

## Методические рекомендации по использованию интерактивных форм обучения на уроках музыки

«Интерактивное обучение» – произошло от англ. *«interact»* – находиться во взаимодействии, действовать друг на друга; обучение через участие, взаимодействие в составе меняющихся групп.

Мы называем преподавание и обучение интерактивным, если во время занятия между учащимися, а также между учащимися и учителями наблюдается высокий уровень взаимодействия. Такое взаимодействие обычно происходит в форме обсуждения, каким образом решить ту или иную проблему и насколько приемлемо предложенное решение.

В этом случае процесс решения проблемы становится таким же важным или, возможно, даже важнее, чем сам ответ. Это связано с тем, что целью интерактивной методики является не просто передача информации, а привитие учащимся навыков самостоятельного нахождения ответов.

Ключевая особенность интерактивных форм и методов состоит в том, что они представляют собой *процесс открытия*, сущность которого заключается в овладении учащимися навыками обучения через взаимодействие.

Чтобы учащиеся охотнее высказывали свои мнения и идеи, учитель может использовать следующие полезные приемы:

- 1) Всегда благодарить учащихся за высказанные мнения.
- 2) Не говорить, что их ответ является неверным, а вместо этого спросить, согласны ли с таким мнением другие учащиеся. Если окажется, что весь класс неправильно понял обсуждаемый вопрос, тогда можно объяснить им свою точку зрения.
- 3) Выбирать пассивных учеников. Иногда некоторые учащиеся кажутся пассивными, но у них могут быть очень оригинальные мысли или мнения, которые отличны от других и побуждают класс посмотреть на вопрос под другим углом зрения.

В методической литературе описаны правила организации интерактивного обучения на уроках. Кратко их охарактеризуем.

*Правило первое.* В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники (ученики). С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех учащихся в процесс обсуждения.

*Правило второе.* Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Речь идет о том, что не все пришедшие на урок психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. Сказывается известная закрепощенность, скованность, традиционность поведения. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение учеников за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации ученика.

*Правило третье.* Обучающихся по интерактивной методике не должно быть много, не более 30 человек. Только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах. Ведь важно, чтобы каждый был услышан, чтобы каждой группе была предоставлена возможность выступить по проблеме.

*Правило четвертое.* Помещение для работы должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы всем участникам интерактива было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах. Другими словами, для учеников должен быть создан максимальный физический комфорт. Столы лучше поставить «елочкой», чтобы каждый ученик сидел вполоборота к ведущему занятию и имел возможность общаться в малой группе. Хорошо, если заранее будут подготовлены пособия или раздаточные материалы, необходимые для творческой работы.

*Правило пятое.* Вопросы процедуры и регламента надо обсудить в самом начале занятия и постараться не нарушать их. Например, важно договориться о том, что все участники будут терпимы к любой высказываемой точке зрения, будут уважать право каждого на свободу слова и т. д.

*Правило шестое.* Деление учеников класса на группы лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

Мы предлагаем разделять интерактивные формы обучения на несколько видов. Во-первых, на *игровые* и *неигровые*. Игровые формы обучения включают в себя ролевые игры, подразделяющиеся на игры-драматизации и ролевые дискуссии, учебные деловые игры. Особенности использования игровых интерактивных форм обучения в учебной деятельности являются: коллективный характер с коммуникативными связями; взаимодействие учащихся в игре, приводящее к интеграции их опыта, полученного от других играющих.

Ролевая игра как интерактивная форма обучения представляет собой процесс, в котором учащимся предлагается «сыграть» другого человека или «разыграть» проблемную ситуацию, приобретая навык свободного принятия решений.

В качестве неигровой интерактивной формы обучения следует выделить дискуссию. Дискуссия как форма обучения включает в себя другие интерактивные методы и приемы: «мозговой штурм», анализ ситуаций, дебаты, диспуты и др. Характеризуя дискуссию, можно отметить, что источниками активности учащихся в процессе участия в ней считаются мотивы и потребности учащихся, а также окружающая образовательная среда. В педагогической практике получили распространение различные виды дискуссий: панельная дискуссия, дискуссия вида «Аквариум», «мозговой штурм», «Приоритеты», «Идейная карусель». Рассмотрим некоторые из них.

При организации панельной дискуссии учащиеся класса делятся на группы числом по 6-8 человек, располагающихся по кругу. Члены каждой группы выбирают «спикера», который будет в процессе дискуссии отстаивать их позицию. После обсуждения проблемы в группе вырабатывается общая точка зрения; «спикеры» всех групп собираются в

центре класса и получают возможность высказать мнение группы. Остальные учащиеся следят за ходом обсуждения и тем, насколько выражена общая позиция; они не могут высказывать собственное мнение, а имеют возможность лишь передавать в ходе обсуждения записки, в которых излагают свои соображения. Панельное обсуждение заканчивается по истечении отведенного времени или после принятия решения.

