

знаходили відповідний до його теми анімаційний відеоматеріал на власний розсуд. Цей кейс для будь-якого вчителя зручний тим, що він може додавати чи вилучати відеоматеріал.

Хочемо поділитися із колегами адресами Інтернет-ресурсів, до яких звертаємося для підбору фільмів, інформації про них:

<http://intoclassics.net/load/2-1-0-1928>, <http://mults.info/mults/?id=3591>, <http://mults.info/mults/?id=2182>, <http://mults.info/mults/?id=1130>

<http://mults.info/mults/?id=2453>, <http://mults.info/mults/?id=2314>

<http://www.liveinternet.ru/users/3422649/post118700028>, <http://mults.info/mults/?id=2507>, <http://mults.info/mults/?id=2132>

<http://video.segodnya.ua/rozhdectvenkij-multfilm-shchedrik.html>

Висновок. Нагальною потребою вчителя музичного мистецтва, який практикує з сучасними школярами, на наше переконання, є створення такого методичного забезпечення – змістовного і зручного у використанні, яке допомагало б йому в організації процесу навчання й виховання засобами, одним із найефективніших з яких вважаємо твори класичної музики. Наш підхід базується на демонстрації на уроках мистецтва фрагментів анімаційного кіно, які добре сприймаються учнями різного віку, підсилюють їхню мотивацію до вивчення класичних музичних творів, зацікавлюють пізнавати й відшукувати інформацію про них, а отже, розширюють кругозір і підвищують загальну культуру учнів.

Використання анімаційного кіно посилює інтерес учнів до класичної музики, яка продовжує жити повноцінним життям і має величезний вплив на людину, про що свідчать її функції. До кращих творів музичної класики звертаються сучасні митці, які працюють у інших видах мистецтва – зокрема й у кіноіндустрії: поєднання обох мистецтв – музики і кіно – посилює вплив на людину синтетичного твору у донесенні його змісту і поглиблює враження і почуття від перегляду фільму.

Розроблений нами кейс зі зразками анімаційного кіно, в якому звучить кла-

сична музика, пропонується до уваги педагогів як один із варіантів створення колекції, необхідної і зручної у використанні на уроках мистецтва у загальноосвітній школі.

Порушена проблема багатоаспектна. **Подальші досліджень і розробок** потребує питання методики використання на уроках фрагментів анімаційного кіно, їх часового обмеження, педагогічного супроводу, особливостей подання анімаційних матеріалів залежно від віку учнів, теми уроку та ін.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Драганчук В. М. Музична психологія і терапія : навч. посіб. для студ. спец. «Музичне мистецтво» / Вікторія Драганчук ; передм. Л. Кияновської ; Східноєвр. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2016. – 230 с.
2. Медушевский, В. В. Внемлите ангельскому пению [Текст] / В. В. Медушевский. – Минск : Православное Братство во имя Архистратига Михаила, 2000. – 211 с.
3. Миславський В. Н. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізм / В. Н. Миславський. – Харків, 2007. – 328 с.
4. Уайтекер Г., Галас Д. Таймінг в анімації. – Focal, 2002. – 140 с. – Електрон. аналог друк. вид.: режим доступу: <http://www.twirpx.com/file/461196/>
5. Ярошенко В. С., Стеганцева И. П. Роль звуковой среды в формировании духовно-нравственных ценностей ориентиров старшеклассников // Наука и школа. – 2016. – № 1. – С. 194–200.
6. Классическая музыка в мультипликации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.olofmp3.ru/index.php/Klassicheskaya-muzyka-v-mulytiplekacii.html>
7. Ляшко Л. П. Анімація Гаяо Міядзакі в контексті естетичного виховання / Ляшко Л. П. // Гуманітарний часопис. – 2010, № 4. – С. 78–88. – Електрон. аналог друк. вид.: режим доступу: // <http://www.khai.edu/csp/nauchportal/Arhiv/GCH/2011/GCH111/pdf/11.pdf>

