

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Макарова Л.Н.; Макеева Д.А.

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина
dmakeeva73@yandex.ru

Аннотация. Эпоха цифровизации существенно изменила когнитивные профили молодого поколения, сформировавшегося под влиянием цифровых технологий. Характеризуясь сокращенной концентрацией внимания и меньшей усидчивостью в традиционном понимании, эти особенности часто воспринимаются как недостатки. В статье этот феномен рассматривается как естественная адаптация к информационно насыщенной среде и стратегическое преимущество для внедрения эдьютейнмент-технологий в музыкальное образование. Обосновывается, что данные когнитивные особенности создают позитивные условия для развития интерактивных, игровых и мультимедийных технологий, способных значительно повысить мотивацию, вовлеченность учащихся и эффективность обучения музыке.

Ключевые слова: эдьютейнмент, музыкальное образование, клиповое мышление, геймификация, интерактивное обучение, цифровые технологии

Современное общество находится на пике глобальных информационных и технологических изменений, которые глубоко трансформировали все сферы человеческой деятельности, включая образование, что требует расширения спектра инновационных образовательных технологий. Особую остроту перспективам развития современного образования придает тот факт, что обновляются и обучающиеся. Поколение, выросшее в условиях повсеместной цифровой среды, постоянного доступа к информации и непрерывного взаимодействия с гаджетами, демонстрирует уникальные когнитивные паттерны. Их когнитивные процессы и стратегии восприятия информации значительно отличаются от предшествующих поколений. Они обладают заметной спецификой мышления, мировосприятия, поведенческой и коммуникативной культуры, мотивационных установок [1, с.12].

Феномен молодого поколения, выросшего в цифровой среде, и их когнитивные особенности широко исследуются в отечественной науке. Наиболее часто упоминаемыми особенностями молодого поколения является клиповое мышление, которое вошло в научный оборот для описания способности быстро воспринимать и обрабатывать большие объемы разнородной информации, представленной в кратких, фрагментарных формах – клипах. Это не является признаком поверхностности или неспособности к анализу, а скорее эффективной адаптацией к информационному перегрузу современного мира [2, с.68].

Основные плюсы клипового мышления – умение быстро переключаться, многозадачность, приспособляемость к быстрым изменениям информационно-коммуникационного пространства. Минусы – отсутствие глубины знаний, быстрая утомляемость, поверхностность, низкие аналитические и критические умения при работе с информацией, проблемы с концентрацией внимания [3, с.791].

Основные когнитивные характеристики молодого поколения, которые часто интерпретируются как снижение концентрации и усидчивости, на самом деле отражают способность к многозадачности и параллельной обработке информации. Молодые люди часто одновременно взаимодействуют с несколькими информационными потоками (например, слушают музыку, отвечают на сообщения, просматривают социальные сети). Это развивает не только способность к быстрому переключению внимания, но и к эффективному распределению ресурсов внимания между различными задачами.

Представители этого поколения быстрее сканируют информацию, выделяя ключевые моменты, что позволяет им эффективно ориентироваться в обширных массивах данных. Пассивное потребление информации вызывает у них скуку. Они стремятся к взаимодействию, ожидают немедленной обратной связи и возможности влиять на процесс обучения. Это не «недостаток усидчивости», а активная позиция субъекта обучения, требующая динамичного взаимодействия.

Текст без визуального и звукового сопровождения воспринимается менее эффективно, чем динамичный, визуально и аудиально насыщенный контент. Это связано с развитием новых нейронных связей, ориентированных на комплексное восприятие [4, с.91].

Таким образом, снижение концентрации внимания и усидчивости – это не деградация когнитивных функций, а реконфигурация познавательных стратегий, необходимых для выживания и процветания в условиях постоянно меняющейся цифровой среды. Эти особенности представляют собой ценный ресурс, который при правильном подходе может быть использован для оптимизации образовательного процесса, особенно в такой сложной и многогранной области, как музыка.

В контексте музыкального образования, которое традиционно основывается на длительных, сосредоточенных занятиях, многократном повторении и методичном освоении материала, эти изменения могут восприниматься как серьезный вызов. Однако, вместо того, чтобы рассматривать эти особенности как дефицит, предлагаем переосмыслить их как уникальное адаптивное преимущество, открывающее новые горизонты для интеграции эдьютейнмент-технологий. Мы утверждаем, что именно эти когнитивные особенности делают современное молодое поколение идеально подготовленным к восприятию музыкального материала через интерактивные, игровые и творческие формы, которые предлагает эдьютейнмент.

Понятие «эдьютейнмент» (от англ.education – обучение и entertainment–развлечение) получило широкое распространение в зарубежной педагогике. К проблеме эдьютейнмента обращались такие исследователи, как О.Л. Гнатюк, О.О. Дьяконова, М.М. Зиновкина, О.М. Железнякова, Н.А. Кобзева, С.В. Кувшинов, А.В. Попов, Д. Перушев и др. Авторы дают возможность познакомиться с эдьютейнментом, направленным на решение проблем интерактивного обучения в общеобразовательной и профессиональной школе; позволяют обратиться к широкому спектру вопросов, связанных с целями, задачами, требованиями к организации игровой учебной деятельности обучающихся.

Вместе с тем термин «эдьютейнмент» пока не получил широкого толкования. Эдьютейнмент в работах О.Л. Гнатюк выступает как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегченном анализе событий» [5, с. 65]. При этом содержание обучения представляется обучающимся посредством использования современных технических, мультимедийных и коммуникационных средств.

