

УДК: 37.013.32

DOI: 10.25629/НС.2022.12.23

СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ МУЗЫКИ

Рачина Б.С.

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена

Аннотация. В статье рассматривается содержание понятия «педагогическая технология» и классификация педагогически технологий. На основе анализа и обобщения передового педагогического опыта и моделирования педагогических ситуаций выбраны технологии, наиболее органично вписывающиеся в систему методов педагогики искусства. Детально исследуются возможности экстраполяции некоторых технологий в контекст педагогики музыкального образования. В частности, рассмотрены лично-ориентированные, суггестивные, игровые технологии, подробно, на конкретных примерах описаны приемы технологии критического мышления.

Ключевые слова: педагогическая технология, лично-ориентированная технология, диалоговая технология, суггестивные технологии, технология критического мышления.

Введение

Современная образовательная парадигма реализуется на основе технологизации и алгоритмизации образовательного процесса на всех уровнях обучения. Педагогические технологии – это качественное преобразование-обобщение индивидуального мастерства учителя в процессе коллективного освоения и сотворчества. Поэтому важнейшими качествами любой педагогической технологии являются: *воспроизводимость, результативность, направленность на развитие личности учащихся и принципиальная возможность диагностики всех параметров образовательного процесса.* Технологичность проявляется:

- в ясной и корректной *постановке цели* обучения (для чего учимся);
- в определении *и конкретизации содержания* обучения (что изучаем);
- в *выборе способа организации* учебного процесса и средств обучения (как и какими средствами);
- в *профессиональной компетентности* преподавателя (кто обучает);
- в *объективной диагностике* результатов обучения (что усвоили).

В этой связи определяющее значение приобретают гуманитарные педагогические технологии, применение которых обуславливает высокий интеллектуальный и духовно-нравственный потенциал личности педагога-музыканта, сформированную интуицию, владение всем современным ансамблем приемов и средств коммуникации, развитую эмпатию. Представляется, однако, что многозначность, многослойность художественных образов, которыми оперирует преподаватель, вступает в определенное противоречие с процессом технологизации и требует ювелирной точности в выборе области содержания и уровня применения технологии.

Педагогическая технология – сложное, многоиерархическое и многоаспектное понятие, которое все еще находится в процессе становления. В содержании рассматриваемого феномена исследователи демонстрируют разные подходы.

Рассмотрим определения содержания понятия «педагогическая технология»:

«Совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса». (Б. Т. Лихачёв).

«Содержательная техника реализации учебного процесса». (В. П. Беспалько).

«Описание процесса достижения планируемых результатов обучения». (И. П. Волков).

«Системное, концептуальное, нормативное объективное, инвариантное описание деятельности учителя и ученика, направленное на достижение образовательной цели». (Ф. А. Фрадкин).

«Продуманная во всех деталях модель совместной деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя». (В. М. Монахов).

Системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей». (М. В. Кларин).

Система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам». (Г. К. Селевко).

«Системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования». (ЮНЕСКО) [6, с. 18–20].

Все определения педагогической технологии раскрывают процессуальную сущность рассматриваемого понятия как способа взаимодействия педагога и учащихся, основанного на оптимальном привлечении средств и инструментов образовательной деятельности. В определении М. В. Кларина подчеркивается важность системности в функционировании технологии. Наиболее полными и содержательными являются, по нашему мнению, определения, предложенные Г. К. Селевко и ЮНЕСКО.

Содержание понятия «педагогическая технология» обычно рассматривается на четырех уровнях:

метатехнологии – общепедагогический (общедидактический) уровень, характеризующий целостный образовательный процесс;

макротехнологии – отраслевой (предметный) уровень, соответствующий одной отрасли, области знаний, совокупность методов и средств для обучения и воспитания в рамках одного предмета;

мезотехнологии – модульно-локальный уровень, соответствующий технологии отдельных видов деятельности (певческая деятельность);

микротехнологии – оперативный уровень, направлен на решение конкретных задач внутри одного вида деятельности (чтение нотной записи).

Для того, чтобы понять всю сложность и многоаспектность анализируемого понятия приводим фрагменты классификации, предложенной Г. К. Селевко:

по *уровню и характеру* применения (общепедагогические, модульные и т. д.);

по *философской основе* (материалистические, идеалистические, метафизические и т. д.);

по *основному методологическому подходу* (гуманистические, валеологические, знаниевые, личностно-ориентированные и т. д.);

по *научной концепции* (механизму) передачи и освоения опыта (ассоциативно-рефлекторные, развивающего обучения и воспитания, бихевиористские и т. д.);

по *ориентирам* на личностные сферы и ключевые *компетенции* индивида (информационные – ЗУН, сфера умственных действий – СУД, сфера нравственно-эстетических качеств – СЭК и т. д.);

по *характеру содержания и структуры* (светские, религиозные, общеобразовательные, профессиональные, гуманитарные и т. д.);

по *виду социально-педагогической деятельности* (обучающие, технологии поддержки, социализации, управления и т. д.);

