

знайдуть своє творче втілення у музично-практичній діяльності студентів. Використовуючи українське фортепіанне мистецтво з метою формування виконавської культури студентів, у майбутніх педагогів-музикантів з'являтиметься досвід самостійної музично-пошукової діяльності, відбуватиметься усвідомлення національних цінностей мистецтва, розвиватимуться творчі здібностей. Це сприятиме інтенсифікації інтелектуального потенціалу піаніста, росту його художньо-виконавського рівня, й загалом позитивно відобразиться на формуванні високого рівня виконавської культури вчителя.

Таким чином, висвітлення освітньо-виховних засад фортепіанного навчання вітчизняних педагогів-піаністів засвідчило їх актуальність та важливість у формуванні виконавської культури майбутніх учителів музики. Однак високий рівень виконавської культури студентів буде сформований на засадах пізнання багатогранної фортепіанної спадщини вітчизняних композиторів завдяки використанню національних традицій вітчизняної фортепіанної школи щодо інтерпретаційних засад, а також за умови застосування принципів фортепіанного навчання, які стали традиційними у педагогічній діяльності видатних піаністів і заклали основи української фортепіанної педагогіки.

Література

1. **Гуральник Н. П.** Українська фортепіанна школа ХХ століття в контексті розвитку музичної педагогіки: історико-методологічні та теоретико-технологічні аспекти: [монографія] / Н.М.Гуральник. – К. : НПУ, 2007. – 460 с.
2. **Падалка Г. М.** Педагогіка мистецтва як напрям наукового пізнання / Г.М.Падалка // Науковий часопис НПУ ім. М.П.Драгоманова. Серія 14. Теорія і методика мистецької освіти: зб. наук. праць (Матеріали II Міжнар. наук.-практ. конфер. „Гуманістичні орієнтири мистецької освіти” 26-27 квітня 2007 року). – Вип. 4 (9). – К. : НПУ, 2007. – С. 7-11.
3. **Шульгина В. Д.** Методические основы подготовки учителя музыки по курсу игры на фортепиано: Учеб. пособие / В.Д.Шульгина. – К. : КГПИ, 1982. – 133 с.

УДК 378.6:37].016:78.071.2

Т. В. Надолинская

ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА-МУЗЫКАНТА

Статья посвящена актуальному аспекту исследования игровых педагогических технологий в теоретико-методологическом контексте; рассматриваются сущность, уровни, компоненты, специфика, реализации игрового моделирования в музыкальной деятельности педагога-музыканта.

Ключевые слова: *Игра, педагогическая технология, модель, игровое моделирование, профессиональная деятельность, педагог-музыкант.*

Article is devoted actual aspect of research of game pedagogical technologies in a theoretical and methodological context, the essence, levels, components, specificity, realizations of game modeling in musical activity of the teacher-musician are considered.

Keywords. *Game, pedagogical technology, model, game modelling, professional work, the teacher-musician.*

В настоящее время игровые педагогические технологии являются одной из организационных форм, которая помогает включать практически всех учащихся в художественно-творческий процесс. Несмотря на то, что игровые технологии активно «проникают» в методику преподавания учебных дисциплин гуманитарно-эстетического цикла, они остаются для отечественной педагогики во многом новыми; в процессе их применения возникают разные методические проблемы, которые связаны, с одной стороны,

с технологической неподготовленностью педагога к художественно-игровой деятельности (в частности, к драматизации), с другой стороны, игровые педагогические технологии не рассматриваются большинством педагогов как необходимая часть образовательного процесса. Поэтому задача найти оптимальные модели игрового взаимодействия педагога искусства и учащихся остается весьма актуальной.

Игру как метод обучения люди использовали с древности. Широкое применение игра нашла в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Так, исследуя народную педагогику игры, В. М. Григорьев указывает на разумное соединение лучших традиций с оправдывающими себя нововведениями, особенно в сфере игры, поскольку за тысячелетия скопился колоссальный педагогический опыт. Вследствие этого превращение игры в целенаправленное средство воспитания можно считать «одним из первых педагогических достижений человечества» [1].

Результаты теоретических исследований В. И. Адищева, Е. А. Аккуратовой, А. П. Ершовой, В. М. Букатова, Н. А. Терентьевой и др. показывают, что в процесс художественного образования необходимо включать драматизацию. По мнению Л. В. Горюновой, главное в обучении - это метод: постижение музыки через интонацию, другие виды искусства, жизнь природы и человека, а не отдельными средствами. Метод - это создаваемая педагогом ситуация, максимально отражающая законы искусства и психики ребенка. К методам, которые вытекают из звучащей музыки и эмоционального состояния ребенка, относятся метод композиции, «драматизация-игра», «партитура вопросов», обеспечивающая появление множества разных ответов [2].

