

RU

Игровые технологии как средство активизации интереса младших школьников к исполнительской деятельности в классе фортепиано

Дедова-Сальникова М. В.

Аннотация. Целью исследования является выявление и теоретическое обоснование педагогического потенциала игровых технологий в контексте активизации интереса младших школьников к занятиям фортепиано и повышению результативности начального этапа обучения. В статье на основе анализа психолого-педагогической литературы рассматриваются возрастные особенности младших школьников, определяющие специфику организации их музыкально-исполнительской деятельности: преобладание наглядно-образного мышления, высокая эмоциональная восприимчивость, особенности развития мелкой моторики и произвольного внимания. Выявлены и систематизированы ключевые направления применения игровых технологий в начальном фортепианном обучении, направленные на формирование устойчивого интереса к занятиям и преодоление исполнительских трудностей. Раскрыты основные механизмы воздействия игровых технологий на исполнительский процесс, включая трансформацию внешней мотивации во внутреннюю через создание лично значимых игровых ситуаций, преодоление психофизических трудностей посредством упражнений-метафор, стимулирование познавательной активности и интеллектуальных операций, а также интеграцию синестезического восприятия в процессе обучения. Обоснованы педагогические условия эффективного применения игровых технологий: системность интеграции в учебный процесс, адаптация к индивидуальным особенностям учащихся, сочетание традиционных методик с игровыми и мультимедийными форматами обучения.

EN

Game technologies as a means of stimulating grade-schoolers' interest in performing activities in piano class

M. V. Dedova-Salnikova

Abstract. The aim of the study is to identify and theoretically substantiate the pedagogical potential of game technologies in the context of stimulating grade-schoolers' interest in piano lessons and enhancing the effectiveness of the initial stage of instruction. Based on an analysis of psychological and pedagogical literature, the article examines the age-related characteristics of grade-schoolers that determine the specific organization of their musical performing activities: the prevalence of visual-figurative thinking, high emotional receptivity, and the specific development of fine motor skills and voluntary attention. Key directions for the application of game technologies in initial piano instruction have been identified and systematized, aimed at fostering sustained interest in lessons and overcoming performance challenges. The main mechanisms of game technologies' impact on the performance process are revealed, including the transformation of external motivation into internal through the creation of personally meaningful game situations, overcoming psychophysical difficulties through metaphorical exercises, stimulating cognitive activity and intellectual operations, and integrating synesthetic perception into the learning process. The pedagogical conditions for the effective application of game technologies are substantiated: systemic integration into the educational process, adaptation to students' individual characteristics, and the combination of traditional methods with game and multimedia learning formats.

Введение

Современная система дополнительного музыкального образования сталкивается с проблемой снижения познавательной мотивации и интереса младших школьников к занятиям фортепиано. Приоритет технической стороны обучения, опора на репродуктивные методы и недостаточное внимание к личностным и эмоциональным особенностям ребенка часто приводят к потере интереса к исполнительской деятельности и досрочному

прекращению обучения. В то же время современные педагогические исследования (Аврамова, 2007; Гуденко, 2014; Акопян, 2019) подчеркивают необходимость поиска инновационных подходов, обеспечивающих гармоничное развитие творческих, интеллектуальных и моторных навыков учащихся. Одним из таких подходов является применение игровых технологий.

Актуальность данного исследования обусловлена комплексом факторов, отражающих современные вызовы в области музыкального образования. В условиях цифровизации и изменения познавательных потребностей нового поколения традиционные репродуктивные методы обучения игре на фортепиано демонстрируют снижение эффективности, что выражается в падении интереса учащихся и досрочном прекращении занятий. Проблема поиска инновационных педагогических подходов, способных трансформировать внешнюю учебную мотивацию во внутреннюю, активно обсуждается в научной литературе (Аврамова, 2007; Гуденко, 2014; Акопян, 2019), а также находит отражение в государственных образовательных стандартах, ориентированных на развитие личностного потенциала обучающихся (ФГОС НОО, утверждены Приказом Минпросвещения № 286 от 31.05.2021; обновлены 31.09.2022).

Решение данной проблемы отвечает потребностям современной педагогической практики в создании персонализированных и психологически комфортных образовательных сред. С позиций психологии и педагогики искусства игровые технологии представляют особый интерес благодаря своей имманентной способности соединять техническое освоение инструмента с творческим самовыражением. Имеющиеся достижения в области геймификации общего образования и отдельные успешные примеры применения игровых методик в музыкальной педагогике требуют системного осмысления и адаптации к специфике начального этапа обучения игре на фортепиано, что и определяет актуальность теоретического и методического обоснования их использования.

