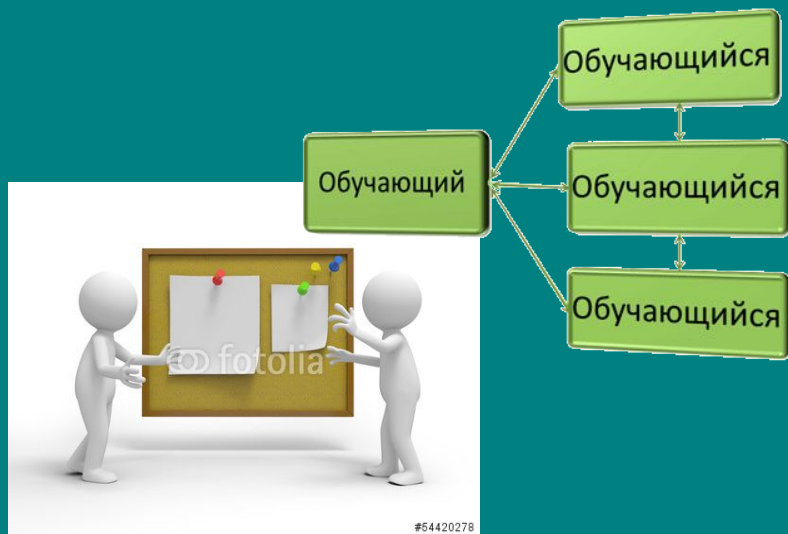


«Интерактивные технологии как способ актуализации учебно-познавательной мотивации учащихся средних классов на уроках ИЗО и музыки»

- «Скажите мне – я забуду,
Покажите мне – я запомню,
Вовлеките меня – я пойму» (китайская пословица)



Авторы проекта:
Ананьева И.С.
Ахметзянова М.Ш

Глоссарий

Интерактивные технологии — это новый, наиболее прогрессивный метод организации образовательного процесса, позволяющий значительно улучшить качество преподаваемого материала. ИТ является ведущим условием для функционирования высокопродуктивной модели обучения, способствующей значительному улучшению общей эффективности образовательного процесса.

Актуализация (от лат. actualis - деятельный) - действие, заключающееся в извлечении усвоенного материала из долговременной или кратковременной памяти с целью последующего использования его при узнавании, припоминании, воспоминании или непосредственном воспроизведении.

Мотивация может быть заложена в самом процессе **учебной** деятельности (преодоление препятствий, интеллектуальная активность, реализация своих способностей и пр.). Принято различать две большие группы **учебных мотивов**: **познавательные** (связанные с содержанием **учебной** деятельности и процессом ее выполнения) и **социальные** (связанные с различными социальными взаимодействиями школьника с другими людьми).

Проблема

- Низкий уровень учебно-познавательной мотивации на уроках ИЗО и музыки.

Новизна

- Компетентностный подход в образовании (ценит не сами знания, а способность использовать их)



Ожидаемые результаты проекта

- 1)повышение уровня учебно-познавательной мотивации учащихся средних классов на уроках ИЗО и музыки.
- 2)повышение профессиональной компетентности педагогов и родителей по вопросам актуализации учебно-познавательной мотивации у обучающихся 5-9 классов;
- 3)внедрение новых технологий в образовательный процесс учреждения;
- 4)создание сплоченного коллектива с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка;
- 5)отсутствие числа детей с низкой мотивацией на уроках ИЗО и музыки;
- 6)разработка, и внедрение методических рекомендации по использованию интерактивных технологий.

Цель проекта: изучение и обоснование применения интерактивных технологий в учебном процессе для повышения учебно-познавательной мотивации обучающихся средних классов

- **Задачи проекта:**

1. Выявить уровень учебно-познавательной мотивации обучающихся .
2. Изучение научной и методической литературы по исследуемой проблеме.
3. Изучить особенности реализации интерактивных технологий обучения на уроках ИЗО и музыки.
4. Разработка методического инструментария для повышения эффективности профессиональной деятельности учителей ИЗО и музыки.

Диагностика. Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой

Тебе нравится в школе?

