

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

**МУЗЫКАЛЬНАЯ АУДИОСКАЗКА КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ  
ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Выпускная квалификационная работа  
направления подготовки 44.04.01 Педагогическое образование  
магистерской программы «Музыкально-компьютерные технологии в образовании»

Идентификационный код ВКР:

Екатеринбург, 2017

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:  
Заведующая кафедрой МКТ  
\_\_\_\_\_ Л. В. Кордюкова  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2017 г.

**МУЗЫКАЛЬНАЯ АУДИОСКАЗКА КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ  
ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Выпускная квалификационная работа  
направления подготовки 44.04.01 Педагогическое образование  
магистерской программы «Музыкально-компьютерные технологии в образовании»

Идентификационный код ВКР:

Исполнитель:

студентка группы мМЗ-201

М.С. Золотникова

Руководитель:

зав. кафедрой музыкально-  
компьютерных технологий, кино и телевидения,  
кандидат искусствоведения, доцент

Л.В. Кордюкова

Екатеринбург, 2017

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	5
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ МУЗЫКАЛЬНОЙ АУДИОСКАЗКИ КАК СПОСОБА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ</b> .....	12
1.1. Характеристика музыкальной аудиосказки .....	12
1.2. Психологические особенности развития творческого воображения старших дошкольников.....	25
1.3. Возможности аудиосказки в процессе развития творческого воображения старших дошкольников .....	36
<b>ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ МУЗЫКАЛЬНОЙ АУДИОСКАЗКИ КАК СПОСОБА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ</b> .....	49
2.1. Содержание аудиосказки и особенности создания с использованием современных компьютерных технологий .....	49
2.2. Проведение опытно-поискового исследования по развитию творческого воображения старших дошкольников с применением аудиосказки .....	63
2.3. Анализ и результаты опытно-поискового исследования по применению аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников .....	75
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	83
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ</b> .....	88
<b>Приложение 1. Сценарий сказки «Лешик и лунное волшебство» (бцмажный вариант)</b> .....	96
<b>Приложение 2. Музыкальная аудиосказка «Лешик и лунное волшебство» (электронный вариант)</b> .....	100
<b>Приложение 3. Видеоотчёт опытно-поискового исследования (электронный вариант)</b> .....	101

<b>Приложение 4.</b> Рисунки старших дошкольников на констатирующем этапе опытно-поискового исследования (бумажный вариант) .....	102
<b>Приложение 5.</b> Таблица параметров уровня развития творческого воображения на констатирующем этапе исследования .....	103
<b>Приложение 6.</b> Рисунки старших дошкольников на формирующем этапе опытно-поискового исследования (бумажный вариант) .....	104
<b>Приложение 7.</b> Таблица параметров уровня развития творческого воображения на контрольном этапе исследования (бумажный вариант)..	105

## ВВЕДЕНИЕ

Технический прогресс, а сегодня его ещё называют научно-технической революцией, затронул все системы общественного взаимодействия, включая обучение, массовую культуру, искусство и пр. Современный этап развития общества характеризуется ускоренными темпами освоения техники и технологий. Постоянно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции.

Правительство РФ считает, что в данном направлении нужно опираться на одно из главных конкурентных преимуществ России – на реализацию человеческого потенциала, на наиболее эффективное применение знаний и умений людей для постоянного улучшения технологий, экономических результатов, жизни общества в целом. «Развитие человека – это и основная цель, и необходимое условие прогресса современного общества. Это и сегодня, и в долгосрочной перспективе – наш абсолютный национальный приоритет» [41].

Процесс создания принципиально нового на основе старого опыта называется творческим процессом; данный процесс невозможен без достаточно развитого воображения. Важнейшее назначение воображения состоит в том, что оно позволяет представлять результаты труда до его начала, тем самым ориентируя человека в процессе деятельности. Воображение позволяет принять решение даже при отсутствии должной полноты знаний, необходимых для выполнения задачи. Учёные выяснили, что творческое воображение протекает как анализ и синтез накопленных человеком знаний. При этом элементы, из которых строится образ, занимают иное положение, иное место по сравнению с тем, какое они занимали ранее. В новом сочетании элементов и возникает новый образ. Результат творческого воображения должен быть материализован, т. е. на его основе трудом человека создаётся вещь, предмет [9, с.102].

С развитием технологий стали появляться новые жанры в искусстве, один из таких жанров – мультипликация. С внедрением компьютерных технологий, мультипликация преобразовалась в компьютерную анимацию. Компьютерная анимация – это мультфильм, созданный при помощи компьютера, сегодня этот жанр особенно популярен. Компьютерная анимация используется во многих сферах: бизнесе, обучении, массмедиа и пр. Всюду современного человека преследуют видеообразы – на улице (рекламные баннеры), в школе (интерактивные доски), дома (телевидение), в повседневном общении (гаджеты).

Воображение работает на том этапе познания, когда весьма велика неопределённость. Чем более привычной, точной и определённой становится ситуация, тем меньше простора даёт она фантазии. Развитие творческого воображения невозможно без соблюдения определённых условий, в частности, человеку должна быть предоставлена свобода воспринимать окружающий мир субъективно. Однако, в современном мире визуализаций эту свободу у человека часто «отнимают». Визуализация предмета определяет его форму, цвет, манеру взаимодействия с окружающим миром, создавая настолько полный образ, что «добавить» в него субъективно уже нечего. У человека, имеющего дело с визуализированным материалом, часто не возникает побуждения к творческой деятельности – мотивации к началу творческого процесса.

Психологические исследования в области воображения, которыми занимались выдающиеся учёные, такие, как Л.С. Выготский, Б. М. Теплов, и др. доказали, что интенсивность развития воображения возрастает в старшем дошкольном возрасте. Это легко объяснимо: старшие дошкольники имеют достаточный опыт познания окружающего мира, приобретают навыки воспроизведения и впервые сталкиваются с побуждением создавать что-то новое – это может выражаться, к примеру, в потребности ребёнка рисовать. Багаж знаний и образов у ребёнка-дошкольника не столь велик, как у взрослого человека, однако мышление

в старшем дошкольном возрасте уже достаточно развито, и ребёнок использует его, замещая «пробелы» в знаниях, фантазирует, создаёт образ неизвестного из известного. Этот процесс очень похож на творческий процесс, описанный выше. Главное условие в данном процессе – минимум очевидной информации. По разным данным, наибольшее количество (70 % – 90 %) информации о том или ином объекте человек получает по зрительному каналу восприятия, и лишь 10 % – 30 % на слух. Из вышесказанного можно сделать вывод, что если максимально сократить поступление информации по зрительному каналу и «пустить» всю информацию по слуховому и сенсорному каналам восприятия, появится возможность разбудить воображение, фантазию.

Одним из методов развития творческого воображения детей является сказка. Важно подчеркнуть, что сказка – это повествование от третьего лица, не подкреплённое визуально. Воспринимается сказка только «на слух». Задействие аудиального восприятия и максимальное пресечение визуального способствуют домысливанию ребёнком образов, с которыми он ещё не знаком в жизни. Чтец может пояснять, объяснять, как выглядит тот или иной объект или персонаж, однако он не создаст на сто процентов определённый образ, как происходит в случае с визуализацией.

Не менее известным методом развития воображения является музыка. Известный педагог и учёный В.А. Сухомлинский сказал: «Музыка – это воображение, фантазия, сказка – такова дорожка, идя по которой ребёнок развивает свои духовные силы» [53, с. 70]. У детей развивается воображение под влиянием музыкальных впечатлений, оно обогащается различными образами прослушанных произведений. Слушание музыки пробуждает фантазию ребёнка. Ребёнок создаёт в своём воображении новые эмоциональные связи в соответствии с характером музыки или же вспоминает ранее пережитые ситуации и разукрашивает их своей фантазией. Почти каждое произведение, с которым знакомится ребёнок, вносит новое содержание в его внутренний мир [53, с. 71].

Музыкальность сказки способствует наиболее глубокому восприятию информации. Примеров сочетания сказки и музыки достаточно много – это повествования древних певцов-сказочников баянов, которые сопровождалась игрой на гусях; это музыкальные сказки композиторов-классиков и современные музыкальные аудиосказки. В музыкальных аудиосказках основными средствами выражения замысла являются звучащая речь, музыка, шумы. Поэтому при создании произведения большое значение придаётся аудиоголосовой характеристике образа, воссозданию аудиошумовой атмосферы действия (шум ветра, звуки природы, шаги и т. п.).

В связи с популяризацией, развитием и применением музыкально-компьютерных технологий, музыкальная сказка изменилась. В первую очередь к термину музыкальная сказка добавилась пометка «аудио», и само произведение теперь создаётся исключительно при помощи компьютерных технологий. Специальные программы-секвенсоры, которые предназначены для написания и обработки музыки, имеют в своём арсенале банки инструментов и дополнительные сэмплы, а при помощи программ-плагинов можно применять различные звуковые эффекты. Сегодня музыкально-компьютерные технологии имеют такой потенциал для создания композиции, что творческий процесс может ограничивать только уровень подготовки музыканта и его собственная фантазия.

Представленные возможности указывают на необходимость применения музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников.

Однако на практике возникает ряд **противоречий** между:

- значительным потенциалом аудиосказки в развитии воображения старших дошкольников, с одной стороны, и отсутствием использования данного потенциала в педагогической практике, с другой стороны;



- потребностью педагогов дошкольных учреждений в инновационных методах и подходах к развитию творческого воображения у детей, с одной стороны, и отсутствием педагогической готовности к созданию музыкальной аудиосказки, с другой стороны.

Вышеперечисленные противоречия позволяют сформулировать проблему исследования: внедрение музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников в образовательный процесс;

**Цель** исследования – теоретическое обоснование и создание музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников.

**Объект** исследования – развитие творческого воображения старших дошкольников

**Предмет** исследования – применение аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников

**Гипотеза** заключается в возможности музыкальной аудиосказки успешно развивать творческое воображение старших дошкольников при условиях, если:

- 1) будут учтены все особенности развития творческого воображения старших дошкольников;

- 2) при создании аудиосказки будут использоваться современные компьютерные технологии;

- 3) музыкальная аудиосказка будет соответствовать новейшим федеральным государственным требованиям (ФГТ).

Достижение обозначенной цели потребовало решение следующих **задач**:

- 1) дать характеристику музыкальной аудиосказки;

- 2) раскрыть психологические особенности развития творческого воображения старших дошкольников;

- 3) обозначить возможности аудиосказки в процессе развития

творческого воображения старших дошкольников;

4) раскрыть содержание аудиосказки и особенности её создания с использованием музыкально-компьютерных технологий;

5) провести опытно-поисковое исследование по развитию творческого воображения старших дошкольников с применением аудиосказки;

б) проанализировать результаты опытно-поискового исследования по применению аудиосказки у старших дошкольников как способа развития творческого воображения.

**Научная новизна** заключается в теоретическом обосновании необходимости применения музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников.

**Методологической основой** исследования являются: философские работы, энциклопедии (Грицанов А.А., Кириленко Г. Г., Шевцов Е. В.); труды в области общей педагогики (В. Г. Белинский, Г.Д. Бухарова, Л.Д. Старикова и др.); научные работы по общей психологии (И. В. Вачков, Р.М. Ткач, А.Г. Маклаков, Б. Бетельхейм) исследования по вопросам возрастной психологии (Л.С. Выготский, В. В. Мухина, А.Н. Ермолаев, О.М. Дьяченко, В.В. Давыдов, Б. М. Теплов и др.); научные работы, учебники, статьи по психологии творческого воображения (А. Л. Готсдинер, В. В. Давыдов, Л. С. Выготский, Д. В. Эльконин, Н. Ю. Венгер, О. А. Григорьева, О. М. Дьяченко, И. А. Домашенко, А. В. Петровский, С. Г. Королева, А. Н. Леонтьев, П. Я. Гальперин, О.А. Шаграева, И.Ю. Кулагина и др.); исследования культурологических, филологических, философских и педагогических аспектов жанра сказки (В.Я. Пропп, В.П. Аникин, А. И. Никифоров, К.С. Аксаков, Э.В. Померанцева, Т. Г. Леонова, И. П. Черноусова и др.); научные работы, публикации, статьи по технологиям создания компьютерной музыки (Р. Ю. Петелин, С.И. Сирогин и др.); труды в области применения современных информационных технологий в музыкальной культуре

и образовании (Н.И. Буторина, Л.В. Кордюкова, Е.Ю. Коробейникова и др.); исследования по методике проведения научного эксперимента и педагогической диагностики (Л.Л. Рыбцова, Г.Д. Бухарова и др.).

В процессе работы были использованы следующие **методы исследования:**

- *теоретические* – изучение психолого-педагогической, методической, справочной и специальной литературы по проблеме использования музыкальной аудиосказки в музыкальном образовании; анализ литературы по вопросам творческого воображения, анализ понятийного аппарата; обобщение опыта использования музыкальной аудиосказки в музыкальном образовании;
- *эмпирические* – разработка содержания и технологии создания музыкальной аудиосказки; педагогическое наблюдение; анкетный опрос; опытно-поисковое исследование.

Практическая значимость работы состоит в возможности использования музыкальной аудиосказки как инновационного способа развития творческого воображения старших дошкольников в организациях дошкольного образования, а также в системе дополнительного образования.

Апробация и внедрение материалов выпускной квалификационной работы осуществлялись в муниципальном дошкольном образовательном учреждении «Колчеданский Детский сад №1» в 2016-17 учебном году.

Результаты исследования апробировались также в публикации материалов работы в сборнике научно-практической конференции ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет».

Работа состоит из введения, двух основных глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОЗДАНИЯ МУЗЫКАЛЬНОЙ АУДИОСКАЗКИ КАК СПОСОБА РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

## 1.1. Характеристика музыкальной аудиосказки

Для начала дадим определение сказки. В толковом словаре русского языка С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой сказка – это «повествовательное, обычно народно-поэтическое произведение о вымышленных лицах и событиях, преимущественно с участием волшебных, фантастических сил» [40]. Крупнейший собиратель и исследователь сказки А. И. Никифоров даёт иное определение сказки: «Сказки – это устные рассказы, бытующие в народе с целью развлечения, имеющие содержанием необычные в бытовом смысле события (фантастические, чудесные или житейские) и отличающиеся специальным композиционно-стилистическим построением» [38, с. 92].

Из признаков сказки Никифоров выделяет необычайность событий, составляющих содержание сказки. Этот признак сказки был отмечен в науке уже давно, но существенное дополнение, внесённое Никифоровым, состоит в том, что необычайность понимается не только как необычайность фантастическая (что верно для волшебной сказки), но и как необычайность житейская. Таким образом, в сказках не только изображаются фантастические лица и предметы, но и реальные явления представлены в фантастическом аспекте. Е.А. Ковтун считает что «Ирреальность, фантастичность сказки не только не исключает её обусловленности действительностью, но и не противоречит её обращённости к действительности, её стремлению воздействовать на неё. Зависимость вымышленных ситуаций и образов от идеи, лежащей в основе сказки, убеждает нас в том, что в ней преобладает стремление сказочников изложить задуманную мысль» [25, 76].

Владимир Прокопьевич Аникин разделяет вышеизложенную точку зрения. По его мнению, вымысел делает сказки особым поэтическим жанром, но не он как таковой является главной чертой жанра сказки, а «особое, осуществляемое с его помощью раскрытие реальных жизненных тем» [2, с. 317].

Ещё один важный признак сказки состоит в том, что в действительность рассказанного не верят. Сам народ понимает сказку как вымысел, и это – один из основных признаков жанра. Его заметил ещё В. Г. Белинский, который, сравнивая былинку и сказку, писал: «В основании второго рода произведений (т. е. сказки) всегда заметна задняя мысль, заметно, что рассказчик сам не верит тому, что рассказывает, и внутренне смеётся над собственным рассказом. Это особенно относится к русским сказкам» [3, с. 97]. К.С. Аксаков, предпринявший более ста лет назад попытку отличить сказку от других видов фольклора, писал, что вымысел влияет и на содержание сказок, и на изображение места действия в них, и на характеры действующих лиц. Причём самое характерное для сказок – направленность на сознательный вымысел. Целый ряд фольклористов, таких, как Э. В. Померанцева, В.Я. Пропп, Т. Г. Леонова также определяют установку на вымысел в качестве главного жанрообразующего признака сказки.

Никифоров выделяет ещё один специфический признак сказки – специальное композиционно-стилистическое построение. Именно этот признак и является решающим для определения того, что такое сказка. Также и по мнению учёного, филолога-фольклориста В.Я. Проппа сказка определяется, прежде всего, художественной формой и стилистикой: «Каждый жанр обладает особой, свойственной ему, а в некоторых случаях только ему, художественностью. Совокупность исторически сложившихся художественных приёмов может быть названа поэтикой» [47, с. 56]. Так получается первичное, самое общее определение: «сказка есть рассказ, отличающийся от всех других видов повествования специфичностью своей

поэтики» [47, с. 57]. Данное определение возьмём за основу в нашей работе.

Далее перейдём к значению сказки в социуме. То, что сказка имеет воспитательное значение – это, несомненно, но что она создаётся с целью воспитания – это, по мнению В.Я. Проппа определённо неверно. Развлекательный характер нисколько не противоречит глубокой идейности сказки. Когда говорится о развлекательном значении сказки, то, по мнению Проппа, это означает, что она имеет преимущественно эстетические функции. С воспитательными целями, считает В. Пропп, может создаваться литературная сказка, а её эстетические функции будут отходить на второй план: «Если в народной сказке её воспитательное значение настолько тесно переплетено с развлекательными функциями, что порой, увлечшись сюжетом, не сразу разгадаешь глубокий скрытый смысл фольклорного произведения, то в литературной сказке одна из главных задач автора – донести свою мысль до читателей, показать своё видение мира и в какой-то мере воздействовать на читателей» [47, с. 57]. В. Г. Белинский также указывал на то, что сказка рассказывается с целью развлечения. Она принадлежит к развлекательным жанрам []. Напротив, В.П. Аникин хотел подчеркнуть воспитательное значение сказки, её роль в формировании личности и мировоззрения человека. [3, с. 100].

Сегодня, в связи с популяризацией психологии, появился новый жанр психологической сказки. Такие сказки носят психотерапевтическое значение. Психологические сказки подразумевают под собой элемент непрямого психологического воздействия. Доктор психологических наук И. В. Вачков считает, что «сказку используют и врачи, и психологи, и педагоги, и каждый специалист находит в сказке тот ресурс, который помогает ему решать его профессиональные задачи. Вовремя рассказанная сказка для ребёнка значит столько же, сколько психологическая консультация для взрослого. Отличие только в том, что от ребёнка не требуют вслух делать выводы и анализировать, что с ним происходит:

работа идёт на внутреннем, подсознательном уровне» [8, с.39].

