

ГУКІ... НА КОЛЕР І ПАХ

**Асацыятыўныя гульні як фактар развіцця
творчага ўяўлення на ўроках музыкі**

В. В. КАВАЛІЎ,

*дацэнт Беларускага дзяржаўнага педагогічнага ўніверсітэта
імя Максіма Танка, кандыдат педагогічных навук*

Да нядаўняга часу ў музычнай педагогіцы павышэнне якасці навучання звязалася ў асноўным з удасканаленнем тэхналогіі навучальнага працэсу. Адпаведна, галоўны акцэнт рабіўся на развіцці методыкі выкладання на эмпірычнай аснове, набыцці вучнямі ведаў аб музычным мастацтве і фарміраванні пэўных выканаўчых уменняў і навыкаў.

Апошнім часам, дзякуючы развіццю псіхалогіі і сумежных з ёю навук, на пярэдні план выйшлі праблемы, звязаныя з актывізацыяй унутраных рэсурсаў дзіцяці, і ў першую чаргу развіцця творчага ўяўлення, фантазіі, што неабходныя як для актыўнага ўспрымання твораў мастацкай (музычнай) творчасці, так і ўвогуле для палепшэння жыцця чалавека. Чым тлумачыцца гэта неабходнасць? Справа ў тым, што асоба, якая валодае раз-

вітым уяўленнем, здольна ўзняцца над штодзённай рэчаіснасцю, перанесціся ў сваёй свядомасці ў іншыя светы, адчуваючы пры гэтым высокія пачуцці, прадудыруючы арыгінальныя думкі. Тым самым такі чалавек пачынае адчуваць, з аднаго боку, уласную індывідуальнасць, з другога — сваё адзінства з Сусветам, далучэнне да духоўнага вопыту чалавецтва. Менавіта асоба з развітым творчым уяўленнем у стане самастойна знайсці аптымальны шлях у жыцці, адказваць на неардынарныя пытанні.

Зусім відавочна, што неабходнай перадумовай фарміравання стваральных адносін да жыцця з'яўляецца **развітое асацыятыўнае мысленне**. Лічыцца, што адоранасць у навуцы і ў мастацтве ўвогуле ёсць высокаразвітая здольнасць асобы ўстанавіваць унутраныя сувязі і ўзаемаадносіны разнародных, бясконца далёкіх, на першы погляд, адно ад аднаго з'яў, вобразаў, уяўленняў. К. Г. Паустоўскі адзначаў, што ў чалавека адоранага «любая думка, любая тэма, выпадковы прадмет выклікаюць невычэрпны паток асацыяцый» [7. С. 35]. Згодна ж са сцверджаннем У. Джэймса, «геніі адрозніваюцца ад звычайных розумаў незвычайным развіццём здольнасці да асацыяцый па падабенству» [9. С. 20].

Асацыяцыі самым непасрэдным чынам звязаны са сферай эмоцый чалавека. Яны валодаюць уласцівацю хваляваць, трывожыць душу, выклікаць наплывы пачуццяў. Асабліва моцна гэты працэс праяўляецца, калі асацыяцыі нясуць у сабе пэўны асобасны сэнс, звязаны з чымсьці значымым для чалавека.

Але як развіваць у рабят асацыятыўнае мысленне, уяўленне, вучыць іх думаць творча? Як навучыць ствараць вобразы, якія адлюстроўваюць перажыванні, мары, пачуцці? Ніводны настаўнік не можа дакладна сказаць, як і якім менавіта павінен нарадзіцца на свет той або іншы вобраз у рабоце вучня. Праяўленне актыўнага творчага ўяўлення, асацыятыўнага мыслення як працэсу стварэння новых нечаканых вобразаў — гэта заўсёды не тое, што ўжо некалі рабілася. Творчы падыход да рэчаіснасці не можа быць прамым вынікам засваення і паўтарэння чагосьці, выкладзенага іншым чалавекам. Гэта — самастойнае стварэнне новых арыгінальных вобразаў.

У якасці дзейснага сродку для распрацоўкі больш актыўных форм развіцця асацыятыўнага мыслення ў працэсе мастацкай, музычнай дзейнасці дзіцяці могуць быць выкарыстаны пэўныя гульнявыя метады. У працэсе іх прымянення вучань атрымлівае магчымасць выказаць сродкамі мастацтва свае «нябачныя» і «нячутныя» пачуцці, задумы і ацэнкі. У гэтым выпадку мас-

тацтва ўспрымаецца вучнем не як сукупнасць аб'явак да яго «чужых» норм, а як штосьці блізкае яму самому, як штосьці та-кое, у чым ён можа знайсці і праявіць сябе.

