

образовательных целях, подтвердило ценность их применения в педагогической практике. Важность внедрения этих технологий в процесс подготовки педагога-музыканта на современном этапе развития высшего образования не вызывает сомнения у педагогического сообщества.

#### Литература

1. Образование и XXI век: Информационные и коммуникационные технологии. – М.: Наука, 1999. – 191с.
2. Елькина, Е. Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции тенденции развития / Е. Е. Елькина // International Journal of Open Information Technologies. – 2018. –
3. Красильников И.М. Электронное музыкальное творчество в системе художественного образования. – Дубна: Феникс+, 2007. – 496с.
4. Новые технологии в музыкальном образовании (компьютер, синтезатор интернет). Материалы Всероссийской научно-практической конференции / Сост. Е.Орлова – М.: Библиотека журнала «Искусство и образование». – Вып.1. – 2008. – Т. 6, вып. 12. — С. 65.
5. Хуторской А.В. Дистанционное образование школьников и современные интернет-технологии, 2005 [Электронный ресурс] — Режим доступа. — URL: <http://www.khutorskoy.ru/be/2005/1116/index.htm>
6. ICT Competency Framework for Teachers, Version 3. UNESCO, 2018. ISBN 978-92-3-100285- 4
7. Kozma R.B. The Influence of Media on Learning: The Debate Continues. School Library Media Research. 22. P. 233–239.
8. The structure of ICT competence of teachers. UNESCO recommendations. [Electronic resource]. Available at: <https://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214694.pdf> (in Russian).

**Мацевская С.В.**,  
кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры музыкально-педагогического образования  
**Чжао Сюэ**, магистрант  
ОУ «Белорусский государственный педагогический  
Университет имени Максима Танка»,  
Беларусь, г. Минск

#### **ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ВИДЕОИГР В ПРОЦЕССЕ ВОКАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ**

**Matsievskaya S.V.**,  
candidate of pedagogical sciences,  
Associate Professor of the Department of Music and Pedagogical Education  
**Zhao Xue**, master's student

## **PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE APPLICATION OF VIDEO GAMES IN THE PROCESS OF VOCAL TRAINING OF STUDENTS**

Современная парадигма развития общества, науки, технических средств и технологий, стремительная информатизация всех сфер жизни человека неизбежно оказывает существенное влияние на формирование структуры личности детей, рожденных после 2007 года. Педагогическая наука активно ищет средства и методы оптимизации процесса обучения нового поколения учащихся и возможности модернизации образования без потери его качества. Одним из путей решения данной задачи является внедрение и активное использование различных видов компьютерных технологий в образовательном процессе. Результатом нашей комплексной проработки актуальных научных источников стал тот факт, что аспект применения средств видеоигр в вокальном обучении учащихся является актуальной, перспективной и недостаточно разработанной проблемой в современной музыкальной педагогике.

Как показывает педагогическая практика, современные дети по-другому воспринимают и обрабатывают информацию. В логике нашего исследования актуальна теория поколений Уильяма Штрауса и Нила Хау, согласно которой каждые 20 лет рождается поколение с отличающимися от предшественников убеждениями и мировоззрением. Данные исследователи утверждают, что с 2005 года и по сегодняшний день – это время поколения Z (рожденных со смартфоном в руках). Психолог Джин Твенге предложил другое название этому понятию - «центениалы». В свою очередь австралийский ученый Марк Мак Криндл утверждает, что следующими за поколением Z является поколение «Альфа», которому с раннего младенчества погремушки, соски и детские книжки заменяют экраном смартфона. Именно таким детям, по мнению исследователей, в будущем станут необходимы интерактивные индивидуальные обучающие программы, так как на современном этапе развития цивилизации произошел переход от линейной модели мышления к сетевой, построенной на визуальных образах.

