

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО МУЗЫКАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

©2014 Л.Н.Пепеляева

Санкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств

Статья поступила в редакцию 26.11.2013

Данная статья посвящена обзору проблематики, связанной с интерактивными формами взаимодействия в условиях дополнительного музыкального образования. Рассматриваются конкретные методы, используемые автором в течение более, чем 10 лет педагогической деятельности.

Ключевые слова: интерактивное обучение, интерактивные технологии дополнительное образование, музыкальный интерес.

Общемировые образовательные тенденции проявляются в реформировании российского образования, нацеленного на личностно-ориентированный подход и гуманизацию. В настоящее время педагогическая наука стоит перед необходимостью выявления и тщательного анализа образовательного потенциала интерактивных методов, выявлению условий и предпосылок их эффективности с позиций гуманистической идеи, расширения рамок использования. Главное требование гуманистической идеи состоит в том, чтобы обеспечить единство, «сцепление» внешнего педагогического воздействия и внутреннего состояния обучающегося, т.е. его чувств, эмоций, ценностей, стремлений. В подобном аспекте интерактивные методы взаимодействия в условиях дополнительного музыкального образования не освещены в научной литературе, что и определяет актуальность данного исследования.

Под интерактивными технологиями понимается «целенаправленное, последовательное описание деятельности учителя и учащихся для достижения поставленных целей <> педагогические технологии в современном понимании – это, скорее, детально, (технологически) разработанные методы и организационные формы обучения»¹. Однако само понятие «технология» не имеет однозначной трактовки. В нашем исследовании² «технология» определяется как

комплексно интегрированный процесс, включающий людей, идеи, средства и способы организации деятельности. Мы согласны с положениями, высказанными Е.Л.Макаровой в работе «Интерактивные образовательные технологии в компетентно-ориентированном учебном процессе», о наличии двух типов технологий: теоретической и исследовательско-педагогической. Первая изучает и формирует наиболее эффективные методы, средства и приемы взаимодействия; вторая – научно обоснованную, выверенную на практике последовательность использования конкретных методов и средств.

В практической деятельности нами используется личностно-ориентированная технология, в составе которой можно вычленить три вида: технология полного усвоения знаний; технология разноуровневого обучения, при которой каждому ученику отводится столько времени, сколько ему необходимо для усвоения материала; технология коллективного обучения³.

Технология обучения может рассматриваться как процесс и как результат. Как процесс она включает, как минимум, следующие составляющие: доведение до учащихся диагностично заданной цели; постановка системы познавательных и практических задач, основные методы и способы их решения; наличие ясной логики выполнения действий; мотивированность действий всех участников. Интерактивная технология как результат – это модель дидактического процесса, реализация которого гарантирует достижение поставленной цели.

Выполняя классификацию интерактивного взаимодействия по признаку «метод разрешения

⁰ Пепеляева Людмила Николаевна, педагог дополнительного образования Дворца детского (юношеского) творчества Всеволожского района Ленинградской области, соискатель кафедры теории и истории музыки. E-mail: ludmila67-07@mail.ru

¹ Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособ. для студентов высш. учеб. завед. – М.: 2010.

² Пепеляева Л.Н. Интеграция как фактор эффективного развития учащегося в системе дополнительного образования // Вестник Москов. государств. универс. культуры и искусств. – 2011. –

№4. – С.208 – 212; Пепеляева Л.Н. Взаимодействие традиционных и инновационных форм обучения в условиях дополнительного музыкального // Вестник Москов. государств. универс. культуры и искусств. – 2012. – №3. – С.163 – 169.

³ Дьяченко В.К. Основное направление развития образования в современном мире. – М.: 2005. – С.516.

проблемы» нами названы следующие широко используемые в нашей педагогической практике методы: «мозговой штурм», «деловые игры» и их составляющая «метод группового изучения и анализа»; «ролевые игры»; «принцип дерева решений» и др., которые более других развивают познавательный и музыкальный интерес. Ниже приводится технология их реализации в условиях дополнительного музыкального образования

«*Мозговой штурм*». При его организации необходимо предельно ограничить инициативу руководителя. Он вмешивается только в том случае, если группа теряет основную идею. Предварительно из всей группы участников выбираются самые достойные и уважаемые ребята. Они образуют группу экспертов.

