

О. Н. Анцыпирович, О. Н. Зыль

**Музыкально-эстетическое
развитие детей
дошкольного возраста**

(с электронным приложением)

Учебное наглядное пособие
для педагогов учреждений дошкольного образования

*Рекомендовано Научно-методическим учреждением
«Национальный институт образования»
Министерства образования Республики Беларусь*

Минск

«Адукацыя і выхаванне»

2012

УДК 373.2.016:78

ББК 74.102

A74

Рецензенты: лаборатория дошкольного образования Научно-методического учреждения «Национальный институт образования» Министерства образования Республики Беларусь (кандидат педагогических наук, доцент, заведующий лабораторией *Г. А. Никашина*); музыкальный руководитель государственного учреждения образования «Ясли-сад № 92 г. Минска» *Т. Г. Сизова*

Анцыпирович, О. Н.

A74 Музыкально-эстетическое развитие детей дошкольного возраста (с электронным приложением) : учеб. нагляд. пособие для педагогов учреждений дошк. образования / О. Н. Анцыпирович, О. Н. Зыль. — Минск : Адукацыя і выхаванне, 2012. — 48 с. : ил.

ISBN 978-985-471-545-2.

Учебное наглядное пособие включает музыкальные развивающие игры, основанные на белорусском музыкально-фольклорном материале, игровые задания, направленные на развитие способности к синестезии при формировании эстетического интереса у детей 5–7 лет, методические рекомендации по их организации и проведению, а также электронное музыкальное приложение.

Содержание игр и заданий соответствует образовательной области «Искусство» учебной программы дошкольного образования.

Адресуется педагогам учреждений дошкольного образования.

УДК 373.2.016:78

ББК 74.102

ISBN 978-985-471-545-2 (отд. изд.) © Анцыпирович О. Н.,
ISBN 978-985-471-546-9 Зыль О. Н., 2012

© Оформление.
РУП «Издательство «Адукацыя і выхаванне»», 2012

ОТ АВТОРОВ

Личностно ориентированный подход в развитии, воспитании и обучении трактуется как ориентация педагогической деятельности, которая позволяет обеспечивать и поддерживать процессы самопознания, самореализации личности ребёнка, его неповторимой индивидуальности. При всём своём разнообразии личностно ориентированные технологии основаны, в первую очередь, на признании ребёнка главным действующим лицом (субъектом) образовательного процесса, на необходимости формирования механизмов самореализации, саморазвития, адаптации, необходимых в процессе становления самобытного образа «Я» и на моделировании не самой личности (с заданными качествами), а на личностно утверждающей ситуации.

В настоящем пособии представлены два раздела, посвящённые различным средствам реализации личностно ориентированного подхода в музыкальном и эстетическом развитии детей 5–7 лет. В первом из них предложены музыкальные развивающие игры и игровые задания, основанные на белорусском музыкальном фольклорном материале, призванные реализовывать важнейшие принципы и функции личностно ориентированного подхода в воспитании. Во втором — игровые задания для развития способности к синестезии при формировании эстетического интереса. Способность к синестезии особенно ценна для творческого развития ребёнка, поскольку является индивидуальной и неповторимой особенностью его личности.

Пособие включает в себя методические рекомендации по организации и проведению музыкальных развивающих игр и игровых заданий, иллюстративный материал и электронное музыкальное приложение. Представленные в пособии игры и игровые задания вариативны, имеют разные уровни сложности, что дает педагогу возможность организовать работу с учётом индивидуальных и личностных особенностей дошкольников.

Материал пособия предназначен для индивидуальной и групповой работы, может использоваться на занятиях, в игровой и самостоятельной деятельности детей при активном и заинтересованном участии взрослого.

Музычная гульня як сродак рэалізацыі асобасна арыентаванага падыходу ў музычнымых выхаванні

Як гульнёвая, так і музычная дзейнасць у значнай ступені дазваляюць рэалізоўваць вельмі значныя прынцыпы, якія ляжаць у аснове асобасна арыентаванага падыходу. Па-першае, гэта прынцып сінтэза інтэлекта, афекта і дзеяння. Музыкальная гульня дае магчымасці адначасовага далучэння дзіцяці да працэсаў пазнання, эмацыянальнага асэнсавання свету і сумеснага дзеяння, усталявае тым самым гармонію трох шляхоў разумення рэчаіснасці. Па-другое, спалучэнне гульнёвай і музычнай дзейнасці дазваляе прытрымлівацца прынцыпа прыарытэтнага старта, які прадугледжвае ўдзел дзіцяці спачатку ў найбольш прывабных для яго відах дзейнасці, улічвае дзіцячыя перавагі, інтарэсы, суб'ектны вопыт. Праз усталяванне пэўных правілаў гульні ёсць магчымасць арганізаваць дзейнасць дзяцей, ствараючы сітуацыю поспеху для кожнага ўдзельніка гульні. Па-трэцяе, прынцып творчага развіцця і навучання, улічваючы магчымую варыятыўнасць ва ўвасабленні музычнага вобразу і ў выканальніцкай (спевы, рухі, музыцыраванне), і, тым больш, у музычна-творчай дзейнасці, можа быць яскрава адлюстраваны ў адпаведных музычных гульнях.

Музычная гульня садзейнічае рэалізацыі функцый, якія належаць асобасна арыентаванай адукацыі. Сярод іх выдучаюцца сацыялізуючая, культуратворчая і гуманітарная функцыі. Асобую ўвагу прыцягвае да сябе культуратворчая функцыя, якая забяспечвае захаванне, узнаўленне і развіццё культуры праз закладзены ў змесце адукацыі механізм культурнай ідэнтыфікацыі. Відавочна, што музычныя гульні, якія абапіраюцца на нацыянальны фальклорны матэрыял, будуць садзейнічаць гэтай справе.

Сутнасць гуманітарнай функцыі заключана ў прызнанні самакаштоўнасці асобы і забеспячэнні фізічнага і маральнага здароўя, асобаснай свабоды і рэалізацыі магчымасцей дзіцяці. Адным з механізмаў рэалізацыі дадзенай функцыі з'яўляецца характар узаемаадносін педагога і выхаванцаў — прыняцце дарослым дзіцяці такім, які ён ёсць, улік яго інтарэсаў і актыўнасці. Менавіта ў гульні, дзе дарослы можа быць актыўным яе ўдзельнікам, педагог здольны стварыць умовы для сапраўднага супрацоўніцтва, сітуацыі поспеху, пазітыўнай ацэнцы і стымулявання далейшай актыўнасці дзіцяці.

Асобасна арыентаваны падыход цесна звязаны з падыходам індывідуальным, які патрабуе ўліку асаблівасцей кожнага выхаванца. Апора на гэты падыход у рамках музычна-гульнівай дзейнасці дыктуе, па-першае, абмежаванне колькасці гульцоў, а па-другое, выкарыстанне ў гульніх заданняў рознай складанасці, паступовае развіццё музычных здольнасцей і навыкаў музычнай дзейнасці дзіцяці.

Такім чынам, музычная гульня мае свае спецыфічныя і каштоўнасныя магчымасці ў выхаванні і навучанні дзяцей дашкольнага ўзросту на аснове асобасна арыентаванага падыходу. Спадзяваемся, што гэтыя магчымасці знайшлі ўвасабленне ў прапанаваных ніжэй музычных гульніх і гульніх заданнях для дзяцей 5–7 гадоў, змест якіх абапіраецца на нацыянальны фальклорны матэрыял і разнастайныя віды дзіцячай дзейнасці.

Гульня «ЦВІКІ»

Задачы: узбагачаць уяўленні дашкольнікаў аб жанры лічылка; садзейнічаць развучванню лічылак з далейшым увядзеннем іх ў гульніваю дзейнасць дзяцей; садзейнічаць усведамленню залежнасці рытмічнай арганізацыі мелодыі ад рытмічнага малюнка вершаванага тэкста; замацоўваць паняцці «працяглы – кароткі»; развіваць музычнае мысленне, фарміраваць навыкі чыстага інтанавання мелодыі, замацоўваць навыкі выканання рытмічных малюнкаў і мелодый на ксілафоне.

Гульніёвы матэрыял і абсталяванне:

- ♦ гульніёвая карта «Падлога» (ліст 1). Уяўляе сабой картку-малюнак драўлянай падлогі (дзве часткі, склее-ныя паміж сабой) з 16 проразамі;
- ♦ разразны набор «Цвікі», «малаточак» (ліст 1). Элемен-ты набору «Цвікі» (трохвугольнікі вышынёй каля 3 см, на якіх намалёваныя цвікі) прызначаны для мадэляван-ня даўжыні гукаў. Цвікі з вялікай плешкай (іх 10) — доўгія гукі, цвікі з маленькай плешкай (іх 16) — карот-кія гукі;
- ♦ «малаточак» з картона або адпаведная цацка;
- ♦ ксілафон.

Падрыхтоўка гульні

Пры выбары лічылкі неабходна ўлічваць колькасць проразаў на гульніёвай картцы — іх 16. Такім чынам, агуль-ная колькасць складоў лічылкі не павінна перавышаць гэтай лічбы. Можна прапанаваць наступныя ўзоры лічылак з раз-настайнай рытмічнай арганізацыяй (у дужках паказана коль-касць складоў лічылкі, пад тэкстам — рытмічны малюнак у выглядзе вялікіх і маленькіх кружкоў, якія адпавядаюць доўгім і кароткім гукам).

1. Плыла жабка па вадзе, той, хто зловіць — той вядзе! (14)



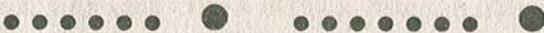
2. Раз, два, тры, чатыры, пяць! Я не маю часу спаць! (14)



3. Ішоў Ціхан па масту, праваліўся ў ваду. Бульк! (15)



4. Бег сабака цераз мост, чатыры лапы, пяты — хвост. (15)



5. Нітачка, іголачка, ці-ці-ці, уляці. (13)



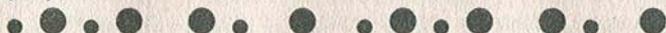
6. Раз, два, тры, не варонь! Бяжы, як агонь! (11)



7. Пятро, Пятро, падай вядро. Карове піць — табе вадзіць!
(16)



8. Стакан, лімон, выйдзі вон! Стакан вады, выйдзі ты!
(14)



Колькасць і разнавіднасць «цвікоў» дарослы падбірае напярэдадні гульні.

Правілы гульні

I этап. Гуляе падгрупа дзяцей. У ролі вядучага выступае дарослы, які адлюстроўвае рытм, выкарыстоўваючы тэкст лічылкі. Ён мадэліруе змяненне праягласці гука, паслядоўна выкладваючы на гульнівай картцы элементы набору «Цвікі». Пасля гэтага кожны гулец паўтарае прапанаваны варыянт рытма, абапіраючыся на мадэль. Гульня можа працягвацца і паўтарацца да той пары, пакуль кожны з дзяцей не выканае тыя ж дзеянні, або пакуль тэкст і рытмічны малюнак лічылкі не будзе лёгка ўзнаўляцца гульцамі.

