

DOI [https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-1\(99\)-20-23](https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-1(99)-20-23)

УДК [- 024. 63 : 37. 091. 33 – 027. 22] : [37. 091. 32 : 78] : 37. 091. 31

Ратко Марина Валеріївна,

кандидат педагогічних наук, доцент, мистецтвознавець, м. Мелітополь,
Україна, desjuport2016@ukr.net; orcid.org/0000-0002-9278-2155

Римар Ліліана Анатоліївна,

вчитель-методист, Енергодарська загальноосвітня школа І–ІІІ ступенів № 2,
м. Енергодар, Україна; umarliliana@gmail.com;
<https://orcid.org/0000-0002-4793-5722>

ІНТЕРАКТИВНІ ІГРИ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА У ТРАДИЦІЙНОМУ І ЗМІШАНОМУ ФОРМАТІ НАВЧАННЯ

Схарактеризовано організаційно-технологічні особливості застосування на уроках музичного мистецтва дидактичних ігор, які засновуються на різних формах групової інтеракції. Продемонстровано методику проведення ігор у традиційному, змішаному й дистанційному (цифровому) освітніх форматах; визначено модеруючі чинники інтеракції, які забезпечують максимальне залучення учнів у освітній процес. Запропоновані й адаптовані в педагогічній практиці ігри використовуються в початковій та основній школі, а їхня результативність залежить від продуманого, деталізованого планування процесуально-технологічної складової, оволодіння учасниками педагогічної взаємодії навичками роботи з різними освітніми платформами та вебресурсами, гнучкості й водночас критичності методичного мислення педагога.

Ключові слова: технологія, інтерактивні ігри, модеруючі чинники інтеракції, традиційний і змішаний формати навчання, уроки музичного мистецтва.

Сучасний світ вступив у добу цифрової модернізації усіх сфер суспільного буття і соціальних інституцій. У контексті цієї глобальної тенденції ХХІ ст. закономірно є поява нових соціально-культурних феноменів і дефініцій: сітьова взаємодія, цифрова освіта, цифрові технології, дистанційне навчання, дистанційний і змішаний освітні формати та ін. Проникнення цифровізації в освітню галузь, у всі її підструктурні ланки і компоненти на фоні динамічного розвитку інформаційного суспільства і зовнішніх (біоло-

гічних) викликів є доволі інтенсивним, всеохопним, таким, що супроводжується переглядом базових компетентностей здобувачів освіти, освітніх програм, креолізацією технологій і понять (зокрема, суміщенням цифрового, дистанційного навчання з традиційними – ігровими, інтерактивними, проблемно-розвивальними – технологіями). Водночас, за справедливим зауваженням фахівців, *цифровізація освіти супроводжується низкою ризиків, серед яких, наприклад, Н. Пермінова виділяє: девальвацію цінностей спілкування, живого слова, ніве-*

лювання особистості, оцифрування свідомості (кліповість мислення), зміну психічних функцій (пам'яті, сприймання, мислення, мовлення) [7, с. 33].

У світлі сказаного актуальною є необхідність виваженої експертної оцінки явищ освітньої цифровізації, пошуку шляхів раціонального поєднання дистанційних форм навчання з традиційними освітніми технологіями, формами, методами.

У межах даної публікації продовжимо огляд ігрових технологій, заснованих на інтеракції – активній внутрішньогруповій та міжгруповій взаємодії учасників навчально-виховного процесу [8]. Протягом останнього десятиліття це питання досліджували К. Коротаєва, Г. Кучерова, В. Хуторської, В. Ягоднікова та ін. Методичні аспекти реалізації дидактичних ігор, що передбачають залучення здобувачів освіти в активну комунікацію на уроках музичного мистецтва / Інтегрованого курсу «Мистецтво» в початковій та основній школі, висвітлюються (безпосередньо або дотично) у публікаціях В. Копилової, О. Лобач, Т. Мартинової, Л. Масол та ін.

Загальновідомо, що інтерактивне навчання – це навчання, занурене у спілкування, коли формування нових компетентностей, вмінь і навичок відбувається у сумісній (зазвичай, груповій) діяльності через діалог і полілог учасників навчально-виховного процесу [4, с. 163–164]. Його симбіоз із ігровими методами і прийомами в мистецькій педагогіці отримав назву «соціоігрової технології» (В. Копилова [5, с. 240]). Продовжуючи лінію дослідницького пошуку методичного інструментарію ефективної, власне, інтерактивної (всередині навчальної групи) та інтраактивної (міжгрупової, полілогічної) взаємодії в контексті змодельованих ігрових ситуацій, у даній розвідці ми сконцентрували увагу на факторах оптимізації міні-і макроспілкування.

Проблематика упровадження дистанційного навчання на різних ланках вітчизняної освіти останнім часом актуалізується у дослідженнях Л. Гаврилової і Ю. Катасонової [1], Т. Муращенко [5] та ін. Дистанційне навчання як форму організації сучасної мистецької освіти вивчає О. Павленко [6].