Современная трактовка методов художественного образования связана с такими концепциями как программированное преподавание и системное понимание процесса обучения. Фундаментальной концепцией монометода является теория поэтапного формирования умственных действий П. Я. Гальперина, последовательно развитая Н. Ф. Талызиной [9]. Согласно пяти этапам формирования умственных действий П. Я. Гальперина, вслед за автором концепции монометода охарактеризуем основные этапы метода драматизации:

1. Этап создания схемы ориентационной основы деятельности. На этом этапе учащиеся получают данные о цели художественно-игровой деятельности, ее предмете, узнают, в какой последовательности выполнять ориентационные, исполнительские и контрольные действия. По Гальперину, на этом этапе деятельность для учащихся еще не существует, т. е. происходит предварительное знакомство с драматизацией как видом полихудожественной деятельности, ее целью, задачами, условиями реализации.

2. Этап осуществления действия в материальной (материализованной) деятельности, т. е. учащиеся выполняют все операции, входящие в состав данной игровой деятельности, а педагог контролирует любую операцию. Учащиеся постигают содержание художественно-сценического действия, состав его операций и правила выполнения, овладевают игровым действием, необходимым для постановки художественно-сценического, литературного, музыкального произведения.

3. Этап внешней речи. Игровое действие подвергается дальнейшему обобщению благодаря полной вербализации в литературной и музыкальной (устной или письменной) речи. Действие усваивается в форме, оторванной от конкретики в обобщенном виде, причем в начальной фазе П. Я. Гальперин рекомендует отказаться от отдельных операций.

4. Этап внутренней речи. Он означает осуществление самой драматизации, однако она вербализуется с участием внутренней (вербальной, музыкальной) речи, постепенно происходит редукция и автоматизация действия (выполняется в форме пропевания или проговаривания «про себя» текста роли и претерпевает дальнейшие изменения по параметрам обобщения и свернутости).

5. На умственном этапе учащиеся уже сами выполняют и контролируют действия в процессе игры-драматизации, контроль педагога осуществляется только за конечным результатом (инсценировкой художественного произведения, постановкой спектакля),

деятельность осуществляется автоматически и интегрировано во внутренней речи. На этом этапе все учащиеся овладевают заданным игровым действием.

В педагогическую науку прочно вошло понятие «педагогическая технология», которое пришло на смену понятиям «метод», «методика». Между тем существуют большие разночтения в понимании и употреблении данного понятия. Поэтому анализ возможностей использования игровой технологии в художественном образовании необходимо начинать с выяснения сущности понятий «технология», «педагогическая технология».

В Толковом словаре В. Даля понятие «технология» определяется как совокупность методов и процессов в определённой отрасли производства, а также как научное описание способов производства [4]. Современные исследователи раскрывают понятие «педагогическая технология» с разных точек зрения. К примеру, Б. Т. Лихачев определяет педагогическую технологию как совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный выбор форм, методов, способов, средств обучения, т. е. организационно-методический инструментарий педагогического процесса. По мнению В. П. Беспалько, педагогическая технология – это система, в которой последовательно осуществляется заранее спроектированный учебный процесс.

Г. К. Селевко полагает, что любая педагогическая технология является содержательным обобщением, вбирающим в себя смыслы определений различных авторов, поэтому может быть представлена в трех аспектах:

- *научным*: педагогические технологии – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;
- *процессуально-описательным*: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;
- *процессуально-действенным*: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств [8].

Отсюда следует, что педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального образовательного процесса.

Исследователи выделяют три иерархических уровня педагогической технологии – общепедагогический, частнометодический и локальный, которые находятся в соподчинении, взаимодействии. При этом понятие педагогической технологии частногопредметного и локального уровней часто перекрывается понятием методик обучения. Смешение технологий и методик обучения приводит к тому, что методики входят в состав технологий, или, наоборот, технологии – в состав методик обучения.

В соответствии с вышеизложенным игровая педагогическая технология интерпретируется нами в трех иерархических уровнях:

1. *Общепедагогический уровень*: общепедагогическая игровая технология характеризует целостный процесс обучения искусству, синонимична педагогической системе: в нее включаются совокупность целей, содержания, средств и методов художественного и музыкального образования.

2. *Частнометодический уровень*: частнопредметная игровая технология, которая реализуется в рамках одного предмета художественно-эстетического цикла (музыки, изобразительного искусства, ритмики, театра).

