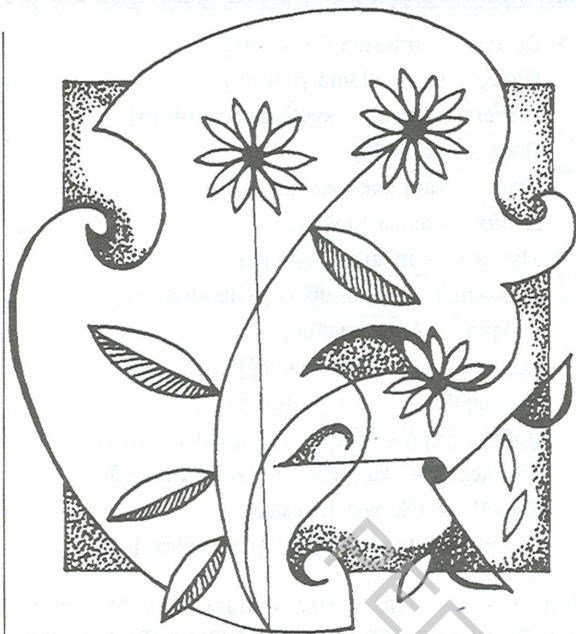




Рэалізацыя комплекснага падыходу да выхавання дашкольнікаў у музычных гульнях на аснове фальклорнага рэпертуару



Анцыпіровіч Вольга

Мікалаеўна —

старшы выкладчык кафедры
методык дашкольнай адукацыі
БДПУ імя Максіма Танка

Артыкул прысвечаны разгляданню некаторых шляхоў найбольш поўнага выкарыстання патэнцыялу народнага музычнага мастацтва ў выхаванні дашкольнікаў. Традыцыйна гульня займае адно з галоўных месцаў у арганізацыі разнастайных відаў дзейнасці дзяцей.

Аўтар падыходзіць да гульні на аснове фальклорнага рэпертуару з улікам сінкрэтычнасці гэтага віду мастацтва. Дадзеная рэчэс фальклору дазваляе аб'ядноўваць у адной гульні розныя віды дзіцячай музычнай дзейнасці (успрымання, выканальніцтва, творчасць). Яна жа дыктуе не толькі магчымасць, але і неабходнасць комплекснага вырашэння задач выхавання, выкарыстання не толькі музычнай дзейнасці дзяцей, але і іншых яе відаў. Пры гэтым асноўнымі задачамі з'яўляюцца музычнае развіццё дашкольнікаў, фарміраванне іх выканальніцкіх навыкаў, уяўленняў пра музычнае і фальклорнае мастацтва. Асаблівы акцэнт зроблены аўтарам на неабходнасці засваення старшымі дашкольнікамі найбольш тыповых асаблівасцей нацыянальнай фальклорнай мелодыкі і рытмікі, што адпавядае галоўнай мэце гэтых гульняў — далучэнне дашкольнікаў да музычнага фальклору.

Уводзіны

Адной са значных задач музычнага выхавання дашкольнікаў з'яўляецца ўзбагачэнне іх вопыту ўспрымання і выканання разнастайнай музыкі — як класічнай, так і народнай. Музычны фальклор заўсёды лічыўся каштоўным матэрыялам, які дазваляе не толькі вырашаць задачы музычнага выхавання дзяцей, але і ўздзейнічаць на дзіця ўсебакова. Дзякуючы сінкрэтызму (злітнасці) ўсіх элементаў фальклорнага мастацтва,

амаль што кожны ўзор музычнага фальклору дазваляе выкарыстоўваць у комплексе не толькі розныя віды дзіцячай музычнай дзейнасці, але і ўздзейнічаць на ўсё светаўспрымання дзіцяці, якое таксама сінкрэтычнае. Найлепшай формай засваення ўзораў музычнага фальклору дашкольнікамі, вядома, з'яўляецца гульня. На жаль, гэтае пытанне ў айчынным навукова-метадычным літаратуры амаль што не распрацавана, як і ўвогуле пытанні далучэння дашкольнікаў да беларускага музычнага фальклору.

