

# НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

**Сусленкова Любовь Витальевна,**

к.п.н., зав. кафедрой технологий художественного образования

факультета художественного образования

Нижнетагильского государственного

социально-педагогического института,

филиала Российского государственного

профессионально-педагогического университета,

г. Екатеринбург

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ В ОРГАНИЗАЦИИ МУЗЫКАЛЬНО-ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

**Аннотация.** В статье обосновывается необходимость использования медиатехнологий в организации музыкально-игровой деятельности детей дошкольного возраста и предлагается комплекс музыкальных игр для дошкольников.

**Ключевые слова:** музыкальная игра, интерактивная доска, организация музыкальных занятий, виды музыкальной деятельности.

Музыкальные игры являются наиболее доступным видом музыкальной деятельности при ознакомлении дошкольников с музыкальным искусством. В процессе музыкально-игровой деятельности музыкальный руководитель в увлекательной форме осуществляет знакомство детей с основами музыкального языка. Одно из направлений в музыкальных играх представлено играми на внимание, цель которых – развитие у детей свойств внимания. Главные условия такой игры – сосредоточенность слухового внимания и активизация слуховых ощущений.

Например, игра «Сорока».

Оборудованием для проведения игры является интерактивная система, музыкальные колонки, компьютер или ноутбук.

Для проведения игры необходимо разделить ребят на две команды из 5-7 человек. В этой игре воспитатель, исполняющий роль сороки показывает на

## НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

проекционный экран, где неожиданно появляется сорока. Воспитатель произносит реплику сороки, которая знакомится с ребятами, рассказывает о каждой интересной игрушке, которую принесла, просит запомнить ребят, что же это за игрушки и прячет их в корзинку.

Каждый ребенок по очереди подходит к интерактивной доске, достает по одной игрушке из корзинки, запоминает ее и кладет в другую корзинку. Затем дети все вместе разворачиваются в противоположную сторону и закрывают глаза ладошками.

Пока звучит музыка, «сорока» достает все игрушки из корзинки и расставляет их по всему монитору доски, затем произносит слова поощрения для тех ребят, кто быстрее покажет ей свою игрушку и встанет в дружный хоровод. С окончанием музыки дети начинают искать свои игрушки. Сорокой становится тот, кто первый найдет выбранную игрушку. После окончания игры ребята встают в хоровод и повторяют движения в хороводе за сорокой.

Подобные игры развивают у детей наблюдательность и ориентировку в пространстве.

Другой пример игры на развитие внимания – «Сделай, как я», целью которой является развитие у детей наблюдательности и быстроты реакции.

Для проведения игры необходима интерактивная система, музыкальные колонки и компьютер или ноутбук.

Перед началом игры дети должны построиться в две или три колонны в зависимости от числа участников. Музыкальный руководитель в роли ведущего приглашает ребят в игру в стихотворной форме и предлагает ребятам продемонстрировать свою ловкость, сноровку и умение, а так же внимание и терпение.

На экране монитора появляется изображение определенных движений.

Дети должны последовательно повторить каждое движение в сопровождении песни А. Журбина «Смешной человечек». Каждый двигательный элемент

## НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

должен соответствовать четырехдольному такту ритмичного сопровождения песни.

Некоторые из подобных игр способствуют развитию фонематического слуха, способности вслушиваться.

Например, игра «Найди картинку». Необходимым оборудованием для проведения игры является интерактивная система.

Перед началом игры необходимо разделить ребят на две группы. Затем педагог должен указать на экран доски, где в разном порядке уже расположены картинки. Звучит несколько произведений для первой и второй группы: «Песенка мамонтенка» (К. Румянова), «Я на солнышке лежу» (С. Козлов, Г. Гладков), «Облака, белогривые лошадки» (С. Козлов, В. Шаинский), «Песенка о доброте» (В. Шульжик, В. Львовский), «Буратино» (А. Рыбников), «Голубой вагон» (В. Шаинский).

Каждый ребенок группы по очереди должен подойти к интерактивной доске и подобрать картинку к музыке.

В подобной игре развивается координация функциональных систем, дети учатся представлять и передавать музыкальные образы посредством изображения на интерактивной доске.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеева, Н.П. *Воспитание игрой* – М., 1987. – 144 с.
2. Анисимова, Г.И. *Сто музыкальных игр для развития дошкольников. Старшая и подготовительная группа* / Анисимова Г.И. Худож.: Е.А. Афроничева, В. Н. Куров. – Ярославль: Академия развития, 2005. – 96 с., ил., – (Детский сад день за днем). ISBN 5-7797-0190-3
3. Давыдова, О. И. *Медиакомпетентность воспитателя ДООУ при создании электронных презентаций*/ Давыдова О. И., Богославец Л. Г. // *Управление дошкольным образовательным учреждением*. – 2012. – № 1. – С. 99-104.
4. Краснобаярова, О. А. *Внедрение ИКТ в образовательный процесс ДООУ:* / Краснобаярова О. А. // *Управление дошкольным образовательным учреждением*. – 2011. – № 9. – С.114-119.
5. *Современные технологии обучения дошкольников* /авт. сост. Е.В. Михеева. - Волгоград: Учитель, 2014.