

Современный урок музыки. Интерактивное обучение. Мастер - класс

В условиях новой модели образования одной из ведущих задач является формирование у обучающихся **ключевых компетенций**:

- умение брать на себя ответственность при принятии решений;
- умение жить с людьми других культур, религий, языков;
- умение работать с различными видами информации;
- способность постоянно повышать свое образование и т.д.

В результате, необходимо сформировать социально– активную, инициативную творческую личность. Для этого важно выявить наиболее оптимальные формы обучения, методы и приемы, используемые на уроках музыки для расширения кругозора и общей культуры обучающихся, на основе индивидуального и дифференцированного подхода к ним.

Вопрос как создать мотивацию к обучению остаётся актуальным и сегодня.

Как с помощью музыки развить личность ученика, его творческое мышление, умение анализировать произведения прошлого и настоящего, делать собственные выводы и иметь на все собственную точку зрения?

.Все эти задачи могут быть реализованы в условиях активной деятельности учащегося при использовании учителем **интерактивных методов и приемов обучения**.

Слово “**интерактив**” образовано от слова “interact” (англ.), где “inter” — взаимный, “act” — действовать. “**Интерактивность**” означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. Следовательно, **интерактивное обучение** — это, прежде всего, диалоговое обучение.

При традиционных методах обучения, диалог возможен лишь на линиях “учитель — ученик” или “учитель — группа учащихся (аудитория)”. При интерактивном обучении диалог строится также на линиях “ученик — ученик» (**работа в парах**), “ученик — группа учащихся” (**работа в группах**), “ученик - аудитория” или “группа учащихся — аудитория” (**презентация работы в группах**), “ученик — компьютер” и т.д.

Интерактивное обучение — это особенная форма организации познавательной деятельности, когда все учащиеся имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет развивать свои коммуникативные умения: выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение, приучает работать в команде.

Интерактивное обучение ставит вполне конкретные и прогнозируемые цели, например, создание комфортных условий обучения и включенность учащихся в учебное взаимодействие.

По сравнению с традиционным в интерактивном обучении меняется взаимодействие педагога и учащихся: активность педагога уступает место активности учащихся, а задачей педагога становится создание условий для инициативы.

Интерактивные методы требуют большой подготовки как самого учителя: информация, раздаточный материал, оборудование урока, так и подготовки учащихся, их готовности сотрудничать, подчиняться правилам, предложенным учителем. В процессе учебной деятельности происходит раскрытие способностей, развивается

самостоятельность и способность к самоорганизации, умение вести диалог, искать и находить содержательные компромиссы.

Следует выделить несколько методов интерактивного обучения, активно используемые на уроках музыки:

1. Мозговой штурм - это метод продуцирования идей и решений при работе в группе.

Цель метода: ведение группового обсуждения для решения какой-либо проблемы.

Для проведения мозгового штурма коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей.

Генераторы идей должны в течение короткого времени предложить как можно больше вариантов решения обсуждаемой проблемы, при этом

- называя идеи, нельзя повторяться;
- чем больше список идей, тем лучше;
- подходить к решению проблемы с разных сторон.

Аналитики получают от первой группы списки вариантов и рассматривают каждое предложение, выбирая наиболее разумное и подходящее. Каждый аналитик имеет три голоса и отдает их за наилучшие, по их мнению, три идеи. Оценка может быть произведена следующим образом: первая идея получила три голоса, вторая – два, третья – один. Идея, набравшая наиболее большее количество голосов, и есть – *решение*.

Во время проведения «мозгового штурма» педагог выступает в роли “заказчика”. Он кратко излагает суть проблемы и правила проведения мозговой атаки. Фиксирует идеи, высказанные участниками, держится в стороне от дискуссии.

Решение проблемы происходит в группах. Учащимся дается время для предложения идей и для анализа наилучших вариантов. Дети после обсуждений обычно приходят к правильному выводу

2. Дискуссия

– специфическая форма беседы, организуемая ведущим, когда у участников на основании своих знаний и опыта имеются различные мнения по какой-либо проблеме.

