**Практикум «Творческие формы работы на сольфеджио в подготовительной группе ДМШ и ДШИ» (Республиканские педагогические чтения, март 2017 г.)**

«Каждый узнает лишь то, что сам пробует сделать» (Песталоцци), «мы познаем лишь постольку, поскольку сами делаем» (Новалис) – этими высказываниями можно определить основные принципы нашей сегодняшней встречи.

Все эти упражнения представляют собой модели, демонстрирующие последовательное усложнение музыкального материала и способ, который доступен детям для самостоятельного поиска мелодических и ритмических средств в работе с музыкальным материалом.

Собственное детское творчество - пусть самое простое, собственная детская мысль - пусть самая наивная, – вот что создает атмосферу радости, формирует личность, воспитывает человечность, стимулирует развитие созидательных способностей.

Овладение основами музыки предполагает не только основательное приобретение каких-то знаний, но, главное, умение ими активно и творчески оперировать. Не только «знать», но и «сделать», или, быть может, еще точнее: «сделать» и в силу этого – «знать».

Осуществить все это в музыкально-воспитательной работе можно только в том случае, если начать с самого простейшего. Элементарное – это изначальное, но вовсе не примитивное; элементарная музыка в простой форме может передавать «высокое» и «значительное».

Поэтому большое значение в данном контексте приобретают простые музыкальные средства – хлопки, шлепки, притопы, и те инструменты, которые обязаны им своим происхождением – в первую очередь ударные.

**Основные принципы развития творческих способностей:**

1.В центре метода находится человек, а не учебный предмет. Цель занятий каждого ребёнка не узнать определённое количество песен или музыкальных произведений, а узнать о музыке и движении столько, чтобы научиться создавать и творить.

2.Творческий, созидательный, импровизационный стиль работы с композициями-моделями.

3.В основе лежит не результат (выученное произведение), а процесс обучения, подталкивающий ученика к эксперименту и созиданию.

4. Работа должна быть групповой. И очень редко индивидуальной. Работа в группе предполагает наличие учебных целей, которые имеют социальный характер: наблюдать за другими детьми, понимать их, быть терпимыми, развивать уважение, адаптироваться, брать на себя роль лидера. Это настоящее социальное обучение посредством музыки и танца.

5. Решение задач с помощью инструментов, на которых легко играть и можно быстро научиться играть в ансамбле с другими учениками, научиться слушать других, научиться принимать других.

6. Неразрывность музыки, танца и речи. То, что в древнегреческом языке называлось «мусИке»,- это цельное понятие. Это нечто характерное, без него ничего не выйдет.

**Часть 1: вводная часть, работа с движением и ритмом**

1. **Вводная теоретическая часть.**
2. **Движение в пространстве – «Стой и иди» –**

- Двигаемся под инструмент ведущего (барабан), инструмент замолчал – стоп.

* Усложнение: варианты движения – шаги или бег (как играет ведущий), пауза – стоп.
* Смена ведущего (при работе с детьми – обязательный элемент!).

1. **Движение под музыку, работа с паузами –**

**-** Первое прослушивание: двигаемся во время музыки, в паузу – стоп.

* Второе прослушивание: в паузу замереть, как статуя.
* Третье прослушивание: в паузу замереть в паре.

1. **Пение с движением – «Поезд» –**

**-** *Чуки-чуки-чой, хоть поезд небольшой, ему не страшен ни мороз, ни ветер злой.*

*I II III IV V\_ \_ I I II III IV V\_ \_ V V VI V IV V V III I IIIb\_ II\_ I\_*

* Соединяемся «паровозиком», шагаем четвертями, едем под пение педагога (разучивание песни).
* Меняем темп шагов: шагаем на каждое проведение мелодии разными шагами: целыми, половинными, четвертями, восьмыми, четвертями, половинными, целыми.

**Часть 2: работа с ударными инструментами**

1. **Работа с ударными инструментами –**

- Садимся, чтобы рядом не было родственных инструментов

* Играем по рукам: подняла – играем, опустила – молчок
* **Средний темп.** Играем «точку». По кругу, друг за другом.
* «Хоп» – смена направления.
* Играем с закрытыми глазами.
* **Быстрый темп.** Играем «точку».
* «Хоп» – смена направления.
* Играем с закрытыми глазами.
* **Медленный темп.**
* Меняет направление любой.
* Ритм: каждый по очереди один звук из ритмической группы.

1. **Работа с ритмическим остинато – «Музыкальный торт» –**

- Садимся группами по родственным инструментам (по 5-6 человек в группе).

* Выбираем, что именно мы добавим в наш торт. Группа придумывает слово и его исполнение на своих инструментах.
* Педагог включает по очереди группы, потом меняет динамику общего звучания. В конце – небольшая пауза и общее «Аааааам!».

**Часть 3: начало импровизации**

1. **Ритмическая импровизация:**

Работа с именами:

* Каждый хлопает свое имя, группа повторяет.
* Каждый топает свое имя, группа повторяет.
* Каждый делает движение и говорит свое имя, группа повторяет.

1. **Двигательная импровизация:**

*«Тяжелый-легкий»*. Двигаемся соответственно музыке.

* Произвольные движения в характере музыки
* Работа в паре: выбрали один из двух образов, двигается тот, чья музыка звучит.

1. **Вокальная импровизация**

* Вариант игры «Музыкальное эхо». Вариант игры.
* Пение имени на мотив из трех звуков (можно ноты из готового аккорда, данного педагогом). Мелодия показывается рукой в воздухе. Первый раз – группа повторяет точно. Во второй раз игра усложняется. Группа повторяет это же имя, но движется по звукам, как хочет. Получается спонтанное многоголосие.

1. **Рондо с двигательной и вокальной импровизацией.** Рефрен – стоя в кругу произвольно пританцовываем, в эпизоде – каждый показывает движение, группа – повторяет. При повторной игре в эпизоде каждый поет что хочет, группа – повторяет.
2. **Различные виды творческих заданий**
3. Допевание ступеней до тоники: вариант с движение в пространстве. «Ходим в гости (когда движение идет вниз к тонике) или едем на лифте (когда движение вверх)». Тоника («хозяйка») – стоит на месте, а «гость» – ходит или едет к ней в гости.
4. Ритмический канон «Домой идти пора нам» – подготовка к работе с мелодическим каноном.

Текст выбирается любой ритмичный.