

УДК 372.8:78(316:37.022)

СОЦІО-ІГРОВІ МЕТОДИ ЯК СПОСІБ ПРОВОДИ УРОКИ МУЗИКИ ЦІКАВО

Оксана Куцан,
учитель-методист, гімназія № 261, (м. Київ)

У статті висвітлено форми організації навчання, що ґрунтуються на взаємодії учнів у мікроколективах, а також взаємодії мікрогруп через гру. Автор пропонує приклади завдань, адаптованих до уроків музики.

Ключові слова: соціо-ігровий метод, соціо-ігрові завдання, урок музики.

Усі радощі швидкоплинні, і тільки одна нам доступна, якщо ми пізнаємо її, – радість учнівства.

С. Соловейчик

Використання ігрової діяльності на уроках – ідея не нова. Найкращим прикладом ефективного навчання через гру є народна педагогіка, яка є безцінною скарбницею методів і прийомів для розвитку, навчання та виховання дітей усіх вікових груп. Дитяча гра спрямовується на пізнання соціокультурних явищ, імітує й відтворює дії дорослих, стосунки між ними, є одним із засобів фізичного, розумового, морального, естетичного виховання дітей.

Соціо-ігровий метод, розвиваючи гру дидактичну, відкрив шлях до отримання якісно нових результатів, а саме – показав можливість поряд із навчанням формувати навички групової соціалізації учнів.

Соціо-ігрова педагогіка сформувалася в "новітній" педагогіці в період пошуку нових ефективних форм та методів навчання наприкінці 80-х років минулого століття як нова форма організації навчання, яка ґрунтується на взаємодії учнів у мікроколективах, а також взаємодії мікрогруп між собою через гру. Основою для створення соціо-ігрових підходів слугували методики навчання дітей у початковій школі: навчання читання та письма (Є.Є. Шулешко, О.Г. Самсонова), математики (Л.К. Філякіна), російської мови (В.М. Протопопов, Є.Є. Шулешко, О.Г. Самсонова, Л.К. Філякіна). Основним результатом пошуків того періоду стало досягнення особливої психологічної атмосфери уроку, яка забезпечувалася специфічним ставленням учителя до навчання дітей як до "вираження ними себе в образі самовизначеної дійової особи". З 1973 р. до неформальної дослідницької групи педагогів, очолюваної Є.Є. Шулешко, приєдналися О.П. Єршова і В.М. Букатов, що займалися проблемою використання режисерських ідей

П.М. Єршова (батька О.П.Єршової) як у дитячій театральній, так і в загальній педагогіці.

Сутність методів соціо-ігрової педагогіки полягає в тому, що:

мету навчання автори вбачають не лише в засвоєнні знань, а й у напрацюванні дітьми активних форм життєдіяльності, у пізнанні й утвердженні учнями їх власної особистості;

завдання досягаються шляхом організації уроку як гри- "життя" між мікрогрупами (малими соціумами – звідси і термін "соціо-ігрова");

виконується принцип зняття блоку тілесної несвободи (учням дається можливість на уроці рухатися);

встановлюється принцип рівноправності дорослого та дитини (педагог має бути захоплений процесом навчання, готовий з усіма сміятися, засмучуватися, хвилюватися, домилятися, "вилітати" з гри, виправлятися);

роль педагога-судді змінюється на роль педагога-порадника;

дотримується принцип використання дитиною знань, накопичених минулим життєвим досвідом, і захоочення такого способу навчання вчителем;

будь-які дитячі завдання – обговорити, прочитати, порухувати, визначити, виявити, запам'ятати тощо – виконуються в атмосфері взаєморозуміння; наперед обумовлюється "право" на помилку та "обов'язок" чути і бачити все, що відбувається навколо (краще дати дитині право на помилку, ніж заглушити активність страхом помилки);

гасло цієї педагогіки: "Ми не вчимо, а налагоджуємо ситуації, коли їх учасникам хочеться довіряти один одному і своєму власному досвіду, в результаті чого виникає

ефект добровільного навчання, тренування й настанови".

Соціо-ігрова педагогіка, безумовно, є педагогікою нового типу, оскільки розвиває й утворює ідеї переходу від **педагогіки вимог** до **педагогіки стосунків**, учить учителя сприймати учнів не як **об'єкт**, а як **суб'єкт навчання й виховання**.