- не очень
- нравится
- не нравится
- Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
 - чаще хочется остаться дома
 - бывает по-разному
 - иду с радостью
- Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходите всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?
 - не знаю
 - остался бы дома
 - пошел бы в школу
- Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
 - не нравится
 - бывает по-разному
 - нравится
- Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
 - хотел бы
 - не хотел бы
 - не знаю



- Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
- - не знаю
- - не хотел бы
- - хотел бы
- Ты часто рассказываешь о школе родителям?
- - часто
- - редко
- - не рассказываю
- Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
- - точно не знаю
- - хотел бы
- - не хотел бы
- У тебя в классе много друзей?
- - мало
- - много
- - нет друзей
- Тебе нравятся твои одноклассники?
- - нравятся
- - не очень
- - не нравятся

- Оценка результатов
- Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты.
- № вопроса оценка за 1-й ответ оценка за 2-й ответ оценка за 3-й ответ
- 11 3 0
- 20 1 3
- 31 0 3
- 43 1 0
- 50 3 1
- 61 3 0
- 73 1 0
- 81 0 3
- 91 3 0
- 10 3 1 0
-
- Первый уровень. 25-30 баллов – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.
- У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал и т.п.
- Второй уровень. 20-24 балла – хорошая школьная мотивация.

- Подобные показатели имеют большинство учащихся начальных классов, успешно справляющихся с учебной деятельностью. В рисунках на школьную тему они также изображают учебные ситуации, а при ответах на вопросы проявляют меньшую зависимость от жестких требований и норм. Подобный уровень мотивации является средней нормой.
- Третий уровень. 15-19 баллов – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.
- Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. В рисунках на школьную тему такие ученики изображают, как правило, школьные, но не учебные ситуации.
- Четвертый уровень. 10-14 баллов – низкая школьная мотивация.
- Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе. В рисунках на школьную тему такие дети изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.
- Пятый уровень. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.
- Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (5-6 лет) часто плачут, просят домой. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно-психические нарушения. Рисунки таких детей, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия ребенка.

**Интерактивные
методы
обучения**

**Мозговой
штурм
Мозговой
штурм**

**Метод
дискуссии**

**Ролевая
игра
Ролевая
игра**

Синквейн

**Игра “Три
предложения”**

**«Пустое
кресло» –
дискуссионная
методика**

**«Шапка
вопросов»**

**Прием «Дерево
предсказаний»**

**Прием
«Кластер»**

**Метод
«разрезанной
информации»**

**Таблица
«толстых» и
«тонких»
вопросов**

**Таблица
«Знаю. Хочу
узнать. Узнал»**

**Прием «Верные
и неверные
высказывания»**

**Приемы
сингапурской
системы
обучения**



кластер

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.
- Вторая группа – аналитики, получают от первой группы списки вариантов и не добавляя ничего нового, 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.
- Задачами мозгового штурма являются:
 - - включение в работу всех членов группы; определение уровня знаний и основных интересов участников;
 - - активизация творческого потенциала участников
 - - определение уровня знаний и основных интересов участников;
 - - активизация творческого потенциала участников.



Метод дискуссии

- **метод дискуссии.**
- 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 музыки и МХК:
- - круглый стол (разные позиции – свободное выражение мнений);
- - экспертные группы (обсуждение в микрогруппах, 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 - замечают их ошибки, добавляют, исправляют).

Ролевая игра

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 определенную 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 отличиться 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 и МХК?
 1. Реально существовавшее лицо (композитор, поэт, художник, дирижер, сценарист)
 2. Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи.
 3. Экскурсовод по музею Третьяковская галерея.
 4. Музыкальный критик
 5. «Интервью» - ученики задают вопросы композитору, художнику, поэту, писателю другой эпохи.

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.
- Учащиеся не просто заучивают материал, но рассматривают его с разных сторон, раскладывают его на многообразные логические ряды. Многие игры бывают просты в исполнении. По времени они могут занимать в среднем от 10 до 30 минут. Таким образом, учитель может использовать игру вместе с другими видами учебной деятельности.



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.



«Пустое кресло» – дискуссионная методика

- Цель: найти ответ на чётко поставленный вопрос путём обмена мнениями. Методика «пустого кресла» развивает критическое мышление, учит аргументировать, задавать вопросы, активизирует большое количество участников, учит культуре дискуссии.
- На 3-4 стульях разложить мнения на поставленную проблему разных людей, записанных на альбомных листах бумаги и лист со знаком вопроса «?». Учащиеся знакомятся с разными мнениями и становятся у избранной точки зрения. Тот, кто имеет совершенно другое мнение, становится у знака «?». Каждая группа обсуждает выбранное мнение и выдвигает представителя для дискуссии. Все участники дискуссии сидят по кругу. Дискуссию начинают представители групп, которые сидят на стульях, стоящих друг против друга. Ведущий (учитель) ставит ещё один стул. Если кто-то другой хочет высказаться, то он садится в пустое кресло. В кресле можно сидеть одновременно только одну минуту. Как только учитель (ведущий) услышит то, что является самым важным, прекращает дискуссию.



