

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДЕТСКАЯ МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ М.И. ГЛИНКИ
Г. ЕЛЬНИ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
(МБУ ДО ДМШ г. Ельни)

216330 Смоленская область, г. Ельня, ул. Пролетарская, дом 46а
Тел/Факс: 8-481-46 - 4-27-49

Методическое сообщение на педагогическом совете

*Тема: Здоровьесберегающие технологии на уроках
теоретического цикла*

Подготовила преподаватель

Ворфоломеева Елена Михайловна



Проверено.

Зам. директора по УВР Плис Е. Н.

г. Ельня

2018 г.

План сообщения.

1. Актуальность вопросов здоровьесбережения в условиях учебного заведения.
2. Игра и игровое обучение. Примеры применения игровых методов в школе искусств.

Дети в современном мире подвержены большим нагрузкам и объем их все увеличивается.

Цель здоровьесберегающих технологий - обеспечить учащимся возможность сохранения здоровья за период обучения в учреждении образования.

Здоровьесбережение ребенка в учебном заведении - процесс сложный, многокомпонентный и многоуровневый. Обеспечением его занимаются все работники школы - и технический, и педагогический персонал и административный корпус. Но наибольшая нагрузка и ответственность ложится, все-таки, на педагога.

Понятие здоровья включает в себя здоровье физическое, психическое, социальное, нравственное.

Контролируя здоровье учащихся, педагог должен:

- учитывать особенности высшей нервной деятельности школьника, от которой зависит поведение, восприятие, степень и быстрота утомляемости;
- работать над искоренением вредных привычек;
- учитывать физические недостатки (зрение, заикание, тики и т.д.);
- создавать оптимальный режим занятий;
- учитывать социальное благополучие или неблагополучие ребенка и

т.д.

Для выбора адекватных нагрузок, как физических, так и психологических, необходимо постоянно контролировать и анализировать состояние здоровья ребенка, его развитие. Диагностика - важный компонент здоровьесбережения.

Уделяя внимание физическому здоровью школьника, педагог не должен упускать из вида не менее важное средство здоровьесбережения и оздоровления организма - эмоциональное состояние ребенка на уроке. Оно напрямую и очень сильно влияет как на состояние функций организма, так и на учебный процесс. Преобладание отрицательных эмоций, некомфортное психологическое состояние может заметно нарушить работу сердца, сосудов, дыхательной системы, и наоборот, создание положительной эмоциональной атмосферы на уроке позитивно влияет на физическое состояние организма.

Эмоции по воздействию на деятельность человека подразделяются на стенические и астенические.

Астенические эмоции характеризуются пассивностью, скованностью. Стенические - помогают человеку в его деятельности, увеличивая его энергию и силы, придают смелость в совершении поступков и высказываний. Человек в таком состоянии способен на многие свершения. Ведь даже находясь в тяжелом состоянии, в момент эмоционального подъема, человек может ощутить себя совершенно здоровым. В создании психологически комфортных форм существования ребенка в учебном процессе педагогу помогут:

- основные педагогические принципы - повторность, наглядность, принцип связи теории и практики, стиль общения педагога с учащимися и др.;

- педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся.

- Технологии, предполагающие построение учебного материала на личностно - смысловой и эмоционально - психологической основе.

- Технологии проблемного обучения.

- Технологии, предполагающие построение учебного процесса на ситуативной основе.

Все перечисленные, а также многие другие технологии часто предполагают игровые методы обучения и располагают возможностями к их осуществлению.

Игра - одно из наиболее ярких и важных явлений в развитии человечества. Психологи и социологи давно занимаются изучением игр. Научные исследования, да и опыт любого человека доказывает, что игра занимает важное место в жизни. Это и возможность выхода жизненной энергии, удовлетворение потребности в отдыхе и разрядке, упражнение в самообладании, положительная компенсация вредных побуждений и т.д.

