

KŪRYBIŠKAS MOKYTOJAS – KŪRYBIŠKI MOKINIAI



Klaipėda, 2016

Sudarytojos: Rūta Girdzijauskienė, Žydrė Jautakytė

Leidinio rengimą inicijavo Lietuvos muzikos mokytojų asociacija

Leidinio publikavimą iš dalies rėmė Lietuvos švietimo ir mokslo ministerija pagal Švietimo bendruomenių asociacijų projektų finansavimo 2016 metais konkursą

Leidinyje aptariami mokinių kūrybiškumo ugdymo aktualumas ir problemiškas, pateikiami kūrybiškumo sampratą ir kūrybiškumui skleisti palankios aplinkos kūrimo galimybes aptariantys straipsniai, pristatomi Lietuvos muzikos mokytojų išbandyti mokinių kūrybiškumo ugdymo metodų pavyzdžiai.

© Klaipėdos universitetas, 2016

ISBN 978-9955-18-933-6

TURINYS

PRATARMĖ	4
<i>I skyrius. TEORINIAI KŪRYBIŠKUMO UGDYMO ASPEKTAI</i>	5
Kūrybiškumo teorinis diskursas. <i>Sandra Rimkutė-Jankuvienė</i>	5
Kai kurie vaizduotės lavinimo pratimai. <i>Gediminas Beresnevičius</i>	15
Kūrybiškumas ir muzikinis ugdymas: situacijos Europos šalyse apžvalga. <i>Žydrė Jautakytė</i>	19
Muzikinė kūrybinė veikla: ką sužinome iš literatūros ir ką kalba kūrėjai. <i>Rūta Girdzijauskienė</i>	22
Improvizavimo gebėjimų ugdymas. <i>Lina Puidokaitė</i>	28
Muzikos komponavimo pradmenys. <i>Eirimas Velička</i>	32
Pasinaudokime šiuolaikinės muzikos idėjomis. <i>Žydrė Jautakytė</i>	40
Kūrybiškas muzikos klausymas. Minčių žemėlapis. <i>Arvydas Girdzijauskas</i>	45
Kūrybos įkūnijimas judesiu. <i>Emilija Sakadolskienė</i>	48
Nemuzikiniai muzikos mokymosi rezultatai. <i>Rūta Girdzijauskienė</i>	49
<i>II skyrius. KŪRYBIŠKUMO UGDYMO METODAI: MOKYTOJŲ PATIRTIS</i>	56
Kūrybiški metodai muzikiniam mąstymui ir raštingumui ugdyti	56
1. Klausyk, įsivaizduok, pasidalink	56
2. Muzikinis „Alias“	57
3. Muzikologinė dainos apžvalga	58
4. Klausyk, svarstyk, rašyk	59
5. Grupės tyrimas „Dainininkų balsai“	60
6. Prisimink, atsakyk, nupiešk	62
Kūrybiški muzikavimo metodai	62
7. Ritminis ir melodinis DOMINO	62
8. Ritminės improvizacijos	63
9. Ritmuokime kartu	64
10. Įsidainavimo pratybos su mėgstamais motyvais	65
11. „Čia ir dabar“ kuriamos dainos	65
12. Dainos interpretavimas	66
13. Balsiuo šuolis į aukštį	67
Muzikos kūrybos metodai	68
14. Sukurk ir pasidalink!	68
15. Pritaikyk antrą (trečią) balsą	68
16. Sukurk melodiją pasakai	69
17. Dodekafoninės pjesės komponavimas	70
18. Instrumentinis teatras	71
19. Konceptualioji muzika	72
20. Popieriaus simfonija	74

KAI KURIE VAIZDUOTĖS LAVINIMO PRATIMAI

Gediminas Beresnevičius

Kūrybiškumo svarba – akivaizdi: jei žmogaus protėviai nebūtų turėję gebėjimo kurti, nebūtų ir mūsų civilizacijos. Akivaizdi, manyčiau, ir būtinybė ugdyti vaikų kūrybiškumą. Iššūkiai, su kuriais susiduriame, tampa vis sudėtingesni, o naujų sprendimų poreikis – vis aktualesnis.

