

Игровое компьютерное моделирование педагогического процесса по направлению специальности музыки

Мухайё Намаджоновна Набиева
Государственный институт искусств и культуры Узбекистана

Аннотация: Способов интенсивного обучения - игровое проектирование, широко применяемое при изучении разных учебных дисциплин. Его цель - процесс создания или совершенствования проектов в игровом режиме. Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. Тему для разработки проекта обучающиеся в основном выбирают самостоятельно. Главным отличием метода игрового проектирования по музыке от метода проектов, описанного ранее, является то, что здесь групповое проектирование.

Ключевые слова: проектирование, метод игровое проектирования, специальность, педагогический процесс, игровое компьютерное проектирование

Game computer design of the pedagogical process in the direction of the specialty of music

Mukhayo Namadzhonovna Nabieva
Uzbekistan State Institute of Arts and Culture

Abstract: Ways of intensive learning - game design, widely used in the study of various academic disciplines. Its purpose is the process of creating or improving projects in the game mode. To implement this technology, the participants of the lesson are divided into groups, each of which is developing its own project. The topic for the development of the project is mostly chosen by the trainees on their own. The main difference between the game design method for music and the project method described earlier is that it is a group design.

Keywords: design, game design method, specialty, pedagogical process, game computer design

Результатом проектирования является проект - целостная совокупность моделей, свойств или характеристик, описанных в форме, пригодной для реализации системы.

Проектирование - процесс определения педагогических компонентов, интерфейсов и других характеристик системы или её части. Проектирование -

деятельность человека или организаций по созданию проекта, то есть прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, состояния; комплекта документации.

Один из распространенных способов интенсивного обучения - игровое проектирование, широко применяемое при изучении разных учебных дисциплин. Его цель - процесс создания или совершенствования проектов в игровом режиме. Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. Тему для разработки проекта обучаемые в основном выбирают самостоятельно. Главным отличием метода игрового проектирования по музыке от метода проектов, описанного ранее, является то, что здесь групповое проектирование осуществляется с "функционально-ролевых позиций", воспроизводимых в игровом взаимодействии. Это предопределяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно больше, что и является познавательным эффектом. Функционально-ролевая позиция обусловлена совокупностью целей и интересов участников коллективного проектирования, поэтому сам процесс игрового проектирования должен включать в себя механизм согласования различных интересов участников. В этом и состоит суть процесса игровое проектирование и его отличие от любого другого процесса выработки решений, основу которых составляет мобилизация коллективного опыта. Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, прогностический, аналитический.

Специфика игровое проектирование по музыке заключается в том, что это - интерактивный метод, т.е. все проекты разрабатываются в рамках группового игрового взаимодействия, а результаты проектирования (т.е. сам проект, визуально оформленный на листе ватмана) защищаются на межгрупповой дискуссии, по итогам которой можно определить, во-первых, наиболее проработанный и обоснованный, во-вторых, наилучшим образом презентованный проект и каким-то образом поощрить его авторов. Формы проведения занятий по игровому проектированию также могут быть различными, но в их основе должны лежать три момента, организующих познавательную и поисковую деятельность:

- 1) четкий механизм определения функционально-ролевых интересов участников занятия;
- 2) алгоритм разработки проекта, предложенный обучаемым;
- 3) механизм экспертной оценки или игрового испытания проекта, например, публичная презентация, внедрение проекта в реальную практику.

Как известно, значимость технологии определяется прежде всего положительными эффектами, которые считаются обучающим результатом. В игровом проектировании их несколько:

- игровое проектирование развивает навыки совместной деятельности, обучает сотрудничеству в команде, т.е. развивает метакомпетентности;
- групповая работа сплачивает участников взаимодействия, развивая чувство не только индивидуальной, но и коллективной ответственности;
- работа над проектом позволяет обучаемым развить аналитический, прогностический, исследовательский и креативный потенциал;
- в ходе защиты проектов развиваются презентационные умения и навыки, коммуникативная и интерактивная компетентность обучаемых.

Таким образом, участники взаимодействия в образовательном процессе получают шанс приобрести действительно практический опыт по решению конкретных проблем и попробовать в лабораторных условиях довести решение до реализации.

Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Обучая музыки посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его получить.

Применение игровых технологий на уроках музыки начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на:

1. Игровые.
2. Догматические, репродуктивные.
3. Объяснительно-иллюстративные.
4. Развивающие.
5. Проблемные, поисковые.
6. Программированные.
7. Диалогические.
8. Творческие
9. саморазвивающиеся.
10. Информационные (компьютерные).

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

- наличие собственной деятельности;
- творчество;
- общение;
- власть;
- потребность в ином;

- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через различную деятельность.

Педагогические музыкальные игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

По характеру педагогического процесса по музыки бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

По характеру игровой методики делятся на предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры - драматизации.

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
2. Возможность действия для каждого ученика.
3. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий, играющих;
4. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
6. Вариативность - в игре не должно быть единственно пути достижения цели.
7. Разные средства для достижения игровых целей.

Ценность игры в психолого-педагогическом контексте:

1. Игра выполняет важнейшие функции - формирует универсальный учебный действия.
2. Активизация и интенсификация учебного процесса.
3. Учебно-познавательная направленность.
4. Эффективность сочетания с любым учебным материалом.

На уроках музыки игры можно использовать на различных этапах урока: при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.

Использование компьютерных технологий в обучении по музыке что позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках музыки, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность. Со стороны учителя и родителей необходим контроль за содержанием игр и временем работы за компьютером.

Ценность специальных программ для обучения детей математике, русскому языку, логике в том, что они в более наглядной форме представляют содержание данных предметов, что и позволяет детям легко и быстро овладеть этим материалом. Так арифметические действия предстают перед детьми в виде изменяющихся по числу и размеру группы предметов, определенное понятие или класс предметов - в виде схемы.

