

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ОКРУГА»**

**Инновационный вокальный модуль
«Я — артист: От идеи до цифрового финала»**

Разработал
методист
Елфимова Наталья Анатольевна
Педагог дополнительного образования
Корзунова Дарья Сергеевна

1. Концепция: Превратить процесс обучения вокалу в увлекательный проект по созданию собственного музыкального продукта. Ребенок проходит весь путь современного артиста: от поиска идеи и работы над голосом до записи трека и его презентации. Акцент на самостоятельность, цифровые навыки и целостное восприятие себя как творца.

2. Цель: Формирование у обучающихся комплекса ключевых компетенций современного вокалиста через создание личного или группового музыкального мини-проекта.

3. Задачи:

- **Образовательные:** Освоить основы здоровой вокальной техники, звукозаписи, редактирования аудио, сценического движения.
- **Развивающие:** Развить креативное мышление, музыкальный слух, чувство ритма, навыки самопрезентации и работы с цифровыми инструментами.
- **Воспитательные:** Воспитать ответственность за результат, умение преодолевать технические трудности, командный дух (в групповом формате), художественный вкус.

4. Целевая аудитория: Дети 10-14 лет, имеющие базовые вокальные навыки. Уровень: базовый.

5. Форма и продолжительность:

- **Цикл из 10-12 занятий**
- Продолжительность одного занятия: 45 минут.
- **Формат:** Смешанный: очные занятия + самостоятельная работа с цифровыми сервисами (домашние задания).

6. Содержание модуля (План занятий):

Блок	Название блока	Ключевые инновационные элементы	Содержание деятельности
I. ПРЕПРОД ЮССИРОВАНИЕ (Занятия 1-3)	«Идея и Голос»	Канвас-планирование проекта	<p>1. Брейншторм: Выбор темы, настроения, жанра будущей песни</p> <p>2. Подбор репертуара или создание текста Работа с готовой песней или написание простого куплета-припева.</p> <p>3. Вокальный анализ: Работа над фразировкой, эмоцией, интонацией в контексте выбранного материала.</p>
II. ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (Занятия 4-5)	«Моя домашняя студия»	Работа с доступными DAW (Ableton Live Lite, BandLab, GarageBand) и приложениям для записи.	<p>1. Теория в картинках: Основы звукозаписи: что такое микшер, трек, эффекты.</p> <p>2. Практика: Установка и настройка простой DAW на ноутбук/планшет. Запись «приветствия» и его базовое редактирование (обрезка, громкость).</p> <p>3. Создание «минусовки»: Использование лупов (петлей)</p>

Блок	Название блока	Ключевые инновационные элементы	Содержание деятельности
			или простой секвенсор для создания основы.
III. ИСПОЛНЕНИЕ И ЗАПИСЬ (Занятия 6-8)	«Вокал как продюсерский инструмент»	Запись дублей, наложение гармоний, визуальная работа со спектрограммой для чистоты интонации.	1. Мастерство дубля: Учимся записывать несколько вариантов и выбирать лучший. 2. Создание фактуры: Запись основной партии и бэк-вокала (простые гармонии). 3. «Умный» разбор: Анализ своей записи в программе-тюнере (например, Vocal Pitch Monitor) для работы над сложными местами.
IV. ПОСТ-ПРОДКШН И ОБРАЗ (Занятия 9-10)	«Финальный штрих и упаковка»	Базовая аудиомонтаж, создание цифрового арта (обложки), основы личного брендинга.	1. Сведение для новичков: Баланс вокала и минуса, наложение простых реверберации/эхо. 2. Дизайн обложки: Создание обложки для трека в Canva или Figma. 3. Сценический образ: Подбор образа под песню, фотосессия для «релиза».
V. ПРЕЗЕНТАЦИЯ (Занятия 11-12)	«Цифровая премьера»	Онлайн-трансляция, создание портфолио проекта.	1. Подготовка презентации: Создание поста-анонса для соцсетей с хэштегами, описанием. 2. «Премьера»: Мини-концерт для родителей/других групп с показом финального трека и истории его создания (скриншоты, этапы работы). 3. Рефлексия: Обсуждение, что понравилось, что было сложно.