Наукова новизна даної розвідки також полягає в пошуку шляхів доповнен-

ня традиційних форм упровадження ігрових технологій з акцентованою інтерактивною складовою та дистанційним і змішаним форматами їх реалізації.

Мета дослідження: на матеріалі авторських методичних розробок Л. Римар висвітлити організаційно-технологічні особливості проведення інтерактивних ігор на уроках музичного мистецтва у традиційному та змішаному освітньому форматах.

Реалізація поставленої мети здійснюється через аналіз цільового, методично-операційного, процесуального, діагностичного компонентів визначеного кола авторських інтерактивних ігор, класифікованих за основними змістовими лініями загальної мистецької освіти: сприймання та інтерпретація мистецтва; художньо-творча діяльність; комунікація через мистецтво.

Змістова лінія «Художньо-творча діяльність» в авторській технології репрезентована розробками «Пісенний пазл» і «Що звучало на концерті»

Гра «Пісенний пазл». Мета: розвиток навичок співу в унісон, внутрішнього слуху (спів мелодії про себе); ансамблевого виконання (ритмічного, дикційного, динамічного). **Форма організації:** групова (робота в парах). **Обладнання:** картки, ноти/аудіозапис, музичний інструмент/музичний центр.

Застосування цієї гри дидактично доцільне для проведення узагальнювальних уроків у 3–4, 5–6 класів.

Етапи гри. **I. Підготовка до гри.**

1. Вибір пісні. Вчитель добирає пісню, яку учні знають напам'ять; на початковому етапі – це пісня в помірному темпі, під акомпанемент вчителя (пізніше в гру можна включати пісні у швидкому темпі, що виконуються під фонограму; гра ускладнюється зі збільшенням кількості виконуваних пісень до 2–3-х).

2. Підготовка карток. Гра проводиться з картками із розрахунку одна картка на парту (на пару учнів). Обсяг тексту у картці – декілька рядків, розділених за музичними реченнями (у такий спосіб увесь текст пісні «розрізається» на окремі фрагменти-пазли). Слід врахувати кількість учнів і обсяг пісні – з тим, щоб рівномірно розподілити текст пісні на усі партії. (Методичний коментар: якщо кількість учнів незначна, а обсяг тексту

великий, то кожна пара отримує по 2 (3) картки з різними фрагментами однієї пісні; якщо наповненість класу достатня, а обсяг пісні невеликий, то декілька пар учнів отримують картки з однаковим фрагментом пісні – для одночасного виконання. Це можуть бути повторювані рядки куплету, приспів пісні або кульмінаційний момент. В окремих піснях зустрічаються однакові рядки в куплетах/приспіві – тоді в картці вказується номер куплету/приспіву).

Картки з розділеною на пазли піснею змішують, щоб порушити послідовність тексту пісні.

II. Проведення гри:

1. Вчитель розкладає на кожну парту картку з фрагментом (фрагментами) пісні. Це можуть робити й учні, вибираючи картки з коробки тощо.

2. Учнім нагадують правила виконання пісні (виконується в парах; учням потрібно визначити місце свого тексту у пісні; згадати та подумки заспівати мелодію даного фрагменту; під час виконання пісні своєчасно вступити й виконати свій фрагмент, не порушуючи цілісності виконання всієї пісні; передавати характер пісні).

3. Ознайомлення з критеріями оцінювання (знання тексту і мелодії пісні; інтонаційна точність вступу; вміння співати в ансамблі; виразність і емоційність виконання).

4. Виконання пісні.

5. Самооцінювання і оцінювання виступів учнів. Рефлексія.

Активізуючим чинником, що спонукає всіх учнів класу уважно слухати пісню, слідувати за її виконанням у парах і водночас створює ситуацію інтриги, є те, що учасники робочих «двійок» не знають, після кого їм доведеться вступати й чий спів продовжувати.

Гра «Концерт на замовлення»

Мета: створити умови для творчої самореалізації учнів у музичному виконавстві; розвивати акторські здібності, навички співпраці в групі. **Форма організації:** групова в поєднанні з індивідуальним виконавством і фронтальною роботою у класі. **Обладнання:** картки, фортепіано, фонограми, музичний центр, відеозаставки, телевізор.

Використання цієї гри є ефективним у роботі з учнями 4–7 класів на підсумко-

вих уроках (в кінці семестру, року) або на етапі вокально-хорової роботи з метою повторення вивчених 2–3 пісень.

Етапи гри. **I. Підготовка до гри.**

1. Написання листа.

