

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»**

Занятие с использованием технологии Workshop
по теме:
«Подготовка танцевального Флешмоба»

Разработал:
Педагог дополнительного
образования
Руководитель танцевального
объединения «Апельсин»
Ведерникова Екатерина Дмитриевна

**с. Парабель
2019 г.**

Пояснительная записка:

В образовательной среде на протяжении последнего десятилетия предметом дискуссии являются новые формы проведения занятий. Одним из них является **Workshop**, это:

- Интенсивное учебное мероприятие, на котором участники учатся, прежде всего, благодаря собственной активной работе;
- Учебная группа, помогающая всем участникам стать по окончании обучения более компетентными, чем в начале;
- Учебный процесс, в котором каждый принимает активное участие;
- Учебный процесс, во время которого участники много узнают друг от друга;
- Тренинг, результаты которого зависят, прежде всего, от вклада участников и в меньшей степени - от знаний ведущего;
- Учебный процесс, на котором в центре внимания - переживания участников, а не компетентность ведущего;
- Возможность открыть для себя, что знаешь и умеешь больше, чем думал до сих пор, и научиться чему-то от людей, от которых этого не ожидал.

В силу своего формата данная технология требует **большой отдачи от всех участников**. На Workshopе собираются те, кто имеет мотивацию самовыражения, и нацелен на раскрытие своих способностей и совершенствование навыков, им необходимо создавать свое коммуникационное поле.

В данном случае занятие с использованием технологии Workshop разработано в Танцевальном объединении «Апельсин» и рассчитано на группу четвертого года обучения (11-13 лет), так как к четвертому году обучения дети уже умеют выражать своё мнение в постановках танцевальных номеров, советовать педагогу, прислушиваться к мнению других учеников, адекватно принимать критику и исправления со стороны педагога и обучающихся. Данное занятие направлено на реализацию каждого участника как педагога. У каждого участника будет возможность примерить на себя роль хореографа-постановщика, самостоятельно придумать и разучить танец, используя знания, полученные за время обучения, возможности и свои хореографические данные, умения и навыки.

На первый взгляд обучающимся кажется, что это так легко и просто: придумывать различные танцы, подбирать музыку, разучивать комбинации с другими людьми, но это мнение ошибочно. Поэтому постановка танцевального Флешмоба для обучающихся будет очень интересной и далеко не простой задачей. В танцевальном объединении «Апельсин» группа четвертого года обучения составляет 22 человека, с ними мы и будем работать (в дальнейшем они поделятся на 11 пар). Но от количества участников цель и задачи Workshopа не изменятся. В данном эксперименте могут принять участие неограниченное количество обучающихся от возможного минимума до максимума.

Процесс Workshopа очень трудоёмкий и предполагает за собой цикл нескольких занятий (от двух до семи) для достижения необходимого результата.

Наше занятие по подготовке танцевального Флешмоба рассчитано на пять академических часов.

Цель: создание танцевального Флешмоба с использованием технологии Workshop.

Задачи:

- рассмотреть методику создания танцевального номера;
- сформировать у обучающихся умение работать в команде, общаться между участниками Workshopа, понимать друг друга и чувствовать ответственность за общее дело;
- развить навыки постановки танцевальных номеров у обучающихся.

План занятия:

1. Игра – знакомство (25 минут);
2. Обсуждение темы Workshopа (20 минут);
3. Процесс создания комбинаций к Флешмобу (45 минут);
4. Демонстрация первичного результата (45 минут);
5. Создание и разучивание Танцевального Флешмоба (45 минут);
6. Готовый танцевальный продукт – Флешмоб (25 минут);
7. Рефлексия Workshopа, подведение итогов занятия (20 минут).

Ход занятия:

1. Игра – знакомство

Все обучающиеся встают в большой круг для знакомства. Задача всех участников Workshopа познакомиться друг с другом. Даже если они уже знакомы (например, занимаются в одной группе), это не страшно. Помимо того, что каждый обучающийся должен назвать свое имя «Меня зовут...» и сделать какое-нибудь запоминающееся движение («фишку»), которое бы по мнению обучающегося его характеризовало. Задача последующих обучающихся перед тем как представить самого себя, сказать, как зовут всех предыдущих участников и показать их коронное движение. Так игра продолжается до тех пор, пока все участники не познакомятся друг с другом.

2. Обсуждение темы Workshopа

После знакомства друг с другом начинается обсуждение цели всего занятия. Наша цель создать полноценный танцевальный номер в стиле Флешмоб. Для начала необходимо задать участникам ряд вопросов:

- Что такое Флешмоб?
- На каких мероприятиях можно станцевать Флешмоб?
- Какая тематика должна быть в такой постановке?
- Какую музыку лучше всего подобрать для Флешмоба?

- Какая должна быть динамика в танце?

