

**ОРГАНІЗАЦІЙНО-ТЕХНОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ
ЗАСТОСУВАННЯ КОМАНДНО-ГРУПОВИХ ТА ФРОНТАЛЬНИХ
ФОРМ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО
МИСТЕЦТВА**

У статті схарактеризовано організаційно-технологічні особливості застосування командно-групових та фронтальних ігор на різних етапах уроку музичного мистецтва. На прикладі авторських розробок ігор «Знайди нове», «Музична вікторина», «Спів з іграшкою», «Ерудит», «Музичне тестування» та ін. продемонстровано методику проведення різновидів групових та фронтальних форм ігрової діяльності на уроці, висвітлено їх навчальний, розвивальний та виховний потенціал.

Ключові слова: системно-діяльнісний підхід, технологія, командно-групові ігри, фронтальні ігри.

Концепція Нової української школи надає пріоритетне значення формуванню у сучасної шкільної молоді комплексу соціально значущих компетентностей, серед яких ключовими є здатність працювати в групі, виявляти високий рівень активності у вирішенні різних проблем, розвиненість комунікативних умінь та навичок. Докорінні зміни в освітньому процесі також визначає онтологічний підхід, який акцентує увагу на розумінні навчально-виховного процесу як одного з модусів буття людини. Мається на увазі необхідність максимального співвіднесення виховання та

навчання із життям школярів, їх розгортання в системі найважливіших людських екзистенціальій (місце у світі, сенс буття, щастя, самореалізація, свобода тощо), здійснення як частини реальної багатобарвної життєдіяльності вихованців, організованої на високому культурному рівні.

Безперечним є той факт, що саме ігрові технології якнайкраще дозволяють стимулювати пізнавальну діяльність і творчу активність учнів, формувати почуття співпричетності до того, що відбувається, здатність до колегіального вирішення проблем, самореалізуватися в умовах вільної непримусової діяльності і, що найголовніше, перетворюють процес опанування комплексом ключових та предметних компетентностей на цікаву захопливу справу (індивідуальну, групову, колективну).

Причина цього криється в тому, що ігровий початок – іманентна властивість людського буття. Це мислителі помічали ще віддана. Наприклад, Платон вважав, що істинний сенс людського існування полягає в тому, щоб «жити, граючи в найпрекрасніші ігри» [8, с. 212]. Німецький поет і драматург XVIIIст. Ф. Шіллер розумів гру як дійство, в якому людина розкриває свої сутнісні сили, утверджується як творець вищої – естетичної – реальності.

Філософи також визнавали, що ігрове начало властиве мистецтву як сфері діяльності, пов'язаній зі створенням естетичних цінностей. Так, на думку І. Канта, в основі всіх «витончених» мистецтв (словесного, образотворчого, музики) лежить гра тих чи інших духовних сил, відчуттів людини (розуму, уявлень – звукових, кольорових тощо); вона є підґрунтям естетичного судження й веде до осягнення позараціональних сутностей [5, с. 188].

Подібні думки щодо феномену гри висловлював Ф. Шлейєрмахер. Сутність мистецтва він вбачав у «грі фантазії». Саме у цьому процесі, на його думку, людина досягає внутрішньої свободи та усвідомлює її. Ф. Шлегель підносить гру до рівня онтологічного принципу буття Всесвіту (концепція Welt-Spiel), а в мистецтвах вбачає віддалений відблиск цієї гри світу [5, с. 189].

Г.-Х. Гадамер постулює «священну серйозність гри», її «медіальний смисл», а мистецтво вважає найвищою стадією людської гри, її «завершенням», досягненням ідеального стану, перетворенням на структуру [5, с. 190].

Сутність гри, модель елітарно-ігрового типу культури яскраво продемонстрована в романі Г. Гессе «Гра в бісер». Автор переконливо доводить, що справжні майстри гри здатні проникати в неосяжні іншими способами таїни буття – у суть сотвореного світу. Результатом гри стає досягнення найвищої духовної насолоди, неземного спокою, стану перетворення й очищення душі – досконалості [1, с. 153–154].

Феномен ігрових технологій та їх застосування на уроках музичного мистецтва широко висвітлюється у науково-методичній літературі. Характерні риси дидактичної ігри, цілі ігор, їх класифікація висвітлена в роботах В. Букатова, А. Єршової, М. Кларіна, Г. Кучерової, Н. Кононової. Методичні аспекти використання ігор на уроках музичного мистецтва з'ясовано у працях О. Лобової, О. Кубаєвої, Л. Надолинської. Методичні розробки музично-дидактичних ігор пропонують Н. Ветлугіна, Т. Дорошенко, В. Драганчук, А. Копилова, О. Лобач, А. Щиголева.

Окремі дослідники (К. Коротаєва) відзначають ефективність організації ігрової діяльності в навчальних групах – діадіх, тріадах, четвірках, за технологією «Мозаїка». Переваги групових, командно-групових і фронтальних форм ігрової роботи (та їх різновидів) полягають у тому, що вони надають можливість кожному учневі класу стати активним учасником навчально-виховного процесу на уроках музичного мистецтва, комплексно і синхронно залучати школярів до різних видів музично-творчої діяльності.