Асноўная частка

У прапанаваных ніжэй музычных гульнях, якія абпіраюцца на фальклорны рэпертуар, у першую чаргу вырашаюцца задачы засваення старшымі дашкольнікамі не столькі асобных фальклорных узораў, колькі ўсведамлення найбольш спецыфічных для беларускага музычнага фальклору ладавых («Калыханкі Коціка») і рытмічных («Музычныя ручнікі») асаблівасцей, узаемасувязі паміж рытмічным малюнкам мелодыі і рытмам верша («Цвікі»), пашырэння ўяўленняў пра жанры і іх прызначэнне. Безумоўна, пры гэтым будзе развівацца гукавысотны слых, ладавае і музычна-рытмічнае пачуццё, музычная памяць, музыкальнае і творчае мысленне старшага дашкольніка. Разам з тым выкарыстанне лічылак, лічбавага запісу мелодый, вылучэнне высокіх і нізкіх, працяглых і кароткіх гукаў будучы садзейнічаць замацаванню элементарных матэматычных уяўленняў, знаёмства з тэкстамі дапаможа развіваць маўленне і ўзбагачаць лексіку дзіцяці.

Правядзенне гульняў з дашкольнікамі патрабуе выкарыстання некаторых наглядных гульнявых матэрыялаў, якія педагог з поспехам можа падрыхтаваць самастойна.

ГУЛЬНЯ «ЦВІКІ»

Задачы: узбагачаць уяўленні дашкольнікаў пра жанр лічылак; садзейнічаць развучванню лічылак з далейшым увядзеннем іх у гульнявую дзейнасць дзяцей; садзейнічаць усведамленню залежнасці рытмічнай арганізацыі мелодыі ад рытмічнага малюнка вершаванага тэксту; замацоўваць паняцці «вышэй — ніжэй», «працяглы — кароткі»; развіваць музыкальнае мысленне, фарміраваць навыкі чыстага інтанавання мелодыі на 1—3 гуках, замацоўваць навыкі выканання рытмічных малюнкаў і мелодый на ксілафоне.

Матэрыял і абсталяванне для гульні

- ✓ Ксілафон.
- ✓ Гульнявая карта «Падлога». Уяўляе сабой картку-малюнак драўлянай падлогі (прыблізная даўжыня — 20 см, шырыня — 10 см). На ёй тры «дошкі» маюць па 16 проразей каля аднаго сантыметра ў даўжыню. З дапамогай карткі мадэліруецца вышыня гучання.
- ✓ Разразны набор «Цвікі». Элементы набору «Цвікі» (трохвугольнікі вышыняй каля 2 см і асновай 1,5 см, на якіх намаляваны цвікі) прызначаны для мадэліравання даўжыні гукаў. Так, «цвікі з вялікай плешкай» (іх каля 10) — доўгія гукі, «цвікі з маленькай плешкай» (іх не менш за 16) — кароткія гукі. «Малаточак» выразаны з кардону або адпаведная цацка.

Правілы гульні. Удзельнічаюць ад 2 да 5 дзяцей. Першапачаткова ў ролі вядучага выступае дарослы, які імправізуе мелодыю, выкарыстоўваючы тэкст лічылак. Пры гэтым ён мадэліруе змяненне вышыні і працягласці гукаў праз паслядоўнае выкладанне на гульнявой карце элементаў набору «Цвікі». Наступны вядучы, абраны дарослым, паўтарае (голасам з дапамогай ксілафона) прапанаваны варыянт мелодыі, абпіраючыся на мадэль, пасля чаго стварае свой варыянт і выбірае наступнага вядучага. Гульня можа доўжыцца да той пары, пакуль кожны з гульцоў не пабывае ў ролі вядучага.

Ход гульні

Гульня праводзіцца ў два этапы.

1-ы этап. Дарослы дэманструе гульцам гульнявую картку «Падлога», пры гэтым тлумачыць, што некаторыя «дошкі падлогі» не замацаваны. Прымацаваць дошкі можна з дапамогай набору «цвікоў» і «малаточка». Каб працаваць было весялей, дарослы прапануе склацаць песенькі-лічылкі. Добра, калі хто-небудзь з гульцоў успомніць тэкст адной з лічылак. Калі не, тады дарослы сам прапануе адпаведны тэкст.

Могуць выкарыстоўвацца наступныя лічылкі (у дужках пазначана колькасць складоў лічылкі або яе фраз):

Нітачка, іголачка,
Ці-ці-ці,
Уляці
(13 складоў).