Целью дискуссии «Приоритеты» является сопоставление и согласование позиций по обсуждаемым вопросам, формирование представлений о многообразии аспектов видения одной и той же темы. В ходе дискуссии каждый учащийся получает листок с тезисами по определенной теме и должен расположить их в соответствии с собственным мнением в порядке убывания приоритетов. Затем учащиеся разбиваются на группы по 4-5 человек в каждой, разрабатывают единую систему приоритетов и докладывают ее классу.

Дискуссия вида «Идейная карусель» организуется при последовательном обсуждении предложенных вопросов с последующим принятием коллективного решения и эффективна при актуализации знаний и выявлении имеющегося опыта учащихся. Каждому члену микрогруппы (по 4-5 человек) раздается чистый лист бумаги и все задается один и тот же вопрос. Без словесного обмена мнениями все учащиеся записывают на своих листках бумаги спонтанные формулировки ответов на него, затем листки с записями передаются по кругу другим группам, которые делают новые записи, не повторяясь. Записи анализируются, и составляется список наиболее актуальных путей решения проблемы.

В различных видах дискуссий часто используется интерактивный метод «мозговой штурм». Он включает три этапа: подготовительный, этап генерирования идей, этап анализа и оценки идей. На подготовительном этапе учитель ставит перед учащимися цели и задачи дискуссии, мотивирует учащихся на поиск как можно большего количества идей, направленных на решение данной проблемы, затем учащиеся в группах распределяются на

«генераторов» и «аналитиков». Этап генерирования идей представляет собой выдвижение новых, обдуманных, фантастических и даже абсурдных идей, которые обязательно записываются. Заключительный этап включает следующие стадии: составление отредактированного списка идей; оценка, критика, аргументирование и ранжирование значимых для решения проблемы идей; выбор оформления наиболее оптимальных идей и предложений; анализ и оценка деятельности «генераторов», «аналитиков» и других участников обсуждения. Эффективность проведения «мозгового штурма» зависит от следующих правил: отсутствие критики; поощрение предлагаемых идей; равноправие участников; свобода ассоциаций и творческого воображения; творческая атмосфера; обязательная фиксация всех высказанных идей.

Также мы считаем целесообразным выделить *групповые* и *индивидуальные* интерактивные формы обучения. В групповой форме могут быть использованы такие методы обучения, как «групповой кластер», групповое выполнение заданий (работа в малых группах). Во время групповой работы учитель выполняет разнообразные функции:

- контролирует ход работы в группах;
- отвечает на вопросы;
- регулирует споры, порядок работы;
- в случае крайней необходимости оказывает помощь отдельным учащимся или группе.

По окончании работы в группах во многих случаях необходима организация межгруппового общения (с целью выяснения общей картины, построения системы, обобщения, обеспечение возможности для рефлексии и взаимооценки). Это – дополнительная возможность организовать обучение общению (культура речи, логика, искусство спора и т. д.).

Как показывает опыт, групповая работа – форма организации деятельности, а главным все же остается содержание деятельности групп. Поэтому необходимо решать задачу наиболее эффективного использования

этой формы работы, т. е. нужно создавать условия для развития мышления, материал отбирать по принципу «от простого – к сложному». Для работы в группе после отработки первичных умений нужно предусмотреть задания конструктивного, творческого характера.

При индивидуальной форме работы могут быть использованы такие интерактивные методы, как «пазл», «кластер», «целенаправленное слушание», выполнение заданий с помощью справочной литературы.

В настоящее время в качестве интерактивного средства на уроках музыки учителя все чаще используют интерактивную доску. Наличие интерактивной доски в классе не делает урок развивающим, таким его может сделать только учитель. Доска – это полезный инструмент в руках учителя.

Многие учителя утверждают, что ученики становятся более активными и заинтересованными на уроке, на котором используется интерактивная доска. Информация становится для них более доступной и понятной, что улучшает атмосферу понимания в классе, и ученики становятся более нацеленными на работу.

Все записи на интерактивной доске могут быть сохранены на компьютере и вновь открыты при повторении пройденного материала или переданы ученикам для самостоятельного изучения.

Остановимся на технических характеристиках интерактивной доски.

Полностью функционирующие интерактивные доски обычно включают 4 компонента:

- компьютер,
- мультимедийный проектор,
- соответствующее программное обеспечение,
- интерактивная доска.

Мультимедийный проектор и интерактивная доска подключаются к компьютеру. Изображение на мониторе компьютера передается через проектор на интерактивную доску. Прикосновения к поверхности интерактивной доски передаются на компьютер с помощью кабеля или через

инфракрасную связь и интерпретируются специальным программным обеспечением, которое установлено на компьютере.