Водночас результативність їх використання залежить від ретельно прописаної технології проведення, правильно вибудованої організаційної частини, сформованості в учнів навичок мобільної організації в групі, засвоєння умінь та правил кооперативного спілкування та співробітництва в інтерактивному (всередині груп) та інтраактивному (через включення в між

груповий діалог).

На жаль, в науково-методичних працях найчастіше пропонується абрисний опис технології організації та проведення ігор на уроках музичного мистецтва із поодинокими методичними вказівками, а в реальній освітянській практиці вчителі використовують ігрові форми роботи ситуативно. Тому **метою** даної статі є висвітлення на матеріалі авторських методичних розробок організаційно-технологічних особливостей проведення командно-групових та фронтальних ігор на різних етапах уроку музичного мистецтва у сучасній школі.

Багаторічний авторський досвід упровадження ігрової технології на уроках музичного мистецтва засвідчує ефективність застосування *на етапі актуалізації опорних знань та уявлень* учнів гри «**Знайди нове**». Її можна поступово упроваджувати, починаючи з 3-го класу, коли у школярів уже сформувалися навички читання.

Мета гри: повторити і закріпити навчальний матеріал, розвивати комунікативні вміння під час роботи в команді.

Обладнання: картки із завданнями, картки із цифрами, музичний центр, аудіозаписи.

Технологія проведення. Суть цієї гри полягає в тому, щоб знайти з-поміж знайомого матеріалу новий термін і його визначення, сформулювати на підставі цього тему уроку. Для її проведення використовується два набори карток, об'єднаних спільною темою. Наприклад:

- перший набір карток містить назви музичних термінів, другий – їх визначення;
- набори карток складаються із назв жанрів музичних творів та їхніх характеристик;
- комплект карток включає позначення різних елементів музичної мови;
- набори карток складаються із портретів композиторів, їх прізвищ, стислої інформації біографічного плану, або творів цих композиторів, їхніх висловлювань, цитат про них;

- перший комплект карток може включати назви музичних термінів, а другий – фрагменти нотних текстів, що презентують їх значення.

Існує декілька варіантів проведення цієї гри.

Варіант 1. Застосовується на початковому етапі упровадження ігрової технології для засвоєння учнями самого принципу організації гри.

Форма роботи: фронтальна.

На дошці розташовуються картки із першого набору і зачитуються вчителем вголос. Наприклад:



Виконання завдання: учні підходять до дошки і підбирають по одній картці із другого набору до вибраного ними терміну. Картку із визначенням розміщують під терміном. При правильному виконанні завдання остання картка буде містити визначення нового терміну, тобто новий матеріал уроку.

Варіант 2. Застосовується, коли в учасників гри сформовані певні навички роботи в групі. *Форма роботи:* командна.

Формуються команди, які отримують ігрові картки для виконання завдання за вище описаним алгоритмом. Опісля виконання завдання новий термін і його визначення розміщують на дошці.

Варіанти перевірки:

- ✓ здійснюється учителем;
- ✓ проводиться всім класом (опитуються усі бажаючі);
- ✓ взаємоперевірка за технологією «карусель» – розкладені картки залишаються на партах, а команди міняються місцями для взаємоперевірки.

Варіант 3. Репрезентує достатньо високий рівень розвитку вміння організовуватися і працювати в команді. *Форма роботи:* командна естафета.

Клас розбивається на команди по рядах. Із кожної команди-ряду учні виходять по черзі до ігрового столу, на якому знаходяться набори карток.

Учасники гри підбирають до будь-якого знайомого терміну визначення. Зробивши вибір, кожний учень бере із собою обидві картки і повертається на своє місце. По завершенню виконання завдання на ігрових столиках повинні залишитися дві картки – новий термін і його визначення, які озвучуються капітанами команд.

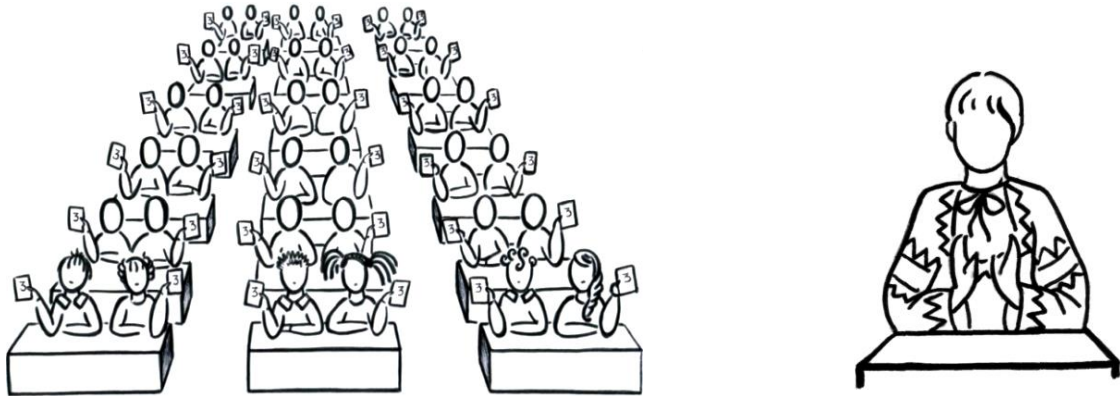
Правила гри:

- під час виконання завдання не можна радитися із командою;
- не можна затримувати команду, довго розмірковувати над своїм вибором;
- забороняється брати картки із незнайомим текстом;
- якщо в наборі карток немає необхідного визначення, оскільки його могли взяти попередні учасники команди, неправильно виконавши завдання, то учням пропонується взяти додаткову картку із текстом «немає варіанта відповіді»;
- необхідно дотримуватися дисципліни в командах.