Учитель пропонує учням за бажанням виконати творче домашнє завдання – написати листа, в якому вони повинні включити до «концерту» свою улюблену пісню у виконанні своїх однокласників. Під час написання листа необхідно використовувати музичну термінологію (в обсязі вивченого навчального матеріалу) та вказати: назву пісні (яку виконували на уроках); кількісний склад виконавців (соліст, дует, тріо, квартет, квінтет і т. д.; ансамбль) і прізвищ однокласників, які будуть її співати; трактовку виконання (із супроводом або а cappella; відповідність оригінальній манері виконання або імпровізування).

2. Робота творчої групи. Формується заздалегідь із 4–5 ініціативних учнів класу, працює в позаурочний час. Коло обов'язків учасників цієї групи включає:

- відбір листів-заявок однокласників;
- визначення тематики концерту;
- складання концертної програми (окрім пісенного репертуару, може включати інтерв'ю, експрес-опитування, бліцопитування, загадки, шаради, творчі завдання, інсценування, скоромовки);
- підготовка супровідного дидактичного матеріалу (картки, презентація, відео та ін.) і реквізиту;
- відбір ведучих концерту та проведення з ними репетицій;
- розробка критеріїв визначення переможців.

(Примітка: по завершенні підготовчого етапу діяльність групи припиняється, її члени стають учасниками-виконавцями нарівні з усіма учнями класу).

II. Проведення гри.

1. Знайомство з виконавцями.

«Концерт на замовлення» відбувається як музична телепередача. Звучать позивні, на телеекрані демонструється вступна заставка з її назвою. Ведучі зачитують листи-заявки, презентують пісні та її виконавців, яких запрошують до себе в уявну студію. Перед виконанням пісні відбувається «знайомство» з її виконавцями в творчій формі (див. нижче приклади); залежно від творчого завдання дається певний час на його підготовку.

2. Виконання пісні.

3. Рефлексія. Проводиться після завершення концертної програми. *Варіанти проведення:*

- прийом «Мікрофон»;
- прийом «Закінчити речення» («Мені сподобався виступ ...», «Найкраща імпровізація ...», «Я б написав (ла) у світській хроніці, що сьогоднішній концерт ...» (зміст висловлювань залежить від тематичного спрямування концерту);
- розміщення учнями на дошці стікерів із назвою однієї з пісень і відгуком про свої враження;
- фото із «зірками» (учні фотографують з найкращими виконавцями);
- визначення рейтингу виступів за оплесками глядачів.

(Примітка: за відсутності технічних засобів на дошці розміщують плакат із зображенням заставки передачі, або учні зображують «живу» заставку в танцювальному стилі).

На завершення демонструється відеозаставка з титрами учасників підготовки та проведення передачі «Концерт на замовлення».

Учням пропонується виконати за бажанням *творче домашнє завдання*:

- написати відгук на тему «Мої враження», «Найкраща пісня», «Відкриття зірок...» і ін.;
- намалювати дружній шарж на найкраще виконання.

Чинником, що модерує учнів до повторення пісенного репертуару, активної участі в програмі уроку-концерту і вносить момент несподіваності є те, що вони не знають заздалегідь, по-перше, які саме пісні доведеться виконувати на уроці, по-друге, хто буде учасниками концерту.

Зразок листа-заявки:

Шановна редакція! Я дуже люблю дивитися вашу передачу «Концерт на замовлення»! У ній можна почути улюблені пісні, побачити талановитих, яскравих виконавців. Завдяки вашим передачам я дізнаюся про світ їхніх мрій та захоплень.

Останнім часом я слухаю гурт «Пікардійська терція». Цей чоловічий секстет виконує в сучасному аранжуванні українські народні пісні а сарпелла. Мені подобається пісня «Чом ти не прийшов». Дуже хотілося б почути її у виконанні

(вказуються прізвища та імена шести однокласників) у прямому ефірі вашої передачі. Цікаво, як вона прозвучить а сарпелла з ритмічним супроводом на ма-ракасах, бубні, клавесах?..

З повагою ваша шанувальниця (вказується прізвище та ім'я учениці).

(Примітка: у тексті підкреслені музичні терміни, назва музичного колективу, назва пісні і ін., на що необхідно буде звертати увагу учням під час написання листа та їх відбору творчою групою).

Приклад «Інтерв'ю». Учням, яким випало виконати пісню «Yesterday», пропонується уявити себе музикантами групи «Бітлз» і дати інтерв'ю. Інтерв'ю можуть провести однокласники або ведучий. Питання можуть бути жартівливого характеру, але обов'язково повинні ґрунтуватися на знанні біографій учасників та історії групи «Бітлз». Наприклад:

- Як вас звати та на якому музичному інструменті ви граєте у своїй групі? (Учитель пропонує учням представитися прізвищами та іменами учасників групи «Бітлз»).
- Про що ваші пісні?
- Хто є автором ваших пісень?
- Чи бувають у вас творчі розбіжності? З чим вони пов'язані?
- Що хотіли сказати автори цього знімка? (фотографія демонструється на слайді).