REFERENCES

1. Drahanchuk, V. M. (2016). *Muzychna psykholohiia i terapiia* [Musical psychology and therapy]. Lutsk: Skhidnoievr. nats. un-t im. Lesi Ukrainky.
2. Medushevskii, V. V. (2000). *Vnemlite angelskomu peniiu* [Listen to angels singing]. Minsk: Pravoslavnoe Bratstvo vo imia Arkhistratiga Mikhaila.
3. Myslavskiy, V. N. (2007). *Kinoslovnnyk. Terminy, vyznachennia, zharhonizmy* [Cinema dictionary. Terms, definitions, slang]. Kharkiv.

4. Whitaker, H., & Halas, J. (2002). *Taiming v animatsii* [Timing for animation]. Focal. Retrieved from <http://www.twirpx.com/file/461196/>

5. Yaroshenko, V. S., & Stegantseva, I. P. (2016). *Rol zvukovoi sredy v formirovanii dukhovno-nravstvennykh tsennostnykh orientirov starsheklassnikov* [Role of the sound environment in the formation of spiritual and moral value orientations of high school students]. *Nauka i Shkola*, 1, 194–200.

6. *Klassicheskaia muzyka v multiplikatsii* [Classical music in the animation]. Retrieved from <http://www.olofmp3.ru/index.php/Klassicheskaya-muzyka-v-mulytiplekacii.html>

7. Liashko, L. P. (2010). *Animatsiia Haiao Miadzaki v konteksti estetychnoho vykhovannia* [Hayao Miyazaki's animation in the context of aesthetic education]. *Humanitarnyi Chasopys*, 4, 78–88.

Стаття надійшла до редакції 24.04. 2017 р.

У статті схарактеризовано організаційно-технологічні особливості застосування командно-групових та фронтальних ігор на різних етапах уроку музичного мистецтва. На прикладі авторських розробок ігор Л. А. Римар «Знайди нове», «Музична вікторина», «Спів з іграшкою», «Ерудит», «Музичне тестування» та ін. продемонстровано методику проведення різновидів групових та фронтальних форм ігрової діяльності на уроці музики, висвітлено їх навчальний, розвивальний та виховний потенціал. Запропоновані й адаптовані в педагогічній практиці ігри використовуються в початковій і основній школі, вони потребують підготовки роздаткового дидактичного матеріалу, а їх результативність залежить від продуманої організації уроку і майстерності педагога.

Ключові слова: технологія, командно-групові ігри, фронтальні ігри, уроки музики.

УДК[373.5.091.33–027.22:796]:78

Ратко Марина Валеріївна,

кандидат педагогічних наук, доцент Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького, Україна, marina.ratko@mail.ru

Рymar Ліліана Анатоліївна,

вчитель-методист Енергодарської ЗШ I–III ступенів № 2, Україна, rymarliliana@gmail.com

КОМАНДНО-ГРУПОВІ ТА ФРОНТАЛЬНІ ФОРМИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

Концепція нової української школи надає пріоритетне значення формуванню в сучасній шкільній 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 визначають онтологічний підхід, який акцентує увагу на розумінні навчально-виховного процесу як одного з модусів буття людини. Наголошується на необхідності максимального співвіднесення виховання та навчання із життям школярів, їх розгортання в системі найважливіших людських екзистенціальій (місце у світі, сенс буття, щастя, самореалізація, свобода тощо), реалізації багатогранної життєдіяльності вихованців на високому культурному рівні.

Безперечним є той факт, що саме ігрові технології якнайкраще дозволяють стимулювати пізнавальну діяль-

ність і творчу активність учнів, формувати почуття причетності до того, що відбувається, здатність до колегіального вирішення проблем, самореалізації в умовах вільної, не примусової діяльності і, що найголовніше, – перетворюють процес опанування комплексом ключових та предметних компетентностей на цікаву захопливу справу (індивідуальну, групову, колективну).

