

УДК 78.071:378.147.82.025.7

Быкова Александра Денисовна,
специалист по студенческому самоуправлению
отдела воспитательной работы
ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет» (г. Екатеринбург)

РАЗВИТИЕ АНАЛИТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ МУЗЫКАНТОВ: ОПЫТ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

***Аннотация.** В статье представлены результаты исследования эффективности применения настольных игр для развития аналитических способностей музыкантов. Разобраны особенности юношеского возраста и дефиниция «аналитические способности».*

***Ключевые слова:** настольные игры, аналитические способности, музыкальное образование, подростковый и юношеский возраст, мультимедийная партитура.*

Bykova Aleksandra

DEVELOPMENT OF ANALYTICAL SKILLS IN THE PROCESS OF PROFESSIONAL TRAINING OF MUSICIANS: THE EXPERIENCE OF BOARD GAMES

***Annotation.** The article presents the results of the study of board games effectiveness for the development of analytical abilities of musicians. The peculiarities of adolescence and youth and the definition of «analytical abilities» are analyzed.*

***Keywords:** board games, analytical skills, music education, adolescence and young adulthood, multimedia score.*

Постановка проблемы. Современная педагогика имеет ориентир на формирование гармонично развитой личности, способной развиваться самостоятельно, решать сложнейшие задачи в короткие сроки и с минимальным стрессом. Это связано с ростом важности «умного» и «обдуманного» подхода к выполнению профессиональных задач, которые уже не решаются лишь с помощью профессиональных навыков: сегодняшний день требует от человечества развития гибких навыков и универсальных компетенций.

В то же время не все образовательные организации готовы креативно подходить к образовательному процессу, поэтому наблюдается превалирование традиционных методов обучения, которые, безусловно, достаточно эффективны и проверены временем, но не всегда

универсальны и интересны для обучающихся. В этой связи, возник проблемный вопрос: «Каким образом можно эффективно организовать развитие аналитических способностей будущих педагогов-музыкантов в процессе их профессиональной подготовки?».

Анализ исследований и публикаций. К особенностям развития аналитических способностей, определению дефиниций «музыкально-компьютерные технологии», «мультимедийная партитура» и «настольная игра» обращались некоторые исследователи (А.А. Коновалов, Н.И. Буторина, А.Н. Черевко, С.В. Венцель, О.В. Шнайдер). Однако стоит отметить, что среди исследований не удалось найти примеры, реализующие мультимедийные партитуры и дидактические настольные игры.

Цель статьи – определение специфики мультимедийных партитур и дидактических настольных игр как средств развития аналитических способностей у будущих педагогов-музыкантов.

Изложение основного материала. Период юношества отличается стремлением личности к самореализации, самовыражению и поиска своего «я». Вопросы «кто я?» и «для чего я живу?» начинают возникать в голове студентов юношеского возраста все чаще, что двигает их на получение новых навыков, профессионального образования и впоследствии повышение компетенций для реализации себя как профессионала. В данный период происходит окончательное формирование личности, однако юношеский максимализм этой группе людей все еще присущ. Как писал В.А. Сухомлинский, подросток еще не умеет мысленно углубиться в суть фактов, явлений. Его оценка добра и зла прямолинейна и прежде всего эмоциональна – бурная, откровенная, резкая. Он склонен к поспешным выводам и обобщениям. Мысль: «Я такая же личность, как и мой отец, мать, учитель, любой из взрослых» подросток переживает как открытие [1].

«Юность – тот самый жизненный период, когда практически завершается созревание личности, складывается мировоззрение, моделируются ценностные ориентации» [2]. Подростковый опыт уже недостаточен для взаимодействия с окружающим миром, а взрослый опыт только начинает осваиваться.

Ведущей деятельностью студентов является учебно-профессиональная, однако не стоит забывать о том, что одним из самых популярных и эффективных видов деятельности является игра. С самого детства человек познает мир с помощью игр и общения со сверстниками. В. Вундт выделил следующее понимание игры: «Игра – это

дителя труда. Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени, и по самому существу. Необходимость существования вынуждает человека к труду. А в нем он постепенно научается ценить деятельность своих как источник наслаждения» [3].

