# Методическая культура педагога

## Ковалив Валентин Васильевич

заведующий кафедрой эстетического образования

БГПУ имени. Максима Танка,

кандидат педагогических наук, доцент

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АССОЦИАТИВНЫХ ИГР В РАЗВИТИИ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА УРОКАХ МУЗЫКИ

До недавнего времени повышение качества обучения связывалось в основном с усовершенствованием технологии учебного процесса. Соответственно, главный акцент делался на развитие методики преподавания на эмпирической основе, приобретении учащимися знаний о музыкальном искусстве и формировании соответствующих исполнительских умений и навыков.

В последнее время, благодаря развитию психологии и других смежных наук, на первый план в музыкальной педагогике выдвинулся круг проблем, направленных на активизацию внутренних ресурсов ребенка и в первую очередь развитого творческого воображения, фантазии, которые необходимы как для активного восприятия произведений художественного (музыкального) творчества, так и в повседневной жизни человека.

В Концепции учебного предмета «Музыка» одной из главных функций современного урока музыки названа *преобразующая* функция*.* Она «проявляется в воздействии музыки на личность растущего человека, её способности активизировать формирование всех аспектов личностной культуры учащихся, способствовать открытию «человеческого в человеке» [4, 5].

Человек, обладающий развитым творческим воображением, способен подняться над обыденной действительностью, оставить обыденный мир чувств, представлений, перенестись в своём воображении в другие миры, испытывая при этом неведомые ему ранее чувства и мысли. Тем самым он может ощутить, с одной стороны, свою индивидуальность, с другой – своё единство с миром, приобщение к духовному опыту человечества. Именно такой человек в состоянии самостоятельно найти свой путь в жизни, ответить на неординарные вопросы.

Но как научить творчески мыслить? Как научить создавать образы, выражающие переживания, помыслы, чувствования? Ни один учитель не может точно сказать, как и каким именно должен родиться на свет тот или иной образ в работе учащегося. Проявление активного творческого воображения как процесса создания новых неожиданных образов – это всегда то, что ранее ещё не делалось. Оно не может быть прямым следствием усвоения и повторения чего-то преподнесённого другим человеком – это самостоятельное создание новых, оригинальных образов.

Необходимой предпосылкой и условием такого развития человека является сформированное ассоциативное мышление. Считается, что дарование в науке и в искусстве вообще есть высокоразвитая способность личности устанавливать внутренние связи и взаимоотношения между разнородными, на первый взгляд, бесконечно далеко отстоящими друг от друга явлениями, образами, представлениями. К. Паустовский отмечал, что у человека одарённого «любая мысль, любая тема, случайный предмет вызывают неиссякаемый поток ассоциаций» [7, 35]. Согласно же У. Джеймсу, «гении отличаются от обыкновенных умов необычайным развитием способности к ассоциациям по сходству» [10, 20].

Ассоциации непосредственным образом связаны со сферой эмоций человека. Они обладают свойством волновать, бередить душу, вызывать наплывы чувств. Особенно сильно этот процесс проявляется, если ассоциации несут в себе какой-то личностный смысл, связаны с чем-то значимым для человека.

В качестве действенного средства для разработки более активных форм развития творческого воображения учащегося в процессе художественной музыкальной деятельности могут быть использованы игровые методы. Важно то, что данные методы обнаруживают тенденцию – обеспечить необходимые психолого-дидактические условия, в которых обучаемый сможет формировать активную личностную позицию и в наибольшей мере раскрываться как субъект обучения. В процессе их применения учащийся получает возможность выражать средствами искусства свои «невидимые» и «неслышимые» чувства, замыслы и оценки. В этом случае искусство предстает перед учеником не как совокупность безразличных к нему «чужих» норм, а как нечто сопричастное ему самому, как нечто такое, в чём он может найти и проявить себя.

В ходе учебного процесса поставленные задачи и используемые для их решения методы меняются в зависимости от того, какие качества ученика мы хотим развить. Если речь идёт о качествах репродуктивного, пассивного уровня, то учитель может объяснить и показать, как должен действовать ученик, в малой степени ориентируясь на его самостоятельность. Пытаясь же развить творческое воображение ученика, а тем более используя для этого средства такого вида искусства, как музыка, учителю следует ставить перед ним те задачи, для решения которых он найдет собственные, заранее неизвестные способы. Здесь учащийся – субъект творчества. Никто, кроме него, не может знать верного решения стоящей перед ним творческой задачи, если только она является таковой.