Деякі вчителі відверто зізнаються, що побоюються тих ситуацій, коли те або інше ігрове завдання несподівано перетворює урок на безтурботну розвагу. Справді, такий перебіг уроку можливий. Для недопущення подібної ситуації автори радять, плануючи та відбираючи методи, спиратися на принцип **"трьох китів" театральної режисури**: 1) зміна темпу й ритму; 2) зміна лідерства; 3) зміна мізансцен.

Урок не можна вважати соціо-ігровим, якщо в ньому діти не рухалися, не переміщувалися по класу, якщо на уроці не було двох-трьох змін у мізансценах, у ролях, у видах діяльності (тобто щоразу інші учні повинні бути в центрі уваги класу, їхня робота має бути варіативною, різноманітною: кожна група по-різному презентує свої виступи на задану тему, групи отримують різні завдання), якщо по ходу уроку діти не об'єднувалися в групи, якщо групи не вступали між собою у взаємодію, а спілкувалися лише через учителя. Ігрова атмосфера сприяє діловому налаштуванню класу за умови поєднання на уроці всіх "трьох китів", що стає запорукою ефективності соціо-ігрового стилю навчання, в якому гра та дидактичні прийоми поєднуються, переплітаються і стають різними сторонами одного цілого.

В.Букатов та О.Єршова пропонують учителям-практикам значну кількість різноманітних ігрових завдань для використання в навчальному процесі. Усі вони зібрані в "Хрестоматії ігрових прийомів навчання" [1]. Усі ігри в ній автори розділили на кілька груп.

Перша група завдань спрямована на соціо-ігрове прилучення до справ. Вони допомагають вибудувати ділові стосунки вчителя з класом і учнів один з одним. "Кожен у свій час і кожен на своєму місці, кожен після когось і перед кимось" – ці "нехитрі" ігрові правила, запозичені з театральної педагогіки та дитячих народних ігор, ефективно поєднуються в роботі над будь-яким навчальним матеріалом.

Матеріали другого розділу об'єднуються тим, що вони швидко викликають азарт та передбачають жартівливий виграш. У них переважає механізм діяльного відпочинку та психологічної розрядки. Такі ігри-завдання допомагають і учням, і викладачам позбавитися формалістики, нудьги й гірких хвилин відчаю. Вони можуть стати "місточками", по яких діти будуть переходити від одного виду діяльності до іншого, наприклад, від то-

го, що дуже сподобалося, до того, що спочатку здається менш привабливим. Можуть допомогти вони й у дозованій трудомісткій роботі, і в знятті ситуації тривалого очікування.

У третьому розділі наводяться завдання для творчої самореалізації, які передбачають художньо-виконавський результат. Ці завдання є досить привабливими для дітей з яскраво вираженими мистецькими здібностями. Проте використання їх у роботі з "менш обдарованими" (з мистецького погляду) дітьми також сприяє загальному розвитку таких учнів, що демонструє доцільність художньо-естетичного виховання.

У збірці розміщено 124 ігрові завдання-вправи та психолого-педагогічний коментар до них. Не кожне завдання підходить до конкретних умов. Багато завдань вимагають простору для пересування, і вчителю потрібно адаптувати їх до умов шкільних кімнат. Оскільки в ході уроку нормою є зміна місця заняття, перехід від малого об'єму (клас, кабінет) до великого (зал, вестибюль, шкільний двір) і назад, то вчителю доводиться освоювати режисерське вміння змінювати мізансцени, добиватися оптимального темпоритму уроку. Проте автори не закликають до точного копіювання інструкцій та змісту ігор, а переконують послідовників більше довіряти власному педагогічному й життєвому досвіду, орієнтуватися на створення в учнів відчуття повноти життя, радості спілкування в навчанні. Отже, кожен учитель може використовувати те, що вважає найбільш доцільним, корисним, і протягом своєї викладацької діяльності кристалізувати власний авторський стиль ведення уроку. Нижче пропонуємо ігрові завдання, адаптовані до уроків музики.

Уроки музичного мистецтва, окрім багатьох функцій, покликані виконувати ще й розвантажувальну, що позитивно впливає на розумову діяльність учнів, їхній фізичний та психічний стан. За таких умов позитивна, творча, невимушена атмосфера є неодмінною складовою уроку. В реальному житті учні, які привчені до іншого стереотипу навчання, а саме – до контролюючої, повчальної та авторитарної ролі вчителя, до "серйозного" підходу до вивчення предмета – демонструють повну неспроможність працювати в умовах вільної творчості, сприймають урок як розвагу, а предмет музики – як щось малозначуще та другорядне. Відсутність обов'язкових письмових вправ, роботи з підручником, трудомістких домашніх завдань дають можливість дітям почуватися вільно і сприяють їх хибним уявленням про "свободу" на уроці. Слухання музики, хоровий спів у сприйнятті учнів – це не "серйозна" робота, отже, можна не докладати особливих зусиль для її виконання. Подібні види діяльності, де формується колективна

відповідальність за кінцевий результат (як у вокально-хоровій роботі), або де колективна увага як складова загальної культури учнів має вирішальне значення (як під час слухання музики) практично не задіяні під час вивчення інших предметів, тому вчителю музики доводиться працювати в цьому напрямку самотужки.

