

ности выступают критериями для отбора современных компьютерных информационных технологий для сольфеджио. Подойдут лишь те, которые предназначены для обогащения слухового багажа, помогают определить вокальный диапазон и проанализировать точность интонирования учащегося, позволяют отработать навык построения интервалов, аккордов и определения их на слух.

Список цитированных источников:

1. Постановление Министерства культуры Республики Беларусь от 01.07.2011 N 28 «Об утверждении Положения о детской школе искусств» [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pravo.levonevsky.org/bazaby11/republic01/text181.htm>. – Дата доступа: 22.12.2018.
2. Сольфеджия: Типавыя вучэбныя праграмы / Інстытут культуры Беларусі [Электронны рэсурс]. – Режим доступа: <http://inbelkult.by/by/activity/methodological-support/typical-curriculum/2013-11-28-12-53-45>. – Дата доступа: 22.12.2018.

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ ДЕТЕЙ

Бойко А.В., Ткаченко Т.П., студенты 4 курса
(г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова)

Научный руководитель – Королькова Л.В., старший преподаватель

Новые технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни. Большинство людей сегодня не могут представить свою жизнь без компьютера и других новомодных технологий [1, с. 6]. Естественно данная привязанность к технологиям образовалась и у детей. Дети повторяют всё то, чем занимаются их родители. Однако, если для родителя компьютер средство, в первую очередь, для работы, то для детей это средство убивания своего времени. Многие дети играют в игры, но их родители не всегда беспокоятся об этом. На первый взгляд кажется, что это обычное увлечение, однако это не так. Каждая игра, в которую сыграл ребёнок, оставляет свой след, даже если он и не заметен для окружающих. Игры наиболее красочнее реального мира, что ещё больше начинает интересовать ребёнка. В игре он отдыхает, уходит из серой реальности. Из-за этого мы можем смело сказать, что игры влияют на мировоззрение детей, на их характер и в дальнейшем на эмоции ребёнка. В основном, если ребёнок уже долго пребывает в этом виртуальном состоянии, то при его изменении происходит непоправимое в его эмоциональном состоянии. Возможно, некоторые дети воспримут это спокойно, но есть и те, которых охватит гнев, ненависть и ярость, если его идеальный мир разрушат. Игры влияют на эмоциональную составляющую детей, поэтому стоит уточнить, какие именно эмоции испытывают дети, когда играют в игры и какие эмоции они бы испытали, если бы их лишили этого [2].

С целью изучения влияния компьютерных игр на эмоциональное состояние детей было проведено анкетирование среди учащихся ГУО «Средняя школа №46 г. Витебска». Участие в опросе приняли 30 респондентов в возрасте от 11 до 13 лет. Из них 90% – это юноши, 10% – девушки.

В ходе анкетирования мы в первую очередь интересовались, играют ли респонденты в компьютерные игры. 83% указали, что играют в игры, 17% отметили, что не играют. Таким образом, мы делаем вывод, что играть в компьютерные игры является весьма популярным занятием среди детей.

Следующим вопросом мы поинтересовались у респондентов, нравится ли им играть в компьютерные игры. 76% респондентов указали, что им нравится играть, 7% отметили, что не знают нравится им это или нет, 17% ничего не отметили. Таким обра-

зом, мы делаем вывод, что компьютерные игры не только весьма популярны, но также детям нравится играть в них.

Далее мы захотели узнать, чем больше всего респондентов привлекают компьютерные игры. Были получены следующие результаты: 13% указали, что им больше всего нравится сюжет в играх, 10% указали, что их привлекает графика игры, 7% указали, что им нравится хороший геймплей, 46% указали, что больше всего их привлекают игровые персонажи, 3% написали, что просто любят играть, 3% нравится всё, 17% ничего не указали. Таким образом, мы делаем вывод, что больше всего в играх детей привлекают персонажи.

Как мы уже выяснили, большая часть наших респондентов играет в игры и даже многим из них это нравится. Мы решили уточнить, какие эмоции испытывают наши респонденты, когда играют в компьютерные игры. 76% респондентов указали, что испытывают радость, когда играют в компьютерные игры, 24% респонденты указали, что ничего не испытывают во время игры. Таким образом, мы делаем вывод, что дети радуются, когда играют в игры. В любом случае они не испытывают ни нервозности, ни злости, ни печали.

Нам стало любопытно, какие эмоции респонденты испытывали, если бы им запрещали играть в компьютерные игры. 3% указали, что испытывали бы радость, 10% указали, что чувствовали бы страх, 60% отметили, что испытывали бы такую эмоцию как злость и 27% отметили, что они были бы полностью спокойны. Таким образом, мы делаем вывод, что когда мы запрещаем играть детям в компьютерные игры, которые приносили им радость, они начинают в основном испытывать негативные эмоции, особенно выявлена эмоция злости.

Как написано во многих научных работах: игры влияют на взгляды и ценности детей. Поэтому мы решили уточнить, так ли это. Были получены следующие результаты: 33% отметили, что компьютерные игры влияют на их взгляды и ценности, 20% указали, что игры абсолютно никак не влияют на эти показатели и 47% не знают конкретно, влияют они или нет. Таким образом, мы можем сделать вывод, что в большинстве своём дети не могут сказать точно, изменили ли игры их взгляды на жизнь и ценности или нет.

