В рамках городского семинара «Актуальные проблемы совершенствования профессиональной компетентности учителей музыки и изобразительного искусства»

Мастер-класс на тему:

«Активизация мотивации учащихся к обучению средствами игровой технологии»

- Добрый день, уважаемые коллеги!

 Непременным условием эффективности современного процесса **обучения** является развитие активности обучающихся и её поддержание в течение всего периода занятий. Это далеко не простая задача, решение которой возможно найти в области выбора оптимальных методов и средств обучения.

 Актуальность данной темы состоит в том, что решение пробле­мы активизации познавательной деятельности на занятиях  имеет не только *теоретическое, социальное* (связанное с воспитанием личности, с ориентацией на активное познание мира), но и *прикладное значение*, связанное с разработкой и реализацией методики обучения  на основе развития интереса, самостоятельности и исследовательских умений.

 В последние годы обнаружилась опасная тенденция отчуждения обучающихся от познавательного труда, и, как следствие, снижение интереса к процессу обучения.  В наши дни, когда доступ к информации является уже не сложным вопросом, возникает другой вопрос – как мотивировать обучающихся к постоянному изучению материалов и эффективному выбору в усвоении полезных знаний. На самом деле, мотивация - это один из наиболее эффективных способов улучшить процесс обучения; основное средство, которое даст возможность повысить уровень заинтересованности студентов к учебному процессу, позволит повысить их личный научный и творческий потенциал.

 Рассмотрим истоки происхождения термина «мотивация». В переводе с английского «movere» - «двигать». Другими словами,  ***мотивация – это то, что двигает человеком, заставляет его с завидным упорством и настойчивостью выполнять то или иное задание и идти к поставленной цели.*** Мотивированный человек легко достигает интеллектуальных и творческих успехов.

В организации эффективного учебного процесса от современного педагога требуется немало мудрости. И речь идёт не только о профессионализме, но и об умении идти в ногу со временем, находить формы работ, близкие логике современных детей, их интересам, их мышлению. Говоря о мышлении, нужно отметить, что все чаще культурологи говорят о так называемом «клиповом мышлении» и особенно у современных подростков и молодежи. Это феномен, присущий поколению, воспитанному в эпоху бума компьютерных и коммуникационных технологий, — их возросшая способность к многозадачности. Дети интернет-поколения одновременно могут слушать музыку, общаться в чате, бродить по сети, редактировать фотографии, делая при этом уроки. Но, разумеется, платой за многозадачность становятся рассеянность, гиперактивность, дефицит внимания и предпочтение визуальных символов логике и углублению в текст.

Существуют положительные (+) и отрицательные (–) стороны клипового мышления. Например:

**–**  клиповое мышление предполагает упрощение, т.е. «забирает» глубину усвоения материала;

+ клиповое мышление придает динамизм познавательной деятельности.

– да, теряется способность к анализу и выстраиванию длинных логических цепочек, потребление информации приравнивается к поглощению фаст-фуда;

+ но великий классик Л.Н. Толстой говорил: «Короткие мысли тем хороши, что они заставляют серьезного читателя самого думать».

- в быстром простом решении сложной для них задачи: зачем идти в библиотеку, чтобы взять, а затем прочитать «Войну и мир», когда достаточно открыть Google, найти, скачать из сети и посмотреть экранизацию романа, причем не Сергея Бондарчука, а Роберта Дорнхельма, в то время как мы, педагоги, требуем от них читать первоисточники, конспектировать, слушать классику и когда они этого не делают, начинается поиск ***интерактивных методов*** обучения и воздействия.

 Дословно термин «интерактивный» обозначает – взаимодействие. ***Интерактивные методы*** - позволяющие учиться взаимодействовать между собой. Одним из наиболее эффективных, действенных и востребованных направлений этого обучения является ***игровая технология.***

Используя сегодня игру в практической деятельности, можно успешно найти в ней мощный потенциал для решения различных проблем. Благодаря игровой деятельности на уроках, происходит включение студента в активный процесс познания музыки, формируется стойкий интерес к музыкальному искусству, развивается творческая активность, а также, раскрываются индивидуальные особенности студента.