Щоб підвищити "статус" уроку музики, учитель змушений використовувати атрибутику інших, "серйозних", предметів: вести записи в зошитах, учити напам'ять пісні та прослуховувати спів кожної дитини окремо (це нагадує перевірку вивчених віршів на уроках літератури, що дітям зрозуміло), давати письмові відповіді на запитання тощо. Усі ці методи допомагають залучити учнів до звичної для них роботи, тримати дисципліну під час уроку, але призводять до того, що урок музики перетворюється на звичайний навчальний урок, не залишаючи місця для творчості, імпровізації, артистизму, втрачає своє особливе емоційне забарвлення та творчу атмосферу. Ось тут на допомогу приходять прийоми соціо-ігрової педагогіки.

Освоєння прийомів соціо-ігрової педагогіки – шлях трудомісткий, який вимагає часу для пошуку оптимальних методів та відбору найдоцільніших завдань під час вивчення тієї чи іншої теми, але практика показує, що він веде до засвоєння матеріалу на якісно іншому рівні, а також виробляє особливий стиль взаємин учителя з учнями. Якщо в процес навчання музики з певною періодичністю вводяться соціо-ігрові прийоми, то уроки перестають бути формальними. Учні здобувають навички конструктивного застосування інформації, отриманої раніше, розвиваються в напрямку осмисленого керування своєю поведінкою. Змінюється сама атмосфера спілкування, діти "оживають", у них з'являється мотивація до засвоєння нової інформації. Таким чином, уроки музики набувають свого первісного значення – прищеплювати учням смак до мистецької діяльності, до творчості, розвивати навички культурного спілкування, збалансовувати психіку учнів та дарувати їм хвилини щастя й радості від спілкування з прекрасним.

Оволодіння ігровими можливостями навчання краще починати з рухових завдань. Нескладні рухи – присідання, плескання в долоні, робота руками тощо – цінні тим, що знімають блокаду статичної пози.

Ігрові естафети-розминки

Найпростіша естафета: учні по ланцюжку встають і сідають в єдиному ритмі: як тільки сів попередній – встав наступний. Порядок вставання можна міняти – по рядах, від парти до парти, зміійкою, через дві людини, одночасно по одному з кожного ряду (подвійна естафета), за алфавітом.

Режисерський коментар. Головне в завданні – не підштовхувати наступного ліктем, не викрикувати його ім'я, одне слово, не втручатися в роботу іншої людини. Якщо ж це сталося, учителю нічого не залишається, як зупинити естафету (домовленість – над усе!) і почати її заново. Вставання можна замінити передачею оплеску.

Адаптація. Якщо виконувати це завдання під музику, то в учнів тренується ще й відчуття пульсу в музиці та вміння рухатися "в такт". Для полегшення завдання та уникнення травм школярі-виконавці можуть виконувати його, стоячи в ряд перед класом і присідаючи в такт. При цьому діти-глядачі мають можливість бачити "помилки" вочевидь, що також сприяє їх усвідомленню почуття єдиного ритму.

Руки-ноги

На одне плескання учителя клас піднімає руки, на два – встає. Якщо руки вже підняті, то на одне плескання їх потрібно опустити (відповідно – коли діти вже стоять, то на два оплески вони повинні сісти). Змінюючи послідовність і темп ударів, учитель намагається збити учнів з пантелику, тренуючи їхню увагу й злагодженість рухів.

Режисерський коментар. Вправа дуже ефективно концентрує увагу, відчутно мобілізує кожного з учасників. Справляється той, хто здатен чітко підкорятися простим командам, не піддався спокусі повторювати рухи сусідів, які можуть бути неправильними. Умови радимо пояснювати лаконічно: "Одне плескання – команда рукам: їх треба підняти або опустити; два оплески – команда для ніг: потрібно встати або сісти", – після чого вчитель тут же подає сигнали. Миттєве включення учнів у вправу змушує їх у процесі усвідомлювати завдання, покладаючись на свою кмітливість і винахідливість. Після декількох повторів більшість учнів уже добре орієнтується в завданні й із задоволенням його виконують, попри швидку зміну оплесків-команд. "Руки-ноги" можна виконувати, поділивши клас на дві команди: одна працює, інша судить.