Одним из интересующих нас моментов, стало то, предпочли бы респонденты виртуальный мир реальному. 10% указали, что променяли бы реальный мир на виртуальный, 67% указали, что нет и 23% не знают ответа на этот вопрос. Таким образом, мы можем сделать вывод, что дети не особо стремятся променять свою реальную жизнь на виртуальную.

Многие родители плохо относятся к увлечению компьютерными играми. Мы решили узнать, как родители респондентов относятся к их увлечению. 20% указали, что родители хорошо к этому относятся, 57% указали, что родители нейтрально к этому относятся, 6% указали, что родители плохо относятся к этому и 17% ничего не указали. Таким образом, мы можем сделать вывод, что в основном родители относятся к данному увлечению нейтрально.

Далее мы поинтересовались, за каких персонажей больше любят играть респонденты. 33% указали, что больше любят играть за хороших персонажей, 10% указали, что больше любят играть за плохих персонажей и 40% отметили, что любят играть и за хороших и за плохих в равной мере. Таким образом, мы делаем вывод, что в основном дети предпочитают менять роли своих персонажей. Не обращают внимания на добро или зло.

Заключительным вопросом нашей анкеты мы захотели узнать, какие эмоции испытывал респондент, если бы из его жизни резко исчезли компьютерные игры. Были получены следующие результаты: 40% указали, что стали бы агрессивными, 17% указали, что стали бы раздражёнными, 43% указали, что были бы печальными и 17% респондентов ничего не указали. Таким образом, мы можем сказать, что резкое отсутствие компьютерных игр никак бы положительно не повлияло на эмоциональное состояние детей.

Таким образом, исходя из полученных результатов нашего анкетирования, мы можем с уверенностью сказать, что игры влияют на эмоциональное состояние детей. Запрет или резкое исчезновение компьютерных игр ни к чему хорошему не приведёт. Также мы можем отметить, что большинство респондентов отметили, что родители относятся к данному увлечению нейтрально, а некоторые даже хорошо. Возможно это одна из причин такого болезненного увлечения компьютерными играми, а именно родители не следят за этим строго, и дают детям играть столько, сколько влезет. Отсюда и негативное эмоциональное состояние даже при мысли об исчезновении компьютерных игр. Мы можем заметить, что ребята, которые не играют в компьютерные игры, не проявляли интерес ко многим вопросам данной анкеты, а если можно было где-то твёрдо сказать нет, то они делали это. Таким образом, мы изучили влияние компьютерных игр на эмоциональное состояние детей.

Список цитированных источников:

1. Гунн, Г.Е. Компьютер: как сохранить здоровье. Рекомендации для детей и взрослых / Г.Е. Гунн. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Экслибрис, 2003. – 128 с.
2. Ребенок и компьютер. Психологи, психотерапевты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://azbyka.ru/zdorovie/novyj-vid-narkomanii-beseda-s-detskimi-psixiatrami>. – Дата доступа: 27.01.2019.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МУЗЫКИ И ФАКУЛЬТАТИВНЫХ ЗАНЯТИЯХ МУЗЫКАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Бохорова А.С., магистрант

(г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова)

Научный руководитель – Карташёв С.А., канд. пед. наук, доцент

Применение современных компьютерных технологий в образовании является одним из наиболее устойчивых направлений развития образовательного процесса. Использование музыкальных компьютерных технологий на уроках музыки и факультативных занятиях эстетической направленности строго обуславливается целями и задачами, обозначенными в концепции [1] и образовательном стандарте [2], стоящими перед педагогом в рамках учебной программы [5]. Целью применения компьютерных технологий на уроках и факультативных занятиях является повышение качества изучаемого материала.

Технологии, хранящие, передающие, обрабатывающие, защищающие и воспроизводящие информацию с использованием компьютеров принято называть компьютерными технологиями [3]. Применение данных технологий на уроках музыки позволяет увеличить интегрированную информационную базу знаний, сопряжённую не только с музыкой, но и с искусством в целом.

Возможностями использования компьютерных средств в музыкальном искусстве занимались Ю.Г. Дмитрюкова, Д.Ю. Дубровский, Г.А. Евсеев, А.П. Загуменнов, М.Д. Рабин и др.; разработку и анализ существующих музыкальных компьютерных технологий осуществили Г.Г. Белов, И.Б. Горбунова, П.П. Живайкин, В.А. Извозчиков, Г.Н. Котельникова, О.С. Макарова, Р.Ю. Петелин, Ю.В. Петелин и др.

Музыкальные компьютерные программы предназначены для стимулирования детской познавательной активности, удовлетворения потребностей в ознакомлении с музыкальным искусством, повышение уровня развития творческого потенциала учащихся.

В мире компьютерных технологий существует огромный спектр музыкальных компьютерных программ. Общепринятая классификация (по функциональным возможностям) учитывает следующие позиции: программы общего назначения; програм-