 Важнейшим фактором успешной учебной деятельности обучающихся является эмоциональная атмосфера. Тяга к положительным эмоциям является жизненной необходимостью любого человека. Исследования современной психологии убедительно доказывают, что именно состояние эмоционального подъема увеличивает запоминание во много раз.

Уважаемые коллеги, вашему вниманию предлагается фрагмент открытого урока, посвященного 90-летию известного советского и российского композитора– нашего современника - Владимира Яковлевича Шаинского ***«Песня собирает друзей», который проводился в форме урока-игры.***

Композитор, на чьих песнях выросло не одно поколение. Во всех людях буквально генетическим кодом уже заложены песни Шаинского. Им написано более 400 песен, большинство из которых практически сразу же становились хитами и входили в золотой фонд российской эстрады. Наибольшую популярность Шаинскому принесли его детские песни, песни к мультфильмам и киносказкам, которые и стали основной темой урока-игры.

Почему выбрана такая форма? Нужно отметить, что Владимир Яковлевич, остающийся в душе юным и озорным, всегда с радостью принимал и принимает любые предложения в участии в игровых проектах, с удовольствием отозвался на просьбу сочинить гимн для возрожденной игры в КВН . И поэтому о творчестве неординарного и даже несколько эпотажного композитора, хотелось говорить нетрадиционными средствами. Именно это и определило выбор игровой формы проведения мероприятия, а именно – урока-игры.

Урок-игра - это командное состязание , выдержанное в традициях современных игр. Установка на игровой, соревновательный характер интеллектуального состязания вполне соответствует духу нашего времени.

 Данная форма является достаточно актуальной в современных условиях обучения музыке. Она помогает учащимся активизировать свой пассивный и активный запас знаний, пробуждает заинтересованность в предмете, способствует проявлению личностной и групповой творческой позиции. Мероприятия подобной направленности дают возможность большому количеству студентов увидеть, услышать друг друга, сравнить свои успехи с достижениями однокурсников.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, мотивации учащихся к учебной деятельности.

***Цель урока-игры:***

* *Включение обучающихся в активный процесс познания музыки средствами игровых технологий.*

( создание условий для повышения мотивации к обучению студентов, проявления их творческих способностей, развивающее общение)

***Задачи:***

* *Формирование и закрепление знаний о песенном творчестве В.Я.Шаинского для детей.(пк*
* *Формирование и усвоение  знаний,    умений    в учебной деятельности.*
* *Знакомство с формами игровой технологии в контексте будущей профессии.*
* *Формирование и усвоение навыков взаимодействия в коллективе*

 *в контексте общей компетенции.*

 В данном мероприятии принимали участие студенты группы «А» и группы «Б» 2 курса по специальности «Музыкальное образование». Оценивало творческое состязание команд компетентное жюри.

**Сегодня, уважаемые коллеги, я прошу вас стать участниками небольшого фрагмента этого состязания и приглашаю сгруппироваться в 2 команды.**

 ***- Приветствие команд.***Каждая команда представляет свое название.

**(Раздать бланки для жюри)**

Игра состояла из 6 блоков-заданий, каждый из которых направлен на выявление тех или иных признаков успешной учебной деятельности. Задания предполагают сочетание индивидуальной, групповой, фронтальной форм работы в устном и письменном виде.

**Задание 1. Теоретическая часть. Конкурс сообщений.**

Это домашнее задание, направленное на изучение биографии и творчества композитора, в котором оценивались:

- содержательность информационного материала.

- эмоциональная подача, дикция, грамотная речь.

На сцену поочередно приглашались пары – по участнику от каждой команды, которые состязались друг с другом - («батл»)

**Задание 2. Блиц-опрос. Жеребьевка. 1ответ-1 балл**

     Вниманию студентов был представлен ряд вопросов (10), определяющих усвоение услышанного материала.

(Задать командам учителей часть вопросов)

Жюри – оценивает задание 2. 1ответ -1 балл

**Задание 3. « Узнай мелодию песни по нотам».**

(попросить учителей сначала сольфеджировать, а затем пропеть со словами несколько строк из песни)

По 2 песни на команду(по очереди).