Цели дискуссии: решение групповых задач или воздействие на мнения и установки участников в процессе обучения.

Групповая дискуссия решает следующие задачи:

- обучение участников анализу реальных ситуаций;
- формирование навыков создания проблемы;
- развитие умения воздействовать с другими участниками;
- демонстрация многозначности решения различных проблем.

Участники групповой дискуссии должны:

- слушать и слышать друг - друга;
- не перебивать;
- не оценивать друг-друга;
- не обижать и не обижаться;
- умолкнуть по знаку;
- участвовать всем;
- соблюдать регламент.

Существуют различные формы дискуссионного диалога при изучении некоторых тем по музыке:

- **круглый стол** (разные позиции – свободное выражение мнений);

- **экспертные группы** (обсуждение в минигруппах, затем выражение суждений от группы)
- **форум** (группа вступает в обмен мнениями с аудиторией);
- **симпозиум** (формализованное представление подготовленных мнений, сообщений по данной проблеме);
- **дебаты** (представление бинарных позиций по вопросу: доказательство – опровержение);
- **“аквариум”** (учитель делит класс на 3 группы. Обычно они располагаются по кругу в виде аквариума. При обсуждении: первая группа говорит, вторая - слушает, третья - замечает их ошибки, добавляет, исправляет).

Роль учителя в организации групповой дискуссии:

- обозначение проблемы;
- побуждение к дискуссии всех участников;
- сбор различных мнений и аргументов;
- подведение итога групповой работы;
- сообщение объективной информации по теме дискуссии и своего комментария;
- главное, заботиться о том, чтобы накал встреч не спадал до конца.

В ходе дискуссии учитель следит за соблюдением правил ведения дискуссии:

- Я критикую идеи, а не людей.
- Моя цель не в том, чтобы “победить”, а в том, чтобы прийти к наилучшему решению.
- Я побуждаю каждого из участников к тому, чтобы участвовать в обсуждении.
- Я выслушиваю соображения каждого, даже если я с ним не согласен.
- Я сначала выясняю все идеи и факты, относящиеся к обеим позициям.
- Я стремлюсь осмыслить и понять оба взгляда на проблему.
- Я изменяю свою точку зрения под воздействием фактов и убедительных аргументов.

Приведу пример урока дискуссии по теме: «Мотив крика в искусстве» (Э. Мунк). Каждая группа обсуждает проблему: Какова, по вашему мнению, причина крика?

Чтобы продолжить обсуждение в нужном направлении, я предлагаю ряд вопросов, которые помогут ощутить суть проблемы: Что же изобразил автор? Какой смысл вложил он в свою неоднозначную работу? Что хотел сказать миру?

Учащиеся приходят к различным выводам, каждая группа доказывает свою позицию. Выигрывают в результате такой работы все: каждый принимает участие, “пропускает” через себя иную точку зрения.

3.Ролевая игра – это ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом.

Ролевая игра дает возможность представить себя в различных ситуациях, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой на себя роли.

Компонентами ролевой игры выступают:

Моделирование - формирование эффективного способа поведения каждого участника группы в конкретной разыгрываемой им ситуации.

Инструктаж - вмешательство ведущего(учителя), который помогает участникам группы советами, обратной связью, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации.

Подкрепление - поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.

Положительные стороны ролевой игры:

1. В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются знания учащихся, расширяется круг источников постижения музыки и МХК.
2. Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника.
3. Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.
4. Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и ученика становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя.
5. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.
6. Ролевая игра дает возможность отличаться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.

Роль учителя заключается в том, что он предоставляет участникам возможность принимать новые формы поведения в ситуациях, определяет поведение в той или иной жизненной ситуации. Учитель обучает и инструктирует участников исполнения роли.

Какие роли могут играть учащиеся на уроках музыки?

1. Реально существовавшее лицо (композитор, поэт, художник, дирижер, сценарист и т.д.)
2. Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи.

