

В.М. Глубачэнка,

прафесар кафедры культуралогіі і псіхалага-педагагічных дысцыплін
ДУА «Інстытут культуры Беларусі», кандыдат педагагічных навук, дацэнт

Метадыка навучання спецыялістаў музычнага профілю арганізацыі і правядзенню дыдактычных гульняў

Адным з перспектыўных напрамкаў развіцця сістэмы сучаснай музычнай адукацыі з'яўляецца выкарыстанне ў адукацыйным працэсе музычна-дыдактычных гульняў (МДГ). Гульня выступае эфектыўнай формай і інтэрактыўным метадам навучання. Выкарыстанне гульнёвых тэхналогій істотна павышае вынікі заняткаў, робіць адукацыйны працэс больш займальным і эмацыянальна афарбаваным.

У апошнія гады заняткі па МДГ увайшлі ў вучэбныя планы для слухачоў павышэння кваліфікацыі музычнага профілю Інбелкульта, на іх разглядаюцца пытанні тэорыі і практыкі МДГ. Асаблівы ўпор робіцца на метадычныя аспекты арганізацыі і правядзення гульняў. У якасці вучэбна-метадычнага дапаможніка выкарыстоўваецца манаграфія «Музычна-дыдактычныя гульні» [3], іншыя аўтарскія метадычныя матэрыялы [4—6].

Перш чым прыступаць да пытанняў практычнага асваення гульнёвых тэхналогій, слухачы засвойваюць базавыя паняцці тэорыі гульні, знаёмяцца з рознымі сістэмамі класіфікацыі гульняў. На занятках разглядаюцца пытанні філасофіі, гісторыі, педагогікі і псіхалогіі гульні, вызначаюцца яе функцыі, мэты і задачы. Гэта дазваляе глыбей усвядоміць важнасць выкарыстання МДГ у вучэбна-выхаваўчым працэсе, сістэмна і дыферэнцыравана падыходзіць да арганізацыі гульнёвай прасторы з рознымі катэгорыямі навучэнцаў.

На пачатковым этапе заняткаў па арганізацыі і правядзенню МДГ прапануюцца два напрамкі практычнай дзейнасці: адзін з іх заснаваны на выкарыстанні акустычных інструментаў, другі прадугледжвае зварот да камп'ютарных тэхналогій. На аснове распрацовак гульняў, размешчаных у метадычных матэрыялах, слухачам прапануецца ствараць уласныя гульні, максімальна адаптаваныя да рэальных умоў, з улікам інтарэсаў і ўзроўню развіцця навучэнцаў, спецыфікі канкрэтнага музычнага інструмента.

Напрыклад, гульня «Рэпетытар» прадугледжвае актыўную працу кароткачасовай памяці, выпрацоўку ўмення прайграваць толькі што пачутае. Прычым пачынаць неабходна з асваення рытму, бо такія заняткі можна праводзіць і без музычнага інструмента — дастаткова наяўнасці гучання пад ударамі рук прадметаў (корпуса інструмента, стала і інш.). Навучэнец або група навучэнцаў паўтараюць за настаўнікам прапанаваны рытмічны малюнак. Па меры авалодання музычным інструментам рытмічныя малюнкi паўтараюцца ўжо непасрэдна на ім, спачатку на адной ноце, пасля на некалькіх, паступова пераходзячы да паўтарэння невялікіх

музычных малюнкаў — фраз, прапаноў, перыядаў. Настаўнік павінен не толькі мець пэўную базу разнастайных рытмічных малюнкаў і музычных фрагментаў, але і пастаянна ствараць новыя, выкарыстоўваючы свае нарыхтоўкі альбо імправізацыі.

Мэтай гульні «Прабач, Моцарт» з'яўляецца ўсведамленне разнастайнасці шляхоў развіцця музычнай тэмы і мастацкага вобраза ў працэсе кампазітарскай творчасці. Сэнс гульні зводзіцца да пошуку асабістага працягу разгортвання музычнага фрагмента (пачатковыя матывы, фразы, сказы) з якога-небудзь вядомага твора. Кожны навучэнец прапануе свой варыянт.