«Шапка вопросов»

- Это вид работы по любому учебному тексту или по личным впечатлениям, требующий общения и взаимосвязи детей друг с другом. Каждый участвующий бросает в «шапку» три записки, на каждой из которых им был записан вопрос (по литературному, музыкальному произведению). На каждой записке свой *тип* вопроса:
 1. Вопрос, проверяющий знание текста.
 2. Вопрос, ответ на который я сам не знаю, но хотел бы узнать (по тексту).
 3. Вопрос по выяснению другого мнения о тексте и сравнению его со своим.Участники могут ограничиваться и одним-двумя вопросами.
- Смысл задания заключается в постановке ученика, формулирующего и записывающего свои вопросы, в три разные позиции: а) проверяющего, б) не знающего, в) советующегося.

Отвечают на вопросы все ученики. Для этого они подходят к «шапке» и вынимают одну из бумажек. И возвращаются на место для подготовки.



- **Таблица «толстых» и «тонких» вопросов**

- Таблица "толстых" и "тонких" вопросов может быть использована на любой из трех фаз урока: на стадии "вызова" – это вопросы до изучения темы, на которые обучающиеся хотели бы получить ответы при изучении темы. Тонкие вопросы предполагают однозначный ответ. Толстые вопросы – это проблемные вопросы, предполагающие неоднозначные ответы.

? «Тонкий» вопрос – предполагается однозначный, «фактический ответ»	«Толстый» вопрос – предполагается развёрнутый, обстоятельный ответ
--	---



- **Таблица «Знаю. Хочу узнать. Узнал»**

- Этот прием графической организации материала поможет собрать уже имеющуюся по теме информацию, расширить знания по изучаемому вопросу, систематизировать их. Используется для актуализации имеющихся знаний и повышения мотивации к изучению нового на стадии “вызова” с последующим возвратом к материалам на стадии “рефлексии”. Ученикам до начала урока задается вопрос: “Что вы знаете или думаете о теме нашего урока?”. Все предлагаемые формулировки записываются в столбик "Знаю" для общего внимания без корректировки и без оценивания. Затем предлагается вопрос: “Что бы вы хотели узнать?”. В столбик "Хочу узнать" записываются и эти формулировки. Записываются сведения, понятия, факты только своими словами, не цитируя учебник или иной текст, с которым работали. Записи остаются на доске до конца занятия. На стадии “рефлексии” осуществляется возврат к стадии «вызова»: вносятся корректировки в первый столбик высказываний и проверяются ответы на второй столбик вопросов

Знаю	Хочу узнать	Узнал



Прием «Кластер» (гроздь, пучок)

Прием «Кластер» (гроздь)

Суть – выделение смысловых единиц текста и графическое оформление в определенном порядке в виде грозди. Такое оформление материала помогает обучающимся выяснить и понять, что можно сказать (устно и письменно) по данной теме. Этот прием может быть применен на стадии “вызова”, когда систематизируется информация до знакомства с основным источником (текстом) в виде вопросов или заголовков смысловых блоков.

Прием “Составление кластера” позволяет установить максимальное количество признаков изучаемого явления. Кластер (пучок) – схема, применяемая в том случае, если изучаемое явление обладает целым рядом равнозначных признаков. Учитель выделяет ключевое понятие. Далее идет составление кластера, отражающего имеющиеся у учащихся представления по изучаемой теме. С помощью кластера происходит изучение нового материала, и затем учащиеся исправляют кластер в соответствии с полученными новыми знаниями.



- **Прием «Верные и неверные высказывания»**

- 1 вариант. Этот прием используется на начальном этапе урока. Обучающимся предлагается **список утверждений** по теме урока. Учитель просит установить, верны ли данные утверждения, обосновывая свой ответ. После знакомства с основной информацией, возвращаемся к данным утверждениям, и ученики оценивают их достоверность, используя полученную на уроке информацию.
- 2 вариант. Учитель заранее готовит **текст**, содержащий ошибочную информацию, и предлагает учащимся выявить допущенные ошибки. Важно, чтобы задание содержало в себе ошибки 2-х уровней: явные, которые достаточно легко выявляются учащимися, исходя из их личного опыта и знаний; скрытые, которые можно установить, только изучив новый материал. Учащиеся анализируют предложенный текст, пытаются выявить ошибки, аргументируют свои выводы. Учитель предлагает изучить новый материал, после чего вернуться к тексту задания и исправить те ошибки, которые не удалось выявить в начале урока