У ходзе навучальнага працэсу пастаўленыя задачы і выкарыстоўваемыя для іх вырашэння метады змяняюцца ў залежнасці ад таго, якія якасці вучня мы хочам развіць. Калі гутарка ідзе аб якасцях рэпрадукцыйнага пасіўнага ўзроўню, то настаўнік можа растлумачыць і паказаць, як павінен дзейнічаць школьнік, пры гэтым педагог у малой ступені арыентуецца на самастойнасць дзіцяці. Спрабуючы ж развіць творчае ўяўленне вучня, а тым больш выкарыстоўваючы для гэтага сродкі такога віду мастацтва, як музыка, настаўніку варта ставіць перад юным чалавекам тыя задачы, для вырашэння якіх ён знойдзе ўласныя спосабы. Тут дзіця — суб'ект творчасці. Ніхто, акрамя яго, не можа ведаць правільнага рашэння творчай задачы, якая стаіць перад ім.

Тым самым роля педагога перамяшчаецца з паняцця «навучанне» на паняцце «стварэнне ўмоў». Аднак гэта не проста стварэнне спрыяльнай атмасферы для спакойнай творчасці. У дадзеным выпадку варта гаварыць аб такім змесце ведаў і ўменняў, аб такім характары практычных заданняў, якія, не навязваючы вучню чужых рашэнняў і адказаў, пастаянна ўтрымлівалі б у яго свядомасці нязменныя прынцыпы мастацкай творчасці.

Праведзеныя намі даследаванні дазваляюць сцвярджаць, што адной з дзейных форм развіцця дзіцячай творчасці ў музычнай педагогіцы могуць стаць **асацыятыўныя гульні**. Іх варта аднесці да разрады «інтэрактыўных гульняў», накіраваных на фарміраванне ўмення творча мысліць, уяўляць; пры гэтым настаўнік абапіраецца на самапазнанне, самавьяўленне і самаразвіццё асобы.

У аснове асацыятыўнай гульні ляжыць з'ява **сінестэзіі**. Гэта — прыватная праява асацыяцыі. Сінестэзія ўяўляе «такое ўзаемадзеянне адчуванняў, пры якім пад уплывам раздражнення аднаго аналізатара ўзнікаюць адчуванні, характэрныя для другога аналізатара» [6. С. 127].

У сучаснай псіхалогіі адрозніваюць некалькі відаў сінестэзіі: **адчуванне — адчуванне, адчуванне — уяўленне, уяўленне — адчуванне, уяўленне — уяўленне**.

Першы тып сінестэзіі, калі першаснаму адчуванню адпавядае рэальнае адчуванне іншай мадальнасці, сустракаецца крайне рэдка. Яшчэ больш рэдка асацыяцыі трэцяга тыпу, калі, напрыклад, думаючы аб гуку трубы, мы рэальна адчуваем чырвоны колер. Другі тып узаемасувязі тлумачыць асацыяцыі,

якія ўзнікаюць пры ўспрыманні музыкі і жывапісу, а чацвёрты — характарызуе ўзнікненне асацыяцыі ў мастацтве слова [2. С. 37].

Асацыяцыі абапіраюцца на рэальныя сувязі з'яў, якія фарміруюцца на працягу ўсяго нашага жыцця (а ў ім гукавое адчуванне неаддзельнае ад бачнага і ад іншых адчуванняў). Увесь наш пачуццёвы вопыт самым цесным чынам звязаны з тымі адчуваннямі, рухамі, гукамі, пахамі, колерамі, якія мелі месца ў нашым жыцці з ранняга дзяцінства. Усё, што акружае чалавека, падрыхтоўвае яго да наступнага ўспрымання музыкі і да асацыяцый, якія ўзнікаюць пры гэтым.

Менавіта з'ява сінестэзіі ляжыць у аснове здольнасці музыкі «маляваць» гукамі, менавіта сінестэзіі мы абавязаны наяўнасцю выяўленчых магчымасцей музычнага мастацтва. Музыканты пры неабходнасці прамога альбо ўскоснага адлюстравання візуальных з'яў звяртаюцца, у імкненні быць зразуметымі, менавіта да ўсеагульных сінтэтычных здольнасцей слухача.

