

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ НА УРОКАХ МУЗЫКИ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Данная статья посвящена использованию игровой деятельности как средства развития творческих способностей младших школьников на уроках музыки в общеобразовательной школе.

Ключевые слова: музыкально-дидактическая игра, творческие способности учащихся, младшие школьники, геймификация.

This article is devoted to the use of game activity as a means of developing the creative abilities of younger students in music lessons in secondary schools.

Keywords: music-didactic game, creative abilities of students, primary school children, gamification.

На современном этапе становления общества существует социальная необходимость в активизации творческого потенциала личности. Чтобы быть востребованным необходимо привносить нечто новое в работу, а для этого деятельность должна носить творческий характер, поэтому задача обучения состоит в развитии и подготовке ученика к выявлению и грамотному использованию своего творческого потенциала.

Рассматривая понятие «творчество» с позиции разных наук, можно выделить предметные особенности каждого определения, которые в совокупности дают наиболее полное понимание изучаемой сферы, выражают его общий смысл. Так в философии творчество – это деятельность, порождающая новые ценности, идеи, самого человека как творца [4]. В психологии рассматриваются психологические механизмы протекания творчества, выделяясь в отдельный раздел, изучающий создание человеком всего нового и оригинального в самых разных сферах деятельности [2]. Применительно к ученикам педагогика рассматривает данное понятие с позиции развития творческих качеств учащегося, считая важным вовлечение детей в творческую деятельность. Педагогическое творчество – это создание новых способов

воздействия на воспитуемых [7], которое характеризуется «внесением в учебно-воспитательную деятельность тех или иных методических модификаций, рационализацией приемов и методов обучения и воспитания без нарушения обычного хода педагогического процесса» [1, с. 51]. Таким образом, какая бы сфера деятельности человека не была рассмотрена, творчество является способностью создавать, приносить в работу нечто новое, оригинальное. Развитие творческих способностей человека является той сферой, которая всегда волновала, как ученых-исследователей, так и педагогов-практиков. В творчестве проявляются ранее неизвестные, скрытые качества личности учащегося, актуализируются самостоятельность и индивидуальность, что, в свою очередь, служит толчком для более быстрого и успешного развития. Так же в таком случае следует отметить предъявление высоких требований к педагогу и организации образовательного процесса, который, в силу ошибочных действий может не только затормозить, но и загубить творческий потенциал учеников.

Дети от природы любознательны, полны желания постигать новое, учиться, и проявление творческого начала характерны для них с раннего возраста, т. к. творчество – это норма детского развития, позволяющая адаптировать полученные знания под собственную индивидуальность. В общеобразовательной школе развитию ученика способствует творческий подход педагогов к преподаванию предмета и, в большей степени, занятия эстетического цикла, в том числе уроки музыки, которые обладают большой силой эмоционального воздействия, осуществляют эмоционально-чувственное развитие, которое способствует более тонкому освоению и пониманию окружающего мира, людей.

Специфика работы педагога-музыканта в общеобразовательной школе подразумевает в качестве первоочередной задачи развитие интереса ребенка к учебной деятельности на уроке, включение ученика в мир музыки. Одним из таких способов является музыкально-дидактическая игра, позволяющая легко и непринужденно овладеть необходимым набором музыкальных знаний, умений и навыков. «Далеко не у всех учеников получается учебная деятельность, но хорошо играть (в соответствующих условиях) могут фактически все дети» [6, с. 48] – тонко отмечает Е. И. Медведская.

Важным фактором является простота, доступность, привлекательность игры. Для достижения полного результата она должна вызывать живой интерес у учащихся, который и является основной платформой для усвоения необходимых знаний, развития способностей. Только в этом случае у школьника активизируется желание петь, слушать, играть, танцевать, творить, а также развивается чувство товарищества, ответственности за свои действия и решения. Основным назначением музыкально-дидактических игр является формирование способностей в доступной игровой форме: развить чувство ритма, слух,

способность к восприятию музыкальных произведений, разобраться в соотношении звуков по высоте, научиться играть на детских музыкальных инструментах, правильно дышать при пении и петь, освоить исполнительский этикет и т. д.

Рассматривая разработанность музыкально-дидактических игр, следует отметить их обилие и разнообразие для работы в дошкольных учреждениях образования, однако, как только ребенок приходит в школу и главным видом деятельности становится учение, игра отходит на второй план и часто пренебрегается педагогами при учебной подготовке, что объясняет фактически отсутствие разработок для уроков музыки в общеобразовательной школе. По этой причине на первый план выходит желание разнообразия и творчества педагога-музыканта, выступающего в данном случае создателем необходимой игры «с нуля», и в этом случае могут помочь принципы геймификации.

Геймификация – это использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов [3]. Если поставить вопрос перед учениками о желаемых действиях, то первым ответом будет «играть в компьютерные игры», где они чувствуют себя удовлетворенными и решают самые сложные задачи, поставленные разработчиками. Исходя из этого, возникает логичный вопрос: «Почему бы не привнести элементы компьютерных игр в школьный урок?», ведь с их помощью обучающиеся развивают навыки, которые до этого игнорировали либо отрицали в силу сложности усвоения или нежелания, выполняют работу, которая до этого казалась невыполнимой. Таким образом, за счет игры скучные задания становятся интересными, сложные – простыми, избегаемое – желаемым.

