – целая пауза и т.п.) У ученика одна сторона пар, у учителя другая. Учитель кладёт свою карту, а ученик рядом кладёт пару этой карте.

9) «Попади и назови» (игра с учителем)

Используются карточки с нотами. Они раскладываются «вверх ногами» в хаотичном порядке.

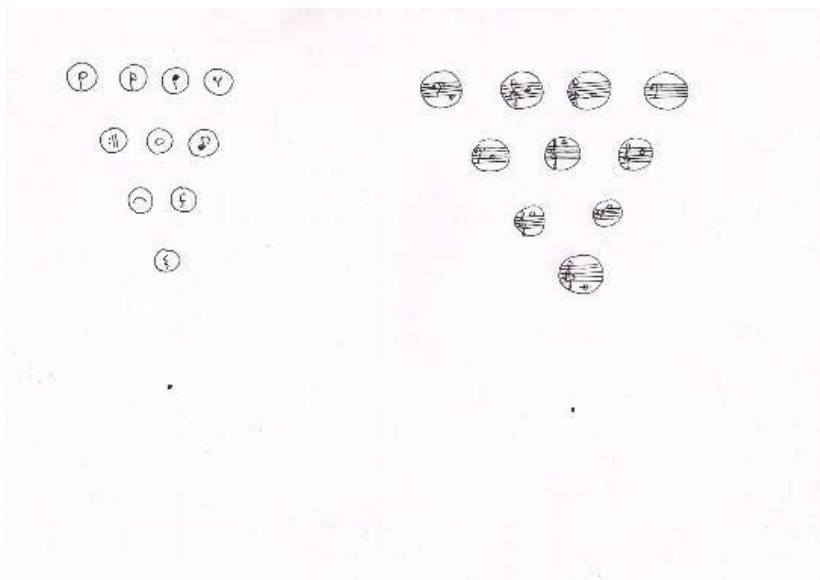
Игры на листе

Большой популярностью у детей пользуются игры на листе. Суть таких игр: поставить карандаш грифелем на лист - сверху держать указательным пальцем -чуть наклонить в сторону «удара»- «бить» вперёд по карандашу.

Вот **примеры таких игр** (ребёнок и учитель выбирают цветные карандаши разного цвета):

1) «Кегли»

По очереди бить по кружочкам из одной точки. Попал – разукрасил и назвал музыкальный знак. Кто разукрасил большее количество кругов – выиграл.



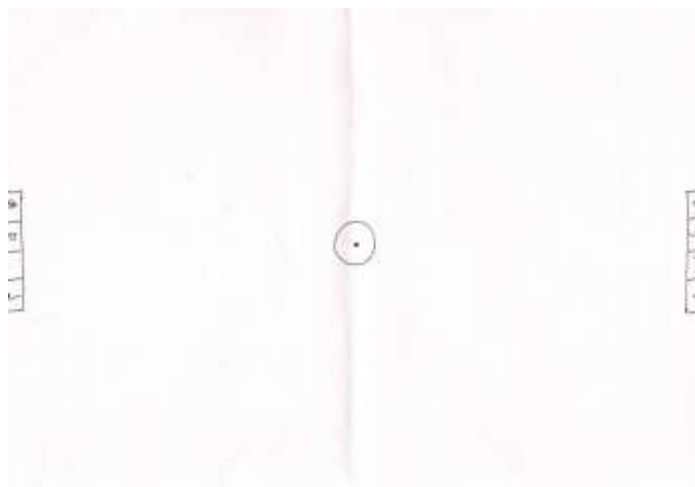
2) «Гонки»

У каждого своя «трасса». Поле расчерчено на квадраты, в которых ноты, музыкальные знаки. По очереди «бить» по карандашу продвигаясь вперёд и называя знак где остановился. Кто первый дошёл до финиша – тот и выиграл.

