

# «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 приходить 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) советуемого.
- 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.

<b>? «Тонкий» вопрос – предполагается однозначный, «фактический ответ»</b>	<b>«Толстый» вопрос – предполагается развёрнутый, обстоятельный ответ</b>
--	---



- **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

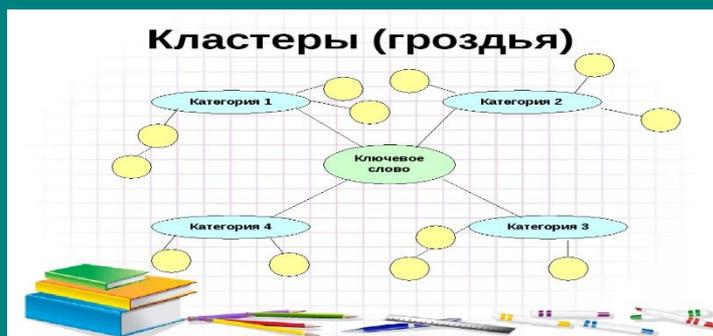


# Прием «Кластер» (гроздь, пучок)

## 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

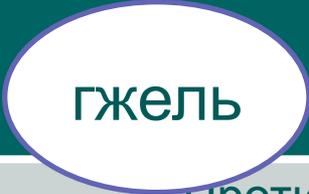




# Применение элементов сингапурской системы обучения

## 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	

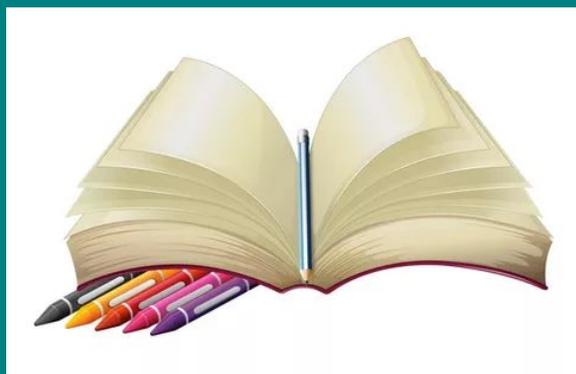
определение	характеристики
 <b>ГЖЕЛЬ</b>	
примеры	противоположные примеры



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.