Пры жаданні можна перайсці да другога этапа гульні, але магчыма абмежавацца толькі першым.

II этап. Калі тэкст і рытм лічылкі добра замацаваны, гульцы могуць выконваць яе на ксілафоне. Пры гэтым магчыма як выкананне на адным гуку, так і на большай іх колькасці.

Методыка правядзення гульні

I этап. Дарослы дэманструе гульцам гульнівую картку «Падлога», пры гэтым растлумачвае, што «дошкі» падлогі незамацаваныя. Прымацаваць іх можна з дапамогай набору «цвікоў». Каб працаваць было весялей, дарослы прапануе сачыніць песенькі-лічылкі.

Калі развучваецца тэкст новай лічылкі, неабходна некалькі разоў прагаварыць яе ўсім разам, адначасова пляскаць

Гульня «МУЗЫЧНЫЯ РУШНІКІ»

Задачы: пашыраць уяўленні дашкольнікаў аб элементах беларускіх арнамантаў; замацоўваць веды пра даўжыню гукаў; развіваць музычна-рытмічнае пачуццё, абагульняць уяўленні аб характэрных для беларускага музычнага фальклору рытмічных малюнках (сінтагмах).

Гульнёвы матэрыял і абсталяванне:

- ◆ камплекты «Музычныя рушнікі» (лісты 2, 3). Кожны з васьмі камплектаў складаецца з дзвюх частак па тыпу «пазл», на кожнай частцы з дапамогай зорчак адлюстраваны аднолькавы рытмічны малюнак. Вялікія зорчкі адпавядаюць гукам даўжынёй у чвэрць, маленькія — даўжынёй у васьмую;
- ◆ музычныя творы ў жывым выкананні або аўдыязапіс (калыханка «Пайшоў каток...» (трэк 04), «Шастак» (трэк 03), «Крыжачок» (трэк 02), «Го-го-го, каза» (трэк 21), «Кросны» (трэк 01));
- ◆ шумавыя музычныя інструменты (бубен, барабан, лыжкі і інш.).

Падрыхтоўка гульні

Увогуле для гульні можна выкарыстоўваць разнастайныя рытмічныя малюнкi, але мы прапануем чатыры з іх, якія найбольш часта можна сустрэць у фальклорных творах, даступных для дашкольнікаў.

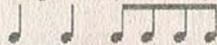
У забаўлянках «Гойда, гойда, гайдамаш», «Ішоў Бай па сцяне», «Мышка, мышка, дзе была?», заклічцы «Дожджык, дожджык, сыпані», калыханках «Спі, сыночак, міленькі», «Пайшоў каток» і інш.: 

У калядных песнях «Ой, ну-ну, каза», «Каляда з казой», «Го-го-го, каза»; шчадроўках «Добры вечар» і інш.:



У забаўлянках «Кую, кую ножку», «Ладу, ладу, ладкі», «Коці, коці, лапкі», у заклічцы «Божая кароўка», у калыханцы «Люлі, люлі, люлі, прыляцелі куры», у танцы «Кросны»

і інш.: 

У мелодыях да танцаў «Шастак», «Крыжачок», у вакальным варыянце «Таўкачыкаў» і інш.: 

У гульні магчыма выкарыстоўваць 8 камплектаў — па два на кожны рытмічны малюнак. Пры жаданні можна самастойна падрыхтаваць варыянты рушнікоў з іншымі рытмічнымі малюнкамі, або прапанаваць зрабіць гэта выхаванцам (аплікацыя або маляванне).

Увага! Апошнія два малюнкi — сіметрычныя, таму на рушніках (калі адзін з іх перавернуты), яны могуць выглядаць аднолькава. Пры правядзенні гульні неабходна прасачыць за гэтым.

Правілы гульні

Гуляюць да васьмі чалавек. Дарослы прапануе кожнаму гульцу выбраць адну з частак камплекта «Музычныя рушнікі», а потым падабраць да яе другую частку. Гулец, які першы склаў камплект, спачатку адлюстроўвае атрыманы рытмічны малюнак (дзве рытмічныя сінтагмы) плясканнем у далоні, а потым — з дапамогай музычнага інструмента. Аналагічнае заданне выконвае дзіця, якое другім адшукала парныя карткі камплекта. Гульня можа працягваецца да той пары, пакуль не прагучаць усе рытмічныя малюнкi.

Методыка правядзення гульні

Дарослы, дэманструючы камплекты для гульні, удакладняе ўяўленні дзяцей аб такім прадмеце побыту, як рушнік. Паведамляе, што рушнікі служылі не толькі практычным мэтам, але былі і прадметам інтэр'ера. Адным з традыцыйных арнаментаў на рушніках была зорачка. Такія зорачкі ёсць і на музычных рушніках. Але час іх пашкодзіў, і яны патрабуюць рамонта.

Далей дарослы выкладвае першыя часткі камплектаў перад гульцамі малюнкам уніз, дзеці па чарзе выбіраюць па адной дэталі, разглядаюць яе. Дарослы павінен звярнуць увагу дзяцей на тое, што ім неабходна знайсці другую частку рушніка з гэтым самым арнаментам, а потым выкладвае перад імі астатнія часткі малюнкам уверх, каб гульцы адшукалі

патрэбную ім частку. Далей гульцы дзейнічаюць адпаведна правілам.

Напрыканцы гульні яе ўдзельнікі па жаданні могуць калектыўна выканаць фальклорны твор (песню або танец), дзе прысутнічае адзін з рытмаў рушніка, або суправадзіць гучанне аўдыязапісу калектыўнай іграй на музычных інструментах.

Гульнівае заданне «ТАНЦОРЫ»

Задачы: пазнаёміць дашкольнікаў або замацаваць уяўленні аб рытме і мелодыі традыцыйных беларускіх народных танцаў; развіваць музычна-рытмічнае пачуццё, меладычны слых.

Гульнівы матэрыял і абсталяванне:

- ♦ пласкасныя фігуркі на апорах персанажаў «Лявоніха», «Юрочка», «Мікіта» (месца склейвання апоры — трохвугольнік шэрага колеру) (ліст 4, 9);
- ♦ картка «Падлога» (ліст 1), дзе будуць размяшчацца фігуркі танцораў;
- ♦ гуказапіс адпаведных танцавальных мелодый у розных выкананнях (трэкі 05–13);
- ♦ гукавысотныя музычныя інструменты.

Гульнівыя дзеянні: падпяванне фразы танцавальнай мелодыі, адлюстраванне (адстукванне) рытмічнага малюнка, выкананне аднатактавага фрагмента на гукавысотным інструменце з падпяваннем, рухавая імправізацыя.

Методыка правядзення гульнівага задання

І этап. Арганізуецца з падгрупай дзяцей. Дарослы паведамляе, што ў госці да іх жадаюць прыйсці лялькітанцоры. У кожнага ёсць сваё імя, якое супадае з назвай вядомага беларускага танца. Дарослы называе аднаго з танцораў, выконвае на гукавысотным інструменце і прапявае яго імя:



Мі - кі - та!



Гэй ты, Ю-роч-ка



Ай. Ля-во-ні-ха

Такім чынам дарослы кліча танцора. Пасля прапануе ахвотнікам таксама паклікаць танцора голасам. Дарослы можа дапамагаць гульцу голасам і на інструменце. Пасля таго, як усе ахвотнікі паклікалі першага танцора, ён з'яўляецца (на падлозе ўсталёўваецца пласкасная фігурка). Далей дарослы прапануе паслухаць любімы танец персанажа. (Гучыць аўдыязапіс або жывое выкананне. Калі бярэцца ўзор з CD-дыска, мэтазгодна на першым этапе не прапаноўваць варыянт аўтэнтчнага выканання танца «Мікіта» на дудцы, бо меладычная лінія ў ім некалькі адрозніваецца ад агульнавядомай). Пры паўторным праслухоўванні дзеці выконваюць рухавыя імправізацыі пад музыку танца, пяюць імя танцора. Ён жа можа «танцаваць» разам з гульцамі па чарзе. Такім чынам абыгрываецца з'яўленне ўсіх трох танцораў.

II этап. Дарослы прапануе здагадацца, хто з танцораў прыйшоў у госці (адстуквае імя танцора) і назваць танец. Дзіця, якое назвала танец першым, атрымлівае фігурку танцора, потым гульцы ўсе разам выконваюць свабодныя рухі пад адпаведны музычны ўрывак, падпяваючы імя танцора. Заданне выконваецца тры разы (кожнае імя па разу), адстукваць рытмічны малюнак можа дзіця, якое правільна назвала папярэдні танец. На гэтым этапе магчыма выкарыстоўваць некалькі варыянтаў выканання аднаго твора, прапанаваных на CD-дыску, параўнаць іх.

Калі гульнівае заданне праводзілася некалькі разоў і рытмічныя малюнкi імёнаў танцораў выконваюцца дзецьмі дастаткова дакладна, а таксама калі дзеці не страцілі інтарэса да гульні, магчыма паўторна правесці заданні першага этапу, але гульцы ўжо павінны выконваць імёны танцораў на гукавысотных інструментах (ксілафоне або металафоне, на якім можна зрабіць паметкі на пэўных пласцінах). Паколькі выкананне на інструменце патрабуе больш часу, клічуць толькі аднаго танцора, у наступны раз — другога і г. д.

Гульня «КАЛЫХАНКІ КОЦІКА»

Задачы: замацоўваць уяўленні дашкольнікаў аб жанры «калыханка»; узбагачаць слыхавы вопыт дзіцяці адпаведнымі ўзорамі; садзейнічаць усведамленню дашкольнікамі сувязі паміж вышынёй гука і адлюстраваннем яго гучання на ксілафоне па лічбавай сістэме; развіваць ладавае пачуццё і гукавысотны слых; фарміраваць уяўленні аб спецыфічным гучанні традыцыйнага лада беларускага фальклору.

Гульнёвы матэрыял і абсталяванне:

- ♦ пласкасныя фігуркі (4 выявы) немаўлят (*лісты 5, 6*) і коціка (*ліст 6*);
- ♦ камплекты (4 штукі) «Калыска» (*лісты 5, 6*);
- ♦ аўдыязапіс калыханак «Пайшоў каток...», «А ты, коця, не вурчы», «Люлі, люлі, люлі», «Калыханка для Глебушак» (*трэкі 04, 14–16*);
- ♦ ксілафон, на якім пласціны пачынаючы з «до₁» памечаны лічбамі.