Kūrybiškumas suprantamas labai įvairiai. Mūsų manymu, kūrybiškumas – tai gebėjimas iš to, kas yra, sukurti tai, ko dar nėra. Pavyzdžiui, turime molio gabalą ir iš jo nulipdome paukštį, pavienius garsus sujungiamo į vientisą melodiją. Bet netgi tuomet, kai dirbame rankomis, sekundės dalimi anksčiau dirbame smegetimis. Kūrėjas gali to ir nepastebėti, tačiau bet kokia kūryba pirmiausia prasideda galvoje. Tad svarbiausias kūrybinis gebėjimas yra vaizduotė – gebėjimas sąmonėje atgaminti regėtus vaizdus, juos pertvarkyti, keisti ir iš jų kurti naujus vaizdinius.

Kai kas tvirtina, kad kūrybiškumas, vaizduotė, kiti gebėjimai yra Dievo dovana ar įgimtas talentas. Pavyzdžiui, dailininkas Mikalojus Vilutis knygoje „Tortas“ (2014, p. 46) rašo: „Talentas yra duotybė. Su juo gimstama, su juo mirštama.“ Tačiau žmonės gali pasiekti nepaprastai daug ilgai ir atkakliai dirbdami, nors apie juos mokytojai ir tos srities specialistai kalbėjo kaip apie nepasižyminčius jokiais gebėjimais. Tarp tokių žmonių – L. van Bethovenas, Č. Darvinas, A. Tolstojus, A. Einšteinas, V. Disnėjus, M. Džordanas, E. Preslis ir daugelis kitų. Moksliniais tyrimais įrodyta, kad tinkamai auklėjant ir ugdant, gebėjimus galima išsiugdyti labai sparčiai. Apie tai knygoje „Mąstysena“ rašo JAV psichologijos profesorė C. Dweck (2006).

Mokslininkai kol kas nėra priėję vienos nuomonės, ar kūrybiškumas yra įgimta savybė, ar išugdytas gebėjimas. Praktikoje, ypač pedagoginėje, manytume, strategiškai svarbiau laikytis nuostatos, jog kūrybiškumą galima išugdyti.

Bet kokie gebėjimai lavinami tik tuomet, kai tenka įveikti kliūtis ar užduotis šiek tiek didesnes, nei tuo metu žmogus pajėgia įveikti. Pastarųjų metų moksliniais tyrimais nustatyta, jog mūsų protas veikia ne kaip kompiuteris, bet kaip raumuo, kuris auga ir stiprėja jam įveikiant vis sunkesnes užduotis. Neurologai Bogdanas Draganskis ir Arne May, magnetinio rezonanso tomografu ištyrę medicinos studentus prieš pirmąjį fizikos egzaminą ir po jo, nustatė, kad smegenų dalyje, kuri vadinama hipokampu, po mokymosi etapo aptikta daugiau pilkosios medžiagos, taigi rasta ir didesnė smegenų struktūra. Hipokampus – tai tarsi centrinis valdymo pultas. Jis reikšmingai prisideda prie mokymosi ir atminties procesų, padeda orientuotis erdvėje, leidžia sujungti atskirus įvykius ir informaciją susieti su emociniu kontekstu. Galvosūkių sprendimas ir kito kiau smegenų mankšta padeda išlaikyti neuronų plastiškumą visą gyvenimą (Schirmacher, 2013).

Kaip lavinti kūrybiškumą? Atsakymų į šį klausimą yra pačių įvairiausių. Kūrybiškumo lavinimo būdų prigalvota labai daug. Čia pateiksime keletą variantų. Kūrybiškumą ugdyti galima per pamokas, neformalioje, užklausinėje veikloje, namuose. Tai daryti galima su mažais vaikais, mokiniais ir suaugusiais. Pratimus galima daryti individualiai ir grupėse. Pratimų atlikimo trukmė priklauso nuo siekiamų tikslų: jei norima sutelkti mokinių dėmesį, iliustruoti kokį nors mokomąjį dalyką, pagerinti dėstomosios medžiagos įsiminimą, užtektų poros minučių; jei iškeliamas tikslas išsiugdyti savo ar ugdyti vaikų kūrybiškumą, vieno pratimo atlikimo trukmė turėtų būti ne trumpesnė kaip 15 minučių.