Аперыруючы разнастайнымі сродкамі, музыка ў стане вылікаць ва ўяўленні той або іншы вобраз, тыя або іншыя асацыяцыі. Відавочным выпадкам асацыяцыі ў музыцы з'яўляецца, напрыклад, «бачанне» размераў гучанняў: нізкіх — як «буйных» і «тоўстых», а высокіх — як «маленькіх», «тонкіх». Апошняе тлумачыцца тым, што ў натуральнай сітуацыі памеры прадмета — вібратора, які гучыць, вызначаюць вышыню атрыманага гука. Для прыкладу прывядзём твор М. П. Мусаргскага «Два яўрэі». Тут тэма багача прадстаўлена ва «ўнушальным» і «паважным» нізкім, а бедняка — у «жвавым», «угодлівым» высокім рэгістры. Ланцуг асацыяцый відавочны: багаты — значыць, тоўсты (абагульненне сацыяльнага вопыту), а тоўсты, вялікі «павінен» гучаць нізка (абагульненне біялагічнага вопыту) [2. С. 45].

Акрамя таго, у прыродзе сустракаецца з'ява зрокава-слыхавай сінестэзіі. Гэта так званы колеравы слых. Ім валодалі кампазітары М. А. Рымскі-Корсакаў, А. М. Скравін, М. К. Чурлёніс. Яшчэ І. Ньютан у свой час прапанаваў аналогію «спектр — актава».

Колеравы слых уяўляе сінестэзічны рэзананс высот і тэмбраў са ступенню яркасці святла і фарбаў. Найбольш просты і ўсеагульны выпадак колеравага слыху — калі высокія тоны і звонкія тэмбры асацыіруюцца са светлымі фарбамі, а нізкія тоны і глухія тэмбры — з цёмнымі.

Асацыятыўная гульня ў галіне музыкі мае ў сваёй аснове асацыяцыю: **адчуванне — уяўленне**. Яе можна разглядаць як

форму навучання і творчага развіцця, у якой адначасова дзейнічаюць два пачаткі: пазнавальны і гульнявы. У адрозненне ад навучальных заняткаў у асацыятыўных гульнях пазнавальныя задачы ставяцца не прама (калі настаўнік тлумачыць, вучыць), а ўскосна — вучні авалодваюць ведамі ў працэсе гульні. Развіццёвая ж задача ў такіх гульнях як бы замаскіравана, матывам яе выканання становіцца натуральнае імкненне дзіцяці забаўляцца, выконваць пэўныя гульнявыя дзеянні.

Як і ў звычайнай гульні, у асацыятыўнай прысутнічаюць канкрэтныя структурныя элементы. Перш чым яе пачаць, неабходна стварыць у вучняў **эмацыянальную ўстаноўку** на гульню. Устаноўачны элемент — гэта своеасаблівая перадагульнявая сітуацыя, надбудова, якая забяспечвае арганізацыйныя перадумовы ўспрымання пастаўленых задач, актывізуе мысліцельную дзейнасць, уяўленне школьнікаў.

Наступны структурны кампанент — **гульнявыя задачы**. Адбор іх для асацыятыўных гульняў ажыццяўляецца ў адпаведнасці з раздзеламі праграмы навучання і развіцця, з улікам узроставых асаблівасцей дзяцей.

Для злучэння пазнавальных і гульнявых задач неабходны **правілы гульні**. Яны арганізоўваюць паводзіны вучняў. Абавязковае выкананне правіл патрабуе ад удзельнікаў сумесных і паслядоўных дзеянняў, засяроджанасці, самастойнасці.

Гульнявыя правілы рэалізуюцца ў **гульнявых дзеяннях**. Чым больш разнастайныя дзеянні, тым больш цікавая гульня. Формамі рэалізацыі такога дзеяння могуць выступаць:

- 1) разнастайныя гульнявыя маніпуляцыі з прадметамі, інструментамі;
- 2) пошук і знаходжанне патрэбнага прадмета, гука, слова;
- 3) загадванне і адгадванне гукавых загадак;
- 4) выкананне пэўнай ролі (інструмента) пры стварэнні калектыўнага твора;
- 5) асаблівыя гульнявыя рухі (гукавыя жэсты, гукавыя імітацыі і інш.).

У час гульні ў вучняў узнікае **гульнявы стан**. Ён уключае ў сябе перажыванні, уяўленне, эмацыянальныя адносіны ўдзельнікаў да рэчаіснасці.

Абавязковым структурным элементам гульні з'яўляецца яе **вынік**. Вынік можа быць наглядным, пачутым (выкананне музыкальнага твора), менш прыкметным (удзельнік атрымаў задавальненне, зацікавіўся працэсам стварэння і выканання) і адтэрмінаваным (вучань стварыў свой варыянт гульні, твора праз пэўны час).

