

Музыкально-дидактические игры

На основе ТРИЗ-технологий

«Что умеет делать?»

Правила игры

Объект отгадать с помощью загадки. Дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью.

Ход игры

Музыкальный руководитель: Что может деревянная ложка?

Дети: Ложкой едят, мешают еду в кастрюле. Деревянную ложку можно разрисовать красками. На деревянных ложках можно играть музыку (стучать).

«Мои друзья»

Правила игры

Музыкальный руководитель предлагает одним детям взять деревянные инструменты (заместители) – ложки, палочки, кубики, «копытце», другим детям металлические инструменты – колокольчики, треугольники.

Музыкальный руководитель выбирает любое свойство этих инструментов и называет его. Дети, музыкальные инструменты (заместители) которых имеют это свойство, играют на нём.

Ход игры.

Музыкальный руководитель: Я - дождик. Мои друзья – лёгкие капельки, которые скачут по лужам.

Играют дети, у которых колокольчики и треугольники.

Музыкальный руководитель: Я – лошадка. Мои друзья копытца, которые скачут по дорожке.

Играют дети с деревянными музыкальными инструментами (заместителями).

«Чем был – чем стал»

Правила игры

Музыкальный руководитель называет материал, а дети называют объект материального мира, в котором этот материал присутствует.

Ход игры

Музыкальный руководитель: Это было деревом, а чем оно стало для музыканта?

Дети: Музыкальными инструментами – ложки, балалайка, фортепиано, скрипка.

«Что интереснее»

(авторская разработка Бартеневой И.Г.)

Ход игры

Музыкальный руководитель играет одну ноту на фортепиано: Что вы слышите?

Дети: Один звук.

Музыкальный руководитель: Что можно с ним сделать?

Дети: Спеть, сыграть.

Музыкальный руководитель играет мелодию: Что вы слышите?

Дети: Мелодию.

Музыкальный руководитель: Что можно с ней сделать?

Дети: Спеть, сыграть.

Музыкальный руководитель: А что интереснее петь и играть?

Дети: Несколько звуков, потому что может получиться песня.

«На что похоже»

(авторская разработка Бартеневой И.Г.)

Правила игры

Музыкальный руководитель называет геометрическую фигуру, а дети называют, какой музыкальный инструмент похож на него.

Ведущий просит объяснить, почему похожи названные музыкальный инструменты и геометрическая фигура.

Музыкальный руководитель показывает карточку, на которой изображён треугольник.

Дети: Балалайка, музыкальный треугольник.

Музыкальный руководитель: Почему?

Дети: Эти инструменты треугольные.

Музыкальный руководитель. показывает карточку с кругом.

Дети: Барабан, бубен.

Музыкальный руководитель: Почему?

Дети: Они круглы

«Теремок»

(игра на развитие тембрового чувства и звукоподражания)

Правила игры

Музыкальный руководитель выполняет роль ведущего. Каждый проходящий в теремок сможет туда попасть, если исполнит ключевые слова: «Тук-тук. Кто, кто в теремочке живёт?» в соответствии с выбранным образом. Ведущий определяет точность исполнения. Число участников не ограничено.

«Волшебные картинки»

(игра на развитие образного мышления, фантазии)

Правила игры

Дети садятся по-турецки. Звучит музыка и дети пальчиком в воздухе «рисуют» картину. После игры рассказывают, что они «нарисовали». Детям нравятся яркие, знакомые образы, лучше из сказок. Поэтому появились игры с «Колобком».

«Колобок»

(авторская разработка Бартеневой И.Г.)

Ход игры

В «волшебном» мешочке лежат мячик, кубик, треугольник из пластмассы.

Играющий выбирает на ощупь фигуру и поёт:

Колобок, колобок,

У тебя круглый (треугольный, квадратный) бок.

«Кого встретил колобок»

(игра на развитие тембрового чувства)

Ход игры

Дети стоят по кругу, в середине водящий с мячом – «колобком». Водящий бросает играющим мяч и называет персонажа из сказки: заяц, медведь, волк, дед, баба, лиса. Тот, кто ловит мяч, должен проговорить «Колобок, колобок, я тебя съем» голосом с интонацией предложенного персонажа.

«Раньше – позже»

Цель

Учить определять временную зависимость, умение логически мыслить.