Падрыхтоўка гульні

Кожны камплект «Калыска» складаецца з дзвюх частак — белай пярынкі і каляровай коўдрачкі. На белай частцы ў выглядзе лічбавай паслядоўнасці адлюстраваны тыповыя напеў калыханкі, на каляровай — толькі другая фраза гэтага напева, якая мае мажорнае ці мінорнае нахіленне. Колер гэтых частак адпавядае ладавай афарбоўцы фразы (жоўты — мажор, блакітны — мінор). Такіх камплектаў чатыры (па два аднолькавых жоўтых і блакітных). На іх запісаны двухтактавыя мелодыі калыханак, у аснове якіх ляжыць нацыянальна спецыфічны і найбольш распаўсюджаны ў беларускіх народных калыханках тэрцыявы лад з субквартай. Асаблівасць лада ў тым, што ён ахоплівае чатыры гукі, тры з якіх запаўняюць малую або вялікую тэрцыю (гэтым і вылучаецца ладавая афарбоўка), а чацвёрты гук далучаецца знізу на адлегласці кварты.

Для гульні прапануюцца наступныя мелодыі на аснове гэтага лада:

<p>З мажорным нахіленнем (жоўтыя коўдрачкі)</p> <p>Лічбавы запіс будзе такі:</p> <p>2 2 5 5 7 6 5</p>	
<p>З мінорным нахіленнем (блакітныя коўдрачкі)</p> <p>Лічбавы запіс будзе такі:</p> <p>3 3 6 6 8 7 6</p>	

Адзін з падрыхтаваных камплектаў да гульні (з жоўтай коўдрачкай) будзе выглядаць наступным чынам — дзве часткі паасобку і накладзеныя адна на адну падчас гульні:



Правілы гульні

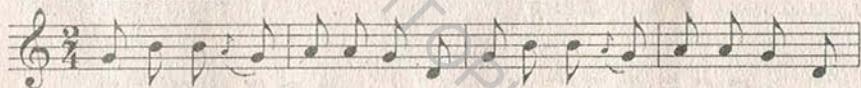
Удзельнічаюць ад аднаго да чатырох гульцоў. Дзеці па чарзе выбіраюць першую частку камплекта (пярынку), потым адбіраюць сярод іншых частак (коўдрачак) тую, якая адпавядае першай. Калі камплекты падабраныя, кожнае дзіця выконвае на ксілафоне калыханку, карыстаючыся лічбавым запісам. Гульня можа працягвацца да той пары, пакуль не будуць выкананы ўсе калыханкі. Пры паўторным правядзенні гульні да выканання на інструменце можа далучацца і вакальная імправізацыя на ўласны або прапанаваны дарослым тэкст.

Методыка правядзення гульні

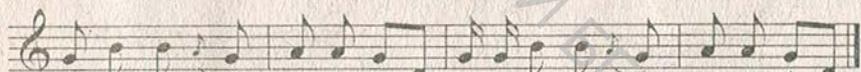
Напачатку дарослы дэманструе пласкасныя фігуркі немаўлят (па колькасці гульцоў) і паведамляе, што ў гульні іх трэба будзе пакласці спаць у калыску (дэманструе камплекты «Калыска»). Далей дарослы ўдакладняе ўяўленні дзяцей аб жанры калыханка, яго прызначэнні, характэрных асаблівасцях (звычайна калыханка гучыць павольна, ціха, пяшчотна). Пасля гэтага з'яўляецца коцік (падчас гульні дарослы ўпраўляе фігуркай ката і агучвае яго). Дарослы звяртае ўвагу дзяцей на тое, што вобраз ката (катка, коціка), які дапамагае заснуць дзіцяці, часта ўжываецца ў беларускіх калыханках, і нават існаваў выраз «ката спяваць» (г. зн. пець калыханку). Па магчымасці дарослы выконвае адзін з такіх узораў, напрыклад:

Калыханка

Павольна



Ха-дзіў ка - ток па ка-пу-сце. на-сёў сон у бе-лай ху-стыц.

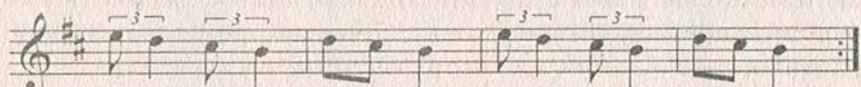


У - сім сон - чык пра-да-ваў. а та-бе. Зо - сцю дар-ма даў

Калыханка



-А ты, ка-ток шэ - ры, пры-йдзі па-вя - чэ - раць.
Бу - дзеш у нас на - ча-ваць. на - шу Га-лю ка - лы-хаць.



-Ой не пры-йду, не пры-йду, я са - ба - кі ба - ю - ся.
Я са - бач - ку на - вя - жу, лу - сту хлэ - ба па - ла - жу.

На гэтым этапе можна прапанаваць праслухаць і аўдыязапіс калыханак «А ты, коця, не вурчы», «Калыханка для Глебушак», «Люлі, люлі, люлі».

Пераходзячы да гульні, дарослы прапануе пасцяліць для кожнага немаўляці пярынку і коўдрачку. А каб яны засыналі хутчэй, навучыцца выконваць калыханкі, якія падкажа коцік. Дарослы дзейнічае ад імя коціка і выкладвае перад гульцамі спачатку пярынку, а потым і коўдрачку. Дарослы звяртае ўвагу дзяцей на тое, што кожнай пярынцы адпавядае пэўная коўдрачка, а знайсці яе дапамогуць лічбы. Ён запрашае дзяцей выбраць спачатку пярынку, а потым падабраць да яе коўдрачку (пры неабходнасці дарослы дапамагае суаднесці лічбы на дэталях). Дзіця, якое першае справілася з заданнем, становіцца першым гульцом. Дарослы запрашае коціка паслухаць першую калыханку і выконвае яе на ксілафоне (у адпаведнасці с лічбавым запісам). Неабходна, каб гульцы сачылі за выкананнем дарослага, бо далей гэта рабіць яны будуць самастойна пасля таго, як коцік пажадае паслухаць калыханку ў выкананні гульца, які склаў гэты камплект. Пры неабходнасці коцік дапамагае (дарослы рухае фігурку коціка ўздоўж інструмента так, каб яго лапка паказвала патрэбны гук). Калі коціку спадабалася калыханка, ён дазваляе пакласці немаўляці ў гэтую калыску. Фігурку немаўляці гулец размяшчае паміж пярынкай і коўдрачкай, паказваючы, што ён хоча заснуць. Каб немаўля хутчэй заснула, гульцу трэба выканаць калыханку яшчэ раз.

Аналагічным чынам дзейнічаюць іншыя гульцы. Калі складаецца камплект з коўдрачкай іншага колеру, дарослы павінен звярнуць увагу на ладавую афарбоўку — больш сумную мінорную, спакойную і пяшчотную мажорную.

Пры паўторным правядзенні гульні яе ўдзельнікі могуць падпяваць у час выканання на інструменце, ствараючы ўласны тэкст. Мэтазгодна прапанаваць выканаць фразу калыханкі два разы, падпяваючы, напрыклад: «Люлі, люлі, люляю, калыханачку пяю», «Баю, баюшкі, баю, баю дзетачку маю».

Акрамя таго, могуць гучаць і выключна вакальныя імправізацыі калыханак на больш складаныя тэксты, на-

прыклад, на традыцыйныя варыянты, галоўным персанажам
якіх з'яўляецца каток:

Пайшоў каток у лясок, прынёс каток паясок.

Пайшоў каток на таржок, прынёс каток піражок.

Пайшоў каток на масток, злавіў рыбку за хвосток.

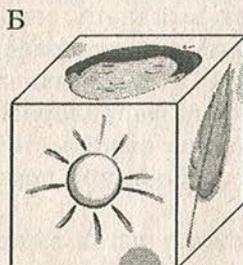
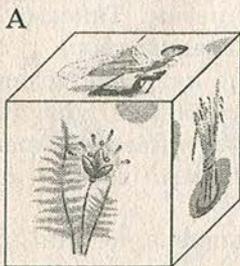
На гэтым этапе мэтазгодна праслухаць аўдыязапіс калы-
ханкі «Пайшоў каток...».

Гульнівае заданне «МУЗЫЧНЫЯ КУБІКІ»

Задачы: замацоўваць уяўленні аб музычных фальклорных
жанрах, іх функцыянальным прызначэнні; удакладняць і па-
шыраць па-за музыкальныя ўяўленні аб кантэксце існавання
каляндарна-абрадавага фальклору; развіваць музычную па-
мяць; удасканалваць выканальніцкія навыкі.

Гульнівы матэрыял і абсталяванне:

- ♦ два аднолькавыя па памерах кубікі (лісты 7, 8). На
гранях кубіка А вобразна адлюстраваны музычныя
фальклорныя жанры: на чатырох гранях — вобразы з
каляндарна-абрадавага фальклору, на астатніх дзвюх —
з калыханкі і танца. На гранях кубіка Б сімвалічна ад-
люстравана прызначэнне жанраў: на чатырох гранях —
піктаграмы пораў года, на дзвюх астатніх — выявы
дзіцяці. На кожнай грані куба А — паўкруглая метка,
якая ўтварае поўны круг пры правільным сумяшчэнні з
адпаведнай гранню куба Б:



- ♦ гуказапісы музычных фальклорных твораў: каляндарна-абрадавых — «Ой, калядачка!», «Добры вечар, госці», «Го-го-го, каза», «Вясна-красна», «Жавароначкі, прыляціце», «Купалінка» (трэкі 19–24); танцавальных — «Крыжачок», «Шастак», «Таўкачыкі», «Бульба» (трэкі 02, 03, 26, 27); калыханак (трэкі 14–18), полек, вальсаў (трэкі 28–30) і інш.

Гульніёвыя дзеянні: выпадковы выбар адной з граняў кубіка Б; знаходжанне парнай грані кубіка А, выкананне знаёмых узораў музычнага фальклору ў адпаведнасці з выявай.

Методыка правядзення гульніёвага задання

Удзельнічае падгрупа дзяцей. Пры неабходнасці дарослы дае паясненні да малюнкаў на гранях кубіка Б, удакладняючы разам з дзецьмі іх сэнс (сняжынка — зіма, веснавая кветка — вясна, сонейка — лета, асенні ліст — восень, дзіцячы тварык з заплюшчанымі вочкамі — калыханка, дзіцячы тварык з усмешкай — танец).

Дзеці становяцца ў круг і пад гучанне музыкі перадаюць кубік адзін аднаму. У пэўны момант дарослы спыняе музыку, гулец, у руках якога апынуўся кубік, павінен падкінуць яго. Потым трэба паглядзець на малюнак на верхняй грані кубіка і адшукаць адпаведны малюнак на другім кубіку. Пры неабходнасці дарослы нагадвае пра сутнасць некаторых каляндарна-абрадавых святаў, вобразаў, якія з імі звязаны (Каляды — маска казы і калядная зорка; Гуканне вясны — карагод, жаўрукі; Купалле — папараць-кветка, Дажынкi — сноп жыта). Калі гулец выканаў заданне правільна, меткі на гранях абодвух кубікаў супадуць, утворацца круг. Далей гэты гулец ці хто-небудзь іншы павінен назваць адпаведны твор, які можна выканаць сола або ўсім разам. Таксама магчыма прапанаваць дзецям праслухаць адпаведны твор.

