

© Черешнюк, И.Р., 2020

УДК 793.7(078)

DOI: 10.24411/2308-1031-2020-10015

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ НА ТЕМУ «А.С. ПУШКИН И РУССКАЯ МУЗЫКА»: К ВОПРОСУ О СОВРЕМЕННЫХ ПОДХОДАХ К ПРЕПОДАВАНИЮ МУЗЫКАЛЬНО-ИСТОРИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

И.Р. Черешнюк¹

¹ Пермский государственный институт культуры, Пермь, 614000, Российская Федерация

Аннотация. Статья описывает интеллектуальную игру как современную и актуальную технологию обучения истории музыки. Анализируется литература, посвященная различным аспектам использования интеллектуальных игр в процессе обучения, обосновывается практика их применения в профессиональном музыкальном образовании. Научные и методические исследования, направленные на развитие профессионально значимых качеств будущих музыкантов средствами интеллектуальных игр, весьма немногочисленны. В связи с этим, целью статьи является решение ряда вопросов разработки и применения интеллектуальных игр в процессе обучения музыкально-историческим дисциплинам. Раскрываются особенности методики применения различных видов игр соответственно этапам и содержанию обучения. Материалом для исследования стали игры, раскрывающие значение творчества А.С. Пушкина для истории отечественного музыкального искусства. Приведена типология интеллектуальных вопросов к игре «Что? Где? Когда?» с учетом специфики теории и истории музыкального искусства. Рассмотрены возможности альтернативных форм проведения подобных игр, в том числе на основе BYOD-технологии. В выводах отмечается, что сквозные темы, подобные творчеству А.С. Пушкина в отечественной музыке, объединяют различные этапы музыкальной истории, позволяют рассмотреть музыкальные произведения с различных ракурсов и обладают значительным образовательным ресурсом.
Ключевые слова: музыкально-исторические дисциплины, Пушкин, интеллектуальная игра, викторина, методика.

Конфликт интересов. Автор сообщает об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Черешнюк, И.Р. Интеллектуальные игры на тему «А.С. Пушкин и русская музыка»: к вопросу о современных подходах к преподаванию музыкально-исторических дисциплин. *Вестник музыкальной науки*. 2020. Т. 8, № 1. С. 133–140. DOI: 10.24411/2308-1031-2020-10015.

INTELLECTUAL GAMES ON THE THEME “A.S. PUSHKIN AND RUSSIAN MUSIC”: TO THE QUESTION OF MODERN APPROACHES TO THE TEACHING OF MUSICAL AND HISTORICAL DISCIPLINES

I.R. Cheresniuk¹

¹ Perm State Institute of Culture, Perm, 614000, Russian Federation

Abstract. The article describes the intellectual game as a modern and relevant technology for teaching the history of music. The literature on various aspects of the use of intellectual games in the learning process is analyzed. The practice of using intellectual games in professional music education is substantiated. Scientific and methodological studies on the development

of professionally significant qualities of future musicians by means of intellectual games are very few. The aim of the article is to address a number of issues in the development and application of intellectual games in the process of teaching musical and historical disciplines. The features of the methodology for the application of various types of games, respectively, the stages and content of training are disclosed. The material for the study were games that reveal the significance of A.S. Pushkin for the history of domestic musical art. The typology of intellectual questions for the game “What? Where? When?” taking into account the specifics of the theory and history of musical art. The possibilities of alternative forms of playing games, including those based on BYOD-technology, are examined. The findings note that cross-cutting themes similar to A.S. Pushkin in Russian music, unite the various stages of musical history, allow you to consider musical works from various angles and have a significant educational resource.

Keywords: musical and historical disciplines, Pushkin, intellectual game, quiz, technique.

Conflict of interests. The author declares the absence of conflict of interest.

For citation: Chereshniuk, I.R. (2020), “Intellectual games on the theme «A.S. Pushkin and Russian music»: To the question of modern approaches to the teaching of musical and historical disciplines”. *Journal of Musical Science*, vol. 8, no. 1, pp. 133–140. DOI: 10.24411/2308-1031-2020-10015 (in Russ.)

Музыкальные произведения, связанные с творчеством А.С. Пушкина, составляют золотую классику отечественной музыки. Такие сочинения являются доминантами творчества различных композиторов от М.И. Глинки до современных авторов, охватывая самые разнообразные музыкальные жанры и стили. Суммировать сложившиеся представления об отечественной музыке сквозь призму пушкинского наследия – это прекрасный методический прием, который можно применить при изучении музыкально-исторических дисциплин. Он заключается в преодолении традиционного хронологического принципа преподавания, в развитии междисциплинарных связей.