№1 Белые кораблики (Л.Яхнин) (слова)

№2 Дважды два – четыре (М.Пляцковский) (слова)

№3 Когда мои друзья со мной (М.Танич)

№4 Песенка крокодила Гены ( А.Тимофеевский)

Жюри – оценивает задание №3. 1ответ -1 балл

**Задание 4. «Угадай мелодию с 7 нот»** (до 3х очков – по 3 хода; до 5 очков – по 5 ходов)

№1«Чему учат в школе» (М.Пляцковский)

Буквы разные писать тонким перышком в тетрадь

Учат в школе, учат в школе, учат в школе.

Вычитать и умножать, малышей не обижать

Учат в школе, учат в школе, учат в школе.

№2 Пропала собака (А.Ламм)

Висит на заборе, колышется ветром,

Колышется ветром бумажный листок.

Пропала собака, пропала собака…

Пропала собака по кличке Дружок!

№3 Облака (С.Козлов)

Мимо белого яблока луны,

Мимо красного яблока заката

Облака из неведомой страны

К нам спешат и опять бегут куда-то.

№4 Песенка Чебурашки (Э.Успенский)

Я был когда-то странной Игрушкой безымянной,

К которой в магазине Никто не подойдет.

Теперь я Чебурашка, Мне каждая дворняжка

При встрече сразу Лапу подает!

№5 Крейсер «Аврора» (М.Матусовский)

Дремлет притихший северный город,

Низкое небо над головой.

Что тебе снится крейсер Аврора

В час, когда утро встает над Невой?

Что тебе снится крейсер Аврора

В час, когда утро встает над Невой?

№6 «Улыбка»

(до 3х очков)

№7. «Дождь пойдет по улице»

№8. «Вместе весело шагать»

№9. «Чунга-чанга»

№10. «По секрету всему свету»

(до 5 очков – по 5 ходов)

**Жюри – оценивает задание 4**

**Задание 5. Поппури.** Определить последовательность песен, авторов слов.

(задание с перчинкой)

# Голубой вагон. слова:   [Э. Успенский](http://www.romance.ru/person/182)

# Облака Слова:   [С. Козлов](http://www.romance.ru/person/185)

# Чунга-чанга Слова:   [Ю. Энтин](http://www.romance.ru/person/171)

# Антошка Слова:   [Ю. Энтин](http://www.romance.ru/person/171)

# Песенка мамонтенка Слова:   [Д. Непомнящий](http://www.romance.ru/person/176),

### Улыбка Слова:   [М. Пляцковский](http://www.romance.ru/person/183),

Настоящий друг. Слова М.Пляцковского - Муз.Б.Савельева

**Задание 6. Пение.** Голубой вагон**.**

( ПК 3.1. Исполнять произведения педагогического репертуара вокального, хорового и инструментального жанров)

Итак, наше состязание подходит концу. **(ЖЮРИ подводит итоги)**

 Все участники с достоинством выдержали все испытания. Все молодцы!

Большое спасибо всем, кто принимал участие в игре и болел за команды! И конечно слова благодарности – В.Я. Шаинскому. У композитора впереди еще годы творчества. И пусть новые произведения В.Я. Шаинского будут для нас праздником, улыбкой, встречей!

**Рефлексия.**

***Заключение.***

Сегодня мы в очередной раз убедились в том, что формы игровой технологии заключают в себе мощный потенциал для развития мотивации к творческой и учебной деятельности. Важнейшим фактором для этого становится эмоциональная атмосфера, которая сопутствует игре. Исследования современной психологии убедительно доказывают, что именно состояние эмоционального подъема увеличивает запоминание во много раз. Используя игру в педагогической практике, можно успешно найти в ней решения для различных проблем. Благодаря игровой технологии, происходит включение обучающихся в активный процесс познания музыки, формируется стойкий интерес к музыкальному искусству, развивается творческая активность, а также, раскрываются индивидуальные особенности подростка.