Паколькі гэтае гульніёвае заданне патрабуе ведання значнай колькасці фальклорных твораў, якіх дзеці могуць усіх і не ведаць, можна выкарыстоўваць разнастайныя кампазітарскія творы або вершы пра поры года, вядомыя дзецям калыханкі і інш.

Каб кожнае дзіця выканала гульніёвыя дзеянні, можна не перадаваць кубік пад музыку, а па чарзе падкідваць яго.

Гульня «КАРАГОД ІНСТРУМЕНТАЎ»

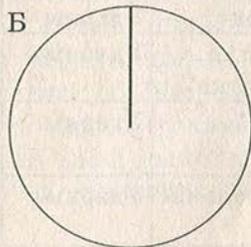
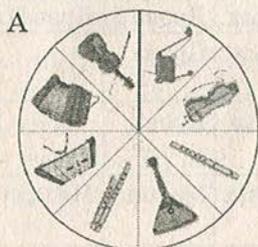
Задачы: замацоўваць уяўленні аб традыцыйных беларускіх музычных інструментах (вонкавым выглядзе, назвах, асаблівасцях гучання); узбагаціць слыхавы вопыт узорамі беларускага музычнага інструментальнага фальклору.

Гульнёвы матэрыял і абсталяванне:

- ♦ набор картак з выявамі беларускіх музычных інструментаў (іх 16 — скрыпка, цымбалы, балалайка, колавая ліра, дудка, дуда, гармонік, бубен, падвойная дудка, барабан, лыжкі, трохвугольнік, акарына, трашчотка, свісцёлка, ксілафон) (лісты 11, 12);
- ♦ «Карагод інструментаў» (складаецца з 2 кругоў — А і Б) (лісты 9, 10);
- ♦ камплект пласкасных персанажаў на апорах «Музыкі» (месца склейвання апоры — трохвугольнік шэрага колеру) (лісты 4, 5, 9);
- ♦ картка «Падлога» (ліст 1), дзе будуць размяшчацца фігуркі музыкаў;
- ♦ гуказапіс гучання музычных інструментаў карагода (трэкі 31–37);
- ♦ гуказапіс беларускіх фальклорных мелодый (CD-дыск).

Падрыхтоўка гульні

Па-першае, неабходна падрыхтаваць да гульні «Карагод інструментаў». На сектарах круга А — выявы музычных інструментаў (іх 8: скрыпка, дуда, колавая ліра, дудка, балалайка, парныя дудкі, цымбалы, гармонік). Неабходна зрабіць прораз па адным з радыўсаў круга А. Аналагічны прораз робіцца ў крузе Б. Праз іх круг Б накладаецца на круг А. Пры кругавым руху круга Б паступова адкрываюцца сектары круга А.



У час гульні неабходна ўдакладняць уяўленні дзяцей, да якой групы належыць музычны інструмент, з якога матэрыялу ён выраблены і інш. Прапануем наступную падказку для дарослага (характарыстыкі спрошчаныя):

Музычны інструмент	Група	Гучыць	Матэрыял	
			Корпус	Дэталі
Скрыпка	Струнны	Мелодыя	Дрэва	Метал (струны), дрэва і конскі волас (смык)
Цымбалы	Струнны	Мелодыя	Дрэва	Метал (струны), дрэва (палачкі)
Балалайка	Струнны	Мелодыя	Дрэва	Метал (струны)
Колавая ліра	Струнны	Мелодыя	Дрэва	Метал (струны), дрэва (кола), косьць (клавішы)
Дудка	Духавы	Мелодыя	Дрэва	—
Парныя дудкі	Духавы	Мелодыя	Дрэва	—
Дуда	Духавы	Мелодыя	Скура	Дрэва (гудкі)
Свісцёлка	Духавы	Асобныя гукі	Гліна	—
Акарына	Духавы	Мелодыя	Гліна	—
Гармонік	Клавійны	Мелодыя	Дрэва	Скура (мяхі), косьць (клавішы)
Бубен	Ударны	Асобныя гукі	Дрэва	Скура (мембрана), метал (талерачкі і званочкі)
Барабан	Ударны	Асобныя гукі	Дрэва	Скура (мембрана)
Ксілафон	Ударны	Мелодыя	Дрэва	Дрэва (палачкі)
Трашчотка (кляшчотка)	Ударны	Асобныя гукі	Дрэва	—
Лыжкі	Ударны	Асобныя гукі	Дрэва	—
Трохвугольнік	Ударны	Асобныя гукі	Метал	Метал (палачка)

Правілы гульні

Гуляе ад 2 да 8 дзяцей. Першы гулец адкрывае адзін з сектараў карагода і называе музычны інструмент, які пасля гэтага гучыць у запісе. Далей гулец атрымлівае ад дарослага картку з выявай іншага музычнага інструмента і адказвае на пытанні аб падобнасці або адрозненнях двух інструментаў, гэтая картка застаецца ў гульца. Рух па «Карагодзе інструментаў» працягвае наступны гулец і г. д. Гульня можа працягвацца да той пары, пакуль не скончацца карткі (карагод будзе пройдзены два разы). Перамагае гулец, які даў больш правільных адказаў.

Методыка правядзення гульні

Пры азнаямленні з гульні дзецям дэманструецца круг А, пры неабходнасці замацоўваюцца назвы інструментаў. Па лічылцы або іншым спосабам выбіраецца першы гулец, які пачынае рух карагода па гадзіннікавай стрэлцы або супраць яе, называе інструмент. Пры неабходнасці іншыя гульцы і дарослы дапамагаюць яму. Далей дарослы можа прапанаваць праслухаць адпаведны музычны ўрывак. Потым гулец атрымлівае ад дарослага картку з выявай інструмента. Пры першым правядзенні гульні дарослы падбірае картку такім чынам, каб названы інструмент карагода і інструмент на картцы мелі пэўная агульныя рысы (з адной групы, матэрыялу, падобныя звонку і інш.), або, наадварот, відавочна адрозніваліся. Далей дзейнічаюць па апісаных правілах. Пераможцам можа лічыцца не толькі той, хто правільна назваў інструменты, але і той, хто найбольш дакладна знайшоў адрозненні або падабенства інструментаў. Ён атрымлівае права запрасіць у госці музыку. Дзіця дэкламуе наступныя радкі (у залежнасці ад інструмента): «Дудка (скрыпка, ліра, дуда, гармонік, балалайка інш.) іграе, танцаваць усіх запрашае!», выбірае адпаведную пласкасную фігурку музыкі з інструментам і ўладкоўвае яе не падлозе-сцэне. Пасля гэтага пад гучанне музыкі ўсе іншыя дзеці выконваюць адпаведныя рухі, а гулец імітуе ігру на дадзеным музычным інструменце.

Калі гульня ўжо добра вядомая дзецям, карткі з выявамі інструментаў могуць і не падбірацца дарослым спецыяльна, а ляжаць малюнкамі ўніз у выпадковай паслядоўнасці, і тады гулец сам выбірае картку. Можа так здарыцца, што выява на «Карагодзе інструментаў» і на картцы супадзе. У такім выпадку гулец запрашае музыку ў госці, як апісана вышэй.

Гульнёвае заданне «ШТО ГУЧЫЦЬ?»

(праводзіцца пасля гульні «Карагод інструментаў»)

Задачы: замацоўваць уяўленні аб традыцыйных беларускіх музычных інструментах (назвах, асаблівасцях гучання).

Гульнёвы матэрыял і абсталяванне:

- ◆ круг А «Карагода інструментаў» (ліст 9);
- ◆ карткі з выявамі беларускіх музычных інструментаў (8 картак, на якіх тыя ж інструменты, што ў карагодзе) (ліст 11);
- ◆ камплект пласкасных персанажаў на апорах «Музыкі» (месца склейвання апоры — трохвугольнік шэрага колеру) (лісты 4, 5, 9);
- ◆ картка «Падлога» (ліст 1), дзе будуць размяшчацца фігуркі музыкаў;
- ◆ каляровыя фішкі-зоркі (лісты 10, 12);
- ◆ гуказапіс сольнага гучання музычных інструментаў карагода (трэкі 31–37).

Гульнёвыя дзеянні: вызначэнне на слых музычнага інструмента, суаднясенне яго з выявай інструмента і выканаўцы.

Методыка правядзення гульнёвага задання

Гуляе падгрупа дзяцей. Кожны гулец атрымлівае фішку-зорку пэўнага колеру. Дарослы размяшчае «Карагод інструментаў» на стале, вакол якога збіраюцца гульцы. Па-асобку размяшчаюцца «Падлога» (сцэна) і фігуркі музыкаў — яны «прыдуць» да дзяцей у госці, калі тыя правільна выканаюць заданні. Дарослы выбірае музычны фрагмент і кладзе

адпаведную картку на стол малюнкам уніз. Перад гучаннем фрагмента дарослы пытаецца: «Што гучыць?», а гульцы падчас гучання кладуць свае фішкі на выяву інструмента ў карагодзе, які, на іх думку, гучыць. Пасля дарослы адкрывае картку, дзеці называюць інструмент, апэньваюць правільнасць размяшчэння сваёй фішкі ў карагодзе. Картка з выявай інструмента выбывае з гульні. Пасля гэтага найбольш паспяховы гулец (або ахвотнік) знаходзіць сярод пласкасных фігурак музыкаў адпаведную і ўсталёўвае яе на сцэне.

Дарослы хваліць дзяцей, якія паспяхова выканалі заданне, падбадзёрвае тых, хто памыліўся. Далей гульцы разбіраюць свае фішкі, гульніёвыя дзеянні паўтараюцца, пакуль не прагучаць усе музычныя фрагменты.

Гульня «МУЗЫЧНАЕ ЛАТО»

Задачы: замацоўваць веды пра творы беларускага фальклору (або знаёміць з новымі ўзорамі); развіваць музыкальную памяць; фарміраваць выканальніцкія навыкі і навыкі музыкальнай імправізацыі, цікаўнасць да фальклорнага рэпертуару.

Гульніёвы матэрыял і абсталяванне:

- ♦ карткі лато (5), на кожнай — па чатыры выявы персанажаў з твораў беларускага дзіцячага фальклору (кожная выява на дзвюх картках лато) (*ліст 13*);
- ♦ карткі з выявамі персанажаў (2 наборы па 10 картак) (*ліст 14*);
- ♦ каляровыя фішкі-зоркі (*лісты 10, 12*);
- ♦ дзіцячыя музычныя інструменты (металафон, ксілафон, трашчотка, трохвугольнік, маракасы і інш.).

Падрыхтоўка гульні

У гульні могуць выкарыстоўвацца творы дзіцячага песеннага і гульніёвага фальклору, якія суадносяцца с персанажамі гульні. Некаторыя з іх прыведзены ніжэй (па аднаму на персанаж).

