

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Красноглинский»
городского округа Самара

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА на тему
«Использование игровой технологии в хореографии»

**Выполнила педагог дополнительного
образования Кондратьева И.С.**

Самара 2022

Пояснительная записка

«Расскажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню,
Дай мне попробовать, и я научусь»

Древняя китайская пословица

Еще в самые древние времена танец был одним из первых языков, которым люди могли выразить свои чувства. Танец таит в себе огромное богатство для успешного художественного и нравственного воспитания, приносит радость как исполнителю, так и зрителю. Танец раскрывает и растит духовные силы, воспитывает художественный вкус и любовь к прекрасному.

На начальном этапе обучения младших школьников танцевальному искусству наиболее применимы **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**.

Цель использования технологии: выработка необходимых человеческих качеств, навыков и привычек, развитие творческих способностей для активации познавательной деятельности к новому материалу через игру.

Игровая технология помогает удержать интерес воспитанников, и включает их в активную работу. Игровое обучение ненавязчиво, помогает эффективно проучить новые движения. Применение на занятиях хореографией игр, позволяет снять психологические зажимы, обогащает эмоциональный опыт ребенка. Игра помогает многим ребятам преодолеть излишнюю скромность, стеснительность и закрепощенность, а чувство сотрудничества и гармоничное взаимодействие с группой сверстников придает им уверенность в себе.

Описание игровой технологии

Понятие «технология обучения» на сегодняшний день не является общепринятым в традиционной педагогике. В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как 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.

С одной стороны, технология обучения – это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, с другой – это наука о способах воздействия преподавателя на учеников в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. В технологии обучения – содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных **ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР**.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, имитационные и игры-драматизации. На начальных

этапах обучения хореографии игры имеют характер как **свободной деятельности**, (ради удовольствия от самого процесса деятельности), так и **творческий характер**, где ребенок может раскрыть себя как личность, снять внешние и внутренние зажимы. Игру как **метод обучения можно** использовать с первых уроков хореографии, для развития чувства ритма, пластики, эмоционального раскрытия, координации движений и т.д. Дети прочно и с удовольствием усваивают знания, полученные игровым методом. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно - реактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений.

Конспект урока

Тема занятия: «Весёлое путешествие»

Цель: активизация познавательной активности к разучиванию движения рас полки через игру

Тип занятия: «усвоение новых знаний»

Метод обучения: игровой

Форма организации: коллективная.

Задачи:

-развивать чувство ритма, темпа, исполнительских навыков в танце, художественно-творческие способности и художественный вкус;

-развивать у детей активность, инициативу, умение преодолевать трудности, препятствия, закалять волю детей;

-воспитывать чувство ответственности, трудолюбия, коммуникабельности, избавить от стеснительности, зажатости, комплексов;

-развивать силу, выносливость, ловкость, гибкость, координационные способности;

-формировать познавательные способности: память, внимание, мышление (умение наблюдать, сравнивать, анализировать).

Средства обучения: магнитофон, коврики.

Содержание урока.

1. Организационный этап.

Деятельность учителя: предлагает отправится ученикам на «Веселом автобусе»

Деятельность учеников: представляют себя в роли пассажиров занимают свои места и делают импровизированный поклон.

2. Мотивация учебной деятельности.

Деятельность учителя: Автобус отправляется, поехали

Деятельность учеников: делают вид, что садятся в автобус, группируются, впереди всех шофер, в руках у него руль. Имитируют движение автобуса. Выполняют пружинящие движения, наклоны из стороны в сторону, двигаются, то вперед, то назад, исполняют прыжки (кочки)

3. Актуализация знаний.

Деятельность учителя: остановка «Полька», объясняет правила игры-импровизации, показывает технику исполнения шага польки.

Деятельность учеников: импровизируют под музыку с использованием движения «польки» индивидуально, затем разбиваются по парам.

4. Первичное усвоение новых навыков

Деятельность учителя: объясняет, дальше едем поездом, показывает движение в колонне по одному.; поезд приехал на станцию «Хлопки»; игра «Хлопушка» (Цель игры: развитие чувства ритма, умение выделять слабые и сильные доли в музыки «Полька».)

Деятельность учащихся: ходьба колонной по одному, имитируя движение поезда; учащиеся встают в круг, один из детей прохлопывает ритм, остальные повторяют. Ребенок сам должен придумать ритмический рисунок.

5. Первичная проверка понимания и закрепление.

Деятельность педагога: прощаемся со станцией «Хлопки» и идем гулять по лесу, предлагает ученикам представить себя жителями леса. Игра «8 точек» (цель: закрепление выученного на уроке шага польки, повторение

направлений точек в классе). Правила: музыка играет ученики двигаются полькой по всему залу, музыка перестала играть, один ребенок называет точку, дети должны повернуться в заданном направлении, второй раз направление называет другой ребенок итд.

Деятельность учащихся: дети «превращаются» в жителей леса, играют в игру «8 точек», закрепление шага польки.

б. Заключительная часть.

Деятельность педагога: Подул сильный ветерок пора возвращаться домой, а полетим мы на воздушном шарике. Ветер понёс нас в точку 2 , а теперь в точку 6 и т.д.

Ветер стих. Посмотрите, мы дома. А дома ждут вас игрушки. Какие они?

Упражнения для натяжения и расслабления определённых групп мышц (игра «Тряпичная и деревянная кукла»). Подведение итога урока.

Деятельность ученика: «летят на воздушном шаре » - бег на полупальцах под музыку; садятся на коврик, играют в игру «Тряпичная и деревянная кукла» (игра развивает умение напрягать и расслаблять заданные группы мышц). Самоанализ учащихся.

Поклон (импровизированный: каждый ребенок придумывает свой)

Выводы

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности воспитанников, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать танцевальные умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную и физическую деятельность обучающихся, развивает внимание и интерес к предмету;

3) игра – один из приёмов преодоления пассивности детей.

4) Профессиональные качества детей, такие как выворотность, гибкость, растяжка, воспитываются в условиях игры, мышечные ощущения у обучающихся закрепляются с интересом и удовольствием

Список использованных источников

- 1). Захаров Р.В. «Записки балетмейстера». - М.:Искусство,2004 г.
 - 2). Азарова Л.Н. «Как развивать творческую индивидуальность младших школьников». Москва .ред. 2001 г.
 - 3). С.Смирнова Лекции с семинара «Детский танец» солистки «Эксцентрик - балета» г.Екатеринбург - Т.Брызгаловой.
 - 4). Васильева-Рождественская М. «Историко-бытовой танец». - М.2003.
 - 5) М.Загорц. «Танцы». Москва 2003
 - 6). Келдыш Ю.В. «Музыкальная энциклопедия». –М.: Советская энциклопедия,.
 - 7).Пуртова Т.В., Беликова А.Н., Кветная О.В. «Учите детей танцевать». М.: 2003.
- Интернет-ресурсы:
- 8). Бузина Г.В. «Применение инновационных технологий в образовательной деятельности хореографического коллектива»
 - 9). Доклад на тему: «Современные педагогические технологии в формировании технических навыков на занятиях хореографии, как система качественного и быстрого обучения». г. Петропавловск 2010г.
 - 10) <http://slovari.yandex.ru/dict/krugosvet/article/d/d2/1006346.htm>
 - 11) http://dancelovers.ru/other/pr_other/800-istorija-tancev.html
 - 12) <http://www.playdance.ru/dance28.htm>