

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-446-7-26>

## LEARNING WITH ENTERTAINMENT: CLASSES IN A MODERN MUSIC SCHOOL USING THE EDUTAINMENT METHOD

### НАВЧАННЯ РОЗВАГОЮ: ЗАНЯТТЯ В СУЧАСНІЙ МУЗИЧНІЙ ШКОЛІ ЗА МЕТОДОМ EDUTAINMENT

**Hrynyova V. V.**

*Master's degree,  
Teacher of the Highest Category  
in Music-Theoretical Disciplines  
Kamianets-Podilskyi Children's Music  
School named after F. D. Hanitsky  
Kamianets-Podilskyi, Ukraine*

**Гріньова В. В.**

*магістр, викладач вищої категорії  
з музично-теоретичних дисциплін  
Кам'янець-Подільська дитяча  
музична школа імені Ф. Д. Ганицького  
м. Кам'янець-Подільський, Україна*

Швидкі зміни у світі у XXI ст. заклали фундамент абсолютно нової форми соціальних відносин – інформаційного суспільства. Війна, що триває зараз на території нашої країни, нікого не залишила байдужим у зв'язку з тим, що це, мабуть, перша війна в історії людства, що транслюється в інтернеті в реальному часі завдяки сучасним технологіям фіксації й мережевої комунікації. Таким чином, навіть ті, кого бойові дії не торкнулися безпосередньо, регулярно отримують інформацію про обстріли, масові поховання замордованих цивільних та решту військових злочинів ворога.

Зайве казати, який негативний вплив ця інформація має на емоційний стан українців, особливо на найбільш психологічно вразливі категорії громадян, зокрема дітей. Гра, як спосіб проведення часу, може сприяти психологічній розрядці, відволікти від переживань, викликаних негативною інформацією, адже залучає до цікавого й розважального процесу. На додачу, гра може слугувати навчально-виховним інструментом, за допомогою якого навіть учні початкової школи зможуть засвоїти обширні та потенційно складні теми, наприклад, з предмету сольфеджіо.

Розвиток творчої самостійності особливого значення набуває на початковому етапі занять, коли закладаються основи усіх музичних навичок учнів. Групові заняття: сольфеджіо, музична література, хоровий клас тощо – широке поле діяльності для реалізації творчого потенціалу дитини, формування засад її самостійного та творчого мислення. Тому, щоб досягти вищезазначеного, необхідно широко застосовувати методи викладання, засновані на співпраці (ігри, проекти – соціальні, дослідницькі, експерименти, групові завдання тощо). Учні мають

залучатися до спільної діяльності, і це сприятиме їхній соціалізації та успішному перейманню суспільного досвіду.

Сучасна ситуація в дитячих музичних школах дозволяє залучати до занять музикою школярів з досить посередніми музичними здібностями і задатками. Однак, такі діти можуть проявляти велику схильність до творчості і в процесі розвитку цієї схильності їх музичні здібності можуть значно розвинути, випередивши школярів з набагато кращими задатками. Велику роль у цьому може відіграти викладач музично-теоретичних дисциплін, застосовуючи на уроках різноманітні творчі завдання. Складність його роботи полягає у тому, що під час уроку треба викласти обов'язковий музично-теоретичний матеріал, який здається дітям нецікавим і складним. У цьому випадку все залежить від здатності педагога до творчості.

Як повинен діяти педагог, щоб виключити ймовірність використання відволікаючих пристроїв на уроці? Так, досвідчені психологи та науковці, для кращого засвоєння знань, пропонують впроваджувати нову освітню технологію – едьютейнмент, яка ґрунтується на отриманні дитиною задоволення у процесі навчання.

Творча активність сучасних школярів виявляється і формується в діяльності, яка стає формою самовиразу особистості, джерелом розвитку її індивідуальності та здібностей. Як правило, в будь-якому виді занять діти виявляють елементи творчості, але розвиток її здійснюється більш успішно лише в цілеспрямованій діяльності, доступній для кожного конкретного віку. Наприклад, під час занять сольфеджіо – це вокальна, ритмічна та інструментальна імпровізації, які дозволяють встановити емоційний контакт дітей з музикою, більш глибоко пізнати її, розвинути здібності до уяви і фантазії, музично – слухові уявлення тощо.

