



## МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

*теоретический  
и практический аспекты*



**ГЛУБОЧЕНКО Василий Михайлович** — кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой культурологии и психолого-педагогических дисциплин Института культуры Беларуси, доцент

Понятие «игра» давно «перешагнуло» рамки детских занятий и основательно вошло в лексикон философов, учёных, психологов, социологов, педагогов, менеджеров. Его активно используют во всех сферах человеческой деятельности, в том числе политике, бизнесе, науке. В последние десятилетия игра всё чаще становится объектом педагогических исследований. Специалисты в один голос заявляют о значительных развивающих возможностях игры, её существенном педагогическом потенциале.

Мы убеждены, что музыкально-образовательная сфера также испытывает потребность в более активном приобщении к игре. Одной из главных причин негативных явлений, прослеживающихся в отечественном музыкальном образовании, следует признать непривлекательное содержание учебных занятий, недостаточную представленность в них творческих, игровых элементов. Характерные для нынешнего музыкального образования культ техники в ущерб творчеству, проявление чисто «спортивных» сторон музыкального ремесла вместо развития художественно-образного мышления музыканта неизбежно приводят к потере инте-

реса учащихся и студентов к музыкальным занятиям, препятствуют их творческому самовыражению и профессиональному росту.

Репродуктивный характер существования нынешней системы музыкального образования, которое сводится преимущественно к разучиванию готовых произведений по нотам, к воспроизведению, популяризации известной музыки, налагает отпечаток на всю отечественную музыкальную культуру, придавая ей ту же репродуктивную направленность. Данное обстоятельство не может не настораживать, ибо культура и образование, основанные на репродуцировании, — это путь в никуда, дорога, ведущая к обезличиванию национальной культуры, её упадку.

Среди факторов, способных придать новый импульс развитию системы отечественного музыкального образования, а также музыкальной культуре в целом, рядом с активным приобщением к творческим видам деятельности, таким как импровизация, сочинение и обработка музыки, рядом с освоением компьютерных технологий, цифровых музыкальных инструментов особое место принадлежит **музыкально-дидактическим играм**.

Музыкально-дидактические игры в системе современного музыкального образования преодевают рамки общепринятого представления о них как о чём-то предваряющем музыкальное образование, как об элементарной форме приобщения дошкольников и младших школьников к основам музыки. В зону музыкально-игрового пространства оказываются вовлечены все участники системы музыкального образования: от дошкольников до слушателей курсов повышения квалификации. Благодаря заложенному в игре природному, естественному развивающему началу она может и должна стать мощным орудием воспитания личности занимающегося музыкой, формирования его общих и специальных способностей. Особая же игровая атмосфера делает учебные занятия увлекательными, эмоционально переживаемыми. Мы убеждены, что перед музыкальной педагогикой именно через игру открываются новые горизонты развития, лежит путь в педагогику будущего.

### Теоретические аспекты музыкально-дидактических игр

Игра является одним из наиболее древних явлений человеческой культуры. Она возникла гораздо раньше письменности, человеческой речи, искусства. О ярко выраженном педагогическом аспекте игры писали многие исследователи, среди которых выдающиеся просветители эпохи Возрождения И. Г. Песталоцци и Ж.-Ж. Руссо, а также чешский педагог-гуманист Я. А. Коменский, известный швейцарский учёный К. Гросс, автор идеи интеграции игры и обучения детей дошкольного возраста немецкий педагог Ф. Фребель, итальянский педагог М. Монтессори, бельгийский педагог, психолог и врач О. Декроли и др. Советские педагоги Н. К. Крупская, А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, К. Л. Ушинский, С. А. Шмаков также рассматривали игру как важный этап приобщения ребёнка к созидательному труду, направленный на формирование у него готовности к выполнению многочисленных функций взрослого человека.

