ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

**«МАГАДАНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»**

**Теоретический аспект педагогики**

**«Современные методы изучения цикла**

**теоретических дисциплин в СПО»**

Преподаватель теоретических дисциплин

А.Г. Кока

г. Магадан

2024 год

**Введение**

**Музыкальная литература** — предмет, являющийся одним из наиболее важных в цикле учебных дисциплин. Данная дисциплина является синтезирующим курсом. Она содержит в себе не только изучение творческой деятельности композиторов, но и целый комплекс межпредметных связей связанных с историей, литературой, изобразительным искусством. Предмет «Музыкальная литература» входит в состав всех предпрофессиональных образовательных программв области музыкального искусства.

**Целью** курсаявляется получение музыкального образования, приобретение музыкально-исторических знаний, формирование и развитие музыкального слуха, расширение художественно-эстетического и музыкального кругозора.

Перечисленные выше **задачи** нацелены на «формирование культуры слуха и музыкального восприятия учащихся, приобретение музыкально-исторических знаний и специальных аналитических навыков, расширение общего и музыкального кругозора, формирование музыкально-эстетической позиции учащегося, его художественного вкуса».

В настоящее время учебная дисциплина «Музыкальная литература» и методики ее преподавания претерпевают значительные изменения.  Новое поколение педагогов активно работает над изменением традиционных форм обучения на инновационные методы, которые будут продуманны и адаптированы для современных студентов.

Мир технологий постоянно меняется и диктует нам новые правила, которые сильно сказываются на подрастающем поколении. Активно развиваются информационно-коммуникационные технологии, различные социальные преобразование, появление неограниченного доступа к цифровой информации. Все эти новшества непосредственным образом сказываются на современных учащихся, которым свойственны абсолютно новые психолого-педагогические характеристики по сравнению с предыдущим поколением.

Ученые, исследуя особенности современных детей на основе «теории поколений», выявляют следующие особенности детей, родившихся в 21 веке: (в трактовке данной теории современное поколение детей называют: «поколение Z» и «центениалы»).

* Для современных детей характерно активное использование всевозможных гаджетов. «Поколение Z» не представляет себе жизнь без телефонов, компьютеров и интернета.
* Виртуальное общение и коммуникация (социальные сети) начинают преобладать над реальными: дети все меньше контактируют и общаются друг с другом.
* Неумение сконцентрироваться на чем-то одном. При всем этом есть желание узнать как можно больше информации, но в короткий срок, поэтому предпочтение отдается просмотру видео, нежели чтению.

Все вышеперечисленные пункты лишь доказывают то, что социальные, психологические особенности и ценности «поколения Z» требуют изменений и нововведений в классической системе образования.

**Современные методы обучения: активные, интерактивные, новые технологии преподавания.**

**Активные методы** обучения. Схематично активные методы обучения можно изобразить в виде следующей схемы: «учитель – ученики». Данные методы предполагают активное взаимодействие педагога с учащимися. Иными словами, учащиеся являются субъектами обучения и учувствуют как в процессе взаимодействия на уроке, так и в создании сценария урока.

В учебном процессе преподаватель имеет возможность выбрать либо один активный метод обучения, либо конструировать урок, используя комбинацию методов. Но стоит помнить, что результативность их применения зависит от целесообразности и систематичности используемых методов.

Проведем обзор самых распространенных **методов активного обучения:**

**Презентации** - они предполагают демонстрирование слайдов по теме занятия, подготовленных преподавателем или учащимися. При этом важно поддерживать активную позицию учащихся при изучении материала, активизировать и стимулировать их познавательную деятельность.

**Проблемная лекция** – в основе лежит постановка проблемных вопросов для учащихся. Преподаватель не преподносит информацию в готовом виде, а ставит вопросы и формулирует проблему. Ответить на вопросы и решить проблемы должны сами учащиеся.

**Дидактические игры** имеют четкую структуру и правила, направлены на формирование знаний, умений и навыков через игру. Дидактические игры также относят к интерактивным методам обучения, так как способ их организации требует взаимодействия учащихся не только с преподавателем, но и друг с другом.

**Баскет-метод** требует организацию учебного процесса в виде имитации ситуаций. Например, студент должен выступить в роли ученого и провести исследование на заданную тему. Главной задачей учащегося – собрать и донести достоверную, проверенную информацию.

**Кейс-метод** строится на анализе смоделированных ситуаций и поисках верного решения.

Схему**интерактивных методов обучения**можно изобразить следующим образом: «учитель-ученик-ученик»***.*** Отличие интерактивных методов обучения заключается в том, что теперь взаимодействуют не только педагог и учащиеся, но и учащиеся между собой. При таком обучении преподаватель выполняет роль координатора, помощника и создает условия для инициативы учащихся.