Время основного этапа «мозгового штурма» осуществляется диалоговое общение, как необходимый элемент для выработки множества вариантов. Этот этап не может длиться более 15 минут, т.к. дети устают, и начинается отвлечение от решения поставленных задач. На этом этапе дети сами оценивают и отбирают лучшие идеи. Затем работают эксперты, а основная группа в это время отдыхает. Рекомендуются создать для них максимально комфортную обстановку: свет, музыка, возможность движения. Эксперты на время своей работы – 15 – 20 минут переходят в другое помещение

На заключительном этапе вся группа выслушивает мнение экспертов, привлекая авторов лучших идей к их защите (при необходимости), и принимает групповое мнение. Только после этого в обсуждение включается преподаватель, отмечающий уровень творческой активности и результативности всей группы. Организуя этот метод работы, преподаватель должен учитывать, что последний этап по длительности самый продолжительный.

При «мозговом штурме» участники находятся, с одной стороны, в состоянии сотрудничества, и, с другой стороны, в состоянии соревнования и конфликта. При доказательстве правильности собственной позиции целесообразно использовать принцип диалогизма, поскольку только он позволяет, и высказать свою правоту и, возможно, изменить свою позицию. Диалог предполагает наличие мыслительной деятельности и речевую активность, т.е. элементы самореализации. Диалогическая структура межролевого общения расширяет спектр мотивов учения и, следовательно, уровень познавательного интереса. Диалог рассматривается Е.В.Коротаевой как основа интерактивного обучения⁴.

⁴ Коротаева Е.В., Аракелова Т.Л., Безродных Т.В. и др. Теория и практика педагогических взаимодействий

Различают три вида диалога: диалог-имитация, диалог-обсуждений и диалог-познания. Первый вид используется на этапе проверки усвоения материала, второй – используется в инновационных формах обучения: дискуссии, ролевые игры, тренинги. Именно они применяются нами в ходе интерактивного взаимодействия в условиях дополнительного музыкального образования. Высшей ступенью диалога – обсуждения является диалог – познание. Его отличительным признаком является тот факт, что сама личность выступает как субъект познавательной ситуации, «как самостоятельный – целенаправленно мотивированный, ответственный и инициативный»⁵.

Взаимодействие по методу «мозгового штурма» совершенствует личностные, познавательные, регулятивные и коммуникативные свойства личности, но более других – коммуникативные. К их числу следует отнести: готовность к сотрудничеству со всеми участниками взаимодействия; умение сравнивать различные позиции и концепции и находить общее решение.

«*Деловые игры*» имеют наибольшее распространение в среде достаточно взрослых людей, например в ВУЗе, но, как показал наш опыт, он достаточно эффективен и в условиях дополнительного музыкального образования. С помощью таких игр можно эффективно научиться новым способам поведения и проверить на практике новые идеи. В этой ситуации учащийся должен действовать не в рамках привычного механизма, но должен сам находить выход из новой для него ситуации. Главное требование, предъявляемое к деловым играм – имитирование наиболее характерных элементов деятельности, их максимальное приближение к реальности. «Участники игры могут опираться только на собственную интуицию и воображение, они должны продемонстрировать свою эрудицию в данном вопросе и, соответственно, строить деятельность своего персонажа»⁶.

Несмотря на кажущуюся интуиционность деловой игры, она должна выстраиваться по научной методологии, заранее планироваться и диагностироваться. Только на стадии подготовки деловой игры необходимо реализация следующей системы процедур: обоснование выбора темы игры; определения целей, задач, методов и проблемных ситуаций; разработка сценария игры; подготовка помещения и материального

в современной системе образования: Монография / Под ред. Е.В.Коротаевой. – Новосибирск: 2010.

⁵ Коротаева Е.В., Аракелова Т.Л., Безродных Т.В. и др. Теория и практика педагогических.

⁶ Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии.

обеспечения игры; формирование игровых команд; выбор режима работы.