Ф И Н И Ш			
<	4 4		C
p	B _b	d.	E _m
↓		>	минор
D	—		♩
мажор	2 4	?	○
G _m	↓	○	^
d		A _m	
y			§
l		S	
	F	3 4	^
С Т А Р Т			

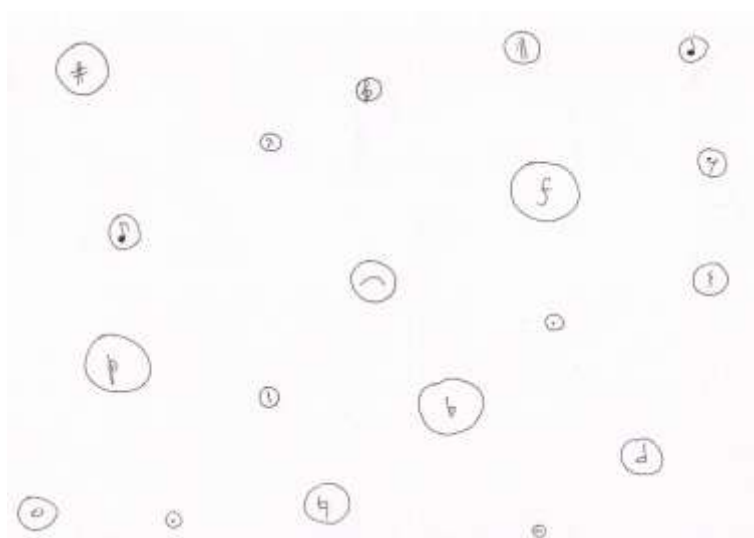
3) «Футбол»

Начинаем игру на середине поля. По очереди «бить» по карандашу в сторону ворот противника, «отбивая мяч». После каждого удара нужно нарисовать любой музыкальный знак. Выигрывает тот, кто забил гол.



4) «Боулинг»

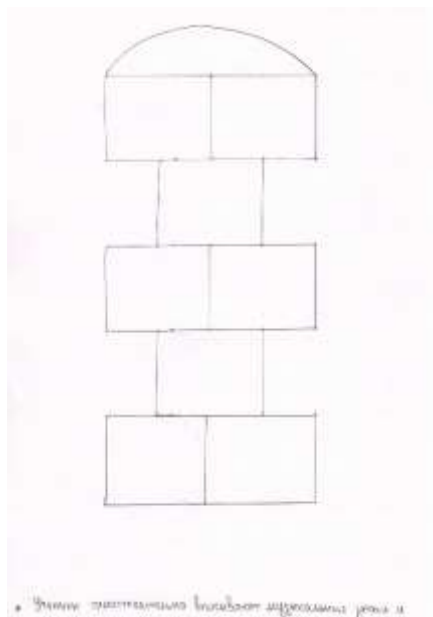
«Бить» по шарам до первого промаха. Далее ход переходит другому. В каждом щаре музыкальный знак. Сбив шар- закрашиваем своим цветом. Кто больше сбил шаров – тот и выиграл. В этой игре хорошо работает логика, ведь нужно не просто сбивать шары, но и разрабатывать тактику, чтобы можно за раз сбить как можно больше шаров и сделать так, чтобы противнику было неудобно сбивать шары.



5) «Классики»

Начинаем игру с первой клеточки. В клеточках дети самостоятельно прописывают ноты и любые музыкальные знаки. «Скачем» карандашом сначала в первую клеточку, потом во вторую, потом в третью обходя «круг» (как в настоящих Классиках). Если промахиваешься мимо клеточки – начинаешь сначала.

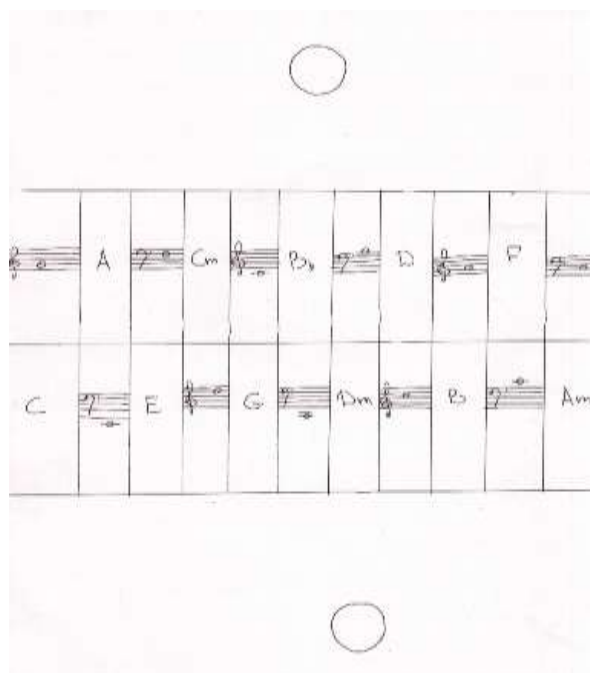
После первого «круга» - начинаем второй. Со второй клеточки. Кто первый закончил все «круги» - тот и выиграл.