Одной из современных интерактивных форм, используемых для решения такой задачи, как проверка и объединение знаний обучаемых по различным темам одной и более дисциплин, является интеллектуальная игра. Активируя логическое мышление, ассоциативную память, она как нельзя лучше подходит в случаях, когда необходимо опе-

ривать в сжатые сроки большими информационными массивами. Эмоциональная составляющая игры мотивирует к положительному восприятию всего процесса обучения. Отметим и глубочайший интерес к интеллектуальным играм в современном социуме. Зачастую, вопросы таких игр, составленные представителями немusикальных профессий, не дают возможности применить музыкантам знания специфического характера. В качестве исключительного примера можно упомянуть интеллектуальную игру «Music IQ», организованную в рамках Дягилевского фестиваля в Перми. Вопросы игры касались истории музыки, ее жанров, стилей, музыкальных инструментов, композиторов (Богданова О., 2018). Многолетний опыт автора в области применения интеллектуальных игр при обучении музыкальной литературе, истории музыки показал значительную потребность обучаемых в таких играх, более глубокий интерес к содержанию изучаемых дисциплин.

Обширная практика использования интеллектуальных игр на всех

уровнях изучения музыкально-исторических дисциплин способствовала тому, что исследования этого явления носят преимущественно методический характер (Е. Ковалёва, Ю. Никитин, М. Токарская) или связаны с практикой немusicalного образования (М. Бурханов, Б. Мандель, М. Певнев, У. Варламова, Т. Макаренко, Ю. Петрова). Между тем специфика музыкального искусства, содержание музыкально-исторических дисциплин требуют особого подхода к составлению подобных заданий. Таким образом, решение этих и других вопросов, связанных с применением интеллектуальных игр в музыкальном образовании, остается по-прежнему актуальным.

Впервые развитие профессионально значимых качеств личности будущих специалистов социокультурной сферы в процессе использования интеллектуальных игр в образовательной практике было описано Б. Манделем. В одной из своих работ ученый отмечает, что диапазон интеллектуальных игр необычайно широк, но суть их одна: при решении поставленных в них задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества ума такие, как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т.д. – все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека (Мандель Б., 2009, с. 67).

В данной статье, опираясь на результаты исследований Б. Манделя, рассматриваются возможности применения интеллектуальных игр для развития профессионально

значимых качеств музыкантов. Интеллектуальные игры имеют множество видов, каждый из которых может быть «полезен» при изучении истории музыки. В частности, при изучении старинной зарубежной музыки студенты сталкиваются с огромным количеством новых сложных терминов и понятий. Умение объяснить такие слова, ввести их в активную практику помогает интеллектуальная завалинка, Alias («Скажи иначе»), суммировать знания по творчеству композитора или художественному стилю возможно с помощью таких видов, как «Своя игра» или «Пентагон».

Отечественная музыка изучается студентами старших курсов, обладающих широким спектром знаний, имеющих более разнообразную исполнительскую практику. В связи с этим, для создания игры на «пушкинскую тему» был выбран самый сложный вид интеллектуальной деятельности игра «Что? Где? Когда?», вопросы к которой самые разнообразные по форме и требуют серьезной мыслительной работы над самим текстом вопроса. Спортивный вариант «Что? Где? Когда?» прекрасно подходит для аудитории, позволяет взаимодействовать студентам разных специальностей.

Приведем примеры различных типов часто встречающихся вопросов на пушкинскую тему.

Традиционный вопрос игры обычно содержит ряд фактов, связав воедино которые, можно прийти к единственному ответу.

Альтист Данилов, герой одноименного романа Владимира Орлова, как-то размышлял о происхождении драгоценных прозрачных камней. В ходе этих размышлений Данилов даже

напел тему из вступления к четвертому акту оперы, законченной Римским-Корсаковым в 1900 г. Назовите ту, которой композитор приписал эту музыкальную тему (Белка)¹.

Дуплет – два взаимосвязанных вопроса, содержание одного настраивает на ответ другого:

1. И.А. Крылов как-то побывал на царском обеде, где ему очень не понравилось. Например, подачу индейки он описывал так: «Подносят. Хотите верьте или нет – только ножки и крылушки, да маленькие кусочки. Взял я ножку, обглодал и положил на тарелку. Смотрю кругом. У всех то же. Пустыня пустыней. Припомнился Пушкин покойный». Через минуту ответьте, какое соло какого героя начинается со слов, которые вспомнил баснописец? (Руслан)

2. Один пушкинист совершенно серьезно сетовал на то, что текст «Попутной песни» на появление первой в России железной дороги написан Кукольниковом, а не Пушкиным – Александр Сергеевич сделал бы это талантливее... Кстати, что помешало Пушкину воспеть первый паровоз? (смерть поэта до открытия железной дороги) (Черешнюк И., 2013, с. 10).