- Какие движения лучше всего использовать при создании Флешмоба?

В процессе диалога с педагогом обучающиеся должны определиться с тематикой Флешмоба, подобрать музыкальное сопровождение (изначально педагог может подготовить несколько вариантов на выбор для обучающихся, чтобы им было легче определиться), понять какие движения можно использовать при создании своей постановки, а какие лучше не брать.

3. Процесс создания комбинаций к Флешмобу

Обучающиеся делятся на пары, для создания совместной комбинации. Задача каждой пары придумать небольшую комбинацию на две восьмерки (если получится придумать больше – замечательно). Задача педагога в этом процессе, наблюдать за созданием комбинаций, помогать участникам в процессе постановки, если это потребуется, исправлять ошибки участников, помогать найти верные решения и показывать более удачные варианты, объяснять участникам почему те или иные движения приветствуются в постановке танца, а какие лучше не использовать.

4. Демонстрация первичного результата

Все участники Workshopa, а точнее каждая пара демонстрирует педагогу и всем обучающимся комбинацию, которая у них получилась. Зачастую в таких ситуациях дети начинают стесняться, закрываться в себе и боятся показывать свой результат. Задача педагога в данной ситуации поддержать участников, раскрыть их потенциал и объяснить, что никто не будет над ними насмехаться, мы друг другу всегда помогаем и поддерживаем. После показа каждой пары необходимо наградить выступающих аплодисментами в знак уважения и поддержки. Если потребуется, педагог вместе с другими участниками может внести коррективы в комбинацию для улучшения результата.

5. Создание и разучивание Танцевального Флешмоба

После просмотра всех комбинаций, которые продемонстрировали нам участники, необходимо выбрать в какой последовательности мы будем их разучивать все вместе. Каждая пара попробует себя в роли хореографа-постановщика. Та пара, чью комбинацию мы будем учить, выходит вперед перед всеми на место педагога и раскладывает всю свою комбинацию по счёту для того чтобы остальные участники смогли её выучить. В этот момент задача «постановщиков» максимально доступно объяснить комбинацию, показать и ответить на все вопросы участников. Таким образом комбинацию каждой пары мы учим все вместе в определённой последовательности.

6. Готовый танцевальный продукт – Флешмоб

После того, как участники выучили все комбинации и больше нет никаких вопросов, пришло время пробовать танцевать выученный материал под музыку. Вероятнее всего, что с первого раза от начала и до самого конца станцевать не получится. Тут задача педагога «всё взять в свои руки» и из маленьких танцевальных комбинаций «сотворить» полноценный красивый танец, который по праву можно назвать Флешмобом, который придумали сами ученики. После того как всё готово и отработано, каждый знает все движения и место где он стоит, такой Флешмоб можно демонстрировать на концертах, мероприятиях, которые будут соответствовать тематике данного Флешмоба.

7. Рефлексия Workshopa, подведение итогов занятия

В заключении занятия необходимо подвести итоги, узнать у детей что больше всего им понравилось, а что наоборот не понравилось. Что нового они узнали и какими навыками теперь обладают. Для этого нам понадобится:

- небольшой настенный плакат (можно размером А4) с изображением сцены (приложение № 1), которую в дальнейшем можно использовать в танцевальном классе как наглядный пример проделанной работы;

- маленькие нарезанные изображения балерин (приложение №2). Можно предложить участникам несколько разных картинок с балеринами на выбор, чтобы каждый мог найти «именно свою» балерину, которая больше всего ассоциируется у участника с самим собой.

Каждому участнику Workshopa раздаются картинки с балеринами и предлагается поставить себя на определённое место на сцене:

- если занятие очень понравилось и участник в восторге от проделанной работы, свою балерину он ставит в первую линию на сцене;

- если занятие не понравилось участнику, было скучно и неинтересно, то балерину нужно поставить в последнюю линию;

- если у участника Workshopa смешанные эмоции и он не может определиться, понравилось ли ему принимать участие в таком процессе, то балерину нужно поставить во вторую линию.

Помимо этого, каждый участник должен назвать часть занятия, которая ему больше всего понравилась и назвать то, что было для него самым сложным в процессе создания Флешмоба.

После того как наша сцена заполнена настоящими балеринами и Флешмоб готов участником Workshopa необходимо задать вопрос о технологии создания танцевальной постановки: с чего мы начинали наш

проект, чем руководствовались и в какой последовательности изготавливали наш продукт.

Приложение № 1

«Сцена»

(чем больше, тем лучше, главное, чтобы все балерины влезли)



Приложение № 2

«Балерины»



Список литературы:

Информация о технологии Workshop взята из методической разработки ««Workshop» как новый вид эффективного обучения», разработанной Поповой Е.В. (методист МБУ ДО «Станция юных техников»)