Адаптація. Цю вправу можна виконувати як перевірку готовності класу до складніших колективних завдань. У молодшій школі, наприклад, учитель звертається: "А зараз перевіримо, чи всі учні добре мене чують". Після цієї вправи увага учнів активізується й можна переходити до тих видів роботи, які вимагають більшої концентрації, наприклад, запам'ятати новий складний текст пісні тощо.

Хто мене чує-є-є-є...

У класі стоїть галас. Робочий або неробочий – у даному випадку не настільки важливо, а важливо те, що вчителю зараз потрібно включитися зі своєю ініціати-

вою. Не намагаючись перекинути шум, а навпаки, дуже тихо, собі під ніс учитель бубонить: "Хто мене чує-є-є... підніміть праву руку". Деякі учні напевно насторожуються. Учитель продовжує: "Хто мене чує-є-є... підніміть обидві руки". У повітря піднімається кілька пар рук. "Хто мене чує-є-є... – так само тихо, злегка розтягуючи ударні голосні, бубонить він, – плесніть у долоні два рази". Лунають оплески, які насторожують навіть тих, кого і гучним голосом не відразу дозвешся. "Хто мене чує-є-є... встаньте". Встають уже всі. В аудиторії ідеальна тиша: муха пролетить – чути буде. "Хто мене чує-є-є... сядьте. Увага на мене!" Усі сідають. Трохи підвищивши голос (але не напружуючи його), учитель продовжує урок.

Режисерський коментар. Наведений прийом був апробований у роботі з усіма віковими групами, починаючи з п'ятирічних дітей старших груп дитячого садка, але найбільш ефективний він на уроках зі старшокласниками.

Адаптація. Вправа стала незамінною в ситуації, коли діти, збуджені емоціями від співу або прослуховування, просто галасують і перекидають цей шум неможливо (і чи варто?). Типова ситуація після уроку музики в початковій школі, а дітей, буває, потрібно ще відвести до класу тихим коридором...

Дружне відлуння

Умова: клас відповідає на оплеск ведучого (вчителя або однокласника) дружньо луною. Наприклад, на один оплеск учителя клас зазвичай відгукується рикошетом оплесків. Оплеск виходить дружнім тільки в тому разі, коли всі присутні не "закриті" в собі, а "відкриті" для роботи з іншими. Тоді справді у відповідь на оплеск ведучого лунає пружний, без рикошету, оплеск усього класу. Ведучий може задавати серію ударів, міняючи їх кількість і ритмічний малюнок. Оплески можуть бути замінені клацанням, чечіткою або навіть виголошенням якихось слів (наприклад, вигуків або слів-винятків із правил на уроці мови).

Варіант "Дружне відлуння по половинках". Клас ділиться на дві частини (подумки проведіть ризик вперек рядів, щоб розділити клас навпіл, або вздовж середнього ряду – ось і дві команди). Одна половина – сидить, інша – працює луною. Учителю ж головне – швидко міняти ролі між командами. Тоді темп вправи-розминки трансформується в ритм. Часу на подібний варіант іде не більше однієї хвилини (при 4–5-кратній зміні ролей), а зарядки бадьорості вистачає надовго.

Режисерський коментар. Варіанти "Відлуння" можна використовувати на різних предметах і в різні моменти уроку. Але подібні зарядки-розминки повинні бути короткими, інакше ігровий характер непомітно для

педагога (але помітно для дітей) перетвориться на свою протилежність – педагогічну муштру.

Адаптація. Подібний прийом часто використовується на уроках музики як ритмічна вправа. Учителю неважко вдається добитися злагодженості за допомогою диригентського жесту. Але соціо-ігровий характер завдання полягає саме в тому, щоб учні синхронізували свою увагу без диригування! Краще буде, якщо учитель доручить роль ведучого комусь із учнів і не допомагатиме групі під час виконання завдання.

А якщо зобразити на дошці кілька ритмічних малюнків, вибрати ведучих, які будуть по черзі "подавати" їх своїй команді, то можна отримати імпровізовану ритмічну г'єску, щоправда, вправа набуде швидше дидактичного, ніж соціо-ігрового характеру, але головне – навички та задоволення, отримані в процесі її виконання, гарантуються.