Приклад «Експрес-опитування»:

- Чого найбільше бояться співаки під час виступу?
- Як ви думаєте, чи потрібно вміти імпровізувати під час виступу, якщо все вже відпрацьовано?
- Як ви думаєте, чи слухають класичну музику рок-музиканти?
- Що б ви хотіли прочитати в світській хроніці про свій сьогоднішній виступ?

Змістова лінія «Комунікація через мистецтво» представлена **рольовою грою «Світська розмова»**.

Мета: створити умови для розвитку комунікативних навичок, уміння підтримувати бесіду на задану тему, імпровізувати, формулювати власну точку зору, висловлювати й аргументувати її; сприяти розвитку здатності до аналізу й узагальнення понять, термінів, музичних явищ; формувати культуру поведінки, усвідомлення цінності спільної діяльності. **Форма проведення:** командно-гру-

пова. **Обладнання (реквізит):** добирається залежно від тематики та сценарної канви гри.

Рекомендується для проведення з учнями 6–7 класів на етапах перевірки домашнього завдання, повторення та закріплення нових знань, на підсумковому уроці як узагальнення теми.

Основний задум: учням пропонується певна проблемна ситуація, яку вони повинні трансформувати в рольову гру і представити як імпровізований міні-спектакль.

Головна ідея гри: встановлення комунікативних зв'язків шляхом спільного обговорення теми уроку та обміну інформацією із даної теми, у процесі чого її учасники мають змогу продемонструвати рівень володіння матеріалом, сформованості загальнокультурної компетентності, отримують можливість вразити один одного відомими їм фактами, висловити власну точку зору.

Правила гри: учні грають ролі представників різних епох, перевтілюються в уявні образи (композитора, героїв музичних творів, реальних і вигаданих персонажів історичного контексту, персоніфіковані абстрактні поняття і т. ін.); і, відповідно, вони спілкуються та звертаються один до одного, спираючись на лексику й етикет того чи іншого історичного періоду (див. критерії оцінювання). У процесі спілкування/обговорення учасники гри повинні також застосовувати музичні поняття та терміни з даної теми (прізвища композиторів, назви музичних творів і жанрів, стилів, назви музичних інструментів).

Комунікація може відбуватися як між знайомими, так і незнайомими між собою персонажами, тому для зручності імена своїх героїв учні записують на бейджиках.

Етапи роботи:

І. Підготовчий етап.

1. Повідомлення теми майбутньої гри, її сюжету, постановка комунікативних завдань.

2. Поділ учнів класу на групи (для зручності розподіл здійснюється за рядами).

3. Визначення і розподіл рольового складу між групами; закріплення ролей за делегатами від груп.

4. Розробка орієнтовної сценарної канви бесіди.

5. Підготовка інформації в групах (складання діалогів, реплік і т. ін. – на підготовку дається час).

Залежно від ідеї та сюжету рольової гри, вчитель може заздалегідь підготувати інші *додаткові матеріали* – «лист», «телеграму», «оголошення» в газеті, афішу, відеофрагмент з художнього/документального фільму; будь-який предмет, який можна пов'язати з сюжетом гри (картину, музичний інструмент, тощо). Це допоможе спрямувати бесіду у визначеному тематичному напрямку, доповнити цікавою інформацією, створити інтригу.

II. Проведення гри. Гра проводиться представниками від груп/ряду, яким дається час на підготовку (див. підготовчий етап) і за технологією нагадує модель панельної дискусії.

Методичний коментар. Початок розмови спрямований на налаштування до співпраці. Можна скористатися стандартними питаннями: «А чи знаєте ви, що ...», «Підкажіть мені будь ласка, я чув, що...», «В мене така новина!..».

Для залучення до співпраці пасивних і сором'язливих учнів пропонується додати до основного складу виконавців рольової гри ще двох персонажів: того, хто «запізнився», та «перехожого». Під час проведення «Світської бесіди» вони можуть у будь-який момент долучитися до обговорення. (Почувши зміст бесіди, ці учні піднімають руку і з дозволу вчителя починають грати свої імпровізовані ролі). Головне, щоб надання інформації було своєчасним. Якщо учень обрав роль того, хто «запізнився», він вітається, перепрошує і долучається до розмови, беручи участь у «Світській бесіді» на рівні з усіма до кінця гри. «Перехожий» перепрошує, що випадково почув розмову, представляється, після чого ділиться власними думками стосовно предмета обговорення та повертається на своє місце. Сам учитель виконує в процесі гри епізодичні ролі («Посильний», «Незнайомець» та ін.), підтримує бесіду, імпровізує.

Підбиття підсумків гри (колективне обговорення, оцінювання).

