



Check for updates

Педагогические науки

УДК 378.978

EDN DQMOGL

<https://www.doi.org/10.33910/1992-6464-2026-220-141-147>

Научная статья

Сольфеджио Update: игровые формы обучения в преподавании дисциплины*

Я. В. Глушаков ¹

¹ Российская академия музыки имени Гнесиных, 121069, Россия, г. Москва, ул. Поварская, д. 38, стр. 1

Для цитирования: Глушаков, Я. В. (2026) Сольфеджио Update: игровые формы обучения в преподавании дисциплины. *Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена*, № 220, с. 141–147. <https://www.doi.org/10.33910/1992-6464-2026-220-141-147> EDN DQMOGL

Получена 14 мая 2025; прошла рецензирование 18 ноября 2025; принята 19 июня 2026.

Финансирование: Исследование не имело финансовой поддержки.

Права: © Я. В. Глушаков (2026). Опубликовано Российским государственным педагогическим университетом им. А. И. Герцена. Открытый доступ на условиях [лицензии CC BY 4.0](#).

Аннотация

Введение. Статья посвящена проблеме внедрения игровых методов в преподавание таких музыкально-теоретических дисциплин, как сольфеджио и теория музыки. Актуальность темы обусловлена необходимостью повышения мотивации студентов и развития их профессиональных навыков с помощью современных педагогических технологий. Цель — определить эффективность использования игровых методов и разработать авторские формы работы, способствующие развитию слухового анализа, навыков чтения с листа и написания музыкальных диктантов.

Материалы и методы. Объект исследования — педагогические практики и концепция *Edutainment*, возникшая в XX в. В статье освещается история вопроса, излагается авторская концепция игровых занятий, апробация которых состоялась на научных конференциях и в рамках творческих школ Российской академии музыки имени Гнесиных (2023–2026). Автором предложены оригинальные игровые формы работы, направленные на развитие ключевых музыкальных навыков и повышение интереса студентов к изучению теоретических аспектов музыки.

Результаты показывают, что игровые формы обучения значительно повышают вовлеченность студентов в учебный процесс, стимулируют их интерес к предмету. Также отмечается улучшение качества усвоения теоретического материала и практических навыков, что подтверждается результатами контрольных заданий и обратной связью со студентами.

Заключение. Полученные данные свидетельствуют о высокой перспективности использования игровых технологий в системе музыкального образования. Разработанные методики могут быть рекомендованы для широкого внедрения в учебные программы музыкальных учебных заведений, что будет способствовать повышению эффективности обучения в условиях современного образовательного пространства.

Ключевые слова: сольфеджио, теория музыки, игровые формы обучения, эдьютейнмент, слуховой анализ, чтение с листа, музыкальный диктант, РАМ имени Гнесиных

* Апробация материалов статьи состоялась на Международной научно-практической конференции «Научные и педагогические школы российских консерваторий. Навстречу 150-летию Е. Ф. Гнесиной» (2 марта 2023 г., РАМ имени Гнесиных) и XXII Международной научно-практической конференции «Современное музыкальное образование — 2023: творчество, наука, технологии» (14 ноября 2023 г., РГПУ им. А. И. Герцена; СПбГК им. Н. А. Римского-Корсакова), а также в рамках творческих школ РАМ имени Гнесиных в Архангельске, Донецке, Луганске, Мариуполе, Смоленске, Сургуте, Сыктывкаре, Тюмени, Улан-Удэ и МДЦ «Артек» (Ялта, Крым) в 2023–2026 гг.

Solfeggio update: Game-based learning methods in theoretical music disciplines*

Ya. V. Gloushakov ¹

¹ Gnesin Russian Academy of Music, 38/1 Povarskaya Str., Moscow 121069, Russia

For citation: Gloushakov, Ya. V. (2026) Solfeggio update: Game-based learning methods in theoretical music disciplines. *Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*, no. 220, pp. 141–147. <https://www.doi.org/10.33910/1992-6464-2026-220-141-147> EDN DQMOGL

Received 14 May 2025; reviewed 18 November 2025; accepted 19 June 2026.

Funding: The study did not receive any external funding.

Copyright: © Ya. V. Gloushakov (2026). Published by Herzen State Pedagogical University of Russia. Open access under CC BY License 4.0.