Многочисленные исследования показывают, что органичная включённость игровых элементов в учебные занятия на любом этапе обучения сделает их желанными, значительно упростит и ускорит усвоение даже самых трудных тем. Принцип свободы и удовольствия, заложенный в игре, приводит к тому, что сложный, рутинный, часто лишённый какого-либо увлекательного начала учебный процесс становится привлекательной формой обучения, существенно активизирующей

познавательный интерес к занятиям, к изучаемой дисциплине. Специфика игры состоит в том, что знания, умения и навыки учащихся формируются непроизвольно, порой неосознанно. Сам факт включённости в игру позволяет «впитать» многие истины, знания и нормы поведения интуитивно, естественно, без какого бы то ни было напряжения, пребывая при этом в увлекательной игровой атмосфере.

Говоря об атрибутах игры, в первую очередь следует назвать свободу деятельности, поскольку в случае принуждения к игре и жёсткого контроля над её ходом субъект игры теряет к ней интерес, и игра превращается в надлежущее выполнение задания, в скучное упражнение либо тренинг. Игра — это выход за рамки повседневности, существование особого мира, увлекательного и притягивающего, содержащего особый смысл, заключённый в самой игре. Это также особая атмосфера, характеризующаяся позитивным эмоциональным фоном, некоей таинственностью, стремлением играющего реализовать свои амбиции. Часто игру называют непродуктивным видом деятельности, подчёркивая, что для неё важнее процесс нежели результат. Однако в ходе тех же музыкально-творческих игр могут создаваться весьма качественные продукты — музыкальные произведения. Что касается мотивации, то нацеленность на результат во многих играх — главное, ради чего игра затевается. Мы уже не говорим о результатах, лежащих в плоскости воспитания и развития личности.

Практически любая игра носит более или менее выраженный дидактический характер и чему-то учит. Даже самая примитивная может рассматриваться как коммуникативный акт, как процесс самопознания. В любой игре в той или иной мере формируются внимание, воля, характер и другие качества личности. Однако существует особый тип игр, которые называются *дидактическими*. Такие игры по своему определению направлены на усвоение, закрепление и углубление знаний, на развитие у учащихся определённых способностей и профессиональных качеств, формирование конкретных умений и навыков.

Под **музыкально-дидактической игрой** мы понимаем особый вид игры, в ходе которой в эмоциональной, увлекательной атмосфере осуществляется музыкальное обучение и развитие учащихся, сопровождающееся воспитательным эффектом, характеризующееся опосредованной формой усвоения знаний и формирования умений.

Специфика жанра музыкально-дидактической игры весьма определённо высвечивается при постановке целей. Традиционное для игр развлека-

тельное, состязательное начало органично сочетается с их обучающей направленностью. Если для учащегося в игре главное — удовольствие, азарт соперничества, стремление к победе, то педагогические цели лежат в учебно-воспитательной плоскости, то есть игра рассматривается как средство формирования профессиональных и личностных качеств будущего музыканта, как инструмент овладения необходимыми знаниями, умениями. Психологическая составляющая мастерства учителя состоит в признании и обеспечении приоритета целей учащегося, тогда как о существовании педагогических целей тот может и вовсе не догадываться. Однако в игре цели ученика и учителя чудесным образом сливаются воедино и девиз современной педагогики: «Обучаемся развлекаясь» находит своё реальное воплощение.

Музыкально-дидактические игры как культурно-образовательный феномен имеют многовековую историю. Такие известные музыканты, как К. Ф. Э. Бах, Й. Гайдн, В. А. Моцарт и др. оставили свой след в области музыкально-игрового жанра. Весомый вклад в разработку различных аспектов теории и практики учебно-игровой деятельности в области музыкального образования внесли Н. А. Ветлугина, А. В. Кенеман, Э. П. Костина, М. А. Михайлова, Т. В. Надолинская, З. Я. Роот, а также белорусские учёные и педагоги Н. Ф. Вишнякова, Н. И. Гончарова, Г. А. Никашина, Л. С. Ходонович, В. Д. Юркевич.

В настоящее время, как нам представляется, интерес к музыкально-игровому жанру возрастает. Мощными факторами активного продвижения и внедрения музыкально-дидактических игр в образовательное пространство следует признать компьютер и Интернет. В распоряжении педагогов и учащихся сейчас имеется огромное количество музыкальных компьютерных программ: нотного набора и вёрстки, звукозаписи, программ для работы со звуком различных форматов, программ для создания музыкальных фонограмм, обучающих программ и т. д. Любая из них может быть использована для проведения музыкально-дидактических игр, поскольку в каждой из программ заложен определённый обучающий ресурс.