по *преобладающим методам* и способам обучения (активные, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, игровые, проблемные, проектные, творческие, арт-технологии и т. д.);

по *организационным формам* (классно-урочные, академические, клубные, индивидуальные, групповые и т. д.);

по *преобладанию средств обучения* (вербальные, знаковые, наглядные, видео обучение, компьютерные, информационно-коммуникационные и т. д.);

по *подходу к ребенку* и ориентации педагогического взаимодействия (субъект-субъектные, авторитарные, личностно-деятельностно-средо ориентированные, технология сотрудничества и т. д.);

по *направлению модернизации* и отношению к традиционной образовательной системе (на основе гуманизации и демократизации отношений, на основе эффективности организации и управления, на основе современных информационных и телекоммуникационных средств, альтернативные и т. д.) [6, 18-20].

Опираясь на представленную классификацию педагогических технологий, можно дать полную и многоаспектную характеристику любой технологии. Естественно, на каждом уроке педагог-музыкант выделяет ведущую технологию. Технологии обладают следующими свойствами:

- системность;
- комплексность;
- целостность;
- научность;
- концептуальность;
- воспроизводимость;
- диагностичность;
- оптимальность;
- прогнозируемость;
- алгоритмичность;
- структурированность;
- иерархичность;
- логичность;
- процессуальность;
- преemptивность;
- вариативность и гибкость, управляемость;
- эффективность;
- развивающий характер.

Федеральные государственные стандарты начального и основного общего образования рассматривают как приоритетные технологии развивающего обучения, технологии обучения в сотрудничестве, личностно-ориентированные и игровые технологии (деловые, операционные и ролевые игры); технологии проектного обучения, критического мышления, информационно-коммуникационные технологии, кейс-технологии, технологию мастерских и т. д.

Современные образовательные технологии выдвигают на первый план методы, способствующие активизации процесса познания в ходе самостоятельной и творческой работы учащихся. Рассмотрим некоторые из них.

Личностно-ориентированная технология

Эта технология основана на личностной ориентации в процессе обучения, что предполагает рассмотрение учащихся как инициативных, способных к самостоятельной познавательной деятельности, целенаправлению и самореализации объектов (Н. А. Алексеев, В. В. Сериков, И. С. Якиманская). «Личностно-ориентированное обучение – такой тип обучения, в котором организация взаимодействия субъектов обучения в максимальной степени ориентирована на их личностные особенности и специфику личностно-предметного моделирования мира» [3, 63].

Диалоговая технология. Позиция преподавателя – «ведущий», взаимодействие осуществляется с целью развития личности на основе максимального использования самостоятельности и инициативы обучающихся. Все интерактивные технологии взаимодействия строятся на основе диалогического стиля общения. Пути создания ситуации диалога (по В. В. Серикову):

диагностика готовности обучающихся к диалоговому общению: наличие коммуникативного опыта, умения и желание излагать свое мнение, и воспринимать иные точки зрения;

поиск опорных мотивов и проблем, способствующих формированию собственного смысла познавательной деятельности;

рассмотрение содержания работы как *системы проблемных задач*, обеспечивающих высокий смысл обобщения смысла учения;

продумывание *различных вариантов развития* сюжетных линий диалога;

проектирование способов взаимодействия участников дискуссии и условия принятия ими возможных ролей;

выявление зон импровизации, т. е. неожиданных ситуаций диалога (погружение, игровые ситуации, дискуссии).

Суггестивные технологии

Специфика музыкального искусства обуславливает обращение к технологиям, объединенным по научной *концепции передачи и освоения опыта*: ассоциативно-рефлекторным, деятельностным, развивающего обучения, когнитивным, суггестивным, психоаналитическим, гештальттехнологиям и др. Содержание музыкального искусства, как доказывает современная психология (В. Н. Мясищев, Д. Н. Узнадзе, А. В. Торопова, Д. К. Кирнарская и др.), воспринимается как на когнитивном, так и на подсознательном уровне, и требует нестандартных, особенных приемов и методов освоения, создания на уроке музыки особой психологической, насыщенной живыми переживаниями и творческими проявлениями, атмосферы. Педагог музыки должен уметь не только каждый раз сам погружаться в необходимое эмоциональное состояние, заново сотворяя смысл и содержание музыкального образа, но и воздействовать на учащихся, заражая их своей, наполненной интеллектуальным переживанием эмоцией. С этой точки зрения нельзя переоценить возможность использования необычных возможностей ассоциативно-рефлекторных и суггестивных технологий. *Суггестивная концепция обучения* является одной из технологий концентрированного обучения, что очень важно для предмета, который преподается один час в неделю. «Суггестия (лат. suggestio – внушение) – вид целенаправленного коммуникативного влияния на поведение и сознание человека (или группы людей)» [2]. *Концентрация средств воздействия* на ученика в ходе постижении им учебного материала, обеспечение *максимального погружения* в музыкальное звуковое пространство, включение всего *многообразия сенсорных процессов* – все это позволяет добиваться эффективности в работе педагога-музыканта. Методы и приемы суггестивного воздействия на обучающихся, особенно важны в процессе слушания музыки и в певческой исполнительской деятельности. Суггестивные технологии опираются на исследования выдающихся психологов, физиологов и нейрофизиологов (А. А. Ухтомский, В. Н. Мясищев, Д. Н. Узнадзе, П. Я. Гальперин, А. Р. Лурия, Н. Н. Бехтерева, Г. К. Лозанов, Б. Д. Парыгин и др.).