Несмотря на то, что игра и несет развлекательный характер, который, безусловно, заинтересовывает обучающихся своей динамикой и механикой, нельзя сказать, что она не является дидактическим средством. Играя, человек не только расслабляется и получает удовольствие, но и развивает определенные способности, запускает мыслительные процессы и формирует знаниевую и деятельностьную стороны дисциплины, в рамках которой создана и проводится игра. Также можно сказать, что в процессе обучения студентов игра действительно является эффективной и полезной формой получения знаний, так как преподавателю проще завладеть вниманием обучающихся. Играя, обучающиеся могут «репетировать» те или иные процессы, которые в будущем могут возникнуть в их профессиональной деятельности. При этом задачей образования является не только подготовка профессиональных кадров, но и воспитание гармоничной и разносторонне развитой личности. Важно понимать, что дисциплины, в рамках которых личность формируется, является для этого инструментом, который может наделяться другими различными техниками и методиками. Одной из таких техник является и игра. Опыт проведения учебных игр в ходе освоения студентами музыкальной информатики позволил А.А. Коновалову прийти к следующему выводу. Деловые игры, не только выступают прообразом будущей профессиональной деятельности в области музыкально-компьютерных технологий, но и ориентированы на личность студента, его интересы, склонности и способности. Во время игр обучающиеся применяют и улучшают полученные в результате использования других педагогических технологий знания, умения и владения в квазипрофессиональной деятельности [4].

Если игра носит соревновательный характер, у обучающихся появляется азарт и желание победить, что обеспечивает возможность организовать занятие и динамично, и полезно. Помимо этого, игра может служить вспомогательным средством оценки для преподавателя: можно разработать такую механику, которая будет построена на

основе пройденного материала и позволит оценить полученные знания или сформированные способности. Такими способностями могут являться аналитические.

Аналитические способности являются базовым инструментом интеллекта человека, благодаря которому он может обработать большое количество поступающей информации, вычленив из нее главное и структурировать. Некоторой степенью рассудительности, под которой мы понимаем анализ, мы обладаем с рождения, однако аналитические способности в целом нуждаются в развитии.

В ранней публикации автора были выделены следующие аналитические способности и их проявление в музыкальной деятельности:

- анализ (разложение музыкальных произведений на части, выделение структурных элементов, сочинение новых произведений в соответствии с представлением личности о построении и формообразовании);
- синтез (способность музыканта воспринимать произведения цельным и выделять художественные выразительные средства, образы и смыслы);
- аналогию (умение замечать закономерности в развитии музыкального искусства разных эпох, возникновении течений, направлений, жанров и стилей);
- сравнение (выделение сходств и различий между произведениями одной эпохи или разных эпох, умение выделить из этого интересные решения для создания новых и непохожих образцов культуры);
- обобщение (умение объединять музыкальные явления в группы на основе схожих признаков);
- установление причинно-следственных связей (умение выделить причины возникновения тех или иных правил в музыкальном искусстве, эпох, направлений и течений в соответствии с историческим контекстом страны и мира) [5].

Можно увидеть, что аналитические способности затрагивают все сферы музыкального искусства, в которых музыкант-профессионал должен хорошо ориентироваться, чтобы реализоваться на творческой и профессиональной аренах.

Мы уже сказали о важности игры как формы организации учебного процесса для формирования аналитических способностей, в целом подготовке профессионалов и воспитании гармонично развитой личности. И одним из интересных видов игр является настольная игра.

Как пишет С.В. Венцель, настольная игра – это игра, основанная на манипуляции небольшим набором предметов, которые целиком могут разместиться на столе или в руках играющих [6].

Можно выделить следующие преимущества настольных игр:

- игроки узнают много новой и полезной информации о предмете (биография и творчество великих композиторов, теория музыки или анализ музыкальных форм);
- в процессе игры обучающиеся развивают критическое мышление (приходится «разбирать» изученную информацию для поиска правильных ответов и даже отстаивать свою точку зрения), аналитические способности (необходимо анализировать предложенные произведения, вставлять пропущенные слова, классифицировать понятия);
- развитие навыка командной работы, которая организуется за счет группового мозгового штурма и содержит в себе элементы командообразования обучающихся.