Программно-обучающая база виртуального пространства, то есть Интернета, располагает безмерным количеством музыкального софта, пользовательских инструкций и учебников к ним, множеством специально разработанных музыкальных игр, тренажёров и т. д. Причём объём указанного материала увеличивается с каждым днём. В последнее время в сети появились музыкальные игры, функционирующие в режиме он-

лайн. Например, на сайте <http://children.kulichki.net/igry/music.htm> находится не один десяток музыкальных игр, которые разработчиками адресованы «детям от 6 до 88 лет». Мы убеждены, что из множества представленных игр каждый сможет выбрать хотя бы несколько интересных, полезных и захватывающих для использования в педагогических и рекреационных целях.

Важнейшим вопросом в плане разработки и использования музыкально-дидактических игр в учебном процессе является вопрос их классификации. При составлении классификатора следует исходить из многообразия видов и форм музыкальной деятельности, перечня музыкальных способностей, умений и навыков, формируемых школой, подходов к их систематизации, возрастным, целевым и прочим различиям, которые необходимо учитывать при решении учебно-образовательных задач.

Итак, музыкально-дидактические игры следует различать:

- *по целям*: направленные на приобретение теоретических знаний либо на формирование практических умений и навыков;
- *форме*: индивидуальные — групповые;
- *ориентации на объект игрового действия*: направленные на собственное развитие (учебные) или выступающие инструментом профессиональной деятельности (производственные);
- *масштабу и характеру включённости в игру социума*: семейные, дружеские, корпоративные, концертные игры, игры на радио и в телеэфире, сетевые игры (Интернет, локальные сети) и т. д.;
- *местонахождению играющего*: настольные — пространственные;
- *признаку наличия либо отсутствия двигательных перемещений участников в процессе игры*: подвижные — статические;
- *ориентации на определённый вид музыкальной деятельности*: творческие — исполнительские — слушательские;
- *направленности процесса и выраженности результатов деятельности на воспроизведение либо создание собственных текстов*: репродуктивные — продуктивные;
- *использованию в процессе игры оборудования, технических средств обучения, предметов*: компьютерные — акустические — канцелярские (компьютерные игры проводятся на компьютерах, акустические — на музыкальных инструментах, канцелярские — с помощью тетради, ручки, карандаша и стирки);
- *отношению к правилам игры*: замкнутые — разомкнутые (на протяжении игры её правила и количество участников могут меняться либо оставаться неизменными);

- *ориентации на формирование и проявление конкретных музыкальных способностей:* восприятие, представление, память, мышление, воображение, интуиция, звуковысотный, мелодический, гармонический слух, чувство метро-ритма, ладовое чувство, ощущение стиля, формы и т. д.;

- *степени свободы играющего по отношению к содержанию игры:* жёстко регламентированные — сюжетно-ролевые — абстрактные (жёсткий регламент предполагает строгое выполнение установленных правил, для сюжетно-ролевых игр характерно проявление активности играющего в рамках обозначенного сюжета, в абстрактных играх субъект максимально свободен в проявлении инициативы).

Представленная классификация весьма условна и при необходимости может быть существенно расширена. К примеру, бурно развивающиеся жанры музыкальных компьютерных и интернет-игр в скором времени потребуют разработки принципиально новых классификационных схем.

В целом, **назначение музыкально-дидактических игр** может быть следующим:

- развитие музыкальных способностей учащихся, пополнение их музыкальных знаний, формирование умений и навыков;

- тестирование музыкальной одарённости, выявление объективного уровня развития музыкальных способностей, начиная от детей дошкольного учебного заведения до приёма специалистов на педагогическую работу или при повышении учителями педагогической категории;

- придание учебным занятиям интересного, увлекательного характера, повышение интереса к изучаемому предмету;

- углубление представлений учащихся о музыкальном языке, средствах художественной выразительности;

- совершенствование техники владения музыкальным инструментом;

- приобщение учащихся к творческой деятельности;

- формирование реальной самооценки в различных видах музыкальной деятельности.