Блиц – три достаточно простых вопроса, на обдумывание которых дается 20 секунд:

1. Еще в то время, когда жил Пушкин, на его раннюю поэму был поставлен балет с музыкой Шольца. Но нам больше известна опера по этому произведению, с эскизами познакомил Пушкина молодой еще тогда композитор. Назовите произведение, на которое был поставлен оперный шедевр (опера «Руслан и Людмила» М.И. Глинки) (Черешнюк И., 2012, с.10).

2. Среди прочих упомянем названия «Вальс», «Романс», «Тройка»,

«Венчание», «Зимняя дорога». Назовите произведение, в котором можно их найти (музыкальные иллюстрации к повести А.С. Пушкина «Метель» Г. Свиридова).

3. В речи этого оперного героя Мусоргский максимально сохраняет пушкинский текст, его образу, постоянно на протяжении оперы соответствуют былинный характер изложения, большие паузы между фразами (Пимен).

Может быть и такое задание: командам предложены начальные строки нот частей «Пушкинского венка» Г. Свиридова (пример). За минуту подберите им соответствующий текст.

Можно предложить следующие варианты:

1. Мороз и солнце, день чудесный!
2. Вянет, вянет лето красно; улетают ясны дни.
3. Не летай мой соловей поздно вечером один.
4. Стрекотунья-белобочка под калиткою моей.
5. Ревет ли зверь в лесу глухом, трубит ли рог, гремит ли гром.
6. Восстань, боязливый, в пещере твоей...
7. Зорю бьют из рук моих.
8. От меня вечер Лейла равнодушно...
9. Бог веселый винограда позволяет...
10. Пью за здравие Мэри, милой Мэри моей.

(Правильный ответ 4, 1, 10).

Вопрос с заменой – в вопросе одно, обычно повторяющееся слово заменено на другое (как правило, подобранное с определенным умыслом). Игрокам нужно определить за игровую минуту, какое слово было заменено:

Внимание! Вопрос с заменой. Приведем отрывки из обзора Е. Кре-



товой: Премьера оперы британского композитора Константина Боярского «Чайковский» в постановке дирижера Яна Латам-Кенига и режиссера Игоря Ушакова с огромным успехом прошла в «Новой опере». «Чайковский» – один из редких образцов партитуры настоящей современной оперы, в которой актуальность музыкального языка не уничтожает законов самого жанра. Сначала «Чайковский», сочиненный англичанами, вызвал недоверие. Ну ладно еще композитор, русский по происхождению, но автор либретто на английском (!!!) языке – самая настоящая англичанка Марита Филлипс. Через минуту произведите обратную замену (Пушкин).

Музыкальный вопрос – звучание музыки дает множество возможностей для интеллектуального вопроса. Так, музыка может прозвучать в качестве ответа.

Известно, что в процессе работы композитора над оперой пушкинские герои могут сильно изменяться, в том числе под воздействием работы с исполнителями. Из письма композитора: «Был я у Фигнера и прошел с ним и с Медеей их партии. В некоторых местах... я сделал для него маленькие изменения... Пришлось мне к моему великому огорчению сделать для Фигнера транспонировку *brindisi* последней

картины, ибо он говорит, что в настоящем тоне решительно не может петь». Через минуту напишите первые слова арии из последней картины, написанной композитором для Фигнера уже по окончании работы над всей партитурой (Что наша жизнь? Игра!).

Видеовопрос – «подсказка» к ответу содержится в просмотренном видеосюжете.

На экране вторая песня Лауры из оперы «Каменный гость». После видеофрагмента звучит следующий вопрос. Закончите следующую цитату известным высказыванием композитора: «Несмотря на тяжкое мое состояние, – я затанул лебединую песню... Вы поймете, что это за труд, когда узнаете, что я пишу музыку на текст Пушкина, не изменяя и не прибавляя ни одного слова. Большинство наших любителей музыки и газетных писак не признает во мне вдохновения. Рутинный взгляд их ищет льстивых для слуха мелодий, за которыми я не гонюсь. Я не намерен низводить музыку до забавы» («Хочу, чтобы звук прямо выражал слово. Хочу правды»).

