

*protsezi vivchennya fizichnoi geografii*. [Educational models as a means of organizing cognitive activity of students in the process of studying physical geography]. Kriviy Rig.

4. Lebedev, S. A. (1997). *Razvitie poznavatelnoy deyatelnosti doshkolnikov na osnove skhematizatsii*. [Development of cognitive activity of preschool children on the basis of schematization]. Moscow.

5. Manko, N. N. (2007). *Kontsepsiya instrumentalnogo modelirovaniya didakticheskikh obektov na osnove kognitivnoy vizualizatsii*. [The concept of instrumental modeling of didactic objects on the basis of cognitive visualization]. SPb.

6. Martinyuk, M. I. (2011). *Strukturno-logichni skhemi na urokakh ekonomichnoi i sotsialnoi geografii Ukraini*. [Structural-logical schemes at the lessons of economic and social geography of Ukraine]. Kyiv.

7. Yaroshenko, O. M. (2011). *Modelyuvannya i skhematizatsiya didakticheskikh ob'ektiv na osnovi kognitivnoy vizualizatsii na zanyattiyakh z muzichno-teoreticheskimi distsiplinami v sistemі pidgotovki vchitelya muziki*. [Modeling and schematization of didactic

objects on the basis of cognitive visualization on classes in musical and theoretical disciplines in the system of teacher training of music]. Kriviy Rig.

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

**ЯРОШЕНКО Олена Миколаївна** – старший викладач кафедри музикознавства інструментальної та хореографічної підготовки Криворізького державного педагогічного університету.

**Наукові інтереси:** методика викладання музично-теоретичних і виконавських дисциплін у вищій школі.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**YAROSHENKO Elena Nikolaevna** – Senior Lecturer of the department of musicology, instrumental and choreographic training of the Krivoy Rog State Pedagogical Institute.

**Circle of scientific interests:** methodology of teaching musical theoretical and performing disciplines in high school.

*Дата надходження рукопису 28. 03. 2018 р.  
Рецензент – д.п.н. професор А. М. Растрюгіна.*

УДК 373.5.016:78-027.22

**ВАРНАВСЬКА Лариса Іванівна** –

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри методики музичного виховання, співу та хорового диригування Криворізького державного педагогічного університету  
e-mail: larisa.varnavska2017@gmail.com

**РИМАР Ліліана Анатоліївна** –

вчитель-методист, спеціаліст вищої категорії Енергодарської загальноосвітньої школи I-III ступенів №2.  
e-mail: larisa.varnavska2017@gmail.com

### ОРГАНІЗАЦІЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ СЕРЕДНІХ КЛАСІВ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** Сучасна школа, яка орієнтується на гуманізацію процесу освіти і всебічний розвиток особистості, повинна поєднувати безпосередньо навчальну діяльність, в межах якої формуються базові знання, вміння та навички з творчою діяльністю, пов'язаною з розвитком особистісних задатків учнів, їхньої пізнавальної активності, здатністю самостійно вирішувати нестандартні завдання. Поруч з тим, навчальні предмети повинні вирішувати сучасні завдання освіти: збереження здоров'я дітей, розвиток їхніх здібностей, що має забезпечити адаптацію до існування у сучасному житті. Тому необхідно навчити учнів добувати знання, розвивати засобами навчання їхні інтелектуальні, комунікативні, творчі вміння. Цьому матимуть сприяти різні види діяльності на уроках, через які розвиваються певні вміння, якості, компетентності. Одним із таких видів

діяльності стає ігрова діяльність.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблеми використання ігрової діяльності в педагогіці приділяли увагу Л. Виготський, Я. Коменський, А. Макаренко, Ж. Руссо, К. Ушинський та інші. Відомо, що гра навчає, розвиває, виховує, соціалізує, розважає. Але історично однією із перших її функцій є навчання. В. Сухомлинський підкреслює, що гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Д. Ельконін трактує гру як діяльність, що виникає на певному етапі, як одну з провідних форм розвитку психічних функцій і способів пізнання дитиною світу дорослих.

У «Педагогічному словнику» дається таке поняття: «Гра – це форма організації діяльності, яка здійснюється в умовних ситуаціях і спрямована на освоєння соціального досвіду. Гра багатofункціональна:

через неї передається соціальний досвід, в ній дитина отримує можливість проявити свою активність, взаємодіючи з навколишнім світом; в ній вивільняються творчі сили, незатребувані в навчальній роботі» [3, с. 81]. Крім того, гра полегшує педагогам психологічну діагностику дитини, дозволяє визначити її емоційний стан, особливості темпераменту, характеру.