Актуальность данного исследования обусловлена обострением противоречия между потребностью современной системы музыкального образования в поддержании устойчивого интереса младших школьников к занятиям фортепиано и преобладанием традиционных репродуктивных методов обучения, не учитывающих изменившиеся познавательные особенности детей цифровой эпохи. Статистика досрочного прекращения обучения в детских музыкальных школах свидетельствует о кризисе мотивации: учащиеся утрачивают интерес к исполнительской деятельности уже на начальном этапе освоения инструмента, когда акцент делается преимущественно на технической стороне игры в ущерб эмоциональной вовлеченности и творческому самовыражению.

Проблема трансформации внешней учебной мотивации («нужно заниматься») во внутреннюю («хочу музицировать») активно обсуждается в работах по музыкальной педагогике (Аврамова, 2007; Гуденко, 2014; Акопян, 2019). Однако, несмотря на признание значимости игровой деятельности для младшего школьного возраста, до настоящего времени не проведён системный анализ педагогического потенциала игровых технологий применительно к начальному этапу фортепианного обучения. Отсутствие такого анализа приводит к фрагментарному и интуитивному использованию игровых приёмов в педагогической практике, что существенно снижает их эффективность как средства формирования устойчивой внутренней мотивации учащихся. Между тем игровая деятельность, являясь ведущей в младшем школьном возрасте, обладает уникальными возможностями интеграции технического освоения инструмента с художественным познанием, превращая рутинные упражнения в осмысленный и эмоционально насыщенный творческий процесс. Отдельные успешные примеры применения геймификации в музыкальной педагогике требуют теоретического обобщения и методического обоснования, что позволит перейти от эпизодического использования игровых приёмов к построению целостной педагогической системы работы с младшими школьниками в классе фортепиано. Таким образом, актуальность исследования определяется необходимостью научно обоснованной разработки игровых технологий как эффективного средства активизации внутренней мотивации учащихся на начальном этапе обучения игре на фортепиано.

В соответствии с целью исследования были поставлены следующие задачи:

- 1) на основе анализа психолого-педагогической литературы выявить возрастные особенности младших школьников, определяющие специфику организации их исполнительской деятельности в классе фортепиано;
- 2) систематизировать существующие подходы к применению игровых технологий в начальном музыкальном образовании и классифицировать их по целевой направленности;
- 3) раскрыть механизмы воздействия игровых технологий на мотивационную, эмоционально-волевую, интеллектуальную и техническую составляющие исполнительского процесса младших школьников;
- 4) обосновать комплекс педагогических условий, обеспечивающих эффективность применения игровых технологий для активизации интереса учащихся к исполнительской деятельности в классе фортепиано.

Решение поставленных задач осуществлялось последовательно и определило логику структурирования материала исследования.

Методологическую основу исследования составляют системный и личностно-деятельностный подходы, интегрирующие идеи отечественной психолого-педагогической школы (Выготский, 1991; Леонтьев, 2007), а также современные концепции геймификации в образовании.

В качестве методов исследования применялись:

- теоретико-методологический анализ и обобщение психолого-педагогической литературы для выявления потенциала игровых технологий в активизации интереса младших школьников к исполнительской деятельности;
- сравнительно-сопоставительный анализ существующих игровых методик в музыкальной педагогике с целью систематизации их видов и механизмов воздействия на мотивационную, эмоционально-волевую, интеллектуальную и техническую сферы учащихся;

- классификация и обобщение педагогического опыта применения игровых технологий для определения эффективных условий их интеграции в учебный процесс в классе фортепиано;
- анализ и обобщение полученных теоретических данных, рефлексия результатов исследования для формулирования выводов и практических рекомендаций.

Теоретическую базу исследования составили работы, раскрывающие ключевые аспекты применения игровых технологий в музыкальной педагогике. В основу легли идеи о синестезическом восприятии в начальном обучении (Аврамова, 2007), о трансформации внешней мотивации во внутреннюю через интерактивную игровую деятельность (Гуденко, 2014), а также о формировании интеллектуальных умений в процессе игрового взаимодействия с музыкальным материалом (Акопян, 2018; 2019). Исследования в области психологии музыкального обучения (Шамсутдинова, 2024; Дук, 2021) позволили учесть психофизические особенности младших школьников и роль упражнения-метафоры в развитии техники. Работы, посвященные использованию мультимедийных технологий (Кислова, Казанцева, Шиловская, 2025), дали основу для интеграции цифровых инструментов в игровые практики.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования теоретически обоснованного и систематизированного комплекса игровых технологий для разработки конкретных методических материалов.