По мнению ученых пристрастие нового поколения к компьютерным играм, интернету, социальным сетям является одной из причин формирования нового «клипового типа мышления», понимаемого как «...процесс характеризующийся фрагментарностью информационного потока, отражения множества разнообразных свойств объектов без учета связей между ними, алогичностью, полной разнородностью поступающей информации, отсутствием целостной картины восприятия окружающего мира, высокой скоростью переключения между фрагментами информации»

[3]. В актуальных научных исследованиях дается характеристика как отрицательных, так и положительных проявлений клипового мышления. К отрицательным можно отнести: конкретность в ущерб абстрактности; упрощенное восприятие информации; неустойчивость мышления; языковой минимализм; бедность эмоций; снижение способности к запоминанию. К положительным: мобильность в поиске и обработке информации; способность переключаться и выполнять разноплановые действия одновременно; умение варьировать текстовые и аудиовизуальные источники информации; из непрерывающегося информационного потока выбирать то, что действительно интересно [4, 6].

Общеизвестен тот факт, что современные дети до 90 % информации получают через зрительный канал восприятия, поэтому визуализация учебной информации способствует решению таких педагогических задач, как повышение эффективности обучения, развитие и формирование образного представления об учебных действиях [5]. Изучению процессов визуализации в обучении посвящены исследования Е. А. Макаровой, Е. В. Поляковой, Н. А. Резник, Дэн Роэма и др. Проблема визуализации в области музыкального искусства и образования разрабатывается в работах М.А. Бурцевой, В.С. Виноградовой, Н.Г. Колесниковой, Г.И. Островской и др. Современные педагоги и исследователи в области вокальной педагогики утверждают, что для оптимизации процесса вокального обучения учащихся необходимо сформировать у ученика визуализированное представление о певческом звуке, развить такие виды мышления, как наглядно-действенное, наглядно-образное, визуальное. Изучению визуального мышления (visual intelligence) посвящены работы В. И. Жуковского, Д. В. Пивоварова, М. В. Тарасовой и др. Изучение научных источников отечественных и зарубежных ученых, позволило сделать обоснованный вывод, что к инновационным методам и средствам вокального обучения учащихся можно отнести применение видеоигр.

Такие исследователи, как П.И. Пидкасистый, В.М. Букатов, О.С. Газман, Д.Н. Кавтарадзе, Ж.С. Хайдаров, С.А. Шмаков и др. утверждают, что игровое обучение способствует повышению мотивации и заинтересованности ученика к познанию, развитию его активности, самостоятельности, оптимизируют педагогический процесс. Феномен видеоигр возник в конце XX века и изначально был ориентирован на развлекательные функции. Между тем они достаточно быстро изменили свой увеселительный и на современном этапе развития педагогики прослеживается тенденция к более глубокому изучению эффективности их применения в образовании.

Во многих странах мира были созданы научные и образовательные центры, занимающиеся изучением видеоигр: Center for Computer Games Research (Дания), New York University Game Center (Нью Йорк, США), MIT Game Lab (Массачусетс, США), Center for Game Science (Вашингтон, США), Moscow Game Center (Россия) [2]. Программы профессиональной

переподготовки в российских вузах стали включать в себя такие дисциплины как: «Преподавание музыкальных дисциплин с использованием музыкально-компьютерных технологий в образовательных учреждениях»; «Информационные технологии в музыке и музыкальном образовании»; «Планшетные и мобильные технологии в музыкальном образовании», «Интерактивные сетевые технологии обучения музыке» и др. В работах современных ученых активно исследуется проблема возможных рисков и перспектив эволюции развивающихся возможностей, заключенные в видеоиграх (Е. Быков, Ю.М. Евстигнеева, О.В. Егоров, С.А. Шапкин и др.).

По мнению У. П. Беляевой, благодаря видеоигре ребенок становится активным соучастником создания четырех измерений эстетической экспрессии (визуального, нарративного, звукового, процедурного) [1].

Западные исследователи, изучая видеоигры в контексте обучения, как правило применяют термин «Serious game». Они рассматривают видеоигру как интеллектуальное состязание человека и компьютерной программы, в процессе которого человек получает полезные знания в развлекательной форме. Эрнст Адамс, разработчик и консультант в области компьютерных игр, выделяет 3 вида пространственно-психологического погружения человека во время игры (тактическое, стратегическое, повествовательное) [1]. Известный психолог Михай Чиксентмихай, предложил теорию потока, согласно которой потоковое состояние характеризуется деятельным сосредоточением и полной включенностью человека в то, чем он занимается. В своих работах ученый выделил несколько аспектов, способствующих введению человека в потоковое состояние: концентрация внимания на определенной активности; формулировка ясной цели; соответствие способностей человека и сложности задания; быстрая обратная связь; результативность деятельности воспринимается как вознаграждение [7].