Настольная игра при развитии аналитических способностей музыкантов. Автор статьи предположил, что использование настольной игры на дисциплине «Анализ музыкальных форм» действительно будет способствовать более быстрому развитию аналитических способностей, и разработал игру на основании известной – «МЕМО». Суть классической игры заключается в следующем: игрокам необходимо находить одинаковые карточки на поле, разложенные рубашками вверх. Первым ходит младший игрок, а дальше движение идет по часовой стрелке. Если игрок находит пару одинаковых карточек, он забирает их себе, тем самым зарабатывая баллы и приближаясь к победе. При этом формируется навык запоминания и быстрого реагирования. В ходе исследования мы задались вопросом: а возможно ли применить данную механику игры для обучения? Пытаясь найти ответ на этот вопрос, нами был создан прототип игры и проведено исследование.

Концентрируясь на музыкальном образовании, а именно на дисциплине «Анализ музыкальных форм», мы подготовили ряд вопросов в соответствии с изучаемыми темами. Они были логичным образом распределены по карточкам: на одной карточке присутствовало два вопроса.

В момент открытия обучающимся карточки вопроса ему необходимо ответить на первый вопрос. Например, что такое простая двухчастная форма? Ответив на вопрос, игрок кладет карточку обрат-

но на поле, а следующий пытается найти точно такую же карточку. Если это удастся, игрок, нашедший карту-пару, отвечает на второй вопрос, обозначенный звездочкой (рисунок 1).

Что такое период? *Какой тип изложения характерен для периода?	Что такое цезура? *Раскройте понятие «сопровождение»
Что такое музыкальная форма? *Что называется построением?	Назовите выразительные средства в музыке *Что такое мелодия?

Рисунок 1 – Пример карточек для образовательной настольной игры

Открывая следующие карточки и отвечая на вопросы, обучающиеся проверяют свои знания, и все больше погружаются в интересный и увлекательный мир изучаемой дисциплины. Кроме того, игра является командной, что позволяет студентам общаться друг с другом, учит слышать друг друга, расширять свои знания и даже испытывать чувство конкуренции.

Результаты и обсуждение. В ходе опытно-поискового исследования, нацеленного на определение эффективности применения настольной игры при развитии аналитических способностей студентов, в период с ноября по декабрь 2023 года в рамках освоения учебной дисциплины «Анализ музыкальных форм» было проведено три подобные игры на следующие темы: «Период», «Простая двухчастная форма», «Сложная двухчастная форма», «Простая трехчастная форма», «Сложная трехчастная форма».

В исследовании приняло участие 12 обучающихся 3-го курса кафедры музыкально-компьютерных технологий ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогического университета» (г. Екатеринбург) по направлению подготовки «Педагогическое образование (бакалавриат)».

Модель профессиональной подготовки студентов рассматриваемого направления с учетом специфики профиля музыкально-компьютерных технологий подробно представлена в работе Н.И. Буториной и А.А. Коновалова [7].

Прежде всего отметим, что первые темы хоть и являются базовыми, оказываются самыми сложными, так как еще нет сформированного знания и навыка. Далее же обучающийся понимает и принципы строения произведения и его формы, и начинает разбираться, как устроена игра, поэтому во время второго занятия процесс шел легче, динамичнее и интереснее. Вторая и третья игры отличались от первой своим наполнением: если первая игра была построена на основе только теоретического материала по темам «период», «простая двухчастная форма» и «сложная двухчастная форма», то вторая и третья игры были созданы на основе созданной мультимедийной партитуры и представляли собой карточки с вопросами для анализа одного произведения. Заметим, что мультимедийная партитура – это видеоизображение нотной записи музыкального произведения или оркестрового исполнения, интегрированное с аудиозвучанием и его фиксацией на нотном тексте [8].

Сначала обучающимся предлагалось посмотреть нотную партитуру произведения и проанализировать его самостоятельно: составить схему, описать свои ощущения, выделить структуру. Далее обучающиеся начинали игру, открывали карточки и рассуждали над вопросами, параллельно анализируя произведение. Для исследователей оказался интересным факт того, что вопросы, не имеющие правильного ответа, очень сильно волновали студентов и побуждали рассуждать и выражать свою позицию. Модератор не дает правильных ответов, а лишь наблюдает и просит схематично записывать сказанное, так как далее предстоит посмотреть готовую мультимедийную партитуру, которая содержит полный разбор произведения: текстовую информацию, структуру и схему, анимацию нотного текста.

Вторая и третья игры получили еще больший эмоциональный отклик, так как активизировали еще больше мыслительных процессов: обучающимся пришлось не только открывать карточки и отвечать на вопросы, но и самостоятельно анализировать произведение в начале игры, проверять свой анализ и удерживать внимание во время просмотра партитуры.

