

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИЗУЧЕНИИ СКРИПИЧНОГО, БАСОВОГО КЛЮЧА

ИРМА АГАДЖАНЫН

АГПУ имени Х. Абовяна, РА, Ереван

E-mail: Irma.ag@live.com

ЮРИЙ ЮЗБАШЯН

АГПУ имени Х. Абовяна, РА, Ереван

E-mail: yuri_yuzbashyan@yahoo.com

DOI: 10.24234/scientific.v2i52.381

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается применение игровых технологий в процессе обучения чтению нот в скрипичном и басовом ключах на фортепиано. Цель исследования состоит в обосновании педагогической эффективности игровых методов для повышения мотивации учащихся и формирования устойчивых навыков нотной грамотности. Анализируются дидактические игры, карточные задания, интерактивные упражнения и цифровые обучающие ресурсы. Показано, что игровая форма обучения способствует активизации внимания, развитию зрительного восприятия, музыкального слуха и координации между нотным текстом и клавиатурой. Результаты позволяют рекомендовать предложенный комплекс заданий для применения в детских музыкальных школах и учреждениях дополнительного образования.

Ключевые слова: *игровые технологии, скрипичный ключ, басовый ключ, нотная грамота, фортепиано, музыкальное обучение, дидактические игры, интерактивное обучение.*

ВВЕДЕНИЕ

Обучение чтению нот в скрипичном и басовом ключах является фундаментальной составляющей начального этапа музыкального образования, в частности при обучении игре на фортепиано. Умение быстро и точно распознавать ноты на нотном стане, соотносить их с клавиатурой инструмента и воспроизводить в звуковой форме представляет собой базовый навык, без которого невозможно дальнейшее развитие исполнительских и музыкально-теоретических способностей учащихся. (Цыпин, 1984).

В современной педагогической практике наблюдается проблема снижения интереса учащихся к изучению нотной грамоты, особенно на начальном этапе обучения. Традиционные методы, основанные на механическом заучивании, зачастую оказываются недостаточно эффективными, так как не учитывают возрастные особенности детей, их потребность в игровой деятельности и эмоциональной вовлечённости.

В связи с этим особую актуальность приобретает внедрение игровых технологий в образовательный процесс. Игровые методы позволяют сделать обучение более доступным, интересным и продуктивным. Они способствуют активизации познавательной деятельности, развитию памяти, внимания, музыкального слуха, а также формированию устойчивой мотивации к занятиям музыкой. (Абдуллин, 2004; Кабалевский, 1989).

Использование игровых технологий особенно эффективно при изучении скрипичного и басового ключей, так как данный материал требует одновременного развития зрительного восприятия, моторных навыков и слухового контроля. Игровая форма позволяет интегрировать эти компоненты в единую систему обучения.

Таким образом, актуальность данной работы обусловлена необходимостью поиска и внедрения эффективных педагогических методов, направленных на улучшение качества обучения нотной грамоте. Актуальность темы обусловлена необходимостью повышения мотивации обучающихся, особенно на начальном этапе музыкального образования, а также поиска эффективных методов формирования устойчивых навыков нотной грамотности.

Цель исследования — определить педагогические возможности игровых технологий при изучении скрипичного и басового ключей на уроках фортепиано.

- Повышение эффективности музыкального обучения через использование игровых форм деятельности.
- Обеспечивающих более лёгкое и осознанное усвоение нотной грамоты.
- Ориентировки на нотном стане и клавиатуре фортепиано посредством игровых методов обучения.

- Способствующих повышению мотивации, развитию музыкального слуха, памяти, внимания и творческой активности обучающихся.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- Определить виды игровых технологий, наиболее эффективные для формирования навыков нотной грамотности.
- Разработать примеры игровых заданий для освоения скрипичного и басового ключей.
- Оценить влияние игровых методов на уровень усвоения материала и мотивацию обучающихся.
- Рассмотреть существующие игровые методы обучения.
- Разработать комплекс игровых упражнений и заданий.
- Оценить эффективность предложенной методики.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ СКРИПИЧНОГО, БАСОВОГО КЛЮЧА НА ФОРТЕПИАНО.

Игровые технологии в обучении скрипичного и басового ключа на фортепиано -основана на принципах постепенности, наглядности, активности обучающихся и интеграции игровых элементов в каждый этап занятия. Игровые технологии используются как средство закрепления, повторения и первичного освоения нотного материала.