Интерактивные методы обучения вносят в педагогический процесс новые возможности, раскрывают личностно-индивидуальные возможности каждого учащегося, развивают коммуникативные умения навыки самостоятельного умственного труда.

Основным принципом использования интерактивных методик является принцип активной коммуникации, который закладывается в ситуациях различного характера, начиная с социально-бытовых и заканчивая проблемными. При этом не следует забывать о личностно-ориентированном подходе, участники коммуникации должны чувствовать себя комфортно, в коллективе должна присутствовать положительная психологическая атмосфера, что позволит реализовать интерактивный подход более эффективно.

Каждый педагог может самостоятельно придумать новые интерактивные методы работы с учащимися. При это следует учитывать следующие важные факторы: уровень подготовки, возраст и уровень взаимодействия между учащимися.

При создании таких условий необходимо учитывать, чтобы каждый учащийся испытывал эмоциональное насыщение и интеллектуальное удовлетворение как в процессе познания и общения с обучающимися, педагогами, так и при освоении культуры и искусства.

Интерактивные методы и приемы обучения можно применять на разных этапах занятия.

1. Этап создания мотивации - сконцентрировать внимание и вызвать интерес к изучению данной темы. Подойдут такие приемы, как мозговой штурм, блиц опрос.

2. Этап определения цели и темы урока - обеспечить понимание учащимися их деятельности, что именно они должны достигнуть в результате занятия, что их ожидает по окончании. Используемые приемы: мозговой штурм, карусель, заверши фразу.

3. Этап открытия нового знания – поиск учащимися необходимой информации. Подходящие приемы: имитация ситуаций, кейс-метод, смена собеседника и т.д.

4. Этап применения и закрепления полученных знаний - практическое усвоение учащимися нового материала. Методы и приемы: дебаты, работа в группах, карусель, защита проектов, аквариум и т.д.

5. Этап подведения итогов – анализ проделанной работы. Методы и приемы: большой круг, шкала мнений, неоконченное предложение, дискуссия, комментирование.

При выборе или разработке интерактивных методов и приемов творчество педагога и учащегося безгранично. Для реализации такого обучения должно быть самое главное – желание преподавателя сделать занятие интерактивным. Важно умело направить деятельность для достижения поставленных учебных целей. Рассмотрим примеры интерактивных методов обучения:

**Мозговой штурм**. Учащиеся получают поток вопросов, на которые должны за обозначенное время дать ответы. Далее происходит анализ правильности/неправильности ответов.

[**Кластеры**](http://pedsovet.su/metodika/priemy/5673_metod_klaster_na_uroke)**, ментальные карты, сравнительные диаграммы** направлены на поиск и разбор ключевых слов и проблем занятия. Такая работа обычно организуется в мини-группах. В групповом взаимодействии учащиеся быстрее приобретают навыки эффективной коммуникации, также это помогает им в социализации и адаптации к новым условиям обучения.

**Деловые игры**. Во время игры учащиеся получают определенную роль для выполнения, обозначаются правила игры, которых необходимо придерживаться. Разновидностью деловых игр могут быть ролевые и  имитационные.

**Круглый стол (дискуссия, дебаты)** организуется также в групповом взаимодействии и предполагает коллективную дискуссию, обсуждение выдвинутых проблем, идей, положений и совместный поиск эффективного решения.

**Аквариум** представляет собой разновидность деловой игры. 2-3 участникам необходимо обыграть ситуацию, в это время остальные учащиеся внимательно наблюдают, после чего анализируют действия и предлагают свои варианты, идеи по улучшению процесса.

**Метод проектов** —разработка учащимися проекта по определенной теме и его защита.

**BarCamp** основан на методике организации конференций. Учащиеся становятся не просто участниками конференций, но и организаторами. Каждому учащемуся необходимо выступить со своей темой, идеей, предложением. В ходе конференции учащиеся задают друг другу вопросы, обсуждают, находят пути решения.

Мастер-классы, построение шкалы мнений, также относятся к интерактивным методам обучения.

**Информационные технологии** – это совокупность процессов и методов поиска, сбора, хранения, обработки, представления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов.

Главным современным устройством информационно-коммуникационных технологий является компьютер, снабженный соответствующим программным обеспечением и средства телекоммуникаций вместе с размещенной на них информацией.

Преподаватели в основном используют компьютер как информационное средство для подготовки к занятиям (поиск, отбор информации и т.д.) и для облегчения работы с документацией. Но компьютер можно использовать как средство диагностики, тренинга, коррекции знаний, умений и навыков учащихся.

Использование информационных технологий возможно на каждом

этапе работы.

Использование информационных технологий также положительно

сказывается и на разработке самого занятия. Педагог может свободно использовать принцип дифференцированного обучения, при этом не будет возникать проблема контроля успеваемости студентов.

С помощью компьютера учащиеся могут выполнять разнообразные задания, при этом дети в процессе работы могут чередовать практическую работу и теоретическую, что не позволит им снизить интерес к работе.