ваць вынікі калектыўна выкананай работы. Акрамя таго, асацыятыўныя гульні сталі цудоўным сродкам фарміравання навыкаў працаваць разам і садзейнічалі збліжэнню ўдзельнікаў паміж сабой.

Асацыятыўныя гульні

Асноўнымі **задачамі** прапаноўваемых асацыятыўных гульняў з'яўляюцца:

развіццё ў вучняў асацыятыўнага мыслення, творчага ўяўлення, умення прадугываць неардынарныя ідэі і вобразы;

развіццё ўмення перадаваць эмоцыі, пачуцці, вобразы з дапамогай гукаў, мімікі, рухаў, фарбаў;

навучанне дзяцей распознаваць і аналізаваць гукі навакольнага свету;

фарміраванне ўяўлення аб разнастайных характарыстыках адна тыповай гукавой з'явы;

навучанне дзяцей самастойнаму стварэнню гукавых твораў на заданую тэму.

1. «Уяві і пачуеш»

Перад гульні настаўнік можа звярнуцца да вучняў з наступнымі словамі:

— Вы ўжо ведаеце, што карова мыкае, сабака гаўкае, дзверы бразгаюць і рыпяць, званочак звніць, свісток свісціць, дзіця плача, гром грывіць. Усе гэтыя гукі вы не аднойчы чулі на ўласныя вушы. А вось ці можаце пачуць, што «гаворыць» воблака? Магчыма, яно «спявае» або «ўздыхае»?

Гэта гульня дапаможа вам выкарыстаць уласнае гукавое ўяўленне. Дайце волю фантазіі і пачуеце незвычайныя гукі або прыдумайце свае, нікому пакуль што не вядомыя.

Дзецям настаўнік прапаноўвае:

а) апісаць або намаляваць свае любімыя гукі;

б) уявіць, як «гучыць» мяккае, пушыстае воблака, апісаць і намаляваць гэта «гучанне»;

в) уявіць і намаляваць «гук» салёнага агурка, чырвонага яблыка і г. д.;

г) уявіць, як «гучыць» вялікая лужа пасля дажджу. Апісаць і намаляваць «гучанне» вялікай і маленькай луж.

2. «Эмоцыі»

Для правядзення гульні выкарыстоўваюцца карткі з напісанымі на іх характарыстыкамі эмацыянальных станаў (радасць,

смутак, лютасць, пяшчота і інш.). Карткі раздаюцца ўсім удзельнікам. Кожны спрабуе агучыць і перадаць рухамі або мімікай прапанаваную эмоцыю. Група стараецца вызначыць, якое пачуццё імкнуўся адлюстраваць выступаючы.

3. «Колеры»

Для гульні выкарыстоўваюцца ад 4 да 6 каляровых картак (чырвоная, сіняя, зялёная, жоўтая, чорная, белая), якія раскладваюцца на сталю. Дзеці выбіраюць колер, што найбольш адпавядае іх унутранаму настрою, і разбіваюцца на групы. Настаўнік просіць удзельнікаў:

а) па чарзе агучыць колер, якім яны яго «чуюць»;

б) загучаць усёй групай «колеравай палітрай»;

в) стварыць гукавы твор, рытмічна арганізаваўшы яго, чаргуючы гучанне асобных галасоў, сугуччаў і групы «інструментаў».

4. «Знайдзі свой гук»

Для гульні настаўніку будуць неабходныя разнастайныя дробныя прадметы (ключы, цвікі, слоікі, папера, кубкі, лыжкі і іншыя «музычныя інструменты», з дапамогай якіх можна атрымаць гукі).

Дзецям прапаноўваецца, маніпуліруючы гэтымі прадметамі (яны стукаюць, скрабуць, гладзяць, шамацяць, звяняць і інш.), знайсці тэмбр, гук, спалучэнне гукаў, якія спадабаліся. Пасля таго як гукі будуць вызначаны, кожны паўтарае перад класам сваю знаходку і спрабуе растлумачыць, чаму ён выбраў менавіта гэты гук або спалучэнне, які вобраз, колер узнікаюць пры ўспрыманні гэтага гуку.

5. «Сугуччы»

Мэта гульні — скіраваць вучняў на пошук гармоніі паміж гукамі і сваім цяперашнім настроем, а таксама настроймі іншых аднакласнікаў.

Аднаму з дзяцей прапаноўваецца выйсці ў кола і выконваць «свой гук» як музычнае сачыненне, імкнучыся перадаць уласны настрой. Астатнія ўважліва ўслухваюцца ў гэту імправізацыю, спрабуючы адчуць магчымасць злучэння пачутага са «сваім гукам». Любы ўдзельнік можа таксама выйсці ў кола і пачаць перадаваць «свой гук», разам з папярэднім выканаўцам (выканаўцамі), калі адчуе, што «яго гук» дарэчы, а сугучча, якое ўзнікае, дастаткова мілагучнае і гарманічнае.