Ішоў Ціхан па масту,
Праваліўся ён ў ваду.
Бульк
(15 складоў).

Раз, два, тры, чатыры,
Кошку грамаце вучылі
(14 складоў).
Не чытаць, не пісаць,
А за мышкамі скакаць
(13 складоў).

Стакан, лімон
Выйдзі вон!
Стакан вады
Выйдзі ты!
(14 складоў).

Пятро, Пятро,
Падай вядро.
Карове піць —
Табе жмурыць
(16 складоў).

Раз, два, тры, чатыры, пяць,
Выйшаў зайчык пагуляць
(14 складоў).
А за зайцам — шэры воўк,
Воўк у зайцах знае толк
(14 складоў).

Бег сабака цераз мост,
Чатыры лапы, пяты — хвост
(15 складоў).

Эны-бэны, фіны, лёк,
Сам Пятровіч бліны пёк
(14 складоў).
Пёк, пёк, не дапёк,
Схапіў шапку дыў уцёк
(12 складоў).

Колькасць і разнавіднасць «цвікоў» для адлюстравання мелодыі імправізуемай лічылкі дарослы можа падабраць напярэдадні гульні, а можа і разам з дзецьмі. Апошні варыянт больш падыходзіць, калі развучваецца тэкст новай лічылкі. Гэта дазваляе не адзін раз прагаварыць яе ўсім гульцам, вылучаючы колькасць гукаў, іх працягласць і г. д. Пасля такой падрыхтоўкі дарослы стварае свой варыянт лічылкі, якая можа выконвацца ім на адным гукі (пры першасным знаёстве з гульнёй) або на 2-3. Падчас выканання лічылкі дарос-

лы «ставіць цвікі» ў адпаведныя проразы на гульнявой картцы, пры гэтым суадносіць вышыню гучання з адной з трох «дошак падлогі», а даўжыню гукі — з памерам плешкі цвіка. Пасля гэтага дарослы выбірае аднаго з гульцоў (гэта можа быць жадаючы або вылучаны з дапамогай той жа лічылкі), якому даецца «малаточак». З дапамогай гэтага інструмента гулец «замацоўвае цвікі», кранаючыся да кожнага з іх падчас свайго выканання лічылкі. Задача гульца — найбольш дакладна выканаць лічылку па мадэлі. Пасля выканання гэты гулец

становіцца вядучым, а дарослы дапамагае яму. Новы вядучы можа стварыць сваю мелодыю гэтай жа лічылкі або выбраць новы тэкст.

Заўвага. Пры выбары лічылкі неабходна ўлічваць колькасць проразей на гульнявой картцы — іх 16 на кожнай «дошцы». Таму, калі лічылка інтануецца на адным гукі, то колькасць складоў можа дасягаць 48. Калі лічылка імправізуецца на 2-3 гукі, яе тэкст не павінен быць большым за 16 складоў. Як правіла, гэта адпавядае дзвюм фразам лічылкі. Напрыклад, імправізацыя на двух гукі лічылкі з 13 складоў можа быць наступнай:



Ні - та - чка і - го - ла - чка, ці - ці - ці, у - ля - ці.

Калі ў лічылцы больш фраз, то заданне можна выконваць у два прыёмы рознымі дзецьмі. Магчыма таксама стварыць больш доўгую «падлогу».

2-і этап аналагічны першаму этапу, але лічылкі імправізуюцца на ксілафоне. Паколькі тэксты лічылак ужо знаёмыя дзецям, першым вядучым можа быць адзін з гульцоў.

ГУЛЬНЯ

«МУЗЫЧНЫЯ РУЧНІКІ»

Задачы: пашыраць уяўленні дашкольнікаў пра элементы беларускіх арнаментальных; замацоўваць веды пра даўжыню гукі; развіваць музычна-рытмічнае пачуццё, абагульняць уяўленні пра характэрныя для беларускага музычнага фальклору рытмічныя малюнкi (сінтагмы);

Матэрыял і абсталяванне для гульні

✓ Шумавыя музычныя інструменты.