Эдьютейнмент вобрал в себя самое лучшее со смежных областей знаний, таких как педагогика, психология, информатика и основан на следующих педагогических принципах:

- связи теории с практикой, так как правильно поставленное обучение и воспитание вытекает из самой жизни и неразрывно с ней связано как через источник знаний, так и через сам результат;

- последовательности, так как человек только тогда обладает информацией и знаниями, когда он владеет системой четко взаимосвязанных понятий, последовательность которых была определена внутренней логикой учебного материала и познавательными возможностями самих учащихся;

- доступности, так как доступность обучения определяется возрастными и индивидуальными особенностями учащихся, организацией учебного процесса, применяемыми методами обучения и т. д. [6, с. 184].

Для музыкального образования, ориентированного на современное молодое поколение, этот подход является стратегически необходимым, поскольку он позволяет трансформировать рассмотренные особенности молодого поколения в движущие силы обучения. Рассмотрим потенциал эдьютейнмент-технологий в развитии музыкальных способностей молодого поколения.

Сокращенная продолжительность внимания идеально соответствует концепции микрообучения, предлагаемой эдьютейнментом. Вместо длительных, монотонных упражнений вводятся короткие, целенаправленные игровые модули (например, 5-10-минутные интерактивные игры на развитие слуха, ритма, теоретических понятий или отработку конкретных исполнительских приемов). Это позволяет поддерживать высокий уровень вовлеченности, предоставляя частые «точки входа» и «точки завершения» для каждого этапа обучения.

Потребность в немедленной оценке своих действий реализуется через игровые механики: баллы, уровни, таблицы лидеров, награды. Это трансформирует рутинные музыкальные упражнения в увлекательный вызов. Приложения для обучения игре на инструменте (например, интерактивные тренажеры с функцией распознавания звука и немедленной оценки правильности исполнения), интерактивные нотные редакторы или тренажеры по сольфеджо с системой оценки в реальном времени не только мотивируют, но и дают студентам четкое понимание их прогресса, удовлетворяя потребность в быстрой реакции на их действия.

Эдьютейнмент активно использует мультимедийные технологии. В музыкальном образовании это могут быть интерактивные партитуры с аудио-визуализацией, отображение звуковых волн и спектров в реальном времени, виртуальные инструменты с наглядным интерфейсом, симуляторы музыкальных студий. Такие инструменты превращают абстрактные музыкальные концепции (гармония, ритм, тембр) в осязаемый, динамичный и захватывающий опыт, соответствующий предпочтениям визуального восприятия.

Современные молодые люди стремятся к активному участию и самовыражению. Эдьютейнмент предоставляет им платформу для экспериментов, а именно для создания собственной музыки, аранжировки существующих произведений, саунд-дизайна, интерактивных композиций. Это смещает фокус с пассивного восприятия на активное творчество, что особенно ценно для развития музыкальной личности.

Интеграция эдьютейнмент-технологий, опирающихся на измененные когнитивные профили молодого поколения, сформировавшегося в цифровой среде, приносит ряд неоспоримых преимуществ для музыкального образования:

1. Повышение мотивации и вовлеченности в музыкальное образование, что обеспечивает динамичный, интерактивный и игровой формат обучения музыке.

2. Визуализация и геймификация позволяют разложить сложные теоретические или исполнительские задачи на понятные, интерактивные шаги, облегчая их освоение и запоминание, что особенно важно при фрагментарном восприятии информации.

3. Обучение с использованием виртуальных инструментов, синтезаторов и другого цифрового оборудования не только развивает творческие способности, но и формирует музыкальные компетенции, востребованные в современной музыкальной индустрии (саунд-дизайн, аранжировка, сведение, продюсирование, звукорежиссура).

4. Эдьютейнмент-платформы позволяют адаптировать темп, сложность и содержание обучения под индивидуальные потребности и темпы усвоения материала каждым учеником, что обеспечивает персонализацию образовательного процесса.

5. Возможность экспериментировать, ошибаться, получать мгновенную обратную связь и самостоятельно искать решения способствует развитию автономии, инициативы и критического мышления, необходимых для непрерывного обучения в течение всей жизни.

Изменения в когнитивных профилях молодого поколения, выросшего в цифровой среде, – это не угроза, а катализатор для инноваций в музыкальном образовании.

«Сокращенная концентрация внимания» и «потребность в интерактивности» являются не ограничениями, а мощным ресурсом, который эдьютейнмент-технологии способны эффективно использовать. Превращая обучение музыке в увлекательное приключение, наполненное открытиями, творчеством и мгновенной обратной связью, мы не только адаптируем образование под нужды современного ученика, но и формируем новое поколение музыкантов, способных успешно функционировать и создавать в динамичной цифровой музыкальной индустрии. Отказ от жестких традиционных парадигм в пользу гибких, адаптивных и технологически насыщенных методов – это ключ к становлению музыкального образования в XXI веке, способный раскрыть творческий потенциал каждого современного учащегося.

Литература

1. Пономарев М.В., Клименко А.В., Рафалюк С.Ю. Когнитивная культура поколения Z как фактор развития современных педагогических систем // Педагогика и психология образования. 2024. № 1. С. 9-27.
2. Купчинская М.А., Юдалевич Н.В. Клиповое мышление как феномен современного общества// Бизнес-образование в экономике знаний. 2019. № 3 (14). С. 66-71.
3. Бухарбаева А.Р., Сергеева Л.В. Клиповое мышление поколения Z: методы развития творческого потенциала студентов // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2020. Т. 25. № 4. С. 787–796.
4. Перцева А.С. Аудиовизуальное восприятие информации учащимися//Вестник науки и образования. 2019. № 11-2 (65). С. 90-92.
5. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. М.: Кнорус, 2012. 256 с.
6. Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182-185.