

Выступление по теме:

Применение игровых технологий на занятиях по хореографии

Игра – это универсальное средство общения с детьми. С древних времен игра была наглядным и эмоциональным способом передачи знаний и опыта в обществе, а позже стала средством познания жизни. Преодолевая пространство и время, сочетая несколько видов искусства – музыки, театра и танца, игра воздействует с огромной силой на эмоциональный мир ребенка.

В современной педагогике игровые технологии применяются повсеместно: в обучении детей математике и языку, на музыкальных и физкультурных занятиях и т.д. И в этом смысле уроки хореографии не являются исключением. И. Хейзинг писал, что «...о каком бы народе или эпохе не шла речь, всегда можно сказать в самом полном смысле слова, что танец есть сама игра, более того, представляет собой одну из самых чистых и совершенных форм игры».

Используя огромный потенциал игры, объединяя ее с процессом обучения, преподаватель хореографии приобретает возможность сделать наиболее интересным разучивание и отработку танцевальных движений, которые зачастую кажутся детям скучными и бесполезными. Применение игровых методов вызывает у обучающихся желание овладеть предлагаемым учебным материалом без сопротивления с их стороны, наоборот, получая при этом удовлетворение. Процесс игры облегчает процесс запоминания и освоения упражнений, а также вызывает интерес к занятиям. Дети с удовольствием включаются в игру, предлагают свои варианты правил, усложняют ее содержание. Грамотный педагог поддерживает их инициативу, но при этом не забывает, что основное назначение игры – превратить в интересное для ребенка дело сам образовательный процесс.

Методика проведения танцевальных игр

Для того, чтобы успешно применять игровые технологии в обучении детей искусству танца, необходимо придерживаться правил трех этапов проведения игр:

Первый этап – объяснение игры. Преподавателю необходимо назвать игру и объяснить ее замысел, изложить содержание или ввести в сюжет (игровую ситуацию), подробно описать правила игры. При этом следует избегать фраз «вы должны сделать то-то», «вам нужно пойти туда-то», лучше сказать – «я вам предлагаю», «давайте попробуем». В этой ситуации ребенок перестает чувствовать себя подчиненным, а становится соучастником процесса, что способствует его эмоциональному раскрытию. Затем – напомнить движения (если требуется), распределить роли, раздать атрибуты и разместить играющих на площадке.

Второй этап – проведение игры. Педагог руководит игрой, наблюдает за ней со стороны и иногда участвует сам, если это необходимо по условиям игры. В доброжелательном тоне делает замечания нарушившему правила и

подсказывает действия растерявшемуся, вовремя подаёт сигналы, помогает сменить водящих и подбадривает участников. В процессе игры необходимо следить за безопасностью детей: не допускать физического перенапряжения или исполнения травмоопасных элементов. На этом этапе идёт формирование и совершенствование двигательных, танцевальных навыков учащихся, проявляется их самостоятельность и индивидуальность.

Третий этап – подведение итогов: анализируется поведение детей, отмечаются лучшие участники, сообщается о совершенных ошибках. Важным моментом в игре является поощрение учеников, чтобы они не теряли веру в себя, в возможность достижения хороших результатов. Необходимо дать им уверенность в том, что они смогут справиться с заданием в следующий раз.

Не следует вводить сразу много разных игр в одно занятие. Сначала дети должны научиться хорошо исполнять одну игру. Преподаватель может при желании провести все учебное занятие в игровой форме, либо использовать игровые приемы в какой-то определенной его части.

Выбор игр для занятий по хореографии зависит от возраста играющих, их физического развития, целей и задач, которые преследует преподаватель.

Виды танцевальных игр

Остановимся на нескольких видах танцевальных игр:

1. Игры-превращения.

Развивают творческие способности в танцевальной импровизации: умение придумывать движения в соответствии с заданным образом и характером музыки.

К данным играм относится, например, игра *«Роботы-трансформеры и тряпочные куклы»*, где дети сначала учатся исполнять движения четко и акцентировано, напрягая при этом мышцы ног, рук, резко поворачивая голову и тело, а затем, подражая тряпочным куклам, снимают напряжение, обмякают, исполняя движения мягко и безвольно.

По этому же принципу строится игра *«Снежинки – Капельки»*. Изображая снежинок, дети разводят руки в стороны – это лучики снежинок, и танцуют, кружась по залу. Выглянуло солнышко (смена музыкального сопровождения), снежинки тают и превращаются в капельки. Дети опускают руки вниз, округляют их, изображая капельку. Далее можно представить, что капли испаряются и поднимаются в облачко, где превращаются в снежинки и, снова кружась, падают на землю. Игра повторяется сначала.

Прием «превращения» я использую в игровом стрейчинге. Рассказываю сказку о злой волшебнице, которая завидует красоте юных принцесс (то есть учениц) и превращает их то в лягушку, то в бабочку, в русалку, рыбку и т.д. Когда я называю очередного персонажа, в которого они должны перевоплотиться, дети исполняют соответствующий гимнастический элемент («лягушку», «бабочку», «мостик» и т.п.)

2. Игры на развитие актерского мастерства

Наблюдая за современным уровнем и особенностями развития танцевального искусства можно говорить о том, что в исполнительской трактовке танца исчезает одно из его неотъемлемых качеств – художественная выразительность. Преподаватели главной целью обучения считают оснащение учеников виртуозной техникой, что нередко осуществляется в ущерб артистичности исполнения. Поэтому так важно проводить игры, которые бы помогали развивать актерское мастерство у обучающихся искусству хореографии.

