

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская Школа Искусств города Дивногорска»

Презентация: «Применение инновационных технологий в рамках технического прослушивания по дополнительной предпрофессиональной программе «Фортепиано» к учебному предмету «Специальность и чтение с листа».
Интерактивная игра «Брейн-ринг. Занимательная теория»

Разработчик: Девятаева Алёна Сергеевна,
преподаватель фортепиано
МБУ ДО «ДШИ г. Дивногорска»

Дивногорск 2017

**Презентация: «Применение инновационных технологий в рамках
технического прослушивания по дополнительной
предпрофессиональной программе «Фортепиано» к учебному предмету
«Специальность и чтение с листа». Интерактивная игра «Брейн-ринг.
Занимательная теория»**

Введение

Добрый день, уважаемые коллеги!

Внедрение информационных технологий в образовательный процесс занимает одно из первых мест среди многочисленных новых направлений развития образования в области дополнительного образования, в том числе и музыкального.

Применение информационных технологий не только обогащает традиционные формы обучения, делая процесс образования и воспитания более интересным, но и раскрывает перед обучающимися новые горизонты знаний, умений и навыков, необходимых им в повседневной жизни. Следует отметить, что у учащихся всех возрастных групп достаточно велика мотивация к освоению новых технологий, поэтому повышается интерес к предмету изучения, активизируются все психологические процессы, необходимые для успешного обучения – внимание, память, восприятие, эмоциональный отклик и другие. Это является залогом более успешного обучения и воспитания обучающихся школы искусств.

Желание каждого педагога – привить любовь и интерес к своему предмету, сделать обучение современным и привлекательным для учащихся.

Как этого можно достичь?

Вашему вниманию представляется презентация интерактивной игры Брейн-ринг «Занимательная теория» в рамках технического прослушивания по дополнительной предпрофессиональной программе «Фортепиано» к учебному предмету «Специальность и чтение с листа».

Много лет в нашей школе проходил брейн-ринг в разных формах в рамках коллоквиума к техническому зачету. В связи с переходом на предпрофессиональное обучение появилась необходимость, в соответствии с федеральными государственными требованиями, в проверке знаний, умений и навыков многих аспектов по специальности фортепиано, кроме сольного исполнения программы обучающимися. Своего рода форма контроля

полученных знаний. И вот уже второй год мы стали применять современную и интересную форму работы как интерактивная игра.

Целью, которой является: использование инновационных технологий в образовательном процессе с целью контроля и повышения качества знаний, умений и навыков обучающихся.

Задачи:

- повысить уровень познавательных способностей, развить интерес и мотивацию к обучению на инструменте фортепиано обучающихся через использование инновационных технологий;
- развить навыки самостоятельной деятельности обучающихся;
- сформировать навыки общения и умения работать коллективно.

Правила нашей игры.

В игре участвуют обучающиеся специальности «Фортепиано» с 3 по 7 класс.

Предлагаются вопросы по следующим темам:

«Музыкальные термины»

«Инструменты»

«Умник»

«Композиторы»

«Музыкальные жанры»

«Ребусы»

«Угадай, кто»

Участники делятся на три команды и выбирают капитана. Далее проводится жеребьевка, после чего первая команда выбирает тему и вопрос.

Необходимо назвать категорию и «стоимость» вопроса. Например, «термины» за «5», «инструменты» за «3» и так далее. Чем сложнее вопросы, тем больше очков получает команда за правильный ответ.

Капитан совещается с командой и говорит ведущему, какой вопрос выбран. Далее все участники команды принимают решение, и капитан оглашает ответ. Так же капитан может выбрать человека, который ответит за всю команду.

Задания команды выбирают по очереди. Первой отвечает та команда, которая делала выбор. Если команда не ответила на вопрос или ответила неправильно, то этот вопрос передаётся другой команде, при этом очередность ответов не нарушается.

Игра проходит в 2 раунда. Команда, которая после первого раунда набирает меньшее количество очков, выбывает из игры и занимает почётное третье место. Оставшиеся две команды продолжают борьбу. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков. В конце игры каждый участник получает сладкий приз.

Сейчас хочу продемонстрировать процесс игры и показать примеры вопросов.

С категорией **«Музыкальные термины»** всё предельно ясно: вопросы касаются только темповых обозначений и характера исполнения. Давайте с вами поиграем и откроем любой вопрос из этой категории. Выбирайте (*пример*).

Выбранный вопрос теперь выделяется другим цветом, чтобы не было путаницы.

Категория «Инструменты». Например, «инструменты» за 5.

«Умник». В первом раунде вопросы достаточно простые: мелизмы в музыке, динамические оттенки, виды минора и так далее. А вот во втором раунде нужно хорошенько подумать. Давайте откроем вопрос стоимостью в 15 баллов (*открыли*). И ведь действительно, это должен знать каждый пианист. Еще посмотрим вопрос стоимостью в 20 баллов. Хороший вопрос, не так ли? И из этой категории хочется показать вопрос «за 25». Только самый умный знает ответ.

В категории **«Композиторы»** предлагается краткое описание композитора, необходимо узнать его. Для примера предлагаю выбрать любой вопрос (*выбрали*).

«Музыкальные жанры». Коллеги, выбирайте, пожалуйста, вопрос (если не выбрали «за 5» про этюд, то показать).

Категория «**Ребусы**». Название говорит само за себя. И весело, и баллы проще получить. Угадайте: из какой категории вопросы заканчиваются первыми? И снова выберем вопрос (*выбрали*).

«**Угадай, кто**». В данной категории спрятались вопросы, связанные с композиторами и фортепианными исполнителями. Ведь очень важно, чтобы дети знали этих великих людей в лицо (*примеры: 15, 20, 25*)

Хочется отметить, что дети с радостью участвуют в данной игре и даже просят устраивать подобные мероприятия чаще. В дальнейшем мы планируем попробовать провести аналогичные игры, но другого формата, ведь самое главное, чтобы обучающиеся были вовлечены в процесс, получали знания, умения и навыки в интересной, доступной и современной форме обучения.

Заключение

Роль информационных технологий в образовательном процессе значительна. В музыкальном образовании они улучшают формирование музыкально - исполнительских навыков, способны поднять подготовку специалистов на более высокий уровень и являются большой помощью в развитии творческих способностей учащихся.

Данная интерактивная игра, на мой взгляд, останется актуальной еще не один год. В своей работе я предполагаю дальнейшее изучение выбранной темы и более широкое использование различных информационных технологий в рамках обучения по специальности «Фортепиано».

Как показывает опыт, применение информационных технологий повышает мотивацию у учащихся, делает процесс обучения разнообразным, интересным, доступным, во многом облегчает восприятие учебного материала и применение его на практике. Все это очень важно для повышения эффективности обучения, интеллектуально – творческого развития личности учащихся и доступности музыкального образования.

Резюмируя все вышесказанное, хотелось бы отметить, что применение и развитие информационно – коммуникационных технологий в музыкальном образовании перспективно, актуально и необходимо.