Важнейшими качествами рассматриваемых технологий являются, по мнению Г. К. Селевко:

«использование всех возможностей человеческого мозга и органов чувств в процессе восприятия и усвоения информации;
 применение различных видов предъявления информации (аудио, видео, кодированного);
 восприятие информации всеми возможными каналами
 применение многообразия взаимодополняющих методов и форм концентрации учебной деятельности» [7, 114].

Суггестивный компонент воздействия проявляется в процессе игры, релаксации, внушения (Г. К. Селевко). В музыкальном искусстве генетически заложены возможности суггестивного воздействия, теряющиеся в древности, когда музыка имела прикладное значение, выполняя сакральные функции в молитвах и ритуалах, опираясь, при этом, на медитативные и гармонизирующие эффекты воздействия музыкального звука и музыки на человека. Это дает основание Д. К. Кирнарской считать, что *homo-musicus* старше *homo-sapiens*. В течение XX века психологическая наука серьезно изучала различные аспекты восприятия музыки, влияния ее на человека, ее гармонизирующие и арттерапевтические возможности. Болгарский исследователь Г. К. Лозанов доказал в ходе проведения эксперимента суггестивное влияние музыки: воздействие медленной (М. М. 60-64) музыки эпохи барокко на процессы восприятия и усвоения информации оказалось столь же эффективным, как при обучении во сне, при этом запоминание увеличивалось на 26%, а скорость обучения – на 24%.

А. В. Торопова, рассматривая интонирующую природу человеческого сознания, в ходе проведенных исследований доказывают, что древнейшая основа интонирующего сознания базируется на основных психофизиологических паттернах (напряжение и торможение, регулярность и хаотичность смен напряжения-торможения, которые образуют неосознаваемый «архетипический смысловой фундамент»). Методологией изучения влияния довербальных (неосознаваемых) смыслов, влияющих на личностное переживание музыкального образа, по мнению исследователя, является теория архетипов, созданная К. Юнгом. А. В. Торопова выдвигает тезис о «дополнительности осознаваемого и неосознаваемого психического смыслообразования, опирающегося на систему переживаний и установок и проявляющегося в различных аспектах интегральной индивидуальности, ее общего, особенного и единичного в структуре этих установок» [9, с. 151]. Таким образом, можно утверждать, что возможность суггестивного воздействия музыки кроется как в генетически обусловленных интонационно-функциональных ее свойствах, так и в психофизических аспектах индивидуального музыкального сознания.

Концепция А. В. Тороповой открывает перспективу постижения *роли подсознания* в процессе восприятия, исполнения и сочинения музыки, а также смыслообразующее значение таких проявлений интонирующего сознания как жест, мимика, поза, пластика телодвижения, походка, индивидуальный темпоритм, тембр голоса, скорость и динамика речи и т.д. Понимание генезиса невербального смысловыражения, интонирования, позволяет обосновать значимость использования суггестивных технологий в процессе постижения музыкального искусства. На уроках музыки, что особенно важно, суггестивное воздействие оказывает на учащихся само погружение в звучание музыки, которая, как известно с древности, обладает арт-терапевтическим и коррекционным воздействием. Практически учитель играет роль проводника, ведущего в эмоционально и интеллектуально наполненный мир музыкальных образов.

Суггестивное воздействие на учащихся может быть обеспечено:

сотворением атмосферы таинства, «инобытия» в ходе общения с музыкальным искусством;
 «живым» звучанием музыки;
 эмоциональным заражением учащихся художественным переживанием учителя;
 течением эмоционального погружения в сотворение музыкального образа, основанным на эмпатии;
 интонационным осмыслением процессов развития музыкальной ткани;
 созданием ситуации полилога (учитель – композитор – лирический герой – исполнитель – учащиеся) в ходе общения с музыкальным произведением;

организацией коллективной исполнительской деятельности, носящей творческий характер; построением драматургии урока в соответствии с законами формообразования музыкального искусства;

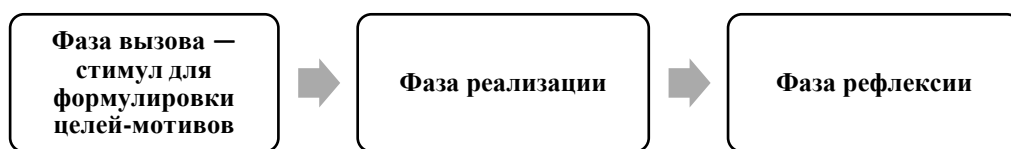
игровым характером обучения;

сотворением атмосферы взаимного понимания и доверия, атмосферы сотрудничества.