К игре человечество всегда относилось очень серьезно. Было время, когда игры были важной частью общественной жизни, им придавалось политическое, религиозное значение. Что такое древний обряд, если не игра со строго установленными правилами. Олимпийские игры античных времен были настолько важны и значительны, что устанавливались перемирия, т.е. откладывались самые важные виды государственной деятельности - война, политика. В Древнем Риме зрелища демонстрировали силу государства и авторитет императора. Игра представлялась инструментом воздействия на ход событий в природе и обществе.

Православное христианство очень негативно относилось к "бесовским" языческим играм - обрядам, жестоко преследуя их, тем самым признавая сильное воздействие их на сознание человека.

И в наше время игра не потеряла своего значения в общественной жизни. Игра стала профессией для огромного количества людей - в спорте, искусстве. Взаимоотношения высших эшелонов власти называют политическими играми. В самых трудных, подчас невыносимых для человека ситуациях, его спасают психологи, предлагая психологические игры. Свадьбы и похороны тоже происходят в определенных, четко определенных рамках, что испокон веков называлось игрой, обрядом (обряд - значит превращение).

Давно известно, насколько функции игры многогранны - она развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, дает отдых. Все это - компоненты образовательного процесса. С момента своего возникновения "игра выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизведения реальных практических ситуаций с целью их освоения, с целью выработки человеческих черт, качеств, навыков, развития способностей".

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни.

Принцип соревновательности пронизывал процессы воспитания и обучения в древних Афинах. В средневековье устраивались игры - состязания школьников в риторике. К использованию приемов игрового обучения призывали Ф.Рабле, Я.А.Каменский, Ж.Руссо. Педагогический феномен игры истолкован в трудах А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского, К.Д.Ушинского.

Игра является неременной слагаемой педагогических технологий современной школы.

Психологи и философы считают, что человек и стал человеком в современном понимании этого слова, лишь, когда научился играть. Игра помогает человеку реализоваться в жизни, стать известным.

Сила воздействия игры на человека доказывается не только положительным, но и отрицательным опытом. Игра может не просто изменить жизнь, но и сломать психику, уничтожить личность человека. Эта болезнь так и называется - игромания.

В игре проявляется ее эстетический фактор, так как затрагиваются чувства человека. Участвующий в игре должен получать удовольствие, наслаждение, испытывать азарт, упоение, отчаяние, восторг. Эти состояния присущи человеку творцу. Если игра перестала захватывать, затрагивать чувства, то она для вас умерла.

Игра - продолжение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность, изменяет мир. Суть человеческой игры - в способности преображать действительность. А это уже ни что иное, как творчество, главная суть искусства. В игре впервые формируется и проявляется способность ребенка воздействовать на мир, стать субъектом, хозяином своей действительности. Эти функции детской игры определяются ее психологическими особенностями, раскрытыми в исследованиях Л.С. Выгодского, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др.

Для маленького ребенка игра - это жизнь. В игре формируются основы социального поведения, нравственные, эстетические, этические принципы будущей личности. Игра в этом возрасте является основным средством физического, духовного и умственного развития.

Игра в школьном возрасте воспитывает, расширяет кругозор, развивает физически. Использование игрового метода в познавательной деятельности позволяет школьнику более качественно усваивать знания и навыки, необходимые в дальнейшей жизни.

В юношеской среде особенной популярностью пользуются игры - импровизации, игры-тесты, игры-эксперименты. Использование игровой ситуации, сопереживания, ролевого перевоплощения - является важнейшей особенностью воспитательных взаимоотношений детей подросткового возраста. Игровой процесс способствует развитию творческого воображения, конструктивного мышления, фантазии и т. п.

Игровой урок - это уже не только школьная обязанность, но часть жизни ребенка. Игра помогает ему познавать мир, создавать его, быть в нем яркой личностью.

Здоровьесберегающий эффект игрового обучения достигается благодаря заметному влиянию на эмоциональную сторону жизни ребенка. Эмоции и личность ученика - важная сфера изучения и применения в педагогической практике.

Эмоции используются педагогом:

- для направления внимания на приоритетные для мышления вещи, на важную информацию;
- для переадресации внимания;
- повышения мотивации, креативного мышления.

