

Предложенный перечень программ действительно способствуют решению определённых проблем, однако работа со студенческой молодёжью должна носить системный характер, что требует дополнительных исследований.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Байлук, В. В. Воспитание и самовоспитание // Педагогическое образование в России. 2014. №1. – С. 156–159.
2. Дегтерев В. А. Развитие социальной активности студенческой молодежи // Педагогическое образование и наука. 2010. №7. – С. 65–71.
3. Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.pravo.by>. – Дата доступа: 24.02.2021.
4. Методы социально-культурной деятельности / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studfile.net/preview/5440117/page:10/> – Дата доступа: 05.03.2021.

Фоменок А. Д., студент 111 группы  
Научный руководитель – Римошевский А.Н.,  
преподаватель

### ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТА ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Рассмотрим понятие игры, ее виды, влияние игры и ее актуальность на сегодняшний день.

Игра как особая форма активности занимает в жизни ребенка центральное место. В младшем школьном возрасте, играя, ребенок решает стоящую перед ним задачу развития. Для младшего школьника меняются игровой репертуар и задача игры, но игра не уходит из жизни. Игра имеет огромное значение для развития воображения и фантазии младшего школьника, а также вырабатывает различные аспекты познавательной

активности, социальные способности, творческая и креативная составляющая.

В настоящий период времени понятия «игра» имеет множество формулировок, наиболее универсальное понятие предложил историк, философ культуры Хейзенг: все человеческое многообразие сводится к игре.

Рассмотрим понятие игры и с психологической точки зрения: А. Н. Леонтьев считал, что игра — это некая ступень, с помощью которой у ребёнка развиваются психические процессы, готовящие детей к новой форме развития [2]. К. Гроос утверждал, что игра – это упражнение в воспроизведении жизни взрослых людей [8].

Д. Б. Эльконин выделил несколько видов игры, которые постепенно осваиваются ребенком в онтогенезе и выступают условием его психического развития: предметная игра (ребенок воспроизводит предметные действия взрослых, осуществляет игровое манипулирование с предметами); сюжетно-ролевая игра (ребенок воспроизводит отношения между взрослыми, осваивает сюжет через присвоение себе определенной роли); игра с правилами (в ней ребенок осуществляет переход от игры с открытой ролью и скрытыми правилами к игре с открытым правилом и скрытой ролью) [11]. Выделяют также режиссерские игры [10], когда ребенок разыгрывает сюжеты с помощью игрушек, выполняя одновременно роль сценариста, режиссера и актера. Рассматриваются и выделяются и другие классификации игровой деятельности. Например, С. Миллер выделяет исследовательские и подвижные игры, подражательные игры, фантазийные игры [4]. При этом в данную классификацию не включены игры, в которых ребенок не просто изучает те или иные нормы, осваивает роли и их проигрывает в заданных сюжетом рамках, но и выступает в полной мере создатель самих рамок, условий, норм и правил происходящих в игровой деятельности. Так, М. Н. Мельников выделил особый тип игры-импровизации, в которых в игровом плане детьми отражается современная жизнь в ее неустойчивости и

текучести [3]. В научном пространстве существует и следующая классификация игр:

1) Развивающие игры. К ним относятся игры для 1–2 игроков, это: шахматы, шашки, лото, компьютерные задачи на нахождение сходств, отличий, выходов из лабиринта и т. д.

2) Мотивирующие игры. Общей целью этих игр является создание, соби́рание, строительство, другими словами, они имеют созидательный характер.

3) Дезорганизу́ющие игры. К этому виду относятся игры с военной тематикой, с участием неземных разрушающих объектов, чаще созданные для старшего возраста.

Таким образом, игра является неотъемлемой частью развития досу́говым времяпрово́ждением, обуча́ющим процессом у людей во многих возрастах. Игра имеет как положительную динамику развития личности к примеру, как развитие, мотивация, усвоение норм и правил, так и отрицательную как дезорганизацию. Игра имеет множество видов и разные классификации, тем самым показывая ее актуальность. Игра может помочь не только ребенку, но и родителям, которые порой не знают, как преподнести что-то новое их ребенку, а именно с помощью игры воспитывают и развивают дальнейшую личность человека.

Необходимо конкретно выделить нашу целевую аудиторию, которой являются дети младшего школьного возраста от 6-7 до 9-10 лет. Данная категория обусловлена тем, что исследователи выделяют данный возраст как перипетия в жизни человека. «В этом возрасте происходит смена образа и стиля жизни по сравнению с дошкольным возрастом: новые требования, новая социальная роль ученика, принципиально новый вид деятельности — учебная деятельность. В школе он приобретает не только новые знания и умения, но и определенный социальный статус. Меняется восприятие своего места в системе отношений. Меняются интересы, ценности ребенка, весь его уклад жизни» [5]. Ученые в своих трудах рассматривают и выделяют

психологические особенности младшего школьного возраста, мы затронем наиболее общие характеристики.

В младшем школьном возрасте дети способны концентрировать внимание, но у них еще преобладает непроизвольное внимание. Удержание внимания возможно благодаря высокой мотивации. 7-8 лет – ребенок психологически готов к пониманию смысла норм и правил к их повседневному выполнению.

Интенсивно развивается самосознание. Становление самооценки младшего школьника зависит от успеваемости и особенностей общения старших по отношению к младшим. Большое значение имеет стиль семейного воспитания, принятые в семье ценности. У некоторых хорошо успевающих детей в определенной сфере деятельности складывается завышенная самооценка. У неуспевающих соответственно наоборот.

«Именно в этом возрасте ребенок переживает свою уникальность, он осознает себя личностью, стремится к совершенству. Это находит свое отражение во всех сферах жизни ребенка» [8].

