МАУДО ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ПРОМЫШЛЕННОГО РАЙОНА

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**"Обучение детей навыкам хореографии в процессе игровой деятельности"**



**Составитель:**

п.д.о. отдела

Игровых программ

Гарт С.А.

Оренбург, 2016

**Содержание**

Введение……………………………………………………………………3

1.Игровые технологии в обучении хореографии………………………...3

2.Творческие этапные занятия………………………………………….....6

3.Заключение……………………………………………………………...11

Литература………………………………………………………………..12

**Введение**

Каждый педагог хореограф понимает, что в его работе мало научить ребенка правильно и красиво двигаться. Важнее добиться, чтобы каждый ребенок понимал не только музыкальный язык, но и пользовался им для самовыражения, четко показывал в танце свои эмоциональные переживания, отражал и передавал зрителям те чувства, которые охватывают его в процессе исполняемой композиции.

Таким эмоциональным путем передачи через игру музыкально-эстетических переживаний является творческая деятельность . Педагог должен добиваться, чтобы движения детей были естественными, непринужденными, выразительными. У ребенка необходимо выработать активную реакцию на музыку, умение эмоционально, образно передать в движениях настроение, чувства, развитие сюжетной линии, которая заложена в характере программной музыки. Учащиеся должны не просто передать образ лисы, зайца, медведя и т.д. отдельными движениями, а уметь показать характер персонажа, наиболее яркие, своеобразные его повадки.

Важно научить каждого ребенка не механически подходить к выполнению таких заданий, не копировать движения других детей, а действовать творчески, проявлять активность в нахождении новых вариантов.

**1.Игровые технологии в обучении хореографии**

Традиционное хореографическое обучение делится на два основных этапа.

Первый этап – «игровой». Дети 7-11 лет постигают основы танцевальной культуры через игру, в которой используются инструментальная музыка, простые танцевальные элементы.

Второй этап – «технический». Дети 12-16 лет осваивают технически сложные, замысловатые хореографические элементы, разучивают танцы.

Очерёдность вышеуказанных этапов: «игрового» и «технического» соответствуют возрастным особенностям физического и психического развития детей.

Исполнительская традиция представляет собой как стройную систему психической коррекции, направленную на гармоничное развитие человека.

Важной проблемой образования является неприятие многими детьми занятий. Радость познания подчас гасится отсутствием заинтересованности со стороны детей. Поэтому в качестве наиболее доступного метода обучения воспитанников мной широко используется метод игровых технологий.

Игра – один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Она способствует психологической разгрузке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Игра служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей. Она источник радостных эмоций, обладающий большой воспитательной силой.

В методике выделяются следующие виды педагогических игр:

• обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

• познавательные, воспитательные, развивающие,

• репродуктивные, продуктивные, творческие;

• коммуникативные, диагностические, профориентационные.

Игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность воспитанников.

При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средство для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Используются следующие игры:

- игра ролевая – совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, ученика и т. п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

- игра предметная – игра с окружающими предметами, в которой ребёнок учится использовать их по прямому назначению.

- игра символическая – игра, в которой реальность воспроизводится в виде символов, знаков, а действия выполняются в абстрактной, символической форме.

- игра сюжетная – игра, в которой ребёнок воспроизводит сюжеты из реальной жизни людей, рассказов, сказок и т. п.

Композиция занятия с использованием игровой технологии такова:

1. Весёлая физ. минутка. (Музыка Э. Грин «Норвежская полька»)

Педагог: - сегодня, ребята, у нас необычное занятие, мы побываем в стране сказок. А про гномов знаете сказки? Гномики, какие они? Весёлые, шутливые, добрые. А теперь представьте, что мы все гномики.