Подводя итог рассуждениям о месте и значении игры в процессе обучения, ещё раз укажем на её огромный развивающий и воспитательный потенциал. Однако не стоит рассматривать игру как панацею от всех педагогических проблем, хоть и известны категоричные и весьма парадоксальные высказывания о том, что для воспитания нужно выбросить всю педагогику, заменив её игрой.

Мы глубоко убеждены в перспективности использования музыкально-игровых форм и методов обучения в музыкальном образовании. Функционально музыкально-дидактические игры должны

органично, на правах самостоятельного компонента войти в структуру учебного процесса, привнеся в него свежий импульс энергии, азарта, увлечённости и эмоциональности, при этом никоим образом не подменяя традиционные учебные занятия.

## Практика использования музыкально-дидактических игр в образовании

В данном разделе представлены некоторые наработки автора по проведению музыкально-дидактических игр в различных учреждениях музыкального образования Минска: Белорусском государственном университете культуры и искусств, Белорусской государственной академии музыки, на факультете повышения квалификации Белорусского государственного педагогического университета им. Максима Танка, в Минском городском институте развития образования, Институте культуры Беларуси.

Изложенные в статье учебно-методические материалы предназначены прежде всего для детей старшего возраста, учащихся, студентов, слушателей курсов повышения квалификации, то есть практически для всех категорий учащихся, кроме детей младшего возраста, для которых имеется достаточное количество пособий и разработок в данной области. Поэтому в перечне представленных игр нет весьма популярных среди детей младшего возраста подвижных, хороводных игр, игр, направленных на развитие сенсорного восприятия и т. д.

Описываемые игры разные по содержанию, форме, степени сложности. Наша задача была показать широкий спектр возможных направлений музыкально-игровой деятельности. К представленным в статье играм следует относиться не как к чему-то незбылемому и жёстко регламентированному. Скорее это некий алгоритм авторского варианта решения поставленной задачи. Потенциальные пользователи в ходе учебных занятий не обязаны стремиться к буквальному воспроизведению различных компонентов той или иной игры. Надеемся на творчество педагогов и учащихся по адаптации содержания и правил той или иной игры к конкретным учебным условиям.

Вначале (первые шесть игр) предлагаем игровой материал, предполагающий использование акустических музыкальных инструментов. В последующей части будут изложены игры, основанные на использовании компьютерных технологий. Учитывая, что в отечественном музыкальном образовании отсутствуют хрестоматии и пособия по организации и проведению музыкально-дидактических игр с использованием компьюте-

ра, содержащийся в данном разделе материал может рассматриваться как стартовый минимум для приобщения к музыкально-игровым занятиям данного типа. Игровые занятия, в зависимости от игры, могут проводиться как индивидуально, так и в процессе работы с группой.

### 1. «Обитатели морей и океанов»

**Цели игры:** формирование образного мышления учащихся; осознание богатства и разнообразия музыкально-языковых ресурсов для выражения различных чувств, состояний и процессов.

#### **Описание и процедура игры**

Игра относится к разряду сюжетно-ролевых и творческих игр. Участники игрового действия используют музыкальные инструменты. Желательно, чтобы они были разными, например: домры, балалайки, цимбалы, баяны, аккордеоны, контрабас, что-то из ударных инструментов или перкуссии. Допускается вариант, когда используются инструменты одного класса.

**Сюжет игры.** Раннее утро. Бескрайняя водная гладь. Под первыми лучами восходящего солнца пробуждаются обитатели морей и океанов. Стайки мелких рыбок резвятся в прибрежной зоне: описывают виражи на поверхности воды, выпрыгивают из неё. Появляются водные обитатели средних размеров. Их движение более размеренно. Они не прочь полакомиться мелкой рыбёшкой. Однако угнаться за ней не так просто. Наконец в игру вступают хищники крупных размеров, всем своим видом показывая, что шутить и церемониться они не намерены. Разыгрывается драма с участием всех обитателей водной стихии. Для одних — это погоня, охота, для других — стремление уцелеть, спастись. Когда страсти утихают, на поверхности снова водная гладь. Снова резвящийся малёк, выживший в неистовой борьбе, радуется жизни.