7. Методы и технологии:

- **Проектный метод:** Все занятия подчинены одной цели — созданию трека.
- **Проблемное обучение:** «Как убрать лишний шум?», «Как спеть эмоциональнее?».
- **Образовательный процесс:** Педагог выступает как наставник и продюсер, а не как контролирующий преподаватель.
- **Цифровые инструменты:** DAW, приложения для пения (Smule, WeSing), интерактивные тюнеры, облачные сервисы для совместной работы.

- **Элементы геймификации:** «Собери свой трек» (пазл из кусочков записи), «Битва дублей».
- 8. Ожидаемые результаты:**
- **Практический:** Готовый аудиотрек в цифровом формате, обложка к нему, постер-презентация проекта.
 - **Личностный:** Повышение мотивации к занятиям, рост уверенности в себе, развитие цифровой грамотности, умение планировать и завершать проект.
 - **Вокально-технический:** Улучшение интонации, дикции, умение работать с микрофоном, понимание основ фразировки и работы в студии.
- 9. Необходимое оборудование и ресурсы:**
- Для педагога: Ноутбук/ПК, проектор/экран, качественная колонка, MIDI-клавиатура (опционально), лицензии на базовые программы.
 - Для ученика: Смартфон/планшет/ноутбук с установленными бесплатными приложениями, наушники, простой USB-микрофон (желательно).
- 10. Критерии оценки (Диагностика):**
- Активность на всех этапах.
 - Качество выполненного домашнего задания (прислал дубли, сделал обложку).
 - Динамика вокального исполнения (сравнение первой и последней записи).
 - Креативность и завершенность финального проекта.
 - Умение презентовать свою работу.
- 11. Потенциал для масштабирования:**
- Можно проводить как **интенсив** во время каникул.
 - Можно организовать **конкурс проектов** между несколькими студиями.
 - Лучшие работы можно объединить в **виртуальный альбом** студии на стриминговых площадках (как учебный проект).

Заключение для педагога: Данная разработка позволяет выйти за рамки традиционного занятия вокала, сделав процесс современным, релевантным для цифрового поколения и максимально практико-ориентированным. Вы становитесь для ребенка не просто учителем пения, а наставником в мире современной музыкальной культуры, что значительно повышает его вовлеченность и уважение к предмету. Главное — процесс, а не идеальный результат. Дайте детям возможность экспериментировать и гордиться своим уникальным продуктом

Список литературы:

1. Гузев В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология. — М.: Народное образование, 2000. — (О системном подходе к проектному обучению).
2. Яндекс.Практикум. Как устроено смешанное обучение. — 2021. [Электронный ресурс] — (Актуальные модели смешанного формата).
3. Емельянов В.В. Развитие голоса. Координация и тренинг. — СПб.: Лань, 2017. — (Система упражнений, adaptable для разных уровней, полезна для модуля «Идея и Голос»).
4. Кайдановская И.А. Самоучитель игры на компьютере. Создание и обработка звука. — М.: Триумф, 2008. — (Базовые, доступно изложенные понятия о звукозаписи).
5. Хоуб Д. Музыкальное продюсирование для чайников. — М.: Диалектика, 2021. — (Идеальный источник для понимания полного цикла создания трека: от идеи до мастеринга).
6. Любавин А.А. Цифровая грамотность педагога. — М.: Образование и информатика, 2020. — (Помогает педагогу выстроить работу с цифровыми инструментами).
7. Киган Р., Лэйхи Л. Игра, которая ведет вперед. — М.: Альпина Паблшер, 2022. — (О развитии внутренней мотивации, что является ключевой целью вашего проекта).

8. Зайцев Ю.В. Геймификация в образовании: опыт и инструменты. — Современная зарубежная психология. 2020. Т. 9. № 1. — (Академический взгляд на применение игровых механик).