У працэсе гульні, пры ўзнікненні адчування нязручнасці, негарманічнасці «свайго гуку» з «гукамі» іншых удзельнікаў, можна спыніць выкананне і выйсці з «сачынення».

6. «Чужы»

Гульня праводзіцца па аналогіі з гульні «Знайдзі свой гук». Але ў дадзеным выпадку кожны ўдзельнік шукае чужыя яму гукі, спрабуючы адчуць і ўсвядоміць асацыяцыі, якія ўзнікаюць пры гэтым.

7. «Гукавыя п'есы»

Дзецям прапаноўваецца:

а) запісаць дома на магнітафон скрып дзвярэй, капанне вады з водаправоднага крана, крокі чалавека ў вялікіх цяжкіх чаравіках, званок тэлефона, гул матора машыны і інш.;

б) апісаць гэтыя гукі словамі, падабраўшы найбольш дарэчныя азначэнні;

в) размясціць сабраныя гукі ў пэўным парадку, каб атрымаўся «гукавая п'еса»;

г) стварыць гукавую тэму і варыяцыі да яе;

д) размясціць музычны матэрыял у двухчасцевай, трохчасцевай формах, форме ронда.

Гульня можа быць выкарыстана пры вывучэнні тэмы «Пабудовы і формы музыкі».

8. «Калекцыя»

Дзецям прапаноўваецца:

а) запісаць на магнітафон стук дажджу: спачатку дробнага, маленькага, затым вялікага і, нарэшце, шум дажджу з градам;

б) размясціць гэтыя фрагменты ў парадку ўзмацнення або памяншэння гучнасці:

Калекцыяніраваць можна:

1) гаўканне сабак розных парод;

2) тэлефонныя званкі;

3) крокі;

4) шум машын і інш.

Гульня можа быць выкарыстана для тлумачэння тэмы «Дынамічныя адценні».

9. «Сляпы»

Клас падзяляецца на групы. Дзецям прапаноўваецца стварыць музычны твор на зададзенаю настаўнікам тэму. Атрымліваючы гукі з розных прадметаў, музычных інструмен-

таў, група спрабуе перадаць вызначаны педагогам вобраз. Затым ідзе выкананне па групам. Слухачы, заплюшчыўшы вочы, спрабуюць вызначыць, аб чым ідзе гутарка ў дадзенай п'есе, якія вобразы хацелі перадаць яе стваральнікі, даць пачутаму назву.

У якасці прыкладаў могуць быць выкарыстаны наступныя тэмы:

1) «Шорахі начнога лесу»;

2) «Шум вуліцы мінулага стагоддзя»;

3) «Зачараваны замак»;

4) «Раніца ў вёсцы»;

5) «Набліжэнне навальніцы»;

6) «У запарку».

10. «Ты — гук»

Дзецям прапаноўваецца адказаць на пытанне: «Які гук ты асацыіруеш з дадзеным чалавекам?». Выбіраецца адзін з удзельнікаў, і астатнія спрабуюць апісаць або перадаць гук, які ў іх асацыіруецца з гэтым вучнем. Гукі можна запісаць на магнітафон і тым самым стварыць «асобны гукавы рад».

11. «Рухі»

Вядучы (вучань або настаўнік) выконвае якія-небудзь рухі, а клас спрабуе ў гуках, фарбах, словах, выкарыстоўваючы асацыяцыі з ужо знаёмымі музычнымі творами, апісаць, намаляваць, агучыць характар гэтых рухаў.

Другім варыянтам гульні з'яўляецца стварэнне пэўных рухаў пасля праслухоўвання гукаў, сугуччаў, мелодый, прагляду зададзеных колеравых гам.

12. «Пахі і адчуванні»

Гульня праводзіцца па аналогіі з гульні «Рухі». Грунтуецца яна на асацыяцыях, у аснове якіх ляжыць узаемасувязь гукаў, пахаў і адчуванняў.

Дзецям прапаноўваецца перадаць асацыяцыі паміж разнастайнымі пахамі (духоў, лесу, дажджу, раслін, чалавека і інш.), адчуваннямі ад дакранання да разнастайных прадметаў (мяккасці, жорсткасці, шурпатасці, пругкасці і інш.) і гукамі, як музычнымі, так і немужычнымі, а таксама фарбамі.