По мнению ученых, богатый инструментарий видеоигр и их обучающий потенциал несомненно должен быть использован в учебном процессе. Участники игры могут в увлекательной форме взаимодействовать с образовательными программами, однако при этом требуется более детальное изучение специфики подходов к разработке обучающих видеоигр, которые бы в равном соотношении развлекали и мотивировали к дальнейшему обучению на всех уровнях

Игровой подход в музыкальном обучении представляет собой многокомпонентную систему организации музыкально-образовательного процесса, которая облегчает для детей процесс изучения музыки и делает его увлекательным. Целью использования игр в процессе обучения детей является развитие памяти, музыкального слуха, вокальных навыков, чувства ритма, расширение кругозора ребенка. Благодаря применению игр у детей активнее развиваются вокальные, музыкально-сенсорные, общие музыкальные способности, возникает интерес к музыке. Применение видеоигр на уроке вокала значительно активизирует умственную деятельность ребенка, развивает его самостоятельную музыкальную

деятельность, которая приобретает творческий характер. Сегодня существует два основных направления в области видеоигр для использования в образовательном процессе. Это классические видеоигры, подразумевающие прохождение игры с помощью пения («One hand clapping», «Let's Sing», «Sing Star», «We Sing», «Just Sing») и вокальные видеоуроки с мультипликацией. Вариативность их применения, степень фрагментарности вовлечения учащегося в видеоигру на уроке, методическая целесообразность использования средств видеоигры в работе с конкретным ребенком и т.д. должны быть регламентированы учителем и соотнесены с целями и задачами урока.

Все вышесказанное позволило сделать нам вывод, что эффективность применения видеоигр в процессе вокального обучения учащихся основана на реализации определенной совокупности психолого-педагогических условий:

– *Соответствие содержания видеоигр возрасту и индивидуально-психологическому развитию учащихся.* Процесс вокализации неразрывно связан с работой мышц всего тела, эмоциональным состоянием певца, активной работой мозга. Данные процессы неотделимы от личности ребенка, они воздействуют на мышление, внимание, память, активность познания и включены во все его психические и физические состояния. Завышенная или заниженная сложность видеоигр неизменно имеют влияние на психологическое состояние учащегося, формирование мотивов учения, эффективность и темп его развития.

– *Целесообразность применения видеоигр.* Процесс обучения школьников пению включает в себя ряд целей и задач, для решения которых учитель выбирает те педагогические методы и средства, которые наиболее эффективны для работы с конкретным ребенком. Индивидуальный подход в вокально-педагогическом процессе позволяет регламентировать степень необходимости и целесообразности применения видеоигр согласно психофизиологическим особенностям ребенка. Их применение может способствовать расширению путей получения информации в области вокальной музыки, обогащению жизненного опыта учащегося, развитию его образного мышления.

– *Методически грамотная организация вокально-педагогического процесса.* Использование возможностей видеоигр, обладает большим потенциалом для повышения продуктивности обучения пению только при условии методически грамотного выбора соответствующих методов и средств их применения. Но этот выбор детерминирован рядом требований: целями и задачами обучения; содержанием учебного предмета; уровнем педагогической культуры учителя; познавательными возможностями учащихся и т.д. Сегодняшняя педагогическая практика доказывает необходимость внедрения видеоресурса в образовательный процесс и разработку методических рекомендаций, на основании которых преподаватели смогут эффективно применять видеоигры на вокальных занятиях.

– *Корреляция использования видеоигр с классическими методами вокального обучения.* Интеграция видеоигр в учебный процесс способствует оптимизации, визуализации, систематизации процесса вокального обучения, формированию ценностных ориентаций учащихся в области музыки. Однако, несмотря на актуальность их применения, они не смогут заменить работу учителя, как и учитель в современных условиях не сможет полноценно и эффективно осуществлять свою деятельность без использования современных технологий. Сбалансированное сочетание классических и современных методов преподавания призвано сделать учебный процесс эффективным, преодолеть трудности, имеющиеся при традиционном преподавании.