3. *Локальный уровень*: локальная технология представляет собой технологию отдельных частей художественно-образовательного процесса, решение развивающих, образовательных, воспитательных задач (технология видов художественно-творческой и музыкальной деятельности, технология интегрированного урока искусства или отдельных его этапов, усвоения новых знаний о музыке, повторения и контроля материала).

Определяя сущность понятия «игровая педагогическая технология», необходимо акцентировать внимание на педагогических и психологических составляющих образовательно-воспитательного взаимодействия. Аналогичные позиции занимают многие отечественные исследователи (Л. А. Байкова, В. П. Беспалько, А. С. Прутченков, Е. В. Самсонова). Концептуальные основы игровых педагогических технологий опираются на следующие положения:

- психологические механизмы игровой деятельности базируются на фундаментальных потребностях личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации (С. А. Шмаков);
- игра – форма психогенного поведения, т. е. внутренне присущего, имманентного личности (Д. Н. Узнадзе);
- игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л. С. Выготский);
- игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реакция нереализуемых интересов» (А. Н. Леонтьев).

Анализ научно-методической литературы показывает, что понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Особенности игровой педагогической технологии в значительной степени определяет художественно-игровая среда, в которой различают игры с предметами и без предметов, настольные, подвижные, компьютерные и т. д. Мы полагаем, что специфику игровой технологии в художественном образовании во многом определяет художественно-творческая игра (драматизация), способствующая не только усвоению художественных и музыкальных знаний в игровой форме, формированию фантазии и творческого мышления, художественной культуры, но и организации интегративных уроков искусства по законам театрального действия.

В игровой модели художественно-творческого процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. При этом учащиеся действуют по игровым правилам, а игровая обстановка также трансформирует и позицию самого учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника или участника общего действия.

Термин «игровое моделирование» был введен в математической теории игр и является одной процедур, направленной на решение творческих задач. Схемы теории игр охватывают как собственно игры (шахматы, домино), так и различные ситуации, возникающие в экономических, социальных, военных и других вопросах. В дальнейшем он заимствуется сферой образования и обозначает один из методов коллективного обучения, наряду с имитационными играми, мозговым штурмом, деловыми играми.

Игровое моделирование изначально включает два понятия – игра и модель. Поскольку игра-драматизация подробно описана в ряде исследований автора [6], обратимся к дефинициям «модель», «моделирование».

Моделирование — одна из основных категорий теории познания: на идее моделирования базируется любой метод научного исследования — как теоретический, при котором используются различного рода знаковые, абстрактные модели, так и экспериментальный, использующий предметные модели (Б. А. Глинский) [3]. С другой стороны, по представлению А. И. Уемова, моделирование, являясь по своему характеру точным качественным методом, позволяет изучать разнообразные ситуации на основе имитирования, поэтому представляет интерес для современных дидактических исследований [10].

Под моделированием, прежде всего, понимается исследование объектов познания посредством разнообразных моделей, а также построение моделей реально существующих предметов, явлений или процессов [7]. При этом понятие «модель» (лат. *modulus* — мера, образец) рассматривается в широком и узком значении. В широком смысле – это любой образ, аналог (мысленный или условный: изображение, описание, схема, чертеж, график,

план, карта и т. п.) какого-либо объекта, процесса или явления, т. е. «оригинала» данной модели; в узком – как предмет изображения в искусстве.

По нашему мнению, процесс игрового моделирования в теоретическом аспекте можно представить следующим образом. На определенном этапе художественно-творческого процесса выделяются наиболее характерные его особенности. Далее они переводятся на язык искусства, и строится схема в виде символов, планов, изображений. В зависимости от образовательных задач игровая модель принимается, корректируется или отвергается. В связи с таким подходом при вероятностном игровом моделировании нами выделены три этапа:

- создание игровой модели;
- вывод теоретических и игровых отношений;
- создание параметров игровой модели в выбранной форме.

В педагогике искусства моделирование используется для количественной (сравнительной и абсолютной) оценки эффективности планирования и организации процесса обучения искусству, а также для оценки применяемых дидактических материалов, учебных пособий; для оценки методов и форм обучения. Существенным дидактическим достоинством этого метода является возможность корректирования организации образовательного процесса до получения окончательных результатов при изучении предметов искусства.

Л. В. Школяр полагает, что моделирование художественно-творческого процесса является универсальным, общим для искусства методом, который требует не только самостоятельности в получении знаний об искусстве, но и активизации творчества, опоры на музыкальный опыт и на воображение, интуицию, сформированной способности к индивидуальному слышанию и творческому самовыражению. Сущность данного метода автор видит в том, что он углубляет проблемный метод, направляя «мышление учащихся в русло выявления истоков происхождения изучаемого явления» [5]. Важность использования данного метода, по нашему мнению, заключается в деятельностно-практическом освоении произведений искусства.