На уроках музыки часто используют дидактические и сюжетно-ролевые игры, кроссворды, загадки, ребусы, стараюсь преподнести материал в необычной форме: урок-сказка, урок-путешествие, урок-исследование и другие.

Использованная литература

1. Набиева, М. Н. (2018, November). Поэтическое воплощение сказочно-легендарной темы в балете «Фархад и Соннё» Хабубиллы Рахимова. In Музыкальное искусство XXI века: проблемы и решения: Сборник материалов международной научно-практической конференции (Vol. 5, pp. 104-106).

2. Набиева, Мухайё Намаджоновна (2018). Образ главной героини в балете "Томирис" Улугбека Мусаева. Проблемы современной науки и образования, (11 (131)), 115-117.

3. Набиева, Мухайё Намаджоновна. Балеты композиторов Узбекистана в контексте развития современного хореографического искусства Востока. 2020/10/27. «Музыкальная наука в контексте культуры. музыковедение и вызовы информационной эпохи». Конференция. Стр. 505-512.

4. Набиева, Мухайё Намаджоновна. Ресурсы развития балетоведения в Узбекистане. «Global science and innovations 2020: central Asia». 4(9), стр. 23 – 25.

5. Набиева, М. Н. Узбекский балет сегодня: музыкальные стили, современные направления.

6. Набиева Мухайё Намаджоновна. “Эволюция балета в творчестве узбекских композиторов”. “V международный Конгресс Музыки и танца», Турция 2019. 57-58.

7. Набиева, Мухайё Намаджоновна. Педагогические аспекты изучения узбекской музыкальной культуры в духовном воспитании молодого поколения (на примере воплощения образа Томирис в музыкально-сценических жанрах ... Республиканская научно-практическая конференция “Педагогические,

психологические и философские интерпретации музыкального образования”2019. 82-84.

8. Набиева, Мухайё Намаджоновна. Ўзбекистон композиторлик мактаби дарғалари (композитор Фаттоҳ Назаров ижодига чизгилар). “Муסיқа” журнали, № 1, 29-32.

9. Мухайё Намаджоновна, Набиева, “Йирик лойиҳа ва катта муваффақиятлар”. Республиканская научно-практическая конференция. 10-14 бет,

10. Набиева, Мухайё Намаджоновна. Буюк алломалар: муסיқий бағишлов. “Мозийдан садо” журнали. 3(75), 36 – 37 бет.

11. Мухайё Намаджоновна Набиева. “Муסיқа” журнали. 2018, 4, 23-34.

12. Хабибулла Гайбуллаевич Рахимов, Мухайё Намаджоновна Набиева, «Назира Аҳмедова» монография, “Янги аср авлоди” журнали, 2016й. 168 - бет.

13. Мухайё Намаджоновна Набиева. Ўзбекистон композиторлари балетларининг ижтимоий аҳамияти ва янгиланиш босқичлари. Республиканская научно-практическая конференция "Актуальные вопросы музыкального искусства Узбекистана" 48-55 бетлар.

14. К.Б. Холиков. Отличие музыкальной культуры от музыкального искусства в контексте эстетика. Science and Education 3 (5), 1562-1569.

15. К.Б. Холиков. Пение по нотам с сопровождением и без него по классу сольфеджио в высших учебных заведениях. Science and Education 3 (5), 1326-1331.

16. К.Б. Холиков. Musical pedagogy and psychology. Bulletin of science and education. 99 (21-2), 58-61.

17. К.Б. Холиков. Значение эстетического образования и воспитания в общеобразовательной школе. Science and Education 3 (5), 1549-1555.

18. К.Б. Холиков. Эстетическое воспитание молодёжи школьного возраста в сфере музыки. Science and Education 3 (5), 1542-1548.

19. К.Б. Холиков. Methods of musical education through education in universities. musical education - Web of Science 3 (66), 57-60.

20. К.Б. Холиков. Роль педагогических принципов метода моделирования, синтеза знаний при моделировании музыкальных систем. Science and Education 3 (3), 1032-1037.

21. К.Б. Холиков. Музыка как релаксатор в работе мозга и ракурс ресурсов для решения музыкальных задач. Science and Education. 3 (3), 1026-1031.

22. К.Б. Холиков. Музыкальное образование и имитационное моделирование процесса обучения музыки. Science and Education 3 (3), 1020-1025.

23. К.Б. Холиков. Теоретические особенности формирования музыкальных представлений у детей школьного возраста. *Scientific progress* 2 (4), 96-101.

24. К.Б. Холиков. Необходимые знание в области проектирования обучения музыкальной культуры Узбекистана. *Scientific progress* 2 (6), 952-957.

25. К.Б. Холиков. Некоторые методические трудности, возникающие при написании общего решения диктанта по предмету сольфеджио. *Scientific progress*. 2 (№3), pp. 734-742.

26. К.Б. Холиков. К вопросу вокальной музыке об адресате поэтического дискурса хора. *Scientific progress*. 2 (№ 3), pp. 1087-1093.

27. К.Б. Холиков. Роль электронного учебно-методического комплекса в оптимизации музыкального обучение в общеобразовательной школе. *Scientific progress* 2 (4), 114-118.

28. К.Б. Холиков. Модульная музыкальная образовательная технология как важный фактор развития учебного процесса по теории музыки. *Scientific progress* 2 (4), 370-374.

29. К.Б. Холиков. Вокал, вокалист, вокализ. Ария, ариозо и ариетта. *Science and Education* 3 (2), 1188-1194.

30. К.Б. Холиков. Характерная черта голоса у детей, певческая деятельность. *Science and Education* 3 (2), 1195-1200