Таким образом, работа в данной возрастной группе как-никогда необходима, учитывая психологические особенности младшего школьного возраста, игровая технология на наш взгляд наиболее подходящая для развития и укрепления личности, усваивание норм и правил, присваивание ценностей и взглядов.

В нашей работе научной работе мы рассмотрим игровую технологию в образовательном пространстве, соответственно и особенности организации посредством технологии будут в образовательной сфере.

Игровое обучение происходит в рамках ситуации, имитирующей конкретную деятельность, носящую условный характер. Игровая деятельность зачастую кажется непродуктивной, так как ее результаты отсрочены во времени и выражаются в виде умственных знаний, умений, навыков, опыта, поведения и образа мыслей, которые весьма трудно

замерить, тем не менее, она намного эффективнее многих традиционных способов обучения.

Далее, мы рассмотрим наиболее общие понятия игрового проектирования и особенности применяемых в нем методов. Основным и важным компонентом в игровых технологиях считается познавательный эффект, который обусловлен комбинированным использованием трех методов: аналитического, экспертного и экспериментального. С помощью аналитического метода конструируется игра. В процессе такого конструирования анализируется большой фактический материал, выделяются важные элементы и связи, формулируются гипотезы и теоретические положения по поводу изучаемых явлений. Экспериментальный метод позволяет каждую игру рассматривать как лабораторный эксперимент с изучаемой системой. Сжатый масштаб времени дает возможность многократно воссоздавать динамику функционирования организации [7].

Практическая деятельность для организации игрового проектирования, используемого для улучшения и эффективности усвоения учебного и внеучебного материала при подготовке младшего школьного возраста, могут заключаться в играх разного типа: исследовательский, поисковый, прогностический, творческий (креативный) [6].

Для разработки проекта обучаемые самостоятельно выбирают проблему или проблемную ситуацию. Описание ситуации может даваться в виде исходной информации, представленной текстом, дополненным таблицами, схемами, рисунками, графиками и т. д.

Формы проведения обучающего проекта для младшего школьного возраста могут быть многообразными (презентация, путешествие, «погружение», флип-чарт, мозговая атака, тренинг, и т. д.), но в их основе должны лежать три момента, организующих познавательную и поисковую деятельность: четкий механизм определения ролевых интересов участников; алгоритм разработки проекта, предложенный обучаемым; механизм оценки.

Специфика в рамках проекта посредством игровой технологии заключается в том, что это интерактивный метод, т. е. все проекты разрабатываются в рамках группового игрового взаимодействия, а результаты проектирования могут обсуждаться, анализироваться по итогам которой можно определить победителей и т.д.

Методы, используемые в проектировании посредством игровой технологии, выполняют следующие задачи: применение и развитие знаний, умений, навыков в технологии игры; открытие, осознание и демонстрация поведенческих реакций, манер, индивидуального стиля коммуникации и т. д.; сопоставление мотивационных, поведенческих, индивидуальных качеств партнеров в игре.

Формы проведения занятий по игровым технологиям могут быть различными, но в их основе должны лежать три момента, организующих познавательную и поисковую деятельность: 1) четкий механизм определения ролевых интересов участников занятия; 2) алгоритм выработки действия, предложенный обучаемым; 3) публичная презентация. В основе любого игрового проектирования всегда заложена трехуровневая модель обучения: приобретение – демонстрация – применение.

Таким образом, особенности по созданию учебного проекта для младшего школьного возраста многообразны, имеют определенные методы, формы реализации, что способствуют развитию и укреплению личности, усваивание норм и традиций.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кремлев, А.Г. К79 Основные понятия теории игр : учебное пособие / А.Г. Кремлев. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2016. – 144 с.
2. Леонтьев, Л. А. Деятельность. Сознание. Личность. [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.psy.msu.ru/science/public/leontev/5-4.html> (дата обращения: 28.02.2021).

3. Мельников, М. П. Русский детский фольклор: учеб, пособие. М.: Просвещение, 1987. С. 107-108.
4. Миллер, С. Психология игры. СПб.: Университетская книга, 1999.
5. Мудрик, А.В. Социализация человека. – М.: Академия, 2004.
6. Павлова, С.А. Организация игрового проектирования в образовательной среде / С.А. Павлова // Вестник Бурятского государственного университета. Педагогика. Филология. Философия – 2015. С. 136-143.
7. Педагогика / под ред. П. И. Пидкасистого. – М.: Высшее образование, 2006.
8. Свенцицкий, А.Л. Краткий психологический словарь. – М.: ТК Велби, Изд-во Проспект, 2008.
9. Теории игры [Электронный ресурс]. – URL: <http://murzim.ru/nauka/psihologija/vozzrastnaja-psihologija/27104-teorii-igry-kgroos-fboytendayk-problemy-detskoj-igry-v-teoriyah-vshterna-3freyda-zhpiazhekkoffki-klevina-lsvygotского.html> (дата обращения: 30.02.2021).
10. Трифонова Е. В. Режиссерские игры детей дошкольного возраста. М.: ИРИС ГРУПП, 2011.
11. Эльконин, Д. Б. Психология игры. 2-с изд. М.: ВЛАДОС, 1999.

Хализева Т. А., студент 316д группы

Научный руководитель – Волоткович В. М.,

доцент, заведующий кафедрой

## **ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ**

### **РАБОТЫ ДИРИЖЕРА НАД ПАРТИТУРОЙ**

**Партитура** – это нотная запись многоголосного музыкального произведения, в которой партии каждого инструмента или голоса отведён отдельный нотоносец.