Оцінювання. Учитель перевіряє правильність виконання завдання. В кожній команді підраховується кількість правильно визначених карток. Команда, що набрала найбільшу кількість балів, оголошується переможцем.

Варіант 4. Форма роботи: фронтальна. Завдання виконується усім класом одночасно. На дошці записуються назви музичних творів та їхніх авторів. Кожний твір пронумерований. При цьому вчитель звертає увагу на те, що назви музичних творів, указаних на дошці, не будуть відповідати порядку їх виконання (звучанню в аудіозаписі). Один із таких творів учні почують уперше.

Виконання завдання: учні прослуховують і визначають фрагменти музичних творів вікторини. Після визначення музичного твору вони одночасно дають відповідь по руці вчителя (*диригентському жесту*), тобто всі піднімають картку із цифрою (*або показують кількість пальців; див. мал.*), що вказує на номер їх відповіді. При звучанні нового музичного твору учні повинні плеснути в долоні.



Значущість проведення музичної вікторини у такий спосіб на етапі актуалізації опорних знань та уявлень учнів полягає в залученні до активної навчальної діяльності кожного учня класу, економії навчального часу, відсутності стресової ситуації під час опитування, комплексній актуалізації візуального, аудіального та кінестетичного сенсорних каналів сприйняття інформації і водночас розвитку навичок оперативної логічної обробки музичного матеріалу. Також проведення гри «Знайди нове» в різних формах завжди передбачає момент інтриги, що значно активізує музично-пізнавальний інтерес школярів.

У процесі *сприймання музичних творів* рекомендуємо упроваджувати ще один різновид музичної вікторини із застосуванням фронтальних форм ігрової діяльності.

Стисло опишемо особливості її проведення на прикладі теми «*Три кити в музиці*».

Мета гри: формувати і розвивати в учнів уявлення про основні жанри (типи) музики, навички визначення ключових особливостей кожного із них (*пісні, танцю, маршу*).

Обладнання: аудіозапис, музичний центр, фортепіано; рисунки-символи, що ілюструють жанри пісні, танцю, маршу; дошка.

Матеріал вікторини складається із 10-12 коротких музичних фрагментів. Слухаючи музику, учні визначають музичний жанр

(пісня, танець, марш) і записують номер музичного фрагменту під рисунком-символом.

Під час звучання музичного фрагменту учні можуть перевірити своє відчуття жанру у русі і перевірити, чи зручно під цю музику танцювати або маршувати.

За таким принципом можна проводити вікторини у 1-7-х класах на будь-яку тематику. Наприклад, «Вокальна та інструментальна музика», «Хорова і симфонічна музика», «Мажор, мінор», «Поліфонія, гомофонія» і т.д.

Зразок

ПІСНЯ



2
4
9
10

ТАНЕЦЬ



1
6
8
12

МАРШ



3
5
7
11

На етапі *вокально-хорової роботи* ефективним є використання командної гри «Спів із іграшкою» (або «Співаємо разом»).

Мета гри: розвивати активне слухання музики, навички точного інтонування, вступати у будь-якому місці пісні, формувати навички співу в унісон.

Обладнання: дитяча іграшка, музичний цент, аудіозаписи.

Технологія проведення.

Варіант 1 (по рядам). Пісня виконується по рядам, а сигналом для виконання пісні слугуватиме іграшка, поставлена ведучим на першу парту ряду. Перехід від ряду до ряду ведучий здійснює в довільному порядку. Коли ведучий переносить іграшку, учні продовжують співати пісню, доки іграшка не буде переставлена на іншу парту. За таким принципом виконується вся пісня.

Варіант 2 (в парах). Пісня виконуватися парою учнів, які сидять за одною партою. Ведучий в довільному порядку ставить іграшку на будь-яку парту в класі, що є сигналом для виконання пісні. Поки ведучий переносить іграшку, учні все ще продовжують співати, доки іграшка не буде переставлена на іншу парту.

Правила для ведучого (до варіанту 2):

- ✓ передавати естафету виконання пісні можна тільки тим учням, які зберігають співацьку поставу (в положенні сидячи);
- ✓ не можна передавати естафету в середині фрази;
- ✓ не можна передавати естафету в тих місцях пісні, де зустрічаються складні звороти – складний ритмічний малюнок, інтонаційні складнощі в мелодії і т.п.;
- ✓ не можна передавати естафету виконання пісні тим учням, які порушують культуру поведінки слухача.

Варіант 3 (в парі з ведучим) «Співай зі мною, як співаю я!»