Заяц:

Зайчык-грайчык

Зай - чык ты, зай - чык, жва - вень - кі грай - чык, пус - ціў - ся ска - ка - ці, пус -
ціў - ся гу - ля - ці. Па чы - ста - му по - лю, пад сон - цам на во - лі.

Зайчык ты, зайчык, жвавенькі грайчык,
Пусціўся скакаці, пусціўся гуляці
Па чыстаму полю, пад сонцам на волі.

Воўк:

Воўк і авечкі

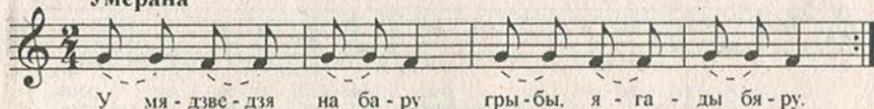
Умерана

Па - су. па - су а - ве - чач - кі не - да - лёч - ка ад рэ - ча - чкі.
Я па - су а - ве - чкі ка - ля са - май рэч - кі.
Воўк за га - ро - ю. шэ - ры за кру - то - ю.
Ваў - ка не ба - ю - ся. кі - ем ба - ра - ню - ся.
ка - ча - рэж - кай а - да - б'ю - ся. пай - ду бу - ду спаць.

Мядзведзь:

У мядзведзя на бару

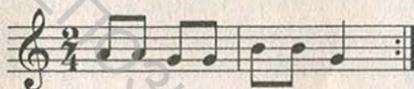
Умерана



У мядзведзя на бару
Грыбы, ягады бяру,
А мядзведзь на нас глядзіць
І вурчыць.

Мышка:

Мышка, мышка, дзе была?

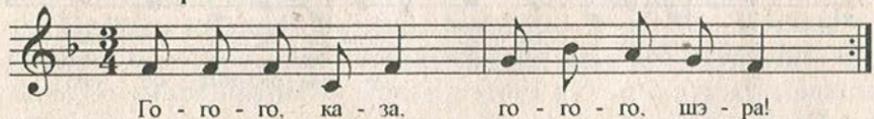


- Мышка, мышка, дзе была?
- Была ў пана караля.
- Што рабіла? - Лыжкі мыла.
- А што далі? - Кусок сала.
- Чым накрыла? - Халяўкай.
- Дзе падзела? - Кошка з'ела.

Каза:

Каляда з казой

Скора



Го-го-го, каза,
Го-го-го, шэра!
Дзе каза рогам,
Там жыта стогам,
Дзе каза нагой,
Там жыта капой.

Кот:

Калыханка



-А ты, ка-ток шэ - ры, пры-йдзі па-вя - чэ - раць.
Бу-дзеш у нас на-ча-ваць, на-шу Га-лю ка-лы-хаць.



-Ой не пры-йду, не пры-йду, я са-ба-кі ба-ю-ся,
-Я са-бач-ку на-вя-жу, лу-сту хле-ба па-ла-жу.

Певень:

Калыханка

Павольна



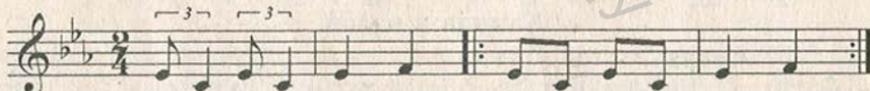
Хо - дзіць пе - вень па ка - пус - це
Усень - кім дзе - цям пра - да - ва - ў,



но - сіль сон у бе - лай ху - стцы,
а Га - нуть - цы дар - ма даў.

Курыца:

Калыханка



Лю-лі, лю-лі, лю-лі, пры-ля-це-лі ку-ры,
се-лі на ва-ро-тах
у чы-рво-ных бо-тах.

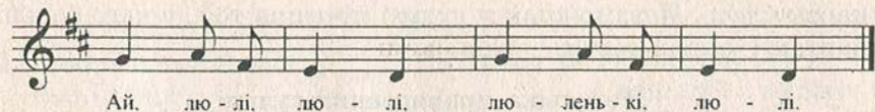
Сонца

Свяці, свяці, сонейка

Умерана



Свя - ці, свя - ці, со - ней - ка,
Каб нам бы - ло цёп - лень - ка.



Дождж (на мелодыю “Свяці, свяці, сонейка”):

Ідзі, ідзі, дожджыку,
Звару табе боршчыку.
Ай, люлі, люлі,
Люленькі, люлі.

Пры падрыхтоўцы гульні неабходна вылучыць творы, якія дзеці ведаюць і змогуць выканаць іх падчас правядзення гульні. Для ўвасаблення іншых персанажаў гульні неабходна спланаваць заданні, звязаныя з імправізацыяй дзяцей (прыклады прыведзены ў метадыцы правядзення гульні). Для кожнага персанажа таксама прапануюцца па дзве загадкі (прыведзены ў метадыцы правядзення гульні), якія выбіраюцца дарослым па жаданні ў залежнасці ад канкрэтных умоў.

Правілы гульні

Удзельнічаюць ад 2 да 5 гульцоў. Дарослы — вядучы. Кожны з гульцоў атрымлівае картку лато. Адзін набор картак з выявамі персанажаў застаецца ў дарослага, другі (агульны) выкладваецца перад гульцамі малюнкамі ўверх. Вядучы, выбіраючы адну картку са свайго набору загадвае загадку, усе гульцы імкнуцца адгадаць яе (ім дапамагае падказка — агульны набор картак). Той, хто першы адгадаў, атрымлівае фішку-зорку. Гульцы (1 або 2), у каго на картках лато ёсць адпаведны персанаж, павінны выканаць музычнае заданне — назваць музычны твор, або выканаць яго, або стварыць музычную імправізацыю. Пасля гэтага гульцы атрымліваюць адпаведныя карткі (калі гулец адзін — бярэцца картка з агульнага набору, калі два — з агульнага і з набору вядучага) і размяшчаюць іх на сваіх картках лато. Калі іншыя гульцы жадаюць адлюстраваць гэты персанаж, яны таксама выконваюць музычнае заданне і атрымліваюць фішкі-зоркі. Гульня можа працягвацца, пакуль адзін з гульцоў не атрымае чатыры карткі, або пакуль кожны з гульцоў не закрые сваю

картку лато. Пераможцам у гульні лічыцца той, у каго больш картак і фішак-зорак.

Методыка правядзення гульні

Напачатку гульні дарослы паведамляе, што падчас гульні ў «Музычнае лато» трэба ўспомніць знаёмыя песні, адгадаць загадкі, сачыніць свае песенькі, выканаць іх голасам або на інструментах, паказаць рухі розных персанажаў.

У дарослага ёсць магчымасць вызначыць найбольш зручную ў канкрэтнай сітуацыі паслядоўнасць з'яўлення персанажаў, загадваючы загадкі. Першымі могуць прагучаць загадкі аб персанажах, пра якіх дзеці ведаюць песню або гульнію, а потым могуць выступаць вобразы, для адлюстравання якіх дзецям трэба будзе паімправізаваць.

Адной з задач гульні можа быць знаёмства з новым твораў. У гэтым выпадку мэтазгодна скараціць час работы з іншымі персанажамі (напрыклад, толькі адгадаць загадкі).

Для правядзення гульні можна прапанаваць наступныя загадкі:

Заяц

- | | |
|---|--|
| 1. Ён па лесе скок ды скок,
Косіць вокам з боку ўбок.
У дупле вавёрка — шчоўк!
А яму здаецца — воўк. | 2. Улетку шэранькі,
Узімку беленькі,
Доўгія вушы мае,
Хутка ў лес уцякае. |
|---|--|

Воўк

- | | |
|---|---|
| 1. Па палях, па лясах
Драпежнік блукае,
здабычу шукае.
Зубамі шчоўк! Хто гэта? | 2. Хто зімой халоднай
Блукае злы, галодны? |
|---|---|

Мядзведзь

- | | |
|--|--|
| 1. Ён прысмакаў з'еў нямала,
А калі харчоў не стала,
Лапу смокчучы, заснуў,
Ледзьве не праспаў вясну. | 2. Што за гаспадар лясны
Спіць пад снегам да вясны,
Ну, а летам да калод
Ходзіць есці смачны мёд? |
|--|--|

Мышка

- | | |
|--|---|
| 1. Маленькі рост, доўгі хвост,
Шэранькая шубка,
востранькія зубкі. | 2. Маленькі шарык пад лаўкай
шарыць,
Збірае крошкі, баіцца кошкі. |
|--|---|

Каза

- | | |
|---|--|
| 1. Дояць, а не карова,
Лькі дзярэ —
А лапці не пляце. | 2. З барадою, а не дзед,
з рагамі, а не бык.
Малако дае, «Мэ-э», — пяе*. |
|---|--|

Кот

- | | |
|---|--|
| 1. Маленькія лапкі,
на лапках царапкі.
Ціхенька ступае,
мышак пужае. | 2. Махнаценькі, вусаценькі,
Малако п'е, «Мур-мур», —
пяе*. |
|---|--|

Певень

- | | |
|---|---|
| 1. Хоць гадзінніка не мае,
Усіх разбудзіць —
справу знае. | 2. Хвост з узорамі,
боты са шпорами*.
Раней за ўсіх устае,
«Ку-ка-рэ-ку», — пяе. |
|---|---|

Курыца

- | | |
|---|--|
| 1. Па двары ходзіць,
За сабой куранятак водзіць. | 2. «Ко-ко-ко», — пяе,
сваіх дзетак заве*. |
|---|--|

Сонца

- | | |
|--|--|
| 1. Глянеш — заплачаш,
а усе яму рады. | 2. Вышэй аблакоў чырвоная
птушка лятае. |
|--|--|

Дождж

- | | |
|---|--|
| 1. Чакаем і просім усе,
А прыйдзе — усе схаваемся. | 2. І тонкі, і доўгі,
а з травы не відаць. |
|---|--|

* Загадкі з гукапераймаў мэтазгодна выкарыстоўваюць не столькі пры прадстаўленні персанажаў, колькі ў заданнях на імпрывізацыю.

Для адлюстравання персанажаў гульні, творы пра якіх дзецям невядомыя, можна прапанаваць наступныя заданні.

Вобразы казы, ката, пуйніка і курыцы.

1. Пад выразную дэкламацыю загадкі дарослым дзіця характэрнымі рухамі і мімікай адлюстроўвае вобраз.

2. Дарослы прапывае тэкст загадкі (у якой ёсць гукапераймаў), а дзіця выразна прапывае гукапераймаў ёй. Калі гэтае заданне выконваецца першы раз, дарослы стварае сваю імпрывізацыю на поўны тэкст (разам з гукапераймаў), а дзіця працягвае яе, выразна прапываючы гукапераймаў некалькі разоў.

Вобразы мышкі, зайца, воўка, мядзведзя.