Естественно, что не всегда выступает весь ансамбль инструментов суггестивного воздействия, что связано как с темой урока, его целью, содержанием учебного материала, так и с особенностями личности педагога, с уровнем его профессионального мастерства.

Технология критического мышления

Создатели технологии (Д. Клустер, Дж. А. Браус, Д. Вуд, И. О. Загашев, С. И. Заир-Бек и т. д.) определяют *критическое мышление, прежде всего, как рефлексивное, оценочное осмысление своей учебной деятельности*. Схематично эту педагогическую технологию можно представить следующим образом:



<i>Основные методические приемы для развития критического мышления</i>		
ВЫЗОВ	ОСМЫСЛЕНИЕ	РЕФЛЕКСИЯ
Пробуждение интереса к новой информации	Получение новой информации	Осмысление, рождение нового знания
<i>Что я знаю?</i>	<i>Что я хочу знать</i>	<i>Что я узнал?</i>
Верные и неверные высказывания	Инсерт	Кластер
Кластер	Зигзаг	Эссе
Таблица ЗХУ	Таблицы	Таблицы
Дерево предсказаний	РАФТ	Синквейн
Корзина идей		

Методология критического мышления в современном мире занимает ведущее место в организации исследовательской, педагогической, творческой деятельности интеллектуально развитой части человечества. Результативность технологии выражается в развитии мышления, формировании коммуникативных способностей, выработке умений самостоятельной работы. Представим конкретные примеры технологии критического мышления.

Мозговой штурм [мозговая атака, брейнсторминг (brainstorming)] состоит из двух разделенных во времени этапов: *генерация идей и их анализ*. Метод брейнсторминга не требует специального обучения участников, однако ведущий должен владеть методикой проведения мозгового штурма, именно он определяет успех мозговой атаки. Преимущество метода – это коллективный способ решения задачи в процессе интеллектуального общения, способствующий раскрепощению и развитию творческого потенциала участников, формированию умения высказывать свое мнение, понимать возможность вариантных решений одной проблемы. Алгоритм проведения мозгового штурма:

1. *Постановка задачи:*

- сообщение темы, цели, времени, месте, основных правилах и планируемом результате;
- формулировка проблемы для обсуждения;
- разделение на группы (5–10 человек): генераторы идей и аналитики;

2. *Выдвижение идей:*

- создание идей внутри групп (все идеи записываются, запрещена любая критика!);
- обобщение и представление идей каждой группы в вербальном, графическом, электронном виде;

3. Обсуждение идей:

- анализ предложенных идей;

4. Принятие способа решения проблемы.

Метод мозгового штурма эффективен при решении организационных задач. Наличие четырех этапов обязательно, но содержание каждого этапа может варьироваться и упрощаться. Успешность этой интеллектуальной игры обеспечивает быстрый темп проведения, доброжелательная атмосфера, при максимальной активизации всех операций мышления: ассоциаций, сравнений, инверсий, аналогий, приемов эвристического поиска/

Метод «Толстый и тонкий вопрос». «Толстый вопрос» (почему? в чем разница? сравните докажите общность) – требует ответа, который содержит развернутое суждение, а «тонкий вопрос» (кто? как? где? и т. п.) – предполагает простой и короткий ответ.

Метод «ЗХУ» – учащиеся заполняют таблицу из трех колонок по поводу какого-либо явления:

ЗНАЮ	ХОЧУ ЗНАТЬ	УЗНАЛ
------	------------	-------

Метод «Синквейн» – **Синквейн** (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) пятистрочная стихотворная форма, возникшая в США в начале XX века под влиянием японской поэзии, которая используется как дидактическое средство в целях повышения результативности и эффективности обучения, развития образной речи, увеличения понятийного и словарного запаса учащихся. Создание синквейна – форма свободного творчества, предполагающая умение находить в конкретной информации основные составляющие, делать выводы и кратко их формулировать.

Первая строка – *тема синквейна*, выражается в одном слове (обычно это – существительное или местоимение), обозначающее объект или предмет, о котором пойдет речь.

Вторая строка – два слова (прилагательные или причастия), которые *описывают признаки и свойства* избранного предмета или объекта.

Третья строка – три глагола, отражающих *характерные действия* объекта.

Четвертая строка – фраза из четырёх слов, выражающая *личное отношение* автора к описываемому предмету или объекту.

Пятая строка – одно слово – *резюме*, характеризующее *суть* предмета или объекта.

Работа по созданию синквейна начинается с объяснения учителя. Оптимальное решение – с помощью презентации вывести на экран алгоритм строения этой поэтической формы, затем целесообразно сочинить первый синквейн вместе с учениками. Далее учащиеся пишут пятистрочные стихотворения самостоятельно. Синквейн может служить превосходным обобщением в конце урока.

Приведем примеры синквейнов, созданных студентами Института музыки, театра и хореографии РГПУ им. А. И. Герцена.

Музыка.	Музыка.
Нежная, умиротворяющая.	Божественная, проникновенная.
Нахлынет, успокоит, очарует.	Обогащает, волнует, вдохновляет.
Она – царица моего сердца.	Приближает к пониманию смысла жизни.
Радость.	Вселенная.