В результате были отмечены некоторые интересные моменты. Во время первого занятия обучающиеся испытывали стеснение и неловкость, так как чувствовали неуверенность в своих знаниях. Однако модераторами команд были разъяснены затруднения, и к середине игры в глазах студентов появился азарт и желание открывать новые карточки. После игры был проведен опрос исследуемой группы, который дал следующие результаты (таблицы 1, 2).

Таблица 1

Результаты опроса исследуемой группы

№ п/п	Вопросы	Ответы:				
		полно- стью согласен	скорее «да», чем «нет»	нейт- рально	скорее «нет», чем «да»	не согласен
		Количество, чел. / %				
1	Согласны ли Вы с тем, что в процессе игры узнали новую и полезную информацию?	10 / 83,3	2 / 16,7	0	0	0
2	Согласны ли Вы с тем, что Вам было комфортно работать в команде?	8 / 66,7	2 / 16,7	1 / 8,3	1 / 8,3	0
3	Согласны ли Вы с тем, что Вам интересен данный формат проведения занятия?	8 / 66,7	3 / 25,0	1 / 8,3	0	0

Таблица 2

Результаты опроса исследуемой группы

№ п/п	Вопросы	Ответы:	
		да	нет
		Количество, чел. / %	
1	Чувствовали ли Вы азарт во время игры?	8 / 66,7	4 / 33,3
2	Приходилось ли Вам «разбирать» ранее полученную информацию для поиска правильного ответа?	11 / 91,7	1 / 8,3
3	Приходилось ли Вам отстаивать свою точку зрения в процессе игры?	9 / 75,0	3 / 25,0
4	Хотел бы Вам, чтобы такой формат проведения итогового занятия по теме был чаще?	12 / 100	0

Таким образом, видно, что обучающиеся не только действительно получают новую информацию, но и отмечают интерес к игре, испытывают здоровую конкуренцию и желают повторения данного формата. В дополнение вышесказанному отметим, что в результате проведения серии настольных игр при развитии аналитических способностей студентов на занятиях анализом музыкальных форм удалось не только сформировать знания, но и научить осмыслять му-

зыку, повышать уровень самоконтроля и создать познавательный интерес к дисциплине.

Можно сделать **вывод** о том, что настольные игры действительно являются эффективным формирующим средством обучения, который можно использовать как одиночной игрой, так и в совокупности с другими методами обучения, однако необходимо понимать, что данный формат нужно применять постоянно, чтобы добиться хорошего результата.

Литература

1. Сухомлинский В.А. Рождение гражданина / В.А. Сухомлинский. – Москва, 1979. – 272 с.
2. Шнайдер О.В. Особенности юношеского возраста / О.В. Шнайдер // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. Выпуск 3–7. – Орск : Орский гуманитарно-технологический институт, филиал ОГУ, 2016. – С. 52–53.
3. Черевко А.Н. Игры: сущность, функции и дисфункции / А.Н. Черевко // Вологдинские чтения. – 2006. – Выпуск 56. – С. 43–45.
4. Коновалов А.А. Деловая игра как педагогическая технология формирования профессионально- специализированных компетенций студентов на занятиях по музыкальной информатике / А.А. Коновалов // Высшее образование сегодня. – 2017. – Выпуск 9. – С. 25–29.
5. Быкова А.Д. Развитие аналитических способностей студентов с применением мультимедийных партитур / А.Д. Быкова, А.А. Коновалов // Вестник Восточно-Сибирского государственного института культуры. – 2023. – Выпуск 3 (27). – С. 114–127.
6. Венцель С.В. Настольные игры как формат работы с молодежью / С.В. Венцель // Обзор. НЦПТИ. – 2022. – Выпуск 2 (29). – С. 60–65.
7. Коновалов А.А. Музыкально-компьютерная деятельность: особенности профессиональной подготовки специалистов / А.А. Коновалов, Н.И. Буторина // Образование и наука. – 2021. – Том 23. Выпуск 8. – С. 84–110.
8. Коновалов А.А. Мультимедийная партитура при организации самостоятельной работы студентов / А.А. Коновалов, А.Л. Скрябин // Новые информационные технологии в образовании и науке. – 2021. – Выпуск 4. – С. 51–54.