Результаты работы, а именно классификация игровых технологий по целевой направленности (мотивационные, технические, интеллектуальные) и выявленные условия их эффективного применения, могут быть непосредственно использованы при создании методических пособий и сценариев уроков фортепиано. Разработанные на этой основе материалы, адаптированные к возрастным и индивидуальным особенностям младших школьников, позволят педагогам целенаправленно и системно интегрировать игровые технологии в образовательный процесс для активизации интереса учащихся к исполнительской деятельности.

Обсуждение и результаты

Генезис и теоретико-методологические основания применения игровых технологий в музыкальной педагогике коренятся в признании онтологического единства игры и искусства. Игровое пространство, будучи организованным по определенным правилам, но предоставляющим широкий простор для импровизации и творческого поиска, по своей сути аналогично художественному пространству музыкального произведения, где композиторский замысел реализуется через систему исполнительских указаний, допускающих вариативность трактовок (Фурсенко, 2019, с. 192). Для младшего школьника, находящегося на этапе интенсивного развития абстрактного мышления, подобная аналогия является ключевой для преодоления разрыва между техническим упражнением и художественным образом. Психолого-педагогические исследования убедительно свидетельствуют о том, что возрастной период 7-10 лет характеризуется особой восприимчивостью к образному познанию мира, при котором абстрактные категории усваиваются через конкретно-чувственный опыт. Преобладание наглядно-образного мышления над логико-понятийным определяет необходимость опоры на визуальные, двигательные, тактильные ассоциации при освоении музыкально-теоретических понятий и исполнительских приемов. Одновременно в этом возрасте происходит становление произвольного внимания, однако его устойчивость еще невелика, что требует частой смены видов деятельности и постоянного поддержания эмоционального тонуса урока. Игровые технологии органично отвечают этим возрастным потребностям, обеспечивая естественный переход от непроизвольного внимания, вызванного привлекательностью игрового сюжета, к произвольному, направленному на решение музыкально-исполнительских задач.

Как справедливо отмечает И. С. Аврамова (2007, с. 4), инновационные подходы в начальном обучении игре на фортепиано акцентируют важность синестезического восприятия, при котором звуковысотность, ритм, динамика ассоциативно связываются с цветом, движением, тактильными ощущениями, что находит непосредственное воплощение в игровых методиках. Например, освоение динамических градаций (*piano*, *forte*) может быть организовано не через механическое повторение, а через игру «Звуковая палитра», где ученик подбирает цветковые карточки или изображает движениями тела (медленные, плавные для *piano* и резкие, широкие для *forte*) характер звукоизвлечения, тем самым прочно ассоциируя абстрактное понятие с конкретным сенсорным опытом. Подобная полимодальная активизация восприятия способствует формированию более прочных нейронных связей, обеспечивающих долговременное запоминание музыкального материала и исполнительских приемов.

Ключевым аспектом анализа является воздействие игровых технологий на мотивационную сферу начинающего пианиста. В контексте теории деятельности (Леонтьев, 2007) учебная мотивация подразделяется на внешнюю, обусловленную давлением со стороны педагога или родителей, и внутреннюю, порождаемую непосредственным интересом к самой деятельности. Традиционная система начального фортепианного образования, сфокусированная на репродуктивном воспроизведении нотного текста и приоритете технических упражнений, часто культивирует внешнюю мотивацию, связанную с боязнью негативной оценки или обязанностью выполнить задание (Дук, 2021, с. 170).

При этом внешняя мотивация, основанная на системе поощрений и наказаний, оказывается крайне хрупкой: малейшая неудача, негативная оценка со стороны взрослых или сравнение с более успешными сверстниками способны разрушить желание продолжать обучение. Кроме того, доминирование внешних стимулов препятствует формированию подлинного художественного отношения к музыке, превращая исполнительскую

деятельность в механическое выполнение заданий ради получения одобрения. Ребенок, занимающийся под давлением внешних обстоятельств, лишается главного – радости творческого самовыражения, которая только и способна поддерживать интерес к занятиям музыкой на протяжении многих лет систематического труда.

