

собственного тела, помогает развивать сенсорные двигательные качества начинающего исполнителя, в определенной степени облегчает трудности освоения навыков начального периода обучения.

Мы кратко рассмотрели проблему рационализации исполнительских движений скрипача путем изучения физико-динамических свойств образования звука на инструменте и освоения законов их функционирования на практике. Проанализировали возможности использования различных видов деятельности обучаемого, предложили новые подходы к формированию целостного звукомоторного комплекса исполнительских движений правой руки, а также выявили возможность использования в практике инструментальной подготовки обучающихся тренажеров и видеофиксации собственной исполнительской деятельности.

Список использованной литературы

1. Григорьев, В. Методика обучения игре на скрипке / В. Григорьев. – М. : Классика-XXI, 2006. – 255 с.
2. Жагуло, Т. В. Роль физико-механических свойств смычка в овладении штриховой техникой скрипача / Т. В. Жагуло, Е. А. Решетникова // Эстетическое образование: традиции и современность : материалы V Междунар. студен. науч.-практ. конф., Минск, 23 апр. 2019 г. / Белорус. гос. пед. ун-т ; редкол.: И. И. Рыжикова (отв. ред.) [и др.]. – Минск, 2019. – С. 100–102.
3. Муратов, С. В. Смычок и артикуляция [Электронный ресурс] / С. В. Муратов. – Режим доступа: http://samlib.ru/m/muratow_s_w/bow.shtml. – Дата доступа: 19.02.2019.
4. Кюхлер, Ф. Техника правой руки скрипача / Ф. Кюхлер. – Киев : Муз. Україна, 1974. – 59 с.
5. Флеш, К. Искусство скрипичной игры : в 2 т. / К. Флеш ; вступ. ст., ред. пер., коммент. и доп. К. А. Фортунатова. – М. : Музыка, 1964. – Т. 1. – 274 с.

А. А. КОВАЛЕВСКАЯ

Мозырь, УО «МГПУ имени И. П. Шамякина»

ПАРАДОКСЫ МУЗЫКАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТУДЕНТОВ УНИВЕРСИТЕТА В ЭПОХУ ПАНДЕМИИ

Парадоксы (др.-греч. *παράδοξος* – неожиданный, странный, против, вопреки) – это рассуждения, расходящиеся с общепринятыми мнениями и кажущиеся нелогичными, противоречащими здравому смыслу, непременно сопутствующие музыкальному образованию. Они нередко знаменуют не только новизну, но и глубину художественного творения. В настоящее время в связи со сменой парадигмальных установок мышления, отрицанием базовых эстетических принципов, таких как форма, стиль, уникальность художественного творения, проблема парадоксов проявляется

наиболее остро. Проявлением обратной перспективы в языке искусства объясняются такие парадоксальные тенденции в музыке, как метод полистилистики, деструкция классического музыкального синтаксиса, интуитивные выходы к архетипическим способам музыкального мышления (серийная техника, моноформа) и др.

В начале XX в. парадоксальными считались по преимуществу языковые новшества, отказ от традиционных приемов и средств письма. К концу столетия проблема парадоксов смещается в план художественного восприятия. Принцип репрезентации заменяется принципом презентации объектов действительности в художественном творении. Новый ракурс проблемы парадоксов творчества получает в современных направлениях – наивизме и примитивизме, усиливаясь парадоксальной невстроенностью творений в пространство культуры [1]. В ситуации, когда весь мир нажал на кнопку «пауза», наиболее инициативные педагоги начали продумывать новые сценарии обучения – виртуальные международные стажировки и экскурсии как варианты академической мобильности в посткризисный период. Университеты вынуждены создавать под эти сценарии, казавшиеся ранее совершенно фантастическими, новые форматы программ виртуального образования.

Следовательно, проблема парадоксов, охватившая музыкальное образование, художественный текст, язык, процессы мышления, оказывается в эпицентре внимания антропологов, культурологов, социологов, психологов, искусствоведов, лингвистов.

Понятие виртуальной реальности изучается в различных науках. Однако различия обнаруживаются в трактовке термина и определении его истории и сферы применения. В современной научной литературе насчитывается множество подходов к определению понятия «виртуальная реальность». В справочно-энциклопедической литературе виртуальная реальность (лат. *virtus* ‘потенциальный, возможный’ и *realis* ‘действительный, существующий’) определяется как искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности, особого рода среда, создаваемая компьютерными средствами и реалистично реагирующая на привычные для человеческого восприятия рецепторы: зрение, слух, обоняние, осязание [2, с. 268].

По мнению Р. В. Лубкова, виртуальная образовательная среда – это типично творческая среда, для которой характерны высокая мотивация, позитивный и оптимистический настрой, активность в освоении и преобразовании окружающего мира, высокая самооценка, открытость, а также свобода суждений и поступков. Следовательно, применение технологий виртуальной реальности в образовании студентов позволяет интенсифицировать учебный процесс, активизировать их познавательную деятельность

за счет повышения стимулирующей составляющей, создать уникальные возможности формирования самостоятельного критического мышления и интеллектуального развития личности [3, с. 5].