-



• *Метод «разрезанной информации»*

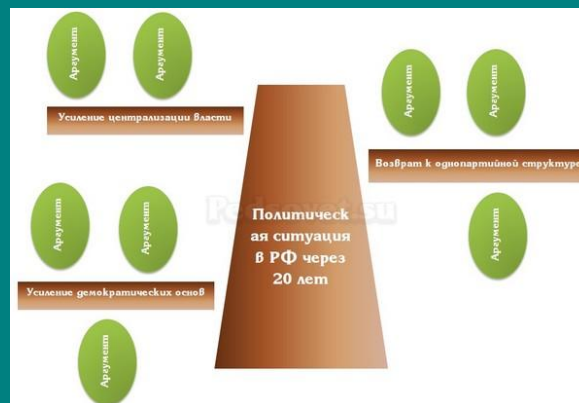
Формируются команды учащихся, каждому из учеников предоставляется только часть информации по теме урока, блока, необходимой для выполнения какой-либо учебной задачи. Учащимся приходится по очереди учить друг друга и помогать друг другу.

Метод развивает умение слушать и понимать партнера, планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга и уметь договариваться



• Прием «Дерево предсказаний»

- Прием "дерево предсказаний" был разработан американским ученым Дж. Беллансом для работы с художественным текстом. В адаптированном варианте этот прием впервые стал применяться на уроках по развитию критического мышления через чтение и письмо. Стратегия метода помогает развивать образное мышление, соотносить аргументы и факты, развивать фантазию и умение мыслить перспективно. Прием может использоваться на уроке любого типа по любому предмету.
- Этот прием помогает строить предположения по поводу развития сюжетной линии в тексте. Правила работы с данным приемом: **ствол дерева** – тема, **ветви** – предположения, которые ведутся по двум направлениям – “возможно” и “вероятно” (количество ветвей не ограничено), и **листья** – обоснование этих предположений, аргументы в пользу того или иного мнения.



Применение элементов сингапурской системы обучения

обучающая структура Эй- Ар- Гайд обучающая структура Модель Фреер

до	утверждение	после
	1.В гжельской росписи основной цвет -красный	
	2.В современной жизни гжельская роспись применяется лишь для росписи посуды	
	3.Народные промыслы-это изготовление пищевых продуктов	
	4.Гжельские мастера не создают игрушки	
	5.Фарфор делают из стекла	

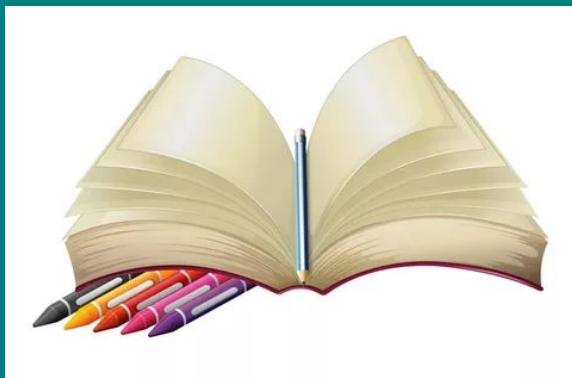
определение	характеристики
	
примеры	противоположные примеры



Повторное исследование (анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой) показало повышение уровня учебно-познавательной мотивации учащихся средних классов на уроках ИЗО и музыки.

Вывод

- Интерактивные технологии являются способом актуализации учебно-познавательной мотивации учащихся средних классов на уроках ИЗО и музыки.



Определение дальнейших направлений развития проекта

Применение методических рекомендаций по использованию интерактивных технологий учителями для актуализации учебно-познавательной мотивации учащихся средних классов на уроках ИЗО и музыки.



Необходимо использовать интерактивные технологии на уроках изобразительного искусства и музыки, т.к. они позволяют преподать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют повышению уровня мотивации учебной и творческой деятельности; лучшему усвоению знаний, вызывает интерес к познанию, формирует коммуникативную, личностную, социальную, интеллектуальную компетенции.

Основные педагогические технологии

- Традиционное обучение
- Интерактивные подходы: Педагогика сотрудничества, Развивающее обучение, Игровое обучение, Проблемное обучение, Эвристическое обучение, Программированное обучение
- Активное обучение
- Авторские педагогические технологии
- Компьютерные технологии обучения
- Разноуровневое обучение
- Метод проектов и т.д.