Daikto atkūrimas vaizduotėje. Pasidėkite priešais save kokį nors daiktą: obuolį, raktą, žaislą, gaublį, vazą. Atsisėskite patogiai, atsipalaiduokite, nusiraminkite, susikaupkite ir maždaug 5 minutes žiūrėkite į pasirinktą objektą. Jei mintyse kažkur nukrypstate, grąžinkite dėmesį į stebimą daiktą. Paskui užsimerkite ir įsivaizduojamoje erdvėje mėginkite atkurti, ką matėte. Pasistenkite atkurti kuo daugiau detalių. Jei vaizdas nėra ryškus, sunku prisiminti detales, galima atsimerkti ir dar kartą kelias sekundes stebėti objektą. Užsimerkę vėl mėginkite atkurti regėtą vaizdą. Tokią procedūrą galite kartoti kelis kartus.

Kai išmokstama gerai atgaminti vaizduotėje paprastus daiktus, galima imtis sudėtingesnių: skulptūros, paveikslo, gėlių puokštės, fotografijos.

Spalvinis fonas. Pirmiausia išmokite vaizduotėje susikurti tuščią baltą erdvę lyg ekraną kino teatre. Jame neturi būti jokių objektų. Jei kas atsiranda, švelniai jiems pasakykite, kad pasitrauktų, netrukdytų jums. Jokių būdų per jėgą jų nestumkite, nevarykite, nenaikinkite. Leiskite jiems pasišalinti patiems. Tegu patys nuplaukia, išskrenda, išnyksta.

Žiūrime į tą baltą erdvę, lyg lauktume prasidedančio filmo. Jei tai pavyksta, galite tą baltą erdvę nuspalvinti kokia nors spalva: šviesiai žalia, mėlyna, rausva... Geriau, kad iš pradžių būtų pastelinių spalvų, vėliau galima pereiti prie sodresnių, tirsštesnių.

Kai jau galite lengvai įsivaizduoti vienos spalvos foną, pridėkite dar vieną spalvą. Jas savo vaizduotės ekrane galite išdėstyti įvairiais būdais: padalinti ekraną pusiau ar sukurti šachmatų lentą. Arba spalvas išdėstyti lygiagrečiais, banguotais ar zebriškais dryžiais, koncentrinėmis juostomis, iš centrinio taško išeinančiais

ir vis platėjančiais spinduliais, dviem iš centro besisukančiomis spiralėmis ir pan. Galite kažkurios spalvos fone išmėtyti ar tam tikra tvarka išdėlioti kitos spalvos dėmes, linijas, geometrines ar kitokių formų figūras.

Objektai vienspalviame fone. Įsivaizduokite vientisą pilką foną. Po kurio laiko kažkur tarp mūsų ir to fono atsiranda geltonas taškas. Jis ima didėti ir virsta moliūgu, kabančiu tuščioje erdvėje. Apžiūrėkime jį. Moliūgas pasivarto ir pradeda mažėti, kol susitraukia į tašką, iš kurio ir atsirado.

Geriausia iš pradžių, kol dar nesate gerai įgudę, tokiu būdu „gaminti“ paprastus gerai žinomus objektus: šaukštą, pomidorą, vazą, kėdę, grybą, siūlų kamuolį, knygą, kiparisą, didžiulį gintaro gabalą su jame įkliuvusiais vabalais, snaigę, lempuotę. Vėliau galima pereiti prie sudėtingesnių objektų: automobilių, bombonešių, rūmų su didžiuliu parku ir tvenkiniais, vulkaninės salos, miesto ir kt.

Galima išsiviešinti „išsikviesti“ ne vieną, o kelis objektus vienu metu. Gali būti, kad vienas objektas jau nyksta, o kitas tuo metu atsiranda, ryškėja, ima kažką daryti.

Veiksmas su objektais. Su įsivaizduojamais objektais galime atlikti įvairius veiksmus: sukioti, vartyti, nutolinti, priartinti, padidinti, sumažinti, transformuoti, išversti, keisti jų spalvą, formą, paviršiaus tekstūrą, padalinti į dalis, išardyti ir vėl surinkti. Keisti galima ne tik visą objektą, bet ir atskiras jo dalis.