Ход игры

Ведущий называет ситуацию, а дети говорят, что было до этого или что будет позже.

Например: в театре зазвучала музыка.

Вопрос: что было до этого? или что будет после этого?

Предполагаемые ответы: мы собирались в театр; началось представление.

Ведущий выбирает ответ и последующие вопросы исходят из новой ситуации.

Например: Как мы собирались в театр? Что одевали? Как добирались до театра? или С музыкой или без музыки шёл спектакль? Про кого был спектакль?

«Узнай меня»

Цель: учить описывать музыкальный инструмент (заместитель).

Ход игры

Сначала музыкальный руководитель, а потом ребёнок называет форму, свойства какого-то музыкального инструмента.

Например

- Я круглый, у меня голос громкий, чёткий, со мной хорошо ходить, чтобы я звучал нужны палочки. (барабан)

- У меня много кнопочек, они разного цвета, со мной хорошо петь частушки, плясать, между одной моей половинкой и второй – заборчик. (гармошка)

«Путаница на концерте»

Цель

Учить подбирать слова по смыслу, убирать лишнее слово.

Ход игры

- Ребята, мне Незнайка рассказал о том, как он ходил в концерт. Но он всё перепутал. Давайте ему поможем.

Игрушка «Незнайка» в руках музыкального руководителя рассказывает:

- В концерте выступали берёзы (артисты).

- После выступления артистов зрители плакали (хлопали).

- На сцене сидело много птиц (музыкантов).

- Ими руководил стул (дирижёр).

«Вопрос – ответ»

Цель

Развивать фантазию, умение рассуждать.

Ход игры

Дети стоят в шеренгу. Ведущий поочерёдно бросает мяч ребятам и задаёт вопрос. Если ребёнок возвращает мяч с ответом, он делает шаг вперёд, если ответа нет – остаётся на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдёт до конца.

Примерные вопросы

- Кому из музыкантов нужна деревянная палочка?
- Какой музыкант не держит свой инструмент в руках?
- Какой музыкант сильно надувает щёки?
- Кто руками машет, а не музыкант?
- Кто руками машет, а не поёт?
- В неё дуют, а звука нет.
- Кому на сцене нужна палочка?

Ответы могут быть точными, а могут быть с фантазией.

«На чём ты играешь?»

Цель

Развитие логического мышления, видение причинно-следственных связей, научить задавать конкретные вопросы.

Ход игры

Перед ребятами картинка с изображением музыкального инструмента.

Водящий стоит за картинкой. Его задача своими вопросами узнать, что это за инструмент.

Например

На картинке изображена скрипка.

- Это ударный (струнный, духовой, клавишный) инструмент.
- У него нежный звук?
- Он играет громко?
- Чем извлекают звук?

«Представь себе»

Цель

Развитие воображения.

Ход игры

Музыкальный руководитель задаёт вопрос: «Если бы на земле были одни барабаны, какая музыка нас окружала?»

«А если одни трубы?»

«А если только гитары?»

«Где мы были мы не скажем, а что делали покажем»

Ход игры

Дети договариваются между собой, кого они будут показывать.

Водящий спрашивает: Где вы были?

Дети отвечают: Где мы были - мы не скажем, а что делали – покажем.

Дети показывают, на чём играет представленный ими музыкант или показывают певца.

«Покажи музыкальный жанр»

(авторская разработка Бартеневой И.Г.)

(игра на закрепление знаний о музыкальных жанрах)

Ход игры

На столе лежат предметы, характеризующие музыкальные жанры: платок, лёгкий шарф, палочки, микрофон. Звучат небольшие музыкальные отрывки марша, танца (полька, вальс, плясовая), песни. Водящий должен выбрать предмет, подходящий к прозвучавшей музыке и выполнить с ним какие-то действия.

Например:

платок - танец

лёгкий шарф – вальс

палочки – марш

Игра «Путаница»

(авторская разработка Бартенева И.Г.)

Ход игры

Вместе со сказочным персонажем (в данной игре «зайка») дети собираются украшать новогоднюю ёлку. Воспитатель предлагает взять шары, бусы, дождик.

«Зайка»: Если мы повесим шары на ёлку, она улетит.

- Ребята, почему зайчик думает, что ёлочка улетит?

(Дети говорят, что заяц перепутал новогодние шары с воздушными.)