Интерактивные доски могут быть прямого или обратного проецирования. При прямом проецировании проектор находится перед поверхностью интерактивной доски, при обратном проецировании – сзади. Отдельные модели интерактивных досок могут быть оснащены специальными карманными компьютерами для обмена данными с интерактивной доской.

Более дорогие модели интерактивных досок не используют проектор, а представляют собой большую сенсорную плазменную панель.

Интерактивные доски бывают 3-х типов:

1) Доски, фиксирующие сопротивление поверхности при прикосновении. Такие доски имеют мягкую, гибкую поверхность, подобную винилу, состоящему из двух частей. Материал, фиксирующий сопротивление, отделяется небольшим промежутком от остальной поверхности доски и передает сигналы на компьютер при срабатывании специальной мембраны. Такие доски могут управляться не только специальными маркерами, но и прикосновением к доске руками или иными предметами. Специальные маркеры могут быть настроены (в прилагающемся программном обеспечении) на отображение различных цветов.

2) Доски, фиксирующие электромагнитные импульсы. Эти доски подобны традиционным – их поверхность твердая. Они управляются специальными электромагнитными ручками (маркерами), работающими на батареях. Поверхность доски покрыта сеткой тонких проводов, фиксирующих небольшое магнитное поле, излучаемое маркером.

3) Лазерные доски. Эти доски имеют твердую рабочую поверхность с инфракрасными лазерными сканерами, установленными на поверхности. Эти сканеры обнаруживают движение специальной ручки, закодированный цвет и передают на компьютер.

Таким образом, интерактивная доска – это современное средство,

позволяющее сделать обучение в школе более эффективным.

Работа с интерактивной доской на уроках музыки становится продолжением игры, сопровождаемой звуковыми и видеоэффектами. Ведь использование различных магнитных ручек, лазерных указок, «волшебных» палочек развивает не только логику, творческое мышление, моторику и координацию ребенка, но и позволяет ему вернуться назад, посмотреть, где были допущены ошибки, проанализировать свою работу.

Важно отметить, что повышение эффективности обучения в школе не происходит само по себе с приобретением интерактивной доски. Учителю важно подобрать материал для уроков или сделать его самостоятельно на должном уровне.

Эффективное использование интерактивной доски делает урок музыки ярким, насыщенным, интерактивным; повышает активность учащихся, развивает память, внимание, скорость реакции и другие психологические особенности учащихся.

Применение интерактивной доски на уроке музыки позволяет:

- по-новому использовать текстовую, звуковую, графическую и видеоинформацию и её источники;
- обогащать методические возможности урока музыки, придать ему современный уровень;
- помогать активизации творческого потенциала ребенка;
- способствовать воспитанию интереса к музыкальной культуре.

Интерактивная доска удобна для уроков тем, что позволяет экономить его рабочее время, дает больше возможностей для творчества. И ученикам урок, на котором используется интерактивная доска, нравится больше. Этот факт подтверждают беседы с учащимися и анкетирование. Учащиеся отмечают, что такие уроки более современны, интересны, понятны, легче воспринимаются.

Преимущества использования интерактивной доски на уроке музыки перед традиционными средствами обучением:

- информационные технологии значительно расширяют возможности предъявления учебной информации;
- применение цвета, графики, звука, всех современных средств видеотехники воссоздают реальную обстановку действительности;
- интерактивная доска позволяет существенно повысить мотивацию учащихся к обучению.

Применение интерактивной доски на уроке музыки вовлекает обучающихся в учебный процесс, способствует наиболее широкому раскрытию их творческих способностей, активизации познавательной деятельности.

Самореализация учащихся при использовании интерактивных форм обучения заключается в участии школьников в дискуссии, диалоге, диспуте; реализации себя в процессе разыгрывания роли в деловой или ролевой игре, в самостоятельном поиске информации при решении проблем, конкретных ситуаций.

Школьники, участвуя в учебной деятельности с использованием интерактивных форм обучения, имеют возможность реализовать себя репродуктивно или творчески в зависимости от собственных задатков и способностей. Мы считаем, что самореализация учащихся возможна только в деятельностной форме. Кроме того, эмоциональные переживания, ситуация успеха, осознанность и рефлексия при решении проблем, разыгрывании ролей, групповом принятии решений, коммуникации и взаимодействия между учащимися и учителем также является неотъемлемой частью процесса самореализации личности.

Таким образом, использование в учебной деятельности рассмотренных интерактивных форм обучения, с учетом выделенных нами педагогических условий, способствует самореализации учащихся, значительно повышает качество обучения, и, следовательно, подтверждает их эффективность.