Ролевую игру можно использовать на различных этапах урока. Например: бинарный урок по теме: «Русский портрет 19 века в музыке и живописи»

1. Экскурсовод по музею Третьяковская галерея.
2. Музыкальный критик

Еще несколько приемов использования ролевой игры на уроках музыки

“Кто я?”. Ученик в костюме какого-то персонажа рассказывает о нем. Учащиеся угадывают кто он. Например, урок “Духовная музыка Руси”: “Я крестил Русь в 988 году. По моему указу был возведен в стольном граде Киеве первый храм. Именно я ввел десятину и сам стал регулярно ее платить, кто я?»

«Интервью» - ученики задают вопросы композитору, художнику, поэту, писателю другой эпохи.

В процессе игры дети познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

На уроках музыки в этапе рефлексии, обобщения хорошо применить метод “Синквейна”.

4. Синквейн -

это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

- 1 строка – название темы
- 2 строка – это определение темы в двух прилагательных
- 3 строка – это 3 глагола, показывающие действия в рамках темы.
- 4 строка – фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме.
- 5 строка – завершение темы, синоним первого слова, выраженной любой частью речи.

Составление синквейна позволяет развивать творческое мышление, выразить свое отношение к изучаемой теме, сформировать четкое представление о той или иной позиции.

Игра “Три предложения”.

Учитель зачитывает короткий рассказ. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника. Три простых предложения ребята могут записать в тетради. В этом случае удобней выявить победителя.

Эта игра помогает развивать очень важное умение – выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, и ориентирование в информационном потоке, а также умение составить план, конспект, реферат.

Вариантов игровых ситуаций можно привести множество: кроссворды, “Интервью с композитором, художником, поэтом», “Найди ошибку”, “Аукцион имен”, “Отгадай термин, композитора, художника, произведения”. Творческий работающий учитель всегда может выбрать себе то, что ему подходит, и сам придумает множество новых игр.

Практика показывает, что игра на уроке – это занятие серьезное. Методически верно организованная игра, требует от ее участников активной познавательной деятельности не только на уровне воспроизведения или преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

Использование *компьютерной техники и информационных технологии* значительно повышает эффективность процесса обучения благодаря его индивидуализации, наличию обратной связи, расширению наглядности. Они позволяют оперировать большим объемом информации и работают с большим быстродействием, реализовывая возможность лучшего усвоения материала, оптимизации учебного процесса и усиления мотивации учащихся к учебной деятельности.

В качестве одной из форм обучения, стимулирующих учащихся к творческой деятельности, можно предложить создание одним учеником или группой учеников презентации, сопровождающей изучение какой-либо темы курса. Здесь каждый из учащихся имеет возможность самостоятельного выбора формы представления материала, компоновки и дизайна слайдов. Кроме того, он имеет возможность использовать все доступные средства мультимедиа, для того, чтобы сделать материал наиболее зрелищным.

Большую пользу может принести использование виртуальных экскурсий, обучающих программ и электронных энциклопедий для расширения кругозора учащихся, получения дополнительного материала, выходящего за рамки учебника.

Заключение

В заключении хотелось бы отметить, что применение в практике преподавания музыки интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока. Даже самые пассивные учащиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам.

Главное, использование интерактивного метода помогает выполнить заказ общества: воспитать эмоциональное зрелую личность, способную самостоятельно мыслить и принимать решения.

Приложение:

Презентация

Список использованной литературы:

Е.В. Коротаева . “Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников”
Москва – 2003г.

Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы. Учитель-2000, №1

Г.К. Селевко. Современные образовательные технологии. Москва, 1998г.

М.В.Короткова. Методика проведения игр и дискуссий на уроках МХК. Москва, 2003г.