Abstract

Introduction. This article examines the integration of game-based methods into teaching theoretical music disciplines, specifically solfeggio and music theory. This approach aims to enhance student motivation and develop skills through original game formats.

Materials and Methods. Focusing on pedagogical practices and the concept of edutainment, which emerged in the 20th century, this study employs historical source analysis and pedagogical experimentation. It also draws on the presentation and testing of the developed games at various academic events, as well as at creative schools organized by the Gnesin Russian Academy of Music between 2023 and 2026.

Results. The proposed game formats contribute to developing auditory analysis, sight-reading, and musical dictation skills. The findings demonstrate that game-based methods increase student engagement and improve both theoretical and practical learning outcomes.

Conclusions. The findings indicate promising prospects for applying game learning methods in music education to enhance pedagogical effectiveness. The developed methods can be recommended for broad implementation in music institutions.

Keywords: solfeggio, music theory, game-based learning, edutainment, ear training, sight-reading, musical dictation, Gnesin Russian Academy of Music

* The findings of the study and the developed games were presented at various academic events — such as the International Scientific and Practical Conference ‘Scientific and Pedagogical Schools of Russian Conservatories. Towards the 150th Anniversary of Elena Fabianovna Gnesina’ (2 March 2023, Gnesin Russian Academy of Music) and the 22nd International Scientific and Practical Conference ‘Contemporary Music Education — 2023: Creativity, Science, Technologies’ (14 November 2023, Herzen University, Rimsky-Korsakov Saint Petersburg State Conservatory) — and at creative schools organized by the Gnesin Russian Academy of Music in Arkhangelsk, Donetsk, Luhansk, Mariupol, Smolensk, Surgut, Syktyvkar, Tyumen, Ulan-Ude, and at the Artek Youth Center (Crimea, Russia) from 2023 to 2026.

Введение

Слово «сольфеджио» у детей и подростков нередко вызывает негативные ассоциации, что порой может привести к отказу от занятий музыкой. Впоследствии возникает сожаление о принятом решении, осознается важность данного предмета для музыкального развития. В отличие, например, от изучения иностранного языка, где обучение обычно сопровождается активным личностным взаимодействием, сольфеджио зачастую воспринимается как предмет в большей степени формальный. Можно ли сделать путь к его овладению интереснее и увлекательнее? Каковы перспективы внедрения игровых элементов в процесс обучения? Были

ли подобные подходы разработаны и внедрены ранее?

Современное российское музыкознание характеризуется разнообразием исследовательских направлений. Однако начиная с 1991 г. было защищено всего 14 диссертаций с титульным упоминанием предмета сольфеджио**, причем последняя была защищена в 2011 г. Их темы можно сгруппировать по следующим направлениям: а) теоретические аспекты сольфеджио, б) психологические и педагогические аспекты, в) индивидуальные методические подходы к обучению.

** Данные из электронного каталога Российской государственной библиотеки (Российская государственная библиотека... 2025).

Разрабатывая вопрос о внедрении игрового компонента, мы не претендуем на принципиальную новизну самой идеи: игровые формы в обучении различным дисциплинам достаточно широко распространены. В XX в. путем скрещивания слов — *education* (англ. *образование*) и *entertainment* (англ. *развлечение*) сложился интригующий термин *эдьютейнмент* (англ. *edutainment*) — «образовательное развлечение».

Корни игровой деятельности как педагогического явления уходят в Древние Афины (VI–IV в. до н. э.), где дети участвовали в спортивных, танцевальных, музыкальных состязаниях и словесных дебатах, способствовавших развитию личности. Тогда же появились военные игры, включающие маневры и учебные сражения (Дубровская, Рожнева 2018, 149). В эпоху Ренессанса и Реформации французский писатель Франсуа Рабле (1494?–1553) и итальянский философ Томмазо Кампанелла (1568–1639) продвигали концепцию игрового образования (Джуринский 1999). Ян Амос Коменский (1592–1670) считал школу универсальной игрой или соревнованием, а Джон Локк (1632–1704) предлагал использовать игровые формы обучения. Жан-Жак Руссо (1712–1778) включал общественно полезный труд, игры и празднества в педагогическую программу (Коменский и др. 1989). Автор понятия «детский сад» — немецкий педагог Фридрих Фрёбель (1782–1852) — классифицировал игровую деятельность и доказал, что игра упрощает обучение (Friedrich Froebel... 2025).