Итак, начинается в стране гномов утро. (Здравствуй, солнце золотое! (показывают солнце). Здравствуй, небо голубое! (показывают небо). Здравствуй, вольный ветерок! (показывают ветер). Здравствуй, утро! (жест на право). Здравствуй, день (жест влево). Нам здороваться, не лень! (поклон). 3. Разминка в середине зала. «Хорошая осанка» (музыка Ф. Шуберта «Марш») .

2. Разминка на середине зала. «Хорошая осанка» (музыка Ф. Шуберта «Марш»)

Все гномы были красивые, подтянутые, бодрые и здоровые, (разминка в середине зала) они любили делать зарядку по утрам. Гномы основное внимание уделяли постановке корпуса поэтому, ребята, давайте мы сделаем упражнение для правильной осанки. Развести руки в стороны и неся стаканчик на голове, пройти по кругу:(музыка К. Чернии «Этюд»)

- танцевальным шагом;

- на каблуках;

- перекаты;

- амплуате; (руки на бёдрах на раз шаг правой ногой, согнутую на 90 левую ногу поднять вверх, на два левой ногой сделать шаг, правую ногу поднять на 90… .)

- повернуться вокруг себя… .Молодцы!

3. Разучивание композиции танца на основе сказок. («На лесной лужайке») .

1-24 такты. Танцевальная импровизация. Дети придумывают танец стрекоз, бабочек, пчёлок (девочки) и зайчиков, кузнечиков (мальчики, выражающий чувство радости, восхищения красотой летней природы в соответствии с ритмом и характером музыки. Останавливаются с окончанием музыкальной части.

4. Завершение занятия.

- Молодцы! Давайте представим: мы – гномики. Наши гномики очень внимательные и дружные. Вместе ходят на прогулку, вместе весело играют и любят дружно танцевать. Так прошёл ещё один день весёлых гномов. Посмотрите, уже темнеет, ветер становится сильнее, скоро ночь и нам пора возвращаться домой. Давайте возьмёмся за руки и пойдём по кругу, зигзагом. Вот и дошли до дома и уснули сладким сном. (Музыка «Колыбельная»)

В хореографической студии «Радуга» занимаются дети с 7 лет. Метод игровых технологий позволяет раскрыться порой ещё не реализованным способностям и задаткам личности, расширяет границы для проведения творчества, причём происходит это легко и непринуждённо. Воспитанники с удовольствием «перевоплощаются» в сказочных героев и самозабвенно двигаются в ритме и характере музыки. Раскрепощаются самые робкие и стеснительные, а самые непоседливые становятся послушными, терпеливыми, внимательными – ведь идёт игра – это азарт и желание выиграть. Моя цель достигнута: идёт эффективное обучение и воспитание.

Кроме того в своей практике я использую творческие этапные занятия.

**2. Творческие этапные занятия**

***Этюд*** – это небольшая хореографическая композиция на заданную тему. Например, на 1-ом году обучения по плану идут несложные этюды, такие как «Художник», «Перелет птиц», «Шторм на море», «Лиса и зайцы», «Трамвайчик». Цель этих этюдов, научиться самому, творчески мыслить, раскрепоститься, стать эмоциональным человеком. В этих этюдах учащиеся скорее передают образы, а не танцевальные вариации. Ребятам предлагается соответствующая данной композиции музыка, прослушивая которую у них рождается образ, в соответствии с предлагаемой темой. Затем просматриваются и отбираются лучшие решения, показанные детьми.

На 2-ом году обучения темы этюдов становится сложнее. Надо не просто передать образ, но еще и придумать небольшую танцевальную композицию. Учащиеся сами объединяются в группки, тем самым привыкая к совместной коллективной работе. Во время работы они учатся терпению, взаимопониманию, взаимовыручке. Темы этюдов: «Дама с собачкой», «Карусель», «Школа», «Солнышко», «Моряки». Ребята сочиняют танец, длиною в 30 секунд. Все этюды так же представляются, обсуждаются в коллективе и озвучиваются лучшие.