✓ Камплекты «Музычныя ручнікі». Кожны з камплектаў складаецца з дзвюх частак па тыпу «пазл», на кожнай частцы

з дапамогай «зорчак» адлюстраваны аднолькавы рытмічны малюнак. Вялікія зорчкі адпавядаюць гукі даўжынёй у

чвэрць, маленькія — даўжынёй у восьмую. Напрыклад, адзін з камплектаў можа выглядаць наступным чынам:



Увогуле для гульні можна выкарыстоўваць самыя разнастайныя рытмічныя малюнкi, але мы прапануем тых з іх, якія найбольш часта сустракаюцца ў фальклорных узорах, найбольш даступных для дашкольнікаў. Прывядзём прыклад чатырох такіх малюнкаў.

У забаўлянках «Гойда, гойда, гайда маш», «Ішоў Бай па сцяне», «Мышка, мышка, дзе была?», заклічы «Дожджык, дожджык, сыпані», калыханцы «Спі, сыночак, міленкі»:



У калядных песнях «Ой, ну, ну, каза», «Каляда з казой», «Го-го-го, каза»:



У забаўлянках «Кую, кую ножку», «Ладу, ладу, ладкі», «Коці, коці, лапкі», заклічы «Божая кароўка», калыханцы «Люлі, люлі, люлі, прыляцелі куры»:



У мелодыях да танцаў «Таўкачыкі», «Шастак»:



У гульні пажадана выкарыстоўваць 8 камплектаў — па два на кожны рытмічны малюнак.

Правілы гульні. Удзельнічаюць да васьмі чалавек. Першы вядучы — дарослы, ён прапануе кожнаму гульцу выбраць адну з частак камплекту «Музычныя ручнікі», а потым падбраць да яе і другую частку. Перамагае гулец, які першы склаў камплект. Астатнія гульцы працягваюць свой пошук, дарослы фіксуе поспех кожнага. Калі ўсе камплекты знойдзены, першы пераможца плясканнем у далоні адлюстроўвае атрыманы рытмічны малюнак (дзве рытмічныя сінтагмы). Астатнія гульцы атрымліваюць шумавыя музычныя інструменты, іх задача — адлюстраванне гэтых малюнак з дапамогай музычных інструментаў. Малюнак паўтараецца да той пары, пакуль увесць «аркестр» не прагучыць рытмічна дакладна. Наступным вядучым будзе дзіця, якое другім адшукала парныя карткі камплекту. Гульня можа доўжыцца да таго часу, пакуль не прагучаць усе рытмічныя малюнак або кожны з гульцоў не пабывае вядучым.

Ход гульні

Дарослы дэманструе гульнівыя камплекты і ўдакладняе ўяўленні дзяцей пра такія прадметы побыту, як ручнік. Паведамляе, што ручнікі служылі не толькі практычным мэтам, але былі і прадметам інтэр'ера. Адным з традыцыйных арнаментальных на ручніках была «зорачка». Такія «зорачкі» ёсць і на «нашых музычных ручніках». Але час іх пашкодзіў, і яны патрабуюць рамонту. Пасля гэтага дарослы прапануе кожнаму дзіцяці спачатку па адной частцы камплекту, а потым выкладвае астатнія часткі, каб гульцы адшукалі патрэбную

і частку «ручніка». Далей гульцы дзейнічаюць адпаведна правілам. Пасля выканання рытмічных малюнак гульцы па жаданню могуць калектыўна выканаць фальклорны твор (знаёмую песню або танец), у якіх прысутнічае адзін з рытмаў «ручніка».

ГУЛЬНЯ

«КАЛЫХАНКІ КОЦІКА»

Задачы: замацоўваць уяўленні дашкольнікаў пра жанр калыханкі; садзейнічаць усведамленню дашкольнікамі сувязі паміж вышэйняй гуку і адлюстраваннем яго гучання на ксілафоне па лічбавай сістэме; развіваць ладавае пачуццё і гукавысотны

слых; фарміраваць уяўленні пра спецыфічнае гучанне традыцыйнага лада беларускага фальклору.

Матэрыял і абсталяванне для гульні

✓ Ксілафон, на якім пласціны, пачынаючы з «до» першай актавы, памечаны лічбамі.

✓ Малюнак, на якім — калыска, фігуркі Малыша і Коціка.