«Зайка»: Откуда вы возьмёте зимой дождик? Дождик идёт осенью, летом.

-Ребята, почему зайчик так думает?

(Дети говорят, что заяц перепутал дождик из тучи с новогодним серебристым украшением.)

«Зайка»: Чья же мама отдаст нам свои бусы?

(Дети говорят, что зайчик перепутал бусы, которые носят мамы и бабушки с теми, которые вешают на ёлку.)

«Зайка»: А я не знал, что у ёлки есть свои украшения. Как же они называются?

(Ёлочные.)

Дидактическое пособие «РИТМИЧЕСКИЕ КУБИКИ»

Цель:

Развивать у детей чувство ритма

Оборудование:

Куб и набор инструментов, изображённых на гранях куба.

Ты сначала посмотри,
Кинул кубик – повтори!



Очень быстро мчится кубик
По умелым, по рукам.
Что покажет этот кубик
Повтори за ним ты сам.



Музыкально-дидактическая игра «Волшебные часики»



Возраст:

6-7 лет, 13 играющих.

Цель:

развивать чувство ритма, умение детей в движениях отображать песенку часов, удерживать в памяти услышанные звуки, отображать их голосом и звучащим жестом.

Задачи:

- способствовать формированию умения самостоятельно подбирать простой мелодический рисунок;
- развивать мышление, ритмический слух, творческие способности, фантазию и музыкальную память детей;
- воспитывать коммуникативные навыки в игре, чувство коллективизма

Оборудование:

12 тарелочек – часиков с индивидуальным заданием, набор карточек на усложнение задания.

Музыка:

«Часики» из м/ф «Фиксики»



1-е задание.

Через разные виды звучащих жестов и пения дети учатся воспроизводить заданный ритм.

2-е задание.

Усложненное. Игра в оркестре с помощью звучащих жестов и пения с ритмическими карточками.

Ход игры

12 тарелочек-часиков расположены по кругу часиками навверх.

Дети (13 игроков) становятся в круг и с помощью считалочки выбирают стрелочку. Когда стрелочка выбрана, можно и повеселиться!

Все участники располагаются свободно по залу и под отрывок из песни «Часики» Фиксики повторяют движения за педагогом (разминка на «звучащие жесты»). Под тиканье часиков все игроки (кроме стрелочки) подходят к тарелочкам и берут любую, а стрелочка становится в центр круга. На обратной стороне тарелочек для каждого индивидуальное задание – прохлопать, протопать, прошлёпать или пропеть (на «тик-так») заданный ритм. «Тик» - короткий звук, а «Так» - длинный звук.

Ритм придумывает и задаёт стрелочка. Стрелочка поворачивается к каждому играющему, пропевает ритм на «тик-так», каждый играющий воспроизводит заданный ритм с помощью звучащих жестов и пения, смотря что выпало на обратной стороне часиков. Когда все участники выполнили задание, стрелочка выбирает новую стрелочку. Закрыв глаза, стрелочка вращается по часовой стрелке – на ком остановилась – тот и следующая

стрелочка! Играющие могут поменяться тарелочками-часиками как захотят и играть могут столько, сколько хотят.

И второй, усложнённый вариант, с помощью карточек – умение держать свой ритм, слушая при этом соседа. Детей можно разделить на 4 группы: шлёпающие, хлопающие, топающие и поющие. У каждой группы свой ритм. Играют в оркестре «звучащих жестов» и пения по руке дирижёра.

Игру «**Волшебные часики**» можно использовать как на музыкальном занятии, так в свободной деятельности воспитателя с детьми!

Использование элементов технологии ТРИЗ в музыкальном воспитании

Консультация для музыкальных руководителей и воспитателей.

Автор: Лисицына Надежда Николаевна.

Наше время-это время больших перемен. Современное общество нуждается в людях, способных принимать нестандартные решения, умеющих творчески мыслить, решать сложные проблемные ситуации. Важно, чтобы современный ребенок овладел не только определенной суммой знаний и умений, а мог бы активно мыслить, уметь находить выход из любой ситуации, делать выводы, доказывать, объяснять, обладать определенной творческой активностью.

Поэтому мы в своей работе особое внимание уделяем развитию музыкальных способностей своих воспитанников. Этому мы добиваемся, используя различные педагогические технологии.