В Советском Союзе были разработаны «деловые игры» — метод имитации принятия решений в производственных ситуациях группой людей или индивидуально в диалоговом режиме с ПК при конфликтных ситуациях или информационной неопределенности (Бельчиков, Бирштейн 1989). Первая такая игра прошла в 1932 г. в Ленинградском инженерно-экономическом институте (ныне — СПбГЭУ). В 1938 г. деловые игры запретили, а возрождение их произошло в 1960-х после появления первых игр в США (Бельчиков, Бирштейн 1989)*.

В 1980-е гг. в постиндустриальном мире возник спрос на бизнес-образование с включением

нетрадиционных методик из искусства, спорта и даже психотерапии, что дало мощный дидактический рывок в области повышения квалификации и переподготовки кадров. Инновационные, новаторские программы обучения отвечали сложившемуся запросу и приносили благоприятные результаты. Из коммерческих соображений сущность новых методик часто находилась в секрете (Букатов 2017, 22–23). Игровые формы обучения эволюционировали и доказали эффективность в решении педагогических задач.

Среди зарубежных исследователей не существует единого мнения о природе и механике «*Edutainment*». Исследователь из Италии Микела Эддис (итал. *Michela Addis*) считает, что это особая форма деятельности, которая сочетает в себе обучение и удовлетворение любопытства (Addis 2002). Американский исследователь Шэрон Де Вари (англ. *Sharon De Vary*) называет это «эффективным балансом между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями» (De Vary 2008), а исследователь из Австралии Роб Донован (англ. *Rob Donovan*) — «соединением социального заказа с развлекательным механизмом» (Donovan, Henley 2010). Исходя из этого, можно заключить, что применение принципов «*Edutainment*» в образовательном процессе позволяет превратить традиционные задания в увлекательные и мотивирующие соревнования, что актуально для современного образовательного процесса.

Сольфеджио отвечает за развитие таких областей профессионализма, как внутренний слух, музыкальная память, искусство интонирования, чтение с листа и т. д. Для реализации той или иной задачи педагог использует упражнение или даже комплекс упражнений. Внедрение игровых технологий призвано повысить уровень вовлеченности в процесс того же слухового анализа каждого студента. Ведь научно доказано: заинтересованность игрой может мотивировать учащихся оставаться собранными и внимательными в течение длительного времени (Plass et al. 2015).

В отечественной системе музыкального образования сформировалась уникальная трехуровневая структура: школа — училище (колледж) — вуз, между которыми существует четкая преемственность и взаимосвязь. Начиная с 70-х гг. прошлого века у детей на начальном этапе приобщения к игре на музыкальном инструменте стали активно использоваться игровые методы. Многие из них связаны с системой музыкального воспитания К. Орфа, в центре внимания

* Отметим, что на практике проведение деловых игр сталкивается с рядом сложностей: высокая квалификация ведущего, необходимость тщательной подготовки, ограниченное время, а также риск формализации и потери учебной ценности при чрезмерном увлечении игрой. Кроме того, не все обучающиеся воспринимают игровые методы одинаково — для некоторых они кажутся несерьезными или недостаточно структурированными, что снижает их эффективность. Поэтому внедрение игровых технологий требует внимательной адаптации под цели и аудиторию.

которой находились развитие ритма и интонации, т. е. сферы сольфеджио. Метод Орфа доказал свою эффективность, что нашло отражение в учебных пособиях для начинающих А. Д. Артоболевской, Л. А. Баренбойма, Ф. Д. Брянской, О. А. Геталовой и др.*

Однако важно подчеркнуть, что интерес к игровым методам проявляется не только у школьников, но также у студентов. Для оценки эффективности игровых подходов при изучении сольфеджио на вузовском уровне был проведен эксперимент со студентами исполнительских факультетов Российской академии музыки имени Гнесиных.

Итак, во что же можно «поиграть» со студентами?*

1. «Студенты против педагога»

Названный метод можно охарактеризовать как своеобразный «испорченный телефон»: студенты поют по цепочке восходящие и нисходящие интервалы и аккорды в мелодическом виде. При этом последняя нота каждого интервала или аккорда становится первой для следующего.

Игра прекрасно подходит для мелкогрупповых и групповых занятий (до 12 человек).

Практика показывает, что игровой компонент в данном упражнении активизирует вовлеченность студентов в общий процесс построения интервалов и аккордов: каждый из участников внимательнее следит за выполнением задания однокурсниками, сопереживает им. Каждому предоставлена также возможность подсказать другим «игрокам», насколько верен и точен их ответ.