✓ Камплекты «Калыска». Кожны такі камплект складаецца з дзвюх частак — белай «пярынка» і каляровай «коўдрачка». На белай частцы ў выглядзе лічбавай паслядоўнасці (для далейшага выканання на ксілафоне) адлюстраваны тыповыя напеў калыханкі, на каляровай — толькі другая фраза гэтага напева, якая мае выражанае мажорнае ці мінорнае нахіленне. Колер гэтых частак павінен адпавядаць ладавай афарбоўцы фразы. Напрыклад, яны могуць быць жоўтага (мажор) і салатавага (мінор) колеру або інш.

Такіх камплектаў можна прапанаваць чатыры — з адлюстраваннем чатырох двухтактавых мелодый калыханак, у аснове якіх ляжыць нацыянальна спецыфічны і найбольш распаўсюджаны ў беларускіх народных калыханках тэрцыевы лад з субквартай. Асабліва гэта 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. Схema гэтага лада выглядае наступным чынам:



Для гульні прапануюцца наступныя мелодыі на аснове гэтага лада.

1. З мажорным нахіленнем (жоўтыя карткі-«коўдрачкі»):



Лічбавы запіс гэтых мелодый наступны:

2 2 5 5 7 6 5

2 2 5 5 6 7 5

2. З мінорным нахіленнем (салатавыя карткі-«коўдрачкі»):

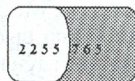
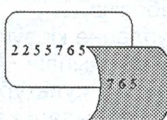


Лічбавы запіс такі:

3 3 6 6 8 7 6

3 3 6 6 7 8 6

Адзін з камплектаў будзе выглядаць наступным чынам (дзве часткі паасобку, якія ў ходзе гульні накладваюцца адна на адну):



Правілы гульні. Удзельнічаюць ад аднаго да чатырох гульцоў. Дзеці па чарзе выбіраюць картку камплекту («пярынку»), потым адбіраюць сярод іншых картак-«коўдрачак», прапанаваных дарослым, тую, якая адпавядае першай. Калі камплекты падабраны, кожнае дзіця павінна выканаць на ксілафоне калыханку, карыстаючыся лічбавым запісам. Гульня можа доўжыцца да таго часу, пакуль не будуць выкананы ўсе варыянты калыханак.

Ход гульні

Перад правядзеннем гульні дарослы дэманструе малюнак з калыскай і ўдакладняе ўяўленні дзяцей пра гэты прадмет, пры неабходнасці дае пэўную інфармацыю. Звяртае ўвагу на тое, што вобраз Ката (Катка, Коціка), які дапамагае заснуць дзіцяці, часта выкарыстоўваецца ў беларускіх калыханках, нават існаваў такі выраз — «ката спя-

ваць» (гэта значыць пець калыханку). Па магчымасці дарослы выконвае адзін з такіх узораў. Пераходзячы да гульні, дарослы прапануе пераслаць «пярынку» і «коўдрачку» ў калысцы, каб Малышу было добра спаць. А каб ён заснуў хутчэй, выканаць для яго калыханкі, якія падкажа Коцік. Дарослы дзейнічае ад імя Коціка і выкладвае перада гульцамі «пярынку», а потым і «коўдрачку». Дзіця, якое першае падала камплект, запрашае Коціка паслухаць калыханку і выконвае яе. Коцік, калі яму спадабалася калыханка, дазваляе пакласці Малыша «ў гэту калыску». Фігурка Малыша размяшчаецца гульцом паміж «пярынкай» і «коўдрачкай» — Малыш спіць. Аналагічным чынам дзейнічаюць іншыя гульцы, перакладаючы Малыша ў «свае калыскі». Пры паўторным правядзенні гульні яе ўдзельнікі могуць выконваць калыханку на інструменце і спяваць свой тэкст

або выкарыстоўваць, напрыклад, такія традыцыйныя варыянты тэкстаў, галоўным персанажам у якіх з'яўляецца Коцік:

Пайшоў каток у лясок,
прывёс каток пясок.
Пайшоў каток на таржок,
прывёс каток піражок.
Пайшоў каток на крыльцо,
прывёс каток нам кальцо.
Пайшоў каток на масток,
злавіў рыбку за хвосток.