Черный ящик – вопрос строится вокруг предмета, помещенного в черном ящике.

1. Исполняя этот известный романс на стихи Пушкина и музыку Верстовского, певец Павел Булахов

изображал его, так сказать, в лицах. При это он был одет в восточный костюм и держал в одной руке кинжал, а то, что он держал в другой, лежит сейчас в черном ящике? (черная шаль).

2. В 1893 г. С. Рахманинов создал свою первую оперу «Алеко», благодаря успеху которой в том числе стал обладателем того, что лежит в черном ящике (золотая медаль).

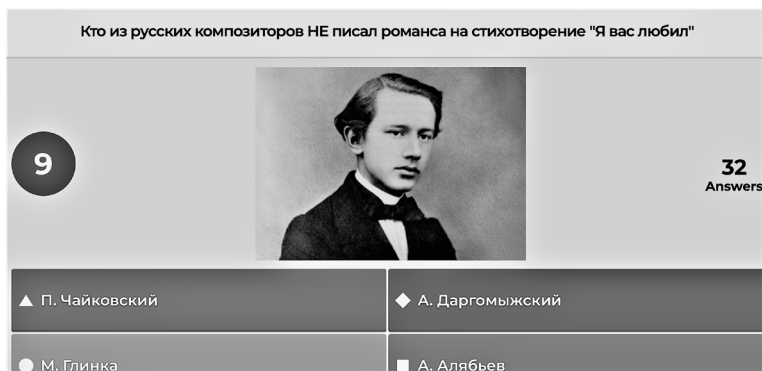
В качестве альтернативного варианта игре «Что? Где? Когда?» может быть использован популярный формат интерактивной викторины «Kahoot!». Задания основного вида викторины по форме сходны с тестовыми, так как предлагается вопрос и четыре варианта ответа, один из которых верный. Важной особенностью такой викторины является ее интерактивность и возможность использования мультимедиа. Аудиторный вариант проведения викторины «Kahoot!» предполагает выведение заданий и результатов преподавателем на экран с помощью проектора, студенты отвечают на вопросы с помощью мобильного приложения или сайта викторины (рисунок). Такая форма проведения интеллектуальной игры является примером применения BYOD-технологии (Bring Your Own Device), которая заключается в использовании личных смартфонов, планшетов и других устройств с выходом в Интернет в качестве средства обучения. Аудиторная интерактивная викторина «Kahoot!» позволяет выявить индивидуальные успехи студентов, проходит более эмоционально и азартно, нежели другие виды интеллектуальных игр.

Отдельно следует отметить внеаудиторный вариант этой викто-

рины, названный разработчиками Challenge. В этом случае задания викторины можно пройти по специальному пин-коду в мобильном приложении в определенный временной промежуток, ограниченный преподавателем. Такая форма позволила охватить большее количество студентов, так как принять участие в ней изъявили и те, кто еще не изучал в вузе русскую музыку и те, кто уже закончил ее изучать.

Представленные выше вопросы и задания направлены на решение таких проблем, как изучение содержания музыкального произведения (зачастую зная крупное музыкальное произведение фрагментарно, обучаемый теряет связь этих фрагментов с драматургией целого); раскрытие связи поэтического текста с музыкой, актуализации наследия А.С. Пушкина для творчества композиторов различных эпох; поиск примеров влияния конкретных исполнителей и их особенностей на облик музыкального произведения, процесс музыкального творчества.

В качестве выводов следует отметить, что последние годы характеризуются введением новых образовательных стандартов. Одна из причин интенсивности преобразований – изменение информационного пространства. Увеличение количества информации, изменение режима доступа к ней, а также другие особенности формируют новые методы преподавания традиционных дисциплин музыкально-исторического цикла. Одной из таких современных и актуальных методик считаем систематическое использование разнообразного арсенала интеллектуальных игр. Важность осмысленного применения таких



Фрагмент викторины на тему «А.С. Пушкин и русская музыка»

форм подчеркивает и Б. Мандель: интеллектуальная игра, побуждающая как можно продуктивнее использовать и период получения профессионального образования, важный для становления личности еще и потому, что в этом возрасте в человеке происходят глубокие интеллектуальные, нравственные, социальные и психофизиологические изменения, и весь период его конкретной профессиональной деятельности (Мандель Б., 2017, с. 5).

Важно отметить, что нарабатываемые в процессе интеллектуальной игры навыки имеют универсальный характер и важное значение для профессиональной деятельности любого рода, но, в первую очередь, собственно, интеллектуального и творческого характера.