Завершается игра следующим образом: если последняя нота в упражнении интонационно верна, то победили — студенты, если нет — педагог. (Однако истинная победа педагога заключается в том, что его ученики достигают успеха.)

2. «Чтение с листа на выживание»

Под эффектным названием скрывается привычное чтение с листа, но с одним условием: петь необходимо до первой ошибки. Задание выполняется студентами по очереди. Побежда-

ет тот, кто безупречно прочитает наибольшее количество тактов (или страниц).

Игровой элемент способствует тому, что студенты не пассивно ожидают своей очереди, а внимательно следят за выполнением заданий своими однокурсниками, что стимулирует их слуховую активность и поддерживает общий интерес к процессу. При этом одной из ключевых задач педагога является тщательный подбор учебного материала с учетом уровня подготовки группы. Завышение уровня может привести к чрезмерным паузам и затягиванию процесса, занижение — к утрате мотивации.

* * *

Написание диктанта, транспонирование, выучивание музыкального фрагмента внутренним слухом — обычные формы работы на занятиях по сольфеджио. А что если объединить эти упражнения, например, в троеборье?

3. «Троеборье по сольфеджио»

«La course des débrouillards» (в переводе с французского — «гонка находчивых») — именно так изначально назывался триатлон, который возник во Франции в 1920-е гг. (Манн 2019). В традиционном понимании триатлон представляет собой непрерывное последовательное выполнение трех различных видов спорта: плавания, велогонки и бега.

Для наших образовательных целей формат такой триады может быть адаптирован следующим образом: студенты последовательно выполняют три задания. Процесс начинается с написания диктанта. Те участники, которые успешно справились с этой задачей, переходят к следующему этапу — транспонированию музыкального материала на заданный интервал. После этого они приступают к выучиванию диктанта наизусть внутренним слухом. Победителем становится тот, кто первым исполнит диктант наизусть в новой тональности (интонационно верно, без ритмических ошибок).

Такая «игра» позволяет педагогу эффективно организовать учебный процесс, вовлекая студентов, которые быстрее справляются с музыкальными диктантами, и одновременно уделяя больше внимания тем, кто нуждается в дополнительной поддержке. Кроме того, можно комбинировать различные формы работы и изменять название игры в зависимости от количества заданий, например в «двоеборье» или «пятиборье». Практика показывает, что наличие соревновательного элемента значительно повышает мотивацию студентов и их вовлеченность в учебный процесс.

* Автор настоящего исследования не ставит перед собой цели изучения игровых форм обучения у детей. Эта тема заслуживает отдельного внимания, поскольку в обучении детей и взрослых применяются разные подходы.

** Стоит отметить, что соревновательный элемент присутствовал у студентов постоянно: конкурсная система существует при поступлении в музыкальную школу, училище (колледж) и вуз.

4. «Музыкальная мафия»

Для занятий по сольфеджио мы адаптировали популярную среди молодежи игру в «Мафию». Чаще всего студенты знают правила игры-донора, нужно лишь рассказать о специфике и нюансах ее музыкальной версии.

Игра была апробирована в Российской академии музыки имени Гнесиных (профили: «Эстрадно-джазовое пение», «Академическое пение») и получила у студентов нашего класса признание. О нашей «музыкальной мафии» нам удалось снять короткометражный фильм «Что наша жизнь? Игра!» (рис. 1–3). Его премьера, а также первичное оглашение концепции игры состоялись на II Всероссийском конкурсе научно-творческих проектов студентов и аспирантов

«Консерваторская наука» 25 декабря 2022 г. В 2025 г. игра и фильм были переведены на китайский язык.

Вот краткие правила этой игры:

В игре есть ведущий (педагог). Каждый из игроков получает от него карту, на которой написана роль. Например, это «мафиози музыки» — человек, который знает правильную интервальную и/или аккордовую последовательность (она написана на карте). Его задача — всячески дезориентировать остальных игроков, стараясь не выдать себя.

Есть «доктор искусствоведения». Его задача — спасать игроков от мафии. Еще есть «деканат», он следит за порядком. «Деканат» может узнать у ведущего: «Кто мафия?», а может сразу «отчислить» кого-то из игры.



