

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ МУЗЫКИ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

INTERACTIVE EDUCATIONAL GAMES IN MUSIC LESSONS IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES IN A SECONDARY SCHOOL

Дорош Анна Юрьевна
DOROSH ANNA YURYEVNA

учитель музыки и изобразительного искусства Каштановской средней общеобразовательной школы Бахчисарайского района Республики Крым
teacher of music and fine arts of Kashtanovskaya secondary school of the Bakhchisarai district of the Republic of Crimea

Ключевые слова: интерактив, игра, личность, самореализация, интерактивные технологии, интерактивность, творчество, урок музыки.

Keywords: interactive, game, personality, self-realization, interactive technologies, interactivity, creativity, music lesson.

Аннотация. В статье дается характеристика интерактивной деятельности учеников на уроке музыки и во внеклассной работе. Предлагаются некоторые, используемые автором на уроках музыки интерактивные игры. Исследуется возможность с их помощью получить новые впечатления на уроке, приобрести социальный опыт, опыт общения учащихся друг с другом, отличающийся от привычного школьного взаимодействия. Подчеркивается необходимость анализа и обсуждения полученного детьми опыта, с акцентом на ценности выводов, сделанных самими учащимися.

Annotation. The article describes the interactive activities of students in music lessons and extracurricular activities. Some interactive games used by the author in music lessons are offered. The possibility of using them to get new impressions in the classroom, to gain social experience, the experience of communication between students with each other, different from the usual school interaction, is investigated. It emphasizes the need to analyze and discuss the children's experiences, with an emphasis on the value of the conclusions made by the students themselves.

В современном обучении к интерактивному методу на уроках музыки, как и на других занятиях, а также и во внеклассной работе, можно отнести деловые и ролевые игры: дискуссии, диспуты, анализ конкретных ситуаций, беседы, лекции с элементами дискуссий и проблемного изложения материала, исследования, практикумы, работа в малых группах и парах сменного состава, различные формы взаимообучения и взаимоконтроля,

проекты, эвристическое обучение, проблемно-поисковое обучение, элементы дистанционного обучения, урок-исследование, урок-поиск.

Результатом хорошо организованной и эффективно проведенной интерактивной игры могут стать изменения в восприятии участниками имеющейся проблемы. В данном случае возникновению такого нового понимания способствует погружение в процесс взаимодействия учащихся друг с другом и с

цифровыми средствами обучения, дающих возможность исследовать проблему изнутри, пропустить ее через «себя», проанализировать собственное поведение и сделать необходимые выводы.

Преимущества использования интерактивных игр, заключается, прежде всего, в том, что они очень нравятся детям, будь то музыкальная азбука или пазлы. Ведь всегда интересно, когда все наглядно, понятно, красочно, необычно. Иллюстрации в презентации оживают и дети могут попасть в виртуальный музыкальный театр, музей или на берег моря. А если процесс игры связан не только с нажатием какой-либо кнопки, использованием компьютерной мыши, но и с выполнением какого-либо развивающего задания, требующего интеллектуальных усилий, то результат очевиден.

Предлагая ученикам интерактивные игры, вы тем самым дарите им и совершенно особое времяпровождение. В ходе игры дети имеют возможность получить новые впечатления, приобретают социальный опыт и общаются друг с другом совершенно не так, как в ходе обычной школьной жизни. После игры полезно проанализировать и обсудить полученный опыт, всякий раз подчеркивая ценность выводов, сделанных самими детьми. Учитель может помочь учащимся осознать свои ценности и установить приоритеты, может также помочь им стать более терпимыми, гибкими и внимательными, испытывать меньше страхов, стрессов и чувствовать себя менее одинокими. Он может научить их простым жизненным мудростям.

Интерактивные игры могут быть разные по характеру педагогического процесса:

Образовательные. Суть образовательного лото: прочитав вопрос, необходимо выбрать на табло образовательной игры правильный ответ и закрыть его фрагментом рисунка. Если все ответы будут верными — сложится картинка. например: «Музыкальное лото», «Музыкальная азбука».

Познавательные. Например, поиск нужной информации в учебниках или дополнительных источниках или самостоятельное составление вопросов по предложенному материалу. Это может быть работа индивидуальная, в парах или в малых группах. Это вызывает интерес к самостоятельной познавательной деятельности учащихся.

Творческие. Создание собственных вариантов завершения сказки, сочинение мелодий или стихов, составление ритмических упражнений и т. д.

Обобщающие. Использование и обсуждение сюжетных иллюстраций, рисунков, схем, таблиц, карточек к урокам музыки, например, игры «Найди соответствие» или «Найди свое место» (учащиеся «вытягивают» карточки с изображением музыкаль-

ных инструментов и распределяются самостоятельно на группы симфонического или народного оркестров).