– *Информационно-технологическая грамотность учителей,* позволяющая реализовать возможности видеоигр в вокальном обучении. Наличие у педагогического состава достаточной методической и технической подготовки, позволит реализовать весь спектр возможностей видеоигр в образовательном процессе. Высокий уровень компьютерной грамотности учителя позволит в полной мере использовать вариативность возможностей и средств видеоигр в вокальном учебно-воспитательном процессе. Продуктивная работа преподавателя в этом направлении предполагает наличие знаний и умений применять видеоигры, понимать их значимость, прогнозировать результаты их внедрения в свою профессиональную деятельность.

– *Материально-техническое оснащённость и доступность.* Для эффективного применения видеоигр в процессе вокального обучения, необходимо наличие перечня соответствующего оборудования, разного вида технических средств и учебных аудиторий, способных обеспечить образовательный процесс в учреждении образования.

– *Направленность обучения на социально-культурные потребности и интересы учащихся.* Эффективность обучения современных детей, пользующихся компьютерными технологиями и средствами коммуникации с младенческих лет, может быть обеспечена только с учетом их ментальности и социально-культурной установки. Создание активной мотивации учащихся имеет большое влияние на продуктивность и темп вокального обучения, развитие эмоциональной сферы личности ребенка, стимулирует и оказывает воздействие на процессы внимания, мышления, интенсивности запоминания и т.д.

– Развитие и накопление музыкально-слуховых и музыкально-образных представлений учащихся. Значение видеоигры невозможно исчерпать и оценить только развлекательными возможностями и характеристиками. Их феномен заключается в том, что, являясь развлечением и, на первый взгляд, обладая исключительно опцией отдыха, они способны трансформироваться в область обучения и творчества. Певческая деятельность учащегося во всех ее проявлениях, направлена на развитие его эмоциональной, эстетической, художественно-творческой сферы.

Педагогическая ценность видеоигр заключается в том, что они открывают перед ребенком путь развития и накопления музыкально-слуховых и музыкально-образных представлений, а как результат – возможность в дальнейшем применения получаемых знаний в музыкально-исполнительской практике.

Обосновывая целесообразность применения видеоигр, мы можем утверждать, что их внедрение в учебный процесс и применение их средств для решения конкретных педагогических задач, способствует увеличению разнообразия и объема получаемой информации, формированию образных представлений о певческом звуке, развитию визуального мышления. Средства видеоигры могут сделать процесс обучения более наглядным, мотивирующим, вовлекающим обучаемого в познавательный процесс, а также более эффективным, что особенно важно в современных условиях интенсификации деятельности человека.

#### Литература

1. Беляева, У. П. Культурно-антропологическая феноменология видеоигр: диссертация кандидата философских наук : 09.00.13. – Белгород, 2020. – 163 с.
2. Ветушинский, А. С. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх / А. С. Ветушинский – Новое литературное обозрение. НЛО (М.), 2019. – № 4. С. 186-199.
3. Горобец, Т. Н., Ковалев, В. В. «Клиповое мышление» как отражение перцептивных процессов и сенсорной памяти / Т. Н. Горобец – Мир психологии. 2015. – № 2. С. 94–100.
4. Ломбина, Т. Н., Юрченко, О. В. Особенности обучения детей с клиповым мышлением / Т. Н. Ломбина [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.24158/spp.2018.1.7> (дата обращения: 19.11.2022).
5. Макарова, Е. А. Визуализация как интроекция смыслообразов в ментальное пространство личности: Монография / Е. А. Макарова – М.: Изд-во «Спутник+», 2010. – 170 с.
6. Пудалов, А. Д. Клиповое мышление – современный подход к познанию / А. Д. Пудалов – Современные технологии и научно-технический прогресс, 2011. – АГТУ – Т.1. 36 с.
7. Чиксентмихайи, М. В. поисках потока. Психология включенности в повседневность / М. В. Чиксентмихайи – М.: Альпина нон-фикшн, 2011. – 194 с.