Рис. 1. Обсуждение услышанного. Кадр из фильма «Что наша жизнь? Игра!». (Источник: <https://bit.ly/4mScAjA>)

Fig. 1. Discussion of what was heard. A frame from the film *What Is Our Life? A Game!* (URL: <https://bit.ly/4mScAjA>)



Рис. 2. «Ночь. Мафия открывает глаза». Кадр из фильма «Что наша жизнь? Игра!». (Источник: <https://bit.ly/4mScAjA>)

Fig. 2. Night: The Mafia opens its eyes. A frame from the film *What Is Our Life? A Game!* (URL: <https://bit.ly/4mScAjA>)



Рис. 3. Оживленная дискуссия. Кадр из фильма «Что наша жизнь? Игра!».
(Источник: <https://bit.ly/4mScAjA>)

Fig. 3. Lively discussion. A frame from the film *What Is Our Life? A Game!*
(URL: <https://bit.ly/4mScAjA>)

И, конечно же, есть «мирные музыканты», задача которых — разоблачить «мафиози» и победить в игре. Победа «мирных жителей» (все персонажи, кроме «мафии») может наступить также, если названа правильная последовательность.

Оптимальное количество игроков: 7–9 человек.

На самом деле, игра «Музыкальная мафия» — это завуалированный слуховой анализ. И, кстати говоря, она обладает признаками «деловых игр», о которых было написано выше.

Заключение

Жизнь показывает, что студенты Российской академии музыки имени Гнесиных активно увлечены игровой деятельностью. В стенах вуза успешно развиваются такие интеллектуальные проекты, как «Игра в бисер» (учредитель — Татьяна Яковлева) и «Дискуссионный клуб: дебаты», организуемые Студенческим научно-творческим обществом Академии. Эти инициативы прекрасно сочетаются с педагогическими принципами, заложенными 130 лет назад основателем Гнесинского дома — Еленой Фабиановой Гнесиной (Belyak 2024).

Конечно, никакие игры не могут заменить студентам фундаментальных знаний, которые им необходимо приобретать в рамках академи-

ческих занятий. Однако элементы игрового подхода делают сам процесс изучения такого основополагающего предмета, как сольфеджио, более живым и увлекательным, что положительно сказывается на результатах обучения.

В книге «Хор и управление им» почти 100 лет назад П. Г. Чесноков дал ценный совет молодым дирижерам: «Не обесценивай сочинения чрезмерным исполнением» (Чесноков 1961, 219). На наш взгляд, это напутствие актуально не только для дирижеров и не только в отношении хоровых произведений. Не стоит обесценивать роль игр на занятиях — важно аккуратно интегрировать их в учебный процесс. Педагог может выступать в роли психолога, филигранно балансируя между образованием и развлечением, бережно сохраняя традиции преподавания и одновременно поддерживая высокий уровень мотивации студентов.

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

Conflict of Interest

The author declares that there is no conflict of interest, either existing or potential.

Список литературы

- Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. (1989) *Деловые игры*. Рига: Авотс, 304 с.
- Букатов, В. М. (2017) Эдьютеймент: дидактические уроки игровых инноваций в образовании взрослых. *Актуальные проблемы психологического знания: Теоретические и практические проблемы психологии*, № 2 (43), с. 20–26.

- Джуринский, А. Н. (2000) *История педагогики*. М.: ВЛАДОС, 432 с.
- Дубровская, Е. С., Рожнева, Е. М. (2018) Специфика игрового метода обучения взрослых в историческом дискурсе становления игровой деятельности как педагогического явления. *Интерэкспо Гео-Сибирь*, № 6, с. 148–151.
- Коменский, Я. А., Локк, Д. Руссо, Ж. -Ж., Песталоцци, И. Г. (1989) *Педагогическое наследие*. М.: Педагогика, 412 с.
- Манн, Т. (2019) 5 причин заняться триатлоном этой весной. *РБК*. [Электронный ресурс]. URL: <https://style.rbc.ru/health/5cb0497a9a794749899595c6> (дата обращения 25.06.2025).
- Российская государственная библиотека. (2025) [Электронный ресурс]. URL: <https://search.rsl.ru/ru/search#yf=1991&col=disser&q=сольфеджо> (дата обращения 07.06.2025).
- Чесноков, П. Г. (1961) *Хор и управление им*. М.: Государственное музыкальное изд-во, 221 с.
- Addis, M. (2002) New technologies and cultural consumption. Edutainment is born! *SDA BOCCONI, Research Division Working Paper*, no. 02–76, pp. 1–14. <https://doi.org/10.2139/ssrn.319503>
- Belyak, D. V. (2024) Pedagogical practice at the gnesin Russian academy of music: Temporal parallels. *Russian Musicology*, no. 4, pp. 119–128. <https://doi.org/10.56620/RM.2024.4.119-128>
- De Vary, Sh. (2008) Educational gaming. Interactive edutainment. Distance learning. *For Educators, Trainers and Leaders*, vol. 5, iss. 3, no. 3, pp. 35–44.
- Donovan, R., Henley, N. (2010) *Principles and practice of social marketing, an international perspective*. Cambridge: Cambridge University Press, 504 p.
- Friedrich Froebel. German educator. (2025) *Encyclopaedia Britannica*. [Online]. Available at: <https://www.britannica.com/biography/Friedrich-Froebel> (accessed 25.06.2025).
- Plass, J. L., Homer, B. D., Kinzer, C. K. (2015) Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, vol. 50, no. 4, pp. 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