13. «Тэмбры і вобразы»

Дзецям прапаноўваецца праслухаць адну і тую ж мелодыю, праграмную п'есу ў выкананні розных музычных інструментаў.

Каб асацыятыўная гульня поўнасьцю вырашала пастаўленыя ў ёй задачы, неабходна захоўваць пэўную методыку правядзеньня. Сюды ўваходзяць наступныя элементы.

1. Падрыхтоўка да гульні:

а) аб'яўленне назвы;

б) паведамленне аб размяшчэнні яе ўдзельнікаў (вучні могуць сядзець за сталамі, стаяць ля дошкі, аб'ядноўвацца ў групы або дзейнічаць індывідуальна);

в) тлумачэнне ходу гульні;

г) паказ педагогам асобных дзеянняў (калі гэта неабходна), раздача прадметаў, інструментаў.

2. Правядзенне гульні.

3. **Падвядзенне вынікаў гульні.** (На дадзеным этапе ажыццяўляецца абагульненне калектыўных дзеянняў, рэфлексія. Па жаданню кожны з удзельнікаў выказвае свае думкі з нагоды пачутага, убачанага, зробленага, працулага. Абмеркаванне з'яўляецца неабходным вынікам гульні, бо дазваляе кожнаму вучню ўсвядоміць свае дзеянні, думкі і пачуцці).

Абавязковай умовай асацыятыўнай гульні з'яўляецца стварэнне педагогам атмасферы даверу. Гэта магчыма толькі ў выпадку, калі настаўнік не будзе адыгрываць ролю старонняга назіральніка, але сам стане раўнапраўным удзельнікам агульных дзеянняў і наступнай рэфлексіі. Прычым важна, каб на пачатковых этапах работы дарослы першым выказаў свае думкі і перажыванні, дэманструючы ўласную адкрытасць. Як і любая дзейнасць школьніка, удзел у гульні мае патрэбу ў ацэнцы і заахвочванні, эмацыянальнай падтрымцы. Настаўніку важна ўхваліць любыя спробы дзіцяці ствараць, яго імкненне выявіць сябе. Таму педагог прапаноўвае, але не навязвае, раіць, але не патрабуе. Рашэнне прымае сам вучань або група, зыходзячы са свайго асабістага вопыту ўспрымання навакольнага свету.

Ніжэй прыводзяцца прыклады некалькіх асацыятыўных гульняў, якія могуць быць выкарыстаны на ўроках музыкі і жывапісу. На іх падставе настаўнік зможа распрацаваць свае варыянты і ўкараніць іх у навучальны працэс. Варта адзначыць, што выкарыстанне дадзеных гульняў у нашай рабоце са школьнікамі-падлеткамі, а таксама студэнтамі ВНУ прывяло: а) да значнага павышэння цікавасці школьнікаў і студэнтаў да музычных заняткаў, фарміравання разумення значымасці музыкі ў духоўным жыцці чалавека; б) абуджэння ўнутранай актыўнасці прадудцыравання якасна новых ідэй і вобразаў; в) набыцця ўмення рэфлексіраваць, займацца самааналізам; г) развіцця творчых здольнасцей; д) з'яўлення ўмення аналіза-

ваць вынікі калектыўна выкананай работы. Акрамя таго, асацыятыўныя гульні сталі цудоўным сродкам фарміравання навываў працаваць разам і садзейнічалі збліжэнню ўдзельнікаў паміж сабой.

Асацыятыўныя гульні

Асноўнымі **задачамі** прапаноўваемых асацыятыўных гульняў з'яўляюцца:

развіццё ў вучняў асацыятыўнага мыслення, творчага ўяўлення, умення прадудыраваць неардынарныя ідэі і вобразы;

развіццё ўмення перадаваць эмоцыі, пачуцці, вобразы з дапамогай гукаў, мімікі, рухаў, фарбаў;

навучанне дзяцей распознаваць і аналізаваць гукі навакольнага свету;

фарміраванне ўяўлення аб разнастайных характарыстыках аднатыповай гукавой з'явы;

навучанне дзяцей самастойнаму стварэнню гукавых твораў на зададзены тэму.

1. «Уяві і пачуеш»

Перад гульні настаўнік можа звярнуцца да вучняў з наступнымі словамі:

— Вы ўжо ведаеце, што карова мыкае, сабака гаўкае, дзверы бразгаюць і рыпяць, званочак звініць, свісток свісціць, дзіця плача, гром грывіць. Усе гэтыя гукі вы не аднойчы чулі на ўласныя вушы. А вось ці можае пачуць, што «гаворыць» воблака? Магчыма, яно «спявае» або «ўздыхае»?