Ведучий в довільному порядку ставить іграшку на будь-яку парту в класі перед одним із учнів, що є сигналом для виконання ним пісні разом з ведучим. Коли ведучий забирає іграшку, то він продовжує співати пісню до тих пір, поки не поставить її на парту іншому учневі; так виконується вся пісня.

Зауважимо, що для проведення цього варіанту гри учителю слід вибрати на роль ведучого учня з хорошими музичними даними (який чисто

інтонує, має гарний тембр голосу, розвинене почуття ритму), оскільки його спів повинен бути еталоном для інших.

Різні варіанти гри «Спів із іграшкою» можуть проводитися як з молодшими школярами, так із учнями 5-6-х класів. Її цінність полягає в активізації уваги учнів, розвитку їх внутрішнього слуху, координації між слухом і голосом, формуванні навичок вступати під час співу в необхідний момент. Також слід зазначити, що послідовне і систематичне застосування гри з іграшкою дозволяє стати активними її учасниками тим учням, які за певних причин не співали (зокрема, «гудошникам») або співали фальшиво.

На етапі **закріплення музично-теоретичних понять і термінів** ефективним є використання фронтальної гри «**Музичне тестування**».

Мета гри: удосконалювати вміння орієнтуватися у вивченому матеріалі, поглиблювати знання термінології, удосконалювати вміння вільно нею користуватися у поєднанні з іншими видами діяльності.

Форма роботи: фронтальна.

Обладнання: тезаурус, картки з ритмічними рисунками, картки, що ілюструють засоби музичної виразності, нотний матеріал, фортепіано, музичний центр, аудіозаписи.

Ключові поняття: гра, ритм.

Технологія проведення. На дошці розміщені картки з термінами, під кожною з них знаходиться малюнок із зображенням «звучних жестів» та ритмічний малюнок (див. зразок), за яким учні будуть виконуватися свої «музичні відповіді».

Зразок

РИТМ

НОТА

ТЕМП

КОМПОЗИТОР

ТЕМБР



Учитель зачитує тлумачення в довільному порядку, не називаючи самого терміну, наприклад:

Зразок тлумачень термінів:

- ✓ швидкість, з якою виконується музичний твір (темп);
- ✓ автор музичного твору (композитор);
- ✓ чергування в певному порядку коротких і довгих звуків (ритм);
- ✓ забарвлення звуку (тембр);
- ✓ письмове зображення звуку (нота).

Учні слухають і, визначивши термін, записують в зошиті ритмічний малюнок, розташований під ним, вказують «звучний жест», яким слід його виконувати; таким чином визначаються всі терміни у тій послідовності, у якій вони були озвучені вчителем – це темп, композитор, ритм, тембр, нота (див. зразок тлумачення термінів та нотного запису який подається у формі ритмічної партитури та принцип виконання завдання «звучними жестами»):

The image shows a rhythmic notation for five different actions, each on a separate staff. The time signature for all is 3/4. The actions and their corresponding notes are:

- щелчки пальцями*: Four quarter notes in the first measure, followed by rests in the remaining measures.
- постукування костяшками пальців по парте*: Rests in the first two measures, followed by a quarter note, an eighth note, and a quarter note in the third measure, followed by rests.
- притоп ногами*: Rests in the first two measures, followed by a quarter note, an eighth note, and a quarter note in the third measure, followed by rests.
- хлопки в ладоши*: Rests in the first two measures, followed by a quarter note, an eighth note, and a quarter note in the third measure, followed by rests.
- удар ладонями по б'драм*: Rests in the first three measures, followed by a quarter note, an eighth note, and a quarter note in the fourth measure, followed by rests.

Перевірка завдання здійснюється за одним із варіантів, із урахуванням рівня складності та підготовки школярів:

- 1) учні виконують усі ритмічні малюнки без зупинки як єдиний ритмічний твір визначеними «звучними жестами» по «руці вчителя» у заданому вчителем єдиному темпоритмі, як вказано у ритмічній партитурі;
- 2) учні виконують всі ритмічні малюнки без зупинки як єдиний ритмічний твір визначеними «звучними жестами» під фортепіанний (інструментальний) акомпанемент (фонограму), підібраний з урахуванням тактового розміру, кількості тактів, стилю музики, динамічного співвідношення (супровід не повинен заглушати «звучні жести»).

Гра «Музичне тестування» (в різних варіантах) може практикуватися в 1-5-х класах. Вона дозволяє залучити до роботи увесь клас загалом і кожного учня конкретно, виявити рівень знань, умінь і навичок кожного школяра за стислий проміжок часу. Систематичне застосування даної гри також розвиває в учнів почуття ритму, навички ансамблевого музикування, вміння вступати зі своєю «партією» за рукою диригента, а також виховує в них дисциплінованість, уважність, здатність активно працювати в команді в швидкому темпі.

У процесі музикування та імпровізації свою ефективність доводить **командно-рольова гра**. В якості прикладу наведемо фрагмент методичної розробки уроку з теми *«Інтонація»*, яку можна практикувати в роботі з учнями 3-го класу, а також в якості творчого завдання – в 5-х кл.