Изучая данный вопрос, следует выделить основные приемы создания игры [1].

1. Динамика. Подразумевает создание легенды, истории, снабженной драматическими приемами. Это способствует появлению ощущения сопричастности, вклада в общее дело, интереса к достижению каких-либо вымышленных целей). Например: в мире украдены все музыкальные инструменты симфонического оркестра...

2. Мотивация. Осуществляет применение поэтапного изменения и усложнения целей и задач по мере приобретения пользователями новых навыков. Например: создание ударных инструментов – создание духовых инструментов – создание струнных инструментов.

3. Взаимодействие пользователей. Обеспечивает получение постоянной обратной связи от пользователя для возможности динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрого освоения функцио-

нальных возможностей приложения и поэтапного погружения в более тонкие моменты.

При разработке урока с элементами геймификации не следует избегать традиционных наработок в области игровых технологий. Актуально использование следующих элементов:

- ролевые игры,
- игра-квест,
- исторический суд,
- игра-ассоциация,
- инсценировка,
- путешествие-экскурсия,
- игра «правда или ложь» и др.

Играя, учащиеся раскрываются перед педагогом с неожиданной стороны, становятся понятны их истинные желания и возможности, что позволяет не только развить интерес к урокам, но и воспитать веру ребенка в собственные силы. Как отмечал великий советский педагог А. С. Макаренко: «каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...» [5, с. 72].

Что же делать, если вы придумали «идеальную» игру, а «искры» при работе нет, основные задачи не выполняются и усвоение навыков не происходит. Рассмотрим наиболее яркие и типичные ошибки.

Основной фокус на соревнованиях. Не стоит забывать основную цель внедрения игры в образовательный процесс – интересное и легкое усвоение необходимых знаний, умений и навыков. Соперничество – прекрасная возможность поддерживать постоянный интерес в игре, однако образовательная игра с легкостью превращается в спорт, если забота о попадании на вершину рейтинга выходит на первый план. Оно должно подкреплять игровые действия, быть скелетом, а не становиться главной целью.

Обесценивание наград. Если поощрения происходят с большой частотой «по поводу и без», то вскоре они обесценятся. Идеально выдавать награды лишь истинным победителям, достижение которых отметили все присутствующие. Используя игру «по поводу и без», возникает риск «заиграться» и забыть истинную суть – ученики пришли в школу учиться. Выдвигая на первый план игру, велика вероятность обесценивания урока, превращение его в бесполезную забаву. Игра призвана помочь учителю при изучении темы, проверке знаний, разрядке напряженной рабочей обстановки, с закреплением усвоенного материала и т.д., но никогда не должна служить причиной бесполезной траты урока.

Сбой в игровой механике. Если одни ученики быстро рвутся вперед, а другие всегда остаются «в хвосте», несмотря на все усилия, есть вероятность в недочетах механики, которые требуют скорейшего исправления, иначе вся

вина за «проигрыш» ляжет на преподавателя как недальновидного разработчика.

Естественно, не стоит забывать и о наработках предыдущих поколений, которые могут быть адаптированы под современные уроки.

Простота, доступность, привлекательность музыкально-дидактических игр, уроки с использованием элементов геймификации являются ключом к успешному освоению нотной грамоты, обучению игре на детских музыкальных инструментах, развитию чувства ритма, звуковысотного, динамического, тембрового слуха, певческого голоса, способствуют раскрепощению при выполнении музыкально-ритмических движений. Каждая умело разработанная и использованная музыкальная игра делает учебный процесс интереснее, непринужденнее, повышая вероятность освоения и закрепления необходимых знаний, умений и навыков, способствует решению образовательных, воспитывающих и развивающих задач.

Литература

1. Общая педагогика : курс лекций : в 2 ч. – Ч. 1 : Введение в педагогическую деятельность. Педагогика современной школы / Е. А. Башаркина. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2013. – 224 с.
2. Власов, М. Психология творчества / М. Власов Максим Власов// Психология человека [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: <https://psichel.ru/psihologiya-tvorchestva>. – Дата доступа: 17.03.2020.
3. Есипович, И. А. Технологии геймификации в образовании / И. А. Есипович // Инфоурок, [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-tehnologii-geymifikaciiya-v-obrazovanii-088440.html>. – Дата доступа: 17.03.2020.
4. Ивин, И. И Философия [Электронный вариант] / И. И. Ивин. – Москва : Гардарики, 2004. – Режим доступа: <http://philosophy.niv.ru/doc/dictionary/encyclopedic/articles/1243/tvorchestvo.htm>. – Дата доступа: 18.03.2020.
5. Макаренко, А. С. Педагогические сочинения : в 8 т. / сост.: М. Д. Виноградова, А. А. Фролов. – Москва : Педагогика, 1984. – Т. 4. – 400 с.
6. Медведская, Е. И. Игра – свобода творчества / Е. И. Медведская // Печатковая школа. – 2010. – № 7. – С. 47–49.
7. Рындак, В. Г. Творчество. Краткий педагогический словарь [Электронный вариант] / В. Г. Рындак. – Москва : Педагогический вестник, 2001. – 84 с.