Гэта гульня дапаможа вам выкарыстаць уласнае гукавое ўяўленне. Дайце волю фантазіі і пачуеце незвычайныя гукі або прыдумаеце свае, нікому пакуль што не вядомыя.

Дзецям настаўнік прапаноўвае:

а) апісаць або намаляваць свае любімыя гукі;

б) уявіць, як «гучыць» мяккае, пушыстае воблака, апісаць і намаляваць гэта «гучанне»;

в) уявіць і намаляваць «гук» салёнага агурка, чырвонага яблыка і г. д.;

г) уявіць, як «гучыць» вялікая лужа пасля дажджу. Апісаць і намаляваць «гучанне» вялікай і маленькай луж.

2. «Эмоцыі»

Для правядзення гульні выкарыстоўваюцца карткі з напісанымі на іх характарыстыкамі эмацыянальных станаў (радасць,

смутак, лютасць, пяшчота і інш.). Карткі раздаюцца ўсім удзельнікам. Кожны спрабуе агучыць і перадаць рухамі або мімікай прапанаваную эмоцыю. Група стараецца вызначыць, якое пачуццё імкнуўся адлюстраваць выступаючы.

3. «Колеры»

Для гульні выкарыстоўваюцца ад 4 да 6 каляровых картак (чырвоная, сіняя, зялёная, жоўтая, чорная, белая), якія раскладваюцца на сталe. Дзеці выбіраюць колер, што найбольш адпавядае іх унутранаму настрою, і разбіваюцца на групы. Настаўнік просіць удзельнікаў:

- а) па чарзе агучыць колер, якім яны яго «чуюць»;
- б) загучаць усёй групай «колеравай палітрай»;
- в) стварыць гукавы твор, рытмічна арганізаваўшы яго, чаргуючы гучанне асобных галасоў, сугуччаў і групы «інструментаў».

4. «Знайдзі свой гук»

Для гульні настаўніку будуць неабходныя разнастайныя дробныя прадметы (ключы, цвікі, слоікі, папера, кубкі, лыжкі і іншыя «музычныя інструменты», з дапамогай якіх можна атрымаць гукі).

Дзесям прапаноўваецца, маніпуліруючы гэтымі прадметамі (яны стукаюць, скрабуць, гладзяць, шамацяць, звяняць і інш.), знайсці тэмбр, гук, спалучэнне гукаў, якія спадабаліся. Пасля таго як гукі будуць вызначаны, кожны паўтарае перад класам сваю знаходку і спрабуе растлумачыць, чаму ён выбраў менавіта гэты гук або спалучэнне, які вобраз, колер узнікаюць пры ўспрыманні гэтага гуку.

5. «Сугуччы»

Мэта гульні — скіраваць вучняў на пошук гармоніі паміж гукамі і сваім цяперашнім настроем, а таксама настроймі іншых аднакласнікаў.

Аднаму з дзяцей прапаноўваецца выйсці ў кола і выконваць «свой гук» як музычнае сачыненне, імкнучыся перадаць уласны настрой. Астатнія ўважліва ўслухоўваюцца ў гэту імправізацыю, спрабуючы адчуць магчымасць злучэння пачутага са «сваім гукам». Любы ўдзельнік можа таксама выйсці ў кола і пачаць перадаваць «свой гук», разам з папярэднім выканаўцам (выканаўцамі), калі адчуе, што «яго гук» дарэчы, а сугучча, якое ўзнікае, дастаткова мілагучнае і гарманічнае.

У працэсе гульні, пры ўзнікненні адчування нязручнасці, негарманічнасці «свайго гуку» з «гукамі» іншых удзельнікаў, можна спыніць выкананне і выйсці з «сачынення».

6. «Чужы»

Гульня праводзіцца па аналогіі з гульнёй «Знайдзі свой гук». Але ў дадзеным выпадку кожны ўдзельнік шукае чужыя яму гукі, спрабуючы адчуць і ўсвядоміць асацыяцыі, якія ўзнікаюць пры гэтым.

7. «Гукавая п'еса»

Дзецям прапаноўваецца:

а) запісаць дома на магнітафон скрып дзвярэй, капанне вады з водаправоднага крана, крокі чалавека ў вялікіх цяжкіх чаравіках, званок тэлефона, гул матора машыны і інш.;

б) апісаць гэтыя гукі словамі, падабраўшы найбольш дарэчныя азначэнні;

в) размясціць сабраныя гукі ў пэўным парадку, каб атрыма-лася «гукавая п'еса»;

г) стварыць гукавую тэму і варыяцыі да яе;

д) размясціць музычны матэрыял у двухчасёвай, трохчас-цёвай формах, форме ронда.