Як варіант, можна вигукувати терміни, які вчитель хоче "вбити в голови", наприклад, повні імена композиторів: Йоганн Себастьян Бах, Вольфганг Амадей Моцарт, Сергій Прокоф'єв, або назви засобів музичної виразності: тембр, динаміка, регістр тощо.

"Класна" одностаїність

Одразу всьому класу або тільки одному ряду (одній групі) дається час, за який діти повинні зібратися і без будь-яких команд з будь-якого боку одночасно плеснути в долоні, а через певну паузу (наприклад, три секунди) знову плеснути. Оплески можна замінити поклоном у пояс, підняттям рук або підстрибуванням.

Режисерський коментар. Ефективність вправи може бути різною. Головне – не втратити азарту. Тільки в цьому випадку стає цінною одночасність виконання – коли немає рикошету в оплесках або різнобою в рухах. Навчитися робити щось одночасно з іншими, працювати спільно, підкоряючись загальному ритму, – важлива навичка для школяра. Тренування в одностаїності, на перший погляд, пригнічує сміливість бути самотійним. Якби не гра – так воно і сталося б! В ігровій реальності подібне тренування якраз і готує до справжньої сміливості й самотності.

Адаптація. Ця вправа є ускладненим продовженням попередньої, тому її можна пропонувати тільки після того, як учні навчаться працювати "луною". Тут диригентський жест навіть не передбачається, а працює ініціатива самих дітей у напрямку, як "відчути" бажану одностаїність.

Чарівна паличка

"Чарівна паличка" (ручка, олівець, лінійка і т. ін.) передається по класу в довільному порядку. Передача палички з рук у руки супроводжується промовою на за-

здадзегідь задану тему. Наприклад, той, що передає, називає на уроці математики: будь-яке число, хто ж приймає – число на 2 (3, 4) одиниці більше (менше); на уроці мови: іменник – прикметник (дієслово) до нього; на уроці літератури: назву казки, оповідання, повісті – одного з персонажів цього твору; на уроці хімії: речовину – її характеристику (органічна – неорганічна, метал – неметал); на уроці історії: прізвище історичного діяча – ім'я (або країну, або дати життя). Якщо той, хто отримав паличку, не відповів, паличка повертається у вихідне положення й повторно "іде" до того ж співрозмовника або змінює "адресу".

Адаптація. На уроці музики можна називати ім'я композитора – країну (національність) або його твір; засіб музичної виразності – його характеристику. Наприклад: динаміка – голосна, тиха, кресендо тощо; темп – швидкий, помірний, шалений; мелодія – плавна, ритмічна, протяжна тощо. Можна вибрати якусь одну тему, а можна домовитися, що пари слів повинні скласти довільний асоціативний ряд: Бах – поліфонія, орган, "Жарт"; симфонія – оркестр, розробка, Бетховен.

Зібрати фразу

Діти на аркуші паперу досить крупно й розбірливо записують будь-яке правило, визначення, фразу й розрізають цей аркуш на кілька відрізків, а потім знову складають цю фразу. Наприклад: "Жанр симфонії остаточно сформувався у творчості композиторів Гайдна, Моцарта й Бетховена". Аркуш можна розрізати на окремі слова, на частини слів.

Введення рухового елемента. Гравці беруть у руки по одному відрізьку з частиною фрази й шикуються в потрібному порядку.

Адаптація. Фразу може заготовувати вчитель, а можна дати завдання учням самим сформулювати її як відповідь на поставлене запитання. Якщо поділити клас на декілька груп, то фрази може писати одна група для іншої. Можна виконувати шиккування за принципом "хто швидше", і тоді дидактична мета й соціо-ігрові навички будуть поєднуватися.

Сила-силенна слів

Будь-яка робота під час закріплення вивченого матеріалу може проводитися в такий спосіб. Учні об'єднуються в кілька команд. Після того, як усі зайняли свої місця, учитель вивішує на дошці заздалегідь підготовлений плакат, на якому різними кольорами великим і дрібним (але помітним здалеку) шрифтом "уздовж" і "впоперек" написано десять – п'ятнадцять слів. Після закінчення заздалегідь обумовленого часу (сорока секунд або хвилини) плакат знімається, а команди записують усі слова, які запам'яталися. Потім команди

обмінюються своїми записами для перевірки. Командам бажано домовитися вносити виправлення в чужі записи ручкою іншого кольору. Перевірляники виправляють помилки, описки і вписують "не побачені" іншою командою слова, після чого кожен учень перевіряючої команди ставить свій підпис. Перевірені аркуші повертаються попередній команді для перевірки перевіряючих. Оригінальний плакат учитель знову вивішує на дошку для звірки та з'ясування можливих непорозумінь. Після цього визначаються переможці. Виграють ті команди, в чій записі виявилось найменше помилок та пропущених слів.

Плакати для завдання "Сила-силенна слів" можуть виготовляти й самі учні під час уроку. Для цього кожна команда тягне жереб – білет із зазначенням тієї чи іншої теми, далі за 5-8 хвилин готує свій плакат, шукаючи потрібні слова в підручниках і словниках. Коли все готово, команди покидають свої місця, залишаючи там виготовлені плакати, і на одну-дві хвилини обступають плакат іншої команди, запам'ятовуючи все, що на ньому написано. А повернувшись після сигналу на своє місце, записують побачене, враховуючи думку всіх членів команди. Перевірка записів може проводитися так само, як і в основному варіанті завдання. Гру "Сила-силенна слів" можна використовувати як для закріплення пройденого, так і для вивчення нового матеріалу.

Адаптація. Після вивчення будови Сонатного алегро це завдання можна виконати в два етапи.

I етап. На плакаті написати слова: *симфонія, експозиція, розробка, реприза, головна тема, побічна тема, кода, Гайдн, Моцарт, Бетховен, Відень, № 5, № 40, оркестр, композитори, Егмонт, Прощальна.*

II етап. Після того, як команди перевіряють точність записаних слів, дати наступне завдання: записати всі слова по групах, виділивши в кожній групі головне слово-заголовок, та пояснити, як вони пов'язані. Перевірку виконати так, як і на попередньому етапі.

Розрізані фрази з дитячих віршів

Для розминки вчитель заздалегідь підбирає два або чотири віршованих рядки й записує на картках по одному-два слова з фрази. Біля дошки група учнів розбирає картки. Порадившись, діти стають один за одним так, щоб під час декламування кожним учасником слів, які йому випали, вийшло цілісне звучання фрази з вірша. Наприклад: "(І)жачок-хитрячок) (із голок і шпичок) (пошив собі) (піджачок). (І у тому піджачку) (він гуляє) (по садку), (натикає на голки) (груші), (яблука), (сливки) (і до себе) (на обід) (він) (скликає) (цілий рід)" (П.Воронько) – задіяно 16 учнів. Або: "(Три кролики) (на роликах) (не кролики) – (королики). (Чи ж зможе і корова) (купить) (кролячі ролики) (і стать) (як кролик-ролер?)" (Л.Мовчун)

– задіяно 9 учнів. Коли учні вважають, що їхня робота завершена, вони промовляють фразу, інша група (команда) судить за критеріями: наскільки складена фраза прозвучала однотайно, зримовано та наскільки злагоджено учні виголосили її (в легкому варіанті – виголосили хором, у складному – кожен учень вимовляє тільки своє слово, але так, щоб загальна злагожденість не порушувалася). Вищу оцінку отримує та команда, у виконанні якої вимовлені слова звучать плавно, ніби їх вимовляє одна людина. Злагожденість вважається хорошою, коли складена фраза звучить ніби на одному диханні й слухачі не помічають пауз між словами.

Варіант: учням дають одразу кілька наборів карток, щоб вистачило всім. Набори відрізняються кольором. Учні спочатку об'єднуються в команди за кольором карток, потім складають свою віршовану фразу й тренуються в її злагодженому декламуванні. Далі команди по черзі читають і оцінюють роботу команд.

Коментар від авторів. Звертаємо увагу вчителів середніх і старших класів, що підліткам і старшокласникам і на географії, і на фізиці, і на хімії дуже корисно – для розминки мислення – вибудовувати фразу саме з дитячих, простеньких (але учням не відомих) віршиків. Звичайно, читання невибагливого віршика нескладно замінити читанням розрізаного визначення, правила, рівняння (*див. завдання "Зібрати фразу"*). Але тоді завдання вже не буде ігровою розминкою. Корисно поєднувати у своїй роботі використання власне навчальних ігрових прийомів з ігровою розминкою, в якій навчальний момент переміщується на периферію, а ігровий – у центр уваги (і учня, і вчителя). Слід пам'ятати, що для деяких учнів саме "периферійне" навчання є найбільш комфортним і результативним.

Адаптація. Дуже легко замінити декламування віршика на виконання пісні "по ланцюжку", як це часто застосовують у методиці роботи з пісенним матеріалом. Але все ж не варто цього робити, зважаючи, що користь від злагодженого хорового або "ланцюгового" декламування теж велика, а учні зайвий раз спробують себе в колективній "хоровій декламації" без побоювань проспівати фальшиво (співати все ж важче, ніж декламувати). Якщо ж використати це завдання в класі, де набере необхідна для виконання кількість "співучих" учасників, то воно може мати успіх не лише як ігрова розминка, а також як чудова навчальна гра для формування ансамблевого звучання.

Наступні два завдання належать до третьої групи завдань із "Хрестоматії ігрових прийомів", оскільки передбачають художньо-виконавський результат. Кожен учасник-виконавець отримує можливість створити естетично привабливий приклад акторства, письменництва тощо, який може стати стимулом для індивідуального й загаль-

ного розвитку кожного глядача. Діти, які мають яскраво виражені артистичні здібності, стають "наочним прикладом" для тих, хто від природи не володіє такими навичками, проте може скопіювати своїх товаришів і використати свій шанс для подальшого художнього розвитку.

Одне й те ж по-різному

Якусь одну дію – підняти руку, сидіти, йти і т. ін. – пропонується робити по-різному. Наприклад, підняти руку: а) коли хочеш, щоб тебе викликали; б) коли не хочеш. Або сидіти: а) біля телевізора; б) біля шахової дошки; в) на уроці; г) на концерті; д) в транспорті і т. ін. Варіанти вигадують самі діти.

Адаптація. Гру можна провести так: змагаються по дві команди. Учитель пропонує кілька дій, які учні будуть відтворювати – ходити, сидіти, розмахувати руками, слухати, – пише їх на білетах і складає в торбинку. Команди тягнуть білети. Потім команди радяться, записують на аркушиках свої варіанти дії та визначають, хто яку дію буде показувати. Далі починається демонстрація дій, команди виступають по черзі. Інші діти в класі є глядачами. Їх роль – оцінювати, наскільки точно, "по-справжньому" були показані дії. Виграє та команда, чий показ був останнім. Глядачі обговорюють найбільш вдалі виступи та висловлюють побажання тим, хто показував не дуже перекожливо. Потім змагатися виходить наступна пара команд.

Ця гра може бути ілюстрацією до уроків, де мова йтиме про музику різних стилів. На її прикладі можна наочно показати учням, як музика відтворює навколишній світ, і підвести їх до думки, що композитори лише "переливають" у звуки відчуття, які вони отримують від життя.

Тоді гру можна провести за іншим варіантом. Після того як учні отримають досвід різних тілесних відчуттів у поєднанні з різними емоціями (у грі "Одне й те ж по-різному"), пропонуємо наступне завдання:

1) Прослухати музичні твори: Л.Боккеріні "Менует"; П.Чайковський "Концерт для ф-но з оркестром", І ч. (гол. партія); Г.Свиридов "Час, вперед!".

2) Визначити для кожного твору наступні характеристики рухів: плавний, поривчастий, граційний, витончений, вільний, технічний, шалений, широкий, грайливий.

3) Після того як команди зачитують свої групи слів (Л.Боккеріні "Менует" – рухи граційні, грайливі, витончені; П.Чайковський "Концерт" – рухи широкі, вільні, плавні і т. ін.), запропонувати учням знайти рухи, які б відповідали музиці й вибраним до неї характеристикам, та виконати їх під музику.

Підсумком роботи буде висновок учнів, що музика різних епох закарбувала світовідчуття людей свого часу та несе цю інформацію наступним поколінням. Рухи на-

шого тіла допомагають нам відчути, як почувалися люди різних епох.

Задані обставини

Зміст завдання полягає в тому, щоб відтворити в руках, тобто зіграти, те, що задає ведучий: "дощ", "холодно", "зрадів". Групи учнів обговорюють, готують і показують задане поняття.

Варіантом завдання може бути "**Задана поза**", коли одна група "загадує" застиглу позу, а інші повинні знайти пояснення саме такому положенню тіла. Наприклад: положення сидячи навколішки з простягнутими розкритими долонями – хтось простягає їжу якійсь тваринці, або ловить м'яча, що котиться, або робить зарядку. Для більшої "театральності" вправи можна запропонувати зіграти етюд, який або почати, або закінчити заданою позою.