Игровые технологии включают разнообразные формы работы: настольные и карточные игры, музыкальные викторины, цифровые приложения и ролевые задания. Их применение позволяет активизировать познавательную деятельность учащихся, улучшить запоминание нот и развить устойчивые навыки ориентации на клавиатуре. Особую эффективность показывают задания, сочетающие визуальное восприятие нотного стана с практической игрой на инструменте. Например, карточки с нотами, игры на скорость распознавания, а также упражнения с использованием интерактивных платформ.

Особое внимание уделяется их влиянию на развитие зрительного восприятия, слуха и координации между нотным текстом и клавиатурой.

Обучение рекомендуется строить поэтапно:

- Зрительное знакомство с нотами (распознавание на стане).
- Связь ноты с клавиатурой.
- Автоматизация навыка (скорость и точность).
- Применение в игре на инструменте.

Игры подбираются с учётом возраста учащихся и уровня подготовки.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

1. Игра «Найди ноту».

Цель: формирование навыка распознавания нот на стане.

Материал: карточки с нотами (скрипичный и басовый ключ). Рисунок (1).



Рисунок 1. Карточки для распознавания нот в скрипичном и басовом ключах

Ученику показывается карточка с нотой, он должен:

- Назвать ноту.
- Найти её на клавиатуре. Рисунок (2).



Рисунок 2. Карточки для соотнесения названия ноты и клавиши фортепиано

Усложнение: выполнение на время или в формате соревнования.

2. Игра «Музыкальное лото».

Цель: закрепление знаний нот.

Материал:

- Карточки с нотами.
- Игровые поля с названиями нот.

Преподаватель показывает ноты, ученик закрывает соответствующие на поле.

Эффект: развивает внимание и зрительную память.

3. Игра «Кто быстрее?».

Цель: развитие скорости чтения нот.

Ученику даётся ряд нот, которые нужно:

- Быстро сыграть.
- Быстро назвать.

4. Игра «Соедини правильно».

Цель: установление связи «нота — клавиша» Рисунок (3).

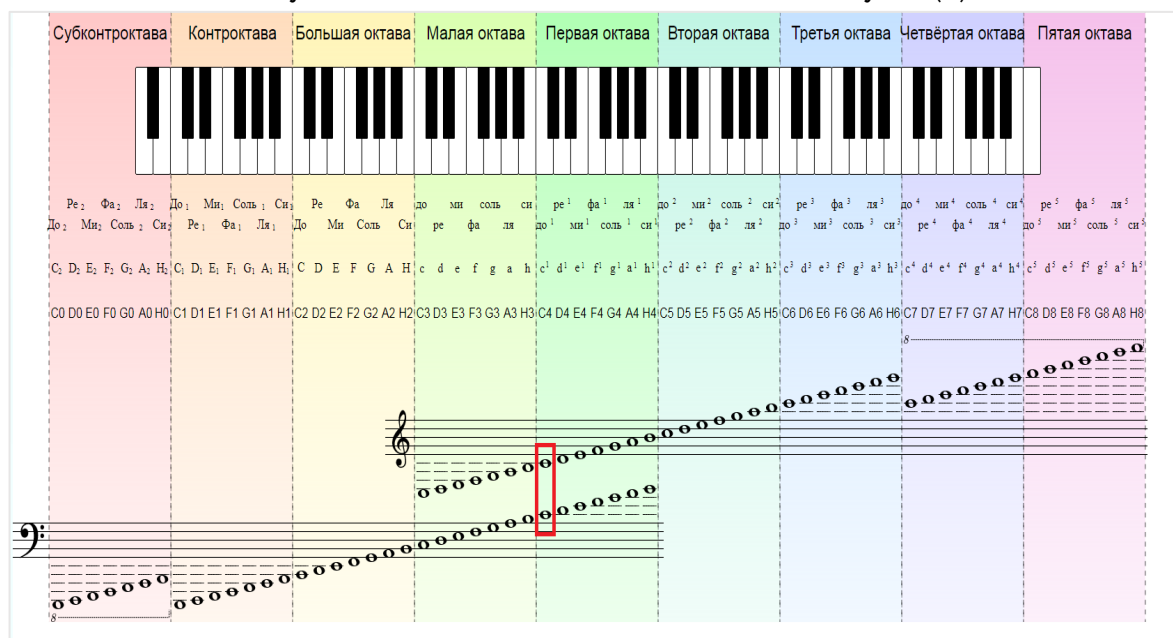


Рисунок 3. Схема соответствия нотного стана и клавиатуры

Материал:

- Карточки с нотами. Рисунок (4).