Критерії оцінювання (індивідуально або за групами): глибина знань, достовірність інформації; вміння працювати в групі; володіння навичками ведення дискусії (включаючи культуру спілкуван-

ня та логічність викладу думок); здатність до імпровізації, артистичність (орієнтування в незнайомій ситуації, спроможність перевтілюватися в незвичну роль); відповідність манери та характеру спілкування певній культурно-історичній епосі; творчий підхід та креативність (спроможність приймати нестандартні рішення, створювати ситуацію інтриги, елемент подиву).

Рівні оцінювання учасників «Світської бесіди» (за категоріями):

- Основний склад виконавців – середній, достатній, високий рівні оцінювання за критеріями.

- Персонаж, який «запізнився» – оцінюється за рівнями, визначеними для учасників основної групи акторів/гравців.

- «Перехожий» – отримує додаткові бали.

Ключова особливість технології проведення цієї гри полягає в органічному поєднанні інтраактивного та інтерактивного режимів спілкування. Детермінантою активізації внутрішньо групового діалогу в межах груп є необхідність самостійного визначення ролей, вибору виконавців цих ролей і підготовки учнів-акторів/делегатів до мініспектаклю/диспуту. Обговорення акторським складом тематики бесіди проблематизує появу ситуативних персонажів. Цей прийом несподіваності змушує всіх учнів класу бути зацікавленими слухачами, оскільки будь-хто із них може стати наступним «Перехожим» та «Тим, хто запізнився».

Приклади ігрових ситуацій:

1. Під час вивчення теми «Бард» (6 клас) учням пропонується уявити ситуацію часів СРСР, коли вони стоять у черзі в касу за квитками на концерт В. Висоцького. Перебуваючи уявно в черзі, учасники обмінюються думками щодо творчості В. Висоцького.

2. Відвідування з друзями концерту із виступом Н. Паганіні (урок «Аранжування», 7 клас). Тема обговорення: «Н. Паганіні: геній чи диявол?».

3. Мозковий штурм у редакції журналу під час підготовки сенсаційної статті про композитора, який відвідує їхнє місто.

4. Розігрування ситуацій у музеї (краєзнавчому, художньому) з екскурсоводом і групою екскурсантів, які задають запитання з теми екскурсії/уроку.

Змістова лінія «Сприймання та інтерпретація мистецтва» в авторській технології представлена **творчим завданням «Що звучало на концерті?» (твір-рефлексія)**. *Мета:* навчити учнів аналізувати музичний твір (визначати його характер, жанр, виконавський склад); розширювати словниковий запас вихованців, їх кругозір, сприяти накопиченню музичного досвіду; розвивати емоційну чуйність, творчу уяву. *Форма проведення:* змішана (індивідуальна, у парах, у навчальних четвірках; очна й дистанційна). *Обладнання:* аудіо-, відеозаписи, музичний центр, комп'ютер, телевізор, пам'ятка з написання мінітвора, критерії оцінювання. Завдання рекомендується для учнів 5–7 кл.

Технологія організації цієї гри є різновидом моделі змішаного навчання під назвою «перевернутий клас», коли вчитель дає матеріал для самостійного вивчення вдома (заочно), а під час уроку (в очному форматі) проводить практичне його закріплення.

Етапи роботи:

I. Постановка завдання (здійснюється в очному режимі).

- Прослухати/переглянути відео (аудіо/відеофайли, які учні знаходять за посиланням на вебсайтах Classroom або «Мій клас» з 3–5 запропонованих музичних творів).

- Вибрати музичний твір, який подобається найбільше (близький і зрозумілий, цікавий).

- Ознайомитися з критеріями оцінювання і написати мінітвір (індивідуально або в парах).

(Примітка: учні, які виконують завдання в парах, пишуть у завданні відповідно «Ми слухали ... Нам сподобалося...»).

Методичний коментар: учням пропонується виконати творче домашнє завдання (прийом музичного занурення): уявити ситуацію відвідання концерту у відомому концертному залі (оперному театрі) будь-якої країни світу; написати листа-враження від почутого. Особливість завдання: слід описати музичний твір, не вказуючи його назву та композитора. Початок і закінчення мінітвора може бути стандартним, наприклад: «Bonjour! Моя мрія здійснилась, я у Франції! Уяви собі, я сьогодні був (ла) в Опері Граньє! (учні вказують

будь-яку країну світу, оперний театр або концертний зал світового значення). Там звучав музичний твір, який ми вивчали на уроці музичного мистецтва. Впізнай його!» А закінчується мінітвір словами: «Ти вже здогадався (лась), що звучало на концерті?»

II. Виконання роботи (заочно-дистанційний формат).

Учні самостійно (індивідуально або в парах) прослуховують/переглядають аудіо-, відеозаписи музичних творів, обирають той, що найбільше сподобався, і за наданим зразком пишуть у зошиті мінітвір (або в електронному вигляді за допомогою Internet-ресурсів (Classroom або «Мій клас»).