При распределении ролей необходимо учитывать размер и регистровые характеристики музыкальных инструментов. Так, домры, балалайки, возможно, цимбалы — это мелкие рыбки; баяны, аккордеоны — средние; виолончель, контрабас, бас-гитара, большой барабан, литавры — крупные хищники. Те, кто по каким-либо причинам пришли на занятия без музыкального инструмента, — планктон.

Порядок вступления в игру инструментов ясен. Вначале — мелкие. Затем — средние. Поведение мелких рыбок при приближении средних несколько изменяется. Первые признаки появления крупных хищных особей вызывают панический страх у прочих морских обитателей. Роль планктона: ко-

лыхание (сидя на стульях, производят движения корпусом с поднятыми вверх руками); а также в моменты драматургической напряжённости распевание гласных или шипящих звуков, можно с закрытым ртом или сквозь зубы.

Роль педагога в игре чрезвычайно велика. После распределения ролей и ознакомления учащихся с сюжетом (сюжеты игр впоследствии могут предлагать сами учащиеся) учитель координирует все игровые действия: структурирует игру, определяет временные рамки звучания, регулирует динамические градации развития сюжета, конкретизирует характер создаваемого образа. В его арсенале слова, жесты, мимика. В любой момент игрового действия учитель вправе инициировать новую вводную, например «шторм усиливается». Реакция учащихся выражается в придании звучанию мощности. Их музицирование становится более резким и порывистым, ритмически подчёркнутым. Учитель может призвать хищников к большей агрессивности и безжалостности и т. д.

Музыкальное звучание — главный компонент и главная цель игры — не регламентируется никакими музыкальными константами. Художественный образ формируется вне всякой привязки к метру, тональности, в условиях отсутствия гармонической зависимости. Например, в звучании партии мелких рыбок хороший эффект даёт использование таких игровых приёмов, как пиццикато, глиссандо, репетиции, тремоло. Музыканты сами, прислушиваясь друг к другу, быстро находят характерные для заданного образа музыкально-выразительные интонации, обороты. Звуковой результат, даже при многократном проведении игры, всегда будет разниться. Стилистически это может быть какая угодно какофония с элементами хаотичности и алогизма, а может быть нечто весьма определённое, выдержанное в рамках традиции.

Используя алгоритм проведения описанной игры, творчески работающий педагог без труда создаст множество подобных игр. Они могут называться «Лесные жители», «Небесная катавасия», «Колобок и Красная Шапочка в гостях у Терминатора», «Авто-мото-VELO-буги» и т. д.

**Примечание.** Успех игры во многом зависит от её названия. Образное, содержащее свежий импульс название будоражит воображение, способствует интуитивному поиску музыкально-выразительных средств.

### 2. «Репетитор»

**Цели игры:** выработка практического умения воспроизведения только что услышанного; эффективное развитие кратковременной памяти.

**Описание и процедура игры**

Ученик или группа учеников вместе повторяют за учителем исполненный им музыкальный фрагмент. Это может быть фраза, предложение или период. Далее без остановки, в той же очередности, то есть сначала учитель, а после ученик (ученики), в том же метре и стиле исполняется следующий фрагмент или группа фрагментов. Учитель в качестве фрагментов использует домашние заготовки либо импровизирует.

В зависимости от возраста стадии обучения и прочих факторов игра может быть сведена:

- к повторению ритмических оборотов безотносительно к высоте звука, то есть поочередно му их выстукиванию руками, авторучкой, карандашом и т. д. по поверхностям различных предметов;
- повторению ритмических оборотов, но уже на музыкальном инструменте (можно на одной ноте);
- повторению ритмических оборотов на музыкальном инструменте, но уже с подключением лёгкого аккомпанемента (можно на одном аккорде);
- целенаправленному вычленению в музыкальной фразе либо музыкальном отрывке того или иного музыкально-выразительного средства (мелодии, гармонии, фактуры и т. д.);
- полноценному художественному музицированию с подключением всех возможных компонентов музыкального языка.