Тем самым задача педагога сдвигается от обучения к созданию *условий.* Однако это не просто создание благоприятной атмосферы для спокойного творчества. В данном случае следует говорить о таком содержании знаний и умений, о таком характере практических заданий, которые, не навязывая ученику чужих решений и ответов, постоянно удерживали бы в его сознании неизменные принципы художественного творчества.

Одной из действенных форм в развитии детского творчества в музыкальной педагогике могут стать ***ассоциативные игры***. Их можно отнести к разряду интерактивных игр, направленных на формирование умения творчески мыслить, представлять, воображать в опоре на самопознание, самовыражение и саморазвитие личности.

В основе ассоциативной игры лежит явление синестезии. Являясь частным проявлением ассоциации, синестезия представляет собой «такое взаимодействие ощущений, при котором под влиянием раздражения одного анализатора возникают ощущения, характерные для другого анализатора» [8, 127].

В современной психологии различают несколько видов синестезий: *ощущение – ощущение, ощущение – представление, представление – ощущение, представление – представление.*

Первый тип синестезии, когда первичному ощущению отвечает реальное ощущение другой модальности, встречается крайне редко. Еще более редки ассоциации третьего типа, когда, думая о звуке трубы, мы реально ощущаем красный цвет. Второй тип взаимосвязи объясняет ассоциации, возникающие при восприятии музыки и живописи, а четвертый характеризует возникновение ассоциации в искусстве слова [2, 37].

Ассоциации опираются на реальные связи явлений, формирующиеся в течение всей нашей жизни, где звуковое неотделимо от зримого и от других ощущений. Весь наш чувственный опыт тесным образом связан с теми ощущениями, движениями, звуками, запахами, цветами, которые имели место в нашей жизни с раннего детства. Всё, что окружает человека, подготавливает его к последующему восприятию музыки и к возникающим при этом ассоциациям.

В музыке именно явление синестезии лежит в основе способности последней «живописать» звуками, именно ей мы обязаны наличием изобразительных возможностей музыкального искусства. Музыканты при необходимости прямого либо косвенного отображения визуальных явлений обращаются в стремлении быть понятыми именно ко всеобщим синтетическим способностям слушателя.

Оперируя различными средствами, музыка в состоянии вызывать тот или иной образ, те или иные ассоциации. Очевидным случаем ассоциации в музыке является «видение» высоты звуков: низких как крупных и толстых, а высоких – как маленьких и тонких. Это объясняется тем, что в естественной обстановке размеры предмета, издающего звук, определяют высоту издаваемого им звука. Например, М. Мусоргский «Два еврея». Тема богатого еврея представлена во внушительном и степенном низком регистре, а бедняка – в юрком и угодливом высоком регистре. Цепь ассоциаций здесь налицо: богатый – значит толстый (обобщение социального опыта), а толстый, большой должен звучать низко (обобщение биологического опыта) [2,45].

Кроме того, в природе часто встречается явление зрительно-слуховой синестезии. Это так называемый цветовой слух. Цветовым слухом обладали Римский-Корсаков, Скрябин, Чюрлёнис. Еще Ньютон в свое время предложил аналогию «спектр-октава».

Цветной слух представляет собой синестезический резонанс высот и тембров со степенью яркости света и красок. Наиболее простой и всеобщий случай цветного слуха – когда высокие тона и звонкие тембры ассоциируются со светлыми красками, а низкие тона и глухие тембры – с тёмными.

Ассоциативная игра в области музыки имеет в своей основе ассоциацию: ***ощущение – представление***. Её можно рассматривать как форму обучения и творческого развития, в которой одновременно действуют два начала: познавательное и игровое. В отличие от учебных занятий в ассоциативных играх, познавательные задачи ставятся не прямо – когда учитель объясняет, учит, а косвенно – когда учащиеся овладевают знаниями в процессе игры. Развивающая же задача в таких играх как бы замаскирована, мотивом её достижения становится естественное стремление учащегося играть, выполнять необходимые игровые действия.

Как и в обычной игре, в ассоциативной игре присутствуют определённые структурные элементы. Прежде чем начать игру, необходимо создать у учащихся эмоциональную ***установку*** на игру. Установочный элемент – это своеобразная предыгровая ситуация, настройка, обеспечивающая организационные предпосылки на восприятие игровых задач, активизирующая мыслительную деятельность, воображение учащихся.

Следующий структурный компонент – ***игровые задачи***. Отбор задач для ассоциативных игр осуществляется в соответствии с разделами программы обучения, с учётом возрастных особенностей учащихся.