Galite atlikti tokį pratimą. Pasirinkite foną, iš kurio išskyla baltas kubas juodomis briaunomis. Pasukiokite jį į vieną ir kitą pusę. Sustabdykite. Priekinę sienelę nudažykite ryškiai raudona spalva. Vėl pasukiokite kubą taip, kad ta raudona sienelė tai nusisuktų, tai atsisuktų. Sustabdykite kubą taip, kad raudonoji sienelė atsidurtų kitoje, jums nematomoje pusėje. Dabar priekinę sienelę nudažykite mėlyna spalva. Ir vėl pasukiokite kubą. Stebime, kaip į mus atsisuka tai raudona, tai mėlyna sienelė. Vėliau likusias sienelės nuspalvinkite kitomis spalvomis. Kubo sienelės galima išpiešti įvairiais piešiniais, išklajuoti nuotraukomis ar judančiais paveikslėliais kaip Hario Poterio pasaulyje.

Skraidymas aplink objektą. Objektus galime ne tik sukioti, bet ir skraidyti aplink juos. Skrisdami aplink objektą tarsi aplink planetą, matome skirtingas jo puses. Toks veiksmas labai panašus į objekto sukimą, bet reikėtų įsivaizduoti, kad skrendame aplink jį, o ne jį sukame.

Scenos vaizduotėje. Įsivaizduokite karštą vasaros dieną. Virš galvos – baltų „avių“ pulkas mėlyname danguje. Stovite kaimo pakraštyje prie didelės liepos. Girdite dūzgiančias bites, įkvepiate medumi kvepiančio aromato, paliečiate grubią medžio žievę. Pamatote keliu atvažiuojantį vežimą. Išgirstate ratų bildesį, arklio šnopavimą. Vežimas sustoja prie jūsų. Užuožiate gyvulio prakaitą. Pasikalbate su vežiku. Patapšnojate drėgną arklio sprandą. Žmogus paduoda jums puodelį. Burnoje pajuntate šieną kvepiantį dar šiltą karvės pieną...

Veiksmas vaizduotėje. Įsivaizduokite, kad ir jūs kažką veikiate: plaukiate, tapote, grojate koku nors muzikos instrumentu, važiuojate sportiniu automobiliu, šuolijate žirgu, valdote tanką ar atliekate kitus veiksmus, kurie tobulina profesinius valdymo įgūdžius. Įsivaizduojamose kelionėse dėmesys labiau nukreiptas į tai, ką matome keliaudami, o šiame pratime susitelkiame į gyvūno ar transporto priemonės valdymą.

Procesai. Vaizduotėje stebime scenas, kuriose vyksta įvairūs procesai: dega žvakė, kuri palengva tirpdama naikina ant jos šonų esantį spalvotą piešinį; teka upė, nešanti ledo lytis, besitrinančias viena į kitą; iš ugnikalnio žiočių veržiasi pelenų stulpas ir trykšta lavos fontanai; nurausvintame danguje virš jūros tvenkiasi ir sparčiai artėja tamsūs debesys, kyla bangos, tvykstelė išsišakojančios žaibų gyslos.

Galime žiūrėti į Antrojo pasaulinio karo metais vykstantį britų ir vokiečių naikintuvų oro mūšį virš Londono, artilerijos ugnį, degančius lėktuvus, sprogimus. Galime stebėti automobilių lenktynes dykumoje, futbolo rungtynes, migruojančius paukščius, sniego griūtį kalnuose, antilopes medžiojančius liūtus.

Šiame pratime procesus stebime pasyviai, tarsi kino salėje, nesistengdami jų kaip nors paveikti. Pasirenkame temą, objektus, vietą ir „paleidžiame“ vaizduotę.

Susitikimai. Vaizduotėje galime susitikti su realiais ar įsivaizduojamais žmonėmis, istorinėmis asmenybėmis, literatūriniais herojais, mitologiniais personažais, gyvūnais, kitų pasaulių atstovais. Susitikimo metu galima su jais užmegzti pokalbį, pasiteirauti jų nuomonės jums rūpimais klausimais. Galima susikurti išminčių tarybą, į kurią kreipsimės ištikus bėdai ar sprendami kokią nors problemą.