III. Перевірка завдання (здійснюється в очному режимі).

1. Робота в групах. На уроці вчитель формує учнів в групи (у четвірки). Після чого відбувається прослуховування фрагментів музичних творів, на які були написані мінітвори. Учня у групах пропонується зачитати свої роботи, визначити загадані в них музичні твори; проаналізувати їх за допомогою критеріїв оцінювань, та вибрати найцікавіший (неординарний, креативний) твір, який буде представлено класу.

2. Презентація творчих робіт. Представники від груп зачитують свої твори, а клас визначає, який музичний твір у ньому описано. Під час аналізу творчих робіт відзначають вдало виражені думки й почуття (асоціації, порівняння і ін.), мову твору.

3. Підбиття підсумків, оцінювання.

Орієнтовні критерії оцінювання творчих робіт учнів (розроблюються відповідно до вікових особливостей учнів, навчального матеріалу та ін.): лаконічність викладу тексту; цікава подача матеріалу (наявність інтриги); грамотне використання музичної термінології; використання додаткового матеріалу; докладний опис жанру, стилю виконання, виконавського складу.

Додаток. Памятка з написання мінітвору.

1. Під час прослуховування та написання мінітвору зверніть увагу на:

- характер музичного твору, закладений композитором, або власне розуміння;
- засоби музичної виразності, характерні для даного твору;

- власні асоціації зі свого життєвого досвіду;

- виконавський склад (соліст, ансамбль, хор, камерний або симфонічний оркестр, тощо) виконуваного твору;

- жанр, вид мистецтва;

- якщо це балет/опера, то опис гриму, костюмів, декорацій тощо;

- образ музичного героя (персонажа);

- особисте емоційне враження від почутого музичного твору, власне ставлення до музики.

Саме це необхідно проаналізувати та описати у своїй роботі.

2. За необхідності при написанні твору використовуйте синоніми, порівняння з іншими творами, включайте фрагменти з віршів, цитат, ілюстрації (фото).

3. Вдихніть у свою творчу роботу особисте емоційне враження від почутого музичного твору, власне ставлення до цієї музики, її розуміння; додайте власні асоціації/спогади зі свого життєвого досвіду.

Оптимізуючими факторами інтеракції у процесі виконання цього творчого завдання є, по перше, необхідність визначення назви музичного твору за інтерпретацією самих учнів; по-друге, об'єднання учнів у малі за складом групи («четвірки»), що дає можливість кожному учаснику висловитися; по-третє, упродовження прийому «резонансу полів проблематизації», коли на кожному з етапів роботи учні зіштовхуються з проблемою ідентифікації/характеристики музичного твору й послідовно вирішують її в різних формах (індивідуальної рефлексії, групового діалогу, міжгрупового полілогу).

Завдання «Що звучало на концерті?» можна запропонувати учням виконати в умовах дистанційного формату навчання під час проведення онлайн-уроку на платформі Zoom.

Методичний коментар. Вчитель заздалегідь готує матеріал до виконання завдання: розміщує на інтерактивній платформі Googl Classroom або «Мій клас»: опис змісту самого завдання з критеріями оцінювання та памятною з написання міні-твору для учнів, а також посилання на музичні твори. Для організації групової роботи вчитель проводить для учнів інструктаж з роботи в онлайн-кімнатах про правила виконання завдання;

потім ділить їх на групи; встановлює час на виконання завдання. Таким чином відкриваються окремі онлайн-кабінети, в яких будуть працювати групи, а саме: кожен учасник групи зачитує свою творчу мініроботу, а всі визначатимуть загаданий ним музичний твір; потім вибератимуть одну з найкращих та найцікавіших робіт у кожній групі, яку буде презентувати класу її автор. Під час роботи учнів у онлайн-кімнатах вчитель «заходить» до кожної групи. Це дає йому можливість підтримати учнів, дізнатися, як вони працюють, а за необхідності надати допомогу. Після закінчення заданого часу всі групи автоматично повертаються в сесійний конференц-зал, де проходить підбиття підсумків роботи в групах.

Представники від кожної групи зачитують свої мінітвори, а клас визначає загаданий ними музичний твір. Учні, які визначили музичний твір, дають відповідь за допомогою функції «піднятої руки». При правильній відповіді вчитель включає запис даного музичного твору (уривок), якщо музика не звучить, музичний твір визначено не правильно. Підбиття підсумків та оцінювання здійснюється аналогічно до описаного вище.

В умовах дистанційного навчання на платформі Zoom можна проводити й інші групові ігри та виконувати завдання, пов'язані з реалізацією змістових ліній «Художньо-творча діяльність», «Сприймання та інтерпретація мистецтва».