Экстраполируем алгоритм синквейна на урок музыки. Представим один из возможных вариантов интерпретации музыкального образа в пьесе Э. Грига «Утро» из сюиты № 1 «Пер Гюнт» в обобщающем синквейне, который создан учащиеся 4 класса 295 школы г. Санкт-Петербурга.

Э. Григ «Утро»

Утро.

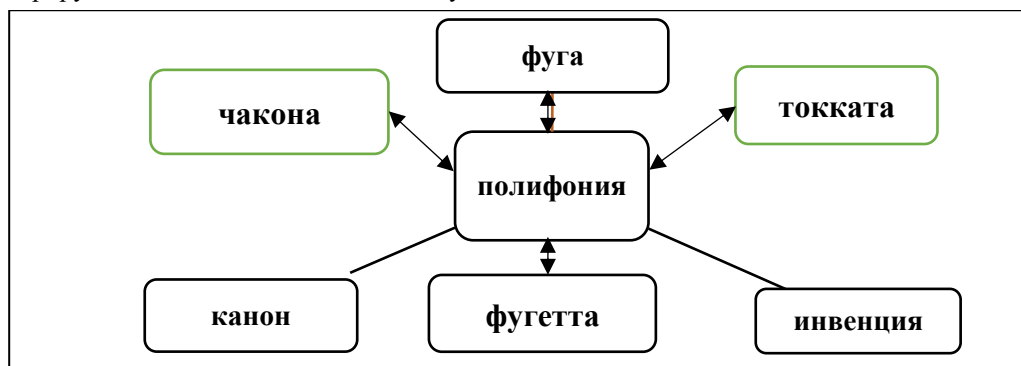
Светлое, прекрасное.

Радуется, восторгается, окрыляет.

Вместе с музыкой наполняюсь светом.

Счастье.

Кластер (гроздь, пучок, созвездие) – выделение смысловых единиц текста и их графическое оформление в виде грозди. Кластеры – это графические систематизаторы, которые демонстрируют несколько видов связи между объектами и явлениями.



Алгоритм создания кластера:

выделить главную смысловую единицу в виде ключевого слова или словосочетания;

выделить смысловые единицы (категории информации), связанные с ключевым словом;

конкретизировать категории мнениями и фактами, которые содержатся в осваиваемой информации.

Инсерт (insert) – это метод активного чтения, который дает возможность сохранять интерес к тексту. Текст маркируется с помощью знаков:

V	+	-	?	!
Я это знал.	Это для меня абсолютно новое	Это противоречит моим знаниям	Это – непонятно. Хочу получить более подробную информацию	Это меня удивило

RAFT (РАФТ) технология

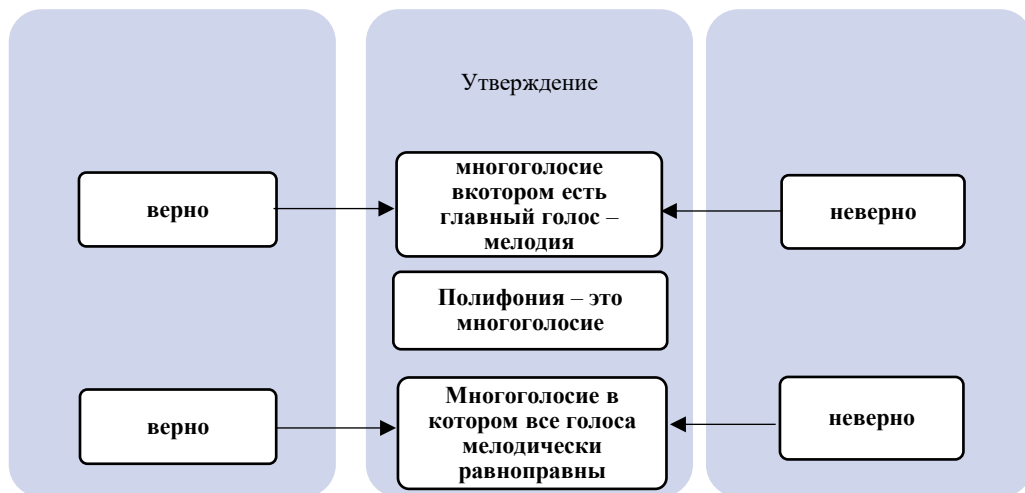
R (роль) – путешественник во времени;

A (аудитория) – одноклассники;