В роли учителя могут по очереди выступать ученики. Педагог же при этом превращается в ученика и наряду с другими повторяет только что прозвучавший фрагмент.

**3. «Прости, Моцарт»**

**Цели игры:** формирование понимания того, что у каждого композитора в процессе творчества имеется множество равнозначных вариантов развития художественного образа; осознание и выработка умений руководствоваться принципами преемственности и обновления в музыкальном развитии.

**Описание и процедура игры**

Педагог или учащийся исполняет отрывок известного или менее известного произведения из 4–8 тактов. Задача участвующих в игре: продолжить, развить музыкальную мысль, но не так, как задумал композитор, а иначе, по-своему. Импровизация может ограничиваться формой периода, а может перерасти в более сложную форму. Рассматриваются четыре возможных пути продолжения: свёртывание или развёртывание художе-

ственного образа, развитие музыкальной мысли по принципу тождества либо контраста.

Игра может проходить как в форме импровизации, так и сочинения музыки. В последнем случае каждый из учающихся исполняет 1–2 варианта сочинённого самостоятельно продолжения отрывка той или иной пьесы.

Данная творческая игра может выстраиваться по принципу поочередной импровизации на одну и ту же тему известного произведения, где каждый предлагает свои варианты развития либо все участники процесса поочередно импровизируют на различные темы, выбранные самостоятельно или с помощью жребия.

**4. «Исчерпай тему»**

**Цели игры:** формирование понимания важности накопления музыкальной информации и умения ею оперативно пользоваться; развитие способностей, связанных с игрой по слуху, без использования нотных и звуковых текстов; развитие долговременной музыкальной памяти.

**Описание и процедура игры**

Для двух игроков или для каждой из соперничающих команд определяется своя тема. Например, для одних — транспорт, для других — растительность либо погода — музыка, имена — животный мир и т. д. Поочередно, без остановки исполняется по одному периоду (куплету, колену) произведения (песни, танца, инструментальной композиции), имеющего отношение к заданной теме. Выигрывает тот, кто сумеет сыграть больше произведений по соответствующей теме, чьё исполнение музыкального материала будет более художественным.

**5. «Рыцарский турнир»**

**Цели игры:** формирование оригинального мнения; освоение различных форм мотива: хорей и ямба.

**Описание и процедура игры**

Игра принадлежит к разряду творческих. Все участники имеют музыкальные инструменты. По возможности, рыцари — участники игры — разбиваются на пары. Согласовывается стиль музицирования, определяется форма, при необходимости — тональность и размер. Начальные 8 тактов — *tutti*, то есть играют все. Первые 4 такта основаны на мотивной форме хорей, то есть играют «в долю», следующие 4 такта — *ямб*, «из-за такта». Далее в бой вступает первая пара рыцарей. Рыцарь № 1 играет 4 такта соло, основываясь на хорее. Ему отвечает Рыцарь № 2, выстраивая свою импровизацию на ямбе. Далее

они меняются ролями: начинает Рыцарь № 2 (хорей), отвечает Рыцарь № 1 (ямб). Снова 8 тактов tutti по схеме: 4 такта хорей, 4 — ямб. В поединок без каких либо пауз включается следующая пара рыцарей. Потом опять tutti и т. д.

### 6. «Абракадабра»

**Цель игры:** формирование готовности к поиску творческих решений в нестандартных ситуациях, эстетической культуры музыканта.

#### **Описание и процедура игры**

Игра творческая. Перед участниками ставится задача: симпровизировать непригодную для слушания, безобразную музыку, такую, которая вызывает внутренний протест, которую повторно ни под каким предлогом не хочется слушать. Определяется регламент: 1–2 минуты.

Побеждает тот, чья «музыка» наиболее точно соответствует предъявляемым требованиям.