И. В. Вачков вводит понятие «сказкотерапия». В своей книге «Сказкотерапия детских проблем» учёный структурирует сказки по отдельно взятым детским проблемам:

- сказки для детей, которые испытывают страхи темноты, страх перед медицинским кабинетом и другие страхи;
- сказки для гиперактивных детей;
- сказки для агрессивных детей;
- сказки для детей, страдающих расстройством поведения с физическими проявлениями;
- сказки для детей, которые столкнулись с проблемами семейных отношений;
- сказки для детей в случае потерь значимых людей или любимых животных.

И.В. Вачков находит, что «главным средством психологического воздействия в сказкотерапии является метафора – как основа любой сказки. Именно точность подобранной метафоры определяют эффективность сказкотерапевтических приёмов в работе как с детьми, так и со взрослыми» [8, с. 76].

Поскольку сказка является важной составляющей воспитательного процесса детей дошкольного и младшего школьного возраста, необходимо проанализировать педагогическую литературу по этой проблеме. Выдающийся советский педагог В.А. Сухомлинский говорил сказка – это зёрнышко, из которого прорастает эмоциональная оценка ребёнком жизненных явлений. Выдающийся педагог, учёный К.Д. Ушинский сам создавал сказки, предназначенные для педагогического воздействия. Учёный считал, что сказка включает в себя нравственное, экологическое, трудовое, патриотическое, умственное, гражданское воспитание, формирует у ребёнка позицию бережного отношения к окружающему

миру; прививает любовь к своей истории, к Родине. Благодаря сказкам, считал К.Д. Ушинский, ребёнок усваивает общечеловеческие ценности, морально-нравственные ценности культуры, сказки учат его труду, формируют активную жизненную позицию. Через сказки ребёнок познаёт мир, набирается опыта для взрослой самостоятельной жизни, строит собственную модель мира и учится жить в ней [59, с. 82].

Несмотря на использование сказки в разных областях социальной культуры, строение сказочного сюжета имеет свои, специфические особенности. В. Я. Пропп обратил внимание на действия сказочных персонажей и обозначил их термином «функция» (в разных сюжетах повторяются одинаковые функции, например: похищение, нарушение запрета, трудная задача и т.д.) [47, с. 69].

Также в тексте сказки можно выделить простейшие повествовательные единицы сюжета, которые А. Н. Веселовский назвал «мотивами» [10, с. 270].

В.Я. Пропп считал, что мотивы в волшебных сказках заменяются функциями – «поступками действующего лица, определяемыми с точки зрения его значения для хода действия» [47, с. 62]. Пропп изучил основные функции волшебной сказки: «Количество сказочных функций весьма ограничено. Можно отметить лишь тридцать одну функцию. В пределах этих функций развивается действие всех русских народных сказок, а также очень многих других сказок самых различных народов. Если прочесть все функции подряд, то мы увидим, как с логической и художественной необходимостью одна функция вытекает из другой. Мы видим, что, действительно, ни одна функция другой не исключает. Все они принадлежат одному стержню, а не нескольким» [47, с. 71].

Он считал, что сказочных функций чрезвычайно мало, а персонажей чрезвычайно много. Этим и объяснял он «двоякое» качество сказки: её поразительное многообразие, пестроту и сказочность, с одной стороны и, её поразительное однообразие с другой стороны. В. Я. Пропп считает, что



«постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и когда они выполняются, они образуют основные составные части сказки» [47, с. 83]. На примере одной румынской сказки учёный демонстрирует основную схему последовательности функций и общей логики сюжета:

- 1) недовольство;
- 2) обман;
- 3) испытание;
- 4) насилие;
- 5) ликвидация насилия;
- 6) ликвидация испытания;
- 7) ликвидация обмана
- 8) ликвидация недовольства.

В дополнение к этому следует заметить также, что композицию сказок В.Я. Пропп считал фактором стабильным, а сюжет переменным. Композицию сказок определяет последовательность функций, при этом множество сюжетов имеют в своей основе одну и ту же композицию.

В работе И. П. Черноусовой «Структура и художественные функции мотивов русской волшебной сказки» [61 с. 20], приводится система мотивов, разработанная автором для структурного анализа волшебных сказок. Элементарные сюжеты состоят только из одного мотива, тогда как более сложными видами являются сюжеты кумулятивные, которые возникают в результате накопления цепочек из вариаций одного и того же мотива. Такие сюжеты типичны для многих сказок о животных и для некоторых анекдотических сказок. Наиболее сложен волшебно-сказочный тип сюжета, который состоит из цепочки мотивов разного содержания. Он соответствует развитому мышлению, требует удерживать в памяти не только мотив, но и весь сюжет.

Функции сказки, по Проппу, и есть определяющий алгоритм, согласно которому можно следовать в создании новой сказки.

Далее выясним, что такое музыкальная сказка и определим место сказки в творчестве композиторов-классиков. В русской музыке музыкальная сказка широко распространена благодаря её «глубокой укоренённости в архаических пластах фольклора» [47, с. 58]. Композитор М. И. Глинка вспоминал: «Песни, сказки, услышанные мной в ребячестве, были первопричиной того, что я стал преимущественно разрабатывать народную русскую музыку» [4, с. 105].

В начале XIX столетия С. И. Давыдов написал свою знаменитую оперу «Леста, или Днепровская русалка». На протяжении «романтического века» другие русские композиторы-классики сочиняли музыкальные сказки в различных музыкальных жанрах: оперы, балета, сюиты, фортепианных циклов и пр. Н. А. Римский-Корсаков, композитор, которого называют ещё композитором-сказочником, из пятнадцати своих оперных произведений девять посвятил темам русских сказок и былин: это знаменитейшие «Снегурочка», «Сказка о царе Салтане», «Садко», «Кашей бессмертный», «Золотой петушок» и др. В творческом наследии А. Лядова помимо трёх широко известных симфонических картин-сказок «Баба-Яга», «Волшебное озеро», «Кикимора», существует ряд задуманных и частично реализованных произведений-сказок – «Гусли-самогуды» и «Хрустальный дворец». У С.С. Прокофьева сказочные образы представлены в музыке для театра, романсах «Гадкий утёнок», «Кудесник», симфонической сказке «Петя и волк». П.И. Чайковский создал оперу «Ундина», балеты «Лебединое озеро», «Щелкунчик» и «Спящая красавица». В сказочной «кладовой» Н. Черепнина – симфоническая поэма «Принцесса Грёза», симфонический эскиз «Зачарованное царство», шесть иллюстраций к «Сказке о рыбаке и рыбке», вокальный цикл «Фейные сказки» на слова К. Бальмонта.

Используя всевозможные средства музыкальной выразительности, композиторы-классики раскрывают музыкальную сказку как художественную картину, передавая штрихи, цветовые нюансы, объём,

художественную атмосферу и пр. Так, к примеру, великий русский композитор М. П. Мусоргский написал цикл пьес «Картинки с выставки», который возник под впечатлением выставки рисунков художника Виктора Гартмана, где появляется одна из наиболее популярных героинь русских сказок Баба-Яга; здесь ярко выражена музыкальная картинность, эффектность. В симфонической «Сказке» Римского-Корсакова своеобразный колорит излучает и тягуче-медлительное сумрачное «обрамление» дебрей дремучего леса, и музыка основного раздела (полёт Бабы-Яги в ступе, главная партия), образ «русалки на ветвях» (промежуточная партия), таинственный эпизод перед репризой, рисующий волшебную стихию. Фантастической, несколько импрессионистической картинностью наполнены «Сказки старой бабушки» Прокофьева, особенно замечательна музыка вторых частей первой и четвёртой сказок – призрачная, завораживающая. В сказках Метнера картинность наблюдается тоже часто, к примеру «Сказка эльфов» op. 48 №2. Некоторые сказки Метнера также выдержаны в духе определённых разновидностей музыкальной картины, например, «Шествие рыцарей» op. 14 № 2, «Сказка колокола» op. 20 № 2, «Сказка птичек» op, 54 № 1. В воссоздании сказочной атмосферы важную роль играют все средства музыкальной выразительности – особенный колорит, создаваемый тембрально-красочными оркестровыми средствами, употреблением «волшебных» инструментов: арфы, челесты, колокольчиков, альтового рожка и других, зачастую специально создаваемых для конкретной сказки (например, альтовой флейты для «Снегурочки»); особенные мелодии: нарочито-угловатые для «Гнома» Мусоргского, с «волшебными переливами в горле» для Царевны-Лебеди Римского-Корсакова; ладо-гармонические краски (гамма Римского-Корсакова, целотоновый звукоряд и весь арсенал романтической гармонии); сложноустроенная характеристическая ритмика и др.

Что касается формы музыкальной сказки как таковой, как отдельного

жанра, интересна позиция И.П. Волковой, исследователь подчёркивает, что чёткие представления о жанре музыкальной сказки должны быть связаны с осознанием того факта, что произведение располагается на границе музыкального и немusicalного. При этом музыкальное начало находится в прямой зависимости от немusicalного. «Музыкальный вариант наследует от фольклорного инварианта народной сказки свои композиционные, сюжетные, стилистические планы выражения. Степень их взаимопроникновения столь велика, что достаточно только назвать жанр, как возникает целая система ассоциаций, начиная от возможного образного строя музыки до элементов языкового, структурного характера. Комплекс целостных впечатлений от жанра сближает музыкальные произведения с одинаковыми названиями «сказка», несмотря на индивидуальность их решения, так как образное поле жанра сравнительно устойчиво» [12, с. 4]. Таким образом, музыкальная сказка представляет собой произведение программного рода, форму которого определяет композитор, а сюжет отвечает требованиям драматургии сказки.

Перейдём к раскрытию понятия музыкальной аудиосказки. Музыкальная аудиосказка берёт своё начало из такого жанра искусства, как радиотеатр. Радиотеатр или радиоспектакль возник вместе с развитием художественного радиовещания в 20-х гг. XX в. В театральной энциклопедии о театре на радио даётся характеристика особенностей радиоспектакля, исходя из того, что искусство режиссёра и актёра должно вызывать у слушателя сопереживание и видение на основе звуковых характеристик. Построение радиоспектакля должно иметь следующие особенности: «Радиопьеса не терпит композиционной расплывчатости, длинной экспозиции; её действие должно быть динамичным; конфликт – чётким и острым; характеры – рельефными; число основных действующих лиц – невелико, так как слушатель должен иметь возможность хорошо запомнить и легко различать их голоса; продолжительность радиопьесы – 20 минут и более, но она должна быть значительно короче пьесы

театральной, ибо радиоспектакль, требуя от слушателя особого напряжения, внимания и сосредоточенности, вызывает у него психологическую усталость раньше, чем в театре» [55]. «Театр у микрофона», именно так называют радиоспектакль. Инсценировки разыгрывались в прямом эфире. Для радиопостановок были характерны наличие одного и более актёров в студии, определённый сценарий, как для спектаклей. К положительным характеристикам радиоспектакля относятся простота воспроизводства, доступность для широкого круга аудитории, у которой нет возможности прийти в театр на «живое» выступление. К отрицательным характеристикам радиоспектакля относится плохое качество звука – мешало наличие радиопомех. Необходимость «укладываться» в эфирное время также можно отнести к отрицательным сторонам радиоспектакля, так как это непременно сказывалось на драматургии самого произведения. По мере развития и совершенствования технологий запись радиопостановки стала производиться заранее. Спектакли, записанные заранее, гораздо удобнее для радиостанций – нет необходимости приглашать множество актёров в студию, в связи с чем стало легче программировать эфирное время; также спектакль, записанный заранее, можно разбить на части, что позволяет слушателю познакомиться с более объёмными произведениями.

Примерно в 80-х годах в СССР появились музыкальные сказки, записанные на пластинки с пометкой – «инсценировка» того или иного произведения. Но понятие «инсценировка» в разговоре чаще всего «опускалось». Таким образом, инсценировки детских сказок стали называть попросту музыкальными сказками. Музыкальные сказки на пластинках стали очень популярны, они увлекали ребёнка в мир фантазий, рассказывая о добре и зле, обучая и поучая ненавязчиво и интересно. Необходимо отметить также тот факт, что в связи с тщательным художественным и идеологическим отбором произведений для массовой трансляции в Советском Союзе, абсолютно все музыкальные сказки того

времени были выполнены практически безупречно: героев озвучивали талантливейшие актёры страны, музыку писали композиторы, признанные в широких музыкальных кругах, известные драматурги работали над инсценировками. Постепенно музыкальную сказку на пластинке стали воспринимать как обособленный жанр, который, в связи с его популяризацией, приобрёл статус жанра массового искусства, масс-медиа.

Далее проследим историческое развитие и изменения в жанре музыкальной сказки.

В 80-х гг. XX столетия зародились музыкально-компьютерные технологии; это было продиктовано большими успехами в разработках программного обеспечения профессиональной деятельности музыканта [41, с. 13].

В связи с популяризацией, развитием и применением музыкально-компьютерных технологий, музыкальная сказка изменилась. В первую очередь, к термину музыкальная сказка добавилась пометка «аудио». Принцип аудиальности, с точки зрения технологий, предполагает, что произведение записано на какой-либо носитель для дальнейшего прослушивания. Так музыкальная сказка-инсценировка стала называться музыкальной аудиосказкой. Но не только это привнесли музыкально-компьютерные технологии в музыкальную аудиосказку. Чтобы разобраться, что, собственно, обозначает термин «музыкально-компьютерные технологии», обратимся к материалам статьи И.Б. Горбуновой, главного научного сотрудника Учебно-методической лаборатории музыкально-компьютерных технологий в РГППУ им. Герцена. И.Б. Горбунова пишет, что многое теперь стало возможным: во-первых, многомерное звуковое пространство стало регулируемым, электронная генерация звука позволяет изменять параметры динамического, частотного, и длительностного уровня; во-вторых, появились такие понятия, как «тембровое пространство», «перемещение в тембровом пространстве». Горбунова считает что: «Множество образующих музыкальную ткань звуковых

элементов должны сливаться воедино, в целостную звуковую и музыкальную форму, если существует возможность создания палитры звуковых окрасов в соответствии с высотой тона, то должна существовать возможность создания также прогрессии на основании тембровых характеристик тона и это опять же стало возможным с применением музыкально-компьютерных технологий; в-третьих, цифровой синтез звука с применением различных алгоритмов позволяет музыканту самому не задумываться о некоторых вещах (программировании, гармонизации и пр.), что освобождает композитора и даёт ему возможность создавать большее наедине с компьютером, который здесь выступает, как партнёр; в-четвёртых, возможности музыкального программирования позволяют моделировать акустическую звуковую картину (от элементов окружающей акустики (среды) до акустики залов и прочих помещений), что позволяет композиторам экспериментировать со звуковым пространством» [16].

Помимо перечисленных выше возможностей музыкального программирования имеется способ, который практически не ограничивает музыканта ни в чём – это программирование музыкального звука, каждого элемента музыкальной ткани, нот, программирование музыки или звуковых явлений при помощи программ-секвенсоров, имеющих алгоритмическую структуру и удобный интерфейс. Этот способ сегодня самый распространённый среди музыкантов, именно он позволяет ощутить свободу творчества композитора, овладевшего данными технологиями.

Теперь, став «цифровым искусством», музыкальное искусство приобрело новые направления в развитии, они связаны с творческими областями приложения, театральными и сценическими элементами как виртуального, так и реального характера. Алгоритм создания музыкальной аудиосказки будет описан в практической главе, но уже сейчас можно сказать о том, что применение музыкального программирования расширяет возможности в её создании и воздействии на слушателя. Это достигается

не только при помощи средств музыкального программирования, но и возможностью варьирования музыкального материала. Вариативность как одна из возможностей в создании музыкально-компьютерного произведения будет применена в данной работе в процессе апробации музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников.

Итак, мы выяснили, что сказка – это «рассказ, отличающийся от всех других видов повествования специфичностью своей поэтики» [47, с. 56]. Изучив место сказки в общественной культуре, мы пришли к выводу, что сказка проникла в область психологии, педагогики, социологии. Педагоги видят в сказке помощника по воспитанию, психологи говорят о способности сказки воздействовать на психические процессы, социологи рассматривают сказку, как пласт фольклора, неотъемлемую часть культуры русского народа. Выведенные Я.Б Проппом функции сказки, которые располагаются друг за другом как алгоритм, позволят нам использовать их в работе при создании музыкальной аудиосказки.

На основании изученной литературы мы сделали вывод, что музыкальная сказка – это синтезирующий жанр, объединяющий музыку, литературу и театральное искусство, где музыкальное начало находится в прямой зависимости от внемusicalного. Музыкальная сказка обладает ярко-образным, картинным музыкальным колоритом, не подчиняющимся определённым музыкальным формам, но подчиняющимся законам драматургии.

Аудиальность современной музыкальной сказки обозначает, что она создана с применением музыкально-компьютерных технологий, это расширяет возможности для её создания.

Обобщая изученный материал, мы даём следующее определение музыкальной аудиосказки. Музыкальная аудиосказка – это инсценированное при помощи музыкально-компьютерных технологий музыкально-литературное произведение, которое обладает ярко-образным,



картинным музыкальным колоритом и сказочным сюжетом.

Музыкальная аудиосказка выполняет социально-педагогическую, психотерапевтическую, и другие функции.

## **1.2. Психологические особенности развития творческого воображения старших дошкольников**

Продолжим наше исследование и дадим определение понятию «творчество». В словаре Ожегова и Шведовой написано следующее: «Творчество – это создание новых по замыслу культурных или материальных ценностей» [40].

В «Новой философской энциклопедии» даётся следующее определение творчества: «Творчество – это категория философии, психологии и культуры, выражающая собой важнейший смысл человеческой деятельности, состоящий в увеличении многообразия человеческого мира в процессе культурной миграции. Творчество – присущее индивиду иерархически структурированное единство способностей, которые определяют уровень и качество мыслительных процессов, направленных на приспособление к изменяющимся и неизвестным условиям в сенсомоторных, наглядных, оперативно-деятельностных и логико-теоретических формах. Творчество представляет собой также некоторый аспект развития личности, относящийся к переходу на высокий интеллектуальный уровень. Творческий индивид выделяется из популяции тем, что способен решать определённый круг постоянно возникающих задач с более высоким качеством за то же время. Люди творческого труда образуют социальную группу, функция которой состоит в решении специальных задач интеллектуального и духовного типа» [40].

Выяснив, что творчество является не только категорией философии но также психологии и педагогики, продолжим исследование и обратимся к «Большому психологическому словарю», где понятие «творчество» имеет

три определения:

1) человеческая деятельность, порождающая нечто качественно новое, никогда раньше не бывшее, и имеющее общественно-историческую ценность;

2) всякая практическая или теоретическая деятельность человека, направленная на получение новых (по крайней мере, для субъекта деятельности) результатов (знания, решения, способы действия, материальные продукты);

3) любой процесс развития можно рассматривать как творчество что, конечно, не следует отождествлять с творческой деятельностью в психологическом смысле [35].

Далее рассмотрим, как трактуется понятие «творчество» в педагогике. В педагогическом словаре Г.М. Коджаспировой, и А. Ю. Коджаспирова творчество характеризуется как «деятельность, результатом которой является создание новых, оригинальных и более совершенных материальных и духовных ценностей, обладающих объективной или (и) субъективной значимостью» [26].

Известный психолог Л.С. Выготский не согласен с распространённым утверждением, что творчество удел не многих людей, которым удалось совершить открытия в разных областях культуры: музыке, науке, изобразительном искусстве и пр. Учёный в своём труде «Воображение и творчество», пишет: «...как электричество действует и проявляется не только там, где величественная гроза и ослепительные молнии, но и в лампочке карманного фонаря, так точно и творчество на деле существует не только там, где оно создаёт великие исторические произведения, но и везде там, где человек воображает, комбинирует, изменяет и создаёт что-либо новое, какой бы крупницей ни казалось это новое по сравнению с созданиями гениев» [13, с. 25]. Также Л.С. Выготский поясняет, что всё, что нас окружает, всё, что сделано человеком, является «...продуктом человеческого воображения и творчества,

основанного на этом воображении» [13, с. 26].

Теодюль Рибо – французский учёный, психолог, к работам которого обращался и Лев Выготский, говорил: «Всякое изобретение – крупное или мелкое, прежде чем окрепнуть, осуществившись фактически, было объединено только воображением – постройкой, возведённой в уме посредством новых сочетаний или соотношений» [13, 42].

Из вышесказанного следует, что любое творчество основано на воображении. Поэтому следует перейти к раскрытию понятия «воображение». «Новейший философский словарь» даёт следующее определение: «Воображение – представление, лишённое реального предмета, или необоснованное предположение; деятельность, порождающая такое представление или предположение. Воображение как состояние или процесс в нервной системе может сделать человека «мнимым» больным или, наоборот, здоровым» [39].

В Педагогическом словаре воображение (фантазия) определяется как «психический процесс, заключающийся в создании новых представлений, мыслей и образов на основе имеющихся знаний и опыта. Воображение выражается в мысленном построении программы поведения, когда неясен путь решения возникшей проблемной ситуации. Учитель осуществляет формирование воображения учащихся на всех уроках и во внеурочной деятельности. От богатства и развитости воображения самого учителя во многом зависит характер его педагогической деятельности, взаимоотношения с воспитанниками, родителями, коллегами и др. людьми» [26].

В области философии и педагогики воображение определяется как психический процесс, следовательно, нужно обратиться к области психологии и подробнее рассмотреть виды и механизмы данного процесса. В книге «Общая психология» автор А.Г. Маклаков даёт следующее определение воображению: «Воображение – это процесс преобразования представлений, отражающих реальную действительность, и создание на

этой основе новых представлений» [34, с. 215].

Принято считать, что воображение зародилось в процессе человеческого труда из-за возникновения потребности в изменении и улучшении предметов окружающей действительности. Однако, в ходе эволюции воображение стало проявляться не только в трудовой деятельности, но и в мечтах и фантазиях человека, которые вообще не могли быть воссозданы в реальности на данный момент времени. Воображение выступает как результат изменения и переосмысления представлений человека, которые он получает из реального мира [34, с. 216].

Сам процесс воображения протекает в крепкой связи с такими психическими процессами, как память и мышление, считают учёные. Говоря о воображении, они подчёркивают, что оно преобладает в психической деятельности. А. Маклаков приводит такой пример: «Если перед человеком стоит задача воспроизвести представления вещей и событий, бывших ранее в его опыте, мы говорим о процессах памяти. Но если те же самые представления воспроизводятся для того, чтобы создать новое сочетание этих представлений или создать из них новые представления, мы говорим о деятельности воображения» [34, с. 216]. Также он отмечает, что образы, создаваемые воображением, появляются в процессе переработки уже имеющихся у человека образов реального мира. Например, пишет Маклаков: «Читая фантастические романы, вы, наверное, замечали, что вымышленные герои (инопланетяне, чудовища, несуществующие звери и т. д.) все равно своим обликом полностью или частично похожи на известные нам объекты, т. е. были трансформированы воображением писателя из реальной действительности» [34, с. 218].

Для данной работы нам важно отметить, что в значительно большей степени процесс воображения разворачивается, формируя образы объектов и явлений, которые человек никогда не воспринимал. Именно таким образом складываются представления о дальних странах, где человек

никогда не был, или об образах литературных героев.

Науке известно, что деятельность воображения тесным образом связана с эмоциональными переживаниями человека. Представление чего-то приятного, желаемого может поднять человеку настроение и даже вывести из депрессии. И, наоборот, негативные эмоциональные переживания процессов, не происходящих с человеком в действительности, могут вызвать сильнейший эмоциональный стресс. В последнем случае говорят, что человек сам себя «накрутил». Это значит, что деятельность воображения играет весомую роль в регуляции человеческого поведения.

Мы уже сказали, что воображение родилось из трудовой деятельности, однако, чем дальше человек отходит от механического труда к творчеству, тем в большей степени повышается значение воображения.

Принято считать, что физиологической основой воображения является включение нервных связей, происходит их перегруппировка. Поэтому-то и возникают образы, которые не совпадают с прежним опытом, но и не оторваны от этого опыта. А.Г. Маклаков пишет: «Сложность, непредсказуемость воображения, его связь с эмоциями дают основание предполагать, что его физиологические механизмы связаны не только с корой, но и с более глубоко залегающими структурами мозга. В частности, большую роль здесь играет гипоталамо-лимбическая система» [34, с. 219]. Поскольку воображение регулируется нервной системой, оно оказывает влияние на другие органические процессы: функционирование желёз, деятельность внутренних органов, обмен веществ и пр. К примеру, всем нам известно, что предвкушение вкусной трапезы вызывает слюноотделение; подобных примеров немало.

Известно, что процессы воображения различаются по степени произвольности. Непроизвольная работа воображения проявляется в сновидениях, в них образы рождаются непреднамеренно в абстрактных и порой нелепых сочетаниях. Уже перед засыпанием включается

непроизвольная деятельность воображения.

Произвольное воображение очень важно для человека; оно проявляется в том случае, когда перед человеком стоит задача создать определённые образы, которые он наметил сам или кто-либо задал. В таком случае деятельность воображения, процесс деятельности берёт под контроль сам человек. В основе такой работы воображения лежит навык вызывать и менять различные представления о действительности.

Среди различных видов и форм произвольного воображения А.Г. Маклаков выделяет воссоздающее воображение, творческое воображение и мечту [34, с. 215].

Процесс воссоздающего воображения тесно связан с мышлением и памятью человека. Воссоздающее воображение проявляется в такой деятельности человека, в которой ему необходимо воссоздать образ объекта, наиболее соответствующий действительности. С этим видом воображения человек сталкивается, когда читает описание природных мест или событий истории, когда знакомимся с литературными персонажами. Воссоздающее воображение также формирует осязательные и слуховые представления. А.Г. Маклаков приводит в пример описание Полтавской битвы в поэме А. С. Пушкина «Полтава»: «Мы отчётливо представляем себе раскаты орудийных выстрелов, крики солдат, бой барабанов, запах пороха» [34, с. 219].

Наиболее интересный в рамках данной работы вид произвольного воображения – творческое воображение. Полное определение творческого воображения также находим у А.Г. Маклакова: «Творческое воображение характеризуется тем, что человек преобразует представления и создаёт новые не по имеющемуся образцу, а самостоятельно намечая контуры создаваемого образа и выбирая для него необходимые материалы» [34, с. 220]. Творческое воображение тоже тесно связано с памятью, потому что во всех его проявлениях человек использует свой опыт. Поэтому учёный сделал вывод, что между воссоздающим и творческим

воображением нет жёсткой границы. Но при воссоздающем воображении человек должен воссоздать уже заданный образ деятельностью своего творческого воображения [34, с. 215].

Особой формой воображения является мечта. Здесь человек совершенно самостоятельно создаёт образы, но отличие мечты от творческого воображения в том, что этот процесс воображения, не даёт результата в виде научного открытия, художественного произведения, технического изобретения и т. д.

Л.С. Выготский писал, что человеческий мозг – это орган, сохраняющий прежний опыт и облегчающий воспроизведение этого опыта, но кроме воспроизводящей деятельности, в поведении человека есть деятельность комбинирующая, творческая. По словам Выготского, «всякая такая деятельность человека, результатом которой является не воспроизведение бывших в его опыте впечатлений или действий, а создание новых образов или действий, будет принадлежать к роду творческого или комбинирующего поведения. Мозг есть не только орган, сохраняющий и воспроизводящий наш прежний опыт, он есть также орган комбинирующий, творчески перерабатывающий и созидающий из элементов этого прежнего опыта новые положения и новое поведение. Эту творческую деятельность, основанную на комбинирующей способности нашего мозга, психология называет воображением или фантазией» [13, с. 47].

Поскольку процесс творческого воображения контролируемый, на него можно воздействовать – развить, усилить, изменить, направить. Этот вывод подтверждается определением понятия воображения в педагогическом словаре. Наиболее плодотворное воздействие на развитие каких-либо навыков происходит на этапе формирования этих навыков. Следует выяснить, когда воздействие на процессы творческого воображения будет наиболее плодотворно, т. е. в каком возрасте у человека начинает формироваться творческое воображение. Данный вопрос

относится к области возрастной психологии.

Проблема развития творческого воображения интересует психологов не одно десятилетие. В отечественной психологии творческое воображение изучали В. В. Давыдов [18], Л. С. Выготский [13], Д. В. Эльконин [65], Н. Ю. Венгер [9], Л.В. Танина [54], О. М. Дьяченко [19], И. А. Домашенко [15], А. В. Петровский [43], Д. Б. Полуянов [45], А. Н. Леонтьев [31], П. Я. Гальперин [14] и др. Несмотря на обширность литературы по этому вопросу, исследования, проблема развития творческого воображения до сих пор волнует многих, так как открываются всё новые аспекты данной проблемы, ставятся новые задачи.

О.А. Шаграева в учебном пособии для вузов, опираясь на труды Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, Б.Г. Ананьева и пр., пишет, что возникновение и развитие воображения тесно связано с формированием познавательного процесса мышления. Ребёнок, накапливая жизненный опыт, приобретает мышление, которое всё больше основывается на образах (образное мышление). В связи с этим ребёнок уже может делать что-либо в «уме». В раннем возрасте ребёнок начинает понимать, что «...одни вещи могут использоваться для обозначения других, служить им заменой» [62, с. 179]. Так формируется «знаковая функция сознания». Ребёнок начинает использовать образы, обозначающие действия и вещи, вместо представлений о реальных вещах с реальными действиями. Когда у ребёнка образуется связь между обозначаемым предметом и заместителем, он приобретает возможность что-либо представлять себе по рассказу или картинке. Это и есть момент зарождения воображения. Происходит это в возрасте около полутора лет. Однако в этом возрасте воображение возникает произвольно и носит воссоздающий характер. Это сильные эмоциональные впечатления, которые могут возникнуть от прослушивания стихов, сказок, просмотров мультфильмов. В этом возрасте воображение неотделимо от восприятия предметов через игровую деятельность.



В игре детей 3-4 лет важно, чтобы предмет полностью соответствовал замещающему предмету. Воображение более старших детей позволяет опираться на предметы, совсем не похожие на замещаемые. Далее постепенно происходит переход к представлению действий с предметом, которого в действительности просто нет.

В 5-6 лет у детей происходит плавный переход от произвольного запоминания и воспроизведения к произвольному. Этот переход является основой для развития творческого воображения, которое обеспечивает возможность создания нового образа. Творческое воображение старших дошкольников проявляется в сюжетно-ролевых играх, которые создают простор для фантазирования. Также творческое воображение необходимо при планировании таких видов деятельности, как рисование, конструирование и т.п. О.А. Шаграева определяет возраст 5-6 лет как старший дошкольный возраст и подчёркивает, что данный возраст является сензитивным (чувствительным) для развития воображения [62, с. 180].

В.С. Мухина считает, что деятельность творческого воображения очень сложна и зависит от многих факторов. Эта деятельность не одинакова у взрослого и ребёнка, хотя бы потому, что в процессе воображения задействовано мышление, а оно, как известно, развивается постепенно. Для развития творческого воображения в дошкольном детстве, как нам уже известно, служит игровая деятельность. Исполняя роль в сюжетно-ролевой игре, ребёнок задействует процесс воображения: необходимо представлять, что должен сделать герой его игры в то или иное время, спланировать его действия. Сюжетно-ролевая игра создаёт эмоциональный фон, который необходим для запуска творческого процесса. Важно, чтобы дети сами организовывали, планировали свои игры, т.е. подходили к ним творчески [37, с. 318].

И. Ю. Кулагина дополняет, что сюжетно-ролевая игра для ребёнка – проводник к способности, характеризующей воображение взрослого – действовать в плане образов и представлений. Психолог В. С. Мухина

описывает процесс перехода игры во внутренний план, из наблюдений за своим шестилетним сыном: «Кирилка расставляет на тахте вокруг себя игрушки. Ложится среди них. Тихо лежит около часа: «Что ты делаешь? Ты заболел?» – «Нет. Я играю». – «Как же ты играешь?» – «Я на них смотрю и думаю, что с ними происходит»». Такой постепенный переход, считает В. С. Мухина, к внутренней, и свободной от действительности деятельности воображения, ведёт к возникновению творческой активности в различных областях. Появляются разные детские сочинения: стишки, сказки, истории. Дети творчеству отдаются с удовольствием и делятся своими сочинениями с взрослыми. Однако можно заметить, что детское творчество по смыслу близко к известным сказкам, различным историям, всему, что знает ребёнок [37, с. 356].

Г.А. Урунтаева уточняет, что дети фантазируют, используя хорошо им знакомые события из сказки, добавляя, заменяя героев сказки, соединяя в один сюжеты различных сказок, или придумывают новое продолжение для знакомой сказки. В пример Урунтаева Г.А. приводит сказку, составленную Настей С. (5 лет): «В лес прикатился Колобок. Там он встретил Зайца, Волка, Медведя и Лису. И все хотели его съесть, а он такой умненький был и от всех укатился. И катался по лесу и песенку свою распевал. А потом дождик пошёл сильный. И Колобок покатился к дедушке и бабушке обратно. Дома-то тепло было. А они обрадовались, стали Колобка встречать, накормили, напоили и уложили спать в печку» [58, с. 143].

Из трудов О.М. Дьяченко стало известно, что существуют некоторые особенности воображения, которые проявляются во всех видах деятельности старшего дошкольника: изобразительной, литературном творчестве, в игре. О.М. Дьяченко пишет: «Основными такими особенностями являются подвижность образов воображения, умение отступить от шаблонного, избитого решения, создать новое, оригинальное произведение, придумывать разные варианты одной и той же темы». Данные особенности определяют уровень развития творческого

воображения дошкольника, и это проявляется во всех областях его жизни [19, с. 67].

У старшего дошкольника появляется ещё одна, особенно важная способность – дошкольник начинает подчинять свою деятельность спланированному замыслу, следовать намеченному плану. Именно благодаря данной особенности развития воображения у ребёнка возникает возможность создать свои произведения. Урунтаева Г.А. подчёркивает, что с появлением у ребёнка способности действовать по плану, по заранее продуманному замыслу, важно активно помогать дошкольнику создавать пусть и несложные, маленькие, но свои произведения – выдуманные истории, аппликации, рисунки. Все творческие порывы ребёнка необходимо поощрять, постепенно прививая ему критичность по отношению к продуктам своего творчества [58, с. 147].

Именно у старшего дошкольника весь его детский мир пронизан творчеством и фантазией. В школе в основном развивают память и мышление. И часто воображение ребёнка, не получив должного развития в дошкольном детстве, постепенно меркнет и в старшем возрасте больше проявляется. Но если создать условия, поддержать искру творчества, «раздуть» её похвалой, поощрением, то она станет тёплым пламенем в душе уже взрослого человека, ведя его по жизни самобытно, многогранно, интересно.

Таким образом, можно сделать вывод что творческое воображение – это психический процесс, регулируемый и контролируемый человеком, в котором он преобразует представления и создаёт новые. Процесс творческого воображения всегда даёт результат в виде научного открытия, художественного произведения, технического изобретения и пр. Творческое воображение взрослого отличается от творческого воображения ребёнка, потому что взрослый имеет гораздо больше опыта познания окружающего мира.

В связи с тем, что мы исследуем творческое воображение старшего

дошкольника, возникла необходимость обратиться к возрастной психологии. Изучив различные труды в этой области, мы выяснили, что наиболее важным и благодатным временем для развития творческого воображения является старший дошкольный возраст. Во всех областях жизни старшего дошкольника ведущую роль играет творческое воображение, именно уровень его развития определяет уровень деятельности в других сферах развития ребёнка.

В старшем дошкольном возрасте в связи с переходом процесса воображения во внутренний план мыслительных процессов дошкольник начинает подчинять свою деятельность спланированному замыслу и следовать ему. Благодаря данной особенности развития воображения у ребёнка возникает возможность создать свои произведения, что он и делает, сочиняя стихи, сказки, песенки и пр.

Отметим также, что важно поощрять любые творческие порывы ребёнка старшего дошкольного возраста – это позволит не угаснуть процессу творческого воображения ребёнка в будущем.

### **1.3. Возможности музыкальной аудиосказки в процессе развития творческого воображения старших дошкольников**

Следующий этап нашего исследования связан с раскрытием вопроса о возможностях музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников. В ходе предыдущих этапов мы выяснили, что музыкальная аудиосказка – это произведение синтетическое, включающее в себя жанры театрального, литературного и музыкального искусств, а также то, что при создании современной музыкальной аудиосказки используются музыкально-компьютерные технологии. Для того, чтобы определить возможности музыкальной аудиосказки в процессе развития творческого воображения старших дошкольников, мы изучим особенности воздействия каждого из жанров

в отдельности, а также возможности музыкального программирования в данном процессе.

Как показало исследование, построение сюжета музыкальной аудиосказки подчиняется функциям сказки, выделенными Я. Б. Проппом, а смысловая нагрузка зависит от фантазии автора. Далее рассмотрим вопрос смыслового сюжета сказки как литературного жанра и то, каким образом смысл сказки влияет на восприятие старших дошкольников. Данный вопрос играет ведущую роль при создании музыкальной аудиосказки для детей. Так как сфера восприятия является предметом психологических исследований, мы вновь обратимся к области психологии.

Дети, не достигшие старшего дошкольного возраста, опираются на наглядность: это обусловлено особенностями развития мышления и необходимостью накопления визуального опыта. В сознании ребёнка должен сформироваться некий банк образов, который будет расширяться на протяжении всей жизни. В старшем дошкольном возрасте аудиальная информация воспринимается ребёнком по-другому – визуального опыта достаточно, образы реальности перешли во внутренний план мыслительных процессов, что позволяет ребёнку вспоминать объекты без визуального контакта с ними. Как следствие, активизируется воображение. На этом этапе развития ребёнка становится особенно актуальным чтение сказок, рассказов, прослушивание музыки и пр., с дальнейшим обсуждением прослушанного с родителями или педагогами. Запуская механизмы воображения, подобные мероприятия развивают абстрактное мышление, которое необходимо человеку при планировании последовательности действий.

Здесь важную роль играет самоидентификация – дошкольник «встраивает» свою личность в контекст виртуального сюжета, «проживает» жизнь близкого героя, и в этом смысле сказка проявляет свою манипуляторную функцию. Об этом очень важно помнить родителям

и педагогам при выборе произведения для чтения. Данный феномен используется в психотерапии как метод воздействия на подсознание ребёнка. Л.С. Выготский считает, что «в психике, как и в мире, ничто не проходит бесследно, ничто не исчезает, всё создаёт свои навыки, которые остаются затем на всю жизнь, если мы вводим в психику ложное представление, не соответствующее правде и действительности, то тем самым воспитываем и ложное поведение» [13, с. 86]. Л.С. Выготский также писал: «Трагическое впечатление производят психологические анализы детских страхов: они всегда свидетельствуют и рассказывают о тех невыразимых ростках ужаса, которые насаждают в детской душе своими рассказами взрослые. Значит ли это, что сказка должна быть осуждена и изгнана из детской жизни?» [13, с. 86]. Отвечая на этот вопрос, учёный определяет закон эмоциональной реальности фантазии, который заключается в следующем: независимо от того, реальна или виртуальна действительность, которая воздействует на ребёнка, эмоции, возникающие в процессе данного воздействия, реальны всегда. «Мы несколько не уводим ребёнка от действительности, – писал Выготский, – когда рассказываем фантастическую сказку, если только возникающие при этом чувства обращены в жизнь», – и подчёркивал, – «умной сказке принадлежит оздоровляющее и целебное значение в эмоциональной жизни ребёнка» [13, с. 86].

Психолог и психиатр Б. Бетельхейм считал, что все психологические проблемы в детском возрасте связаны с потерей смысла жизни и в своих работах стремился найти ответ на вопрос, какое литературное произведение способно помочь ребёнку обрести этот смысл? Он пришёл к выводу, что произведение должно возбудить любознательность ребёнка, завладеть его вниманием, обогатить опыт, актуализировать воображение, помочь понять самого себя, эмоции и свои желания, развивать интеллектуальные способности. И к тому же это произведение должно повышать уверенность ребёнка в самом себе и в будущем [5, с. 20].

Б. Бетельхейм находит всё необходимое в народной сказке. Некоторые современные психологи, психотерапевты создают психологические сказки, которые также соответствуют предъявляемым требованиям. Больше того, психологические сказки могут помочь ребёнку справиться с какой-либо конкретной проблемой, например, со страхом. Известно, что развитие воображения провоцирует фантазирование, но неокрепшая психика ребёнка и его неумение контролировать своё сознание побуждает воображение дошкольника создавать порой совершенно нереальные образы и ситуации. Ребёнок-дошкольник многого ещё не знает и порой не в силах разобраться, где реальность, а где вымысел, отсюда и берутся детские страхи. Самые распространённые – это страхи темноты, одиночества и чудовищ. При выборе смысловой нагрузки сказки необходимо учитывать описанную выше информацию для того, чтобы музыкальная аудиосказка имела исключительно положительное воздействие на психику старших дошкольников.

Музыкальная аудиосказка предполагает инсценировку, так как является, по сути, радиоспектаклем, и это обязывает нас изучить способы и особенности воздействия музыкальной аудиосказки как театрального жанра на творческое воображение старших дошкольников. В театральной энциклопедии [55, с. 245] отмечается, что для того, чтобы визуализировать происходящее, нужно точно найти слуховой образ, который вызовет в сознании слушателя связанные с ним зрительные представления, и тогда слушатель радиоспектакля «увидит» происходящее. Радиотеатр осознанно организован как направление, в котором должно работать воображение слушателей. Зрительные образы, возникающие в сознании при прослушивании, будут всегда субъективно разнообразны: таким образом проявляется творческое воображение. В этом заключается суть специфики восприятия радиотеатра и особенностей его воздействия [55, с. 245]. Что касается музыкальной аудиосказки, то здесь актёр и ребёнок на протяжении всего произведения также проживают одни и те же моменты

жизни вместе. Дошкольник включён в сказочное пространство, для него в момент прослушивания не существует ничего, кроме этого пространства. Исключив визуальную составляющую, радиотеатр побуждает ребёнка к домысливанию, запускает процессы творческой переработки информации.

Основу актёрского мастерства составляет принцип перевоплощения. Для перевоплощения актёр использует грим, костюмы, ищет и изменяет интонацию голоса, жесты, походку, мимику, передающие внешность и манеру поведения изображаемого им персонажа. А главное – актёр раскрывает духовный мир своего героя, показывает его характер, выражает его мысли и переживания. Жанр музыкальной аудиосказки исключает возможность донести характер образа, используя визуальные методы. В жанре музыкальной аудиосказки актёр должен передать эмоции, характер, настроение, чувства персонажа и даже его мысли и замыслы лишь одной интонацией. И здесь на помощь актёру приходит музыка.

Далее выясним, каким образом музыка воздействует на воображение старших дошкольников, но для начала рассмотрим, как музыка воздействует на людей в общем. Учитывая психологическую составляющую музыкального воздействия и восприятия, обратимся к трудам психологов. Очевидно, что в первую очередь музыкальное произведение затрагивает эмоциональную сферу. А. Л. Готсдинер в своей книге «Музыкальная психология» исследует процессы восприятия музыки. Восприятие музыки начинается с воздействия звуков на органы чувств, но А.Л. Готсдинер считает, что это только: «...чувственное восприятие материального слоя, вызывающее у человека первичные ощущения, благодаря органам чувств – необходимая предпосылка дальнейшего эстетического восприятия» [17, с. 95]. А. Л. Готсдинер пишет: «Вместе с ощущением у человека возникает цепная реакция процессов психической деятельности. Оживляется весь его прошлый опыт, возникает целый мир образов, понятий и переживаний, которые возбуждают активную



деятельность воображения и мышления. И происходит чудо – из линий и красок возникает пейзаж или человеческое лицо, из букв и слов – «Мойдодыр», «Том Сойер» или «Анна Каренина», из звуков – «Петушок», «Аппассионата» или симфония Чайковского» [17, с. 97].

Музыка призвана выражать настроения мысли, чувства и переживания человека. Психическую деятельность слушателя возбуждает звучание, которое, в свою очередь, порождает личностно окрашенные чувства, мысли, ассоциации, большей частью общие с композитором. Очень глубокое определение содержания музыки дано композитором Н. А. Римским-Корсаковым: «Пусть настроения останутся главной сущностью музыкальных впечатлений, но они полны также мыслей и образов» [17, с. 97].

Б. Т. Теплов дал определение психологическому содержанию музыки: «Музыкальное содержание, по существу своему, есть эмоциональное переживание» [56, с. 72]. Музыка обладает относительно меньшей предметной конкретностью и понятийностью, нежели литература или изобразительное искусство, но вместе с тем познание музыки проходит в очень важной для человека сфере – чувств. А. Л. Готсдинер считает, что посредством музыки, осознавая свои чувства «человек обогащается новыми для него переживаниями во всём богатстве их оттенков, открывает в себе не известные ему до тех пор чувства, обнаруживает в себе способность понимать людей, сопереживать и сочувствовать им, что имеет большое личностное и социальное значение как важнейшее условие общения» [17, с. 99].

Согласно исследованиям в области музыкальной педагогики, творческое воображение детей старшего дошкольного возраста развивается в различных видах музыкальной деятельности, а именно:

- в процессе слушания музыки;
- в вокальном и инструментальном исполнении;
- в музыкально-пластической деятельности;

- музыкальных импровизациях и сочинении музыки;
- в установлении связей музыки с другими видами искусства [56, с. 172].

Старшие дошкольники проявляют особую любовь к музыкальному искусству. Дети могут быть вовлечены в уже посильную для их возраста деятельность – прослушивание музыки, целями которой являются развитие интереса к музыке, правильное восприятие её содержания, структуры, формы, а также пробуждение потребности постоянного общения с ней и желания активно и творчески проявлять себя в этой сфере. Через простоту и доступность музыкальной аудиосказки дошкольник учится воспринимать музыкальность как таковую. Особое значение в процессе слушания музыки имеет приобретение детьми знаний о музыке, раскрывающих интонационную, жанровую и стилевую основы музыкального искусства, многогранность связей различных видов искусств и музыки. Слушание музыки гармонично вводит детей в тайны творчества и направлено на развитие их творческого воображения. Данный вид музыкальной деятельности развивает эмоциональность детей, способность выразить свои впечатления от музыки словами и пластическими движениями. Для развития творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста в процессе слушания музыки музыкальные педагоги разных стран, такие, как Д.Б. Кабалевский, К. Орф и др., подчёркивают необходимость соблюдения ряда условий: «во-первых, прежде чем приступить к развитию у детей творческого воображения в процессе слушания музыки, следует сформировать у них необходимые для этого слуховые и мыслительные навыки» [23, с. 43]. Данное условие реализуется в музыкальной аудиосказке благодаря её доступности как жанра для старших дошкольников; «во-вторых, новые понятия при прослушивании музыкальных произведений должны вводиться только в знакомом содержании» [23, с. 44]. Музыкальную аудиосказку можно проанализировать вместе с дошкольниками, изучив, например, понятие

музыкального темпа; «в-третьих, в центре внимания должно быть понимание и эмоциональный отклик на прослушанное музыкальное произведение» [23, с. 44]. Именно музыкальная аудиосказка даёт такую возможность, так как помимо музыки в ней есть текст, поясняющий происходящее, и инсценировка, где интонации актёров поясняют эмоции, испытываемые героями.

Музыкальная аудиосказка использует музыкальный текст наравне с литературным, и это позволяет ей регулировать, посредством воздействия на эмоциональную сферу дошкольника, интенсивность восприятия информации, а также помогает раскрывать актёру суть литературного замысла (характер героев, атмосферу, природу, сюжет и пр.).

Далее рассмотрим возможности музыкально-компьютерных технологий в создании музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников.

Использование музыкально-компьютерных технологий подразумевает владение определёнными знаниями и навыками, характерными для звукорежиссёра.

Звуковые сигналы, даже если это будет аналоговая запись, подлежат оцифровке; данный процесс происходит в реальном времени и при помощи специального отстраиваемого оборудования. Цифровые сигналы позволяют увеличить скорость всех технических процессов. Программирование цифрового музыкального звука, каждого элемента музыкальной ткани, нот, звуковых явлений осуществляется при помощи программ-секвенсоров, работающих с MIDI. Цифровые системы обладают интерфейсом, т.е. определённой совокупностью средств, методов и правил взаимодействия (управления, контроля и т.д.) между элементами той или иной системы. MIDI – это цифровой интерфейс музыкальных инструментов, новый стандарт цифровой звукозаписи. MIDI удобен и функционален, программы-секвенсоры, такие, как FL Studio, Cakewalk Sonar, Steinberg Cubase и прочие, работают с MIDI, они имеют

алгоритмическую структуру, удобные способы контроля и обработки информации. Данный способ создания цифровой музыки сегодня самый распространённый, именно он позволяет ощутить свободу творчества композитора, овладевшего данными технологиями [33, с. 59].

Подробнее остановимся на возможностях программы Steinberg Cubase, так как именно этот секвенсор способен на многое. Единственное ограничение – способности человека, под чьим управлением программа находится. Далее мы опишем методику работы с программой, средства контроля и различные другие нюансы на примере нашего музыкального продукта.

Чтобы понять основные принципы работы программы, мы обратились к учебнику Steinberg Cubase, созданному Юрием и Романом Петелиными. Данное пособие включает в себя видеоматериалы, скриншоты. Стоит пояснить, что данный программный продукт является одним из наиболее мощных музыкальных редакторов профессионального уровня. Сотрудники самых известных студий звукозаписи чаще всего предпочитают Cubase, считая его инструментом настоящего профессионала. Петелины пишут: «За долгие годы совершенствования, перейдя Рубикон десятка версий, Cubase переросла тот уровень, на котором её можно было бы называть музыкальным редактором – теперь этот музыкальный редактор намного честнее охарактеризовать как виртуальную студию. Ныне Cubase даже не нужны костыли студийной аппаратуры – различные аппаратные приспособления являются приятным довеском, но не более. За счёт появления совершенных виртуальных синтезаторов, эффектов и обработок Cubase все менее и менее нуждается в реальной студийной электронике» [42, с. 5].

Cubase действительно уникальная программа, но это её свойство складывается из сочетания многих технологий и новшеств, внедрённых в неё.

К основным возможностям Cubase авторы относят следующие:

- запись и редактирование MIDI-композиций;
- разнообразные MIDI-эффекты, как стандартные, так и подключаемые;
- запись, редактирование и воспроизведение оцифрованного звука с частотой дискретизации до 96 кГц и разрядностью до 32 бит;
- в программном пакете используются многоканальные форматы звука вплоть до современного 5.1;
- работа с VST-плагинами и DX-плагинами;
- автоматизация и упрощение управления любым параметром воспроизведения и обработки звука;
- возможность подключать виртуальные синтезаторы;
- возможность подключения звуковых банков SoundFont, что очень удобно при профессиональной работе со звуком;
- импорт и экспорт цифрового звука в самые разные форматы, от самых старых до наиболее современных;
- воспроизведение и корректировка цифрового видео;
- представление музыки в самых разных видах – нот, отпечатков клавиш фортепиано, списка символов;
- удобное и, самое главное, очень наглядное графическое управление синтезом звука;
- комфортное управление подключённым студийным оборудованием.

Описанные возможности современной виртуальной музыкальной студии дают нам представление о создании произведения при помощи музыкально-компьютерных технологий.

Благодаря тому, что многомерное звуковое пространство стало регулируемым, так как электронная генерация звука позволяет изменять параметры динамического, частотного, и длительностного уровня,

создатель музыкальной аудиосказки обладает безграничными возможностями. В MIDI партитуре каждый сигнал, определим его как нота, регулируется по отдельности и группами. Изначально создатель, записав ту или иную партию, имеет ровную, динамически не окрашенную цепь цифровых сигналов, представляющую из себя лишь приближённую партию инструмента, определённую по звуковысотности и ритму. Далее происходит преобразование партии в соответствии с творческим замыслом. Изменение параметров динамического уровня позволяет регулировать силу звука, громкость. В отличие от исполнения музыкальной партии на инструменте в реальном времени, в MIDI секвенсоре регулирование всех динамических штрихов происходит постфактум.

Следующим фактором, усиливающим воздействие на восприятие, в электронной музыке является «пространство». Пространство музыки двумерно, но при помощи музыкально-компьютерных технологий возможно создание иллюзии трёхмерного пространства, где музыка будет обладать шириной, высотой и глубиной. Проанализировав исследования в области звукорежиссуры [42, с. 35] мы выяснили, что для достижения иллюзии трёхмерного пространства необходимо прибегнуть к помощи определённых алгоритмов и процессоров, которые позволяют задавать определённым звукам локализацию в пространстве произведения, т. е. создавать ощущение у слушателя, что тот или иной инструмент находится ближе или дальше, и даже выше или ниже. Основные методы локализации инструментов сводятся к использованию таких приборов (эффектов), как ревербераторы, дилей-машины, хорусы, эквалайзеры. Применение данных эффектов позволяет звукорежиссёру воплотить свой замысел, создав у слушателя иллюзию нахождения, к примеру, в лесу, в зале, на море – где угодно. Также в создании атмосферы большую роль играет возможность включения в контекст различных семплов, спецэффектов, к примеру звуков окружающей природы, голосов животных и птиц, различных шумовых эффектов, также позволяющих погрузить слушателя в особенный мир

музыкальной аудиосказки.

Ещё один аспект, позволяющий определить возможности музыкального программирования при создании музыкальной аудиосказки – это способы варьирования материала (MIDI). При работе с живым оркестром композитор может менять некоторые нюансы (штрихи, некоторые ноты), но не может варьировать материал в целом, для этого ему потребуется писать новую партитуру, делать новую аранжировку. Музыкальное программирование облегчает редактирование музыкальной ткани, что позволяет композитору создавать, помимо прочего, множество вариаций музыкальных тем, изменять аранжировку, мелодию, штрихи и прочее, в любое время, по своему желанию создавать по несколько вариаций своих произведений. Данную возможность музыкально-компьютерных технологий можно использовать при создании музыкальной аудиосказки: апробировать несколько вариантов музыкальной аудиосказки как средства развития творческого воображения старших дошкольников в процессе опытно-поискового исследования.

Изучив возможности музыкальной аудиосказки в процессе развития творческого воображения старших дошкольников, мы пришли к выводу что во-первых, при выборе смысловой нагрузки сказки необходимо учитывать особенности восприятия старших дошкольников, для того, чтобы музыкальная аудиосказка имела исключительно положительное воздействие на психику старших дошкольников; во-вторых, театральность музыкальной аудиосказки позволяет создать зрительные образы при помощи драматургии, игры актёров, однако жанр музыкальной аудиосказки исключает возможность донести образ, используя визуальные методы, поэтому актёр должен передать эмоции, характер, настроение, чувства персонажа, и даже его мысли и замыслы лишь одной интонацией; в третьих, известно, что музыка обладает относительно меньшей предметной конкретностью и понятийностью, нежели литература или изобразительное искусство, но вместе с тем познание музыки проходит

в очень важной для человека сфере – чувств, и именно музыкальная аудиосказка использует весь арсенал средств музыкальной выразительности, чтобы усилить интенсивность воздействия информации на творческое воображение, а также помогает раскрывать актёру суть литературного замысла (характер героев, атмосферу, природу, сюжет и пр.).

Музыкально-компьютерные технологии в создании музыкальной аудиосказки расширяют возможности музыканта-композитора. Процесс программирования можно регулировать, контролировать, варьировать по своему усмотрению, в любое время. Сама по себе доступность музыкально-компьютерных технологий сегодня делает доступным создание музыкального произведения для людей разных творческих профессий, таких, как звукорежиссёр, режиссёр, сценарист, музыкант-исполнитель, педагог.

Профессия педагога предполагает постоянное самообучение, освоивание методов и способов развития тех или иных навыков и способностей обучающихся, что позволяет рассмотреть в данной работе музыкальную аудиосказку как новый способ развития творческого воображения старших дошкольников. В следующем параграфе, учитывая все вышеперечисленные возможности музыкальной аудиосказки в процессе развития творческого воображения старших дошкольников, мы опишем процесс создания музыкальной аудиосказки и процесс варьирования музыкального материала при помощи музыкально-компьютерных средств.



## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ МУЗЫКАЛЬНОЙ АУДИОСКАЗКИ КАК СПОСОБА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

### **2.1. Содержание аудиосказки и особенности создания с использованием современных компьютерных технологий**

В предыдущей главе мы описывали теоретические аспекты музыкальной аудиосказки как синтетического многожанрового произведения, имеющего большой потенциал возможностей для развития творческого воображения старших дошкольников. Нам стало известно, что при помощи музыкальной аудиосказки можно актуализировать механизмы творческого воображения. В процессе исследования были сделаны выводы о том, что музыкальная аудиосказка как способ развития творческого воображения должна соответствовать определённым требованиям:

- 1) смысл сказки должен соответствовать возрастным и психологическим особенностям старших дошкольников;
- 2) инсценировка музыкальной аудиосказки должна осуществляться в звукозаписывающей студии, оснащённой необходимым оборудованием;
- 3) музыкальная аудиосказка должна озвучиваться эмоционально, т.к. актёру необходимо передавать чувства и настроения героев лишь интонацией;
- 4) музыка аудиосказки должна быть понятной старшим дошкольникам, доступной эмоционально, так как в контексте музыкальной аудиосказки она призвана усиливать восприятие, тем самым актуализируя механизмы творческого воображения старших дошкольников.

Дальнейшее исследование мы посвятим практической разработке и созданию музыкальной аудиосказки как способа развития воображения

старших дошкольников. Алгоритм создания музыкальной аудиосказки можно определить несколькими этапами:

- 1) подбор литературного произведения;
- 2) написание сценария;
- 3) написание музыки, сведение композиции;
- 4) запись актёров, инсценировка;
- 5) сведение общей музыкальной композиции;
- 6) заключительные доработки, мастеринг.

Итак, первый этап – это подбор литературного произведения. Существует ряд требований к литературному произведению, которое ляжет в основу музыкальной аудиосказки:

- во-первых, оно должно соответствовать возрастной аудитории;
- во-вторых, иметь сюжет, построенный на функциях сказки, выявленных В.Я. Проппом;
- в-третьих, быть ближе к народному, фольклорному произведению;
- в-четвёртых, учитывать психологические особенности старших дошкольников, положительно влиять на восприятие, воспитывать только позитивные качества и предотвращать негативные реакции.

Учитывая данные требования, мы обратились к психологическим сказкам. В арсенале современного педагога-психолога имеются истории, сказки, рассказы, позволяющие преодолеть ребёнку какие-либо переживания, страхи и прочие негативные последствия неправильного воспитания. Нами была выбрана сказка, написанная психологом, журналистом Викторией Бойко. Эта сказка из цикла «Волшебные сказки», она называется «Гномик Роббин и Лунное волшебство». Учитывая концепцию духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, которая предполагает «духовно-нравственное развитие, воспитание личности каждого ребёнка как гражданина нашей страны» [24, с. 31], мы изменили имена главных персонажей и атмосферу,

в которой происходят сказочные события. Действие сказки мы перенесли в чащу леса, а персонажи стали носить имена героев русских сказок. Функции героев остались нетронутыми. Сказка получила название «Лешик и лунное волшебство», главный герой теперь стал «Лешиком», злодеем стала Кикимора болотная, а добрым персонажем кот Баюн – волшебное существо, обладающее определёнными качествами, схожими с качествами педагога-психолога (успокаивающий, понимающий, воздействующий, исцеляющий). Персонажи русских народных сказок известны старшим дошкольникам, данный факт поможет нам на констатирующем этапе опытно-поискового исследования при внедрении музыкальной аудиосказки в педагогический процесс как способа развития творческого воображения старших дошкольников.

Следующим этапом является написание сценария. Сценарный ход соответствует алгоритму функций, данному В.Я. Проппом: вступительная часть, введение в сказку героя, нехватка, обман, испытание, насилие, ликвидация насилия, ликвидация испытания, ликвидация обмана, ликвидация нехватки.

Сценарий полностью соответствует данной схеме (Приложение 1).

Кратко:

- 1) сказочник объявляет о начале сказки, определяет атмосферу, место происходящих событий (вступительная часть);
- 2) вводится главный персонаж Лешик (введение в сказку героя);
- 3) Лешик не знает о ночных чудовищах, живущих в волшебном лесу (определяется нехватка);
- 4) злодейка-Кикимора обманывает Лешика, рассказывая ему страшную историю о чудовищах (обман);
- 5) Лешик боится спать один, но родители уходят, оставляя его, пока он спит (испытание);
- 6) Лешик просыпается и зовёт на помощь, приходит кот по имени Баюн он рассказывает Лешику о лунном волшебстве и музыке звёзд,

говорит о том, что чудовищ не бывает и просит подойти к окну, несмотря на то, что Лешик всё ещё боится (насилие);

7) Лешик всё же подходит к окну (ликвидация насилия), радуется, что всё, чего он боялся, в действительности не существует (ликвидация испытания);

8) Лешик окончательно осознал, что чудовищ в волшебном лесу нет, и не было никогда, и то, что Кикимора его обманула; он прощается с котом и идёт в кровать, лунное волшебство помогает ему заснуть, а музыка звёзд убаюкивает, как колыбельная (ликвидация обмана, ликвидация недостачи).

Песня – самый понятный и любимый жанр для старших дошкольников. В нашей сказке песнями характеризуются главные герои – Лешик и кот Баюн. Тексты песен взяты из авторских стихотворений и частично переработаны. Стихотворение неизвестного автора «Стрекоза» (песня кота Баюна) было изменено, чтобы можно было уложить его в метроритм песенного жанра. Другое стихотворение, тоже авторское, написанное школьницей Олесей Емельяновой (оно называется «Добрый дух»), мы также переработали – взяли только первую часть, которую сделали второй, а первую сочинили сами – так родилась песня Лешика.

Проработав сценарий (прописав все диалоги и события), мы приступили к созданию музыки. Учитывая все условия, предъявляемые к музыке для детской аудиосказки, мы приступили к сочинению. Вначале мы сочинили мелодию к песням, потом фоновую музыку и музыку звёзд.

Процесс сочинения музыки происходил при помощи технических средств, таких, как миди-клавиатура; программа-секвенсор Steinberg Cubase (на данном этапе она использовалась только для того, чтобы принимать и выводить сигналы с миди-клавиатуры); акустическая система (колонки, наушники). Процесс создания музыки творческий и увлекательный. Поскольку автор данной работы имеет музыкальное образование и опыт сочинения музыкальной композиции, данный процесс

не составил труда, он был привычно стихийным и спонтанным, как и все творческие процессы. Однако, дальнейшая запись мелодии и её аранжировка при помощи музыкального программирования требовали уже других навыков – навыков звукорежиссуры и редактирования музыкального материала при помощи Steinberg Cubase. Работа с программой носит алгоритмический характер, поэтому её процессы также можно описать алгоритмической схемой:

- 1) запись мелодии (соло инструмента);
- 2) гармонизация мелодии;
- 3) подбор инструментов, аранжировка;
- 4) сведение музыкальной композиции (трека).

Напомним, что на данном этапе мы поясняем создание отдельных музыкальных фрагментов (песен, фоновой музыки, музыки звёзд).

Выбор виртуальной студии, иначе программы-секвенсора пал на программу Steinberg Cubase, возможности данного секвенсора описаны в параграфе 1.3.

Запись мелодии, как мы уже говорили, производилась с миди-клавиатуры. Процесс записи мелодии представлен на рисунке 1:



Рисунок 1 – Процесс записи мелодии

Далее мы приступили к гармонизации мелодии, согласно законам классической гармонии. Гармонизация также происходила при помощи миди-клавиатуры, редактирование музыкального материала

осуществлялось с помощью функции Piano Roll (отпечатки клавиш фортепиано). Процесс гармонизации мелодии представлен на рисунке 2:

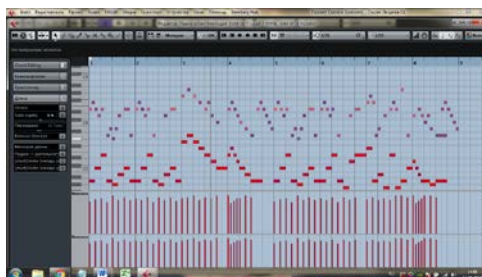


Рисунок 2 – Гармонизация мелодии

После того, как было создано поле музыкальной композиции, мы приступили к аранжировке. В принципе, аранжировка осуществляется уже на этапе гармонизации, однако окончательный, полноценный подбор музыкальных инструментов требует отдельного подхода. В своей работе мы пользовались банками VST инструментов, Sonar, Kontakt, сэмплами Ильи Ефимова, Russian Masters. На рисунке 3 показано как выглядит окно банка инструментов в Cubase:



Рисунок 3 – Окно банка инструментов

На следующем скриншоте (рисунок 4) изображено окно рабочей станции HALion Sonic, которая позволяет выбирать инструменты и редактировать их параметры при помощи эквалазации, реверберации, дилея, фленджера и пр. Данный процесс используется и при сведении музыкальной композиции, микса:



Рисунок 4 – Окно рабочей станции HALion Sonic

Далее необходимо рассказать о программа-плагилах. Данные программы дополняют список функций секвенсора. Эти программы устанавливаются отдельно, но встраиваются в основную программу. При сведении микса (музыкальной композиции), к примеру, необходимы такие программы, как анализаторы спектра. Waves PAZ Analyzer – одна из таких программ-плагинов. Здесь мы можем наглядно проследить динамические и частотные процессы звуковой волны и отрегулировать их параметры в окне семплера, этот процесс показан на рисунке 5:



Рисунок 5 – Спектроанализатор Waves PAZ Analyzer

Следующий этап – сведение. В проектах электронной музыки граница между созданием и сведением электронной музыки размыта, так как проект попадает на сведение уже частично обработанным.

Но в целом в результате сведения многоканальный проект выводится в монофоническую, стереофоническую или многоканальную фонограмму, которая, обычно, получает свой окончательный вид в процессе, именуемом мастеринг.

При создании нашей музыкальной аудиосказки процесс сведения происходил согласно всем закономерностям музыкального программирования. Исходя из того, что музыкальный материал должен быть приятным на слух, иметь однородную структуру, инструменты должны быть отрегулированы по звуку и частотам, а конечный вариант должен иметь форму стереофонической фонограммы, мы произвели ряд манипуляций при помощи программных средств согласно следующему алгоритму сведения:

- выстраивание спектрального баланса;
- динамическая обработка и временная организация треков;
- выстраивание музыкального баланса и построение формы;
- построение виртуального пространства;
- финальное микширование.

Финальную обработку (компрессию, нормализацию) мы производили в программе обработки звука (аудиоредакторе) Sound Forge. На рисунке 6 показана наша фонограмма в виде осциллограммы в Sound Forge:

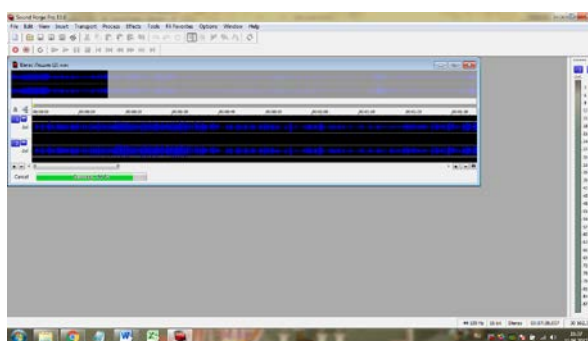


Рисунок 6 – Процесс нормализации песни «Лешика»



При создании электронной музыки современные музыканты-аранжировщики, композиторы увлекаются процессом сведения, хотя, на наш взгляд этот процесс не является основным, а лишь необходимым для раскрытия общего замысла композиции, основные же процессы – это сочинение, гармонизация, аранжировка.

Итак, результатом нашей работы стала фонограмма песни «Лешика». Далее мы точно таким же образом создали песню кота Баюна и фоновую композицию под названием «Праздник летнего солнцестояния».

Далее мы приступили к записи голосов. Актёры производили запись в микрофон, сам процесс записи реализовывался в программе Sound Forge.

Все голоса изначально записывались моно, а затем обрабатывались по тем же параметрам, что и инструменты в миксах (эквализация, тембровая коррекция, реверберация и пр.). Однако конечный результат записи актёров нас не устроил, роли сказочника и кота Баюна исполняет один и тот же актёр, и для того, чтобы эти два совершенно разных по сказке персонажа не были похожи, мы произвели некоторые манипуляции в программе Melodyne Editor. Теперь кот Баюн стал разговаривать другим голосом, отличающимся от голоса сказочника. Это было достигнуто благодаря повышению тона голоса и искажению голосовой форманты (Рис. 7).

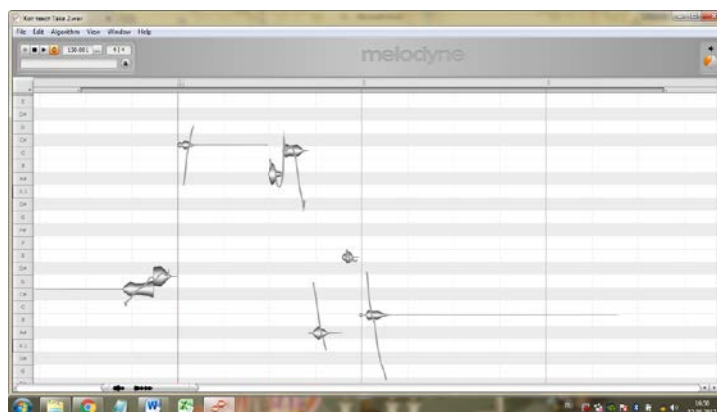


Рисунок 7 – Рабочее окно программа Melodyne Editor

Роль Лешика исполняет женщина. Женский голос допустимо использовать при озвучании детей, однако форманты, характерные для женского голоса мы предпочли отредактировать таким же способом, каким отредактировали голос актёра, исполняющего роли сказочника и кота. В результате мы получили детский голос. Необходимо сказать о том, что в связи с повышением тона голосов нам пришлось повышать тональность нашей фонограммы, для этого мы открыли проект Cubase и при помощи определённых манипуляций отредактировали тональность всей композиции буквально в «два клика».

Кикимора, по задумке автора, должна иметь голос искажённый, голос сказочного существа. Мы добились этого благодаря всё той же коррекции тона и длительности, но на этот раз мы воспользовались программой Sound Forge: в ней есть встроенный корректор тона по высоте, называется он питч-шифтер, окно эффекта изображено на рисунке 8:



Рисунок 8 – Питч-шифтер Sound Forge

Реализовав замысел характера голосов героев нашей музыкальной аудиосказки, мы приступили к созданию целого микса, самой музыкальной аудиосказки.

Автор данной работы выбрал в качестве окончательного сведения программу Sony Vegas Pro – это профессиональная программа для создания и монтажа видео. Удобный интерфейс, универсальность и большое количество профессиональных возможностей принесли большую популярность данному видеоредактору. Однако создателя

данной работы эта программа устраивает и в качестве аудиоредактора: удобство и скорость всех процессов, присоединение дополнительных программ, коррекция любого параметра микса, контактная работа с другими программами, например, Sound Forge, определили выбор в пользу данной программы. Окончательную сборку можно было произвести в программе Cubase, так как она тоже соответствует запросам и имеет все вышеперечисленные возможности и даже больше, но мы посчитали наиболее удобной программу Sony Vegas Pro, к тому же в рамках данной работы мы попробуем представить создание микса в программе Sony Vegas Pro как способ доступный и понятный даже для людей, которые не имеют музыкального образования и не владеют навыками создания музыки.

На данном этапе мы уже имеем три музыкальных фонограммы и голоса актёров в записи. Все составляющие уже прошли необходимую обработку и имеют окончательный вариант каждая по-отдельности. Однако теперь нам предстоит работа по созданию целой композиции – всей сказки.

Далее аудиотреки по порядку располагаются на поле программы Sony Vegas Pro, и мы приступаем к процессу монтажа: смещаем треки по времени, панорамируем, добавляем эффекты – этот процесс носит творческий характер. Если освоить ряд базовых функций управления интерфейсом программы Sony Vegas Pro, то даже человеку, который никогда не работал с программами для редактирования аудио-видео файлов, не составит труда проделать данные манипуляции. Конечно, она требует определённых трудозатрат, но в итоге мы получаем музыкальную композицию. На рисунке 9 показан процесс монтажа аудиотреков:

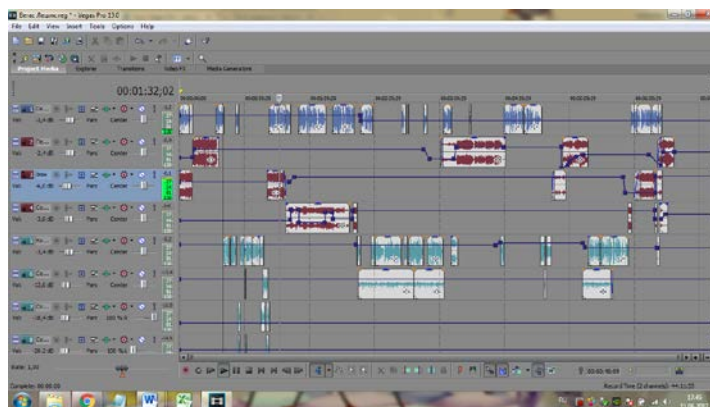


Рисунок 9 – Монтаж аудиотреков в программе Sony Vegas Pro

На этапе заключительной доработки, мастеринга, мы производим те же манипуляции, что и при создании фонограммы песен, импортируем композицию в один файл, нормализуем, проводим динамическую обработку.

Пятым условием создания музыкальной аудиосказки является возможность варьирования музыкального материала. Далее мы рассмотрим, каким способом реализуется данная возможность.

Основными средствами музыкальной выразительности являются мелодия, ритм, лад, темп, тембр. Соответственно, изменив данные средства, мы можем изменить характер музыкальной композиции. Для того, чтобы изменить средства музыкальной выразительности, используя музыкально-компьютерные технологии, необходимо несколько условий:

- 1) исходный файл должен быть в MIDI;
- 2) музыканту необходимы навыки владения музыкальным секвенсором (любим);
- 3) музыкант должен знать способы изменения средств музыкальной выразительности, согласно поставленным задачам.

Разберём способы вариации на примере песни Лешика – главного героя сказки. В дальнейшем мы планируем использовать данный материал в нашем опытно-поисковом исследовании. Исходник мы создавали в программе Cubase, в ней мы продолжим работу. В первую очередь

определим характер будущей композиции. Изначально характер Лешика – главного героя музыкальной аудиосказки можно описать как «типичный для маленького ребёнка»: Лешик любопытен, неосторожен, доверчив, немного самоуверен и раним. Образ Лешика «видится» как стройный, маленького роста, зелёный, лёгкий, светлый. Характер и образ Лешика достигаются следующими средствами музыкальной выразительности: мелодия песни весёлая, несложная, запоминающаяся, лёгкая; ритм ровный, характерный для ритма быстрых шагов; темп средний, тембр голоса тонкий, звонкий. В аранжировке преобладают русские народные инструменты: аккордеон, жалейка; группа ударных инструментов – хэт, рабочий и басовый барабаны имеют лёгкую, тёплую тембровую окраску; гармоническую поддержку осуществляет синтетический инструмент, имеющий мягкий, продолжительный звук; партию баса исполняет бас-гитара. Далее мы изменим данные средства музыкальной выразительности. Постараемся придать музыке характер марша. Мелодия песни останется прежней; ритм ровным, но подчёркнутым ударными инструментами, которые теперь звучат жёстче с перебивками рабочего барабана, характерными для марша; темп остаётся средним; тембр голоса изменим при помощи программы Melodyne Editor – понизим голосовую форманту и тон; русские народные инструменты заменим на духовые (дудки, труба); гармоническую поддержку продолжит осуществлять синтетический инструмент, имеющий продолжительный звук; партию баса также исполнит бас-гитара. Все манипуляции и замены мы произвели при помощи программы Cubase очень быстро. В результате мы получили музыкальную композицию, схожую с предыдущей, однако характер и образ персонажа которой представляется совсем иным. Образ Лешика грузный, полный, похожий на корягу; характер Лешика можно описать теперь как ленивый, неуверенный, тяжёлый. Данный эксперимент показывает, насколько просто при помощи музыкально-компьютерных технологий создавать что-то новое на основе старого, видоизменять

аранжировку и дополнять образы. Это даёт возможность использовать произведения в педагогическом процессе для достижения разных результатов.

В данном параграфе мы описали процесс создания музыкальной аудиосказки, которая соответствует всем необходимым условиям для того, чтобы развивать творческое воображение старших дошкольников:

1) смысл музыкальной аудиосказки «Лешик и лунное волшебство» соответствует возрастным и психологическим особенностям старших дошкольников;

2) инсценировка музыкальной аудиосказки «Лешик и лунное волшебство» осуществлена в звукозаписывающей, домашней студии, оснащённой необходимым оборудованием;

3) в музыкальной аудиосказке «Лешик и лунное волшебство» произведено грамотное озвучание и сделано необходимое редактирование голосов актёров, что позволило нам передать чувства и настроения героев;

4) музыка в музыкальной аудиосказке «Лешик и лунное волшебство» выполнена в жанре песен – самом доступном, любимом и понятном детям; музыкальная тема «Праздник летнего солнцестояния», «Музыка звёзд», спецэффекты – красочные и впечатляющие.

Музыкальный материал вариативен, что даёт возможность использовать произведения в педагогическом процессе, педагогами, которые владеют необходимым минимумом навыков для создания музыки при помощи компьютера.

## **2.2. Проведение опытно-поискового исследования по развитию творческого воображения старших дошкольников с применением аудиосказки**

Для выявления эффективности применения музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников нами было проведено опытно-поисковое исследование в рамках занятий непрерывной образовательной деятельности (далее НОД) по художественно-эстетическому развитию в старшей группе, состоящей из 24 человек, в муниципальном дошкольном образовательном учреждении «Колчеданский детский сад № 1». Опытное-поисковая работа включала три этапа (констатирующий, формирующий и контрольный) и осуществлялась с февраля по апрель 2017 г.

Планирование опытно-поискового исследования:

- определение целей и задач исследования;
- выбор методов и методик исследования;
- сбор данных и их описание;
- обработка данных;
- оценивание результатов проверки гипотезы, интерпретация результатов в рамках исследовательской концепции;
- соотнесение результатов с соответствующими концепциями и теориями, формулирование общих выводов, оценивание перспектив дальнейшей разработки проблемы.

При подготовке к проведению исследования учитывалась его специфика, касающаяся области психологии и педагогики, поэтому данное исследование носит комплексный психолого-педагогический характер. Необходимо было изучить, что является основой психолого-педагогического исследования, какова его методика и средства реализации. Ответ на эти вопросы потребовал изучения литературы по методике

психолого-педагогического исследования.

Метод – совокупность относительно однородных приёмов, операций практического или теоретического освоения действительности, подчинённых решению конкретной задачи [50, с. 110].

В педагогическом энциклопедическом словаре даётся такое определение: «Методы исследования (в педагогике) – приёмы, процедуры и операции эмпирического и теоретического познания и изучения действительности. Система методов исследования определяется исходной концепцией исследователя, его представлениями о сущности и структуре изучаемого, общей методологической ориентации, целей и задач конкретного исследования» [41, 600].

Педагогическое исследование включает в себя этапы: сбора и накопления данных; контроля и измерения; обработки данных; оценивания; изучения и обобщения педагогического опыта. В педагогике широко применяются как педагогические методы, так и методы, заимствованные из других наук: психологии, социологии, математики.

При проведении педагогического исследования используется общенаучная классификация методов: общетеоретические методы (анализ, сравнение, синтез, обобщение, конкретизация, абстрагирование); социологические методы (анкетирование, интервьюирование, рейтинг); социально-педагогические методы (социометрия, тестирование, тренинг); математические методы (ранжирование, шкалирование, корреляция) [50, с. 111].

Применение в педагогическом исследовании психологических методов, которые прочно вошли в состав психолого-педагогического инструментария, связано с тем, что психолого-педагогический эксперимент – это изучение психических особенностей обучаемого, подлежащих формированию, которое осуществляется в процессе обучения и воспитания.



Психолого-педагогический эксперимент был разработан в детской и педагогической психологии. Это своеобразная форма естественного эксперимента, так как проводят его в естественных условиях жизни и деятельности детей.

Существенная же особенность психолого-педагогического эксперимента та, что он имеет целью не только собственно изучение, но и активное, целенаправленное изменение, преобразование, формирование той или иной психической деятельности, психологических качеств личности [50, с. 112].

Суть психолого-педагогического эксперимента заключается в том, что в начале изучают особенности психической деятельности детей (не только регистрация выделяемых фактов, но и раскрытие закономерностей, механизмов, динамики, тенденций развития). Затем на этой основе организуют специальные мероприятия, чтобы оптимизировать выявленные процессы и продвинуть их на более высокую ступень [50, с. 120].

Психолого-педагогический эксперимент не просто устанавливает, уровень развития воображения и других сторон психической деятельности, но и изучает возможности и пути, которые обеспечивают совершенствование этой деятельности. Здесь изучение психических процессов совершается в процессе обучения, прослеживается влияние обучения и воспитания на развитие психической деятельности учащихся, на формирование тех или иных качеств личности. Именно поэтому он обеспечивает соединение исследований психологических с педагогическим поиском и проектированием наиболее эффективных форм учебно-воспитательного процесса.

Психолого-педагогический характер эксперимента в данной работе позволяет нам задействовать равно как методики психологического, так и методики педагогического подхода к исследованию.

Важное место в изучении психических процессов дошкольника в психологии занимает метод анализа продуктов деятельности, поскольку

деятельность ребёнка-дошкольника становится всё более разнообразной – это рисование, сочинение стихов, песенок, лепка из пластилина и пр. Изучение продуктов деятельности – это исследовательский метод, используемый педагогами и психологами, который позволяет опосредованно изучать сформированность знаний и навыков, интересов и способностей человека на основе анализа продуктов его деятельности. Особенность этого метода заключается в том, что исследователь не вступает в контакт с самим человеком, а имеет дело с продуктами его предшествующей деятельности или размышлениями о том, какие изменения произошли в самом испытуемом в процессе и в результате его включенности в некоторую систему взаимодействий и отношений. Поэтому в широком плане изучение продуктов деятельности – это изучение последствий предпринятых усилий, внесённых изменений, реальных сдвигов в жизненных позициях, системе отношений и ценностей человека. В более узком плане речь может идти, если так можно выразиться, о материализованных результатах деятельности, например, просмотр нарисованных испытуемым изображений может оказать существенную помощь в определении уровня развития его творческих возможностей.

Изучение продуктов деятельности позволяет судить о достигнутом уровне деятельности и о самом процессе выполнения поставленных задач. При этом важно иметь представление об уровне готовности субъекта к определённым видам деятельности, о характере заданий и условиях, в которых они выполнялись. Метод изучения продуктов деятельности может быть составляющей частью в других методах, например в эксперименте.

В данной работе анализу подлежит изобразительная деятельность (рисунок). Осуществлённый нами обзор исследований, выполненных с применением анализа рисунков, показал, что данный метод использовался по большей части при изучении мышления, опосредованной

памяти, аффективно-личностной сферы.

Возможность исследования с помощью рисунка особенностей функционирования системы «слово – образ», а также то обстоятельство, что построение образа, пригодного для запоминания, является следствием творческой активности мышления, в котором отражается его индивидуальная структура, определили активное использование в дальнейшем этого вида тестирования в исследовании в данной работе.

Принципиальная особенность тестирования рисунков состоит в том, что используемые в нём знаки не связаны со звучанием слова, но выражают его смысл. Применение данного способа тестирования даёт возможность осуществлять анализ качества психологического процесса и внутренней репрезентации психических явлений, свободных от вербальных трансформаций.

Достоинствами методики тестирования рисунков, используемой при исследовании творческого воображения старших дошкольников, является возможность изучения образных структур понятийной мысли, образных компонентов, которые подвергаются осмыслению со стороны субъекта и воспроизводят объект в наиболее существенных для него характеристиках.

Рисунок – это изображение, выполненное от руки с помощью пишущего средства. Рисунок содержит не логические выводы, а смысл изображённого, отношение к внутреннему и внешнему миру самого рисовавшего, его логический опыт и переживания. Учёный, психолог А. Л. Венгер в своей книге «Психологические рисуночные тесты» из цикла «Психология для всех» поясняет, что способ создания рисунка не имеет особого значения, поскольку все рисунки открывают дорогу к психике или к психической реальности каждого человека. Немаловажно отметить тот факт, что в процессе рисования, особенно при изображении значимых для испытуемого ситуаций которые имеют сильный эмоциональный отклик, испытуемый проигрывает возможные решения ситуаций, тем самым

активизируя творческое мышление, фантазию [9, с. 37].

Методика рисунка является одним из наиболее эффективных инструментов исследования развития творческого воображения в педагогическом процессе и одновременно легкодоступным.

Для обработки данных был выбран метод шкалирования – общий для педагогики и психологии, который применяется для установления количественных зависимостей между изучаемыми явлениями. Этот метод также помогает оценить результаты эксперимента, повышает надёжность выводов, даёт основания для теоретических обобщений.

Предоставление полученных данных в наглядной форме в нашей работе достигнуто табличным и графическим способами.

Объектом настоящего опытно-поискового исследования является развитие творческого воображения старших дошкольников. Предметом исследования является применение музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников.

Опытно-поисковая работа включала три этапа: *констатирующий*, *формирующий* и *контрольный*. В ходе констатирующего эксперимента педагог-исследователь устанавливает только состояние изучаемой педагогической системы, констатирует факт связи, зависимости между явлениями. Когда же педагог-исследователь применяет специальную систему мер, направленных на формирование у исследуемых определённых личностных качеств, говорят уже о *формирующем эксперименте*. Формирующий эксперимент как метод в педагогике появился благодаря теории деятельности А.Н. Леонтьева [32], Д.Б. Эльконина [67] и др., в которой утверждается идея о первичности деятельности по отношению к психическому развитию. Затем необходимо провести *контрольный эксперимент*, в ходе которого реализуется дополнительное испытание, тестирование, проверка, которое выполняется для окончательного подтверждения достоверности всех предыдущих экспериментов или постановки их под сомнение.

В ходе педагогического эксперимента обычно участвуют две группы: экспериментальная и контрольная.

Участникам экспериментальной группы предлагается определённое задание, которое (по мнению экспериментаторов) будет способствовать формированию заданного качества.

Контрольной группе испытуемых данное задание не предоставляется. В конце эксперимента две группы сравниваются между собой для оценки полученных результатов.

В связи с тем, что знания, умения, навыки, а также психические процессы в возрасте от 5 до 6 лет очень быстро меняются, развиваются, опытно-поисковая работа проводилась за три дня с незначительными промежутками, где каждый день соответствовал определённому этапу опытно-поискового исследования.

Цель *констатирующего этапа*, который состоялся в январе 2017 года: определить уровень развития творческого воображения в старшей дошкольной группе.

В *задачи* первого *констатирующего этапа* опытно-поискового исследования входило:

- определить уровень развития творческого воображения старших дошкольников в контрольной и экспериментальной группах с использованием основного сюжетного материала (сказки), но без применения музыкальности и компьютерных технологий.
- определить наименьшие и наибольшие показатели уровня развития воображения дошкольников, чтобы проследить степень воздействия музыки и компьютерных технологий на изменение данных показателей.

Мы объединили контрольную и экспериментальную группы в одну группу. Количество детей в данной группе составило 24 человека.

Далее для решения поставленных задач мы воспользовались методикой «Рисунок», описанной в книге Р. С. Немова «Психология

и психодиагностика». В данной методике ребёнку предлагаются стандартный лист бумаги и карандаши (не менее шести разных цветов). Ребёнок слушает литературное произведение (сказку), затем ему необходимо нарисовать одного персонажа из сказки, желательно, чтобы он был наиболее близок ребёнку, того с кем ребёнок идентифицируется. В нашей сказке этот персонаж – «Лешик». На рисование отводится не более пяти минут. Затем мы проанализируем рисунки по определённым параметрам, выставя от 0 до 2 баллов за каждый параметр:

- скорость воображения;
- необычность, оригинальность образов;
- общее количество деталей;
- глубина и проработанность образов;
- впечатлительность и эмоциональность образов (оценивают дети).

В данном исследовании «0» баллов ставится тогда, когда признак (параметр) в рисунке практически отсутствует; «1» балл рисунок получает в том случае, если данный признак имеется, но выражен сравнительно слабо; «2» балла рисунок зарабатывает тогда, когда соответствующий признак не только имеется, но и выражен достаточно сильно.

Р.С. Немов так же даёт более полную расшифровку анализа параметров: если в течение 1 минуты ребёнок так и не придумал, как ему нарисовать персонаж, то за скорость воображения ставится 0 баллов. Если же сам ребёнок придумал сюжет рисунка к концу отведённой на это минуты, то *по скорости воображения* он получает оценку в 1 балл. Наконец, если ребёнку удалось придумать рисунок очень быстро, в течение первых 30 секунд отведённого времени, или если в течение одной минуты он придумал не один, а как минимум два разных рисунка, то по признаку «скорость процессов воображения» ребёнку ставится 2 балла.

*Необычность, оригинальность образов* расценивается следующим способом: если ребёнок просто нарисовал образ, который не соответствует

действительности рассказа, но имеет сходство с образами, которые дошкольник слышал или видел в другой ситуации, то по данному признаку он получает 0 баллов. Если ребёнок нарисовал традиционно рисунок, но при этом внёс в него от себя что-то новое, то оригинальность его воображения оценивается в 1 балл. Наконец, в том случае, если ребёнок придумал что-то такое, что он не мог раньше где-либо видеть или слышать, то оригинальность его воображения получает оценку в 2 балла.

*Богатство фантазии ребёнка* проявляется также в разнообразии используемых им образов. При оценивании этого качества процессов воображения фиксируется общее число различных живых существ, предметов, ситуаций и действий, различных характеристик и признаков в рисунке ребёнка: если общее число названного превышает 10, то за богатство фантазии ребёнок получает 2 балла. Если общее количество деталей указанного типа находится в пределах от 6 до 9, то ребёнок получает 1 балл.

Если признаков в рассказе мало, но в целом не менее 5, то богатство фантазии ребёнка оценивается в 0 баллов.

*Глубина и проработанность образов* определяются по тому, насколько разнообразно в рисунке представлены детали и характеристики, относящиеся к образу (человеку, животному, фантастическому существу, объекту, предмету и т.п.), играющему ключевую роль. Здесь также даются оценки в трёхбалльной системе: когда объект рисунка изображён весьма схематично, без детальной проработки его аспектов, ребёнок получает 0 баллов. В том случае, если при изображении персонажа рисунка его детализация умеренная, ставится 1 балл. Если главный образ его рисунка расписан в нём достаточно подробно, с множеством разнообразных характеризующих его деталей по глубине и проработанности образов, ребёнок получает 2 балла.

Впечатлительность или эмоциональность образов оценивается по тому, вызывают ли они интерес и эмоции у зрителя. Если образы,

использованные ребёнком в его рисунке малоинтересны, банальны, не оказывают впечатления при просмотре, то по обсуждаемому признаку фантазия ребёнка оценивается в 0 баллов. Если образы рассказа вызывают к себе интерес со стороны и некоторую ответную эмоциональную реакцию, но этот интерес вместе с соответствующей реакцией вскоре угасает, то впечатлительность воображения ребёнка получает оценку, равную 1 баллу. И, наконец, если ребёнком были использованы яркие, весьма интересные образы, внимание зрителя к которым, раз возникнув, уже затем не угасало и даже усиливалось к концу, сопровождаясь эмоциональными реакциями типа удивления, восхищения, страха и т.п., то впечатлительность рассказа ребёнка оценивается по высшему баллу – 2.

Таким образом, максимальное число баллов, которое ребёнок в этой методике может получить за своё воображение, равно 10, а минимальное – 0. Для того, чтобы далее проанализировать продукты деятельности воображения дошкольника по всем перечисленным выше параметрам, нам необходимо внести все количественные данные в таблицу, и получить общий результат по группе, рассчитав средний балл, для этого мы будем использовать таблицу Excel. Целью анализа рисунков в данной работе является не сравнение показателей, а прослеживание динамики уровня параметров творческого воображения старших дошкольников. Учитывая особенности метода анализа рисунка, такие, как информативность, вариативность, глубина, простота, мы использовали его на каждом этапе опытно-поискового исследования как способ проследить изменения уровня актуализации творческих способностей старшего дошкольника в процессе применения музыкальной аудиосказки.

*Гипотетически* музыкальная аудиосказка должна изменить показатели параметров воображения старших дошкольников при анализе рисунков, такие, как: скорость воображения, оригинальность образов, общее количество деталей, глубина и проработанность образов, впечатлительность и эмоциональность образов.



Но изначально нам нужно проследить, как музыкальная аудиосказка воздействует на восприятие в принципе.

Основной *целью* формирующего этапа является внедрение музыкальной аудиосказки в процесс занятия НОД в группе старших дошкольников как способа воздействия на восприятие в целом и на актуализацию творческого воображения в частности.

В связи с поставленной целью мы определили задачи второго, *формирующего этапа* опытно-поискового исследования:

- музыкальная аудиосказка должна иметь ярко окрашенную характеристику и отличаться высокой степенью эмоционального воздействия, для этого необходимо прибегнуть к помощи музыкально-компьютерных технологий;
- музыкальная аудиосказка должна соответствовать всем требованиям жанров, из которых она состоит (музыка, литература, театр).
- 3) музыкальная аудиосказка будет соответствовать новейшим федеральным государственным требованиям (ФГТ).

На *втором формирующем этапе* опытно-поискового исследования (февраль 2017 г.) были проведены мероприятия в экспериментальной группе, а именно – апробация музыкальной аудиосказки как способа развития воображения старших дошкольников.

*Формирование контрольной и экспериментальной групп* опытно-поискового исследования осуществлялось методом случайного выбора, способом деления большой группы старших дошкольников, которая участвовала в констатирующем эксперименте, на две подгруппы по 12 человек каждая.

Далее мы провели исследование, в котором выявляли способность музыкальной аудиосказки воздействовать на восприятие: вместо простого прочтения сказки мы воспроизвели, при помощи музыкального оборудования, музыкальную аудиосказку, и попросили детей нарисовать главного персонажа «Лешика». Во второй подгруппе мы так же

воспроизвели музыкальную аудиосказку и так же попросили детей нарисовать главного персонажа «Лешика», но, при помощи музыкально-компьютерных технологий, мы изменили некоторые характеристики образа главного героя, которые становятся явными лишь при воспроизведении музыкальной аудиосказки: высоту голоса персонажа понизили, а аранжировка песни приобрела маршевый характер.

По окончании мероприятия мы сравнили рисунки двух групп по описанию внешности (портрету) и по эмоциональной окраске (сравнительный анализ приведён в 2.3).

На *третьем контрольном этапе опытно-поискового исследования* (апрель 2017 г.) мы проанализировали результаты так же, как на констатирующем этапе: сначала уровень показателей каждого испытуемого в отдельности, затем вывели общие показатели по группе и сравнили данные показатели с первоначальными. На данном этапе были сделаны выводы о возможности внедрения музыкальной сказки в педагогический процесс как способа развития творческого воображения старших дошкольников и как инновационного инструмента в арсенале музыкального руководителя.

Также мы оформили результаты в таблицы и диаграммы.

*Выводы:* В начале опытно-поискового исследования на основании анализа научной и специальной литературы по проблеме исследования были выявлены психологические особенности развития воображения старших дошкольников, охарактеризована специфика возможностей музыкальной аудиосказки в процессе развития воображения старших дошкольников; раскрыто содержание музыкальной аудиосказки, и особенностей создания с использованием современных компьютерных технологий. Была актуализирована проблема исследования.

На констатирующем этапе были проведены мероприятия в группе для определения уровня развития творческого воображения.

На формирующем этапе исследования произошло формирование контрольной и экспериментальной групп. Осуществилась основная цель формирующего этапа – внедрение музыкальной аудиосказки в учебный процесс НОД как способа воздействия на восприятие в целом и на актуализацию творческого воображения в частности.

На третьем контрольном этапе опытно-поискового исследования (апрель 2017 г.) мы проанализировали результаты так же, как в констатирующем эксперименте: сначала уровень показателей каждого испытуемого в отдельности, затем вывели общие показатели по группе и сравнили данные показатели с первоначальными. На основании проделанной работы мы сделали выводы и оформили результаты в таблицах и диаграммах.

### **2.3. Анализ и результаты опытно-поискового исследования по применению аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников**

Проведённая нами опытно-поисковая работа включала три этапа: *констатирующий, формирующий и контрольный.*

*Цель констатирующего этапа,* который состоялся в январе 2017 года: определить уровень развития творческого воображения в старшей дошкольной группе.

В *задачи* первого констатирующего этапа опытно-поискового исследования входило:

- определить уровень развития творческого воображения старших дошкольников в контрольной и экспериментальной группах с использованием основного сюжетного материала (сказки), но без применения музыки и компьютерных технологий.

- определить наименьшие и наибольшие показатели уровня развития воображения дошкольников, чтобы проследить степень воздействия музыкальной аудиосказки на изменение данных показателей.

Для решения поставленных задач мы воспользовались методикой «Рисунок», описанной в книге Р. С. Немова «Психология и психодиагностика». В данной работе методика и ход этапа описаны в параграфе 2.2., часть рисунков детей представлена в приложении 4.

Анализ результатов производился в таблице Excel (Приложение 5) по следующим параметрам:

- скорость воображения;
- необычность, оригинальность образов;
- общее количество деталей;
- глубина и проработанность образов;
- впечатлительность и эмоциональность образов.

Затем мы выявили результаты по уровню развития творческого воображения в группе из 24 человек:

- 0 человек имеют очень высокий уровень развития творческого воображения;
- 0 человек имеют высокий уровень;
- 18 человек имеют средний уровень развития творческого воображения;
- 3 человека имеют низкий уровень;
- 2 человека очень низкий.

Уровни развития творческого воображения в старшей дошкольной группе прослеживаются в диаграмме:

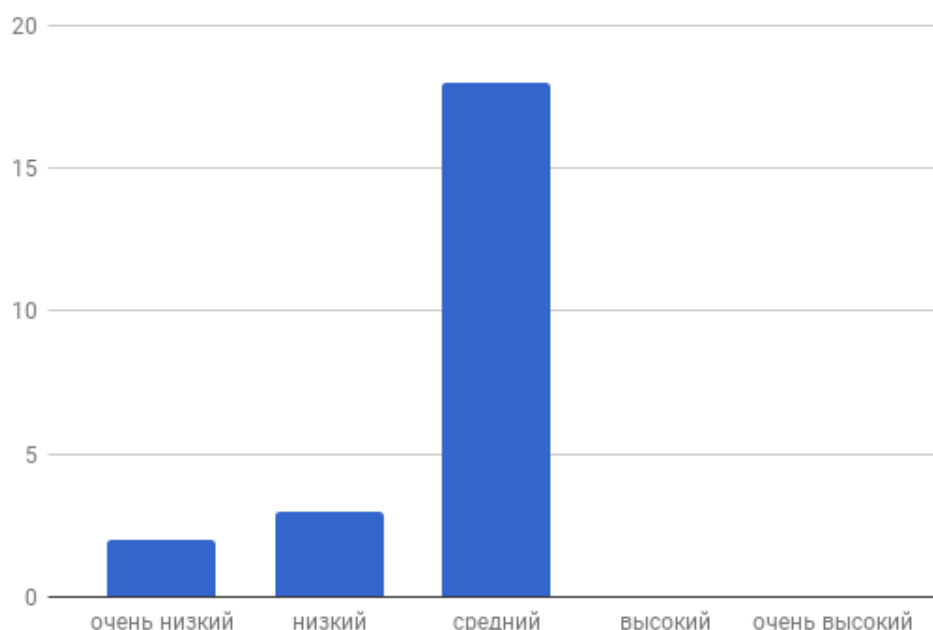


Диаграмма 1 – Уровни развития творческого воображения в группе на констатирующем этапе опытно-поискового исследования

*Выводы:*

1. наиболее важным и благодатным временем для развития творческого воображения является старший дошкольный возраст, однако показатели в группах определились как средние, что актуализирует проблему развития творческого воображения старших дошкольников.

2. проведённое исследование на данном этапе показало, какие именно показатели имеют наиболее низкий уровень – это показатели очень высокого и высокого уровней – они нулевые:

Целью следующего, *формирующего этапа*, являлось внедрение музыкальной аудиосказки в процесс занятия НОД в группе старших дошкольников как способа воздействия на восприятие в целом и на актуализацию творческого воображения в частности.

В связи с поставленной целью мы сформулировали следующие *задачи*:

- музыкальная аудиосказка должна иметь ярко окрашенную характеристику и отличаться высокой степенью эмоционального воздействия; для этого необходимо прибегнуть к помощи музыкально-компьютерных технологий;

- музыкальная аудиосказка должна соответствовать всем требованиям жанров, из которых она состоит (музыка, литература, театр);

- музыкальная аудиосказка будет соответствовать новейшим федеральным государственным требованиям (ФГТ).

Для достижения поставленных задач, на втором этапе формирующего опытно-поискового исследования мы апробировали музыкальную аудиосказку как способ воздействия на механизмы развития творческого воображения старших дошкольников.

Сравнительный анализ рисунков контрольной и экспериментальной групп (каждая из 12 человек) по описанию внешности (портрету) и по эмоциональной окраске происходил по параметрам, которые мы сами определили в данной работе с учётом требований поставленных задач:

1. по описанию внешности (портрета): комплекция персонажа (толстый, худой);

2. по эмоциональной окраске образа: настроение персонажа (сердитый, весёлый).

Далее мы внесли данные контрольной и экспериментальной групп в таблицы.

Данные контрольной группы:

Таблица 1 – Параметры художественного образа в контрольной группе

По описанию внешности (портрета)		По эмоциональной окраске образа	
толстый - 9	худой - 3	сердитый - 7	весёлый 5

Данные экспериментальной группы:

Таблица 2 – Параметры художественного образа в экспериментальной группе

По описанию внешности (портрета)		По эмоциональной окраске образа	
толстый - 2	худой - 10	сердитый - 0	весёлый - 12

На основании сравнительного анализа рисунков (Приложение 6) в контрольной и экспериментальной группах, можно сделать следующие *выводы*:

1) музыкальная аудиосказка воздействует на восприятие старшего дошкольника, так как персонаж изображён согласно музыкальному и голосовому описанию образа;

2) особенностью музыкальной аудиосказки как аудиального произведения является его степень воздействия на слушателя – это отражено в параграфе 1.3. В сравнении с визуальным произведением, музыкальная аудиосказка может дать лишь 30% информации. Гипотетически, благодаря данной особенности, музыкальная аудиосказка должна актуализировать механизмы творческого воображения, которые запускаются в условиях «недосказанности». Анализ рисунков показал, что персонаж, несмотря на воспроизведённые основные сходства, которые дошкольник интуитивно определил при помощи средств музыкальной выразительности, изображён по-разному, сходятся только очевидные характеристики (комплексия персонажа, настроение), соответственно мы можем утверждать, что музыкальная аудиосказка воздействуя на восприятие, всё же актуализирует механизмы творческого воображения.

3) в каждом рисунке теперь прослеживаются элементы окружающей обстановки, во многих рисунках обогатились детали образа, рисунки приобрели характер сюжетной картины, где присутствует атмосфера; данные факты также говорят о том, что музыкальная

аудиосказка актуализирует творческое воображение старших дошкольников.

На *третьем, контрольном этапе опытно-поискового исследования* (апрель 2017 г.) мы проанализировали результаты первых двух этапов по методу «Рисунок» так же, как в констатирующем эксперименте. Вначале мы объединили показатели контрольной группы и экспериментальной в одну таблицу и выяснили уровень показателей каждого испытуемого в отдельности, затем вывели общие показатели в группе. Подсчёт результатов также производился в таблице Excel (Приложение 7). Ниже мы представляем диаграмму показателей исследуемого вида деятельности (рисунков):

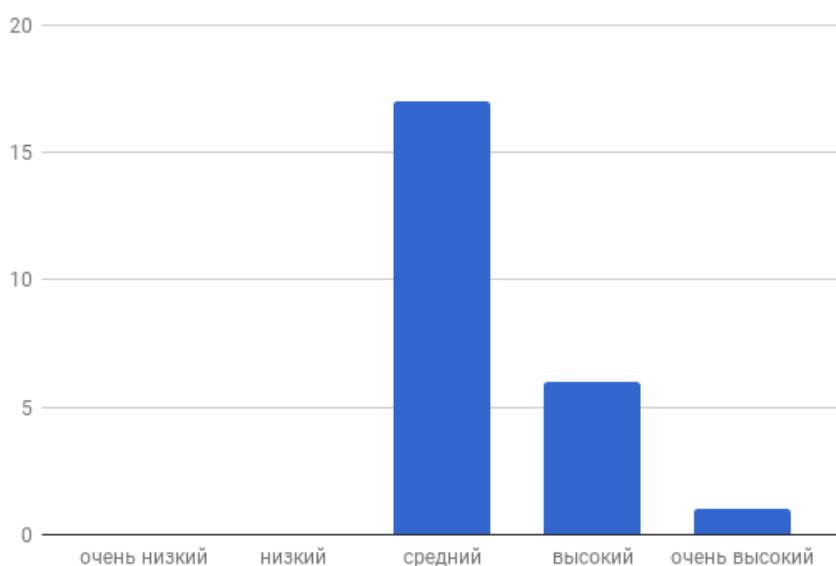


Диаграмма 2 – Уровни развития творческого воображения в группе на формирующем этапе опытно-поискового исследования



Далее мы сравнили показатели, полученные на констатирующем этапе, с показателями которые получили на формирующем этапе и сделали сводную диаграмму:

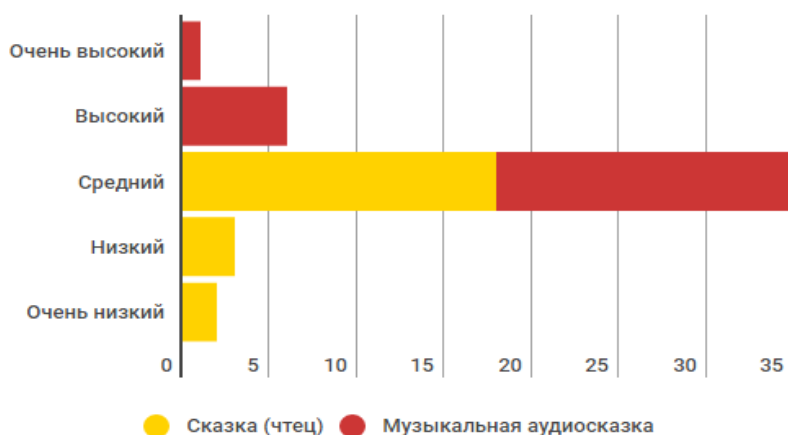


Диаграмма 2 – Сравнительные показатели уровня развития творческого воображения на контрольном этапе опытно-поискового исследования

Сравнительный анализ результатов опытно-поискового исследования данных, полученных на констатирующем этапе и данных полученных на формирующем этапе показал, что музыкальная аудиосказка может использоваться в образовательном процессе как инновационный способ развития творческого воображения старших дошкольников. Рассматриваемый способ развития воображения старших дошкольников обладает следующими возможностями:

- музыкальная аудиосказка активизирует механизмы творческого воображения;
- музыкальная аудиосказка воздействует на эмоциональную сферу ребёнка, усиливает впечатления и мотивирует к прослушиванию;
- музыкальная аудиосказка, созданная при помощи музыкально-компьютерных технологий, современна, дети всегда стремятся быть

современными, и доступна – она может распространяться на цифровых носителях или в сети Интернет;

- музыкальная аудиосказка может быть создана педагогом дошкольного образования, при необходимых навыках владения музыкально-компьютерными технологиями и пр.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Развитие науки и техники оказывает воздействие на все стороны социальной жизни, существенные изменения происходят и в образовании. Меняются методы и способы образовательного процесса. Инновационная модель современного педагогического процесса предполагает поиск новых подходов к обучению и воспитанию личности. В настоящее время в обществе востребованы творчески развитые, активные личности, поэтому актуальной проблемой является проблема развития творческих способностей. В данной работе мы исследовали музыкальную аудиосказку как способ развития творческого воображения старших дошкольников. Музыкальная аудиосказка – это синтезирующий жанр, объединяющий музыку, литературу и театральное искусство. Далее мы рассмотрели все составляющие музыкальной аудиосказки в отдельности и сделали выводы что:

1) сказка – это рассказ, отличающийся от всех других видов повествования специфичностью своей поэтики; несмотря на использование сказки в разных областях социальной культуры (педагогике, психологии, музыке и пр.), строение сказочного сюжета имеет свои, специфические особенности. В. Я. Пропп обратил внимание на действия сказочных персонажей и обозначил их термином «функция», выведя 31 функцию сказки, согласно которым развивается сказочный сюжет;

2) музыкальность сказки заключается в том, что используя всевозможные средства музыкальной выразительности, композиторы раскрывают музыкальную сказку как художественную картину, передавая штрихи, цветовые нюансы, объём, атмосферу и пр.

3) музыкальная аудиосказка – это инсценировка сказки, записанная в студии при помощи актёров, в которой некоторые

характеристики образов и атмосфера обозначаются музыкальной композицией в жанре песни, фоновой музыкой, спецэффектами.

Инсценированная при помощи музыкально-компьютерных технологий музыкальная аудиосказка обладает ярко-образным, картинным музыкальным колоритом и сказочным сюжетом. В процессе исследования мы выяснили, что в силу определённых возрастных изменений, творческое воображение актуализируется в возрасте пяти лет, на данном этапе важно поощрять любые творческие порывы ребёнка старшего дошкольного возраста – это позволит не угаснуть процессу творческого воображения ребёнка в будущем.

Изучив возможности музыкальной аудиосказки в процессе развития творческого воображения старших дошкольников, мы пришли к выводу что, во-первых, для того, чтобы музыкальная аудиосказка имела исключительно положительное воздействие на психику старших дошкольников, при выборе смысловой нагрузки сказки необходимо учитывать возрастные особенности восприятия старших дошкольников; во-вторых, театральность музыкальной аудиосказки позволяет создать зрительные образы при помощи драматургии и игры актёров, однако жанр музыкальной аудиосказки исключает возможность донести образ, используя визуальные методы, поэтому актёр должен передать эмоции, характер, настроение, чувства персонажа, и даже его мысли и замыслы лишь одной интонацией; в третьих, известно, что музыка обладает относительно меньшей предметной конкретностью и понятийностью, нежели литература или изобразительное искусство, но вместе с тем познание музыки проходит в очень важной для человека сфере – чувств, и именно музыкальная аудиосказка использует весь арсенал средств музыкальной выразительности, чтобы усилить интенсивность воздействия информации на творческое воображение, а также помогает раскрывать актёру суть литературного замысла. Музыкально-компьютерные технологии в создании музыкальной аудиосказки расширяют возможности

музыканта-композитора. Процесс программирования можно регулировать, контролировать, варьировать по своему усмотрению, в любое время. Сама по себе доступность музыкально-компьютерных технологий сегодня делает доступным создание музыкального произведения для людей разных творческих профессий, таких, как звукорежиссёр, режиссёр, сценарист, музыкант-исполнитель, педагог.

Изучив теоретические аспекты музыкальной аудиосказки как способа развития творческого воображения старших дошкольников, мы пришли к выводу, что при создании музыкальной аудиосказки необходимо соблюдать некоторые условия:

1) смысл сказки должен соответствовать возрастным и психологическим особенностям старших дошкольников;

2) инсценировка музыкальной аудиосказки должна осуществляться в звукозаписывающей студии, оснащённой необходимым оборудованием;

3) музыкальная аудиосказка должна озвучиваться эмоционально, т.к. актёру необходимо передавать чувства и настроения героев лишь интонацией;

4) музыка аудиосказки должна быть понятной старшим дошкольникам, доступной эмоционально, так как в контексте музыкальной аудиосказки она призвана усиливать восприятие, тем самым актуализируя механизмы творческого воображения старших дошкольников.

Далее мы выстроили алгоритм создания музыкальной аудиосказки и, поступая согласно выстроенному алгоритму, соблюдая все необходимые условия, мы создали музыкальную аудиосказку под названием «Лешик и лунное волшебство»:

- смысл музыкальной аудиосказки «Лешик и лунное волшебство» соответствует возрастным и психологическим особенностям старших дошкольников;

- инсценировка осуществлена в звукозаписывающей, домашней студии, оснащённой необходимым оборудованием, произведено грамотное озвучание и сделано необходимое редактирование голосов актёров, что позволило нам передать чувства и настроения героев;
- музыка в музыкальной аудиосказке «Лешик и лунное волшебство» выполнена в жанре песен – самом доступном, любимом и понятном детям, также создана музыкальная тема «Праздник летнего солнцестояния», «Музыка звёзд», спецэффекты;
- музыкальный материал вариативен, что даёт возможность использовать произведения в педагогическом процессе, педагогами, которые владеют необходимым минимумом навыков для создания музыки при помощи компьютера.

Следующим этапом нашего исследования было опытно-поисковое исследование по внедрению музыкальной аудиосказки в процесс занятия НОД (непрерывной образовательной деятельности) в старшей группе, состоящей из 24 человек, в муниципальном дошкольном образовательном учреждении «Колчеданский детский сад № 1».

Опытно-поисковая работа включала три этапа (констатирующий, формирующий и контрольный) и осуществлялась с января по апрель 2017 г.

На констатирующем этапе опытно-поискового исследования мы выявили результаты по уровню развития творческого воображения в группе из 24 человек: показатели в группах определились как средние, что актуализирует проблему развития творческого воображения старших дошкольников.

На втором, *формирующем этапе*, мы внедрили музыкальную аудиосказку в процесс занятия НОД в группе старших дошкольников как способ воздействия на восприятие в целом и на актуализацию творческого воображения в частности.

На основании сравнительного анализа рисунков в контрольной и экспериментальной группах, можно сделать следующие *выводы*:

1) музыкальная аудиосказка воздействует на восприятие старшего дошкольника, так как персонаж изображён согласно музыкальному и голосовому описанию образа.

2) особенностью музыкальной аудиосказки как аудиального произведения является его степень воздействия на слушателя – это отражено в параграфе 1.3. В сравнении с визуальным произведением, музыкальная аудиосказка может дать лишь 30% информации. Гипотетически, благодаря данной особенности, музыкальная аудиосказка должна актуализировать механизмы творческого воображения, которые запускаются в условиях «недосказанности». Анализ рисунков показал, что персонаж, несмотря на воспроизведённые основные сходства, которые дошкольник интуитивно определил при помощи средств музыкальной выразительности, изображён по-разному, сходятся только очевидные характеристики (комплексия персонажа, настроение), соответственно мы можем утверждать, что музыкальная аудиосказка воздействуя на восприятие, всё же актуализирует механизмы творческого воображения.

3) в каждом рисунке теперь прослеживаются элементы окружающей обстановки, во многих рисунках обогатились детали образа, рисунки приобрели характер сюжетной картины, где присутствует атмосфера; данные факты также говорят о том, что музыкальная аудиосказка актуализирует творческое воображение старших дошкольников.

Третий, *контрольный этап опытно-поискового* исследования проходил в апреле 2017 г. Результаты, которые мы просчитали в таблице, вывели в диаграмму и сравнили, наглядно показали, что музыкальная аудиосказка может использоваться в образовательном процессе как инновационный способ развития творческого воображения старших дошкольников.

Рассматриваемый способ развития воображения старших дошкольников обладает следующими возможностями, которым можно посвятить дальнейшие разработки в данной области:

- музыкальная аудиосказка активизирует механизмы творческого воображения;
- музыкальная аудиосказка воздействует на эмоциональную сферу ребёнка, усиливает впечатления и мотивирует к прослушиванию;
- музыкальная аудиосказка, созданная при помощи музыкально-компьютерных технологий, современна, дети всегда стремятся быть современными, и доступна – она может распространяться на цифровых носителях или в сети Интернет;
- музыкальная аудиосказка может быть создана педагогом дошкольного образования, при необходимых навыках владения музыкально-компьютерными технологиями и пр.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Ананьев Б. Г.* Психология чувственного познания [Текст] / Б. Г. Ананьев. – Москва : Акад. пед. наук РСФСР, 1960. – 486 с.
2. *Аникин В.П.* Русская народная сказка: Учебник для вузов [Текст] / В.П. Аникин : 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Высшая школа, 2004. – 735 с.
3. *Белинский В. Г.* Взгляд на русскую литературу 1846 г. [Текст] / В.Г. Белинский. – Москва : Гослитиздат, 1955. –184 с. 9
4. *Бернштейн Н. Д.* Михаил Иванович Глинка. [Текст] / – Н. Д. Бернштейн. – Санкт-Петербург : Государственное музыкальное издательство, 1904. – 320 с.
5. *Бетельхейм Б.* Просвещенное сердце [Текст] / Б. Бетельхейм. – Человек, 1992. – 42 с.
6. *Буторина Н.И.* Некоторые аспекты применения мультимедийных технологий в современном музыкальном образовании [Текст] / Н.И. Буторина // Искусство и личность: материалы Междунар. интернет-конф. / Редактор Т.С. Багданова. – Минск : БДПУ им. М. Танка, 2012. – С. 303-309.
7. *Бухарова Г.Д.* Теоретико-методологические основы обучения решению задач студентов вуза: монография [Текст] / Г. Д. Бухарова // Урал. гос. проф.-пед. ун-т, Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург : Издательство УГПУ, 1995. – 136 с.
8. *Вачков И.В.* Сказка в работе психолога: определение и типология [Текст] / И. В. Вачков. – Санкт-Петербург : Вестник практической психологии образования, 2010. – С. 80–86.
9. *Венгер А.Л.* Психологические рисуночные тесты: Иллюстрированное руководство [Текст] / А.Л. Венгер. – Москва : Владос. пресс, 2003. – 160 с.

10. *Венгер Н.Ю.* Путь к развитию творчества [Текст] / Н.Ю. Венгер // Дошкольное воспитание. – 1982. – №11. – С. 32-38.
11. *Веселовский А. Н. и др.* Историческая поэтика [Текст] / А. Н. Веселовский, В. М. Жирмунский. – Ленинград : Гослитиздат, 1940. – 340 с.
12. Вестник образования, науки и техники: сборник трудов всероссийских научно-практических конференций [Электронный ресурс] / под ред. А.В. Каргина. – Режим доступа : <http://vestnik.apkpro.ru> (дата обращения: 16.02.17)
13. *Волкова И. П.* Понятие инварианта в концепции музыкального языка [Текст] : Автореферат дисс. на соискание уч. степени канд. пед. наук / *И. П. Волкова.* – Ленинград : Гослитиздат, 1986. – 14 с.
14. *Выготский Л. Б.* Воображение и творчество в детском возрасте (психологический очерк) [Текст] / *Л. Б. Выготский.* – Москва : ЛИТГИЗ, 1930. – 80 с.
15. *Гальперин П. Я.* Введение в психологию [Текст] / П. Я. Гальперин. – Москва : Изд-во Моск. ун-та, 1976. – 150 с.
16. *Гамезо М.В. и др.* Атлас по психологии: Информ. метод. пособие «Психология человека» [Текст] / М.В. Гамезо, И.А. Домашенко. – Москва : Педагогическое общество России, 2004.–. 87 с.
17. *Горбунова И. Б. и др.* Музыкально-компьютерные технологии: к проблеме моделирования процесса музыкального творчества [Текст] / И. Б. Горбунова, С. В. Чибирев. – Санкт-Петербург: РГПУ им. А. И. Герцена, 2012. – 213 с.
18. *А. Л. Готсдинер* «Музыкальная психология» [Текст] / *Готсдинер А. Л.* – Москва : 1993, – 193 с.
19. *Давыдов В.В. и др.* Возрастная и педагогическая психология [Текст] : Учебник для студентов пед. ин-тов / В.В. Давыдов, Т.В. Драгунова. Л.Б. Ительсон и др.; Под ред. А.В. Петровского. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Просвещение, 1979. – 288 с.

20. *Дьяченко О. М.* Чего на свете не бывает [Текст] / О. М. Дьяченко. – Москва : Знание, 1994. – 157стр.
21. *Ермолаев А. Н.* Сборник статей [Текст] / А. Н. Ермолаев. – Москва : Искусство, 1974. – 296 с.
22. *Живайкин П. Л.*, 600 звуковых и музыкальных программ [Текст] / П. Л. Живайкин. – Санкт-Петербург: СПб, 1999. – 93 с.
23. *Ильин Е. П.* Психология творчества, креативности, одарённости [Текст] / Е. П. Ильин. – Санкт-Петербург: СПб, 2009. – 434 с.
24. *Кабалевский Д.Б.* Как рассказывать детям о музыке? [Текст] / Д. Б. Кабалевский. – Москва : Советский композитор, 1977. – 76 с.
25. *Концепция* духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России в сфере общего образования: [проект] / А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков Рос. акад. образования. – Москва : Просвещения, 2009. – 00 с.
26. *Ковтун Е. А.* Художественный вымысел в литературе XX века [Текст] / Е. А. Ковтун. – Москва : Высшая школа, – 2008. – 341 с.
27. *Коджаспирова Г.М. и др. Коджаспиров А.Ю.* Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений [Текст] / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – Москва : Издательский центр «Академия», 2000. – 176 с.
28. *Кордюкова Л.В.* Аудиохрестоматия для учебной дисциплины «Стили и жанры в музыке XX–XXI вв.» / Л. В. Кордюкова // Музыкальное образование в современном мире: диалог времен / Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена. – Санкт–Петербург, 2011. – Ч. I. – С. 238–245.
29. *Коробейникова Е.Ю.* Структура информационной компетенции учащегося–музыканта [Текст] / Е. Ю. Коробейникова. – Екатеринбург : Педагогика искусства, 2011. – № 3. – С. 236 – 241.
30. *Кулагина И.Ю.* Возрастная психология: развитие от рождения до 17 лет : Ун-т Рос. акад. Образования - 5-е изд. [Текст] / И.Ю. Кулагина Москва : Изд-во УРАО, 1999. – 175 с.

31. *Леонова Т.Г.* Русская литературная сказка XIX века в её отношении к народной сказке [Текст] / Т.Г. Леонова. – Томск : Изд-во Томского университета, 1982. – 197 с.
32. *Леонтьев А. Н.* Проблемы развития психики [Текст] / А. Н. Леонтьев. – Москва: Издательство Академии педагогических наук РСФСР, 1959 – 345 с.
33. *Леонтьева О.Ю.* Карл Орф [Текст] / О.Ю. Леонтьева. – Москва : Музыка, 1964. –160 с.
34. *Мазур А. К. и др.* Перспективные принципы исполнения музыки с использованием компьютерных систем // Электронная технология и музыкальное искусство [Текст] / А. К. Мазур, В. М. Сиказин. – Москва, 1990 – 137 с.
35. *Маклаков А.Г.* Общая психология [Текст] / А.Г. Маклаков Санкт-Петербург : Питер, 2000. – 592 с.
36. *Мещеряков Б.Г. и др.* Большой психологический словарь [Текст] / под ред. Б.Г. Мещеряков, В.П. Зинченко. – Москва : 2003 – 672 с.
37. *Микрюков М. П.* Радиоискусство // Большая светская энциклопедия, в 30 т. [Текст] / М. П. Микрюков. – Москва : Советская энциклопедия, 1975. – Т. 21.
38. *Мухина В.С.* Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество : учебник – 7-е издание, стереотипное [Текст] / Мухина В.С. – Москва : Академия, 2003. – 456 с.
39. *Никифоров А.Л.* К вопросу о морфологическом изучении народной сказки: Сб. ст. в честь академика Соболевского А.И. [Текст] / А.Л. Никифоров. – Ленинград: Академия наук, 1928. – 172 с.
40. Новейший философский словарь / сост. Грицанов А.А. [Текст] / – Москва : Скаун, 1998. – 896 с.
41. *Ожегов С. И., Шведова Н. Ю.* Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений / Российская академия наук. Институт русского языка им. В. В. Виноградова. – 4-е изд.,

дополненное [Текст] / *С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова* – Москва: Азбуковник, 1999. – 944 с.

42. Педагогический энциклопедический словарь [Текст] / гл. ред. Б.М. Бим-Бад. – Москва : Большая рос. энцикл., 2002. – 528 с.

43. *Петелин Р. Ю., Петелин Ю. В.* Звуковая студия в РС [Текст] / Р. Ю. Петелин, Ю. В. Петелин. – Санкт-Петербург : Питер, 1998. – 135 с.

44. *Петелин Р.Ю., Петелин Ю.В.* Steinberg Cubase 5. Запись и редактирование музыки [Текст] / *Р.Ю. Петелин, Ю.В. Петелин.* – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2010. – 896 с.

45. *Петровский А. В.* Вопросы истории и теории психологии // Избр. Труды [Текст] / *А. В. Петровский.* – Москва: Педагогика, 1984. – 271 с.

46. Политическая и партийная система современной России: материалы Всеросс. науч. конф. [Текст] / *С.С. Сулакшин и др.* – Москва : Научный эксперт, 2009. – 368 с.

47. *Полюянов Д. Б.* Воображение и способности [Текст] / *Д. Б. Полюянов.* – Москва : Знание, 1985. – 50 с.

48. *Померанцева Э.В.* Краткая литературная энциклопедия [Текст] / *Э.В. Померанцева,* гл. ред. *А. А. Сурков.* – Москва : Советская энциклопедия, 1962. – 1003 с.

49. *Пропп В.Я.* Морфология волшебной сказки [Текст] / *В. Я. Пропп.* – Москва : Лабиринт, 2001. – 144 с.

50. *Пропп В.Я.* Русская сказка [Текст] / *В. Я. Пропп.* – Москва : Лабиринт, 2001. – 416с.

51. *Робустова Л. П.,* Музыкальное обучение с помощью компьютера // Электронная технология и музыкальное искусство [Текст] / *Л. П. Робустова.* – Новосибирск : НТК, 1990 – 210 с.

52. *Рыбцова Л.Л.* Методы педагогических исследований : учебно-методический комплекс [Электронный ресурс] / *Л.Л. Рыбцова.* – Режим

доступа к ресурсу : <http://elar.urfu.ru/handle/10995/1465> (дата обращения: 1.04.17 ).

53. *Сизова Е. Р.*, Компьютерные обучающие программы в музыкальном образовании // Информатизация системы образования города [Текст] / *Е. Р. Сизова*. – Челябинск, 1996. – 57 с.

54. *Сиротин С.И.* Sibelius глазами музыканта : учеб. пособие для овладения комп. прогр. Sibelius [Текст] / Сиротин С.И. – Екатеринбург: Изд. РГППУ, 2008. – 76 с.

55. *Сухомлинский В.А.* Родительская педагогика [Текст] / В.А. Сухомлинский. – Москва : Знание, 1978. – 96 с.

56. *Танина Л.В.* Развитие творчества в художественной деятельности дошкольников // Материалы Всероссийской научно-практической конференции: Проблемы дошкольного образования на современном этапе [Текст] / Л.В. Танина. – Тольятти, 2003. – С. 5 – 7

57. Театральная энциклопедия [Текст] / под ред. П. А. Маркова. – Москва: Советская энциклопедия, 1967. – Т. 5.

58. *Теплов Б. М.* Психология музыкальных способностей [Текст] / *Б. М. Теплов*. – Москва : Госиздат, 1947. – 278 с.

59. *Тхагушев И.Н.* Современное радиовещание в системе средств массовой информации // Серия Журналистика [Текст] / *И.Н. Тхагушев*. – Москва : Вестник, 1994. – №6. – С. 3-14

60. *Урунтаева Г.А.* Дошкольная психология: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений 5-е изд., стереотип [Текст] / *Г. А. Урунтаева*. – Москва : Издательский центр «Академия», 2001. – 336 с.

61. *Ушинский К. Д. и др.* Собрание сочинений в 11 т. [Текст] / *К. Д. Ушинский, М. Еголин, Е. Н. Медынский и В. Я. Струминский*. – Москва : Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1948. – 420 с.

62. *Харуто А. В.* Музыкальная информатика. Компьютер и звук: Учебное пособие по теоретическому курсу для студентов и аспирантов

музыкального вуза [Текст] / А. В. Харуто. – Москва : Московская государственная консерватория, 2000. – 92 с.

63. *Черноусова И. П.* Структура и художественные функции диалога в русской волшебной сказке [Текст] / И. П. Черноусова. – Воронеж : Изд-во ВГУ, 1994. – 48 с.

64. *Шаграева О. А.* Детская психология: Теоретический и практический курс: Учебное пособие для студентов вузов [Текст] / О. А. Шаграева. – Москва: Владос, 2001. – 368 с.

65. *Шерель А. А.* В студии на телеграфе // В студии радиотеатра [Текст] / А. А. Шерель. – Москва : Знание, 1978. – 271 с.

66. *Шинкаренко В. Д.* Смысловая структура социокультурного пространства: Миф и сказка [Текст] / В. Д. Шинкаренко. – Москва : КомКнига, 2005. – 208 с.

67. *Эльконин Д. Б.* Психология развития человека [Текст] / Д. Б. Эльконин. – Москва : Аспект Пресс, 2001. – 460 с.

Сценарий сказки «Лешик и лунное волшебство»  
(Бумажный вариант)



*Приложение 2*

Музыкальная аудиосказка «Лешик и лунное волшебство»

(Электронный вариант)

Видеоотчёт опытно-поискового исследования  
(электронный вариант)

*Приложение 4*

Рисунки старших дошкольников на констатирующем этапе  
опытно-поискового исследования  
(бумажный вариант)

Таблица параметров уровня развития творческого воображения на  
констатирующем этапе опытно-поискового исследования  
(бумажный вариант)

Рисунки старших дошкольников на формирующем этапе  
опытно-поискового исследования  
(бумажный вариант)

Таблица параметров уровня развития творческого воображения на  
контрольном этапе опытно-поискового исследования  
(бумажный вариант)