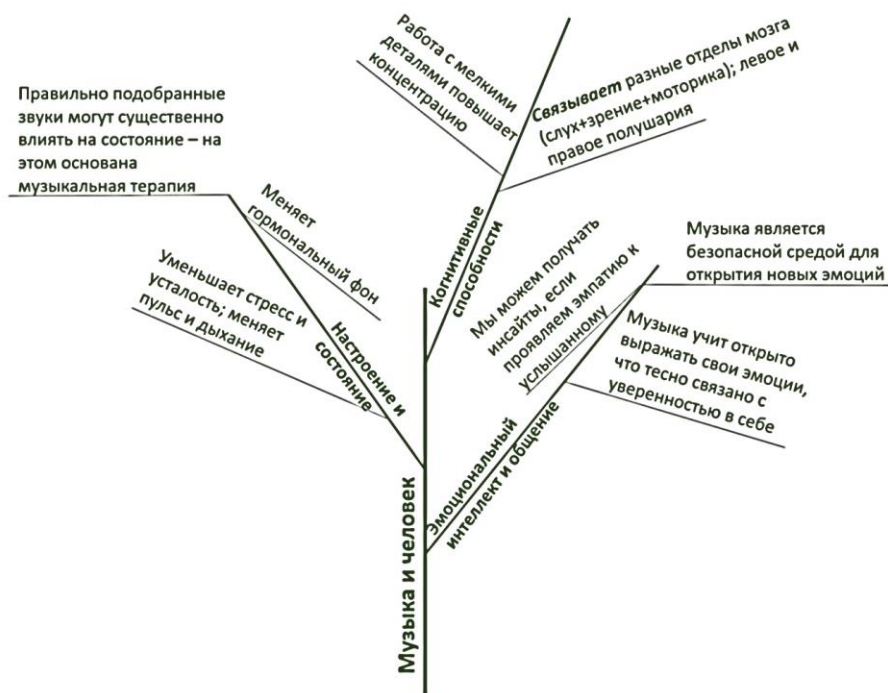
F (форма) – репортаж;

T (тема) – описание первого исполнения симфонии №9 Л. Ван Бетховена.

Верные и неверные утверждения



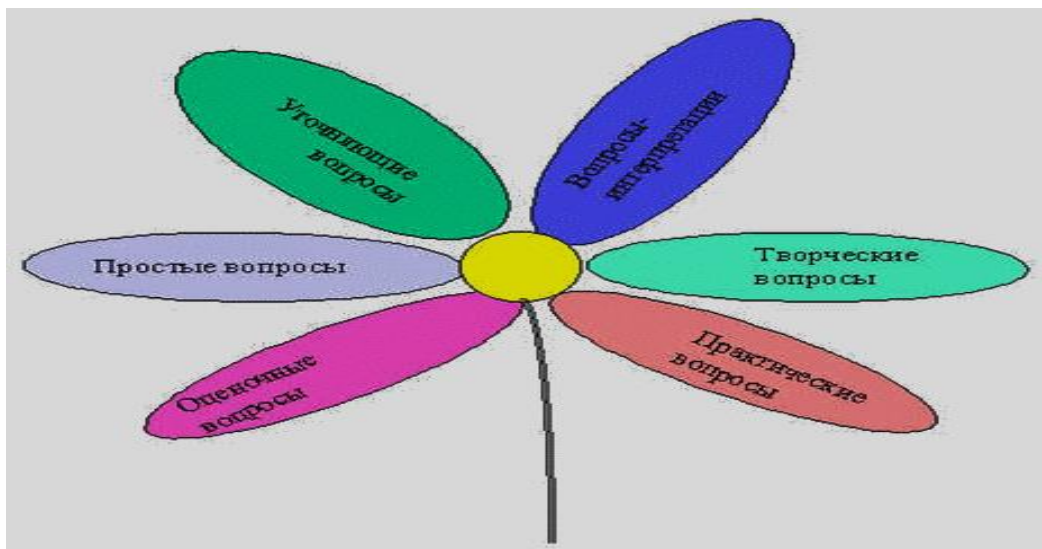
Прием «Дерево предсказаний» был разработан американским ученым Дж. Беллансом.



Ствол дерева – это тема, ключевой вопрос темы. **Ветви дерева** – это варианты предположений, которые начинаются со слов: «Возможно», «Вероятно...». Количество ветвей не ограничено.

Листья дерева – аргументы, которые доказывают правоту высказанного предположения (указанного на ветви).

Развитию мышления, овладению логикой рассуждения, а, следовательно, умений самостоятельной познавательной деятельности, способствует метод критического мышления Б. Блума. «Ромашка вопросов».



Представляем модель «Ромашка вопросов» на тему «Опера».

Простые вопросы:

Факты: «Что такое «опера»? Когда родилась опера? Где родилась опера?»

Уточнения: «Кто является автором первых опер? Какое театральное представление стало образцом для оперы?»

Интерпретация: В чем отличие оперы от других театральных жанров: балета, оперетты, мюзикла? «Какие жанры (виды) опер тебе знакомы?»

Творчество: «Предложи сюжет для оперы».

Практика: «Какие певческие голоса понадобятся тебе для постановки твоей оперы и почему?»

Оценка: «Чем тебя привлекает (не привлекает) опера?»

Выводы: реализация принципа лично-ориентированного обучения в системе общего музыкального образования обуславливает изменение функционального взаимодействия учителя и ученика, широкую вариативность содержания и форм организации урока музыки, насыщение его активными формами практического музицирования учащихся, увеличение доли самостоятельной работы обучающихся на уроке.