Ігрове начало – іманентна властивість людського буття. Це мислителі помічали ще віддавна. Наприклад, Платон вважав, що істинний сенс людського існування полягає в тому, щоб «жити, граючись у найпрекрасніші ігри» [9, с. 212]. Німецький поет і драматург XVIII ст. Ф. Шиллер 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» ми-

стецтв (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 [6, с. 188].

Подібні думки щодо феномену гри висловлював Ф. Шлейєрмахер. Сутність мистецтва він убачав у «грі фантазії». Саме в 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 [6, 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 [6, 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 в науково-методичній літературі. Характерні риси дидактичної гри, цілі ігор, їх класифікація предствлена в роботах В. Букатова, А. Єршової, М. Кларіна, Г. Кучерової, Н. Кононової. Методичні аспекти використання ігор на уроках музичного мистецтва розкрито у працях О. Лобової, О. Кубаєвої, Л. Надолінської. 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 – діадах, 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 залежить від ретельно прописаної технології проведення, правильно вибудованої організації, сформованості в учнів навичок мобільної організації в групі, засвоєння умінь та правил кооперативного спілкування та інтерактивного (всередині груп) й інтраактивного (через включення в міжгруповий діалог) співробітництва.

На жаль, у 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 Л. А. Римар організаційно-технологічних особливостей проведення командно-групових та фронтальних ігор на різних етапах уроку музичного мистецтва в сучасній школі.

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

Мета гри: повторити й 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 проведення гри використовують два набори карток,

ПАУЗА

ТЕМБР

НОТА

РИТМ

Зразок 1

об'єднаних спільною темою; вони можуть мати різні варіанти змісту, наприклад:

- перший набір карток містить назви музичних термінів, другий – їх визначення;
- набори карток складаються із назв жанрів музичних творів та їх характеристик;
- комплект карток включає позначення різних елементів музичної мови;
- набори карток складаються із портретів композиторів, їхніх прізвищ, стислої біографічної інформації або творів цих композиторів, їхніх висловлювань, цитат про них;
- перший комплект карток може включати назви музичних термінів, а другий – фрагменти нотних текстів, що презентують їхнє 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 розташовують картки із першого набору, й учитель зачитує їх уголос. Наприклад, *зразок 1*.

Виконання завдання: учні підходять до дошки й підбирають по одній картці із другого набору до вибраного ними терміна. Картку із визначенням розміщують під терміном. За правильного виконання завдання остання картка буде містити визначення нового терміна, 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. Після виконання завдання новий термін і його визначення розміщують на дошці.

Варіанти перевірки:

- здійснюється учителем;
- проводиться всім класом (опитуються всі бажуючі);
- взаємоперевірка за технологією

«карусель» – розкладені картки залишаються на партах, а команди міняються місцями для взаємоперевірки.

Варіант 3. Репрезентує достатньо високий рівень розвитку вміння організуватися і працювати в команді.

Форма роботи: командна естафета.

Клас розбивається на команди за рядами. Із кожної команди-ряду учні виходять по черзі до ігрового столу, на якому лежать набори карток. Учасники гри підбирають до будь-якого знайомого терміна 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 озвучують капітани 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 записують назви п'яти музичних творів та їхніх авторів, крім нового музичного твору. Кожний твір пронумерований. Учитель звертає увагу на те, що назви музичних творів, указаних на дошці, не будуть відповідати порядку їх звучання у вікторині (в аудіозапису). Один із таких творів учні почують уперше.

Виконання завдання: учні прослуховують і визначають шість фрагментів музичних творів вікторини. Після визначення музичного твору вони всі одночасно – за помахом руки вчителя (диригентським жестом) – дають відповідь: піднімають картку із цифрою або показують потрібну кількість пальців, вказуючи на номер їхньої відповіді. Під час звучання нового музичного твору, який не записано на дошці, учні повинні плеснути в долоні.