Основополагающей для художественной дидактики является мысль Л. В. Школяр о перспективности работы на основе принципа моделирования художественного процесса, т. к. он применим в любой сфере художественной деятельности детей (занятиях ритмикой, хореографией, музыкальным театром, драматической импровизацией и т. п.). Игровое моделирование мы рассматриваем как разновидность художественно-творческого моделирования образовательного процесса начальной школы. Сущность игрового моделирования, по нашему мнению, заключается в использовании игровых моделей как способов построения образовательного процесса с целью развития сотворческого воображения педагога искусства и учащихся.

По нашему представлению, результативность использования игровых моделей в профессиональной деятельности педагога-музыканта зависит, во-первых, от систематичного использования их в художественно-творческом процессе, во-вторых, от взаимодействия разнообразных игр с программным материалом, в-третьих, от наличия игрового сюжета (в течение одного урока, учебной четверти, полугодия или в отдельном художественном произведении).

Игровая педагогическая технология строится как целостное образование, которое охватывает часть предмета образовательной области «Искусство», объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее последовательно включаются: игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, воспитывающих умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, слух, смекалку; группы игр на развитие творческого мышления и воображения.

Следовательно, составление игровых педагогических технологий из отдельных образовательных игр и игровых элементов является важной задачей каждого педагога-музыканта. Создание художественно-игровой модели образовательного процесса на основе

театрализованної гри (драматизації) забезпечує знання цінностей художественної культури і сприяє творчому розвитку особистості.

Литература

1. Григорьев В. М. Народная педагогика игры в воспитании и развитии личности: Автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 1999. С. 2.
2. Горюнова Л. В. Теория и практика формирования музыкальной культуры младшего школьника: Автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 1991.
3. Глинский Б. А. Моделирование как метод научного исследования. М., 1965.
4. Даль В. И. Толковый словарь русского языка. М., 2005.
5. Музыкальное образование в школе. М., 2001. С. 122.
6. Надолинская Т. В. Игры-драматизации на уроках музыки в начальной школе. М., 2003; Игры-драматизации на уроках в школе. 5-8 классы. Ростов н/Д., 2012.
7. Современный словарь иностранных слов. СПб., 1994. С. 388.
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М., 1998. С. 15.
9. Талызина Н.Ф. Теоретические проблемы программированного обучения. М., 1969.
10. Уемов А. И. Логические основы метода моделирования. М., 1971.

УДК 378.091.21:78.071.2

І. М. Назаренко

ШЛЯХИ ФОРМУВАННЯ ІНСТРУМЕНТАЛЬНОЇ ВИКОНАВСЬКОЇ МАЙСТЕРНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ПЕДАГОГА-МУЗИКАНТА

В статті намічені оптимальні шляхи формування виконавського мистецтва майбутнього педагога-музиканта в процесі його інструментальної підготовки, розкриті головні напрями вказаної сфери, зокрема: гра на слух, читання з листа, вибір аккомпанементу.

Ключевые слова: педагогическая деятельность, инструментальная подготовка, творческая активность.

In this article we define the optimal ways of formation of the playing skills of the future music teacher in the process of his instrumental preparation; we open the principal directions in this sphere, such as: play by ear, reading from the paper, accompaniment selection.

Keywords: pedagogical activity, instrumental preparation, creative activity.

Удосконалення музично-педагогічної підготовки майбутнього вчителя музичного мистецтва полягає в розвитку його професійно значущих якостей. Найважливішим компонентом фахової підготовки вчителя в умовах навчання на факультеті мистецтв та художньої освіти є інструментальна підготовка. Загальновизнано, що виконавська і концертмейстерська діяльність є базою всіх професійних даних спеціаліста-музиканта.

Музично-виконавське мистецтво здавна перебуває в центрі уваги музикантів-педагогів, які всебічно вивчають різні аспекти цього складного явища. Проблема формування професійних якостей студентів у класі основного музичного інструмента безпосередньо впливає з тих вимог, які ставляться перед учителем музичного мистецтва в процесі роботи з дітьми на уроках та в позаурочний час [1].

Учитель, постійно виступаючи на уроках музики в ролі виконавця, ілюстратора та акомпаніатора, використовує своє вміння гри на інструменті також й у позаурочній музично-освітній та виховній роботі. Будь-яка виконавська діяльність зміцнює авторитет учителя як музиканта та пропагандиста кращих надбань музичного мистецтва. Пам'ятаючи про це, він повинен постійно удосконалювати свою виконавську майстерність: