

опублікував на цю тему близько двадцяти розвідок), підрахував, що близько чверті творів Тараса прямо чи опосередковано пов'язані з християнством. Те саме можна сказати й про мистецьку спадщину. Біблійна тематика не становить окремого жанру в малярстві та графіці Шевченка – вона присутня в усіх жанрах і в певному сенсі є духовним стрижнем усього мистецького доробку. Його твори дають ясне розуміння глибоких християнських основ національного генія України.

Доробок Шевченка – невичерпне досягнення всієї української культури. Ще за життя він був для багатьох представників демократичної інтелігенції прикладом самовідданого служіння народові. Шевченко визначив напрями розвитку літератури й образотворчого мистецтва України на шляхах боротьби за кращу долю людей.

*Стаття надійшла до редакції 20 січня 2014 року*

#### **Степовик Д. Тарас Шевченко и украинское изобразительное искусство.**

Стаття посвящена дослідженню творчості Тараса Шевченко-художника, в котрому духовний універсализм національної ідеї виростає до общечеловеческой ідеї перемоги добра над злом, досягає глибини минулого, так і пророческого бачення майбутнього. Автор аналізує унікальний внесок Шевченка в національне мистецтво, який складається в тому, що художник дав

совершенные и полноценные образцы почти всех жанров живописи и графики; призывает «прочитать» Шевченко в соответствии с реалиями начала XXI в., с вечными темами и общечеловеческими проблемами, дать Украине, всей мировой научной общественности образ Шевченко-творца с полным, объективным информационным обеспечением.

**Ключевые слова:** художественное наследие Тараса Шевченко, жанры живописи и графики, украинское изобразительное искусство.

#### **Stepovyk D. Taras Shevchenko and Ukrainian art**

The article is devoted to the study of creativity of Taras Shevchenko as an artist in which spiritual universalism of national idea rose to universal idea is grew to the universal idea of history for good over evil, reached as deep past and prophetic vision of the future. The author is analyzed the unique contribution Shevchenko's to the national arts that consists of what artist gave complete and perfect samples mostly of all genre of painting and graphic arts; urged to «read» Shevchenko is accordingly to realities of the beging of XXI century, with eternal topics and universal problems, afforded to Ukraine and world science society the image of Shevchenko – creator with full, objective information supplement.

**Keywords:** Taras Shevchenko's art legacy genres of painting and graphic arts, Ukrainian art.

УДК 378:372.878

**Тетяна Наголінська,**  
доктор пед. наук, професор кафедри історії і теорії музики  
Таганрозького державного педагогічного інституту імені А. П. Чехова (Росія)

## **ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ПЕДАГОГА-МУЗИКАНТА**

*Стаття присвячена актуальному аспекту дослідження ігрових педагогічних технологій в теоретико-методологічному контексті, розглядаються сутність, рівні, компоненти, специфіка, реалізація ігрового моделювання в музичній діяльності педагога-музиканта.*

**Ключові слова:** гра, педагогічна технологія, модель, ігрове моделювання, професійна діяльність, педагог-музикант.

У наш час ігрові педагогічні технології є однією з організаційних форм, які допомагають включати практично всіх учнів у художньо-творчий процес. Попри те, що ігрові технології активно «проникають» у методику викладання дисциплін гуманітарно-естетичного циклу, вони

все ще залишаються для вітчизняної педагогіки новими, у процесі їх застосування виникають різноманітні методичні проблеми, пов'язані, з одного боку, з технологічною невідповідністю педагога до художньо-ігрової діяльності (зокрема, до драматизації), а з іншого боку, ігрові

педагогічні технології не розглядаються більшістю педагогів як обов'язкова частина виховного процесу. Тому завдання знайти оптимальні моделі ігрової взаємодії педагога мистецтва та учнів залишається актуальним.

Гру як метод навчання люди використовували здавна. Широке застосування гра знайшла в народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних закладах. Так, досліджуючи народну педагогіку гри, В. М. Григор'єв вказує на розумне поєднання кращих традицій з доцільними нововведеннями, особливо у сфері гри, оскільки за тисячоліття склався колосальний педагогічний досвід. Внаслідок цього перетворення гри на цілеспрямований засіб виховання можна вважати «одним з перших педагогічних досягнень людства» [1].

Результати теоретичних досліджень В. І. Адіщева, О. А. Аккуратової, О. П. Єршової, В. М. Букатова, Н. О. Терентьєвої та ін. свідчать, що в процес художньої освіти необхідно включати драматизацію. На думку Л. В. Горюнової, головне в навчанні – це метод: пізнання музики через інтонацію, інші види мистецтва, життя природи та людини, а не окремими засобами. Метод – це створювана педагогом ситуація, яка максимально відображує закони мистецтва і психіки дитини. До методів, які впливають з музики, що звучить, і емоційного стану дитини, належать метод композиції, «драматизація-гра», «партитура запитань», що забезпечують появу безлічі різноманітних відповідей [2].

Сучасне трактування методів художньої освіти пов'язане з такими концепціями, як програмоване викладання і системне розуміння процесу навчання. Фундаментальною концепцією монометоду є теорія етапного формування розумових дій П. Я. Гальперіна, послідовно розвинута Н. Ф. Талізіню [9]. Відповідно до п'яти етапів формування розумових дій П. Я. Гальперіна, услід за автором концепції монометоду, дамо характеристики основних етапів методу драматизації:

1. Етап створення схеми орієнтаційної основи діяльності. На цьому етапі учні отримують дані про мету художньо-ігрової діяльності, її предмет, дізнаються, в якій послідовності виконувати орієнтаційні, виконавські та контрольні дії. За Гальперіним, на цьому етапі діяльність для учнів ще не існує, тобто відбувається попереднє знайомство з драматизацією як видом поліхудожньої діяльності, її метою, завданнями, умовами реалізації.

2. Етап здійснення дії в матеріальній (матеріалізованій) діяльності, тобто учні виконують усі операції, що входять до складу даної ігрової діяльності, а педагог контролює будь-яку операцію. Учні осягають зміст художньо-сценічної дії, склад її операцій і правила ви-

конання, оволодівають ігровою дією, необхідною для постановки художньо-сценічного, літературного, музичного твору.

3. Етап зовнішньої мови. Ігрова дія піддається подальшому узагальненню завдяки повній вербалізації в літературній та музичній (усній або письмовій) мові. Дія засвоюється у формі, відірваній від конкретики в узагальненому вигляді, причому в початковій фазі П. Я. Гальперін рекомендує відмовитися від окремих операцій.

4. Етап внутрішнього мовлення. Він означає здійснення самої драматизації, проте вона вербалізується за участю внутрішньої (вербальної, музичної) мови, поступово відбувається редукція та автоматизація дії (виконується у формі проспівування або промовляння «про себе» тексту ролі і піддається подальшим змінам за параметрами узагальнення і згорнутості).

5. На розумовому етапі учні вже самі виконують і контролюють дії в процесі гри-драматизації, контроль педагога здійснюється тільки за кінцевим результатом (інсценуванням художнього твору, постановкою вистави), діяльність здійснюється автоматично й інтегровано у внутрішній мові. На цьому етапі всі учні оволодівають заданою ігровою дією.

У педагогічну науку міцно ввійшло поняття «педагогічна технологія», яке прийшло на зміну поняттям «метод», «методика». Тим часом існують великі різночитання в розумінні і вживанні даного поняття. Тому аналіз можливостей використання ігрової технології в мистецькій освіті необхідно починати із з'ясування сутності поняття «технологія», «педагогічна технологія».

У тлумачному словнику В. І. Даяля поняття «технологія» визначається як сукупність методів і процесів у певній галузі виробництва, а також як науковий опис способів виробництва [4]. Сучасні дослідники розкривають поняття «педагогічна технологія» з різних точок зору. Наприклад, Б. Т. Лихачов визначає педагогічну технологію як сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний вибір форм, методів, способів, засобів навчання, тобто організаційно-методичний інструментарій педагогічного процесу. На думку В. П. Безпалько, педагогічна технологія – це система, в якій послідовно здійснюється заздалегідь спроектований навчальний процес.

Г. К. Селевко вважає, що будь-яка педагогічна технологія є змістовним узагальненням, що вбирає в себе смисли визначень різних авторів, тому може бути представлена в трьох аспектах:

● *науковому*: педагогічні технології – частина педагогічної науки, вивчає і розробляє цілі, зміст і методи навчання і проектує педагогічні процеси;

● *процесуально-описовому*: опис (алгоритм) процесу, сукупність цілей, змісту, методів і засобів для досягнення планованих результатів навчання;

● *процесуально-дієвому*: здійснення технологічного (педагогічного) процесу, функціонування всіх особистісних, інструментальних і методологічних педагогічних засобів [8].

Звідси випливає, що педагогічна технологія функціонує і в якості науки, що досліджує найбільш раціональні шляхи навчання, і в якості системи способів, принципів і регуляторів, застосовуваних у навчанні, і в якості реального освітнього процесу.

Дослідники виділяють три ієрархічні рівні педагогічної технології – загальнопедагогічний, конкретнометодичний і локальний, які перебувають у супідрядності, взаємодії. При цьому поняття педагогічної технології конкретнопредметного і локального рівнів часто перекривається поняттям методик навчання. Змішування технологій і методик навчання призводить до того, що методики входять до складу технологій або, навпаки, технології – до складу методик навчання.

Відповідно до вищевикладеного ігрова педагогічна технологія інтерпретується нами в трьох ієрархічних рівнях:

1. *Загальнопедагогічний рівень*: загальнопедагогічна ігрова технологія характеризує цілісний процес навчання мистецтва, синонімічна педагогічній системі: у неї включаються сукупність цілей, змісту, засобів і методів художньої та музичної освіти.

2. *Конкретнометодичний рівень*: конкретнопредметна ігрова технологія, яка реалізується в рамках одного предмета художньо-естетичного циклу (музики, образотворчого мистецтва, ритміки, театру).

3. *Локальний рівень*: локальна технологія являє собою технологію окремих частин художньо-освітнього процесу, вирішення розвиваючих, освітніх, виховних завдань (технологія видів художньо-творчої та музичної діяльності, технологія інтегрованого уроку мистецтва або окремих його етапів, засвоєння нових знань про музику, повторення і контролю матеріалу).

Визначаючи сутність поняття «ігрова педагогічна технологія», необхідно акцентувати увагу на педагогічних і психологічних складових освітньо-виховної взаємодії. Аналогічні позиції займають і вітчизняні дослідники Л. А. Байкова, В. П. Безпалько, О. С. Прутченков,

Є. В. Самсонова. Концептуальні основи ігрових педагогічних технологій спираються на наступні положення:

● психологічні механізми ігрової діяльності базуються на фундаментальних потребах особистості в самовираженні, самоутвердженні, саморегуляції, самореалізації (С. А. Шмаков);

● гра – форма психогенної поведінки, тобто внутрішньо притаманного, імманентного особистості (Д. М. Узнадзе);

● гра – простір «внутрішньої соціалізації» дитини, засіб засвоєння соціальних установок (Л. С. Виготський);

● гра – свобода особистості в уяві, «ілюзорна реакція нереалізованих інтересів» (О. М. Леонтьєв).

Аналіз науково-методичної літератури показує, що поняття «ігрові педагогічні технології» включає велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Особливості ігрової педагогічної технології значною мірою визначає художньо-ігрове середовище, в якому розрізняють ігри з предметами і без предметів, настільні, рухливі, комп'ютерні тощо. Ми вважаємо, що специфіку ігрової технології в мистецькій освіті багато в чому визначає художньо-творча гра (драматизація), що сприяє не тільки засвоєнню художніх і музичних знань в ігровій формі, формуванню фантазії і творчого мислення, художньої культури, а й організації інтегративних уроків мистецтва за законами театральної дії.

В ігровій моделі художньо-творчого процесу створення проблемної ситуації відбувається через уведення ігрової ситуації: проблемна ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні, основу діяльності становить ігрове моделювання, частина діяльності учнів відбувається в умовно-ігровому плані. При цьому учні діють за ігровими правилами, а ігрова обстановка також трансформує і позицію самого вчителя, який балансує між роллю організатора, помічника або учасника загальної дії.

Термін «ігрове моделювання» був уведений в математичну теорію ігор і є однією з процедур, спрямованою на вирішення творчих завдань. Схеми теорії ігор охоплюють як власне ігри (шахи, доміно), так і різні ситуації, що виникають в економічних, соціальних, військових та інших питаннях. Надалі він запозичується сферою освіти і позначає один із методів колективного навчання, поряд з імітаційними іграми, мозковим штурмом, діловими іграми.

Ігрове моделювання спочатку включає два поняття – гра і модель. Оскільки гра-драматизація докладно описана в низці досліджень автора [6], звернемося до дефініції «модель», «моделювання».

Моделювання – одна з основних категорій теорії пізнання: на ідеї моделювання базується будь-який метод наукового дослідження – і теоретичний, при якому використовуються різного роду знакові, абстрактні моделі, і експериментальний, що використовує предметні моделі (Б. А. Глинський) [3]. З іншого боку, за твердженням А. І. Уйомова, моделювання, будучи за своїм характером точним якісним методом, дозволяє вивчати різноманітні ситуації на основі імітування, тому складає інтерес для сучасних дидактичних досліджень [10].

Під моделюванням насамперед розуміємо дослідження об'єктів пізнання за допомогою різноманітних моделей, а також побудову моделей реально існуючих предметів, явищ або процесів [7]. При цьому поняття «модель» (лат. *modulus* – міра, зразок) розглядається в широкому і вузькому значеннях. У широкому сенсі – це будь-який образ, аналог (уявний або умовний: зображення, опис, схема, креслення, графік, план, карта тощо) якого-небудь об'єкта, процесу або явища, тобто «оригіналу» даної моделі; у вузькому – предмет зображення у мистецтві.

На нашу думку, процес ігрового моделювання в теоретичному аспекті можна представити таким чином. На певному етапі художньо-творчого процесу виокремлюються найбільш характерні його особливості. Далі вони перекладаються на мову мистецтва; будується схема у вигляді символів, планів, зображень. Залежно від освітніх завдань, ігрова модель приймається, коригується або відкидається. У зв'язку з таким підходом при вірогідному ігровому моделюванні нами виділено три етапи:

- створення ігрової моделі;
- формування теоретичних та ігрових відносин;
- створення параметрів ігрової моделі в обраній формі.

У педагогіці мистецтва моделювання використовується для кількісної (порівняльної та абсолютної) оцінки ефективності планування та організації процесу навчання мистецтва, а також для оцінки застосовуваних дидактичних матеріалів, навчальних посібників; для оцінки методів і форм навчання. Істотною дидактичною перевагою цього методу є можливість коригування організації освітнього процесу до отримання остаточних результатів під час вивчення предметів мистецтва.

Л. В. Школяр вважає, що моделювання художньо-творчого процесу є універсальним, загальним для мистецтва методом, який вимагає не тільки самостійності в отриманні знань про мистецтво, а й активізації творчості, опори на музичний досвід і на уяву, інтуїції, сформованої здібності до індивідуального слухання і творчого самовираження. Сутність даного методу автор вбачає в тому,

що він поглиблює проблемний метод, спрямовуючи «мислення учнів у русло виявлення витоків походження досліджуваного явища» [5]. Важливість використання даного методу, на нашу думку, полягає в діяльнісно-практичному засвоєнні творів мистецтва.

Основною для художньої дидактики є думка Л. В. Школяр про перспективність роботи на основі принципу моделювання художнього процесу, оскільки він може бути застосований у будь-якій сфері художньої діяльності дітей (заняттях ритмікою, хореографією, музичним театром, драматичною імпровізацією тощо). Ігрове моделювання ми розглядаємо як різновид художньо-творчого моделювання освітнього процесу початкової школи. Сутність ігрового моделювання, на нашу думку, полягає у використанні ігрових моделей як способів побудови освітнього процесу з метою розвитку творчої уяви педагога мистецтва та учнів.

На нашу думку, результативність використання ігрових моделей у професійній діяльності педагога-музиканта залежить, по-перше, від систематичного використання їх у художньо-творчому процесі, по-друге, від взаємодії різноманітних ігор з програмним матеріалом, по-третє, від наявності ігрового сюжету (протягом одного уроку, навчальної чверті, півріччя або в окремому художньому творі).

Ігрова педагогічна технологія будується як цілісне утворення, яке охоплює частину предмета освітньої галузі «Мистецтво», об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. У неї послідовно включаються: ігри та вправи, що формують вміння виділяти основні, характерні ознаки предметів, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів за певними ознаками; групи ігор, які виховують вміння відрізнити реальні явища від нереальних; групи ігор, що виховують вміння володіти собою, швидкість реакції на слово, слух, кмітливість; групи ігор на розвиток творчого мислення та уяви.

Отже, складання ігрових педагогічних технологій із окремих освітніх ігор та ігрових елементів є важливим завданням кожного педагога-музиканта. Створення художньо-ігрової моделі освітнього процесу на основі театралізованої гри (драматизації) забезпечує пізнання цінностей художньої культури і сприяє творчому розвитку особистості.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Григорьев В. М. Народная педагогика игры в воспитании и развитии личности: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. – М., 1999. – С. 2.

2. Горюнова Л. В. Теория и практика формирования музыкальной культуры младшего школьника: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. – М., 1991.

3. Глинский Б. А. Моделирование как метод научного исследования. – М., 1965.

4. Даль В. И. Толковый словарь русского языка. – М., 2005.

5. Музыкальное образование в школе. – М., 2001. – С. 122.

6. Надолинская Т. В. Игры-драматизации на уроках музыки в начальной школе. – М., 2003; Игры-драматизации на уроках в школе. 5–8 классы. – Ростов н/Д., 2012.

7. Современный словарь иностранных слов. – СПб., 1994. – С. 388.

8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М., 1998. – С. 15.

9. Талызина Н. Ф. Теоретические проблемы программированного обучения. – М., 1969.

10. Уемов А. И. Логические основы метода моделирования. – М., 1971.

*Стаття надійшла до редакції 23 серпня 2013 року*

**Надолинская Т. Игровые педагогические технологии в профессиональной деятельности педагога-музыканта**

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

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

**Nadolinskaya T. Game educational technologies in the professional activity of a teacher-musician**

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

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

УДК 372.878

**Зоя Еманова,**  
канд. пед. наук, учитель музыки  
Українського коледжу імені В. О. Сухомлинського (м. Київ)

## ДИТЯЧЕ ВИКОНАВСТВО НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА: ПЛАНУВАННЯ ТА ОЦІНЮВАННЯ

*У статті розкрито досвід планування та оцінювання діяльності молодших школярів на уроках музичного мистецтва в загальноосвітньому навчальному закладі експериментального типу. На думку автора, успіх дитячого виконавства в умовах уроку музики залежить від правильного добору музичного матеріалу та уміння планувати зміст і етапи роботи над ним. Важливою є мотивація учнів, що досягається завдяки безбальній системі оцінювання музичних результатів.*

**Ключові слова:** дитяче виконавство, музична діяльність, репертуар, планування, мотивація, безбальне оцінювання.

Виконавство на уроках музичного мистецтва сприяє підтримці стійкого інтересу дітей до музики й усього, що пов'язане з музикою. А вдало організовані спів, інструментальне музикування та музичні рухи в поєднанні з яскравим прикладом учителя захоплюють дітей, спрямову-

ють їхню природну активність у річище творчості. Практична ж мета виконавських видів діяльності полягає у прищепленні дітям навичок живого спілкування з музикою в колективі однолітків і дорослих. Проблема музичного виконавства учнів була предметом досліджень