Для соединения познавательных и игровых задач необходимы ***правила игры***. Они организуют поведение учащихся. Обязательное выполнение правил требует от них совместных и последовательных действий, сосредоточенности, самостоятельности. Игровые правила реализуются в ***игровых действиях***. Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Формами реализации игрового действия могут выступать:

1) разнообразные игровые манипуляции с предметами, инструментами;

2) осуществление поиска и находки нужного предмета, звука, слова;

3) загадывание и отгадывание звуковых загадок;

4) выполнение определённой роли (инструмента) при создании коллективного произведения;

5) особые игровые движения (звуковые жесты, звуковые имитации и т.д.).

Во время игры у учащихся возникает ***игровое состояние***. Оно включает в себя переживания, воображение, эмоциональное отношение к действительности.

Обязательным структурным элементом игры является её ***результат***. Результат может быть наглядным, услышанным (исполнение музыкального произведения), менее заметным (получил удовлетворение, увлечённость процессом создания и исполнения) и отсроченным (создание своего варианта игры, произведения через определенное время).

Чтобы ассоциативная игра полностью решала поставленные задачи, необходимо соблюдать требования к методике её проведения:

### 1. Подготовка к игре:

а) объявление названия игры;

б) сообщение о месторасположении её участников (сидя за столом, стоя у доски, объединение в группы или индивидуально);

в) объяснение хода игры;

г) показ педагогом отдельных действий (если это необходимо);

д) распределение предметов, инструментов.

**2. Проведение игры.**

**3. Подведение итогов игры.**

На данном этапе осуществляется обобщение результатов, рефлексия. По желанию каждый из участников игры высказывает свои мысли по поводу услышанного, увиденного, делаемого, прочувствованного. Обсуждение является необходимым итогом игры, так как позволяет каждому осознать свои действия, мысли и чувства.

Обязательным условием ассоциативной игры является создание педагогом атмосферы доверия, что будет возможно только в том случае, если учитель не будет играть роль стороннего наблюдателя, но и сам станет равноправным участником игры и последующей рефлексии. Причём важно, чтобы на первых этапах работы учитель первым высказывал свои мысли и переживания, демонстрируя свою открытость. Как и всякая деятельность учащегося, участие в игре нуждается в оценке и поощрении, эмоциональной поддержке. Учителю важно поддержать его любые попытки к творчеству, стремление выразить себя. Поэтому учитель предлагает, но не навязывает, советует, но не требует. Решение принимает учащийся или группа, исходя из своего личного опыта восприятия окружающего мира.

Основными ***задачами*** предлагаемых игр являются:

1. развитие ассоциативного мышления, творческого воображения учащихся, умения продуцировать неординарные идеи и образы;
2. развитие умения передавать эмоции, чувства, образы посредством звуков, мимики, движений, красок;
3. обучение распознаванию и анализу звуков окружающего мира;
4. формирование представлений о различных характеристиках однотипного звукового явления;
5. обучение самостоятельному созданию звуковых произведений на заданную тему.

Ниже приводятся примеры нескольких ассоциативных игр, которые могут быть использованы на уроках музыки. В конце каждой игры в соответствии с программой по учебному предмету «Музыка» даётся название темы четверти, для раскрытия которой данная игра могла бы быть использована.

**Игра** **«Представь и услышишь»**

Перед игрой учитель может обратиться к ученикам со следующими словами: «Ты уже знаешь, что корова мычит, собака лает, дверь хлопает и скрипит, колокольчик звенит, свисток свистит, ребёнок плачет, гром гремит. Все эти звуки ты не раз слышал своими собственными ушами. А вот можешь ли ты услышать, что говорит облако? Может быть, оно поёт или вздыхает? Эта игра поможет тебе использовать свое звуковое воображение. Представь – и ты услышишь необыкновенные звуки или придумаешь свои, никому пока неизвестные».

Учащимся предлагается:

а) описать или нарисовать свои любимые звуки;

б) представить, как звучит мягкое пушистое облако; описать и нарисовать звучание облака;

в) представить и нарисовать звук кислого огурца, красного яблока и т.д.;

г) представить, как звучит большая лужа после дождя; описать и нарисовать звучание большой и маленькой лужи.

Игра может быть использована в I классе в процессе раскрытия темы второй четверти «Как рассказывает музыка».

##### **Игра «Эмоции»**

Для проведения игры используются карточки с написанными на них эмоциональными характеристиками (радость, печаль, ярость, нежность и т.д.). Карточки раздаются участникам. Каждый пытается озвучить и передать в движении или мимикой ту или иную эмоцию. Остальные пытаются определить услышанное.