Одними из наиболее популярных инновационных педагогических технологий, адаптированных и активно используемых в дошкольной педагогике, являются теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) и методы развития творческого воображения (РТВ) созданная Генрихом Сауловичем Альтшулером. Методы и приемы ТРИЗ технологии можно использовать во всех разделах музыкального развития ребенка.

Методическая литература, а также дидактические и наглядные пособия, развивающая среда выступают основой реализации технологии ТРИЗ.

Умелое использование приемов и методов ТРИЗ и РТВ успешно помогает развивать у дошкольников изобретательскую смекалку, мышление, гибкость, подвижность, системность, диалектичность; качества личности - активность, стремление к новизне; развитие речи и творческого воображения.

Все программы музыкального обучения и развития включают в себя развитие музыкально-творческих способностей детей, но не дают методов и приемов. Поскольку технология ТРИЗ – это система методов и приемов, то она максимально увеличивает эффективность любой программы. Однако, широкого использования этих технологий в музыкальном воспитании дошкольников на сегодняшний день пока не наблюдается, несмотря на то, что целый ряд задач музыкального воспитания по систематизации полученных знаний, а также по развитию творческого воображения можно решать быстрее, используя отдельные методы ТРИЗ-РТВ.

Педагогическая технология реализуется в ходе совместной деятельности педагога, музыкального руководителя и родителей.

Этапы педагогической технологии:

- На первом этапе создаем условия для реализации этапов педагогической технологии, проектируем подгруппы детей в произвольной форме. Активизируем интерес детей к музыке, образное мышление. Погружаем детей в процесс музыкального восприятия.
- На втором этапе обогащаем опыт детей новыми музыкальными впечатлениями в ходе слушания музыкальных произведений, анализируем, определяем средства музыкальной выразительности, играем в музыкально-дидактические игры.
- На третьем этапе активизируем самостоятельную деятельность детей в процессе восприятия музыки, после чего они смогут без участия взрослого провести анализ музыкального произведения.
- На четвертом этапе обогащаем музыкальную культуру педагогов и родителей. Педагогам предлагаем общие и конкретные рекомендации по вопросам музыкального развития и воспитания ребенка (через консультации, мастер-классы, практикумы) семинары – практикумы для педагогов.
Для родителей создаются: фонотека, картотека с музыкально – дидактическими играми, библиотека с литературой по музыкальному развитию дошкольника, проводятся родительские собрания, совместные вечера развлечений. Разрабатываем рекомендации для родителей, желающих развить интерес к музыке у своих детей.

Подробнее остановимся на 1 и 2 этапах внедрения педагогических технологий ТРИЗ. Реализация технологии ТРИЗ – РТВ с детьми проходит через НОД, во всех видах музыкальной деятельности, так как отдельные элементы творческого системного мышления формируются и развиваются уже на начальном этапе становления личности – в дошкольном возрасте. Основными педагогическими средствами развития системного мышления являются дидактическая игра и творческие задания. В результате которых формируется системное мышление, умение наблюдать, сравнивать, искать решения, додумывать, придумывать, фантазировать, т. е. быть включенным в деятельность поиска и творчества, дети учатся видеть связи, имеющиеся в различных областях окружающего мира.

Обобщение значений ведет к постепенному формированию у ребенка ИМЕНИ ПРИЗНАКА. Традиционная педагогика строится в основном на обозначении значения признака, а потом пытается сообщить детям ИМЯ этого признака.

Встала проблема, как организовать работу с детьми, чтобы у них наилучшим образом формировались понятия ИМЕН признака, и чтобы дошколята не «тонут» в бесконечном множестве значений признаков. Дидактическая задача усиливалась еще тем, что детей необходимо не только научить выявлять называть признаки и их значения, но и преобразовывать их при создании творческих продуктов.

Первая часть технологии ТРИЗ - построена на основе Кругов Луллия. Система творческих заданий и тренингов формирует у детей обобщенное понятие- "имя признака" и развивает воображение путем добавления признаков, нетипичных для реального объекта

Вторая часть – технология, построенная на системе игр «Да-нет». Они позволяют развивать навыки сужения поля поиска, ориентировки в пространстве, классификации, анализа ситуации.

Прежде чем приступить к изучению первой части технологии ТРИЗ, мы должны пройти через подготовительный этап, который подразумевает формирование у ребенка ИМЕН ПРИЗНАКА.