Игровые технологии

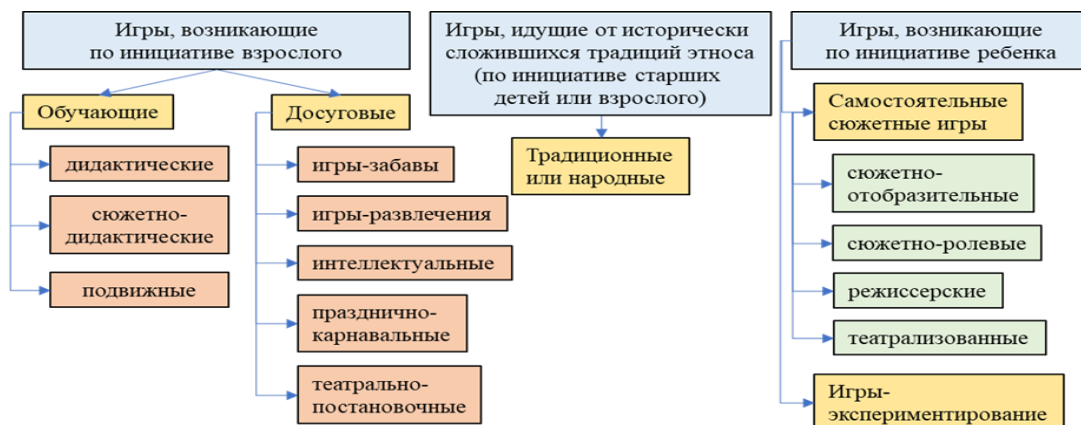
Все фундаментальные понятия, выражающие специфику музыкального искусства, достаточно сложны, поэтому овладение ими в той или иной степени становится доступно ребенку в форме игры и сказки. О связи игры и художественной деятельности писали И. Кант, Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, Х. Г. Гадамер и другие.

Ж. Пиаже, исходя из понимания сущности структуры мысли ребенка на каждом этапе развития, предложил такую классификацию: *игры-упражнения, символические игры и игры с правилами*, что обусловлено ассимиляцией действительности в соответствии со структурой мысли. Символическую игру ученый считал высшей точкой развития детской игры.

В отечественной педагогике принято подразделение на *творческие, подвижные, дидактические игры*.



Однако существуют и другие интересные классификации детских игр (П. П. Блонский, Б. П. Никитин, Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова, Я. Л. Коломенский, Е. А. Панько и т. д.), например: по инициативе возникновения:



Каждая игра обладает четкой структурой, и строится в соответствии с драматургией построения любой деятельности, включая *целеполагание, планирование, действие и подведение итогов*. Однако, игра — это всегда процесс, который состоит из *распределения ролей, игровых действий, использования реальных или условных игровых предметов, построения* и развития определенного *сюжета*, определяющего отношения играющих. Наглядно соотношение этих структурных элементов демонстрирует таблица:

<i>Структура игры как деятельности</i>	<i>Структура игры как процесса</i>
Целеполагание.	Роли, взятые на себя играющими.
Планирование.	Игровые действия, как реализация этих ролей.
Реализация.	Игровое употребление предметов (замещение реальных условными).
Анализ результатов.	реальные отношения между играющими.
	Сюжет – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

На уроках музыки мы чаще всего обращаемся к дидактическим играм. Дидактические игры призваны в интересной и активной форме обучать ребенка, формировать его познавательные

интересы. Дидактические игры – это игры с фиксированными правилами. Предлагается несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся (А. И. Сорокина, Р. К. Гибсон, Д. Б. Эльконин и др.). Обратимся к классификации Д. Б. Эльконина [10]:

- игры-путешествия;
- игры-поручения;
- игры-предположения;
- игры-загадки;
- игры-беседы (игры-диалоги).

Каждая дидактическая игра обладает *определенной структурой*, в которую входят:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- правила игры;
- игровые действия.

Классификация дидактических игр

Типы игр	Целевое назначение	Виды игр
Тренировочные игры	Приобретение и закрепление знаний.	Кроссворды, лабиринты, ребусы, загадки, предметное лото, викторины, игровые задачи и т. п.
Познавательные-контрольные игры	Стимулирование обучающихся к активной познавательной деятельности.	КВН, турниры знаний, конкурсы, «Что? Где? Когда?», игры-путешествия, тесты на определение стиля, жанра и т. п.
Сюжетно-ролевые игры	Освоение содержания роли специалиста в конкретной области деятельности на основе комплекса полученных знаний	Инсценировки, театрализации, ситуационные задачи, защита учебных проектов, пресс-конференция, диспут, спектакль, деловая игра.
Творческие игры	Мотивация обучающихся к самостоятельной познавательной деятельности, творческому использованию знаний.	Составление олимпиадных задач, импровизация вокальная, ритмическая, пластическая, «Мозговой штурм», разработка учебного проекта.