Мета: осмислення семантико-експресивного значення поняття інтонації як засобу вербальної комунікації та музичної характеристики героїв твору.

Обладнання: текст сценарію (інформаційні картки для команд), магнітофон, аудіозаписи («Звуки природи», «Увертюра» з к/ф «Діти капітана Гранта» І. О. Дунаєвського), музичні інструменти, партитури.

Форма роботи: командно-рольова гра.

Організаційний момент

Вступне слово вчителя(на фоні звучання фрагменту з«Увертюри» І. О. Дунаєвського).

Чи мріяв хто з вас про подорожі із пригодами й небезпеками, про зустріч із невідомим? Чи потрапляли ви в ситуації, де треба виявити кмітливість і спритність, що врятує вас? Про це ви, напевно, читали книги, дивилися кінофільми. Хто хоче перевірити себе в подібній ситуації?

Учитель формує чотири команди(за бажанням учнів):«Мандрівників» (3-4 чоловіки), «Туземців» (5-8 чоловік), «Музикантів» (6-10 чоловік, для озвучування звуків природи, музикування туземців), інші учні є художниками-оформлювачами (декоратор, костюмер, гример, працівники сцени/площадки).

Підготовка до демонстрації сюжету (Робота в групах до 15-ти хвилин).

Командам видається інформаційна картка з текстом з описом гри (сценарію) й дається час для опрацювання тексту, щоб учні могли вільно й чітко вимовляти вправи для тренування вимови голосних та приголосних звуків, котрі використовуються у запропонованій грі, в спілкуванні між мандрівниками та туземцями. Співрозмовники розмовляють на різних мовах, і тому розуміють одне одного лише за інтонацією.

Технологія проведення гри

Звучать звуки природи (шум моря, вітру) у виконанні групи «Музикантів»; на фоні цих звуків звучать слова автора.

Автор(учитель читає слова автора): Після страшної бурі й аварії корабля мандрівники потрапили на незнайомий острів. Знесилені, знемагаючи від спеки й спраги, вони вибралися на берег. Помітивши кокосові пальми, всі дружно кинулися збивати плоди.

(Група музикантів озвучує падаючі кокоси)

Угамувавши спрагу, вони почули вдалині крики туземців* і ритмічні удари барабанів**. (Група «музикантів» озвучує музику туземців, див. партитуру.)



Автор: Зібравшись з останніми силами «Мандрівники» пішли на звуки барабанів. Пройшовши крізь хащі чагарників, незабаром вони побачили якихось людей. Їхня зовнішність не залишала сумнівів: це були туземці. Вони зібралися навколо багаття посередині галявини, щоб відсвяткувати вдале полювання. Зібралось все плем'я. Звучали удари бамбукових паличок, плескання в долоні, вигадливий спів туземців, але солістами були не вони, а обтягнуті шкірою тварин барабани.

(Виконується танець туземців навколо імпровізованого «багаття»)

Музична партитура з п'яти голосів. Верхні дві частини – вокальні, з текстом: «Хей! Е-і-хой-я- хей!» та «О- ой... яха- о!». Нижні три частини – ритмічні: «Плескання в долоні», «Маракаси» та «Барабан (пальцями)». Темпознак 4/4, динаміка *mf*.

¹Складність нотних партитур залежить від рівня підготовки учнів.

¹Привідсутності музичних інструментів ритмічні партитури можна виконувати «звучними жестами».

Автор: Біля багаття чоловіки виконували ритуальний танець, що повторює всі етапи небезпечного та важкого полювання. На чолі танцюючих – вождь племені. Складними, карбовано точними рухами гнучкого, мускулистого тіла він задавав ритм танцюючим та музикантам.

Страх охопив мандрівників, адже вони не знали, як поведуться господарі острова. У них не було вибору, і вони рушили назустріч, згадуючи подібні випадки, що сталися з іншими людьми.

Мандрівники: (несміливо, але не показуючи страху туземцям, привітали їх) Три, тре, тра, тро, тру*.

(Тихо звучать ритмічні удари барабанів у виконанні групи «Музикантів». Див. партитуру. На фоні цієї музики звучать слова автора.)

Ритмічна партитура для трьох голосів у 4/4 темпі. Верхній голос – плескання в долоні, середній – маракаси, нижній – барабан (пальцями).

Автор: Туземці, уперше побачивши інших людей, з подивом дивилися на прибульців. Вождь племені сказав:

Вождь: (із цікавістю і достоїнством) Сизизис, сезезес, сазазас.

Автор: Туземці розглядали мандрівників з інтересом, деякі навіть намагалися до них доторкнутися, жестами запрошуючи їх до свого житла.

Туземці: (доброзичливо й радісно) Зги, зге, зга, зго, згу, зги!

Мандрівники: (із хвилюванням розповідають, що з ними відбулося) Киги-кигги, кеге-кегге, кага-кагга.

Автор: Туземці, не розуміючи мови мандрівників, подивилися убік розбитого корабля та у невпопад заговорили.

Туземці: (радісно, захоплено) Сфе, сфя, сфйю, сфю!

(Сцена знайомства «Мандрівників» і «Туземців» (імпровізація). Мандрівники представляються туземцям, запитуючи їхні імена.)