Заклучэнне

Музычныя гульні, у аснове якіх ляжыць фальклорны рэпертуар, з'яўляюцца эфектыўным сродкам музычнага выхавання (развіццё музычных і творчых здольнасцей, фарміраванне выканальніцкіх навыкаў, пашырэнне і абагульненне ведаў пра фальклорнае мастацтва і музычна-моўны асаблівасці беларускага музычнага фальклору) і ўсебаковага развіцця дашкольніка.

Заканчэнне. Пачатак на с. 15.

Настаўнікі музыкі сярэдніх школ — № 86 Партызанскага раёна Н. І. Суша, № 46 Завадскага раёна А. У. Карчэўская і № 3 Маскоўскага раёна С. Г. Яфрэмава — падзяліліся вопытам выкарыстання беларускага фальклору як на ўроку музыкі, так і ў пазакласнай рабоце — у выглядзе прэзентацыі і інтэрактыўнай гульні. Знаёмства з беларускімі абрадамі як сродкам выхавання нацыянальнай самасвядомасці вучняў — тэма выступлення настаўнікаў музыкі маскоўскага раёна Т. К. Івановай і Завадскага раёна Г. М. Аляшкевіч.

Вельмі яркая быў прадстаўлены фальклорна-тэатральны напрамак педагогічнай дзейнасці настаўнікаў музыкі сярэдняй школы № 3 Маскоўскага раёна. Майстар-клас правяла І. У. Дуброўская.

Настаўнік музыкі сярэдняй школы № 72 Партызанскага раёна Дз. Л. Пятровіч пазнаёміў усіх прысутных са сваёй творчасцю. На базе школы ім быў створаны альтэрнатыўны сайт «Літаратурная гасцёўня» (gostinaya.narod.ru), на старонках якога прадстаўлены творы лепшых сучасных маладых і знакамітых беларускіх паэтаў і празаікаў. Паэт Мікола Шабовіч стаў госцем пасяджэння. Яго цудоўныя лірычныя вершы і пародыі былі сустрэты вельмі цёпла. У выкананні таленавітага спевака Анатоля Міхальчэнкава прагучалі песні Дз. Пятровіча на вершы М. Шабовіча.

Вынікам пасяджэння стала выступленне кіраўніка метадычнага аб'яднання настаўнікаў дысцыплін «Асновы айчынай і сусветнай мастацкай культуры» і «Сусветная мастацкая культура» Партызанскага

раёна настаўніцы музыкі сярэдняй школы № 22 Т. В. Карпенкі. Вучні Тацяны Васільеўны з'яўляюцца пераможцамі многіх конкурсаў рознага ўзросту. А ў гэтым годзе, падчас фестывальнага руху краін СНД і Балтыі, вучаніца 7-га класа 22-й мінскай школы Дар'я Хмяльніцкая стала дыпламантам і лаўрэатам 2-й ступені ў намінацыі «Эстрадная песня». Настаўнікі метадычнага аб'яднання музыкі Партызанскага раёна таксама сталі пераможцамі раённага конкурсу метадычных аб'яднанняў. Яны напрыканцы сустрэчы выканалі свой гімн «І успех прйдёт». Кіраўнік метадычнага аб'яднання настаўнікаў музыкі Партызанскага раёна, аспірант НІА С. М. Кабачэўская прапанавала зрабіць гэту песню гімнам усіх метадычных аб'яднанняў настаўнікаў музыкі і стварыць Саюз творчых настаўнікаў рэспублікі, бо ў нас вельмі шмат таленавітых вопытных педагогаў, якія гатовы падзяліцца сакрэтамі свайго творчага поспеху.

Такім чынам, на пасяджэнні быў прадэманстраваны паспяховы вопыт выкарыстання элементаў сучасных педагогічных тэхналогій вывучэння нацыянальнай культуры на ўроках музыкі і ў пазакласнай дзейнасці творчых настаўнікаў музыкі. Застаецца толькі спадзявацца, што такія творчы падыходы настаўнікаў музыкі да працы паспрыяе заахвочванню нашых вучняў беларускім фальклорам, а таксама, безумоўна, і развіццю іх нацыянальнай самасвядомасці.

ПЯТРОВІЧ Дз. Л. — настаўнік музыкі мінскай сярэдняй школы № 72