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия, она формируется педагогом. Игра органично включает ребенка в познание музыки, позволяет моделировать любые изучаемые явления, активизирует все основные психические процессы ребенка. Игра позволяет организовать и воодушевить детей, ярче запечатлеть в сознании ребенка моделируемые музыкальные феномены. Играя, ребенок переживает в действии воспринимаемые музыкальные явления в развитии, познает их изнутри, постигая сначала их суть, а затем терминологию. Автором статьи разработано 15 музыкально-дидактических игр, направленных на освоение выразительных средств музыки: интонации, интервалов, аккордов, лада, основных ладовых функций, ритма, размера, темпа, динамики, приемов артикуляции и т.д. [4, 5].

Модель игры – универсальная основа для построения драматургии урока. Урок музыки должен восприниматься ребенком как интересная, увлекательная игра. В начальной школе урок отличается быстрым темпом (смена заданий), четкой организацией, чередованием видов музыкальной деятельности, поэтому процесс вхождения ребенка в мир музыкального искусства невозможен без целого комплекса дидактических музыкальных игр, о которых речь пойдет в другой главе.

Особенно важны различные ролевые игры, которые позволяют ребенку реализовать свою потребность в самоутверждении. Дети с удовольствием исполняют роли «дирижера», «концертмейстера», «композитора», «оркестрового музыканта» и т. п. Сюжетно-ролевые, познавательные и творческие дидактические игры помогают не только приобрести новые знания, но и развивают воображение, творческий потенциал личности, артистичность, а главное – интерес к музыке, к музицированию.

В работе с младшими школьниками важную роль играет сказка. Сказка, сказочные образы и символика близки и понятны детям, ведь ребенок живет в мире сказки. Сказка – тоже своего рода ролевая игра, со своими правилами. Через систему привычных сказочных образов и коллизий легко ввести ребенка в мир музыки – музыкальной сказки. Вся музыка – это сказочное музыкальное королевство, где живут и действуют Королева музыки Песня и два ее помощника – гномы Танец и Марш, придворное звание которых – жанр. Всеми звуками командует первый министр Регистр, он выстраивает их по высоте. Министр Ритм организует и объединяет звуки длинные (та) – это важные взрослые – длинные ↓ (та) и звуки короткие ♪ (ти-ти) – это непоседливые музыкальные ребятишки. Скоростью передвижения по музыкальному королевству командует министр Темп. Сказка органично входит в урок в форме сюжетно-ролевой импровизации, отражается в сюжетном построении урока, в произнесении сказочных волшебных слов, например, «Крибле, крабле, бумс!», в виде волшебной музыкальной указки, выполненной в форме металлической ноты с с длинным штилем, и т. д.

В рамках статьи невозможно раскрыть все многообразие современных образовательных технологий. Так, вне зоны рассмотрения остались технология проектов, технология педагогических мастерских и огромный массив современных информационных технологий. Современные педагогические технологии позволяют оптимизировать процесс познания, находить эффективные формы учения и обучения, формировать познавательные интересы подрастающего поколения, развивать интеллектуальный потенциал обучающихся. Проблематика настоящего момента развития образовательной системы состоит не в отсутствии технологий, а в нехватке качественных методических материалов, раскрывающих особенности их практического применения и, особенно, в недостаточной обученности учительского корпуса, не обладающего необходимым уровнем компетентности в рассматриваемой области дидактики.

Библиография

1. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. 192 с.
2. Большой психологический словарь. 4-е изд. расширенное / сост. и общ. ред. Б. Г. Мещеряков, В. П. Зинченко. М.: АСТ: АСТ МОСКВА; СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2009. С. 92.
3. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под ред. В. И. Загвязинского, А. Ф. Закировой. М.: Издательский центр «Академия», 2008. С. 63.
4. Рачина Б. С. Путешествие в страну музыки: учебно-методическое пособие. СПб.: ГУПМ, «МиМ-Экспресс», 1997. 128 с.
5. Рачина Б. С. Технология и методика обучения в общеобразовательной школе: учебное пособие. СПб.: Издательство «Композитор», 2015. 544 с.
6. Селевко Г. К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005. С. 18–20.
7. Селевко Г. К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005. С. 114.
8. Симановский Я. Е. Развитие творческого мышления детей. Ярославль: «Академия развития», 1996. 192 с.
9. Горопова А. В. НОМО-MUSICUS в зеркале музыкально-психологической и музыкально-педагогической антропологии: монография. М.: Граф-Пресс, 2008. С. 151.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.

MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN MUSIC LESSONS

Rachina B.S.

The Herzen State Pedagogical University of Russia

Abstract. The article discusses the content of the concept of "pedagogical technology" and the classification of pedagogical technologies. Based on the analysis and generalization of advanced pedagogical experience and modeling of pedagogical situations, the technologies that most organically fit into the system of methods of art pedagogy were selected. The possibilities of extrapolating some technologies into the context of the pedagogy of music education are studied in detail. In particular, personality-oriented, suggestive, gaming technologies are considered, techniques of critical thinking technology are described in detail, using specific examples.

Keywords: Pedagogical technology, personally oriented technology, dialogue technology, suggestive technologies, critical thinking technology.