References

- Addis, M. (2002) New technologies and cultural consumption. Edutainment is born! *SDA BOCCONI, Research Division Working Paper*, no. 02–76. Pp. 1–14. <https://doi.org/10.2139/ssrn.319503> (In English)
- Bel'chikov, Ya. M., Birshtejn, M. M. (1989) *Business games*. Riga: Avots Publ., 304 p. (In Russian)
- Belyak, D. V. (2024) Pedagogical practice at the gnesin Russian academy of music: Temporal parallels. *Russian Musicology*, no. 4, pp. 119–128. <https://doi.org/10.56620/RM.2024.4.119-128> (In English)
- Bukatov, V. M. (2017) Edutainment: Didactic lessons of game-based innovations in adult education. *Actual Problems of Psychological Knowledge*, no. 2 (43), pp. 20–26. (In Russian)
- Chesnokov, P. G. (1952) *Choir and its conducting*. Moscow: State Musical Publ., 221 p. (In Russian)
- De Vary, Sh. (2008) Educational gaming. Interactive edutainment. Distance learning. *For Educators, Trainers and Leaders*, vol. 5, iss. 3, no. 3, pp. 35–44. (In English)
- Donovan, R., Henley, N. (2010) *Principles and practice of social marketing, an international perspective*. Cambridge: Cambridge University Press, 504 p.
- Dubrovskaya, E. S., Rozhneva, E. M. (2018) The specificity of the game method of training adults in the historical discourse of the formation of game activity as a pedagogical event. *Interexpo GEO-Siberia*, no. 6, pp. 148–151. (In Russian)
- Dzhurinskij, A. N. (2000) *History of Pedagogy*. Moscow: VLADOS Publ., 432 p. (In Russian)
- Friedrich Froebel. German educator. (2025) *Encyclopaedia Britannica*. [Online]. Available at: <https://www.britannica.com/biography/Friedrich-Froebel> (accessed 25.06.2025). (In English)
- Komensky, J. A., Locke, D. Rousseau, J. -J., Pestalozzi, I. G. (1989) *Pedagogical heritage*. Moscow: Pedagogika Publ., 412 p. (In Russian)
- Mann, T. (2019) 5 reasons to take up triathlon this spring. *РБК*. [Online]. Available at: <https://style.rbc.ru/health/5cb0497a9a794749899595c6> (accessed 25.06.2025). (In Russian)
- Plass, J. L., Homer, B. D., Kinzer, C. K. (2015) Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, vol. 50, no. 4, pp. 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533> (In English)
- Russian State Library. (2025) [Online]. Available at: <https://search.rsl.ru/ru/search#yf=1991&col=disser&q=сольфеджо> (accessed 07.06.2025). (In Russian)

Сведения об авторе

Глушаков Ярослав Владимирович, кандидат искусствоведения, старший преподаватель кафедры теории музыки Российской академии музыки имени Гнесиных.
ORCID: 0000-0002-0267-0599, e-mail: gloushakov@gnesisin-academy.ru

Author

Yaroslav V. Gloushakov, PhD in Arts, Senior Lecturer of the Music Theory Department, Gnesin Russian Academy of Music.
ORCID: 0000-0002-0267-0599, e-mail: gloushakov@gnesisin-academy.ru