Вельмі карысная і цікавая гульня «Вычарпай тэму», якая прызначана для фарміравання разумення важнасці назапашвання музычнай інфармацыі і ўмення ёю апэратыўна карыстацца. Пры яе дапамозе эфектыўна развіваюцца доўгачасовая музычная памяць, здольнасць падбіраць музыку па слыху. Гульня прадугледжвае наяўнасць двух удзельнікаў або дзвюх каманд сапернікаў. Кожнаму ўдзельніку або камандзе даецца тэма: напрыклад, транспарт, расліны, надвор'е, імёны і інш. Кожны з удзельнікаў па чарзе, без перапынкаў, выконвае па аднаму перыяду або куплету з твораў, песень, якія маюць дачыненне да заданай тэмы. Выйграе той, хто сыграе больш твораў, чыё выкананне будзе найбольш эмацыянальным і мастацкім.

Правядзенне дыдактычных гульняў з дапамогай камп'ютара выклікае найбольшую цікавасць у слухачоў як напрамак вучэбна-гульнёвай дзейнасці. Ён цесна звязаны з сацыякультурнымі і мастацкімі рэакцыямі нашага часу. Камп'ютар і гульня — гэта тыя атрыбуты, якія трывала ўвайшлі ў паўсядзённае жыццё кожнага. Выкарыстанне камп'ютарных і гульнёвых тэхналогій у адукацыйным працэсе сугучна сучаснаму развіццю адукацыі і ў поўнай меры адпавядае інтарэсам навучэнцаў.

З усёй разнастайнасці МДГ з выкарыстаннем камп'ютарных тэхналогій у дыдактычных мэтах можна вылучыць некалькі асноўных тыпаў:

- 1) гульні для культурна-адпачынкавай дзейнасці, забавы;
- 2) гульні для асваення розных элементаў музычнай мовы;
- 3) творчыя гульні.

Адрозніжым, што любая з вылучаных МДГ, незалежна ад прыналежнасці да таго ці іншага тыпу, носіць развіваючы характар і накіравана на засваенне музычных паняццяў і правілаў, развіццё тых ці іншых здольнасцей навучэнцаў.

Сярод гульняў першага тыпа (для забавы) найбольш папулярныя так званыя «стралялкі». Паражэнне цэлі ў гэтых гульнях прадугледжвае наяўнасць пэўных ведаў і ўменняў, сфарміраванасць канкрэтных музычных здольнасцей. Так, гульня з выкарыстаннем камп'ютарнай праграмы «Sheet Music Treble Clef and Bass Clef HN» накіравана на засваенне літарнага абзначэння нот. Вынік гульні залежыць не толькі ад ведання адпаведнасці той ці іншай літары пэўнай ноце, але і ад рэакцыі і дакладнасці прыцэлу ўдзельніка. Праводзіць гульнію можна на адным камп'ютары,

па чарзе на зададзены час. Калі кожны выконвае дзеянне на сваім камп'ютары, перамагае той, у каго хутчэй загучыць загадзя вызначаная музыка.

Выдатная «стралялка» для развіцця гукавысотнага і тэмбравага слыху «Pitch Invasion», якая ўманціравана ў камп'ютарную праграму «Band-in-a-Box». Іграючы, навучэнец бачыць аб'ект, які ляціць і выдае розныя па вышыні і тэмбравай афарбоўцы гукі. Націсканне на клавiшу віртуальнай клавiятуры, якая адпавядае ноце па гучанню, прыводзіць да паражэння аб'екта. Удзельніку налічваюцца балы. У праграме прадугледжаны розныя ўзроўні складанасці, магчымы выбар колькасці ўдзельнікаў.