Новим самостійним етапом у розвитку ігрового методу навчання стала поява поняття «едьютейнмент». «Edutainment – неологізм, який складається з англійських слів education та entertainment – навчання та розвага водночас.

Едьютейнмент – це сучасна педагогічна інновація, яка ґрунтується на візуальному матеріалі, розповіді, сучасних психологічних прийомах, ігровому форматі, інформаційних і комунікаційних технологіях, метою якої є максимальне полегшення аналізу подій, підтримування емоційного зв'язку з об'єктом навчання, залучення і тривале утримання уваги учнів.

#### Особливості технології едьютейнмента:

- обґрунтованість (навчання більш успішно, коли учні можуть побачити корисність отриманих знань;
- додаткове навчання (навчання є більш ефективним, коли учні можуть отримувати знання самостійно);

– розподілене навчання (розподілене навчання, мережа розподіленої освіти, що забезпечує широкий доступ до навчальних ресурсів багатьох користувачів, при якому всі учні в різний час і в різні періоди часу).

Специфічність даної технології навчання обумовлена наявністю наступних ознак:

1. *Акцент на захоплення*: важливий безпосередній інтерес учня, що призводить до розвитку нових навичок та накопичення знань.

2. *Акцент на розваги*: саме розвага виступає основним мотивом, який призводить до задоволення, одночасно формує стійкий інтерес до процесу навчання, знімає психологічне навантаження від процесу освіти.

3. *Ігровий підхід*: завдяки універсальності гри відбувається ефективний навчальний процес незалежно від віку.

4. *Акцент на сучасність*: при використанні актуальних можливостей сучасних технологій, таких як відео- та аудіо матеріали, дидактичні ігри, освітні програми в мультимедійному форматі та багатьох інших засобах, досягається максимальне залучення учнів у навчальний процес.

Гра допомагає дітям:

- усвідомити, що результат залежить від них;
- відчувати драйв, стати мобільнішими та зібранішими;
- орієнтуватися в часових рамках;
- відпрацьовувати вміння швидко реагувати, тренувати пам'ять і увагу;

- відчувати дух здорового суперництва;

- запалати бажанням побороти обставини й перемогти.

Таким чином, едьютейнмент – це не просто навчання та розваги, це навчання, залучення та захоплення за допомогою різноманітних засобів викладання з урахуванням психологічних потреб учнів.

Засоби едьютейнмента:

1. Традиційні: книги, музика, фільми, виховні ігри, телепрограми, радіопроеграми та вільні лекції.

2. Сучасні засоби едьютейнмента поділяються на:

- електронні системи (електронні посібники, мережні варіанти музейних виставок);

- персональні комп'ютерні системи (комп'ютерні або відеоігри, електронні тренажери, електронні енциклопедії);

- веб-технології (електронна пошта, веб-квести, вікі, блоги, чати, відеоконференції).

Основна мета едьютейнмента – підвищити мотивацію до навчання, зробити процес засвоєння знань більш захоплюючим, різноманітним, доступним. Психологи стверджують, що в ігровій формі інформація

легше засвоюється і запам'ятовується. Навчання стає грою, виграти в якій означає чогось навчитися. Будь-яка перемога приносить задоволення, а коли виграш – це знання, то ще й користь.

Розглянемо декілька видів роботи на уроці, які допоможуть сформувати вище зазначені компетентності.

**«Таймлайн».** На уроках, музичної літератури, присвячених вивченню біографії композиторів та митців, доречно застосовувати створення часової стрічки або ж таймлайну. У 5–7 класах, її можна створювати у зошитах, записуючи знакові дати на шкалі років життя композиторів. Завдання учнів – знайти у довідкових виданнях, статті підручника чи в інших джерелах цікаві факти з життя того чи іншого митця, комірки з датами можна зафарбовувати у різні кольори, залежно від оцінки учнів самої життєвої події (радісну подію зафарбовуємо у жовтий чи зелений, сумну – у темно-синій чи сірий і т.д.). Учні 8 класів доречно познайомити із програмою Timegraphics (режим доступу: <https://time.graphics>) або будь-якою іншою програмою для створення візуалізованих часових стрічок. Інтерфейс таких програм, як правило, простий, інтуїтивно зрозумілий. Результати можна зберігати у вигляді фото (статичне зображення) або проєктів на хмарах (ці зображення можуть рухатись, переносити вас на різні сторінки в інтернеті, є можливість демонстрації відео, прослуховування аудіо та читання книг, посилання на які вбудовуються у стрічку часу). Також особливістю даного прийому є те, що створювати або ж вносити зміни, доповнення у готовий таймлайн можуть усі учні класу.