Важно отметить, что при использовании информационных технологий важно учитывать профессиональный уровень самого педагога. Это необходимо для того, чтобы педагог смог в полной мере разработать и реализовать занятие, способствуя формированию необходимых знаний у студентов, при этом используя необходимый программный материал и дополнительную литературу.

Согласно**личностно – ориентированным технологиям** в центр внимания ставится личность учащегося. Для учащегося необходимо создать психологически комфортные условия для развития и реализации имеющегося потенциала.

Особенности личностно – ориентированного урока.

1.Конструирование заданий разного уровня сложности.

2.Продумывание ситуаций, при которых учащиеся могли бы задавать вопросы.

3.Созданий условий для обмена опытом, мыслями, идеями.

4.Учет и использование личного опыта каждого учащегося, возможность представить имеющийся опыт.

5.Создание ситуации успеха для каждого студента.

**Технология сотрудничества**предполагает обучение в мини-группах. Главная цель при обучении в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто помогать друг другу. Важно делиться опытом, переживать и помогать друг другу.

Особенностями организации обучения в сотрудничестве являются: общая цель и задачи, ответственность и создание ситуации успеха для каждого учащегося.

**Игровые технологии*.*** Игра наряду с трудом и учением – один из видов деятельности не только учащегося, но и взрослого. В игре воссоздаются условия ситуаций, какой-то вид деятельности, общественный опыт, а в результате складывается и совершенствуется самоуправление своим поведение.

**Технология проектной деятельности**. Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний и умений в процессе решения поставленной проблемы, требующих интеграции знаний из различных предметных областей. Суть этого метода – стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, решение которых предполагает владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность предполагает практическое применение имеющихся и приобретенных знаний. Этот метод позволяет реально соединить теоретические знания с практическим опытом их применения.

Для учащегося проект – это возможность максимального раскрытия своего творческого потенциала, средство самореализации. Это деятельность, которая позволяет проявить себя индивидуально или в группе, попробовать свои силы,  знания, принести пользу, показать публично достигнутый результат.

**Заключение**

Современный мир технологий и коммуникаций изменил тип мышления не только взрослого человека, но и сильно сказался на подрастающем поколении. Исследователи называют его «клиповое мышление». Новый тип мышления связан с адаптивными способностями человеческого мозга, являясь своеобразной защитной реакцией от перегрузок и перенасыщения информацией.

Главным качеством такого типа мышления является не последовательное, отрывочное, фрагментарное восприятие информации. Несмотря на все отрицательные качества «клипового мышления» существует ряд положительных свойств. К ним относят: быстроту реакции и оперативность действий в различных ситуациях, умение быстро переключать внимание, продуктивность в условиях многозадачности. Ученые считают, что на данный момент у 80% детей «клиповый тип мышления».

Новый тип мышления у учащихся требует нового педагогического и методического инструментария, который будет учитывать все особенности мышления подрастающего поколения.

**Список использованной литературы**

1. Андреев, В. И. Педагогика: учебный курс для творческого самораскрытия / В. И. Андреев. – Казань: Центр инновационных технологий, 2000. – 608 с.
2. Березовская И.П. [Проблема методологического обоснования концепта "клиповое мышление](Проблема%20методологического%20обоснования%20концепта%20%22клиповое%20мышление)»: https://cyberleninka.ru/article/v/problema-metodologicheskogo-obosnovaniya-kontsepta-klipovoe-myshlenie.
3. Бордовский, Н. В. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Н. В. Бордовский. – 2-е изд., стер. – Москва : КНОРУС, 2011. - 432 с.
4. Виневская, А. В. Педагогические технологии: справочник для студентов / А. В. Виневская. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2014. – 254 с.
5. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании : учебное пособие / И. Г. Захарова. - 4-е изд., стер. – Москва : Академия, 2008. – 192 с.- (Высшее профессиональное образование).
6. Киселев, Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании [Электронный ресурс] : учебник для бакалавров / Г. М. Киселев. – Москва : Дашков и К, 2013. - 308 с.
7. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения// Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5: http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf
8. Мухина, С. А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении: учебное пособие / С. А. Мухина С. А., А. А. Соловьева. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 384 с.
9. Педагогические технологии // В. А. Сластенин / Педагогика. – Москва : Академия, 2008. – С. 406-482.
10. Современные технологии обучения // Л. П. Крившенко / Педагогика. – Москва: Проспект, 2012, - С. 317-340.
11. Филиппова И. Методы активизации обучения // Как преподавать музыка-

льную литературу: сб. статей. – М.: Классика-XXI», 2007. – С. 18-27.

1. Ястребов Л. Клиповое мышление грозит катастрофой. Интервью  в газете «Московский комсомолец» №26569 от 11.07 2014: https://www.mk.ru/daily/newspaper/2014/7/11/