Автор: Відзначивши, щотуземці дуже музичні, мандрівники вирішили створити приємне враження й прихильність їх до себе, виконавши свою найулюбленішу пісню.

(Виконання пісні групою мандрівників з імпровізованим ритмічним акомпанементом; на вибір учнів.)

*Вправи для розвитку артикуляційного апарата;

Автор: Раптом неподалік пролунало несамовите виття, не схоже на голос жодної відомої їм живої істоти.

(Група «Музикантів» озвучує крики мавп*).

xxA!!! ууу!!!
xxA!!! xxxA!!! угу!!!

Автор: Туземці не звернули на нього ніякої уваги й продовжували спілкуватися між собою.

Мандрівники: (з жахом, показуючи вбік, звідки доносився звук) Бдги, бдге!?

Автор: Та ось із хаші вибігла мавпа, знову видала свій бойовий клич, швидко схопила ласощі й зникла в зелені дерев.

(Група музикантів озвучує крики мавп.)

* озвучування вигуків мавп можна виконувати як вправу за методикою В.В. Емельянова, див. розділи «Голосові сигнали домашньої комунікації» с.161-163, та опис вправ с. 182, в книзі «Розвиток голосу» (Координація та тренаж). Лань. Санкт-Петербург. 1997

xxA!!! ууу!!! xxxA!!!
xxA!!! ААА!!!

Автор: Люди з полегшенням зітхнули. Один з мандрівників подивився на море в підзорну трубу.

Мандрівник: (із хвилюванням) Киги-кигги!

Автор: Вся команда, що потерпіла аварію корабля, повернулася до моря й стала вдивлятися вдалину.

Мандрівники: (радісно закричали) Мли, мле, мла, мло, млу, мли!

Автор: На обрії з'явився корабель. «Це наш порятунок», – подумали «Мандрівники»*.

(Звучить шум моря й вітру у виконанні групи музикантів, переходячи у запис фрагмента з «Увертюри» з к/ф «Діти капітана Гранта» І. О. Дунаєвського.)

* У цьому варіанті наприкінці тексту немає певного закінчення, щоб при бажанні можна було вигадати подальший розвиток сюжету. Створити стільки сюжетів, скільки буде цікаво дітям.

Рефлексія

Учитель звертається до учнів, які були глядачами переглянутої дії:

- Як люди, не знаючи мови один одного, змогли спілкуватися? Що допомагало їм передавати почуття, емоції?

(Учитель підводить учнів до висновку, що інтонаційні засоби допомогли їм у спілкуванні)

Зауважимо, що участь у рольових іграх створює оптимальні умови для розвитку творчих здібностей учнів, оскільки надає можливість проявити себе в різних видах художньої діяльності (музичної, образотворчої, сценічної), через ототожнення з героями дозволяє краще усвідомити логіку їх дій, компенсує потребу в емоційній сфері спілкування, сприяє вихованню ініціативності, самостійності, взаємодопомоги.

На етапі осмислення та систематизації матеріалу урокув роботі з учнями 6-7-х класів доцільно застосовувати командну гру «Ерудит».

Мета гри: розвивати вміння аналізувати, виділяти головне і систематизувати матеріал теми уроку.

Обладнання: картки з завданнями, аудіозаписи фрагментів музичних творів, музичний центр.

Суть гри полягає в тому, що команди повинні набрати бали за правильну відповідь, знайдену за наявності мінімуму інформації за рахунок активного обміну думками, аналізу зібраної інформації, вміння виділяти ключові моменти в навчальному матеріалі, робити логічні висновки і т.п.

Завдання для команд розроблені за сьома напрямками: музичний інструмент, біографія композитора, музичний твір, характеристика творчості композитора, музичний жанр, музична грамота, епоха, відображена в музиці.

Кожне завдання – це набір із 5 карток, об'єднаних однією темою. У кожній картці є додаткова інформація для розширення кругозору учнів. Зміст карток ігрового набору в залежності від тематики та змісту завдання:

- фрагменти текстів (визначення з музичного словника, історичні відомості, спогади сучасників про композитора і т.д.);
- портрети людей, які вплинули на творчість композитора;
- малюнки-асоціації (за музичним твором, музичній грамоті);
- динамічний план твору (як повністю, так і фрагмента музичного твору);
- ритмічний малюнок, який характерний для даного музичного твору або музичного жанру;
- виконавський план музичного твору (черговість вступу музичних інструментів, хору, соліста і т.д.);
- «живий звук» (звучання фрагмента з музичного твору, інтервалу, акорду і т.д. у виконанні вчителя на фортепіано або в записі).

Організаційний момент. Для формування першої команди вчитель ставить стільки запитань, скільки учасників буде в команді. Учні, які першими відповіли на них, стають учасниками першої команди. Таким чином, спочатку формується лише одна ігрова команда. Наступні команди будуть формуватися з числа учнів-глядачів, які заробляють собі індивідуальні бали, слухаючи уважно завдання в ігрових картках і обговорення команди. Знаючи відповідь, їм потрібно встигнути до відповіді команди, яка грає, написати її на аркуші і, надписавши прізвище, передати вчителю. Таким чином, учні, чий записки були з правильними відповідями, стають учасниками наступної команди. Так поступово формується кожна команда.