Сярод мноства камп'ютарных гульнівых развіваючых праграм, прызначаных для асваення музычна-моўных катэгорый і кампанентаў музычнай мовы, праграма «EUROPE» займае, мабыць, лідзіруючае месца. 7 праграмных модуляў, а менавіта модулі інтэрвалаў, ладоў, акордаў, іх абарачэнняў, гарманічных функцый, мелодыі і рытму, дазваляюць мэтанакіравана асвойваць розныя элементы музычнай мовы, праводзіць заняткі ў форме практыкаванняў, трэнінгаў і музычна-дыдактычных гульніў. Механізм функцыянавання праграмы наступны: праграма выконвае музычнае заданне ў рамках абранага модуля. Удзельнік гульні павiнен вызначыць, што граецца. У выпадку дакладнага адказу яму налічваюцца балы. Распазнаць мелодыю можна шляхам націскання на адпаведныя клавiшы на віртуальнай фартэпiянай клавiятуры, напісання нот на нотных станах, клікання мышшу па адпаведнай назве прайграннага матэрыялу, праз аднаўленне мелодыі, якая прагучала на Midi-клавiятуры, далучанай да камп'ютара. У праграму ўманціраваны лічыльнікі набраных балаў, правільных і няправільных адказаў, што прыўносіць у заняткі дух спаборніцтваў. Пры арганізацыі і правядзенні турніраў з выкарыстаннем праграмы неабходна ведаць, што ў сістэме налічэння балаў маюцца свае асаблівасці. Колькасць балаў залежыць не толькі ад дакладнасці адказаў, але і ад спосабу ўводу інфармацыі. Напрыклад, пры прайграванні інтэрвалаў гарманічным спосабам балаў налічваецца больш, чым мелодычным; увод адказу на нотных станах дазваляе набраць больш балаў, чым увод з віртуальнай клавiятуры, і інш.

Цікавымі, развіваючымі і складанымі з усіх тыпаў МДГ з'яўляюцца творчыя гульні, якія прадугледжваюць сачыненне музыкі і імправізацыю. Трэба адзначыць, што арганізацыя і правядзенне падобных гульніў, асабліва з выкарыстаннем камп'ютарных тэхналогій, патрабуюць сур'ёзнай вучэбна-метадычнай, псіхалагічнай і мастацка-творчай падрыхтоўкі настаўніка. У першую чаргу, неабходны веды і ўпэўненае валоданне камп'ютарнай праграмай. Выбар гульні і музычнага матэрыялу для яе правядзення павiнны адпавядаць узроўню развіцця навучэнца і адносіцца да кола яго інтарэсаў. Уменне ствараць атмасферу творчасці ў ходзе заняткаў можна з поўным правам аднесці да сферы педагагічнага мастацтва. Радасць адкрыцця, пошук новых шляхоў развіцця музычнага матэрыялу, стварэнне новай гукавой рэальнасці могуць быць цікавымі і больш прывабнымі для юнага музыкі. У якасці метадычнага суправаджэння заняткаў рэкамендуецца метадычны дапаможнік «Методыка навучання музычнай імправізацыі» [2].

З мноства камп'ютарных праграм, пры дапамозе якіх можна праводзіць музычна-творчыя гульні, прапануем «Band-in-a-Box» і «ChordPulse», якія з'яўляюцца праграмамі аўтаматызаванай камп'ютарнай аранжыроўкі музыкі, з іх дапамогай магчыма хутка і лёгка ствараць музычныя фанаграмы-мінус. Авалоданне асновамі дадзеных камп'ютарных праграм на ўзроўні, які дазваляе самастойна ствараць музычныя фанаграмы са слухачамі павышэння кваліфікацыі ў Інбелкульце, адбываецца за адзін занятак.

Прывядзем прыклады некалькіх творчых МДГ з выкарыстаннем названых камп'ютарных праграм. Пачнем з гульні «Фунікулёр», яе мэта — развіццё навыкаў транспанавання. Закладзеная ў вышэйназваных праграмах магчымасць хуткай змены танальнасці для ўсёй музычнай фактуры канкрэтнай кампазіцыі або яе фрагмента дазваляе хутка мяняць танальнасці, пераходзіць з адной у другую. Фанаграма-мінус якой-небудзь вядомай песні, мелодыі можа быць падрыхтавана дома або створана на занятку. Танальнасць яе кожнага новага куплета змяняецца. Інтэрвал транспанавання можа быць зададзены любы: па прыступках гукараду, па квартаваквінтавым коле і інш. Пад створаную фанаграму спачатку можна іграць самае простае, напрыклад музычную тэму. Паступова задача ўскладняецца — пераходзім да імправізацыі на гэтую тэму. З кожнай зменай танальнасці ў імправізацыі з'яўляецца навізна. Вынікам творчай гульні з'яўляецца стварэнне новых музычных зместаў, форм і вобразаў. Таму пераможца ў ёй той, чые музіцыраванне было найбольш арыгінальным і мастацкім.