Алгоритм дій вчителя й учнів схожий із описаним вище. При цьому посилання на завдання, інструктаж щодо їх проведення, музичний матеріал можна також розміщувати на Google диску. А для зручності виконання завдань, вчитель заздалегідь робить копії посилань на них і відсилає кожному учню/групі. Наведемо окремі приклади/зразки **завдань**:

«Діаграма Венна». Завдання розміщується в Google документі, в якому знаходиться діаграма Венна та інтернет-посилання на музичні твори. Завдання: прослухати музичні твори та зробити їх порівняльну характеристику, заповнити діаграму Венна.

Наприклад, тема уроку «Аранжування в музиці», 7 клас (за підручником «Музичне мистецтво» 7 клас, Л. Масол, Л. Аристова). Учні прослуховують «Каприс № 24» Н. Паганіні та «Етюд № 6» Ф. Ліста. В

одному колі записують, чим відрізняються «Каприс № 24» Н. Паганіні від «Етюдів № 6» Ф. Ліста, а в іншому – навпаки. В перетині кіл записують, що в них не змінилося. Після закінчення заданого часу всі групи автоматично повертаються в сесійний конференц-зал. Представники від кожної групи презентують результати роботи групи.

«Музична галерея». Завдання розміщується в Google документі – портрети композиторів на задану тему, посилання на музичні твори. Завдання: дайте відповідь на питання: «Що об'єднує композиторів, зображених у «Галереї композиторів»? На основі вашої відповіді/висновку дайте назву цій виставці картин та продумайте короткий текст на дану тему. Прослухайте музичні твори за посиланнями і виберіть той музичний твір, який відповідає тематиці завдання. (Тема уроку: «Хорова духовна музика: меса, літургія, концерт, реквієм» за підручником «Музичне мистецтво» 6 клас, Л. Масол, Л. Аристова).

Після закінчення заданого часу всі групи автоматично повертаються в сесійний конференц-зал. Представник від кожної групи презентує результати роботи групи.

Висновки. Таким чином, нами проаналізовано авторські ігри, які засновані на різних формах групової інтеракції, окреслено контури їх класифікації відповідно до основних змістових ліній загальної мистецької освіти. Визначення основного задуму (ідеї), правил гри, чітка диференціація процесуального аспекту ігрової діяльності та етапи з деталізованим плануванням дій учасників на кожному з них, що відображає «розподіл єдиного процесу співпраці» (В. Ягодківа [2, с. 90]), описом методичного інструментарію, а також координація дій суб'єктів освітнього процесу, обов'язкова рефлексія навчальної діяльності – суттєві характеристики авторської технології, що забезпечують ефективність її практичного впровадження. (І це підтверджує багаторічний досвід освітянської діяльності Рymar Л. А.). У дослідженні визначено модеруючі чинники інтеракції (методи і прийоми проблематизації, створення ситуацій інтриги й несподіваності), які уможливлюють швидке і стійке залучення здобувачів освіти різних віко-

вих категорій до активної діяльності, самостійного пошуку вирішення проблеми.

Оминаючи хибну пролонгацію дистанційного формату навчання і пов'язану з цим некритичну екстраполяцію традиційних освітніх моделей, технологій, методів і форм навчання в освітній онлайн-вимір, нами абрисно окреслено особливості практичної реалізації групових форм інтеракції учасників навчально-виховного процесу на уроках музичного мистецтва у форматах змішаного й дистанційного навчання (на прикладі виконання окремих завдань на платформі ZOOM, залучення Google Classroom або «Мій клас»).

Подальшого вивчення потребує пошук альтернативних платформ і веб-ресурсів для ефективної адаптації існуючого методичного наробку в цифровому освітньому просторі, шляхів раціональної трансформації традиційного методичного інструментарію реалізації інтерактивних та ігрових технологій із мінімумом інтернет-ризиків.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ:

1. Гаврилова Л., Катасонова Ю. Теоретичні аспекти впровадження дистанційного навчання в Україні. *Освітнологічний дискурс*. 2017. № 1–2 (16–17). С. 168–182. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/268481178.pdf>
2. Інтерактивні вправи та ігри. Харків: Основа, 2010. 144 с. (Серія «Адміністратору школи»).
3. Копылова А. В. Технологія урока мистецтва: в 2-х кн. Москва, 2004. Кн. 1. 340 с.
4. Коротаева Е. В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. Москва : Сентябрь, 2013. 176 с.
5. Мурашченко Т. В. Змішане та дистанційне навчання як спосіб доступу до якісної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. № 3 (2017) С. 283–287. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/viewFile/93/126>. (дата звернення 07.02.2021)
6. Павленко О. Дистанційне навчання як важлива форма організації сучасної мистецької освіти. *Актуальні питання мистецької педагогіки*. Вип. 11, 2020 С. 78–83. URL: <http://apmp.kgpa.km.ua/Files/APMP11/18.pdf> (дата звернення 16.02.2021).
7. Перминова Л. М. Цифровое образование: ожидания, возможности, риски. *Педагогика*. 2020. № 3. С. 28–37. URL: <https://sevcbs.ru/main/wp-content/uploads/2020/04/Statya-k-zh-lu-Pedagogika-2020----3.pdf> (дата звернення 17.02.2021).
8. Ратко М. В., Рymar Л. А. Командно-групові та фронтальні форми ігрової діяльності на уроках музичного мистецтва. *Мистецтво та освіта*. 2017. № 3 (185). С. 21–28.
9. Рymar Л. Р. Уроки музики в школі. Ростов н/Д : Феникс, 2015. 237 [1] с. (Здравствуй, школа!).