Технологія проведення гри

Команди займають місце за ігровим столом у центрі класу, утворюючи коло, знайомляться з варіантами завдань і обирають тематику (напрямок). Ведучий розкладає картки із завданнями на парту по колу заповненою стороною вниз.

Вчитель нагадує всім учням, що:

- матеріали в картках згруповані за однією темою;
- в картках є додаткова інформація для розширення кругозору;
- кожний набір із завданням містить п'ять карток, який оцінюється загальною сумою – 4 бали, одна з карток є стартовою*;
- принцип заробляння балів – команда повинна намагатися якомога менше використати карток з набору і спробувати прийти до правильної відповіді завдяки максимальному обміну знаннями серед учасників

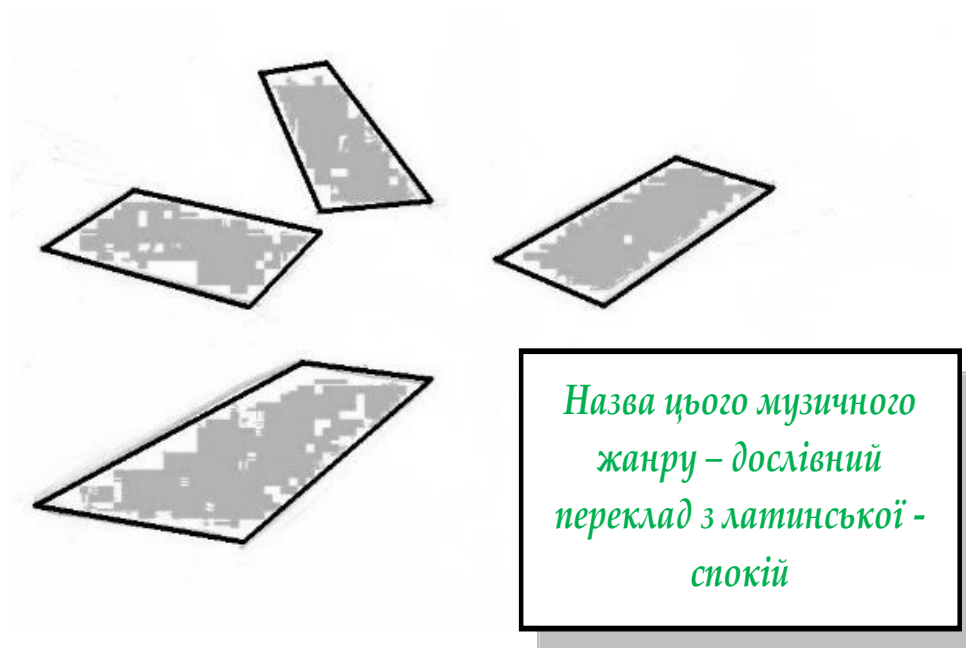
команди, аналізу запропонованого матеріалу і т.п.; тільки таким чином вони зможуть набрати більшу кількість ігрових балів.

1 етап виконання завдання:

- відкрити одну із п'яти запропонованих карток ігрового набору, перша відкрита картка є *стартовою*, вона орієнтує команду в темі завдання (див. зразок 1), якщо команда зможе дати правильну відповідь відразу, то вона зберігає 4 бали, і додатково заробляє собі імунітет, який дає команді право на одну помилку;

Зразок 1

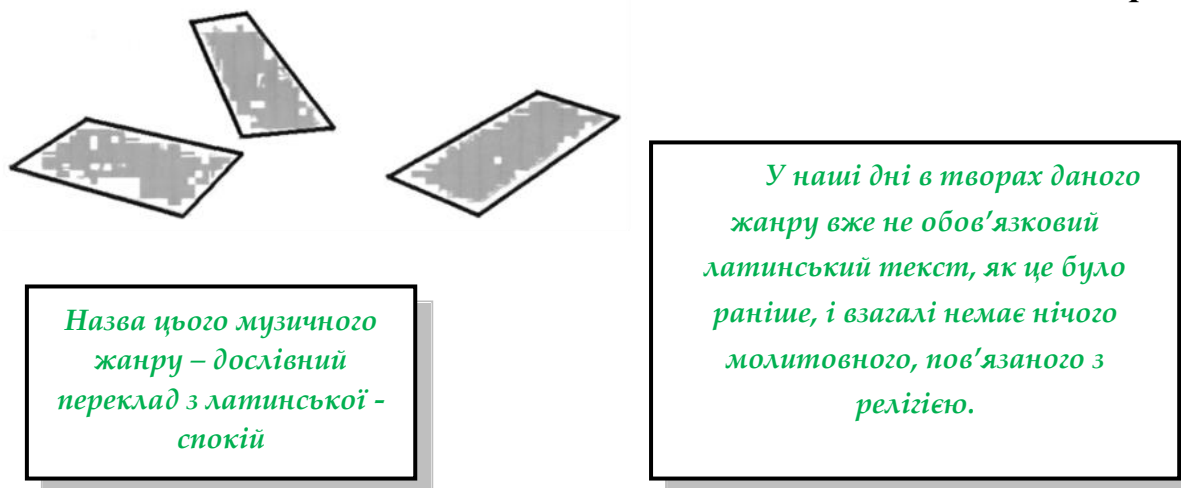
(тематика «Музичний жанр», в картках із завданням описується музичний жанр *реквієм*)



- *стартова картка* – це картка, з якої не знімаються бали.

