

Сапоцкая А. И., студент 212 группы
Научный руководитель – Сочнева Е. С.,
кандидат педагогических наук, старший преподаватель

ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ФОРМИРОВАНИИ ВОКАЛЬНО-ПЕВЧЕСКИХ НАВЫКОВ У СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Музыкальное воспитание детей, в частности, вокальное развитие имеет большое влияние на общее формирование личности. Существует специальная типовая программа дошкольного образования детей и молодёжи художественного профиля, которая заявлена в Концепции непрерывного образования детей и молодёжи и разработана в соответствии с Кодексом Республики Беларусь об образовании. Эта программа имеет социально-педагогическую направленность и способствует развитию личности учащегося, формированию его творческих способностей, организации свободного времени, профессиональную ориентацию и адаптацию в обществе. Программа дополнительного образования детей и молодёжи художественного профиля реализуется в учреждениях дополнительного образования детей и молодёжи и иных учреждениях образования, которым в соответствии с законодательством предоставлено право осуществлять образовательную деятельность. К сожалению, в старшей школе отведено слишком мало времени на уроки музыки и кружковую работу. [4].

К огромному сожалению, в старших классах предмету музыка уделяют слишком мало внимания. С 2014 года в учреждениях общего среднего образования на изучение предмета "музыка" в I-IV классах отводится один час в неделю, в V-XI классах этот предмет вообще отсутствует, но для уроков вокала отведена кружковая работа или факультативная. В свое время ликвидированы классы (школы) с музыкальным уклоном, являвшиеся одной из основных форм начального

образования, уменьшено количество часов, предусмотренных на освоение музыкального искусства. Министерство культуры Беларуси предложило включить в школьную программу предмет "Отечественная и мировая художественная культура", а также увеличить число часов музыки в I-IV классах. Такое предложение озвучил на коллегии Министерства культуры Беларуси по вопросу "О состоянии и перспективах развития вокально-хорового пения в стране" министр культуры Беларуси Борис Светлов в 2014 году.

Школа сегодня должна уделять больше внимания вопросам культуры. И математика, и физика - важные предметы, но культура, музыка, пение тоже необходимы для развития учащихся [1].

Опираясь на исследования ученого, выдающегося представителя отечественной вокальной школы — Леонида Борисовича Дмитриева, мы можем дать определение вокальным навыкам. Итак, вокальные навыки - это взаимодействие звукообразования, дыхания и дикции. Не владея вокальными навыками, певец не может достичь вокального мастерства [2].

Выдающийся Михаил Глинка писал, что все голоса от природы не совершенны и требуют обработки уже с раннего возраста.

Следует четко понимать, где вокальные навыки, а где свойства певческого голоса. Очень четко представлены эти различия в научной статье Хмелевской Татьяны Михайловны, педагога по вокалу высшей квалификационной категории [6].

Так как тема нашего исследования называется технология игровой деятельности в формировании вокально-певческих навыков у старших школьников, рассмотрим данную возрастную категорию. Исследовав данные автора книги о детской и педагогической психологии Эльконина Д.Б., мы пришли к выводу, что старшими школьниками мы можем назвать детей с возрастом от 15 до 18 лет (с девятого по одиннадцатый класс школы). Эльконин Д.Б. писал, что основными возрастными особенностями у детей этого возраста является общение и коммуникабельность, но учение

продолжает оставаться одним из главных видов деятельности. В этом возрасте встречаются два типа учащихся: для одних характерно наличие равномерно распределенных интересов, другие отличаются ярко выраженным интересом к одной науке [7].

Старший школьный возраст – качественно своеобразный этап развития ребёнка, писал Эльконин Д.Б.. Именно в этом возрасте переход от индивида к личности завершается. Теперь у подростка формируется собственная точка зрения, его в меньшей степени интересует мнение окружающих, он может гармонично общаться с различными возрастными группами. Но стремится это делать на уровне собеседника.

Дадим определение. Игра, игровая деятельность (англ. play) – одна из форм активности человека. Изучив статью Пугачёва А.С. мы можем сказать, что игровая деятельность занимает большое место в образовательной деятельности. Игра – наиболее доступный вид деятельности для обучающихся разных возрастных групп. Дети по средствам игры раскрепощаются, получают новые знания, расширяют кругозор [5].

В игровой деятельности происходит существенная перестройка поведения ребёнка – оно становится произвольным. В вокальных занятиях преподаватель часто использует музыкально - игровую деятельность, т.к. это лучший способ показа и объяснения нового материала детям младшего школьного возраста.

Таким образом, можно выделить 6 известных организационных форм игровой деятельности:

1. Индивидуальная (1 человек)
2. Парная (2 человека)
3. Групповая (максимальное количество 4 человека)
4. Коллективная (более 4 человек)
5. Массовая (более 8 человек).

Мы рассмотрим индивидуальную форму игровой деятельности. Это лучший способ показа и объяснения нового материала детям старшего

школьного возраста. Как эта деятельность проявляется?

Музыкально-игровая деятельность тесно связана со всеми видами детской музыкальной деятельности: восприятием музыки, исполнительством и творчеством.

Музыкальные игры обладают большими возможностями. По мнению О.С.Газманова, в игре у детей возникает три цели: удовольствие от игры – «Хочу», выполнение правил игры – «Надо», творческое выполнение игровой задачи – «Могу». Таким образом, складывается основной механизм игры; «Хочу! Могу! Надо!», влияющий на личность ребенка и процесс формирования у него функций саморегуляции и самоконтроля.

Музыкально - игровая деятельность – это вокальные упражнения. В нашем исследовании примером таких упражнений стала методика Татьяны Кротовой [3]. В её статье представлен комплекс дыхательных и вокальных упражнений.

В ходе нашего исследования были подробно рассмотрены понятия такие как: вокальные навыки; дети старшего школьного возраста; игровая деятельность (музыкально-игровая деятельность).

Мы можем сделать вывод, что развитие вокальных навыков это не узкая направленность. Здесь совмещено много понятий. В старшем школьном возрасте ребёнок делает профессиональный выбор и очень важно его заинтересовать.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белорусский портал tut.by [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://news.tut.by/society/419753.html>. - Дата доступа: 01.03.2021.
2. Дмитриев, Л.Б. Основы вокальной методики: учеб.-метод. Пособие Б. Дмитриев. – М.: Музыка, 2007. – 241 с.
3. Международный образовательный портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijasad/metodicheskaja-razrabotka->

vokalnye-uprazhnenija-i-muzykalno-rechevye-igry-krotova-t-e.html. - Дата доступа: 01.03.2021.

4. Обновленная Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь: преемственность и новации [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<https://www.adu.by/ru/glavnaya-stranitsa/975-obnovlennaya-kontseptsiya-nepreryvnogo-vozpitanija-detej-i-uchashchejsya-molodezhi-v-respublike-belarus-preemstvennost-i-novatsii.html>. - Дата доступа: 01.03.2021.

5. Пугачёв, А.С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения/ А.С. Пугачёв// Молодой учёный. – 2012. - №11. – С. 474-476.

6. Социальная сеть работников образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/hmelevskaya-tatyana-nikolaevna>. - Дата доступа: 01.03.2021.

7. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. – Изд. 4-е. - М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 95-152 с.

Свибович А. Г., студент 508 группы
заочной формы обучения

Научный руководитель – Гончарова С. А.,
кандидат технических наук, доцент

РАЗРАБОТКА ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ

Виртуальное пространство сегодня является основным коммуникационным полем для различных целевых групп и в первую очередь для молодежи. Именно благодаря развитию технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности происходит