Данные игры перекликаются с играми-превращениями, но здесь кроме физического перевоплощения необходимо также и эмоциональное, то есть передача разных чувств: радость, гнев, печаль и т.д.

Например, игра *«Белоснежка и семь гномов»*. По заданию педагога ученики «превращаются» в гнома - Умника, гнома - Простачка, Ворчуна, Соню, Весельчака и т. д., стараясь наиболее точно воплотить характер персонажа.

3. Игры на внимание.

Цель данных игр – сосредоточить внимание учащихся на учебном процессе.

Игра *«Хлоп-стоп»*. Под музыку дети двигаются в свободном порядке, танцуют, перемещаются по классу. Когда музыка останавливается, педагог должен хлопнуть в ладоши либо один раз, либо два раза, либо три и т. д. Если звучит один хлопок – ученики должны встать на свои места в шахматном порядке, если два хлопка – встать в пары и взяться за руки, на три хлопка – образовать «тройки». Задания обговариваются заранее, до начала игры, и могут изменяться. Например, в следующий раз на один хлопок нужно будет сесть на шпагат, на два хлопка – сделать «коробочку», на три – замереть в какой-либо позе и т. д.

Игра *«Сам себе хореограф»*. Данная игра развивает не только внимание и память, но и дает возможность ученикам на время самим стать хореографами. Сначала каждый про себя придумывает свое движение, которое будет исполняться на четыре счета. Первый ребенок показывает задуманное движение, остальные его повторяют. Затем второй показывает свое движение, и теперь дети повторяют сначала первое, затем без остановки второе. Продолжает показ третий ученик, и все движения снова повторяются и соединяются. Таким образом, выстраивается танцевальная комбинация, и чем больше учеников участвуют в игре, тем внимательнее нужно быть, чтобы ничего не пропустить.

Также моим ученикам очень нравится игра *«Запретное движение»*, которую я использую при проведении разминки на середине зала. Даю условие, что дети могут повторять за мной все движения, кроме одного. Например, запретным движением будут считаться хлопки в ладоши, поэтому дети должны их пропускать. Эта игра хорошо воспринимается даже детьми 3-летнего возраста и заставляет их быть очень внимательными.

4. Игры на развитие двигательных и импровизационных способностей.

Развивают умение ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по залу, не сталкиваясь друг с другом, учат двигаться в разных темпах, координировать движения, останавливаться по сигналу педагога.

Например, игра «*Муравьи*». По хлопку педагога дети начинают хаотично двигаться, стараясь не столкнуться друг с другом и заполнить свободное пространство зала.

Игра «*Волшебная шляпа*». Дети сидят в кругу, одному из них педагог надевает на голову шляпу. Этот ребенок выходит в центр круга и танцует, импровизируя под заданную музыку. Когда мелодия останавливается, он передает шляпу любому другому ученику, тот выходит в круг и начинает танцевать, а предыдущий занимает его место. Вместо шляпы можно взять другой предмет, например, платочек, обруч, мяч и пр. Если же детей в классе много, то применить сразу два предмета, то есть ученики будут двигаться в кругу по двое. Желательно не просто держать атрибут в руках, а использовать его в танце, насколько позволяет фантазия.

Для творческой активизации детей, я применяю игру «*Тень*». Ученики разбиваются на пары. Один встает впереди, второй точно за ним. Ребенок, который стоит впереди, будет импровизировать под музыку, второй ребенок – тень первого, должен в точности повторять движения впереди стоящего. Затем дети меняются местами. В процессе этой игры педагог может увидеть для себя, у кого из детей лучше получается импровизировать, а у кого повторять чужую хореографию, и использовать это в дальнейшей работе.

Игра «*Увеличительное стекло*». Цель игры – разогрев участников и стимуляция общения в парах. Ученики разбиваются на пары. Они могут быть сформированы случайным образом, либо целенаправленно. Задача одного из партнеров – двигаться спонтанно и свободно, принимать различные позы, задача другого – отражать его движения в преувеличенном, гипертрофированном виде, то есть если бы между ними находилось увеличительное стекло. Затем учащиеся меняются ролями.

5. Игры на закрепление пройденного материала.

Такие игры помогают учащимся лучше закрепить свои знания, умения и танцевальные навыки, полученные на уроках. Педагогу же позволяют выявить, насколько хорошо пройденный материал освоен детьми.

Игра на знание различных рисунков танца. Под музыкальное сопровождение учащиеся двигаются в свободном порядке, перемещаясь по классу. По команде преподавателя они перестраиваются в колонны, диагональ, круг, делают «змейку», «ручеек», «воротца» и т.д.

Игра на умения различать танцевальные жанры. Ученики распределяются на три команды, которым присваивается определённый жанр. Каждая группа имеет право танцевать только свой жанр. Концертмейстер в произвольном

порядке играет польку, марш или вальс. Дети должны узнать свою музыку и исполнять движения в соответствии с ее характером, двигаясь по залу. Остальные команды стоят, ожидая звучания музыкального сопровождения, соответствующего их жанру.

Игра на знание позиций ног, рук в классическом и народном танцах.

Ученики двигаются в свободном порядке, танцуют, перемещаются по классу. Когда музыка в любой момент останавливается, педагог дает задание, например, сделать первую позицию ног и третью позицию рук. Дети стараются выстроить заданную позу. На следующую музыкальную паузу задание меняется: например, нужно сделать пятую позицию ног, руки сложить «полочкой» и т. д.

Рекомендуемая литература

1. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
2. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
3. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. -Просвещение, 1991