6) «Баскетбол»

Начинаем игру с середины поля. Зона без нот - «слепая зона» (то есть по корзине бьём с закрытыми глазами). По очереди «бьём» по карандашу в сторону корзины противника. Выигрывает тот, кто забил мяч в корзину.

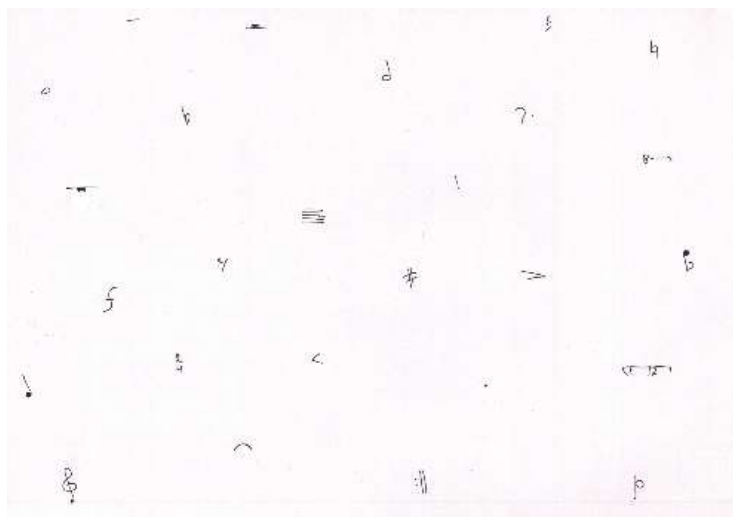
**Второй вариант игры без «слепой зоны», но закончить удар нужно чётко в «корзине»*



7) «Змейка»

По очереди кидаем игральный кубик и соединяем столько музыкальных знаков – какое выпало число. У каждого своя змейка. «Удлинять» её можно с любой стороны называя знаки. В этой игре два победителя: кто первый закончил и у кого больше змейка.

В конце игры мы соединяем каждую змейку и получается фигура, которую можно в кого-нибудь превратить. Работаем с воображением))



Ссылка на игры:

<https://disk.yandex.ru/d/6Vx5321h9k4AdA>

6. Заключение

На уроках фортепиано (или синтезатора) основная часть занятия направлена на инструмент (разучивание произведений), поэтому на освоение музыкальной грамоты остаётся немного времени, всего 10-15 минут. Но, как показывает практика, это время пройдёт продуктивнее, если в процессе игры объяснить ребёнку новую тему, например незаметно подсунув карточку с новым музыкальным знаком. Ребёнок сам спрашивает что он обозначает, а значит есть заинтересованность в том, чтобы узнать что-то новое. Ну а самое главное, в игре ребёнок открывается, развивает своё мышление, логику и воображение, тем самым обогащаясь новыми впечатлениями и хорошими эмоциями.

Использование игрового и творческого подхода к обучению музыкальной грамоты на уроках по фортепиано и клавишному синтезатору повышает эффективность занятий и приносит хороший результат. Как показала практика и личные наблюдения - дети лучше запоминают музыкальные термины, ноты, могут своими словами объяснить что означает тот или иной знак. Особенно подходит этот метод обучения детям с ОВЗ, СДВГ.

Представленный в методической разработке материал позволяет педагогам дополнительного образования разнообразить процесс обучения, помогает детям освоить программу с творческим интересом, используя эти знания в освоении инструмента.