Рисунок 4. Карточки с нотами для задания «Соедини правильно»

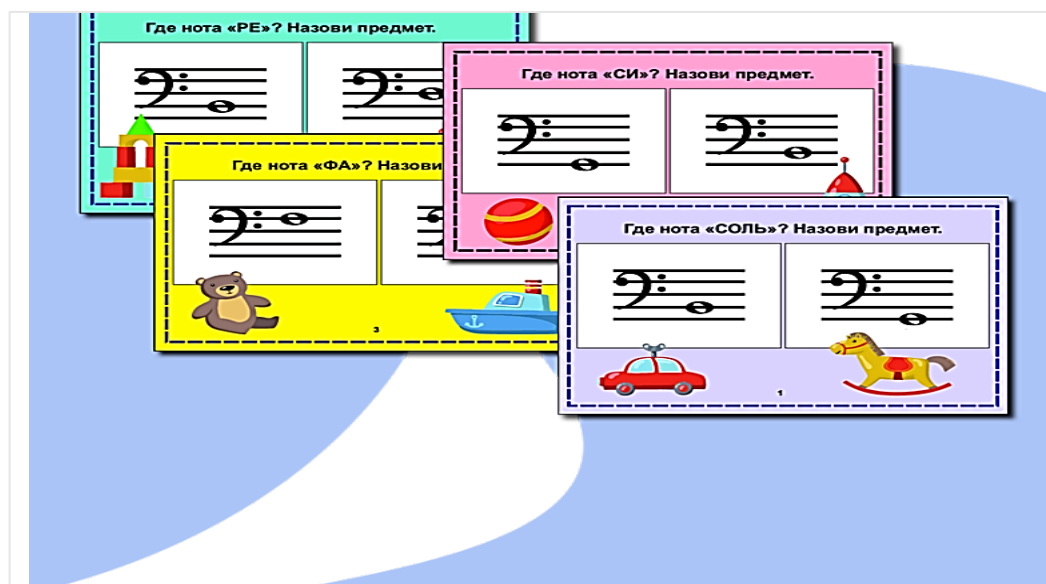


Рисунок 5. Схема клавиатуры для установления связи «нота — клавиша»
Схема клавиатуры. Рисунок (5).

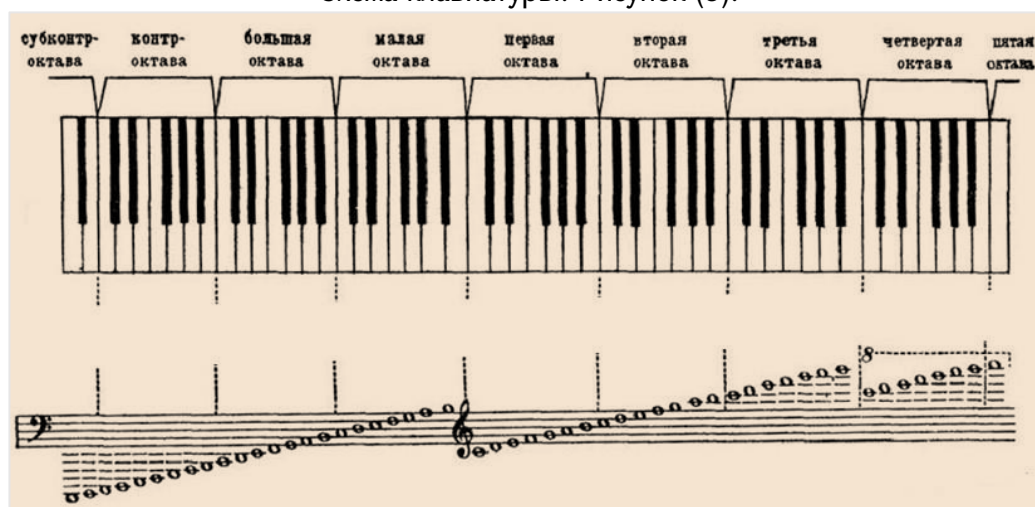


Рисунок 6. Упражнение на движение мелодии вверх и вниз

Задание: соединить ноту со своей клавишей.

5. Игра «Музыкальные ступеньки».

Цель: понимание движения мелодии.

Пример:

Ученику предлагается определить:

- Ноты вверх / вниз. Рисунок (6).