1. Дзіця карыстаецца гукавысотным музычным інструментам (фартэпіяна, ксілафонам і інш.), на якім з дапамогай гукаў пэўнай працягласці і ў пэўным рэгістры адлюстроўвае, як ходзіць персанаж.

2. Дзіця выбірае сярод дзіцячых музычных інструментаў той, тэмбр якога найбольш адпавядае якім-небудзь дзеяннем персанажа (напрыклад, варушэнне мышкі — маракасы, скокі зайчыка — ксілафон, шчоўканне зубамі ваўка — трашчотка і інш.)

Вобраз дожджыка.

1. Дзіця з дапамогай трохвугольніка адлюстроўвае розныя рытмічныя малюнкi дожджыка. Дарослы і іншыя гульцы, дапамагаючы яму, дэкламуюць: «Кап! Кап! Кап!», або «Кап-лі, кап-лі, кап-лі», або «Ка-пель-кі, ка-пель-кі, ка-пель-кі».

2. Дзіця на металафоне адлюстроўвае з дапамогай гукаў рознай гучнасці і тэмпа паслядоўнасць: дожджык пачынаецца — ціхі дожджык — моцны дождж — дождж спыняецца і інш.

Вобраз сонца.

1. Дзіця на гукавысотным інструменце (ксілафоне, металафоне) выконвае паслядоўнасць з 8 гукаў (гукарад до мажор): «як сонца ўзыходзіць» ($до_1 — до_2$), потым «як сонца заходзіць» ($до_2 — до_1$).

2. Выкананне на інструменце можна суправаджаць падпяваннем на тэкст з 8 складоў: «вось сонца падымаецца» і «вось сонца апускаецца» («вось сонейка прачнулася» і «вось сонейка схавалася» і інш.).

Паколькі дадзеная гульня мае некаторыя рысы саборніцтва і выпадковасці, педагог павінен быць вельмі ўважлівым да кожнага з дзяцей. Дарослы можа прапанаваць загадку або заданне спецыяльна для асобнага гульца, каб стымуляваць яго актыўнасць і жаданне атрымаць карткі і фішкі-зоркі. Пераможцамі можна лічыць тых гульцоў, у каго падчас падвядзення вынікаў гульні картка лато запоўненая, а асабліва тых, у каго ёсць яшчэ і фішкі-зоркі.

Игровые задания для развития способности к синестезии при формировании эстетического интереса

Важными задачами эстетического воспитания детей 5–7 лет является активное освоение эстетического опыта предшествующих поколений, формирование потребности в общении с искусством, основ эстетической культуры и вкуса. Одним из условий достижения поставленных задач является формирование у ребёнка эстетического интереса. Эстетический интерес ребёнка старшего дошкольного возраста — особая форма познавательной потребности, обеспечивающая направленность личности ребёнка на активное освоение эстетических объектов и явлений действительности, включающая в себя интеллектуальный, эмоциональный и волевой компоненты. Определяющим в структуре эстетического интереса является качественное своеобразие эмоционального компонента, его индивидуальная уникальность и неповторимость, содержательная наполненность и вариативность.

При рассмотрении эмоциональной составляющей эстетического интереса особая роль отводится способности ребёнка к синестезии. Синестезия (от греч. *synáisthesis* — совместное чувство, одновременное ощущение) — это явление, суть которого заключается в том, что раздражитель, действующий на один из органов чувств, вызывает не только характерное для данного органа ощущение, но ещё и добавочное, характерное для другого органа чувств¹. Виды синестезии различаются по характеру возникающих дополнительных ощущений. В настоящее время различают около пятидесяти различных форм синестезии. Они могут быть как интрамодальными, возникающими в рамках восприятия одного анализатора, например, формо-цветовая синесте-

¹ Педагогика: Большая современная энциклопедия / сост. Е. С. Рапацевич. — Минск : «Современное слово», 2005. — С. 525.

зия, так и интермодальными, возникающими между смежными анализаторами, например, зрительно-слуховая, осязательно-пластическая и другие формы синестезии². Наиболее распространённые — слухо-зрительная, так называемый цветной слух (цветовое ощущение, возникающее в результате раздражения слухового анализатора), зрительно-слуховая (звуковые ассоциации при восприятии цвета), зрительно-осязательная (ощущение фактуры объекта при его рассматривании) и зрительно-пластическая (двигательные ассоциации, возникающие при зрительном восприятии объекта) формы синестезии.

Характерными примерами проявления синестезии являются произведения композиторов А. Скрябина, М. Мусоргского, Н. Римского-Корсакова, художников В. Кандинского, А. Валенси, С. Дали, поэтов П. Верлена, А. Рембо, Ш. Бодлера, М. Цветаевой, А. Белого, Б. Пастернака, А. Вознесенского. В современном искусстве получили распространение различные «синестетические» виды искусств: светомузыка и цветомузыка, музыкальные абстрактные фильмы, мультимедийные искусства.

Идея синестетического восприятия художественных образов, близкая идеям синтеза и интегрирования искусств вокруг одного из его видов, находит всё большее воплощение в педагогических исследованиях, программах по воспитанию детей дошкольного возраста, например: в программах «Синтез» (под ред. К. В. Тарасовой), «Синтез искусств» (О. А. Куревинной, Г. Е. Селезнёвой), в исследованиях О. П. Радыновой, Г. А. Никашиной (музыка), Т. А. Цквитария (изобразительное искусство).

Рассматривая явление синестезии применительно к детям старшего дошкольного возраста, мы опираемся на определение данного феномена, предложенное Е. М. Торшиловой. Синестезия — метафорическая или ассоциативная способность восприятия и мышления ребёнка дошкольного возраста³. Приняв за основу предложенную Е. М. Торшиловой и Т. В. Морозовой идею о возможности фиксации способности

² Галеев, Б. М. Влияние нормативной эстетики на изучение синестезии / Б. М. Галеев // Системно-синергетическая парадигма в культуре и искусстве: сб. науч. тр. — Таганрог : ТГРУ, 2004. — С. 12.

³ Торшилова, Е. М. Развитие эстетических способностей детей 3–7 лет (теория и диагностика) / Е. М. Торшилова, Т. В. Морозова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Екатеринбург : Деловая книга, 2001. — С. 44.

к синестезии у детей дошкольного возраста с помощью тестовых заданий на основе соответствующего наглядного материала, мы предлагаем игровые задания для развития данной способности в контексте формирования эстетического интереса у детей 5–7 лет с использованием визуального и аудиоматериала.

1. Игровые задания для развития способности к простой синестезии

Предлагаемые задания способствуют развитию способности детей устанавливать в процессе восприятия простые межчувственные соответствия между объектами. Они основаны на восприятии детьми изображений двух разнохарактерных абстрактных графических фигурок⁴ и соотнесении их с цветовыми, звуковыми, тактильными и пластическими образами.

Игровое задание «ПОДБЕРИ ИМЯ»

Задачи: развивать способность к зрительно-слуховой форме синестезии, умение выделять общее в графическом и звуковом образе, стимулировать стремление к его творческой интерпретации.

Игровой материал: разрезные карточки с изображением двух абстрактных графических фигурок (лист 15).

Игровые действия: соотнесение графического и звукового образов.

Методика проведения игрового задания

Взрослый предлагает ребёнку: «Давай рассмотрим рисунки. Это портреты наших гостей. Посмотри внимательно на них. Как ты думаешь, кого из них зовут «Цянюля», а кого «Дзарака»?» После того, как ребенок определился с выбором, педагог уточняет его понимание связи между графическим и звуковым образом, помогая при необходимости подобрать подходящие характеристики. Например: «Цянюля» — спокойная,

⁴ Данные изображения и их названия являются авторской интерпретацией вариантов изображений и названий, предложенных Е. М. Торшиловой и Т. В. Морозовой в тестовых заданиях по определению способности к синестезии у детей дошкольного возраста.

добрая, пухленькая девочка, а «Дзарака» — острый, резкий мальчик-забияка.

Далее педагог просит ребёнка исполнить песенку голосом фигурки, создав проблемную ситуацию: «Как ты думаешь, как бы спел(а) Цянюля (Дзарака) песню (называется известная дошкольнику песня) на утреннике в нашем детском саду? Попробуй пропеть её сейчас голосом фигурки».

В ходе выполнения задания необходимо стремиться к тому, чтобы ребёнок достаточно точно воспринял образные значения фигурок, определил общее в зрительном и слуховом образе: фигурку, имеющую «округлые» формы, назвал «мягким» именем, её песню исполнил нежным, тихим голосом, а «треугольной», «острой» фигурке, подобрал «твёрдое» имя, песню исполнил отрывисто.

Игровое задание «НОВЫЙ НАРЯД»

Задачи: развивать способность к интрамодальной зрительной синестезии «форма-цвет», формировать умение творчески мыслить.

Игровой материал:

- ♦ разрезные карточки с изображением двух абстрактных графических фигурок (лист 15);
- ♦ иллюстрация «Витрина магазина» (лист 16).

Игровые действия: соотнесение графического, звукового и цветового образов.

Методика проведения игрового задания

Взрослый создаёт игровую ситуацию: «Теперь мы будем рассматривать разноцветные прямоугольники. На что они похожи? Представь, что наши герои пришли в магазин, а это ткань, из которой они собираются шить себе наряды у сказочного портного. Как ты думаешь, ткань какого цвета больше понравится Цянюле, а какая Дзараке?». Затем взрослый просит ребёнка объяснить, почему он так считает, задавая следующие вопросы: «На что похож наш сказочный герой?», «Давай вспомним, какой у него характер», «Как ты думаешь, какого цвета костюм он хотел бы носить?»

Желательно, чтобы выбор и объяснение ребёнка отображали закономерность форма-характер-цвет: «острый» — «актив-

ный» — «яркий» (Дзарака) либо «округлый» — «мягкий» — «нежный» (Цянюля).

Игровое задание «ЧЕЙ ПРЕДМЕТ»

Задачи: развивать способность к зрительно-тактильной синестезии; расширять знания ребёнка об окружающем мире.

Игровой материал:

- ♦ разрезные карточки с изображением двух абстрактных графических фигурок (*лист 15*);
- ♦ иллюстрации с изображениями «острых» и «мягких» предметов (*лист 17*).

Игровые действия: соотнесение графического и тактильного образов.

Методика проведения игрового задания

Педагог вместе с ребёнком рассматривает иллюстрации: «Посмотри, пожалуйста, на эти картинки. Что на них изображено?». Затем взрослый предлагает дошкольнику на основе имеющегося у него тактильного опыта ответить на вопрос: «Что ты почувствуешь, если дотронешься до ... (называется один из изображённых на листе 17 предметов)?». Помогая ребёнку выстроить пары графический образ — тактильный образ, взрослый задаёт вопросы: «Какой из этих предметов выбрал(а) бы для себя Цянюля, а какие Дзарака? Почему?»