### Игра «Цвета»

Для игры используются от 4 до 6 цветных карточек (красный, синий, зелёный, жёлтый, чёрный, белый), которые раскладываются по классу. Учащиеся выбирают цвет, наиболее соответствующий их внутреннему настроению на данный момент и разбиваются на группы. Учитель просит участников игры:

а) по очереди голосом озвучить цвет, каким они его слышат;

б) зазвучать «цветовой палитрой» всей группой;

в) создать звуковое произведение, ритмически организовав его, чередуя звучание отдельных голосов, созвучий и целой группы «инструментов».

Игры «Эмоция» и «Цветок» могут быть использованы в четвертой четверти I класса при изучении темы «Музыка передаёт чувства человека».

### Игра «Найди свой звук»

Для игры учителю необходимы разнообразные мелкие предметы (ключи, банки-склянки, бумага, чашки, ложки и прочие «музыкальные инструменты»), из которых можно извлечь звуки. Учащимся предлагается, манипулируя этими предметами, извлекая из них разнообразные звуки – стуча, скребя, гладя, шурша, звеня и т.п., – найти понравившийся тембр, звук, сочетание. После того как звуки будут определены, каждый воспроизводит свою находку и пытается объяснить, почему он выбрал именно этот звук или сочетание, какой образ, цвет возникает при восприятии этого звука.

Игра может быть использована в I классе в процессе раскрытия темы первой четверти «Мир звуков».

### Игра «Созвучия»

Цель игры – найти гармонирующие сочетания со своим звуком, со своим настроением в этот момент. Она является продолжением игры «Найди свой звук».

Одному из учащихся предлагается выйти в круг и исполнять свой звук как своё сочинение, своё настроение. Остальные вслушиваются в эти звуки, пытаясь ощутить возможность соединения своего звука с демонстрируемым звуком. Любой участник может выйти в круг и начать воспроизводить свой звук вместе с другим, если чувствует, что его звук уместен и возникающее созвучие достаточно благозвучно и гармонично.

В процессе игры при возникновении чувства неудобства, негармоничности своего звучания со звуками других участников можно прекратить исполнение и выйти из «сочинения».

### Игра «Чужой»

Игра проводится по аналогии с игрой «Найди свой звук». Но в данном случае каждый ищет чуждые ему звуки, пытаясь ощутить и осознать возникающие при этом ассоциации.

Игры «Созвучия» и «Чужой» могут быть использованы во II классе в процессе раскрытия темы первой четверти «Лад – согласие, порядок между звуками».

### Игра «Звуковые пьесы»

Учащимся предлагается:

а) записать дома на диктофон скрип двери, стук капающей из водопроводного крана воды, шаги человека в больших тяжёлых ботинках, звонок телефона, гул заводимого мотора машины и т.п.;

б) описать эти звуки словами, подобрав подходящие определения;

в) расположить собранные звуки в определённом порядке, чтобы получилась «звуковая пьеса»;

г) создать звуковую тему и вариации к ней;

д) расположить музыкальный материал в двухчастной, трёхчастной формах, форме рондо.

Игра может быть использована в 3 классе при изучении темы «Разнообразие строения музыкальных произведений».

### Игра «Коллекция»

Учащимся предлагается:

а) записать на диктофон стук дождя: сначала мелкого, маленького, затем большого и, наконец, шум дождя с градом;

б) расположить эти фрагменты в порядке усиления или уменьшения громкости звука.

Коллекционировать можно:

1) лай собак различной породы;

2) телефонные звонки;

3) шаги;

4) шум работающих машин и т.д.

Игра может быть использована в I классе при изучении темы «Близкое и далёкое в музыке» и в 3 классе в теме «Динамическое развитие музыки».

### Игра «Ты – звук»

Учащимся предлагается ответить на вопрос: «Какой звук ты ассоциируешь с данным человеком?» Выбирается участник и каждый пытается описать или воспроизвести звук, который он ассоциирует с этим человеком. Звуки можно записать на диктофон и тем самым создать «личностный звуковой ряд».

Игра может быть использована в I классе при изучении темы «Музыка отражает различные черты характера».

### Игра «Движения»

Ведущий (ученик или учитель) выполняет какие-либо движения, а класс пытается в звуках, в красках, в словах, используя ассоциации с уже знакомыми музыкальными произведениями, описать, нарисовать, озвучить характер этих движений.

Другим вариантом игры является создание определённых движений после прослушивания звуков, созвучий, мелодий, просмотра заданных цветовых гамм.

Игра может быть использована во втором полугодии II класса при изучении темы «Как дружат с музыкой другие виды искусства».