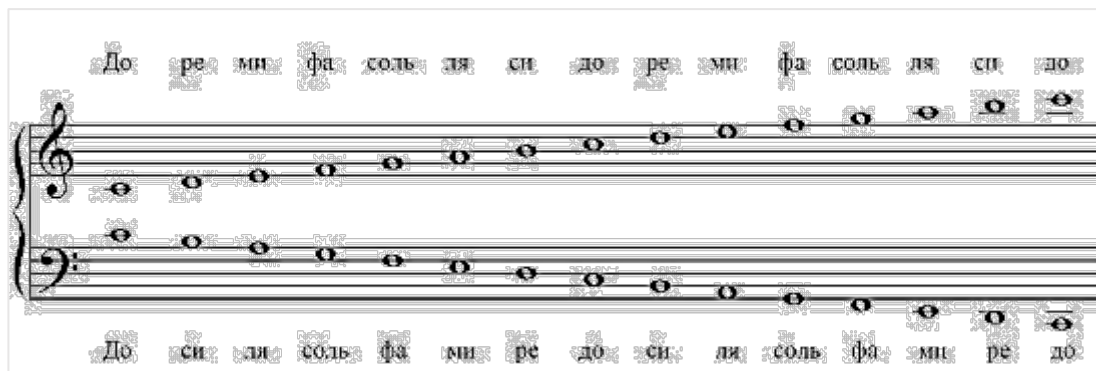


Рисунок 7. Упражнение на распознавание повторяющихся звуков

Повторяющиеся звуки. Рисунок (7).

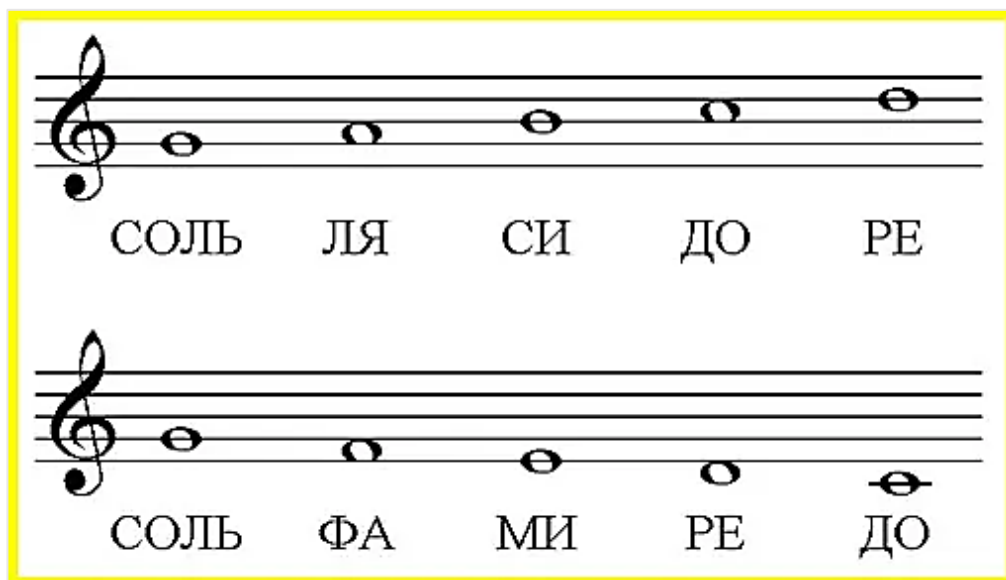


Рисунок 8. Пример карточек для самостоятельной работы учащихся

Дополнительно: можно сопровождать движениями (шаги вверх/вниз).

Преподаватель играет ноту, ученик:

- Называет её.
- Показывает на стане или клавиатуре.

6. Цифровые игры и приложения.

Цель: интерактивное обучение.

Используются:

- Онлайн-тренажёры.
- Музыкальные приложения.
- Интерактивные упражнения.

Преимущества:

- Мгновенная обратная связь.
- Высокая мотивация.
- Возможность самостоятельной работы.

В результате установлено, что игровые формы обучения способствуют ускоренному усвоению материала, снижению утомляемости и формированию устойчивого интереса к музыкальным занятиям. Практическая значимость работы заключается в возможности внедрения игровых технологий в педагогическую практику обучения игре на фортепиано.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проведённого исследования были рассмотрены возможности использования игровых технологий в процессе обучения учащихся фортепианного класса скрипичному и басовому ключам. Анализ психолого-педагогической и методической литературы позволил установить, что игровая деятельность является одним из наиболее эффективных средств формирования устойчивых навыков нотной грамотности на начальном этапе музыкального обучения.

Исследование подтвердило, что освоение двух нотных ключей представляет для начинающих пианистов определённые трудности, связанные с необходимостью одновременного восприятия графического изображения нот, их расположения на нотном стане и соответствия клавишам фортепиано. В связи с этим применение игровых методов обучения способствует более лёгкому и осознанному усвоению учебного материала.

В работе был разработан и апробирован комплекс игровых упражнений, включающий дидактические игры, карточки, музыкальные викторины, интерактивные задания и творческие упражнения. Результаты практической апробации показали положительную динамику в развитии навыков чтения нотного текста: учащиеся быстрее распознают ноты в скрипичном и басовом ключах, допускают меньше ошибок при чтении с листа, увереннее ориентируются на клавиатуре и проявляют более высокий уровень познавательной активности.