REFERENCES:

1. Havrylova, L., Katasonova, Y. (2017). Teoretychni aspekty vprovadzhennia dystantsiinoho navchannia v Ukraini [Theoretical aspects of the introduction of distance learning in Ukraine]. *Osvitohichnyi diskurs* [Educational discourse], 1–2 (16–17), 168–182. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/268481178.pdf>
2. Interaktyvni vpravy ta hry [Interactive exercises and games]. (2010). Kharkiv: Osnova.
3. Kopylova, A.V. (2003). *Tekhnologiya uroka iskusstva: Vol. 1* [Art lesson Technology of Art lesson]. Moscow.
4. Korotayeva, Y.V. (2013). *Obuchayushchiye tekhnologii v poznayatel'noy deyatel'nosti shkol'nikov* [Teaching

technologies in the cognitive activity of pupils]. Moscow: September.

5. Murashchenko, T.V. (2017). Zmishane ta dystantsiine navchannia yak sposib dostupu do yakisnoi osvity [Mixed and distance learning as a way of access to the quality education]. *Vidkryte osvittne e-seredovyshche suchasnoho universytetu* [Open educational e-environment of a modern university], 3, 283–287. Retrieved from: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/viewFile/93/126>.

6. Pavlenko, O. (2020). Dystantsiine navchannia yak vazhlyva forma orhanizatsii suchasnoi mystetskoï osvity [Distance learning as an important form of organization of modern art education]. *Aktualni pytannia mystetskoï pedahohiky* [Current issues of art pedagogy], 11, 78–83. Retrieved from: <http://apmp.kgpa.km.ua/Files/APMP11/18.pdf>

7. Perminova, L.M. (2020). Tsifrovoye obrazovaniye: ozhidaniya, vozmozhnosti, riski [Digital education: expectations, opportunities, risks]. *Pedagogika* [Pedagogy], 3, 28–37. Retrieved from: <https://sevcbs.ru/main/wp-content/uploads/2020/04/Statya-k-zh-lu-Pedagogika-2020----3.pdf>

8. Ratko, M.V., Rymar, L.A. (2017). Komandno-hrupovi ta frontal'ni formy ihrovoi diyal'nosti na urokakh muzychnoho mystetstva [Command-group and frontal forms of game activity in music lessons]. *Mystetstvo ta osvita* [Art and Education], 3 (185), 21–28.

9. Rymar, L. (2015). *Uroki muziki v shkole* [Music lessons at school]. Rostov n/D: Feniks.

M.V., Ratko, PhD, Associate Professor, Art historian, Ukraine, e-mail: desjuport2016@ukr.net; L.A., Rymar, Teacher-Methodist of School № 2 of Energodar, Ukraine, e-mail: rumariliana@gmail.com

Interactive games at music lessons in traditional and mixed educational formats

This article describes the organizational and technological peculiarities how to use of didactic games which are based on various forms of group interaction at music lessons; it also highlights the contours of their classification according to the main lines of contents of general artistic education. By example of L. Rymar's games such as «Song puzzle», «Concert by requests», «Secular conversation», «What sounded at the concert», their teaching methodology in different educational formats (traditional, mixed and distance) has been demonstrated; the moderating factors of interaction, which provide the maximum involvement of pupils to the educational process and optimize the independent search of a solution of the problems, have been identified as well. L.Rymar's games have been adapted and implemented in pedagogical practice of primary and secondary schools.

The effectiveness of these games depends on a clear definition of the basic idea, the rules of the game, well thought-out and detailed planning of the procedural component, specification of methodological tools of the each stage, coordination of actions of pedagogical interaction's participants, reflection of educational activity. The challenges of the digital modernization of education stimulate the search for ways to rationally combine of traditional technologies, forms and methods of general music education with distance and mixed forms of learning activities, mastering the teacher's skills to work with various educational web services.

The authors present examples of using the resource capabilities of online educational platforms such as ZOOM, Google Classroom, «My Class» in the process of implementing group forms of interaction of the educational process' actors at music lessons. At the same time they emphasize the significance of flexibility and criticality of the teacher's methodological thinking, focus the attention on the need for minimization of Internet risks.

Keywords: technology, interactive games, moderating factors of interaction, traditional and mixed educational formats, music lessons.

Стаття надійшла до редакції 24.12.2020 р.