Игровая технология, напротив, обладает имманентной способностью трансформировать учебную задачу в лично значимую проблемную ситуацию, решаемую ребенком в процессе игрового взаимодействия. Внутренняя мотивация, возникающая из удовольствия от самого процесса игры, является несравненно более устойчивым и эффективным регулятором исполнительской деятельности (Гуденко, 2014, с. 67). Так, вместо скучного проигрывания гамм для развития беглости пальцев педагог может предложить игру «Пальчиковые гонки», где каждый палец – это гоночный автомобиль, а клавиши – трасса, при этом акцент смещается с технической сложности на соревновательный, игровой азарт, что способствует непроизвольному, а потому более прочному, запоминанию и автоматизации двигательных навыков.

Механизм трансформации мотивации в игровом контексте заслуживает отдельного рассмотрения. Игра создает особую психологическую реальность, в которой цель деятельности совпадает с ее мотивом: ребенок играет не для того, чтобы научиться чему-то (как это принято в традиционном учебном процессе), а ради самой игры, и обучение происходит как бы попутно, в качестве побочного продукта увлекательной деятельности. Парадоксальным образом именно такое «непрямое» обучение оказывается наиболее эффективным, поскольку снимает психологическое напряжение, связанное с боязнью ошибки, и освобождает творческий потенциал ребенка. В игровой ситуации ошибка перестает восприниматься как неудача, требующая порицания, и становится естественным элементом поискового процесса, стимулирующим дальнейшие попытки.

Особого внимания заслуживает роль игровых практик в преодолении специфических трудностей начального периода обучения, связанных с постановкой рук и развитием первоначальных технических навыков. Психологические особенности учащихся младшего школьного возраста, такие как слабость мелкой моторики, быстрая мышечная утомляемость и недостаточный уровень самоконтроля, делают целенаправленные физические упражнения особенно сложными (Шамсутдинова, 2024, с. 191). Жесткие требования к «аппаратной» стороне исполнения, предъявляемые вне игрового контекста, могут вызывать мышечные зажимы и психологический дискомфорт. Игровые технологии, интегрирующие элементы психофизического тренинга, позволяют мягко и ненавязчиво решать эти задачи. К примеру, для выработки свободного, но собранного положения руки эффективны упражнения-метафоры: «рука-облачко» (легкость и пластичность) или «пальчики-молоточки» (четкость и активность кончиков пальцев) (Дук, 2021, с. 171). Подобные образные сравнения переводят сухую инструкцию педагога («опусти запястье», «округли пальцы») на язык, понятный детскому восприятию, и позволяют ребенку через телесный образ осознать и скорректировать мышечные ощущения, что является фундаментом для формирования здоровой, физиологически оправданной пианистической техники.

Принципиально важным представляется тот факт, что игровой подход к техническому развитию не только облегчает освоение двигательных навыков, но и предотвращает формирование профессиональных заболеваний музыкантов-исполнителей, связанных с перенапряжением игрового аппарата. Образ, заложенный в игровом упражнении, помогает ребенку найти оптимальный баланс между мышечным тонусом и расслаблением, между активностью и пластичностью движений. Например, игра «Капли дождя» для отработки штриха *staccato* не только делает монотонное упражнение эмоционально окрашенным, но и задает правильный психофизический настрой: легкость, упругость, отскок – именно те качества, которые необходимы для естественного, свободного от зажимов исполнения данного штриха.

Не менее значимым представляется вклад игровых технологий в стимулирование интеллектуального развития учащегося, что непосредственно коррелирует с качеством исполнительской деятельности. Как убедительно демонстрирует в своем исследовании Л. Х. Акопян (2019, с. 45), занятия фортепиано при грамотной организации способствуют формированию комплекса интеллектуальных умений, включающего анализ, синтез, сравнение, обобщение и абстрагирование. Игровые технологии выступают здесь в роли эффективного катализатора данных процессов. Так, игра «Музыкальный детектив», в которой ученику предлагается найти в новом произведении знакомые интонационные или ритмические «улики» (например, мотив, аналогичный ранее изученному, или ритмическую фигуру из упражнения), целенаправленно развивает аналитическое мышление и умение устанавливать логические связи. Интеллектуальная активность в процессе музыкальных занятий проявляется не только в способности расчленять музыкальную ткань на составные элементы, но и в умении синтезировать эти элементы в художественно осмысленное целое. Игровые технологии создают условия для развития этих противоположно направленных, но взаимодополняющих мыслительных операций. К примеру, игра «Построй мелодию» предлагает ученику из набора карточек с отдельными мотивами составить законченную музыкальную фразу, варьируя их последовательность и находя наиболее выразительный вариант. Такая деятельность требует одновременно и аналитических умений (понимание структуры каждого мотива, его ритмических и интонационных особенностей), и синтетических способностей (ощущение логики музыкального развития, чувство формы, понимание принципов музыкального синтаксиса).