Значущість проведення музичної вікторини в 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 впроваджувати 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 під рисунком-символом цифру, що відповідає номеру черговості звучання музичного фрагмента вікторини. (Зразок 2).

Під час звучання музичного фрагмента учні можуть перевірити своє відчуття жанру в русі й переконатися, 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», «Полифонія, гомофонія» тощо.

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 в будь-якому місці пісні, формувати навички співу в унісон.

Обладнання: дитяча іграшка, музичний центр, аудіозаписи.

Технологія проведення.

Варіант 1 (за рядами). Пісня виконується за рядами, а сигналом для виконання 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 (у парах). Пісня виконується парою учнів, які сидять за однією партою. Ведучий у 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 варіанта 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 тощо;
- 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 із ведучим. Коли ведучий забирає іграшку, то він продовжує співати пісню доти, поки не поставить її на парту іншому учневі; так виконується вся пісня.

Зауважимо, що для проведення цього варіанта 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 проводити і з молодшими шко-

ПІСНЯ



2
4
9
10

ТАНЕЦЬ



1
6
8
12

МАРШ



3
5
7
11

лярами, і з учнями 5–6-х класів. Її цінність полягає в активізації уваги учнів, розвитку 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 уміння орієнтуватися у вивченому матеріалі, поглиблювати знання термінології, удосконалювати уміння вільно нею користуватися в 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 – малюнок із зображенням «звучних жестів» та ритмічний малюнок (див. зразок 3), за яким учні будуть виконувати свої «музичні відповіді».

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

Зразок тлумачень термінів:

Зразок 4

- 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 у зошиті ритмічний малюнок, розташований під ним, вказують «звучний жест», яким слід його виконувати; таким чином визначаються всі терміни в тій послідовності, у якій вони були озвучені вчителем, – темп, композитор, ритм, тембр, нота (див. тлумачення термінів та нотного запису, який подається у формі ритмічної партитури, та принцип виконання завдання «звучними жєстами» – зразок 4).

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 жєстами», за «рукою вчителя», у заданому

вчителем єдиному темпоритмі, як вказано в ритмічній партитурі;

2) учні виконують усі ритмічні малюнки без зупинки, як єдиний ритмічний твір, визначеними «звучними жєстами», під фортепіанний (інструментальний) акомпанемент (фонограму), підібраний з урахуванням тактового розміру, кількості тактів, стилю музики, динамічного співвідношення (супровід не повинен заглушати «звучні жєсти»).

Гра «Музичне тестування» (у 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, уміння 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 імпрізації ефективною є **командно-рольова гра**.

Для прикладу наведемо фрагмент **методичної розробки уроку з теми «Інтонація»**, яку можна практикувати в роботі з учнями 3-го класу, а також як творче завдання – у 5-му класі.

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. Дунаєвського), музичні інструменти, партитури. **Форма роботи:** командно-рольова гра.

РИТМ	НОТА	ТЕМП	КОМПОЗИТОР	ТЕМБР

Зразок 3

Організаційний момент

Вступне слово вчителя (на фоні звучання фрагмента з «Увертюри» І. Дунаєвського). Чи мріяв хто з вас про подорожі з пригодами й небезпеками, про зустріч із невідомим? Чи потрапляли ви в ситуації, де треба виявити кмітливість і спритність, що врятує вас? Про таке ви, напевно, читали книги, дивилися кінофільми. Хто хоче перевірити себе в подібній ситуації?

Учитель формує чотири команди (за бажанням учнів): «Мандрівники» (3–4 учні), «Туземці» (5–8 учнів), «Музиканти» (6–10 учнів для озвучування звуків природи, музикування туземців), «Художники-оформлювачі» (декоратор, костюмер, гример, працівники сцени/майданчика).