Гульня «Выпусці джына» накіравана на фарміраванне навыкаў імправізацыі на аснове зададзенай музычнай фанаграмы-мінус. У праграмах «Band-in-a-Box» ці «ChordPulse» адкрываем любы з дэма-файлаў і імправізуем пад акампанемент фанаграмы. Фанаграма, якая бы яна ні была багатая, цікавая, — гэта толькі падмурак, аснова для праявы мастацкасці. Вобразна кажучы — гэта «бутэлка, у якой знаходзіцца джын». «Выпусціць джына» — значыць сыграць імправізацыю асабліва ярка.

Спецыфіка гульні «Вырвацца з кола» складаецца з пошуку новых мастацкіх рашэнняў на фоне асцінатнага музычнага фрагмента, які гучыць манатонна. Дадзены фрагмент ствараецца на аснове нескладанай гарманічнай паслядоўнасці з чатырох ці васьмі тактаў. Задача навучэнцаў: у працэсе творчага музіцыравання пад акампанемент шматкратнага паўтору фрагмента фанаграмы па чарзе ўносіць новыя, свежыя фарбы ў музычны тэкст. Адчуванне кругавога руху дасягаецца за кошт наўмысна назойлівага паўтору рэфрэну. Перамагае той, хто ў прапанаванай імправізацыі найбольш вызначыўся творчымі знаходкамі, чые выкананне было мастацкім, арганічна спалучалася ўвесь час з музычнай фанаграмай.

Гульня «Стылі-цілі» прызначана для вывучэння і асваення выразных магчымасцей і музычна-моўных асаблівасцей розных стыляў. Разгортванне гарманічнага плана пачутай фанаграмы адлюстроўваецца на маніторы. Дадзеная акалічнасць дазваляе імправізатару прадбачыць далейшы ход развіцця падзей, зазірнуць наперад. Удзельнікі гульні па чарзе імправізуюць на адну і тую ж гармонію, але ў роз-

ных стылях. Чаргаванне стыляў як галоўная ўмова гульні патрабуе сур'эзнага вывучэння іх асаблівасцей, ведання спецыфікі. Заняткі і музычныя гульні па імправізацыі ў розных стылях вельмі карысныя для мастацка-творчага і пазнавальнага развіцця навучэнцаў. Аднак праводзіць іх можна толькі з навучэнцамі, здольнымі да музычнай творчасці.

Даследаванні і распрацоўкі сучасных навукоўцаў, наш асабісты вопыт сведчаць аб тым, што МДГ, незалежна ад узросту і вопыту навучэнцаў, з'яўляюцца інструментам стварэння эмацыянальна насычанай атмасферы ў класе, сродкам павышэння эфектыўнасці мастацка-творчага развіцця асобы. Іх уключэнне ў структуру вучэбных заняткаў надае працэсу навучання новы імпульс, сугучны сучасным мастацка-адукацыйным тэндэнцыям.

Спіс выкарыстаных крыніц

1. *Глубоченко, В. М.* Белорусский национальный компонент на учебных занятиях со слушателями повышения квалификации музыкального профиля / В.М. Глубоченко // Культура Беларуси: рэаліі сучаснасці : Нацыянальная культура ў зменлівым свеце : матэрыялы IV Міжнар. завоч. навук.-практ. канф. (Мінск, 24 снежня 2015 г.) / ДУА «Інстытут культуры Беларусі»; рэдкал.: І.Б. Лапцёнак [і інш.]. — Мінск : Інстытут культуры Беларусі, 2015. — 295 с. — С. 247—249.
2. *Глубоченко, В.М.* Методика обучения музыкальной импровизации / В.М. Глубоченко. — Минск, 2014. — 152 с.
3. *Глубоченко, В.М.* Музыкально-дидактические игры / В.М. Глубоченко. — Минск, 2012.
4. *Глубоченко, В.* Музыкально-дидактические игры : теоретический и практический аспекты / В. Глубоченко // Музычнае і тэатральнае мастацтва : праблемы выкладання. — Мінск, 2012. — № 1. — С. 24—30.
5. *Глубоченко, В.* Музыкально-дидактические игры : теоретический и практический аспекты / В. Глубоченко // Музычнае і тэатральнае мастацтва : праблемы выкладання. — Мінск, 2012. — № 2. — С. 27—33.
6. *Глубоченко, В.* Музыкально-дидактические игры : метод. пособие / В. Глубоченко. — Минск : Институт культуры Беларуси, 2013. — 98 с.