Медиаресурсы в помощь учителю:

1. 1.<http://multiki.arjlover.net/info/6.ivanov.6.kapitanov.avi.html> - мультфильм "Шесть Иванов - шесть капитанов";
2. 2.<http://multiki.arjlover.net/info/pejzazh.avi.html> - мультфильм "Пейзаж";
3. 4.<http://multiki.arjlover.net/info/pejzazh.s.mozhzhevelnikom.avi.html> - мультфильм "Пейзаж с можжевельником";
4. 5.<http://freebooks.net.ua/2645-byi-skazka-o-karandashakh-i-kraskakh.html> - книга "Быль и сказка о карандашах и красках";
5. 6.<http://www.artsait.ru/>- обширнейший материал о русской живописи. Информацию о русских художниках начиная с древности и до наших дней. Приведены биографии художников и их наиболее значимые работы;
6. 7.<http://www.wm-painting.ru/> – портал о живописи, картинах, стилях в дизайне интерьера и архитектуре, о странах мира их культурных современных и исторических традициях и художниках, сумевших запечатлеть всё это в своих произведениях;
7. 8.<http://www.artap.ru/galery.htm>-женские портреты великих мастеров. Галерея женских портретов;
8. 9.<http://www.art-paysage.ru/>- о жизни и творчестве крупнейших мастеров пейзажа;
9. 10.<http://www.artlib.ru/> - библиотека изобразительных искусств;
- 10.11.<http://www.museum-online.ru/> – виртуальный музей искусств, художники, биографии художников, история живописи;
- 11.12.http://www.art-portrets.ru/hudojniki_19_veka.html - русская живопись 19 века. Русские художники в русском изобразительном искусстве;
- 12.13.<http://www.museumpushkin.ru/> – Музей Пушкина;
- 13.14.<http://www.tretyakovgallery.ru/>– Третьяковская галерея;
- 14.15.www.hermitagemuseum.org/html_Ru - Эрмитаж;
- 15.16.<http://rusmuseum.ru/> - Русский музей;
- 16.17.<http://www.bibliotekar.ru/> – «Энциклопедия для детей» Аванта;
- 17.18.<http://www.bibigon.ru/> Из программы ты узнаешь, что такое мастихин и сангина, чем отличается граффити от аэрографии и как рисовать углем и пастелью. Тебя научат писать портреты, лепить скульптуры и мастерить оригинальные подарки своим друзьям;
- 18.19.<http://risuem.ucoz.ru/> - сайт любителей рисования на компьютере;
- 19.20. <http://video.yandex.ru/users/yingying/collection/2/> Коллекция «Классическая музыка в мультфильмах»
- 20.21. <http://www.liveinternet.ru/users/2798603/post89988231/> - великие композиторы мира.
- 21.22. <http://www.openclass.ru/wiki-pages/50647> - страничка учителя музыки «Открытый класс».
- 22.23. <http://k-yroky.ru/> - портал для учителей.
- 23.24. <http://festival.1september.ru/subjects/14/> - преподавание музыки.

- 24.25. <http://www.belcanto.ru/mp3-beethoven.html> - Людвиг ван Бетховен - записи в mp3.
- 25.26. <http://www.uchportal.ru/> - учительский портал.
- 26.27. http://www.sovmusic.ru/sam_download.php?fname=s9661 – Самодеятельность. Учитель.
- 27.28. <http://www.solnet.ee/sol/> - портал Солнышко.
- 28.29. http://edu.of.ru/School215/default.asp?ob_no=5556 – детские и школьные песенки в mp3
- 29.30. <http://karaoke.yarsk.info/> - караоке красноЯРСК.
- 30.31. <http://mults.spb.ru/mults/?id=1084> – скачать мультики.
- 31.32. <http://forum.in-ku.com/forumdisplay.php?f=239> – видео в помощь учителю.
- 32.33. <http://pro-uroki.ru/> - профессиональная деятельность учителя музыки.
- 33.34. <http://www.liveinternet.ru/users/gedichte/post105477325/> - всё для учителя музыки и музыкального руководителя.
- 34.35. <http://www.youtube.com/> – поиск видео.