Підготовка до демонстрації сюжету (робота в групах, до 15-ти хвилин). Командам видається інформаційна картка з текстом – описом гри (сценарію) й визначається час для опрацювання вправ з тренування вимови голосних та приголосних звуків, котрі використовуються в запропонованій грі, у спілкуванні між мандрівниками та туземцями, – щоб учні могли вільно й чітко вимовляти слова. Співрозмовники розмовлятимуть різними мовами і тому розумітимуть 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). 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 падання кокосів). Угамувавши спра-

К. Леоненко

Вигуки (I)
Хей! Е і хой я- хей!

Вигуки (II)
О - ой - яха-о!

Плескання в долоні

Маракаси

Барабан и пальцями

Зразок 6

Зразок 7

гу, вони почули вдалині крики туземців і ритмічні удари барабанів. (Група музикантів озвучує музику туземців, див. партитуру – зразок 5).

Автор. Зібравшись із останніми силами, мандрівники рушили на звуки барабанів. Продершись крізь хащі чагарників, незабаром побачили туземців, які зібралися навколо багаття і святкувати вдале полювання. Звучали удари бамбукових паличок, плескання в долоні, вигадливий спів туземців, але найгучнішими були обтягнуті шкурою тварин барабани (музиканти виконують танець туземців навколо імпровізованого багаття. Складність нотних партитур залежить від рівня підготовки учнів.

За відсутності музичних інструментів ритмічні партитури можна виконувати «звучними жестами». Див. зразок 6).

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

Мандрівники (не показуючи страху туземцям, привітали їх). Три, тре, тра, тро, тру! (Примітка: слова невідомої мови – це вправи для розвитку артикуляційного апарату).

(Тихо звучать ритмічні удари барабанів у виконанні групи музикантів. Див. партитуру – зразок 7. На фоні цієї музики промовляє автор).

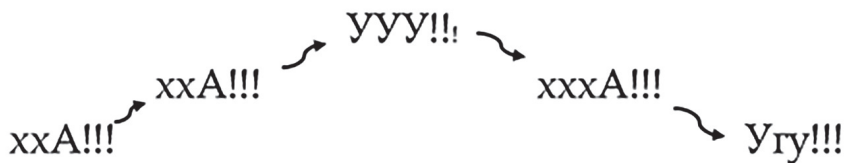
Автор. Туземці, уперше побачивши чужинців, з подивом розглядали прибульців. Вождь племені сказав:

Вождь (із цікавістю і гідністю). Сизизис, сезезес, сазазас!

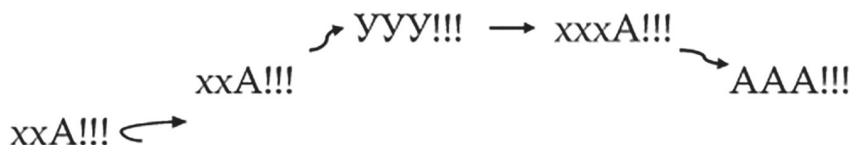
Автор. Туземці розглядали мандрівників з інтересом, деякі навіть намагалися до них доторкнутися, жестами запрошуючи до свого житла.

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

Зразок 5



Зразок 8



Зразок 9

Мандрівники (із хвилюванням розповідають, що з ними сталося). Киги-кигги, кеге-кеге, кага-кагга!

Автор. Туземці, не розуміючи мови мандрівників, подивилися убік розбитого корабля та навперейбій заговорили.

Туземці (приязно, захоплено). Сфе, сфя, сфю, сфю!

(Сцена знайомства мандрівників і туземців – імпровізація. Мандрівники представляються туземцям, запитуючи їхні імена).

Автор. Відзначивши, що туземці дуже музикальні, мандрівники вирішили зробити їм приємність і здобути їхню прихильність, виконавши свою найулюбленішу пісню.

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

Автор. Раптом неподалік пролунало несамовите виття, не схоже на голос жодної відомої мандрівникам істоти.