#### **Список литературы**

1. Бадмаева, Д. Д. Активизация учебной деятельности школьников при использовании дидактических игр : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Д. Д. Бадмаева. — Улан-Удэ, 2004.
2. Большой энциклопедический словарь. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : АСТ : Астрель, 2008.
3. Бондаренко, А. К. Теория дидактических игр и практика их использования в детском саду : учеб. пособие для студентов / А. К. Бондаренко. — М. : МГПИ им. В. И. Ленина, 1985.
4. Ветлугина, Н. А. Теория и методика музыкального воспитания в детском саду : учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. «дошк. педагогика и психология» / Н. А. Ветлугина, А. В. Кенеман. — М. : Просвещение, 1983.
5. Вишнякова, Н. Ф. Музыкальная импровизация / Н. Ф. Вишнякова. — Минск, 1992.
6. Глубоченко, В. М. Музыкально-продуктивная деятельность как фактор творческого развития личности студента : автореф. дис. ... на соиск. учен. степ. канд. пед. наук / В. М. Глубоченко; Санкт-Петербург. гос. ин-т культуры. — СПб., 1993.
7. Глубачэнка, В. М. Акампаніатарскае майстэрства : курс лекцый / В. М. Глубачэнка. — Мінск : Бел. дзярж. ун-т культуры, 2001.
8. Гончарова, Н. И. В мире музыкальных игр : учеб.-метод. пособие / Н. И. Гончарова; учреждение образования «Витеб. гос. ун-т им. П. М. Машерова». — Витебск : Изд-во ВГУ, 2003.
9. Жебровская, О. О. Игровые методы обучения в системе постдипломного образования учителей : автореф. дис. ... на соиск. учен. степ. канд. пед. наук / О. О. Жебровская ; Санкт-Петербург. гос. ун-т пед. ма-стерства. — СПб., 2000.
10. Кенеман, А. В. Музыкальная игра как одно из средств музыкального воспитания в советском детском саду : автореф. дис. ... канд. пед. наук / А. В. Кенеман; Моск. гос. пед. ин-т. — М., 1955.
11. Коменский, Я. А. Педагогическое наследие / Я. А. Коменский, Д. Локк, Ж.-Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци. — М. : Педагогика, 1989.
12. Кононова, Н. Музыкально-дидактические игры для дошкольников / Н. Кононова. — М. : Просвещение, 1982.
13. Костина, Э. П. Музыкально-дидактические игры как средство сенсорного воспитания детей 4–7 лет : автореф. дис. ... пед. наук / Э. П. Костина. — М., 1983.
14. Кузьмичёва, Л. В. Роль музыкально-дидактических игр в развитии музыкальных способностей детей : метод. рекомендации / Л. В. Кузьмичёва; М-во просвещения БССР, Респ. метод. каб.; сост. Л. В. Кузьмичёва. — Минск, 1981.
15. Музыкальные игры Гайдна и Моцарта, или Простой способ сочинять музыку, не зная правил [Ноты] : учеб.-игр. пособие. — М. : Классика-XXI, 2003.
16. Надолинская, Т. В. Музыкально-дидактические игры и драматизации в музыкальном воспитании младших школьников : метод. пособие для учителей музыки / Т. В. Надолинская. — Таганрог : ТГПИ, 1993.
17. Никашина, Г. А. Музыкальное творчество и ребенок : метод. рекомендации / Г. А. Никашина. — Могилёв : МГУ им. А. А. Кулешова, 2003.
18. Программа курса по концертмейстерскому классу с методическими рекомендациями для баянистов и аккордеонистов; сост. В. Ф. Савицкий, В. М. Глубоченко. — Минск : МИК, 1991.
19. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга; пер. с нидерл. — М. : Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992.
20. Ходонович, Л. С. Игровая продуктивная технология музыкального творчества дошкольников : пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошк. образования / Л. С. Ходонович. — Минск : Зорны верасень, 2007.
21. Юркевіч, В. Д. Дыдактычныя музычныя гульні і практыкаванні [Ноты] : метада. дапам. для настаўнікаў муз. пачатк. кл. агульнаадукац. шк. з паглыбленым вывучэннем прадметаў эстэт. цыклу, навучэнцам пед. вучылішчаў і каледжаў, студ. пед. інстытутаў і універсітэтаў / В. Д. Юркевіч. — Мінск : ТАА «Элджэр-нон», 1995.

Продолжение следует.

В следующем номере будет дано описание компьютерных музыкально-дидактических игр.