В хорошем настроении лучше решаются любые задачи.

Существует понятие эмоциональный интеллект как сознательное управление эмоциями для личностного роста и улучшения межличностных отношений.

Способность к эффективным межличностным взаимодействиям, успешная социальная адаптация - это уже социальный интеллект. Оба вида интеллекта задействованы, а значит, и развиваются в пространстве игры.

А все вместе - это здоровая атмосфера на уроке, психологически здоровый коллектив.

Работа по развитию и эмоционального, и социального, и всех других видов интеллекта является частью системы развивающего обучения, направленной на развитие у детей интеллектуальных способностей, желаний и умения учиться, навыков делового сотрудничества со сверстниками.

Технология развивающего обучения выполняет коррекционную функцию, благодаря которой эффективно работает как с детьми, имеющими высокий интеллектуальный потенциал, так и с детьми со средним уровнем интеллекта.

Среди детей с проблемами в учении есть большая группа учащихся, у которых просматривается так называемая интеллектуальная пассивность. В игре часто происходит смена ролей и слабый ученик, троечник, может проявить большую активность и усердие. Игровые методы для любой из этих групп создают осознанную потребность в приобретении знаний и умений и площадку для их применения.

Ребенок еще не в состоянии понять часто применяемую взрослыми сентенцию: "Тебе это когда-нибудь пригодится". А игра на уроке как раз и создает необходимость наличия этих знаний здесь и сейчас. Ребенок видит конкретную и устраивающую его цель учебы и ее результат.

.Игра на уроке - это обычно игра по правилам.

Возникает она по инициативе взрослого, но принудительность исчезает сразу, так как реализуется естественная потребность ребенка в игре.

По справедливому замечанию А.Н.Леонтьева, овладеть правилом - значит научиться управлять своим поведением.

Ученые считают, что более эффективного метода воспитания и образования, чем игра, до сих пор не придумано. Совершенствуется лишь сама игра.

Признаки и особенности игры:

- Пространство здоровой конкурентности, соревновательности
- Создание условий для эмоционального и физического напряжения и его снятия
- Модель межличностных взаимоотношений
- Эффект загадки
- Преобладание поисковых методов
- Завершенность и результативность
- Активная форма существования

Игровые методы обучения:

- относятся к инновационным процессам педагогики;
- являются ее здоровьесберегающим элементом;
- становятся средством активизации, улучшения качества процесса обучения;
- формируют пути адаптации ребенка в историческом, художественном, социальном пространствах;
- создают предпосылки для формирования социального поведения, нравственных, эстетических, этических принципов будущей личности;

- являются методами контроля знаний.

Функции игры:

- удовлетворение бессознательных влечений;
- эффективный метод воспитания;
- полноценный и результативный отдых;
- форма моделирования человеческих отношений;
- способ радостного обучения;
- возможность экспериментирования;
- приемы гуманизации труда;
- способы формирования коллектива;
- приемы развития коммуникативности

и другие.

Некоторые игровые формы работы на уроках сольфеджио, музыкальной литературы, слушания музыки

Форма урока	Тема урока	Условия игры
Урок-экскурсия	Музей музыкальных инструментов (инструментальные тембры)	Ученик-экскурсовод представляет экспонаты выставки, слушатели задают вопросы. Меняются местами.
	Портретная галерея (творческий и жизненный путь композиторов)	Портреты композиторов: - на доске и ученики выбирают сами, о ком рассказывать - на карточках и выбираются вслепую
Музыкальный конструктор	Музыкальные формы: 3-хчастная. Вариации. Рондо.	При прослушивании музыки и изучении текстов учебных источников собирать конструкции форм из цветных или буквенных карточек, кубиков.
Урок-путешествие	Что видел Моцарт из окна? (понятие стиля в архитектуре и музыке)	1 вариант - как урок - экскурсия 2 вариант - самостоятельное знакомство с признаками стиля и выбор из предложенного ряда архитектурных сооружений, соответствующих данному стилю.
	Хроматическая гамма	Нахождение тональностей по закону построения хроматической гаммы и 1. подбор цветовой гаммы тональностей, 2.сочинение коротких попевок.

