**Музыкально-интерактивные игры в контексте кейс-метода**

**Введение.** На данном этапе в системе образования Республики Беларусь стремительно происходит цифровизация учебного процесса, способствующая продуктивному распределению времени преподавателей на изучение, закрепление и проверку учебного материала. В Кодексе об образовании (Ст. 97.1) инновационная деятельности в сфере образования рассматривается как эффективное направление на повышение качества образования [3]. Оснащение школ средствами информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) является положительным фактором для применения различных инновационных форм в процессе обучения, а также активизации познавательной деятельности учащихся.Современное образование нацелено на поиск наиболее эффективных подходов, один из которых – кейс-метод.

Целью статьи является определение значимости кейс-метода при использовании музыкально-интерактивных игр в самостоятельной деятельности для активизации познавательной активности учащихся.

**Основная часть**. Кейс-метод – это активный метод обучения, основанный на анализе ситуации, определении проблемы и предложении ее решения при соблюдении конкретных условий. В качестве материала учащимся предлагается кейс с поставленной нерешенной проблемой [2]. Поставленные проблемы активизируют несколько основных компонентов. По мнению А.Е. Ниязовой выделяются следующие компоненты:

1. Мотивационный компонент, который формирует личностно-учебные компетенции.
2. Процедурный компонент, помогающий закрепить полученные знания.
3. Рефлексивный компонент, благодаря которому учащиеся усваивают методы контроля и самоконтроля [2].

У данного метода есть структура, которая состоит из проблемной ситуации, вопросов и заданий, а также приложений с дополнительной информацией. На данном этапе кейс-метод нашёл активное применение в обучении [4].

Интерактивная игра соответствует требованием выдвигаемым кейсом: содержание информации, принятие ответа, чёткий алгоритм действий. В процессе, направленном на активизацию познавательной деятельности учащихся, наиболее эффективным видом интерактивных игр является музыкальная игра, способствующая полноценному взаимодействию всех видов данного процесса [1].

На базе учреждения ГУО «Средняя школа № 14 г. Полоцка» в учебно-воспитательном процессе были использованы определенные музыкально-интерактивные игры для учащихся младших классов. Цель эксперимента заключалась в определении степени эффективности использования музыкально-интерактивных игр для повышения познавательного интереса. Также рассматривался процесс стимулирования к дальнейшей поисковой и исследовательской деятельности учащихся. В качестве основного метода исследования применялся кейс-метод.

При создании музыкально-интерактивных игр соблюдались следующие этапы (Табл.1):

Таблица 1 – Этапы создания игр

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Этап | Действие |
| 1. | Подготовительный | постановка проблемы, определение цели игры в рамках активизации познавательной деятельности (речь, внимание, память, восприятие, мышление), определение задач |
| 2. | Поисковой | поиск информации (текст, изображения, аудио), выбор наиболее подходящей компьютерной программы для создания игр (в данном случае Microsoft PowerPoint) |
| 3. | Аналитический | разработка плана и сценария игр с учётом основных целей |
| 4. | Практический | создание игр в Microsoft PowerPoint (информационные слайды, графика, анимация, аудио дорожки) |
| 5. | Контрольно-коррекционный | просмотр музыкально-интерактивных игр для определения соответствия готового продукта с поставленной целью, корректировка |
| 6. | Внедренческий | апробация музыкально-интерактивных игр учащимися в самостоятельной работе с использованием ИКТ |
| 7. | Заключительный | оценка результатов, определение степени эффективности музыкально-интерактивных игр |

В основе кейс-метода поставлена определённая нерешённая проблема, требующая соответствующего действия её участника. Исходя из этого, каждая созданная музыкально-интерактивная игра несла в себе конкретную проблемную ситуацию, связанную с познавательной деятельностью учащихся: речь, внимание, память, восприятие, мышление. В соответствии с данными критериями каждая музыкально-интерактивная игра имела следующую проблемную ситуацию (Табл.2):

Таблица 2 – Проблемные ситуации в музыкально-интерактивных игрf[

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Игра | Сущность |
| 1. | «Ключи» | определение характера музыкальной речи по ритмическому рисунку |
| 2. | «Пять из 25» | соответствие выразительности слова, звука, движения аудио дорожки конкретному изображению |
| 3. | «Мишень» | создание образа музыкальной истории |
| 4. | «Загадочный чемодан» | соответствия изобразительной интонации музыки текстовому описанию |
| 5. | «Острова» | близости речевой и музыкальной интонации в песенном и инструментальном жанре |
| 6. | «Четыре угла» | соответствия изображения музыкальному сопровождению |
| 7. | «Мяч» | определение музыкально-речевого зерна |
| 8. | «Волшебный мешочек» | синтезирование выразительной и изобразительной интонации одного музыкального произведения |

Информационной основой для создания музыкально-интерактивных игр является программа по предмету «Музыка» для 3 класса. Урочное время способствует усвоению учащимся конкретного учебного материала, благодаря чему участники музыкально-интерактивных игр приобретают способность быстро и правильно отвечать. Однако целью познавательной деятельности является формирование активной позиции учащихся к поиску информации. В соответствии с данным требованием конкретно-проблемная ситуация в играх была расширена и уже не ограничена рамками школьной программы. Для более осмысленного понимания всего алгоритма используемого материала учащиеся были ознакомлены с правилами применения и использования данных игр в самостоятельной работе. Были предоставлены рекомендации относительно поиска информации, связанной с конкретными заданиями в играх с целью точного и полного ответа игроков.

В завершающей части данного эксперимента была проведена диагностика при помощи индивидуальных заданий для каждого учащегося с целью определения степени эффективности использования музыкально-интерактивных игр в контексте кейс-метода. Систематизировав полученные данные, было определено положительное влияние интерактивных игр в системе кейс-метода на активизацию познавательной деятельности учащихся.

**Заключение.** На основании вышеизложенного можно сделать следующий вывод. Применение музыкально-интерактивных игр в кейс-методе реализует задачу современного образовательного процесса Республики Беларусь, определяющей информационно-коммуникативный подход к системе обучения как основополагающей критерий образования будущего. Интерактивные игры с применением кейс-метода и в самостоятельной работе способствуют повышению интереса учащихся к познавательной, поисковой деятельности, умению быстрого и осознанного принятия решения, анализу и рефлексии. Глубокое понимание конкретного материала, способствует формированию зрелой личности учащегося с последующей успешной социализацией в социуме.

Список цитированных источников:

1. Дубогрызова, Е.Н. Интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением в развитии творческого потенциала ребенка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-kompyuternye-igry-s-muzykalnym-soprovozhdeniem-v-razvitii-tvorcheskogo-potentsiala-rebenka-doshkolnika?ysclid=lbmgulbq6q459962752>. – Дата доступа: 13.12.2022.

Калюжнова, Н.Я. Сущность, содержание и методология форсайта: проблема адаптации к уровню региона [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://math.isu.ru/ru/chairs/economy/staff/publ/Kalyuzhnova_essence_and_methodology_of_foresight_2006.pdf>. – Дата доступа: : 24.11.2022.

1. Кодекс Республики Беларусь об Образовании  
   Статья 97. Экспериментальная и новационная деятельность в сфере образования / Kodeksy – by.com [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kodeksy-by.com/kodeks_ob_obrazovanii_rb/97.htm> . – Дата доступа: 15.01.2023.

Образовательный стандарт базового образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.adu.by/images/2019/01/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf> .– Дата доступа: 24.11.2022.