Адаптація. На уроці музики можна саму музику використати як "задану обставину" та створити певний образ, що відповідає би характеру вибраної музики. Наприклад, вивчаючи жанр прелюдії, зокрема прелюдії Шопена, на підсумок теми пропонується гра.

Варіант I. Після поділу на групи діти придумують назву до визначеної прелюдії (кожна група – свою), а потім демонструють її під музику у вигляді коротенького етюду, який закінчується застиглою позою. Так, слухаючи Прелюдію № 4, діти дали такі назви: "Прощання", "Осінній сум", "Побачення – відмова", "Один". Відповідні акторські етюди можуть показати лише ті класи, які мають певний досвід подібної акторської роботи. Цей досвід можна набувати, виконуючи простіші завдання із серії "Заданих обставин". Якщо ж діти не готові до подібної акторської діяльності, можна запропонувати їм інший варіант гри.

Варіант II. Прослухавши музику, дати їй назву, а потім записати словами коротеньку замальовку, в якій обов'язково вказати: хто (що), де, з яким настроєм, що робить, – підсумок. Наприклад, назва музики "Осінній сум": "Серед чарівних осінніх дерев, посередині галявици стоїть берізка. Вітерець гойдає її пожовклі віти, мрячить дрібний дощик. Сумна виходить картина. Прийшла справжня осінь". Або назва музики "Один": "Холодно. Сірий дощ. По вулиці йде Він, ні на кого не дивлячись, не зважаючи на дощ. Він відчуває себе самотнім".

Читати ці замальовки (одному представнику від групи чи всім по черзі) треба теж під музику, створюючи відповідний образ інтонацією голосу. Критерієм оцінки такої роботи можна вважати відповідність словесного, пластичного образу характеру музики, переконливість акторської роботи.

Підбиваючи підсумок знайомства з соціо-ігровою педагогікою, звертаємо увагу на те, яку роль автори

відводять саме особистості вчителя. Зазвичай вважається, що до методики потрібно ставитися як до якоїсь верхньої "планки", що змушує її послідовників "тягнутися" вгору. Але при такому ставленні методика може обмежувати особистісно-професійне зростання вчителів-послідовників, тоді як соціо-ігрова педагогіка обстоює реабілітацію методичної самостійності вчителя.

Один із педагогічних парадоксів полягає в тому, що чим більш продуманою, розумною є методика, тим бездумніше змушений працювати за нею вчитель. Соціо-ігрові підходи досить ефективно допомагають практикам цей парадокс долати. Будь-яка соціо-ігрова технологія, методика, прийом – це лише нижня "планка", лише "ґрунт" для його особистих методичних пошуків та особистісного розквіту.

Не секрет, що вчителів-практиків утомлює досить часто нав'язування всіляких педагогічних інновацій. Адже коли вчитель змушений свій педагогічний стиль щоразу змінювати на догоду новим віянням, то його особистий професійний досвід швидко перестає бути значимим, а то й зовсім втрачається в постійних пошуках. Тому соціо-ігрова "режисюра" не агітує своїх послідовників йти шляхом початківців, які працюють з нуля. І не пропонує опспішати вперед. Вона радить – зупинитися і неквапно озирнутися. І звернути особливу увагу на своїх учнів. І, пригадавши себе в шкільному віці, співчутливо поставитися до тих умов, у яких їм доводиться працювати. І побачити, що ж потрібно для поліпшення цих самих умов. Виявляється, що робити умови навчання школярів більш людськими, тобто більш відповідними особливостям дитячої психіки, допомагають не так інновації (вони ще мають пройти перевірку часом і практикою), як давно відомі й випробувані "дідівські методи".

ЛІТЕРАТУРА

1. *Букатов В.М., Ершова А.П.* Я иду на урок : хрестоматия игровых приемов обучения : книга для учителя.– М.: Первое сентября, 2000.
2. *Ершова А.П., Букатов В.М.* Режиссура урока, общения и поведения учителя : пособие для учителя.– Изд. 2-е, испр. и дополн.– М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 1998.
3. *Букатов В.М., Ганькина М.В.* Групповая работа на уроке : режиссура школьной повседневности в невыдуманных рассказах, неожиданных советах и рекомендациях. – Библиотечка газеты "Первое сентября". – Чистые пруды, 2006.
4. *Смирнова Е.О.* Телепузик как герой нашего времени // Дошкольное образование. – 2001.– № 23.
5. *Букреева Г.Б.* Цікава музика : музично-дидактичні ігри : 5–8 класи : навчальний посібник для учнів основної школи. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2008.