Другой пример – импровизационные игры, требующие от ребенка вариативного развития заданной мелодической ячейки или сочинения аккомпанемента к простому ритму, активно задействуют операции синтеза и творческого воображения, переводя репродуктивное воспроизведение нотного текста на уровень осмысленного музицирования (Акопян, 2019, с. 7). Импровизация в игровом формате снимает страх перед возможной ошибкой и раскрепощает творческое мышление ребенка, позволяя ему экспериментировать со звуковым материалом, искать неожиданные сочетания, открывать собственные выразительные средства.

Значительный педагогический потенциал заключен в использовании сюжетно-ролевых игр, активизирующих эмоционально-волевую сферу личности младшего школьника. Перевоплощение в образ – композитора, исполнителя, слушателя, музыкального критика или даже самого музыкального инструмента – стимулирует эмпатические способности ребенка, развивает эмоциональную отзывчивость на музыку и углубляет понимание художественного содержания произведения. Игра «Я – композитор» побуждает ученика размышлять о замысле автора, о том, какие чувства и образы композитор хотел воплотить в своем сочинении, какими средствами он этого добивался. Подобная идентификация с создателем музыки выводит интерпретацию на качественно иной уровень, превращая исполнителя из механического воспроизводителя нотного текста в сотворца художественного высказывания.

В условиях цифровизации образования особую актуальность приобретает синтез классических игровых технологий с мультимедийными технологиями. Интерактивные компьютерные программы, специализированные приложения для смартфонов и планшетов открывают новые, ранее недоступные возможности для геймификации учебного процесса в классе фортепиано (Кислова, Казанцева, Шиловская, 2025, с. 146). Эти инструменты позволяют визуализировать абстрактные музыкальные параметры: высоту звука, длительность, гармонические последовательности. Ученик может видеть на экране нотную запись, которая в реальном времени следует за его исполнением, или взаимодействовать с виртуальной средой, где правильность интонирования мелодии влияет на развитие игрового сюжета. Подобный симбиоз традиционной педагогики и цифровых решений создает мощный мотивационный импульс, отвечая запросам «цифрового» поколения, для которого виртуальная реальность является естественной средой обитания (Кислова, Казанцева, Шиловская, 2025, с. 147). Эти инструменты позволяют визуализировать абстрактные музыкальные параметры: высоту звука, длительность, гармонические последовательности. Ученик может видеть на экране нотную запись, которая в реальном времени следует за его исполнением, или взаимодействовать с виртуальной средой, где правильность интонирования мелодии влияет на развитие игрового сюжета. Подобный симбиоз традиционной педагогики и цифровых решений создает мощный мотивационный импульс, отвечая запросам «цифрового» поколения, для которого виртуальная реальность является естественной средой обитания (Кислова, Казанцева, Шиловская, 2025, с. 147). Однако, как предупреждают исследователи, ключевая роль педагога при этом не нивелируется, а трансформируется: из транслятора готовых знаний он превращается в модератора образовательного процесса, который должен осуществлять грамотный отбор цифрового контента и его органичное включение в индивидуальную траекторию развития каждого ученика, чтобы не допустить подмены художественных целей техническими эффектами.

Важнейшим принципом эффективного применения игровых технологий является их адаптивность и соответствие индивидуально-психологическим особенностям ребенка. Универсальных, «рецептурных» игровых моделей не существует, что обуславливает необходимость реализации индивидуального подхода (Шамсутдинова, 2024, с. 191). Для учащегося с преобладающей кинестетической модальностью восприятия более продуктивными окажутся игры, связанные с движением, тактильными ощущениями (например, игра на воображаемой клавиатуре на столе для запоминания аппликатуры). Для визуала – игры с использованием красочных карточек, схем, цветового кодирования нот. Для аудиала – игры на распознавание интервалов, аккордов, ритмических паттернов на слух. Таким образом, игровая технология выступает не как жесткий алгоритм, а как гибкий конструктор, позволяющий педагогу учитывать уникальный когнитивный стиль каждого младшего школьника, тем самым максимально персонализируя образовательный процесс и повышая его результативность.