Для обучающихся игра начинается с процедуры «помещение и материальное обеспечение». Все предшествующее делается как бы «за кадром». Обстановка должна быть максимально комфортной и удобной: большое пространство, достаточное количество наглядных средств, костюмов (при театрализованной игре), нотного материала, экземпляров текста и т.п. Важный этап – создание групп и распределение ролей.

Сам игровой этап, как и предыдущий, должен быть научно обоснованным и фундаментально подготовленным. Нельзя пускать все «на произвол судьбы». С видимой позиции учащиеся играют здесь главную роль, но невидимая роль руководителя возрастает многократно по сравнению с традиционным способом постановки, например, учебного спектакля. Целесообразно выполнение следующих процедур в ходе проведения самой игры: выработка совместной установки на игру; выработка группового мнения на социальную проблему выбранной темы; использование дополнительной информации; процесс игры; контроль временного режима.

На заключительном этапе выполняется анализ игры и подведение итогов. Нам представляется, что на этом этапе весьма полезно использовать положения, сформулированные Карлом Роджерсом и Джеромом Фрейбергом в фундаментальном исследовании «Свобода учиться», где указывается, что во – первых, «учитель <> разделяет с другими учащимися и, возможно, родителями <> ответственность за процесс учения»⁷, и, во – вторых, что *нельзя оценивать отдельного учащегося в группе, необходимо оценивать всю группу в целом*. Завершающим этапом должно стать то, что называется рефлексией. Она может быть выполнена через некоторый промежуток времени после завершения действия, когда утихнут эмоции. С «холодными» головами дети анализируют результативность действия, степень удовлетворенности им (например, музыкальным спектаклем), рассказывают о трудностях и собственных успехах. Важно, чтобы каждый участник действия максимально ощутил свою сопричастность и самовыражение.

Приведем пример деловой игры, выстроенной по названным требованиям. Напомним, что преподаватель заранее продумал цель, задачу, стратегию и ход игры. Все вместе «экспромтом» решили поставить музыкальный спектакль по теме «Зима». Распределили роли. Музыканты заняли свои места. На то, чтобы «со-

браться с мыслями» даем 10 минут. И спектакль пошел. Каждый импровизировал, но строго в рамках своей роли. Даже первый такой спектакль не был «комом». Позднее такой вид игры стал для нашего коллектива нормой. Распределение ролей между участниками действия роли распределяются обычно на стадии проектирования действия. Однако может быть и спонтанное распределение, как в описанном выше варианте. Игровые функции должны быть дифференцированы, но с другой стороны, требование «учиться каждого у каждого» приводит к их интеграции. Это требование является особенно актуальным при организации экспромтного представления, при котором цементирующим моментом является цель игры. Но при любом варианте, экспромт или заранее спланированное действие, преподаватель составляет его проект.

Наша практика полностью подтвердила положения, высказанные Н.В.Борисовой и В.М.Симоновым⁸ о важности деловых игр не только как фактора, стимулирующего развитие познавательного интереса, но и как важного фактора саморазвития⁹. Обучающиеся, выбирая игровые роли, выступают: как самостоятельные авторы роли, проявляя способности к творчеству и импровизации; как лидеры, которые в любой роли могут выйти на первый план; как инициаторы и организаторы, которые способны и предложить новую идею, и воодушевить всех членов актерской труппы; как конфликтующая единица, не согласная с чем – либо; как активного наблюдателя, повышающего свой общеоб-

⁸ Борисова Н.В. Новые роли, функции и технологии деятельности преподавателя высшей школы при переходе к реализации компетентностно-ориентированных ООП ВПО. – М.: 2011; Борисова Н.В., Симонов В.М. Учебно-деловая игра в условиях гуманизации образования: Учеб. пособие. – Элиста: 2002.

⁹ Пепеляева Л.Н. Интерактивные методы в музыке // Ученик, учитель, школа. История и методика обучения музыке: Традиции и инновации: Материалы II-ой Науч.-практ. конф. – Псков.: 2011. – Вып.1. – С. 39 – 47; Пепеляева Л.Н. Формирование музыкальных интересов учащихся ДМШ на основе методов интерактивного обучения музыке // Духовно-патриотическое воспитание и развитие детей на основе славянской культуры: Сб. мат. I-ой Город. откр. науч.-практ. конф. 28 марта 2012 г. – Самара: 2012. – С.145 – 150; Пепеляева Л.Н. О современных подходах к интерактивному обучению // Современное общество, образование и наука: Сб. науч. тр. по мат. Межд. заоч. науч.- практ. конф. 25 июня 2012 г. – Ч. 1. – Тамбов: 2012. – С. 117 – 122; Пепеляева Л.Н. О принципах интерактивного обучения в системе дополнительного музыкального образования // Вестник Санкт-Петербург. госуниверс. культуры и искусств. – 2013. – №1 (14). – С.52 – 56.