В настоящее время появились такие современные возможности, как **виртуальный тур** («эффект присутствия») – реалистичное трехмерное изображение, состоящее из цилиндрических, сферических панорам, собранных из фотографий, трехмерных объектов и активных ссылок-переходов (хотспотов), предназначенное для *путешествия с эффектом присутствия с помощью компьютера или гаджета*; **сферическая панорама** (виртуальная 3D-панорама) – совокупность нескольких отдельных кадров, собранных в сферу для получения изображения пространства с максимальным углом обзора по вертикали на 180° , а по горизонтали – на 360° , включающих возможности отдаления и приближения объекта, музыкальное сопровождение и анимацию; **Theatre HD** (трансляции на экранах кинотеатров известных спектаклей из лучших театров мира – Королевский Национальный театр (Лондон), Шекспировский театр «Глобус» (Лондон), Королевская Шекспировская компания (Стратфорд-на-Эйвоне), Метрополитен-опера (Нью-Йорк), Большой театр (Москва) и др.); **онлайн-гид журнала «Театр»** (трансляции в прямом эфире, а также доступные до определенного времени спектакли); **3D-проект «Оперные театры Украины»** (виртуальное путешествие в формате 360° по ознакомлению с архитектурой оперных театров: Национального академического театра оперы и балета Украины имени Тараса Шевченко, Львовского национального академического театра оперы и балета имени Саломеи Крушельницкой, Черновицкого академического областного украинского музыкально-драматического театра имени Ольги Кобылянской, Одесского национального академического театра оперы и балета, Киевского национального академического театра оперетты); **аэросъемка** (съемка с воздуха топовым дроном для получения аэрофотоснимков, аэропанорамы 360° и виртуального 3D-тура с воздуха) и др.

Наиболее распространенной может быть **виртуальная экскурсия** – организационная форма обучения, отличающаяся виртуальным отображением реально существующих объектов (Г. Н. Аквилеева); экскурсия с применением текста, звука, графики, анимации, видео, символов (Е. В. Дашкова [4]); эффективный презентационный инструмент, предназначенный для наглядной и увлекательной демонстрации (Е. Ф. Козина [5]); трехмерная сцена, размещенная в сети Интернет, дающая представление о реальном объекте (В. Черкесова) и др.

По мнению ученых и практиков, преимуществами виртуальной экскурсии являются: а) яркая графика, современные эффекты и возможность применения в разных областях знания; б) отсутствие ограничений по

количеству просмотров, времени, длительности и числу посетителей, восприятие экскурсии/тура как приятной игры-прогулки; в) достижение эффекта полного присутствия; г) уход от табличного текстового представления материалов к визуальному представлению и высокая степень детализации; д) возможность многоразового просмотра, использования звукового сопровождения и проведения экскурсии без гида; е) отсутствие границ в реальном пространстве. Основными недостатками выступают невозможность задать вопрос в режиме реального времени, увидеть то, что не включено в экскурсию, т. е. зависимость от создателей; ограниченность впечатлений.

Современные исследователи выделяют следующие *виды* виртуальных экскурсий (копий реально существующей сцены с объектами реального мира, остающихся виртуальными только в браузере пользователя): виртуальная 3D-экскурсия, VR-панорама, проекция, фото. Виртуальная экскурсия включает сферические панорамы, фото, видео, навигацию, музыку, голос, текст, интерактив, анимацию и движение. В виртуальной экскурсии могут быть представлены современные эффекты: а) оформление окна 3D (цвет, графические элементы, иконки, шрифты); б) различные варианты создания (загрузка при открытии на компьютере или на смартфонах и планшетах); в) добавление меню с подменю, инфоокон с текстом, фотографиями, видео, панорамами, видео 360°, карты Google и Яндекс, всплывающей информации, бликов и иконок с масштабированием и без; фонового звука, скачивания тура на устройство для просмотра в офлайн; г) подключения к туру нескольких пользователей онлайн и др. [6].

В УО «Мозырский государственный педагогический университет имени И. П. Шамякина» на занятиях мы погружали студентов в виртуальную реальность (интерактивные комнаты, примерочные, зеркала, экскурсии и др.). В ходе занятий студенты познакомились с *интерактивной комнатой*, представляющей собой сенсорное помещение, в котором могут находиться интерактивный стол для игры, развивающие упражнения и др.; интерактивная доска для проведения занятий по грамоте, математике, рисованию, развитию речи и образного мышления с обучающимися; интерактивный пол; интерактивная песочница; воздушно-пузырьковая панель и др. 87,4 % студентов были удивлены, что *интерактивная примерочная* выглядит как обычное зеркало. Она предназначена для примерки нарядов, обуви и аксессуаров виртуальной коллекции при помощи жестов, сохраняя результат в точной копии оригинала на основе бесконтактного управления. 98,5 % обучающихся не представляли *интерактивное зеркало*, имеющее дисплей, реализующий многофункциональные задачи – оснащение датчиком движения, сенсорной системой, камерой и принтером (музеи, музыка, видео, новости, голосовой поиск Ok. Google, Яндекс Алиса, социальные