В качестве дополнительного задания ребёнку можно предложить найти среди окружающих его предметов те, которые могут принадлежать нашим героям, например: пуховое пёрышко — Цянюле, а кактус — Дзараке.

Желательно, чтобы ребёнок, сгруппировав пары графический образ — тактильный образ, объяснил, что «острой» Дзараке больше подходит колючая ель и рыбка-ёж, а «нежной» Цянюле — мягкий игрушечный медвежонок и пушистый цветок одуванчика.

Игровое задание «СКАЗОЧНЫЕ ПИСЬМА»

Задачи: развивать способность к слухо-зрительной синестезии, стимулировать стремление к речевой импровизации.

Игровой материал:

- ♦ разрезные карточки с изображением двух абстрактных графических фигурок (*лист 15*);
- ♦ разрезные карточки с изображением иллюстраций «Письма» (*лист 18*).

Игровое действие: соотнесение звукового и графического образов.

Методика проведения игрового задания

Ребёнку предлагается ещё раз рассмотреть фигурки Цянюли и Дзараки. В ходе беседы взрослый поясняет: «Фигурки не только называются по-разному, но и разговаривают и пишут на разных языках». Педагог демонстрирует это, зачитывая пришедшие по почте письма. Дошкольнику предлагается определить, какое письмо написал(а) Цянюля, а какое Дзарака.

В качестве усложнения можно предложить ребёнку продолжить изложение писем, но пояснить, что надо сделать это так, чтобы всем, кто будет читать это письмо, сразу стало понятно, кто его написал. Очень хорошо, если ребёнку удалось не только уловить фонетические особенности языка каждого персонажа, но и правильно самому продолжить письмо, сохранив его стиль.

Игровое задание «ДРУЗЬЯ»

Задачи: развивать способность к зрительно-пластической синестезии, умение передавать характер графического образа через движение.

Игровой материал:

- ♦ разрезные карточки с изображением двух абстрактных графических фигурок (*лист 15*);
- ♦ комплект разрезных карточек с изображением друзей-спортсменов (*лист 18*).

Игровые действия: соотнесение графического и пластического образов.

Методика проведения игрового задания

Взрослый объявляет ребёнку, что следующее задание не совсем обычное: «Ты будешь загадывать мне загадки, но не так как мы это обычно делаем, произнося слова, а с помощью

волшебных превращений. Необходимо будет превращаться сначала в одну фигурку (Цянюлю или Дзараку), а затем в другую. А я буду отгадывать, кого ты показал». При выполнении этой части игрового задания взрослый направляет ребёнка к пониманию того, что движения Дзараки резкие, «острые», а Цянюли — мягкие, «округлые».

Далее перед ребёнком выкладывается комплект карточек. Ему предлагается отыскать друзей Цянюли и Дзараки, ответив на вопрос: «Кто из этих спортсменов может быть другом Цянюли (Дзараки)?». Далее ребёнок располагает карточки с изображением друзей рядом с героями. При необходимости взрослый помогает в выборе. Затем предлагает ребёнку назвать виды спорта (либо называет их сам), а затем выбрать соответствующую карточку и отправиться на спортивную площадку, где необходимо выполнить характерные для друга-спортсмена движения.

Взрослый стремится к тому, чтобы пластические воплощения, продемонстрированные ребёнком, чётко различались между собой и отображали характерные черты Цянюли и Дзараки, графические изображения друзей были выбраны в соответствии с предполагаемым характером движений Цянюли и Дзараки, а в двигательном перевоплощении ребёнок имитировал характерные для этого вида спорта движения и эмоционально их наполнил (выполнил грациозно, плавно, резко, энергично и т. д.).

2. Игровые задания для развития способности к сложной синестезии

В отличие от первой серии игровых заданий, задания второй серии требуют от дошкольника более сложных мыслительных и ассоциативных действий, связанных с нахождением и созданием образных аналогий между различными видами искусства.

Игровое задание «МЫ В МУЗЕЕ»

Задачи: развивать способность к синестезии «цвет-звук» и «материал-звук»; знакомить детей с творчеством белорусских художников и мастеров.

Игровой материал:

- ♦ репродукции картин В. К. Бялыницкого-Бирули «Зимний сон» (лист 19), В. К. Цвирко «Коложа» (лист 20), И. Ф. Хруцкого «Натюрморт с фруктами» (лист 21), В. К. Жолток «Голубой натюрморт» (лист 22);
- ♦ иллюстрации с изображением керамической посуды (лист 23) и фарфорового сервиза (лист 24).

Игровые действия: нахождение аналогий между средствами выразительности изобразительного, декоративно-прикладного и музыкального искусства.

Методика проведения игрового задания

Ребёнку предлагается рассмотреть репродукции картин белорусских художников В. К. Бялыницкого-Бирули «Зимний сон», а затем В. К. Цвирко «Коложа». Проводится беседа следующего содержания: «Посмотри внимательно на эти картины. К какому жанру они относятся? Эти картины написаны известными белорусскими художниками и хранятся в Национальном художественном музее Республики Беларусь, чтобы многие люди могли на них полюбоваться. Картины передают разное настроение. Какое? Как ты думаешь, какую из этих картин можно назвать громкой, а какую тихой? Почему?» Не следует во время предварительной беседы озвучивать детям названия картин, так как слово «сон» в названии картины В. К. Бялыницкого-Бирули может подтолкнуть к выбору слова «тишина» и повлиять на ответ. А вот фамилии художников необходимо сообщить обязательно уже при первом показе картины.

Аналогично строится беседа при рассматривании репродукций картин И. Ф. Хруцкого «Натюрморт с фруктами» и В. К. Жолток «Голубой натюрморт»: «Как ты думаешь, какой из этих картин больше подходят низкие звуки, а какой высокие? Почему?»

При рассматривании иллюстраций с изображением керамической посуды, изготовленной народным мастером в гончарной мастерской, и сервиза из тонкого фарфора производства Добрушского завода, украшенного ручной росписью, взрослый обращает внимание ребёнка на материал, из которого изготовлена посуда, её форму, величину, особенности декора. Затем задаются вопросы: «Как ты думаешь, какое

звучание у керамической посуды? А каким голосом запоёт фарфоровый сервиз? Почему?»

При проведении этого задания следует помнить о том, что точно описать принципы соответствия изображения и его звучания довольно сложно в связи с вариативностью индивидуального восприятия образов. Описание должно быть связано не с сюжетом изображения или функцией предметов, а с такими средствами выразительности, как насыщенность цвета, характер линии, особенности материала. Наиболее приемлемыми для дошкольников могут стать аналогии «громкий-тихий» (при сравнении пейзажей), «низкий-высокий» (при сравнении натюрмортов), «глухой-звонкий» (при сравнении комплектов посуды).

Игровое задание «МЕЛОДИИ ПРИРОДЫ»

Задачи: развивать способность к образно-звуковой синестезии, совершенствовать навыки игры на детских музыкальных инструментах, развивать тембровый слух.

Игровой материал и оборудование:

- ♦ репродукции фоторабот А. Устиновича из серии «Мелодии природы» «Вверх к солнцу» (лист 25), «Первые заморозки» (лист 26);
- ♦ детские музыкальные инструменты.

Игровые действия: нахождение аналогий между образами различных настроений, отображёнными в фотографическом искусстве и их музыкальном воплощении.

Методика проведения игрового задания

Взрослый предлагает детям рассмотреть репродукции из серии работ «Мелодии природы» современного фотохудожника А. Устиновича: «Вверх к солнцу» и «Первые заморозки». Во время беседы педагог просит определить общий эмоциональный фон изображения: «Как ты думаешь, какое настроение (радостное, грустное, задумчивое и др.) запечатлел фотохудожник в своих работах? А может быть, ты сможешь озвучить эту иллюстрацию?»

Педагог предлагает дошкольнику самостоятельно выбрать детский музыкальный инструмент, голосом которого можно

было бы озвучить изображённый образ. При необходимости он помогает ребёнку определить направление движения мелодии (вверх, вниз, на одном звуке и т. д.), динамику звучания (громко, тихо, с нарастанием звука и т. д.). Далее ребёнок самостоятельно опробывает голоса предлагаемых детских музыкальных инструментов, экспериментируя со способами звукоизвлечения (пиццикато, легато, восходящее или нисходящее глиссандо и др.). Например, мелодия к фотоработе «Вверх к солнцу» может быть исполнена в виде нескольких энергичных восходящих последовательностей на ксилофоне, а к «Первым заморозкам» — 2-3 тихих нисходящих глиссандо на металлофоне. Когда у ребёнка сложился определённый звуковой образ, он исполняет свою мелодию природы.

Взрослый поддерживает стремление ребёнка использовать разнообразные средства музыкальной выразительности, создавая условия для самовыражения и свободного экспериментирования с музыкальными инструментами.

Игровое задание «МУЗЫКА ВОДЫ»

Задачи: развивать образно-звуковую и образно-пластическую синестезию, музыкальное восприятие, формировать умение двигаться в соответствии с характером музыки.

Игровой материал и оборудование:

- ◆ репродукции фоторабот А. Устиновича из серии «Мелодии природы» «Вечное движение» (лист 27), «Покой» (лист 28);
- ◆ аудиозапись двух пьес из сюиты «Образы» К. Дебюсси «Отражения в воде» (трек 40) и «Движение» (трек 41);
- ◆ детские музыкальные инструменты.

Игровые действия: нахождение аналогий между образами природы, отображёнными в фотографическом искусстве, и их музыкальном и пластическом воплощении.

Методика проведения игрового задания

При рассматривании иллюстраций «Вечное движение» и «Покой», взрослый проводит беседу, в ходе которой обращает внимание дошкольника на то, что на этих репродукциях присутствует уже не один образ, как это было в предыду-

щем задании, а несколько: «Посмотрите, пожалуйста, что изображено на этих иллюстрациях. Это растения (низкий, стелющийся по камням мох и высокие, отражающиеся в воде деревья), сама вода (в статичном и динамичном состояниях), камни (разных размеров и цветовых оттенков). Каждый из изображённых здесь предметов имеет свой голос, свою мелодию. Надо только уметь её услышать».

Взрослый, создавая игровую ситуацию (например, при помощи «волшебной палочки», которой указывает на один из объектов), предлагает детям, используя опыт предыдущего задания, озвучить вначале отдельные образы. Затем, выбрав несколько музыкальных инструментов, создать для них партитуру, которая будет исполнена ансамблем (несколько детей и взрослый). В ходе музыкального экспериментирования педагог должен просить детей объяснять, почему они выбрали тот или иной инструмент, способ звукоизвлечения, направление движения мелодии и ритмический рисунок.

Далее предлагается поочередно прослушать фрагменты двух пьес из сюиты «Образы» К. Дебюсси «Отражение в воде» и «Движение». Продолжительность звучания каждого фрагмента — около двух минут. После прослушивания каждого фрагмента необходимо соотнести музыкальный образ с изображением, ответить на вопросы о настроении и характере музыки. Под повторное звучание музыки дети создают двигательные импровизации (например, при отражении образа озера — спокойные, покачивающиеся движения корпуса, плавные движения рук, при отображении образа водопада — движение корпуса по кругу рывками, резкие ниспадающие движения рук и т. д.).