⁷ Роджерс К., Фрейберг Дж. Свобода Учиться. – М.: 2002.

разовательный кругозор и, таким образом, развивающий познавательный интерес.

Групповой характер игры вызывает интенсивную коммуникацию и межличностное взаимодействие, активизирует волевые и эмоциональные процессы, что является фактором саморазвития и самореализации. Такой тип взаимодействия позволяет любому члену коллектива интегрировать опыт других участников. Происходит то, что выражается словосочетаниями: «познать себя через других» и «познать других через себя». Преподаватель в качестве ресурса представляет себя и свой опыт, он благоприятствует течению процесса, обеспечивает его непрерывность. Ролевые игры используются нами в том случае, когда целью действия является развитие межличностных коммуникаций *на базе сочувствия и соучастия*.

Ниже приведен один из примеров ролевой игры, принцип, которого неоднократно использовался нами в ходе интерактивного взаимодействия. Ставится музыкальный спектакль на тему «Золушка в современном обществе». Проблемная ситуация обучающимся оказалась вполне понятной. Известно, что и сегодня есть бездомные дети и дети из неблагополучных семей. Сообща разработан сценарий с «harpend», но тексты ролей не составлялись. Участники спектакля импровизировали по заданной социальной теме. Наиболее трудно было «стыковать» вокалистов и музыкантов. В принципе они включали отрепетированные ранее фрагменты песен и музыкальных произведений, но это было сложно и требовало настоящей творческой работы. Несколько облегчила ситуацию разминка, проведенная перед спектаклем.

Ролевые игры существенно совершенствуют личностные качества учащихся: способность к соучастию и сопереживанию; умение к определению своей гражданской позиции; развитие интеллектуальных умений. Ролевые и деловые игры могут использоваться как самостоятельные методы интерактивного обучения и в качестве компонента другого метода, например, метода проектов. При теоретическом разборе музыкальных произведений существенным активатором познавательного интереса выступает метод межгрупповой дискуссии. В нашей практике этот метод реализуется следующим образом.

Определяется цель дискуссии, например, разбор темпа и метрической пульсации 24 произведений из «Детского альбома П.И.Чайковского». Для обеспечения равенства положения групп распределение пьес производится чисто механически: первая группа детей берет

первые 12 произведений, вторая группа – вторые 12 произведений (таб. 1).

Предварительный анализ выполняется в виде домашней работы. На занятиях начинается дискуссия по следующим вопросам:

1. *В каком количестве произведений каждой группы использованы подлинно народные мелодии?*
2. *Мелодии, каких национальностей представлены в «Детском альбоме»?*
 - Дети первой группы должны были определить и назвать следующие произведения, в которых использованы итальянские (венцианские) национальные мелодии: «Итальянская песенка» и «Неаполитанская песня».
 - Дети второй группы должны были услышать русские напевы в «Русской песне»; в пьесе «Мужик на гармонике играет» и в «Камаринской».
3. *В какой группе присутствует подлинная французская народная мелодия?*
 - Вторая группа не узнала ее в «Старинной французской песенке».
4. *В какой группе присутствует «трилогия музыкальных произведений»?*
 - Здесь все хором назвали пьесы из первой группы – «Болезнь куклы», «Похороны куклы», «Новая кукла»
5. *В каком произведении звучит коварство, зло и хитрость и что ему противопоставит?*
 - На этот вопрос все ответили правильно: «Баба – яга» и «Мама» – в произведениях первой группы.