Установлено, что игровые технологии оказывают комплексное воздействие на развитие личности учащегося. Они способствуют развитию внимания, памяти, логического мышления, музыкального слуха, координации движений и творческой инициативы. Кроме того, игровая форма обучения снижает уровень психологического напряжения, создаёт благоприятный эмоциональный климат на уроке и поддерживает устойчивую мотивацию к занятиям музыкой.

Таким образом, поставленная цель исследования достигнута, а выдвинутая гипотеза о том, что использование игровых технологий повышает эффективность

обучения скрипичному и басовому ключам на уроках фортепиано, получила своё подтверждение. Результаты исследования свидетельствуют о целесообразности широкого внедрения игровых методов в практику музыкального образования и могут быть использованы при разработке учебно-методических пособий, рабочих тетрадей и программ обучения в детских музыкальных школах, школах искусств и учреждениях дополнительного образования.

Их внедрение в образовательный процесс способствует повышению качества музыкального образования, развитию познавательного интереса учащихся и формированию прочных навыков чтения нотного текста, являющихся основой дальнейшего успешного освоения фортепианного исполнительства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Абдуллин, Э. Б.** (2004). Теория музыкального образования. Москва: Просвещение.
Кабалевский, Д. Б. (1989). О музыке и воспитании. Москва: Музыка.
Цыпин, Г. М. (1984). Обучение игре на фортепиано. Москва: Просвещение.

REFERENCE LIST

- Abdullin, E. B.** (2004). *Teoriya muzykalnogo obrazovaniya (Theory of Music Education)*. Moscow: Prosveshchenie.
Kabalevsky, D. B. (1989). *O muzyke i vospitanii (About Music and Education)*. Moscow: Muzyka.
Tsypin, G. M. (1984). *Obuchenie igre na fortepiano (Teaching Piano Performance)*. Moscow: Prosveshchenie.

ԱՄՓՈՓՈՒՄ

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԶՈՒԹԱԿԻ ԵՎ ԲԱՍԻ ԲԱՆԱԼԻՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԴՈՒԹՅԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Իռմա Աղաջանյան, Յուրի Յուզբաշյան

Հոդվածում ուսումնասիրվում է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դաշնամուրի ուսուցման ընթացքում՝ ջութակի և բասի բանալիներում նոտաներ կարդալու հմտությունների ձևավորման համար: Հետազոտության նպատակն է հիմնավորել խաղային մեթոդների մանկավարժական արդյունավետությունը՝ սովորողների մոտիվացիայի բարձրացման և նոտագրության գիտելիքների ամրապնդման տեսանկյունից: Վերլուծվում են դիդակտիկ խաղեր, քարտային առաջադրանքներ, ինտերակտիվ վարժություններ և թվային ուսուցողական ռեսուրսներ: Ցույց է տրվում, որ խաղային ուսուցումը զարգացնում է ուշադրությունը, տեսողական ընկալումը, երաժշտական լսողությունը և նոտային տեքստի ու

ստեղնաշարի միջև կապը: Առաջարկվող առաջադրանքների համալիրը կարող է կիրառվել մանկական երաժշտական դպրոցներում և լրացուցիչ կրթության հաստատություններում:

Բանալի բառեր՝ խաղային տեխնոլոգիաներ, ջութակի բանալի, բասի բանալի, նոտագրություն, դաշնամուր, երաժշտական ուսուցում, դիդակտիկ խաղեր, ինտերակտիվ ուսուցում:

SUMMARY

GAME-BASED TECHNOLOGIES IN LEARNING TREBLE AND BASS CLEFS

Irma Aghajanyan, Yuri Yuzbashyan

The article examines the use of game-based technologies in teaching students to read notes in the treble and bass clefs in piano instruction. The purpose of the study is to justify the pedagogical effectiveness of game-based methods for increasing learners' motivation and developing stable music-literacy skills. The paper analyzes didactic games, card-based tasks, interactive exercises, and digital learning resources. The findings show that game-based learning activates attention, visual perception, musical hearing, and coordination between the musical text and the piano keyboard. The proposed set of exercises can be used in children's music schools and institutions of supplementary education.

Keywords: *game-based technologies, treble clef, bass clef, music literacy, piano, music education, didactic games, interactive learning.*

Հոդվածը ստացվել է՝ 24.06.2026

Հոդվածն ուղարկվել է գրախոսման՝ 27.06.2026

Հոդվածը երաշխավորվել է տպագրության՝ 04.08.2026