Педагог обращает внимание не только на соответствие тембровой окраски выбранного дошкольником музыкального инструмента образу, но и на разнообразие использования им средств музыкальной выразительности, слитность пластического движения и музыкального сопровождения, творческий подход к выполнению задания.

Игровое задание «КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ»

Задачи: развивать способность к звуко-цветовой синестезии, синестезии «звук — материал» и их более сложного сочетания — «созвучие — образ».

Игровой материал и оборудование:

- ♦ аудиозаписи пьесы «Бергамаска» из «Полацкага сшытка» в исполнении ансамбля «Кантабиле» (*трек 42*);
- ♦ фрагмент пьесы «Баллады Фарона» А. Литвиновского (*трек 43*);
- ♦ иллюстрация с изображением фрагмента старинного кружевного полотна (*лист 29*);
- ♦ фотографическое изображение рельефного гобелена Е. Власовой «Color of space» («Цвет космоса») (*лист 30*).

Игровые действия: нахождение аналогий между образами, созданными средствами музыкального и декоративно-прикладного искусства.

Методика проведения игрового задания

Перед прослушиванием первого музыкального фрагмента («Бергамаска») педагог поясняет детям: «Полацкі сшытак» — это известный сборник старинной музыки, которая была популярна очень много лет тому назад. Давайте послушаем пьесу из этого сборника — танец «Бергамаска». После прослушивания музыки педагог акцентирует внимание на радостном, светлом, приподнятом, солнечном настроении музыки, как будто танцуют красавицы (при необходимости вновь обращается к звучанию). Далее необходимо пояснить, и, по-возможности, продемонстрировать, характер движений, соответствующий настроению и стилю (кружение на носочках, плавное скольжение мелкими шагами по кругу, выставление ноги на носок в полуприсяде и др.). При последующем звучании музыки дети выполняют танцевальные движения, подражая педагогу, либо импровизируют.

Перед прослушиванием второго музыкального фрагмента («Баллады Фарона»), необходимы пояснения следующего характера: «А сейчас мы слушаем другое произведение. Эта музыка написана совсем недавно белорусским композитором Александром Литвиновским. Произведение называется «Баллады Фарона». Баллады — это песни. Фарон — сказочное существо, похожее на водяного. Это чудовище живёт на дне глубокого озера. Днём он спит, а ночью любит петь свои баллады и незлобно шутить над людьми. Давайте закроем

глаза (как будто ночь) и вслушаемся в пение Фарона». После прослушивания музыки педагог акцентирует внимание на загадочном, таинственном, жутковатом характере музыки и на сказочно-фантастическом образе Фарона. Он предлагает дошкольникам представить внешность, характер, действия героя, при желании отобразить под звучание музыкального фрагмента характерные для него движения.

Далее педагог предлагает детям рассмотреть иллюстрации. Дается следующий комментарий: «Это (демонстрируется иллюстрация с изображением кружев) старинные ажурные кружева, которыми модницы того времени украшали свои наряды. Может, именно в этих кружевах одна из красавиц танцевала на балу. А это — гобелен под названием “Цвет космоса” (демонстрируется иллюстрация с изображением гобелена). Это картина, сплетенная из шерстяных ниток. На ней изображён таинственный и загадочный космический мир. А теперь давайте ещё раз прослушаем фрагменты музыкальных произведений и определим, какая из иллюстраций больше подходит к “Бергамаске”, а какая к “Балладам Фарона”». Так, образ жутковатого Фарона, появляющегося по ночам, нарисованного необычными гармониями А. Литвиновского, совпадает с композиционно напряжённым синефиолетовым рисунком гобелена Е. Власовой, тогда как ажурное кружевное полотно подходит к старинной танцевальной мелодии.

Игровое задание «Я ХОЧУ УВИДЕТЬ МУЗЫКУ»

Задачи: развивать способность к образно-графической синестезии, учить отражать музыкальные образы средствами изобразительного искусства.

Игровой материал и оборудование:

- ♦ бумага, цветные карандаши, фломастеры, мелки, краски;
- ♦ аудиозаписи пьес Г. Суруса из сборника «Весёлая мозаика»: «На карусели» (трек 44), «Сны» (трек 45), танцев «Галоп» Ю. Семеняко из оперы «Колючая роза» (трек 46) и «Адажио Розы и Маленького принца» Е. Глебова из балета «Маленький принц» (трек 47);
- ♦ разрезной материал (лист 31).

Игровые действия: отражение музыкального образа средствами изобразительного искусства.

Методика проведения игрового задания

Дошкольникам для прослушивания предлагаются фрагменты разнохарактерных музыкальных произведений Г. Суруса: «На карусели» и «Сны» из сборника «Весёлая мозаика». После беседы, в ходе которой выясняется характер, настроение музыкальных произведений, детям даётся предварительно подготовленный разрезной материал, состоящий из геометрических фигур и абстрактных знаков тёплых и холодных оттенков цветов и белый лист бумаги, разделённый пополам вертикальной линией. Педагог объясняет, что часть фигур и знаков больше подходит к первому произведению, а часть — ко второму, и предлагает выложить на одной части листа те геометрические фигуры, которые больше подходят к первому произведению, а на другой — те, которые подходят ко второму. Затем в процессе повторного восприятия ребёнок раскладывает их на бумаге, создавая две картины, иллюстрирующие музыкальные произведения.

Далее для прослушивания предлагаются «Галоп» Ю. Семеновича из оперы «Колочая роза» и «Адажио Розы и Маленького принца» Е. Глебова из балета «Маленький принц». После этого дети выбирают материалы для рисования, которые, по их мнению, смогут наиболее точно отобразить музыкальный образ, рисуют прослушанную музыку. Однако необходимо обратить внимание детей на то, что это не должны быть портреты персонажей (например, изображение грустного Маленького принца) или элементы натюрморта. Надо нарисовать волшебную картину, на которой изобразить возникшие при прослушивании музыкального произведения чувства.

При выполнении детьми этого задания взрослый обращает внимание на различия в общем колорите изображений, динамичность штриха, его соответствие музыкальному движению, общему настроению и образу, а также на целесообразность использования того или иного художественного материала (нежные, прозрачные акварельные краски или сочные, плотные гуашевые; разноцветные фломастеры или мягкие мелки).

Спісак музыкальных произведений

01. Кросны.
02. Крыжачок.
03. Шастак.
04. Калыханка «Пайшоў каток...».
05. Лявоніха (гармонік).
06. Лявоніха (скрыпка).
07. Лявоніха (гармонік і цымбалы).
08. Лявоніха (аркестр).
09. Юрачка (дудка).
10. Юрачка (ансамбль).
11. Юрачка (аркестр).
12. Мікіта (дудка).
13. Мікіта (ансамбль).
14. Калыханка «А ты, коця, не вурчы».
15. Калыханка «Люлі, люлі, люлі».
16. Калыханка для Глебушак.
17. Л. Пранчак. Калыханка.
18. Г. Бураўкің. Калыханка.
19. Ой, калядачкі!
20. Добры вечар, госці.
21. Го-го-го, каза.
22. Вясна-красна.
23. Жавароначкі, прыляціце.
24. Купалінка.
25. Лядзецкая полька.
26. Таўкачкі.
27. Бульба.
28. Старадаўні палескі вальс.
29. Вальс.
30. Вальс «Раставанне».
31. Гуляць быка (скрыпка).
32. Беларуская полька (цымбалы).
33. Полька (балалайка).
34. Не шумі, дуброўка (ліра).
35. Полька (гармонік).
36. Саўка ды Грышка (дуда).
37. Камарынская (парныя дудкі).
38. Беларускія народныя танцы.
39. Беларускія мелодыі.
40. К. Дебюссі. Отражения в воде.

41. К. Дебюсси. Движение.
42. Неизвестный композитор. Бергамаска («Полацкі сшытак»).
43. А. Литвиновский. Баллады Фарона (фрагмент).
44. Г. Сурус. На карусели.
45. Г. Сурус. Сны.
46. Ю. Семеняко. Галоп.
47. Е. Глебов. Адажио Розы и Маленького принца.

**Список произведений изобразительного
и декоративно-прикладного искусства**

1. В. К. Бялыницкий-Вируля. Зимний сон.
2. В. К. Цвирко. Коложа.
3. И. Ф. Хруцкий. Натюрморт с фруктами.
4. В. К. Жолток. Голубой натюрморт.
5. Керамическая посуда.
6. Фарфоровая посуда.
7. А. Устинович. Вверх к солнцу.
8. А. Устинович. Первые заморозки.
9. А. Устинович. Вечное движение.
10. А. Устинович. Покой.
11. Фрагмент старинного кружевного полотна.
12. Е. Власова. Color of space (Цвет космоса) (гобелен).

СОДЕРЖАНИЕ

От авторов.....	3
Музычная гульня як сродак рэалізацыі асобна арыентаванага падыходу ў музычным выхаванні (В. М. Анцыпіровіч)	4
Игровые задания для развития способности к синестезии при формировании эстетического интереса (О. Н. Зыль)	31
Список музыкальных произведений	45
Список произведений изобразительного и декоративно-прикладного искусства	46

Учебное издание

Анцыпирович Ольга Николаевна
Зыль Оксана Николаевна

**Музыкально-эстетическое
развитие детей
дошкольного возраста**
(с электронным приложением)

Учебное наглядное пособие для педагогов
учреждений дошкольного образования

В комплект входит брошюра, диск и 31 лист.

Редактор *Т. В. Данилова*
Художник обложки *В. К. Желудкова*
Художники *И. М. Куц, Е. В. Максимова*
Художественный редактор *К. К. Шестовский*
Компьютерный набор *Т. В. Данилова, А. И. Раманович*
Компьютерная вёрстка *А. И. Раманович*
Нотографик *Д. А. Ковалёв*
Корректор *Т. В. Данилова*

Подписано в печать 05.11.2012.

Формат брошюры 60×84^{1/16}, формат листов с карточками 60×90^{1/8}.
Бумага газетная (брошюра), офсетная (обложка), картон мелованный
односторонний «Аляска 250» (папка, карточки).

Печать офсетная. Усл. печ. л. 2,79 (брошюра) +3,88 (карточки).

Уч.-изд. л. 6,7+2,0 электрон. приложение.

Тираж 8400 экз. Заказ 4122.

РУП «Издательство “Адукацыя і выхаванне”».

ЛИ № 02330/639 от 31.01.2012.

Ул. Будённого, 21, 220070, г. Минск.

ОАО «Полиграфический комбинат им. Я. Коласа».

ЛП № 02330/0150496 от 11.03.2009.

Ул. Красная, 23, 220600, г. Минск.