**Мета статті** – з'ясувати особливості ігрової діяльності та показати її практичне втілення в процесі уроку музичного мистецтва у середніх класах загальноосвітньої школи.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Гра – універсальна форма взаємодії вчителя з учнем і один з ефективних способів активізації діяльності школяра. Вона багатофункціональна: через неї передається соціальний досвід; в ній дитина отримує можливість проявити свою активність, взаємодіючи з навколишнім світом; в ній вивільняються творчі сили, незатребувані в навчальній діяльності. Але основним завданням гри в сучасному освітньому процесі є підвищення інтересу учня, додаткова мотивація школяра. Крім того, ігрові форми навчання перспективні не тільки як засіб поживлення уроку, а й як метод, за допомогою якого педагог прискорює, ущільнює і оживляє процес практичного засвоєння знань і навичок учнів.

У сучасній школі, яка робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в якості самостійних технологій для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета; як елемент більш загальної технології; в якості уроку або його частини (введення, контроль); як технологія позакласної роботи [2].

Л.Борзова визначає два компонента гри: діяльність, як форма прояву життя людини, її активного ставлення до навколишньої дійсності; умовність, яка розуміється як ознака відображення дійсності, яка вказує на нетотожність образу і його об'єкта. У нашому випадку, мається на увазі така діяльність, яка усвідомлюється як «невзаправду», «понарошку» [1].

Існують різні моделі класифікації ігор: сюжетні, ролеві, ділові, імітаційні, драматизації; інтерактивні ігри з опосередкованим впливом на учня (ребуси, кросворди), інтерактивні ігри з безпосереднім впливом на учня (сюжетно-рольові ігри), неінтерактивні (індивідуальні ігрові завдання), ігри з ролями і сюжетом (імпровізаційні), ігри з чітким канонічним сюжетом (канонічні); імітаційні, символічні, дослідницькі і т. ін.

Завдання класифікації – привести до порядку безліч різних ігор, виділити

принципові відмінні ознаки, характерні для різних їх груп. Тому ми зупинимося на наступній класифікації: ігри для вивчення нового матеріалу, ігри для закріплення, ігри для перевірки знань, навчальні ігри, релаксаційні ігри.

Завдання ігрової діяльності на уроці можуть бути наступними: розвиток комунікативних якостей у дітей в грі; розвиток уяви як основи творчої діяльності; розвиток у дітей образного уваги, пам'яті і т. ін.; організація індивідуальних і колективних ігор в процесі занять, вправ, творчих ігрових завдань тощо.

Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій на уроці здійснюється за рахунок того, що дидактична мета ставиться у вигляді ігрової задачі; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб; дидактична задача перекладається в ігрову як елемент змагання; успішне виконання завдань пов'язується з ігровим результатом.

Підготовка і проведення педагогічної гри може включати наступні етапи – підготовка: розробка сценарію, план гри, загальний опис, зміст інструктажу, підготовка матеріального забезпечення; проведення гри: постановка проблеми, умови, правила, регламент, розподіл ролей, формування груп, консультації; групова робота над завданням: робота з джерелом, тренінг, мозковий штурм, робота з ігротехніком; аналіз та узагальнення: висновки з гри, рефлексія гри, оцінка і самооцінка роботи, висновки та узагальнення.

Наведемо приклад ігрової діяльності на уроці музичного мистецтва у 6-му класі. Тема чверті: Жанри хорової музики.

Гра «Ерудит»

**Мета гри:** розвивати вміння аналізувати, виділяти головне і систематизувати матеріал теми уроку. **Обладнання:** картки з завданнями, аудіозаписи фрагментів музичних творів, музичний центр.

Команди-учасники набирають бали за правильну відповідь, знайдену за наявності мінімуму інформації завдяки активного 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 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 тощо); портрети людей, які вплинули на творчість композитора; малюнки-асоціації (за музичними творами, музичною грамотою); динамічний план твору (як 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 фрагменту з музичного твору, інтервалу, акорду і т.д. у виконанні вчителя на фортепіано або в запису) тощо.

*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 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 завданням 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 повинна намагатися якомога менше використати карток з набору і прийти до правильної відповіді завдяки максимальному обміну знаннями серед учасників команди, аналізу запропонованого 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, 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).

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 б. (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 [4].

Мета та завдання гри визначаються її подвійним характером. З одного боку учні вступають у гру, усвідомлюючи, що вони мають діяти відповідно до вимог певної теми та ситуації, з другого боку, вони мають реалізовувати ігрові функції. Отже, така діяльність дає можливість поєднати цілі заданої гри з навчальними та педагогічними цілями, що забезпечує заміну традиційної технології навчання на більш ефективну – ігрову діяльність. У цьому випадку ігрова діяльність активізує розумову діяльність, оскільки в її основу покладено проблемне творче завдання, вирішення якого потребує аналізу, узагальнення наявних знань. Під час проведення цієї гри використовується робота в

групах, що сприяє більшій комунікації між учнями.

**Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку.** Педагогічні ігри – досить велика група методів і прийомів організації педагогічного процесу. Часто підготовка гри вимагає більшої кількості часу, ніж її проведення.

Всі вище перераховані прийоми використовуються в тісному «сплетінні». Один і той же прийом в контексті уроку може вирішувати відразу кілька завдань, спрямованих на розвиток творчих здібностей учнів. Спілкування з музичним мистецтвом через ігрові методи дає можливість кожному учневі зайняти індивідуальну позицію, виділити власні смислові і ціннісні орієнтації.

Ігрова діяльність посилює вплив міжпредметних зв'язків музики з літературою, живописом, історією, етнографією, хореографією, театралізованим дійством. Це підвищує ефективність вивчення предметів гуманітарного циклу в цілому, розширює кругозір школярів, посилює емоційно-естетичне сприймання матеріалу з інших предметів, поглиблює знання, про реальну дійсність та мистецтво.

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Борзова Л. П. Игры на уроке истории: метод. пособие для учителя / Л. П. Борзова. – М.: Изд-во Владос-Пресс, 2003. – С. 39–45.
2. Боровских А. В. Игра: деятельность или мышление? / А. В. Боровских // Педагогика. – 2015, №7 – С. 51–58.
3. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / [В. И. Загвязинский, А. Ф. Закирова, Т. А. Строкова и др.]; под ред. В. И. Загвязинского, А. Ф. Закировой. – М.: Издательский центр «Академия», 2008 – С. 81–82.
4. Рымарь Л. А. Уроки музыки в школе [метод. пособие] / Лилиана Анатольевна Рымарь. – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2015. – 237 с.

#### REFERENCES

1. Borzova, L. P. (2003). *Igry na uroke istorii: metod. posobiye dlya uchitelya*. [Games at the lesson of history method handout for a teacher]. Moscow.
2. Borovskikh, A. V. (2003). *Igra: deyatel'nost' i myshleniye?*. [Game: activity or thinking]. Moscow.
3. *Pedagogicheskiy slovar': ucheb. posobiye dlya stud. vyssh. ucheb. zavedeniy*. (2008). [Teachers' vocabulary: textbook. Handout for students of higher educational establishments]. Moscow.
4. Rymar, L. (2015). *Uroki muzyki v shkole* [Music lessons at school]. Rostov-on-Don: Feniks

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

**ВАРНАВСЬКА Лариса Іванівна** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри методики музичного виховання, співу та хорового диригування Криворізького державного педагогічного університету

**Наукові інтереси:** методика музичного виховання, естрадного співу, формування особистості майбутнього вчителя музичного мистецтва.

**РИМАР Ліліана Анатоліївна** – спеціаліст вищої категорії, вчитель-методист, Енергодарська загальноосвітня школа I-III ступенів №2.

**Наукові інтереси:** дослідження організації творчої діяльності учнів загальноосвітньої школи в умовах навчального процесу.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**VARNAWSKA Larisa Ivanivna** - Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Methodology of Musical Education, Singing and Choral Conducting of Kryvyi Rih State Pedagogical University.

**Circle of scientific interests:** the method of musical education, pop singing, the formation of the personality of the future teacher of musical art.

**RYMAR Liliiana Anatoliivna** – Specialist of the Highest Category, Teacher-Methodist of School №2, of Energodar.

**Circle of scientific interests:** research of organization of creative activity of students of the comprehensive school under the conditions of education process.

*Дата надходження рукопису 07. 03. 2018 р.  
Рецензент – д.п.н. професор В. Ф. Черкасов.*

УДК 378 : [37.011.3:78] : 785

**КАСІЛОВ Іван Анатолійович** – викладач кафедри музикознавства, інструментальної та хореографічної підготовки Криворізького державного педагогічного університету  
ORCID iD 0000-0002-0368-1169  
e-mail: kasilov1980@i.ua

### ФОРМУВАННЯ СЕМІОТИЧНИХ УМІНЬ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА В ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ДО ІНСТРУМЕНТАЛЬНО-ВИКОНАВСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** Соціально-економічний розвиток України та її приєднання до Болонської угоди зумовило ряд

значних змін у процесі педагогічної освіти сьогодення. Розбудова нашого суспільства на демократичних засадах вимагає від сучасної освітньої системи поступового переходу від