Такие игры мотивируют студентов к познавательной деятельности, развивают мышление, требуют тщательного изучения профессиональ-

ной литературы, переработки и осмысления полученной информации. Систематическое применение в образовательном процессе интеллектуальных игр способствует в том числе развитию мышления и памяти, закреплению изученного материала, актуализации профессиональных навыков. К сожалению, процесс разработки заданий к интеллектуальным играм достаточно трудоемкий, а меж тем важным является использование различных источников подобных вопросов, заданий.

Наиболее любимой темой для отечественных авторов интеллектуальных вопросов является жизнь и творчество гения русской литературы А.С. Пушкина. При изучении отечественной музыкальной культуры эта тема является сквозной, объединяющей творческие пути многих композиторов, а многообразие форм, используемых в этом процессе, продолжает расти.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹База вопросов «Что? Где? Когда?». URL: <https://www.chitaitext.ru/novosti/dlya-dyagilevskogo-festivalya-v-permi-pridumali-intellektualnuyu-igru-omuzyke-i-teatre/> (дата обращения: 10.10.2019).

festivalya-v-permi-pridumali-intellektualnuyu-igru-omuzyke-i-teatre/ (дата обращения: 10.10.2019).

ЛИТЕРАТУРА

Богданова О. Для Дягилевского фестиваля в Перми придумали интеллектуальную игру о музыке и театре // Текст. 2018. 5 июня. URL: <https://www.chitaitext.ru/novosti/dlya-dyagilevskogo-festivalya-v-permi-pridumali-intellektualnuyu-igru-omuzyke-i-teatre/>

REFERENCES

Bogdanova, O. (2018), "For the Diaghilev festival in Perm came up with an intellectual game about music and theater", *Tekst [Text]*, 5 June, Available at: <https://www.chitaitext.ru/novosti/dlya-dyagilevskogo-festivalya-v-permi-pridumali-intellektualnuyu-igru-omuzyke-i-teatre/>

v-permi-pridumali-intellektualnuyu-igru-o-muzyke-i-teatre/ (дата обращения: 10.10.2019).

Мандель Б.Р. Интеллектуальная игра: Социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определении сущности // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 2. С. 62–68.

Мандель Б.Р. Интеллектуальная игра и образование: Развитие профессионально значимых качеств обучающихся: Учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений гуман. направления (все уровни подготовки). – М.; Берлин: Директ-Медиа, 2017. 317 с.

Черешнюк И.Р. Интеллектуальные игры на занятиях по истории музыки: Учеб.-метод. пособие / сост. И.Р. Черешнюк. Пермь, 2012. 44 с.

Черешнюк И.Р. Интеллектуальные игры в детской школе искусств: Учеб.-метод. пособие / сост. И.Р. Черешнюк. Пермь, 2013. 68 с.: CD.

v-permi-pridumali-intellektualnuyu-igru-o-muzyke-i-teatre/ (Accessed 10 October 2019) (in Russ.)

Chereshnyuk, I.R. (comp.) (2012), *Intellektual'nye igry na zanyatiyakh po istorii muzyki* [Intellectual games in the classroom for music history], Perm, 44 p. (in Russ.)

Chereshnyuk, I.R. (comp.) (2013), *Intellektual'nye igry v detskoj shkole iskusstv* [Intellectual games in children's art school], Perm, 68 p., CD. (in Russ.)

Mandel', B.R. (2009), "Intellectual game: a Sociocultural phenomenon in the movement (the history and the definition of the essence", *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern problems of science and education], no. 2, pp. 62–68. (in Russ.)

Mandel', B.R. (2017), *Intellektual'naya igra i obrazovanie: Razvitie professional'no znachimyykh kachestv obuchayushchikhsya* [Intellectual game and education: Development of professionally significant qualities of students], Direkt-Media, Moscow, Berlin, 317 p. (in Russ.)

Сведения об авторе

Черешнюк Ирина Рафаэлевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и истории музыки Пермского государственного института культуры
E-mail: chereshnyki@gmail.com

Author information

Irina R. Chereshniuk, Cand. Sc. (Pedagogical sciences), Docent of the Department of Theory and History of music at the Perm State Institute of Culture
E-mail: chereshnyki@gmail.com

Поступила в редакцию 24.12.2019
После доработки 21.02.2020
Принята к публикации 11.03.2020

Received 24.12.2019
Revised 21.02.2020
Accepted for publication 11.03.2020