Гульня можа быць выкарыстана пры вывучэнні тэмы «Па-будовы і формы музыкі».

8. «Калекцыя»

Дзецям прапаноўваецца:

а) запісаць на магнітафон стук дажджу: спачатку дробнага, маленькага, затым вялікага і, нарэшце, шум дажджу з градам;

б) размясціць гэтыя фрагменты ў парадку ўзмацнення або памяншэння гучнасці:

Калекцыяніраваць можна:

1) гаўканне сабак розных парод;

2) тэлефонныя званкі;

3) крокі;

4) шум машын і інш.

Гульня можа быць выкарыстана для тлумачэння тэмы «Ды-намічныя адценні».

9. «Сляпы»

Клас падзяляецца на групы. Дзецям прапаноўваецца стварыць музычны твор на зададзеную настаўнікам тэму. Атрымліваючы гукі з розных прадметаў, музычных інструмен-

таў, група спрабуе перадаць вызначаны педагогам вобраз. Затым ідзе выкананне па групам. Слухачы, заплюшчыўшы вочы, спрабуюць вызначыць, аб чым ідзе гутарка ў дадзенай п'есе, якія вобразы хацелі перадаць яе стваральнікі, даць пачутаму назву.

У якасці прыкладаў могуць быць выкарыстаны наступныя тэмы:

- 1) «Шорахі начнога лесу»;
- 2) «Шум вуліцы мінулага стагоддзя»;
- 3) «Зачараваны замак»;
- 4) «Раніца ў вёсцы»;
- 5) «Набліжэнне навальніцы»;
- 6) «У запарку».

10. «Ты — гук»

Дзецям прапаноўваецца адказаць на пытанне: «Які гук ты асацыіруеш з дадзеным чалавекам?». Выбіраецца адзін з удзельнікаў, і астатнія спрабуюць апісаць або перадаць гук, які ў іх асацыіруецца з гэтым вучнем. Гукі можна запісаць на магнітафон і тым самым стварыць «асобасны гукавы рад».

11. «Рухі»

Вядучы (вучань або настаўнік) выконвае якія-небудзь рухі, а клас спрабуе ў гуках, фарбах, словах, выкарыстоўваючы асацыяцыі з ужо знаёмымі музычнымі творамі, апісаць, намалюваць, агучыць характар гэтых рухаў.

Другім варыянтам гульні з'яўляецца стварэнне пэўных рухаў пасля праслухоўвання гукаў, сугуччаў, мелодый, прагляду зададзеных колеравых гам.

12. «Пахі і адчуванні»

Гульня праводзіцца па аналогіі з гульні «Рухі». Грунтуецца яна на асацыяцыях, у аснове якіх ляжыць узаемасувязь гукаў, пахаў і адчуванняў.

Дзецям прапаноўваецца перадаць асацыяцыі паміж разнастайнымі пахамі (духоў, лесу, дажджу, раслін, чалавека і інш.), адчуваннямі ад дакранання да разнастайных прадметаў (мяккасці, жорсткасці, шурпатасці, пругкасці і інш.) і гукамі, як музычнымі, так і немужычнымі, а таксама фарбамі.

13. «Тэмбры і вобразы»

Дзецям прапаноўваецца праслухаць адну і тую ж мелодыю, праграмную п'есу ў выкананні розных музычных інструментаў.

Удзельнікі запісваюць, а затым расказваюць, як змяняўся вобраз, што ўзнік пры ўспрыманні дадзенага твора, у залежнасці ад змянення тэмбру.

Гульня можа быць выкарыстана пры вывучэнні тэмы «Тэмбр».

Літаратура

1. Вишнякова Н. Ф. Креативная психопедагогика. Мн., 1995.
2. Галеев Б. И. Содружество чувств и синтез искусств. М., 1982.
3. Калгрэн Ф. Воспитание к Свободе / Пер. с нем. М., 1992.
4. Корыхалова Н. П. Кризисные тенденции в буржуазном массовом воспитании. М., 1989.
5. Назайкинский Е. В. О психологии музыкального восприятия. М., 1972.
6. Паустовский К. Г. Золотая роза // Избр. произведения. Т. 2. М., 1977.
7. Петрушин В. И. Музыкальная психология. М., 1997.
8. Хрестоматия по общей психологии. М., 1981.
9. Цыпин Г. М. Психология музыкальной деятельности: проблемы, суждения, мнения. М., 1994.