Развивающие. Используются сюжетные иллюстрации, помогающие развивать мышление, воображение, память учеников начальной школы. Например, предлагается запомнить музыкальных друзей Ослика (рисунок с музыкальными средствами выразительности) или выбрать картинку, к которой можно отнести понятия «ритм», «метр» (барабан), «регистр» (птичка) или придумать свой ритм и составить его ритмический рисунок из каких-либо фигурок, знаков или картинок.

Таким образом, любого вида интерактивная игра имеет определенный результат, который является ее финалом и показателем уровня достижений учащихся — усвоение ими знаний и умений, а также способность применять эти знания на других школьных предметах и, возможно, в жизненных обстоятельствах. Игровая деятельность доставляет детям огромное удовольствие.

Именно в активной игровой деятельности происходит взаимопроникновение форм, методов и приемов интерактивного обучения.

Для решения воспитательных и учебных задач учителем могут быть использованы следующие интерактивные формы:

- Круглый стол (дискуссия, дебаты);
- Мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака);
- Деловые и ролевые игры;
- Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ);
- Мастер класс.

Существуют и другие виды интерактивного обучения (методики «Займи позицию», «Дерево решений», «Попс-формула», тренинги, сократический диалог, групповое обсуждение, интерактивная экскурсия, видеоконференция, фокус-группа и др.), которые можно использовать в процессе обучения. В данных методических рекомендациях учителям-



музыкантам предложены к рассмотрению некоторые интерактивные обучающие игры.

«Музыкальный оркестр»

1 вариант. В этой игре нужно определить какие инструменты звучат. Внимательно слушаем и выбираем нужную группу. Отличная игра для развития музыкального слуха и знакомства с музыкальными инструментами.

2 вариант. Учащимся раздаются карточки с изображением музыкальных инструментов, а они самостоятельно делятся на группы (струнные, духовые, ударные, народные), потом определяют группу и объясняют, почему они ее выбрали.

3 вариант. Учащийся вытягивает карточку с изображением музыкального инструмента и показывает мимикой и жестами способ игры на нем, а остальные участники должны угадать, какой именно это инструмент. Кто отгадывает, тот и вытягивает следующую карточку.

«Музыкальная комната»

Эта игра для развития зрительной памяти и знакомства с музыкальными инструментами. Нужно запомнить расположение инструментов в первоначальном варианте, затем расставить все музыкальные инструменты на свои места.

«Четвертый лишний»

Учащимся предлагается 4 примера каких-либо заданий, но одно из них выпадает из тематической или логической цепочки по каким-то признакам:

ТЕНОР	ВАЛТОРНА
БАРИТОН	СКРИПКА
БАС	КЛАРНЕТ
СОПРАНО	ТРУБА

«Найди соответствие»

На экране, доске или плакате написаны слова в два столбца, но они перемешаны и нужно правильно поставить стрелки, переставить таблички или написать, например:

П. И. Чайковский	«Лунная соната»
Л. В. Бетховен	«Лебединое озеро»
Струнный инструмент	Мелодия
Музыкальный жанр	Скрипка
Средства муз. выразительности	Балет
Окраска звучания	Тембр

«Перемешки»

Игра имеет некоторую юмористическую подоплеку, поскольку учащиеся получают конверты со словами, которые разрезаны на буквы и перемешаны. При составлении нужного слова отсутствие

у учащихся знания названий жанров, обозначений средств музыкальной выразительности может проявиться в несуразных, бессмысленно звучащих смешных словах. На конверте возможна подсказка, например:

Жанры: мисонфья — симфония, талей — балет, аропе — опера;

Танцы народов мира: раазмук — мазурка, свьлс — вальс, иеалзкнг — лезгинка, окльпа — полька, коркакяв — краковяк;

Средства муз. выразительности: ломдеяи — мелодия, пмте — темп, бртем — тембр.

Необходимы самостоятельные решения предложенного содержания без подсказок.

«Найди ошибку»

1. Фортепиано — пианист.
2. Оркестр — дирижер.
3. Опера — балетмейстер.

«Два из трех»

Учащимся выбирается два ответа — два инструмента — по общему признаку.

Объясняется способ звукоизвлечения и, соответственно, принадлежность инструментов к той или иной оркестровой группе.

Можно сделать следующий вывод об использовании интерактивных форм и методов на уроках музыкального искусства. Они:

- способствуют активизации познавательной деятельности учащихся, самостоятельному осмыслению музыкального материала;
- формируют творческую активность учащихся в учебной и во внеурочной деятельности;
- являются условием для самореализации личности учащихся в современном образовании;
- расширяют методические возможности урока музыки, придают ему современный характер;
- способствуют воспитанию интереса к музыкальной культуре у школьников.