**«Хронометр долі».** У програмі музичної літератури зустрічаються твори, події у яких сконденсовані, розвиваються стрімко, потребують аналізу: що стало причиною вчинку, які події передували, якими є наслідки цих подій. Наприклад, вивчаючи творчість Л. Бетховена можемо застосувати прийом «Хронометр долі», який дозволяє візуалізувати, систематизувати та проаналізувати події.

**«Збери пазл»** Викладач роздає декілька аркушів на яких вказані назви творів, які лунали на уроці, прізвища композиторів або вказана приналежність до народної музики, музичний жанр, країна. Завдання до дітей: зібрати пазл, який би відповідав даному музичному твору. Мета гри: засвоєння музичних творів, термінів, прізвищ композиторів, розвивати логічне мислення, виховувати інтерес до музики.



**«Кластер».** Цікавим прийомом едьютейнменту є кластер, який вимагає системної роботи із біографією композитора, довідковими матеріалами, його творами, а також вдосконалює вміння учнів працювати із комп'ютерами, зокрема програмами Word, Publisher, PowerPoint. Школярам пропонується шаблон, який можна заповнити за допомогою комп'ютера або ж перемалювати у зошит.

Стануть у нагоді для заповнення кластера QR-коди, у яких закодовуються покликання на цікаві матеріали, що можуть бути використані у ході виконання дітьми завдання. Наприклад для домашніх занять або підготовки до іспитів з предмету сольфеджіо можна використати **«Слуховий тренажер»** – щоб прослухати аудіо треки до завдань скануємо QR-код, або переходимо за посиланням.

Кластер, як правило, задається як домашнє завдання, а факти, зібрані у ньому, будуть використовуватись на уроці під час опрацювання нової теми.

**«Алгоритм успіху».** У дітей часом виникають труднощі із характеристикою того чи іншого персонажа, саме тоді в нагоді стане вміння аналізувати і синтезувати інформацію. Наприклад, під час вивчення драми «Пер Гюнт» Е. Гріга пропонуємо записати своєрідну формулу позитивного перетворення, успішного подолання життєвих негараздів Пер Гюнтом на шляху до прощення його матір'ю та коханою. Головна умова завдання – записувати можна лише іменники (доброта, милосердя, емпатія, жалість, безкорисність, смиренність, жертвовність), але у вигляді математичних записів: **«Успіх Пер Гюнта = милосердя + смиренність 2 – егоїзм\*100%»** страждання.

**«Сніжна куля».** Гра, що сприяє запам'ятовуванню рахунку нот та пауз. Обирай сніжинки що показують правильний рахунок нот чи пауз, які з'являються в кулі.

Подорож пінгвінчика. Спіймай паузу.

Щоб едьютейнмент «прижився» в освітньому процесі музичного закладу позашкільної освіти, на думку О. Юрченко, необхідно:

– впроваджувати мультимедіа в освітній процес ЗДО. Завдання сучасного викладача – зробити заняття цікавим і змістовним. У цьому допоможе впровадження мультимедіа в музично-навчальну систему. Педагог може використовувати всі сучасні досягнення науки для передачі інформації – не тільки в текстовій формі, а й в аудіо, відеоформаті та за допомогою анімації і цікавих презентацій;

– занурювати дітей у матеріал-інтерактив. Едьютейнмент неможливо застосувати без двосторонньої взаємодії педагога і учня. Діти мають брати активну участь в освітньому процесі, сприймати його як захопливий квест у пошуках нових знань. Саме в такому форматі дитина починає залюбки міркувати, винаходити, продумувати й планувати;

– подавати знання як нагороду в рольовій грі. Найпопулярніша форма інтерактивного навчання – рольова гра. Як правило, її учасники вчаться здійснювати правильні дії в кожній конкретній життєвій ситуації, яку моделює педагог.