Индивидуализация игровых технологий предполагает также учет темперамента и характерологических особенностей ребенка. Для активного, энергичного холерика подойдут динамичные игры соревновательного характера, где присутствует элемент состязания и быстрая смена игровых ситуаций. Спокойный флегматик будет более комфортно чувствовать себя в играх, требующих вдумчивости, последовательности, неторопливого погружения в материал. Эмоциональный сангвиник нуждается в разнообразии форматов и ярких впечатлениях, тогда как чувствительный меланхолик требует особо бережного, деликатного подхода, игр без жесткой конкуренции, создающих атмосферу психологической безопасности. Грамотный педагог, владеющий арсеналом игровых технологий, способен гибко варьировать их применение, подбирая оптимальный вариант для каждого конкретного ученика и для каждой конкретной педагогической ситуации.

Следует также подчеркнуть, что эффективность игровых технологий напрямую зависит от их системного, а не эпизодического применения. Фрагментарное, случайное включение игровых элементов не способно кардинально повлиять на формирование устойчивого интереса к исполнительской деятельности. Требуется целостное проектирование учебного процесса, при котором игровая компонента становится его стержневым, интегрирующим элементом, пронизывающим все этапы работы над музыкальным произведением – от первоначального ознакомления и разбора до концертного исполнения (Емельянова, Пахомова, Сурнева, 2017, с. 58).

Системность применения игровых технологий означает их органичное встраивание в логику освоения музыкального произведения на каждом последующем этапе работы. На стадии первоначального знакомства с пьесой эффективна игра «Музыкальная история», где педагог предлагает ученику придумать сюжет, соответствующий характеру музыки, что активизирует образное мышление и создает эмоциональную основу для дальнейшей интерпретации. На этапе разучивания пьесы может применяться игра «Собери музыкальный пазл», где фразы или предложения произведения осваиваются в произвольном порядке, а затем собираются в единое целое, что развивает структурное мышление и облегчает запоминание формы.

При работе над технически сложными фрагментами уместны игры-тренажеры, превращающие монотонное повторение в увлекательное соревнование с самим собой: «Лестница темпов» (постепенное ускорение

с фиксацией каждого успешно взятого темпа) или «Марафон без остановок» (безошибочное проигрывание фрагмента заданное количество раз подряд с накоплением «очков успеха»). На этапе работы над выразительностью эффективна ролевая игра «Интервью с композитором», где ученик, погружаясь в образ, пытается объяснить характер и настроение своей музыки. Подготовка к публичному выступлению может быть организована в формате игры «Репетиция перед воображаемой аудиторией», где ребенок исполняет произведение для игрушек, домашних животных или придуманных персонажей, постепенно адаптируясь к ситуации концертного выступления и преодолевая сценическое волнение.

Такое системное использование игровых технологий формирует у ребенка целостное восприятие исполнительского процесса как увлекательного творческого исследования, а не как суммы технических упражнений. Более того, последовательное применение игровых методов на протяжении всего периода начального обучения способствует формированию устойчивой позитивной установки по отношению к занятиям музыкой, которая в дальнейшем, при переходе на следующие этапы обучения, трансформируется в осознанную внутреннюю мотивацию, основанную уже не столько на внешней увлекательности процесса, сколько на глубоком понимании художественной ценности музыкального искусства и удовлетворении от собственного исполнительского роста.

Заключение

Проведенное исследование подтвердило высокий педагогический потенциал игровых технологий в активизации интереса младших школьников к исполнительской деятельности в классе фортепиано. В ходе работы были успешно решены поставленные задачи, что позволило достичь цели исследования.

Основные выводы, отражающие решение поставленных задач:

1. Анализ психолого-педагогических особенностей младших школьников выявил специфические характеристики, существенно влияющие на исполнительскую деятельность: преобладание наглядно-образного мышления, высокую эмоциональную восприимчивость, быструю утомляемость при монотонной работе и зависимость учебных результатов от уровня развития мелкой моторики.

2. Систематизация современных игровых технологий в музыкальной педагогике позволила классифицировать их по целевой направленности на мотивационные, технические, интеллектуальные и творческие группы, каждая из которых обладает специфическим механизмом воздействия на формирование исполнительских навыков.