(Група музикантів озвучує крики мавп – зразок 8. Примітка: озвучування вигуків можна виконувати як вправу за методикою В. В. Ємельянова – розділ «Голосові сигнали домовної комунікації», та описом вправ [2, с. 161–163, 182]).

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

Мандрівники (з жахом, показуючи вбік, звідки долинав звук). Бдги, бдге!?

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

(Група музикантів озвучує крики мавп – зразок 9).

Автор. Мандрівники з полегшенням зітхнули. Один із них подивився на море в бінокль.

Мандрівник (із хвилюванням). Киги-кигги!

Автор. Уся команда корабля, що зазнав аварії, подалася 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. Дунаєвського).

(Примітка: У цьому варіанті немає певного закінчення, щоб при бажанні можна було вигадати подальший розвиток сюжету. Створити стільки сюжетів, скільки буде цікаво учням).

Рефлексія

Учитель (звертається до учнів-глядачів). Як люди, не знаючи мови один одного, змогли спілкуватися? Що допомогло їм передавати почуття, емоції? (Учитель підводить учнів до висновку, що крім жестів, рухів, міміки найбільше їм допомогли інтонаційні засоби).

Зауважимо, що участь у рольових іграх створює оптимальні умови для розвитку творчих здібностей учнів, оскільки дає можливість проявити себе в різних видах художньої діяльності (музичній, образотворчій, сценічній), через отожднення з героями дозволяє

краще усвідомити логіку їхніх дій, компенсує потребу в емоційній сфері спілкування, сприяє вихованню ініціативності, самостійності, взаємодопомоги.

На етапі осмислення та систематизації матеріалу уроку в роботі з учнями 6–7-х класів доцільно застосувати командну гру «Ерудит».

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

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

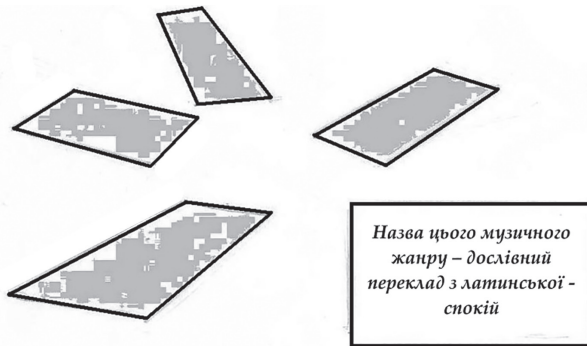
Команди-учасники набирають бали за правильну відповідь, знайдену за наявності мінімуму інформації, завдяки активному обміну думками, аналізу зібраної інформації, умінню виділяти ключові моменти в навчальному матеріалі, робити логічні висновки та ін.

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

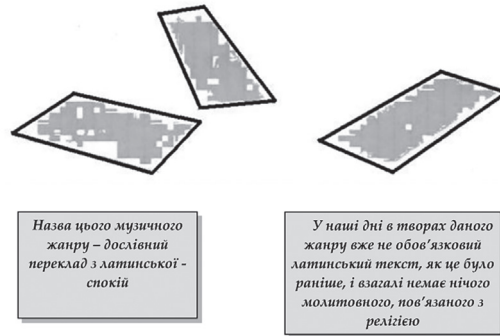
Кожне завдання – це набір із 5 карток, об'єднаних однією темою. У кожній картці є додаткова інформація для розширення кругозору учнів. Зміст карток ігрового набору в залежності від тематики та змісту завдання:

- фрагменти текстів (визначення з музичного словника, історичні відомості, спогади сучасників про композитора тощо);
- портрети людей, які вплинули на творчість композитора;
- малюнки-асоціації (за музичним твором, музичною граматою);
- динамічний план музичного твору (повністю або фрагмента);
- 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 запису).