Пример - рассказать ситуацию знакомства с признаком «Звук». Ребята, давайте послушаем тишину. Какая тишина? Ответы детей. Затем сыграть на металлофоне. «Что мы с вами услышали?». Звук. Какой он? Ответы детей. Объяснить детям, что такое звук.

Звук – колебание звучащего тела, имеющий основные свойства: высоту, длительность, тембр, (показать карточку с музыкальным признаком).

Объяснить какие бывают звуки, затем поиграть с детьми в игру «Звуки шумовые и музыкальные» - Л. В. Малахова (продемонстрировать – шум бумаги, игра на металлофоне, на барабанах, стук по дереву). Таким образом мы знакомим детей с музыкальным признаком – ЗВУК.

Рассмотрим примеры использования «Кругов Луллия» (вид морфологического анализа) в музыкальном развитии дошкольников старшего возраста.

Цели и задачи обучения.

Многообразный мир состоит из объектов. Любой реальный объект имеет признаки: цвет, форму (объемную, плоскостную, количество, части, изменения во времени, материал, место и др. В приложении представлен список базовых признаков, познать которые необходимо ребенку. Ребенок, который не умеет еще читать, различает признаки по схематическим изображениям.

Основная цель работы с кругами Луллия – освоение способов познания и преобразования мира с помощью комбинаторики.

Игровые упражнения с детьми по кругам Луллия решают следующие задачи:

- формируют понятия «признак», знакомят с именами признаков;
- учат восприятию проявлений признака в конкретном объекте, его типичности и парадоксальности, нахождению причинно-следственных связей между объектами;
- развивают навыки фантастического преобразования объектов;
- формируют чувствительность к проблемам.

Общее описание технологии. Работа построена на изобретении Раймонда Луллия (14 век, Италия) и получила название «Круги Луллия». Существует 2 вида кругов: 1 вид - когда одинаковые по диаметру круги между собой не скреплены, а 2 вид - когда разные по диаметру круги нанизаны на стержень. У обоих видов сверху устанавливается стрелка. Все круги разделяются на одинаковое количество секторов. На них располагаются картинки (рисунки, слова, изречения). Круги и стрелка свободно двигаются. Любой желающий может получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, казалось бы, несовместимые признаки объектов.

Изобретение Р. Луллия взято за основу системы игровых упражнений. Она позволяет формировать у детей понятия «объект-признак-проявление признака»; развивать воображение, гибкость мышления, а главное – чувствительность к проблемам. Наши игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы. Они учат детей выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Эта способность является ключом к становлению творческого мышления и развитию интеллекта подрастающего человека.

Особенности использования кругов Луллия с детьми. Для проведения тренингов с детьми необходимо подготовить пособие. Вырезать круги, стрелку, картинки. Соединить круги и стрелку. Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 3 кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8: с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом; в работе с детьми пятого года жизни используют два-три круга (4-6

секторов на каждом; дети седьмого года жизни вполне справляются с заданиями, в которых используются три круга с 8 секторами на каждом). Тренинги с Кругами Луллия можно проводить на музыкальных занятиях (НОД, так и вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей). Расположить картинки на кругах. Раскручиваются круги, и рассматриваются сочетания картинок, на которые указывает стрелка.



Существует 4 типа тренингов:

1 тип «Найди реальное сочетание» Под стрелкой объединяются картинки, формирующие реальную картину мира. Составляются предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делаются выводы.

2 тип «Объясни необычное сочетание». При раскручивании кругов рассматривается случайное соединение объектов, и как можно достовернее объясняется необычность их взаимодействия.

3 тип «Придумай фантастическую историю или сказку». Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

4 тип «Реши проблему». В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Вместе с ребенком формулируются проблемы, выдвигаются идеи по их решению.

В НОД с помощью Кругов Луллия закрепляем и систематизируем знания детей о музыкальных инструментах, композиторах, прослушанных музыкальных произведениях.

В разделе слушание музыки используем игру «Определи настроение музыкального произведения». Цель - активизировать ассоциативное

мышление и воображение, закреплять использование цветофункционального метода.

Работа с пособием по 1 типу:

а) подбирать к музыкальным произведениям соответствующие пиктограммы настроения; (например к пьесе Д. Б. Кабалевского «Клоуны» - пиктограмму с сердитым выражением на темно-фиолетовом фоне) .