Каждый ответ детей должен был подкрепляться анализом ритмического рисунка, характеристикой темпа и метра. Доказательства могли быть и голосовыми – пропевание части мелодии и ритмо-двигательными, танцевальными. Чувство метра и темпа у детей развиваются достаточно быстро, что вызывает заинтересованность в подобных занятиях. Анализ ритмического рисунка доступен только старшим детям, имеющим высокий уровень познавательного и музыкального интереса. Следовательно, практически при всех формах интерактивного обучения используется прием «уподобления», направленный на активизацию творческих проявлений. Он состоит из системы следующих взаимосвязанных действий: пластические и мимические движения соответствующие характеру музыки; вокальное исполнение или просто пропевание «себе под нос»; интонационное сопоставление музыкальных и вербальных, музыкальных и живописных произведений; интонационное сопоставление произведений.

Таб. 1. Распределение произведений между группами

Первая группа		Вторая группа	
1. Утренняя молитва;	7. Похороны куклы;	13. Камаринская;	19. Нянина сказка;
2. Зимнее утро;	8. Вальс;	14. Полька;	20. Баба Яга;
3. Мама;	9. Новая кукла;	15. Мужик на гармонике играет	21. Сладкая греза;
4. Игра в лошадки;	10. Мазурка;	16. Старинная французская песенка;	22. Песня жаворонка;
5. Марш деревянных солдатиков;	11. Итальянская песенка;	17. Немецкая песенка;	23. Шарманщик поет;
6. Болезнь куклы;	12. Неаполитанская песенка;	18. Русская песня;	24. В церкви.

Метод группового изучения и анализа. Использование этого метода приводит к так называемой, интериоризации, т.е. к такому состоянию коллектива, при котором реализуется переход коллективно решаемых и распределенных действий в индивидуальные знания. В системе дополнительного музыкального образования при реализации таких взаимодействий как постановка музыкального спектакля, ансамблевое или оркестровое исполнительство, музыкальный анализ интериоризация – едва ли не важнейшая составляющая интерактивного взаимодействия. Коллективный разбор ряда музыкальных задач способствует, во-первых, формированию у всех обучающихся и особенно ребят младшего возраста музыкального и познавательного интереса, и, во-вторых, творческая деятельность таких коллективов не мыслима без групповой работы. При этой форме работы особенно явно «срабатывает» категория «интерес» и особенно, что важно, в группе детей младшего возраста, еще не определившихся со своими предпочтениями. По мнению Л.С. Выготского, именно интерес определяет характер субъективной оценки и активной деятельности ученика во всех ее составляющих

Вывод. Рассмотренные методы интерактивного взаимодействия могут быть реализованы

только при соблюдении следующих педагогических *принципов* интерактивного взаимодействия: соблюдение свободы обучающегося; невмешательство в его индивидуальность; отказ от корректировки черт личности; признание его самобытности. Соблюдение этих принципов реализуется на фоне нового качества самого обучения. Уровень знаний и интересов развивается и обогащается в ходе разнообразной учебно-творческой деятельности. Именно творческая сторона интерактивного взаимодействия расширяет сенсорно-перцептивный опыт обучающегося. *Интерактивное взаимодействие* направлено на развитие способности видеть и мыслить не абстрактными категориями, а художественными образами, что представляет собой высокую степень развития творческого воображения. Интерактивное взаимодействие направлено на восприятие не просто образа, но его пространственного и временного положения, формы и движения, фактуры, яркости и т.д. Динамика творческого развития может измеряться активностью обучающегося, которая особенно ярко проявляется в условиях творческой игры. Игра рассматривается нами как оптимальный вариант интерактивного взаимодействия, обеспечивающий максимально благоприятные условия для самовыражения личности.

USING PERSONALITY-FOCUSED TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF ADDITIONAL MUSIC EDUCATION

©2014 L.N.Pepeliaeva^o

St. Petersburg State University of Culture and Arts

This article reviews the problems associated with interactive forms of interaction in terms of additional musical education, dealing with specific methods applied by the author for more than 10 years of teaching.

Keywords: interactive training, interactive technology, additional education, musical interest.

^o *Liudmila Nikolaevna Pepeliaeva, Teacher of additional education, Palace of children's (youthful) craft, Vsevolozhsk area, Leningrad region, doctoral Candidate of Department of theory and history of music. E-mail: ludmila67-07@mail.ru*