Набуваючи та вдосконалюючи навички гри, діти поступово долають три рівні знань: 1) репродуктивний, що передбачає знання фактів, явищ, подій, дій та їх відтворення без ґрунтовних знань; 2) конструктивний – знання, набуті в результаті комбінування й переконструювання знань першого рівня; 3) творчий – знання та вміння, отримані в ході самостійної пошукової діяльності учнів.

Отже, позитивний вплив подібних ігор полягає в тому, що вони збуджують потребу в нових знаннях, інтерес до предмета в урочний і позаурочний час, а також навчають дітей роботі в групах, що є надзвичайно важливим у сьогоdnішньому суспільстві.

### Література:

1. Боруцька Л. С. Едьютейнмент в освіті. *Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності* : збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Тернопіль, Україна, 15–16 квітня 2021 року). Тернопіль : Тайп, 2021. С. 57–60.

2. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага. *Дошкільне виховання*. 2017. № 1 С. 2–6. URL: <http://ukrdeti.com/edyutejment-navchannya-yak-rozvaga/> (дата звернення: 20.04.2024).

3. Мірошникова А. Як вчителям порозумітися з «цифровим» поколінням дітей. *Освіторя* : веб-сайт. URL: <https://osvitoria.media/opinions/yak-vchitylam-porozumitysya-z-tsyfrovym-pokolinnjam-ditej-porady-psyhologa> (дата звернення: 20.01.2024).

4. Навчальна програма для музичної школи, музичного відділення ПСМНЗ України. Вінниця : НОВА КНИГА, 2008. 64 с.

5. Marc Prensky. *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1: On the Horizon*: MCB University Press, 2001. Vol. 9 No. 5. URL: [https://desarrollodocente.uc.cl/wp-content/uploads/2020/03/Digital\\_Natives\\_Digital\\_Immigrants.pdf](https://desarrollodocente.uc.cl/wp-content/uploads/2020/03/Digital_Natives_Digital_Immigrants.pdf) (дата звернення: 22.02.2024).

6. Субботіна Л. В. Едьютейнмент як технологія формування ключових компетентностей на уроках зарубіжної літератури : веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-edutejment-yak-tehnologiya-formuvannya-klyuchovih-kompetentnostey-na-urokah-zarubizhno-literaturi-144733.html> (дата звернення: 11.10.2023).

7. Типова навчальна програма з навчальної дисципліни «Музична грамота та практичне музикування» елементарного підрівня початкової мистецької освіти. Київ, 2019. 65 с.

8. Типова навчальна програма з навчальної дисципліни «БЕСІДИ ПРО МИСТЕЦТВО» елементарного підрівня початкової мистецької освіти. Київ, 2020. 75 с.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-446-7-27>

## EFFECTIVE COMMUNICATION STRATEGIES OF THE CONDUCTOR

### ЕФЕКТИВНІ КОМУНІКАТИВНІ СТРАТЕГІЇ ДИРИГЕНТА

**Dudyk R. V.**

*Candidate of Arts,  
Doctor of Philosophy,  
Associate Professor at the Department  
of Music Education  
and Conducting Methods  
Educational and Scientific Institute  
of Arts of Vasyl Stefanyk Precarpathian  
National University  
Ivano-Frankivsk, Ukraine*

**Дудик Р. В.**

*кандидат мистецтвознавства,  
доктор філософії,  
доцент кафедри методики музичного  
виховання та диригування  
Навчально-науковий інститут  
мистецтв Прикарпатського  
національного університету  
імені Василя Стефаника  
м. Івано-Франківськ, Україна*

Музична комунікація – це процес передачі та обміну музичною інформацією, емоціями та ідеями між учасниками музичного процесу, такими як виконавці, диригенти, композитори та слухачі. Цей процес може відбуватися як вербально, так і невербально, через різноманітні технічні засоби.

Основні аспекти музичної комунікації:

Невербальна комунікація:

- жести диригента: використання рухів рук, міміки та зорового контакту для керування оркестром чи хором;
- музичні інтерпретації: виконавці передають емоції та смисли через динаміку, темп, артикуляцію та інші музичні засоби;
- взаємодія музикантів: музиканти в ансамблі комунікують один з одним через погляди, рухи та слух.

Вербальна комунікація:

- інструкції та коментарі: диригенти та педагоги дають словесні вказівки та пояснення для досягнення певного музичного результату;
- обговорення інтерпретацій: музиканти обговорюють свої бачення та ідеї щодо виконання твору.