Організаційний момент. Для формування першої команди вчитель ставить стільки запитань, скільки учасників



Зразок 10



Зразок 11

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 з ігрових карток і обговорення команди. Вгадавши відповідь, вони мають встигнути ще до відповіді команди гравців написати її на аркуші, проставити своє прізвище і передати вчителю. Таким чином учні, чії 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.

Учитель нагадує всім учням:

- матеріали в картках згруповані за однією темою;
- в картках є додаткова інформація для розширення кругозору;
- кожний набір із завданнями містить п'ять карток, який оцінюється загальною сумою – 4 бали, одна з карток є стартовою, тобто такою, з якої не знімаються бали;
- принцип заробляння балів – команда намагається якомога менше використати карток з набору і прийти до правильної відповіді завдяки максимальному обміну знаннями серед учасників команди, аналізу запро-

понованого матеріалу; тільки таким чином вона зможе 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 10), якщо команда зможе дати правильну відповідь одразу, то вона зберігає 4 бали і додатково заробляє собі імунітет, який дає право на одну помилку (тематика «Музичний жанр», у картках із завданням описується музичний жанр **реквієм**).

Можна відкрити відразу дві картки, і, давши правильну відповідь, команда заробляє 4 бали (виконання завдання оцінюється як високий рівень складності). (Див. зразок 11).

Ведучий прибирає зі столу набір карток, а команді пропонується вибрати наступне завдання і т.д.

Якщо відповідь неправильна, 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.

2 етап виконання завдання

Якщо інформації на двох картках виявиться недостатньо, щоб дати правильну відповідь, команда відкриває наступну картку (наприклад, із зображенням фрески Мікеланджело «Страшний суд», з цього моменту за кожну відкриту картку вираховується 1 бал із загальної суми завдання 4 бали (виконане завдання оцінюється в 3 бали, як достатній рівень складності), далі, як описано вище.

3 етап виконання завдання

Якщо команда не змогла знайти відповідь за допомогою трьох карток, то відкривають наступну: наприклад, у картці вказується «живий звук», 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.

4 етап виконання завдання

Команда відкриває останню картку із завданням, 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 та водночас містить значний потенціал для формування 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 ігрової 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: дослідження принципу поетапності, послідовності й систематич-

ності 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 й чітка фіксація правил та алгоритму гри (про що учасники повинні бути поінформовані до початку гри), їх усвідомлення та послідовне дотримання, періодична зміна правил гри для активізації уваги та інтересу учнів, підбиття підсумків по завершенню гри тощо.

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

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

- Гессе Г. Паломничество в страну Востока : повесть; Игра в бисер : роман; Рассказы / Г. Гессе; пер. с нем. – Москва : Радуга, 1984. – 588 с.
- Емельянов В. В. Развитие голоса. Координация и тренинг. – С.-Петербург : Лань, 1997. – 192 с.
- Копылова А. В. Технология урока искусства : кн. для учителя музыки и мировой худож. культуры / А. В. Копылова. – Москва : Тач Маркетинг, 2004. – 279 с.
- Коротаева Е. В. Педагогика взаимодействия : учеб. пособие / Е. В. Коротаева. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1999. – 147 с.
- Кучерова Г. М. Методика проведения гри на уроці / Г. М. Кучерова // Інтерактивні вправи та ігри. – Харків : Вид. група «Основа», 2009. – 144 с.
- Лексикон неонкласики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В. В. Бычкова. – Москва : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2003. – 607 с.
- Масол Л. М. Методика навчання мистецтва у початковій школі: [посіб. для вчителів] / Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Є. В. Белкіна та ін. – Харків : Веста: Видавництво «Ранок», 2006. – 256 с.
- Надолинская Т. В. Игры-драматизации на уроках музыки в начальной школе / Т. В. Надолинская. – Москва : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. – 232 с. : ил. : ноты. – (Бка учителя музыки).
- Платон. Государство. Законы. Политика / Платон. – Москва : Мысль, 1998. – 798 с.