Pasikalbėti mintyse galite ir su žmonėmis, su kuriais nesutariate arba konfliktuojate. Tokių pokalbių metu galima išsiaiškinti priešiško priežastis, galima tiems žmonėms išsakyti savo jausmus, ketinimus, išgyvenimus. Tokie pokalbiai, anot norvegų psichologo Nilso Grendstado (1999), padeda pasiruošti tikriems pokalbiams, leidžia geriau suprasti tikrovę ir patį save.

Metamorfozės. Metamorfozė – formos, pavidalo, išvaizdos pakeitimas. Pavertimų ar pasivertimų apstu senuosiuose mituose, legendose, pasakose. Juos mėgsta ir naujųjų laikų rašytojai. Pavyzdžiui, Franco Kafkos apsakyme „Metamorfozė“ žmogus virsta didžiuliu vabalu.

Ir jūs galite sukurti tokių metamorfozių. Mintyse įsivaizduokite kokį nors daiktą ar būtybę ir iš lėto keiskite jų formą, dydį, spalvą ir t. t. Pamėginkite vyrą paversti moterimi, jaunuolį – seniu, peliuką – liūtu, kubą – kamuoliu, lūšną – prabangiais rūmais. Pavertę objektą nauju pavidalu, paskui atverskite atgal.

Mintyse galite pagreitinti įvairius procesus. Įsivaizduokite, kaip iš sėklos išauga medis, pražysta, užmezga vaisius, tie nukrinta, supūva, o iš naujų sėklų išauga nauji medžiai. Arba iš kiaušinėlio išsiriti kirminas, jis graužia lapus, auga ir virsta lėliuke, dar vėliau – vabzdžiu, kuris išskrenda, susiranda savo gentainius, poruojasi ir ant lapų padeda naujų kiaušinėlių. Vasaros peizažas virsta žiemos. Iš kosminio dulkių ir dujų debesies formuojasi nauja žvaigždė. Ir taip toliau.

Šiame pratime procesus, reiškinius, veiksmus stebime jau ne pasyviai, o aktyviai, t. y. esamus procesus paspartiname arba sulėtiname, o gal visai sustabdome ar juose kažką pakeičiame. Pavyzdžiui, kirminas išauga iki medžio dydžio. Arba sukuriame tokius reiškinius, kurių nėra šiame pasaulyje.

Įsivaizduojamos kelionės. Vaizduotėje galime keliauti po džiungles, dykumas, kalnus, Antarktidą, vandenynų gelmes, Marsą, Jupiterio palydovus. Galime nusukti į tolimas išgalvotas kitų žvaigždžių planetas, atsidurti Mordore, Drakulos pilyje, Minotauru labirinte, ateivių kosminiame laive, dinozaurų epochoje, XIII amžiaus Vilniuje ar XXIII amžiaus skraidančiame megapolyje...

Po tuos pasaulius galime keliauti pėsčiomis, arkliais, plaukti valtimi ar povandeniniu laivu, važiuoti automobiliu ar visureigiu. Galime pilotuoti lėktuvą ar kosminį erdvėlaivį. Galime apžergti delfiną ar pasikinkyti drakoną.

Kaip stebėtojai galime sumažėti iki dulkės ar elektrono dydžio. Galime pavirsti muse, albatrosu arba šviesos spinduliu. Galime laisvai skraidyti iš vienos vietos į kitą, iš vieno laikmečio į kitą, iš vieno pasaulio į kitą... Galime kiaurai perskrosti bet kokią kliūtį: sieną, planetą, žvaigždę.

Įsivaizduojamose kelionėse stenkitės atrasti ar pastebėti kuo daugiau įdomybių. Pavyzdžiui, jei braunatės per džiungles, galite sutikti egzotinių gyvūnų, rasti nematytų augalų, aptikti apleistą šventyklą. Jei atsiduriate fantastinėje planetoje, galite susidurti su pačiais keisčiausiais padarais. Keliauti per tas pačias vietas galima ne vieną kartą. Tarkime, per vieną seansą jūs nukeliavote iki kažkokios vietos. Nuo jos kelionę tęsti galima kitą kartą. Nukeliavus iki kelionės tikslo, tuo pačiu maršrutu galima grįžti į kelionės pradžią, kad dar kartą aplankytumėte matytas vietas ir pasitikrintume, ar kas nepasikeitė, kol keliavome.