- можна відкрити відразу дві картки, і давши правильну відповідь, команда заробляє 4 бали (виконання завдання оцінюється як високий рівень складності);

Зразок 2



- ведучий прибирає зі столу набір карток, а команді пропонується вибрати наступне завдання і т.д.;
- при неправильній відповіді команда залишає ігровий стіл і займає місце в класі, при цьому зберігається можливість кожному учню знову потрапити в нову команду, яка формується із глядачів-учнів.

Зразок 3

2 етап виконання завдання:

- якщо інформації двох карток виявиться недостатньо, щоб дати правильну відповідь, команда відкриває наступну картку (див. зразок 3; наприклад, Мікеланджело фреска «Страшний суд»), з цього моменту за кожну відкриту картку вираховується 1 бал із загальної суми завдання 4 б. (виконане завдання оцінюється в 3 бали, як достатній рівень складності), далі, як описано вище.



Зразок 4

3 етап виконання завдання:

- якщо команда не змогла знайти відповідь за допомогою трьох карток, то вони відкривають наступну, наприклад, в картці вказується «живийзвук», команда слухає (фрагменти з «Реквієму» В.А.Моцарта) і визначає жанр, який був загаданий (виконане завдання оцінюється в 2 бали, як середній рівень складності); далі, як описано вище.



Зразок 5

4 етап виконання завдання:

- команда відкриває останню картку із завданням (див. зразок 5), де зображений виконавський склад музикантів, які виконують *реквієм* (виконане завдання оцінюється в 1 бал, як низький рівень складності); далі, як описано вище.



Описана вище гра є складною в організаційному аспекті, і водночас містить значний потенціал у формуванні у школярів широкого спектру

інтерактивних умінь та навичок (вміння слухати партнерів, переконувати, аргументувати власну думку, дискутувати, знаходити компроміс, здійснювати саморегуляцію емоційного стану тощо), розвитку навичок аналізу інформації.

Таким чином, командно-групові та фронтальні форми ігрового навчання на уроках музичного мистецтва є дієвим інструментом реалізації системно-діяльнісного та онтологічного підходів у сучасній освіті, оскільки допомагають залучити практично всіх учнів класу в активний художньо-творчий процес на уроці в контексті емоційно-насиченої, психологічно сприятливої атмосфери. Результативність їх проведення залежить від комплексу чинників, серед яких: дотримання принципу поетапності, послідовності і систематичності упровадження ігрової діяльності, її застосування на різних етапах уроку, ґрунтовна підготовка самого вчителя до уроку, підпорядкованість гри його меті та завданням, наявність в учнів досвіду ігрової діяльності, сформованість у них базових навичок колегіального вирішення проблеми, детальна і чітка фіксація правил та алгоритму гри (про що учасники повинні бути поінформовані до початку гри), їх усвідомлення і послідовне дотримання, періодична зміна правил гри для активізації уваги та інтересу учнів, підведення підсумків по завершенню гри тощо.

Подальшого дослідження потребують такі аспекти досліджуваної проблеми, як уточнення класифікації фронтальних та командно-групових форм ігрової діяльності на уроках музичного мистецтва, методів і прийомів діагностики успішності їх застосування в роботі з учнями різних вікових груп.

Література:

1. Гессе Г. Паломничество в страну Востока: Повести; Игра в бисер: Роман; Рассказы / Г. Гессе; пер. с нем. – М.: Радуга, 1984. – 588 с.

2. Копылова А. В. Технология урока искусства : кн. для учителя музыки и мировой худож. культуры / А. В. Копылова. – М. : Тач Маркетинг, 2004. – 279 с..
3. Коротаяева Е.В. Педагогика взаимодействия: учеб. пособ. / Е.В. Коротаяева. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1999. – 147 с.
4. Кучерова Г.М. Методика проведення гри на уроці / Г.М. Кучерова // Інтерактивні вправи та ігри. – Х.: Вид. група 2Основа», 2009. – 144 с.
5. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В.В. Бычкова. – М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003. – 607 с.
6. Масол Л.М. Методика навчання мистецтва у початковій школі: [посіб. для вчителів] / Л.М. Масол, О.В. Гайдамака, Є.В. Белкіна та ін. – Х.: Веста: Видавництво «Ранок», 2006. – 256 с.
7. Надолинская Т.В. Игры-драматизации на уроках музыки в начальной школе / Т.В. Надолинская. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. – 232 с.: ил.: ноты. – (Б-ка учителя музыки).
8. Платон. Государство. Законы. Политик / Платон. – М.: Мысль, 1998. – 798 с.
9. Рымарь Л. Уроки музыки в школе / Лилиана Рымарь. – Ростов н/Д: Феникс, 2015. – 237 [1] с. – (Здравствуй школа!).