10. Рымарь Л. Уроки музыки в школе / Лиана Рымарь. – Ростов н/Д : Феникс, 2015. – 237 [1] с. – (Здравствуй, школа!).

REFERENCES

- Gesse, G. (1984). *Palomnichestvo v stranu Vostoka: Povesti; Igra v biser: Roman; Rasskazy* [Pilgrimage to the Land of the East: The Tale; Game of beads: Roman; Stories]. Moscow: Raduga.
- Emelyanov, V. V. (1997). *Razvitie golosa. Koordinatsiya i trening* [Development of the voice. Coordination and training]. St. Petersburg: Lan.
- Kopylova, A. V. (2004). *Tekhnologiya uroka iskusstva* [Technology of the art lesson]. Moscow: Tach Marketing.
- Korotaeva, E. V. (1999). *Pedagogika vzaimodeistviia* [Pedagogy of interaction]. Ekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t.
- Kucherova, H. M. (2009). *Metodyka provedennia hry na urotsi* [Methods of conducting the game at lesson]. In *Interaktyvni vpravy ta hry*. Khariv: Vyd. hrupa Osnova.
- Bychkova, V. V. (Ed.). (2003). *Leksikon nonklassiki. Khudozhestvenno-esteticheskaia kultura XX veka* [Lexicon of non-classic. Artistic and aesthetic culture of the XX century]. Moscow: Rossiiskaia politicheskaia entsiklopediia.
- Masol, L. M., Haidamaka, O. V., & Bielkina, Ye. V. (2006). *Metodyka navchannia mystetstva u pochatkovii shkoli* [Methodology of teaching art in primary school]. Khariv: Vesta: Vydavnytstvo «Ranok».
- Nadolinskaia, T. V. (2003). *Igy-dramatizatsii na urokakh muzyki v nachalnoi shkole* [Drama games at music lessons in primary school]. Moscow: Gumanitarnyi izdatelskii tsentr VLADOS.
- Platon. (1998). *Gosudarstvo. Zakony. Politik* [Plato. The state. Laws. Politician]. Moscow: Mysl.
- Rymar, L. (2015). *Uroki muzyki v shkole* [Music lessons at school]. Rostov-on-Don: Feniks.

Стаття надійшла до редакції 05.05.2017 р.

У статті зосереджено увагу на аспектах, які визначають композицію художнього твору як спосіб відтворення особистісного ставлення митця до навколишньої дійсності. Висвітлено проблему навчання молодших школярів композиційним прийомом створення художнього образу. Запропоновано комплекс методів навчання композиції на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі. На конкретних прикладах представлено авторську методу, яка базується на винятковій важливості зазначеної навчальної проблеми та відповідності віковим особливостям молодшого школяра.

Ключові слова: образотворче мистецтво, художній образ, композиція, композиційні прийоми, дитяча художня творчість, молодші школярі.

Композиція будь-якого твору мистецтва – це, насамперед, знакова, символічна форма відображення дійсності, в якій художник завжди відтворює своє розуміння світобудови, усвідомлення існуючих просторово-часових зв'язків реальності та особисте ставлення до неї. Тобто композиція художнього твору як відтворення реальності має соціальні особливості (властиві певному соціуму, етносу), які відповідають закономірностям історичного розвитку суспільства. На ці аспекти композиції впливають світоглядні переконання конкретної епохи, специфіка міжпредметних зв'язків, громадських і релігійних відносин, оскільки такі філософсько-мистецькі категорії, як простір і час, усвідомлюються й трактуються по-різному. Так, можна безпомилково визначити композиційні форми мистецтва Стародавнього Єгипту, для яких характерним є фризова побудова; динамічну композицію Стародавньої Греції з чітко вираженим композиційно-сюжетним центром; середньовічне мистецтво з його відмовою від об'ємності та життєвості на користь декоративності, що було зумовлено релігійними догмами; композиційний конструкт епохи Відродження, в основі якого закони