Laikantis principo „nuo paprasto prie sudėtingesnio“ iš pradžių patartina keliauti po žinomas arba lengvai įsivaizduojamas vietas.

Empatija. Empatija reiškia neprarandant savojo „aš“ ir savųjų pojūčių įeiti į pasirinkto objekto vidų, suprantant jo sandarą, veikimą, savijautą. Įsijausti – reiškia pajusti objekto esmę. Šis gebėjimas reikalingas menininkams, mokslininkams, kitiems kūrėjams. Empatija panaši į Zen būseną, kurią pasiekia menininkas, kai tampa kitu subjektu. Kinų ir japonų menininkai empatinę intuiciją kultivavo tūkstančius metų. Su Tungpo, gyvenęs XI amžiuje, pasakė: „Prieš piešiant bambuką, turite jį išauginti savo viduje, vėliau, su teptuku rankoje ir susitelkę į savo regėjimą, išvysite vaizdą. Jūs turite jį pagauti taip greitai, kaip tik galite, kol jis nepradingo lyg kiškis, pasirodžius medžiokliui.“ (Root-Berstein, R., Root-Berstein, M., 1999, p. 197).

Kai kurie rašytojai taip ryškiai įsivaizduoja savo kūrinio herojus, kad sugeba su jais net kalbėtis, ginčytis. Čarlzas Dikensas kartą pasakė: „Visą rytą sėdžiu savo kabinete laukdamas Oliverio Tvisto, bet jis vis neateina.“ Mokslininkai taip pat gali įsijausti į tai, ką tyrinėja: į vabzdį, augalą, ląstelę, chromosomą. Pavyzdžiui, Barbara McClintock praleido labai daug laiko su savo augalais, ruošdama juos genetiniams tyrinėjimams, tad ji tvirtina juos pažįstanti lyg individus. Ji negaili laiko „susidraugaudama“ su jais ir juos pažindama. Mokslininkė išsiugdė tokį stiprų „organizmo jausmą“, kad gali įsijausti į geną ar chromosomą.

Robertas Root-Bernsteinas ir Michele Root-Bernstein (1999) pateikia tris patarimus, kaip ugdytis empatinius gebėjimus.

1. Praktikuokite „vidinį dėmesį“. Tai reiškia stebėti savo giluminę reakciją į pasaulį ir prisiminti savo emocijas, kai ką nors matote, girdite, liečiate ar jaučiate realiose ar įsivaizduojamose situacijose.

2. Praktikuokite „išorinį dėmesį“ į žmones ir daiktus, kurie yra jūsų išorėje. K. Stanislavskis mokė savo studentus atsiminti kuo daugiau parodyto ir tuoj paslėpto daikto detalių. Jis pats mokėsi pamėgdžioti kitus žmones. Tai praverčia imituojant šimpanzių, laikrodžių ar kvarkų elgesį.

3. Įsivaizduokite, ką jaučia daiktas, prie kurio artinatės. Apsimeskite, kad jo pasaulis yra jūsų pasaulis, jo jutimo organai ar fizinės savybės yra jūsų. Kaip jaustumėtės, elgtumėtės, reaguotumėte, jei būtumėte jis? Raskite sąsają su pojūčiais ir emocijomis, kuriuos jaučiate patys. Pajuskite, ką „nori“ padaryti ląstelė, virusas ar anglies atomas.

Literatūra

Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. New York: Ballantine Books.

Grendstad, N. M. (1999). *Vaizduotė ir jausmai*. Vilnius: Margi raštai.

Root-Berstein, R., Root-Berstein, M. (1999). *Sparks of Genius: The Thirteen Thinking Tools of the World's Most Creative People*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Schirmacher, F. (2013). *Smegenų mankšta. Kaip naudotis galva*. Vilnius: Gimtasis žodis.

Vilutis, M. (2014). *Tortas*. Vilnius: Tyto alba.