### Игра «Запахи и ощущения»

Игра проводится по аналогии с игрой «Движения». Основой этой игры являются ассоциации, в основе которых лежит взаимосвязь между звуками, запахом и ощущением.

Учащимся предлагается провести ассоциации между различными запахами ( духов, леса, дождя, растений, конфет и т.д.), ощущениями от прикосновения к различным предметам (мягкость, жёсткость, шершавость, упругость и т. д.) и звуками как музыкальными, так и не музыкальными, а также красками.

Игра может быть использована в I классе при изучении тем второй четверти «Как рассказывает музыка».

### Игра «Тембры и образы»

Учащимся предлагается прослушать одну и ту же мелодию, программную пьесу в исполнении различными музыкальными инструментами. Участники записывают, а затем рассказывают, как изменялся возникший при восприятии образ в зависимости от изменения тембра.

Игра может быть использована при изучении темы первого полугодия II класса «Тембр – окраска музыкальных голосов» и темы третьей четверти III класса «Регистровое и тембровое развитие музыки».

### Игра «Слепой»

Класс делится на группы. Учащимся предлагается создать музыкальное произведение на заданную учителем тему. Извлекая звуки из разных предметов, музыкальных инструментов, группа пытается передать заданный образ. Затем идёт исполнение по группам. Слушатели, закрыв глаза, пытаются определить, о чём идёт речь в данной пьесе, какие образы хотели передать создатели пьесы, её название.

В качестве примеров могут быть использованы следующие темы:

1. «Утро в деревне»;
2. «В зоопарке»;
3. «На ферме»;
4. «Шорохи ночного леса»;
5. «На улице»;
6. «В лесу»;
7. «Заколдованный замок».

Игра может быть использована для раскрытия различных тем, в частности: в I классе – «Картины, созданные при помощи звуков», «Как рассказывает музыка», «О чём рассказывает музыка», во II классе – «Средства музыкальной выразительности», в III классе – «Развитие музыки», «Строение (формы) музыки», а также на обобщающих уроках в I- III классах.

Включение ассоциативных игр в содержание урока музыки будет способствовать:

а) значительному оживлению и увлечённости учащихся, повышению их интереса к музыкальным занятиям, пониманию их значимости в развитии человека;

б) пробуждению их внутренней активности, продуцированию качественно новых идей и образов;

в) умению осуществлять рефлексию и самоанализ, познавать свой внутренний мир, своё «Я»;

г) развитию творческого начала, интереса к предложенной теме занятия;

д) появлению умения анализировать результаты коллективно выполненной работы.

Все вышеперечисленные игры могут стать основой для разработки учителем своих собственных вариантов. Удачи вам и творческого вдохновения!

#### Литература

1. Вишнякова, Н.Ф. Креативная психопедагогика : Психология творческого обучения / Респ. ин-т высш. шк. и гуманит. образования, Нац. ин-т образования Респ. Беларусь. – Мн., 1995. – 239 с.

2. Галеев, Б.И. Содружество чувств и синтез искусств. – М.: Знание, 1982. – 63 с.

3. Калгрен, Ф. Воспитание к Свободе : Педагогика Р.Штейнера : Из опыта междунар.движения вальдорф.шк.: Пер.с нем. / Текст: Ф. Карлгрен; Ред. по ил. А. Клинборг. – М.: Изд-во Моск. центра вальдорф. педагогики, 1993. – 272 с.

4. Концепция учебного предмета «Музыка» // Музычнае і тэатральнае мастацтва : праблемы выкладання. – 2009 – №3 – С.3-10.

5. Корыхалова, Н.П. Кризисные тенденции в буржуазном массовом воспитании. – М.: Музыка, 1989. – 111 с.

6. Назайкинский, Е.В. О психологии музыкального восприятия. – М.: Музыка, 1972. – 383 с.

7. Паустовский, К.Г. Золотая роза // Избранные произведения, Т.2. – М., 1977. – 336 с.

8. Петрушин, В.И. Музыкальная психология: учебное пособие для вузов / В. И. Петрушин. - Москва: Трикста: Академический проект, 2008. – 398 с.

9. Хейнс, У. Мой мир и я. Путь к единению : Пособие для учителя / М. Станеки-Козвоски, У. Хейнс, Д. Фелленц-Усами; Под ред. Б.П. Битинаса. – СПб.: Духовное просвещение, 1993. – 174 с.

10. Хрестоматия по общей психологии : психология мышления: [учебное пособие для вузов по специальности «Психология»] / под редакцией [и с предисловием] Ю. Б. Гиппенрейтер, В. В. Петухова. – М.: Издательство Московского университета, 1981. – 399 с.