На 3-ем году обучения разучиваются четыре этюда: «Большая стирка», «Урок с переменой», «Ковбой». Каждый ребенок может самостоятельно поставить сам танец-этюд на всем коллективе, т.е., он как бы учится быть руководителем и постановщиком одновременно.

Если на 2-ом году обучения этюды, сочиняемые детьми, длились 30 секунд, то на 3-ем году обучения это уже почти танец, длиною в 1 мин. 30 сек. Движения из лучших отсмотренных композиций в дальнейшем, закладываются в основу новых изучаемых танцев.

***Музыкально – танцевальные игры*** учат, не только правильно двигаться в соответствии с выбранной музыкой, но и помогают быстро сориентироваться и перестроиться в какой-то танцевальный рисунок. На 1-ом году обучения ребятам предлагается выучить три игры: «Чей кружок быстрее соберется», «Сова», «Кот и мыши».

В игре «Чей кружок быстрее соберется», ребята танцуют под веселую музыку по одному человеку. Как только музыка останавливается, звучит команда «Два», «Четыре» или «Все», и соответственно детям надо построиться в пары, в четверки, или взяться всем вместе за руки и продолжить танец. Цель такой игры быстро сориентироваться, скооперироваться и продолжать без остановки свой танец.

В музыкально танцевальной игре «Сова», ведущий, в тишине «летает» между тихо сидящих «мышей». Но как только включается музыка, «сова» улетает, а «мышки» начинают отплясывать задорный танец. Задача детей «мышек» успеть во время отреагировать на выключенную музыку, быстро затаиться и не попасться «Сове». Цель этой игры совмещать быстрые движения с неподвижными позами, для выработки мгновенной реакции.

Игра «Кот и мыши» очень популярная игра среди детей младшего школьного возраста. Все дети, взявшись за руки идут под музыку по кругу, ребенок «мышка» то забегает в круг, то выбегает из него. Ребенок «кот» старается поймать «мышку», но ему препятствуют другие дети, то опуская, то поднимая руки. Целью такой игры является тренировка тела, сноровки, быстроты действий.

На 2-ом году обучения в музыкально-танцевальные игры вводится спортивный инвентарь. Для того, чтобы дети привыкали танцевать с предметами, не отвлекались на них во время танца, тренировали моторику рук и пальцев, силу и выносливость, учились быть ловкими. Например, музыкально-танцевальная игра:

«Рыбачек» - игра со скакалкой. Цель игры: тренировка икроножных мышц, для выработки высокой прыгучести, а так же развитие концентрации внимания. В игре «Рыбачек» все дети «рыбки» стоят по кругу, а «рыбачек» находится в центре круга , он сидит и крутит, скакалку у себя над головой, стараясь «поймать» зацепить хоть одну «рыбешку». Все ребята, которые стоят в кругу, прыгают через скакалку, стараясь в свою очередь не попасть «рыбаку» в сети.

«Кто быстрее соберется» - игра с обручами. Цель игры: развить память, скорость, реакцию. В музыкально-танцевальной игре, «Кто быстрее соберется», по всему залу лежат обручи. Ребята заранее поделены по четыре человека (что бы поместиться внутри обруча), и каждой четверке определен обруч. Под музыку все танцуют и двигаются вокруг обручей. Как только музыка останавливается, каждая группка детей прыгает в «свой» обруч. Группа, которая опоздала, выполняет задание станцевать: «Барыню», «Польку», «Цыганочку», «Восток» и т. д.

«Поймай мяч» - игра с мячом. Цель игры: тренировка быстрой моторики рук и пальцев, а так же мгновенной реакции. Все ребята двигаются по залу, танцуя под медленную музыку. Ведущий стоит с мячом посередине зала. Затем ведущий громко называет чье-нибудь имя и бросает ему мяч, задача игрока быстро отреагировать и поймать мяч, если он это сделал, то сам становится ведущим.