Игровые формы работы на уроке

Словесные игры

Это очень богатая область применения игровых форм работы.

Она может быть использована в любой момент урока:

- прохождение новой темы
- повторение и закрепление материала
- контрольные мероприятия

Проходит и письменно, и устно, и с домашней подготовкой, и непосредственно на уроке.

"Не порви цепочку"

Друг за другом называют по одному слову, каждое из которых логически связано с предыдущим, например:

Гайдн - симфония - экспозиция, разработка и т.д.

Балет - Чайковский - "Щелкунчик" - Гофман - и т.д.

Можно делать остановки для объяснения слов (условия остановок даются заранее: объясняется каждое третье слово или останавливает педагог, ученик и т.д.)

"Я знаю, что:" (как знакомство с новым понятием через самостоятельную работу с источниками, так и закрепление материала)

Дается одно слово, ребята должны подобрать к нему подходящие по смыслу слова или словосочетания, например: ГОБОЙ

Деревянный духовой. Жалобный. Трость. Прокофьев. Утка. Григ. Норвежский танец.

Предметно-словесные игры (работа с карточками).

Дети выбирают карточки, объясняя значение слов (если это повторение) или находят в учебнике (словаре), если это новый материал.

Из этих слов можно

- а) сложить музыкальную форму
- б) выбрать слова, относящиеся к опере, симфонии и т.д.
- в) собрать группу муз. инструментов, города Баха (Шопена и др.), симфонические жанры и т.д.
- г) расположить слова (имена, города, портреты и т.д.) в хронологическом порядке.

Некоторые виды заданий, например, сложить музыкальную форму, можно выполнять с цветными карточками.

Очень активизирует ребенка на участие в учебном процессе ролевая игра.

В зависимости от предмета, формы урока и возраста ученик может играть роль экскурсовода, учителя, телеведущего, члена жюри, оператора турбюро, члена художественного совета, библиотекаря, археолога.

В игру можно превратить даже такие, казалось бы, традиционно монотонные формы работы, как конспектирование текста учебника или проконтролировать, воспринимают ли ученики объяснение учителя.

К примеру, конспект жизненного пути И.Ф.Стравинского.

Игра "Нас познакомит Стравинский"

Задание: выбрать только имена, встречающиеся в тексте, определить профессиональную принадлежность этих людей и значение в судьбе композитора.

Игра "Собери слова в рассказ"

Педагог рассказывает или читает текст, ученики успевают записывать отдельные слова и затем вновь собирают текст.

Вместо чтения текста можно использовать видеофильм.

Викторина "Музыка приглашает в путешествие"

Прослушав музыкальный фрагмент, определить, к какому композитору мы попадаем в гости. Портрет и заголовок на слайде появляются по щелчку, что позволяет выбирать время для обдумывания произвольно, в зависимости от скорости работы класса. Портрет тоже может являться дополнительной подсказкой к ответу. Данная презентация является также средством выбора темы для дальнейшей самостоятельной исследовательской

работы учащихся. Ребята сделают презентации - экскурсии по каждому из музеев. Из работ сложится следующий этап конкурса.

Литература

1. Первые шаги. Материалы конкурса "Модель воспитания детей", Ярославль, 2002г.
2. Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей, Ярославль, 1996г. Давидчук А.Н. Индивидуально - ориентированное обучение детей, Москва, 2000г.
3. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика
4. Николаева С.Н. Методика экологического воспитания дошкольников, Москва, 2001г.
5. Мухина В.С. Шестилетний ребенок в школе, Москва, 1996г.
6. Церенова О.А. Игровые формы обучения как средство активизации познавательной деятельности на уроках истории (технологии игровых форм обучения)
www.Referatik.Ru
7. [Пискунова Ольга Валерьевна](#) Здоровьесберегающая деятельность школ
<http://festival.1september.ru>
8. Асмолов А.Г. Психология личности, М. 2004г.