б) к пиктограммам настроения подбирать соответствующие музыкальные произведения (к пиктограмме спокойного выражения на торжественно).

Работа по 2 типу - случайно соединив пиктограмму с картинкой, ребенок попытается объяснить этот вариант, проявив фантазию. (например, если грустная пиктограмма совпадет с картинкой ранней весны)

«Отгадай чье произведение?». Цель - закреплять знания детей о произведениях крупной формы: оперы, балета; о композиторах их создавших, развивать память, воображение, ассоциативное мышление.

Работа с пособием по 1 типу: прослушав знакомое музыкальное произведение, ребенок совмещает картинку, подходящую содержанию этого произведения с портретом композитора его создавшего (например, картинка Черномора с портретом Глинки и т. п.)

По 2 типу: при случайном соединении картинок ребенок пытается объяснить или пофантазировать над своим выбором (например, если бы совпала картинка "Бабы-Яги" не с портретом Чайковского, а с Григом, можно пофантазировать, что музыка этого произведения была бы более доброй и светлой, т. к. Грига называют художником в музыке и т. п.).

В разделе музыкально-ритмические движения используем такой круг
Луллия: первый круг – сказочные герои,

второй круг – движения в виде символов –

раскрутив оба круга – выполнить движение в характере выпавшего героя.

В разделе исполнительское творчество:

первый круг – четыре времени года,

второй круг – музыкальные инструменты, в дальнейшем используются для сочинения мелодии или аккомпанемента,

третий круг – пиктограммы с настроением.

Раскрутив оба кольца и соединив время года, придумать и озвучить на выпавшем инструменте мелодию в характере выпавшей пиктограммы.

В разделе игра на ДМИ используем игру «Угадай, какой инструмент». Цель - закреплять знания детей о музыкальных инструментах, находить их по деталям, различать по способу звукоизвлечения (клавишный, духовой, струнный и т. д.) Для этого на одном круге изображены картинки музыкальных инструментов, а на другом – только их части.

Работа с пособием по 1 типу: найти реальное сочетание, из каких частей они состоят;

По 2 типу: пофантазировать как будет называться музыкальный инструмент, соединенный случайно (например, баралайка, скриподудка, фортебаян).

Упражнения на подбор пары: в одном из секторов устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. (Одной картинке 1-го кольца обязательно должна соответствовать одна картинка 2-го кольца).

Например, упражнение "Музыкальные инструменты". Цель: учить детей определять части объектов. Побуждать к объяснению практической значимости необычного сочетания известных им объектов или их частей.

Материал. На стержне - два круга (на большом круге - изображения объектов, на маленьком – части этих объектов). Реальное задание: уточнение имеющихся знаний о музыкальных инструментах (посмотри, какой объект оказался под стрелкой на первом круге, и найди его часть на втором).

Фантастическое задание: на развитие воображения (раскрути круги, посмотри и назови, что оказалось под стрелкой). Придумай историю о получившемся музыкальном инструменте (Как можно было бы использовать этот музыкальный инструмент).

Упражнение на формирование звуковысотного слуха «Найди звук»: 1-й круг – изображения животных, издающих звуки определенной высоты: медведь, волк, кошка, мышка; 2-й круг - клавиатура фортепиано, окрашенная в разный по цвету контур (синий, фиолетовый, зеленый, желтый) соответствует низкому, среднему и высокому диапазону. Реальное задание: назвать высоту звука по диапазону (низкий, средний, высокий регистр). Найти и сыграть этот звук на клавиатуре фортепиано в соответственном регистре.

Фантастическое задание: придумать историю, где бы животное пело голосом такой высоты звучания. Например, в сказке «Волке и семеро козлят» волк запел тоненьким (высоким) голосом.

Заключение: Таким образом занятия с применением элементов ТРИЗ и РТВ, а именно Кругов Луллия, являются эффективным средством развития активного творческого мышления у дошкольников, оказывают значимое влияние на развитие других психических процессов и личности в целом. Развитие творческого мышления влияет на расширение индивидуального опыта ребёнка и организацию детской деятельности, что позволяет обеспечить творческое применение полученных знаний, способствует повышению активности, расширяет кругозор и словарный запас. Все это предоставляет дошкольникам возможность успешной самореализации не только в музыке, но и других видах деятельности.