«Белочка» - игра со скакалкой и мячом. Цель игры: развитие выносливости, тренировка мышц спины и ног. В этой игре используются скакалки и мячи. Мячи, символизируют орехи, с которыми два «бельчонка» прыгают под веселую музыку через скакалки, связанные между собой. Таких пар, кто крутит скакалки, может быть несколько. Вот на какой паре споткнулись «бельчата», той паре и передают свои мячи «орешки», а сами становятся крутить скакалки.

«Птичка на жердочке» - игра со спортивной палкой. Цель игры: развить танцевальную память, внимание, умение быстро ориентироваться в пространстве. В этой игре используется спортивная палка, это может быть любая палка даже тросточка. Ребята двигаются под музыку с палками, танцуют с ними как захотят по своему усмотрению. Музыка выключается, и ведущий дает команду, например: «колонна». Все ребята выстраиваются в колонну, подложив под себя палку и чуть присаживаясь, как будто сидят на жердочке. Команды могут быть разные «линия», «круг», «по периметру зала» и т.д.

***Пантомима***- это, пожалуй одно из основных направлений танцевальной деятельности, потому что заданную ситуацию надо показать телом и эмоциями, не употребляя при этом никаких звуков и слов. В пантомимах дети изображают не только животных и птиц, а так же неживые предметы, природные явления и какие – либо действия. Причем участник пантомимы должен показать это так достоверно, чтобы в его движениях легко угадывалось предлагаемое задание. По программе дети начинают изучать пантомимы на 2-ом и 3-ем году обучения. На 2-ом году обучения темы пантомим: «Изображение животных», «Изображение птиц», «Изображение насекомых», «Изображение неживых предметов», «Изображение каких-либо действий», «Изображение природных явлений».

Цель пантомим: придумать и достоверно передать без помощи слов, языком жестов и мимики, образ животного, птицы или насекомого. А так же суметь показать неживой предмет, или какое-либо действие человека, или природное явление. На уроке учащимся выдаются листики с заданием, и каждый по очереди выходит и показывает его в своем исполнении.

На 3-ем году обучения пантомимы становятся сложней. Темы пантомим: «Сказка без слов», «Угадай животного», «Угадай предмет», групповые пантомимы.

В пантомиме «Сказка без слов», ребята показывают любую известную сказку, втроем, вдвоем или по одному. Остальные отгадывают, что это за сказка и называют ее. Групповые пантомимы очень похожи на предыдущие, с одной лишь только разницей, в них участвует более трех человек. А пантомимы «Угадай животного» и «Угадай предмет» идентичны таким же пантомимам на 2-ом году обучения, только немного сложнее.

**Заключение**

Важно помнить: все приемы и методы должны быть направлены на то, чтобы музыкально – ритмическая деятельность детей, была исполнительской и творческой.

Главная задача педагога - создать эмоциональный настрой у детей во время занятий. Последовательная, систематическая работа над решением задач эмоционально творческого воспитания, развивает воображение детей, их творческую активность, учит осознанному отношению к воспринимаемой музыке, к эмоционально динамическому осмыслению движений. Такое отношение наполняет ребенка радостью, открывает для него богатый мир добра, света, красоты, учит творческой преобразовательной деятельности.

**Литература**

1. Барышникова, Т. Азбука хореографии [Текст] / Т. Барышникова. – М.: Рольф , 1999. -272 с.

2. Вейдер, С. Суперфитнес. Лучшие программы мира. [Текст] / С. Вейдер. - Ростов: Феникс, 2010. - 96 с.

3. Мессерер, А. М. Танец. Мысль. Время. [Текст]/ А. М. Мессерер. - М.: Искусство, 1990.- 266 с.

4. Потапчук, А. А. Лечебные игры и упражнения для детей [Текст] / А.А. Потапчук . - СПб.: Речь ,2007.- 100 с.

5. Янцен А.А. Игра и танец [Текст] А.А. Янцен.- М.: Рольф, 2012.- 143 с.