3. Исследование механизмов влияния игровых технологий установило их комплексное воздействие на структурные компоненты исполнительской деятельности: трансформацию внешней мотивации во внутреннюю через игровые ситуации, развитие эмоционально-волевой сферы посредством импровизации и образных ассоциаций, стимулирование интеллектуальных процессов через аналитические и комбинаторные игры, формирование технических навыков с использованием метафорических упражнений и игровых тренажеров.

4. Теоретическое обоснование педагогических условий эффективного применения игровых технологий в классе фортепиано включает необходимость их системного интеграции в учебный процесс, адаптации к индивидуальным когнитивным стилям учащихся, сочетания традиционных и цифровых форматов при сохранении приоритета художественных задач, а также создания последовательной системы игровых методов на всех этапах работы над музыкальным произведением.

Полученные результаты открывают перспективы для дальнейшей разработки практико-ориентированных методических комплексов, основанных на интеграции игровых технологий в систему начального музыкального образования.

Направления дальнейших исследований связаны с разработкой практико-ориентированных методических комплексов, классифицированных по типам игровых технологий (сюжетно-ролевые, имитационные, компьютерные) и задачам музыкально-исполнительского развития.

Источники | References

1. Аврамкова И. С. Педагогические инновации в системе начального обучения игре на фортепиано (на материале современных учебно-методических пособий): автореф. дисс. ... к. пед. н. СПб., 2007.
2. Акопян Л. Х. Интеллектуальные умения школьников: сущность, оценка и методы развития на занятиях музыкой // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2018. № 3 (11).
3. Акопян Л. Х. Формирование интеллектуальных умений младших школьников в процессе занятий фортепиано: дисс. ... к. пед. н. М., 2019.
4. Выготский Л. С. Педагогическая психология / под ред. В. В. Давыдова. М.: Педагогика, 1991.
5. Гуденко К. Н. Интерактивная игровая деятельность в развитии творческого потенциала младших школьников в классе фортепиано // Культурная жизнь Юга России. 2014. № 3.
6. Дук Н. В. Упражнение как средство развития творческих способностей на начальном этапе обучения игре на фортепиано // Современные тенденции развития начального образования и лингводидактики: сборник научных статей Международной научно-практической интернет-конференции (г. Могилёв, 19-26 февраля 2021г.): в 2 ч. Могилёв: Могилёвский государственный университет им. А. А. Кулешова, 2021. Ч. 1.

7. Емельянова Г. И., Пахомова Г. И., Сурнева В. А. Роль игровых технологий на учебном занятии в дополнительном образовании // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей X Международной научно-практической конференции (г. Пенза, 25 октября 2017 г.). Пенза: Наука и просвещение, 2017.
8. Кислова О. Н., Казанцева Г. А., Шиловская Н. С. Мультимедийные технологии в классе общего фортепиано в системе дополнительного образования // Проблемы современного педагогического образования. 2025. № 86-3.
9. Леонтьев А. Н. Лекции по общей психологии: для студентов вузов, обучающихся по специальности «Психология» / под ред. Д. А. Леонтьева, Е. Е. Соколовой. Изд-е 4-е, стер. М.: Смысл; Academia, 2007.
10. Фурсенко Т. Ф. Формирование творческой активности старших школьников на уроках фортепиано // Проблемы современного педагогического образования. 2019. № 64-2.
11. Шамсутдинова И. В. Индивидуальный подход к развитию техники при игре на фортепиано: к вопросу о психофизических особенностях учеников // Структурная модернизация науки как основа устойчивого развития общества: сборник статей Международной научно-практической конференции (г. Екатеринбург, 10 декабря 2024 г.). Уфа: Аэтерна, 2024.

Информация об авторах | Author information

RU**Дедова-Сальникова Мария Викторовна¹**¹ Колледж искусств – специализированная школа-интернат для одарённых в искусстве детей имени Ермака Серкебаева, г. Петропавловск, Республика Казахстан**EN****Mariya Viktorovna Dedova-Salnikova¹**¹ The Ermek Serkebaev College of Arts – a specialized boarding school for artistically gifted children, Petropavlovsk, The Republic of Kazakhstan¹ manyanya77@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 24.10.2025; опубликовано online (published online): 30.12.2025.

Ключевые слова (keywords): игровые технологии; младшие школьники; исполнительская деятельность; фортепианное обучение; учебная мотивация; game technologies; grade-schoolers; performing activity; piano instruction; learning motivation.