сети, Skype, Viber и др.). Обнаружено, что «фотозеркало», или «селфи-зеркало», позволяет делать фотографии, отправлять на печать, почту, в социальные сети, включая звуковое сопровождение, информационно-справочные терминалы, светодиодные табло, проекционное оборудование, сенсорные панели и др. С помощью приложений и виджетов смарт-зеркало способно показывать отражение лица, электронные письма и сообщения в WhatsApp, Viber, статьи из онлайн-газет, проверять перечень запланированных дел, оповещать о пробках на дорогах, воспроизводить видео из YouTube, понимать голосовые команды, делать фотографии и отправлять их.

Современное поколение родилось в среде медиакультуры и не может отделить ее от остальной части своей жизни по сравнению со взрослыми людьми. Общественное обсуждение средств массовой информации обычно фокусируется только на эффектах и ограничениях интернета и средств массовой информации, а не на знаниях, умениях и навыках, которые студенческая молодежь получает таким образом. Неформальное обучение стало важной частью музыкального образования. Интерактивное сообщество работает как отличный информационный канал.

По мнению М. Prensky [7], настало время пересмотреть взгляды и выйти за пределы нашего собственного XXI в., потому что такие убеждения сдерживают молодежь в ее путешествии в мир будущего. Современные молодые люди имеют отличные от своих педагогов представления о музыкальном образовании и технологиях. Мы вышли за рамки терминов «цифровые аборигены» и «цифровые иммигранты», которые М. Prensky ввел два десятилетия назад, к массовой смене взглядов и убеждений поколений.

Таким образом, находясь в разгаре крупного перехода от убеждений и взглядов «последнего доинтернетовского поколения», выросшего в XX в., к «первому интернет-поколению», полностью выросшему в XXI столетии, необходимо сделать следующие выводы.

Парадоксы музыкального образования – это: а) трансформация педагогов и студентов; б) «выход из зоны комфорта», обеспечивающий подготовку высококвалифицированных специалистов, обладающих навыками и умениями уверенного решения профессиональных задач с использованием современного программного обеспечения и информационно-коммуникационных технологий; в) электронный методический ресурс, созданный для концентрации музыкальных образовательных ресурсов, осуществления образовательной, экспериментальной, исследовательской деятельности и эффективного использования информационно-образовательных и телекоммуникационных возможностей в процессе профессиональной подготовки конкурентноспособного специалиста в Республике Беларусь.

Список использованной литературы

1. Пьянкова, С. П. Парадоксы творчества в музыкальной культуре XX века : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / С. П. Пьянкова ; Самар. гос. пед. ун-т. – Саратов, 2003. – 126 л.
2. Энциклопедия для школьников и студентов : в 12 т. / под общ. ред. В. И. Стражева. – Минск : Беларус. экцыкл. імя П. Броўкі, 2009. – Т. 1 : Информационное общество. XXI век. – 528 с.
3. Лубков, Р. В. Дидактический потенциал виртуальной образовательной среды : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Р. В. Лубков ; Самар. гос. пед. ун-т. – Самара, 2007. – 22 с.
4. Дашкова, Е. В. Особенности организации экскурсий для современных школьников / Е. В. Дашкова, Е. Б. Ивушкина // Педагогика и современность. – 2014. – Т. 1, № 1-1. – С. 59–61.
5. Козина, Е. Ф. Методика преподавания естествознания : учеб. пособие для студентов вузов / Е. Ф. Козина, Е. Н. Степанян. – М. : Академия, 2008. – 496 с.
6. 3D-панорама – виртуальные туры, 3D-туры и панорамы [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: <https://3dpanorama.spb.ru>. – Дата доступа: 20.02.2022.
7. Prensky, Marc. Digital natives, digital immigrants [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: <https://marcprensky.com/writing/Prensky>. – Дата доступа: 17.02.2022.

И. С. КУДИНОВА

Брест, УО «БГМК имени Григория Ширмы»

СОВРЕМЕННЫЕ МУЗЫКАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В РАЗВИТИИ УЧАЩИХСЯ ДЕТСКОЙ ШКОЛЫ ИСКУССТВ

Технологический подход к образовательному процессу является сегодня весьма актуальным и активно разрабатывается в научно-педагогических исследованиях. Сущность современных педагогических технологий выражается в организации индивидуально ориентированного образовательного процесса, предложении новых форм и методов формирования и развития профессиональных знаний и умений. Педагогика искусства отличается ярко выраженной спецификой, обусловленной индивидуальным характером обучения. В связи с этим актуальным представляется рассмотрение вопроса о возможности разработки и применения современных педагогических технологий в музыкально-образовательном процессе детской школы искусств (далее – ДШИ). Обозначив задачи, педагог всегда ищет способы их решения. Чем выше качество профессионально-педагогической деятельности, тем менее стереотипным должен быть поисковый процесс и конкретные способы решения отдельных задач, последовательность которых образует технологию.