

«ДЕТСКИЙ АЛЬБОМ»

интерактивная музыкальная игра по страницам фортепианного цикла П. И. Чайковского

Пояснительная записка

*Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет.
Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре.
А. С. Макаренко*

Тема, диапазон использования: ресурс представляет собой интерактивную музыкальную игру по теме «Детский альбом» П. И. Чайковского» в рамках урока слушания музыки для воспитанников подготовительного отделения и учащихся младших классов ДМШ, тематических музыкальных занятий с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста из серии «За страницами учебника», музыкальных познавательных досуговых (внеклассных) мероприятий. Возможно использование игры и в совместной деятельности детей и родителей, в качестве домашнего задания.

Целевая аудитория: воспитанники старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Цель: обобщение, уточнение и расширение знаний о фортепианном цикле П. И. Чайковского «Детский альбом».

Задачи:

- создать условия для развития умения распознавать знакомые музыкальные произведения по звучанию музыкального фрагмента;
- пополнить словарный запас детей, используя средства программы Microsoft PowerPoint;
- активизировать познавательный интерес к музыке Чайковского, познавательную деятельность воспитанников, используя интерактивные игровые задания;
- воспитывать культуру слушания музыки.

Значимость ресурса в том, что он способствует накоплению детских музыкальных впечатлений, уточнению и расширению знаний об особенностях фортепианных пьес из «Детского альбома» П. И. Чайковского посредством представления познавательного музыкального материала в интересной, структурированной, визуализированной, интерактивной и максимально понятной для дошкольников и младших школьников форме.

Актуальность презентации в использовании информации, форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным особенностям, построении образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослого (ведущего) с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребёнка, возможности выбора детьми видов активности, участников совместной деятельности и общения (в случае командной игры).

Современность ресурса определяется использованием в нём интерактивных технологий средствами программы PowerPoint, приёмов медиадидактики.

Ожидаемые результаты. В результате игры воспитанники:

- смогут выражать положительное отношение к процессу музыкального познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать и применить полученные знания для решения художественно-творческих задач;
- получат возможность научиться внимательно и осмысленно слушать музыку, определять название музыкального произведения по его фрагменту, преобразовывать символы и схемы для решения познавательных задач;
- получат возможность научиться полно и точно выражать свои мысли, объяснять свой выбор, отвечать на поставленный вопрос;
- получат возможность научиться принимать и сохранять учебную задачу, самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и сравнивать с эталоном результаты деятельности.

Техническое и программное обеспечение

Ресурс представляет собой архив ZIP - WinRAR (.zip), содержащий папку «Детский альбом_игра_Тонкова», внутри которой находятся три файла: презентация PowerPoint «Детский альбом», документы Word «Тонкова_Пояснительная записка» и «Тонкова_Заявка».

Ресурс выполнен в программе PowerPoint 2013. Для работы с ресурсом необходимы звуковые колонки, мультимедийный проектор, экран (интерактивная доска), проигрыватель Windows Player, установленный по умолчанию операционной системой и видео кодеки K-Lite Codec Pack 9.9.0 для воспроизведения медиа ресурсов.

Прежде чем приступать к работе с ресурсом, для корректного его воспроизведения, следует извлечь ресурс из архива на рабочий стол.

План работы с ресурсом и рекомендации по его использованию

№	Этап игры	Слайды
1	Музыкальное приветствие участникам игры, вступительная беседа.	1
2	Знакомство с содержанием (планом) игры.	2
3	Игровой этап «С утра до вечера» с применением технологического приёма «Трафарет».	3
4	Игровой этап «Игры и игрушки» с применением технологического приёма «Тест задание в картинках».	4 -7
5	Игровой этап «Танцы и песни» с применением технологического приёма «Тестовое задание».	8 -14
6	Игровой этап «Путешествие» с применением заданий на выбор правильного ответа и установления соответствия.	14 - 17
7	«Сюрприз» (видео по мотивам музыки П. И. Чайковского). Подведение итогов, обобщение.	18

Правила игры


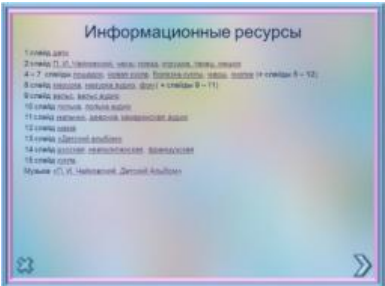


Роль ведущего игры исполняет взрослый, преподаватель, музыкальный руководитель, родители. Задания читает (объявляет) ведущий, дополняет, уточняет и обосновывает ответы детей. В процессе индивидуальной игры он же выбирает каждого следующего игрока (того, кто будет выполнять следующее задание).










Возможно исполнение некоторых музыкальных фрагментов игры преподавателем или учениками постарше, это придаст игре особого «концертного» колорита: участники игры с интересом послушают «живую» музыку, а юные исполнители почувствуют свою сопричастность к общему школьному делу, убедятся в том, что, их исполнение музыки нравится другим, приносит слушателям удовольствие. В этом случае следует предусмотреть поощрение не только для участников игры, но и для исполнителей.



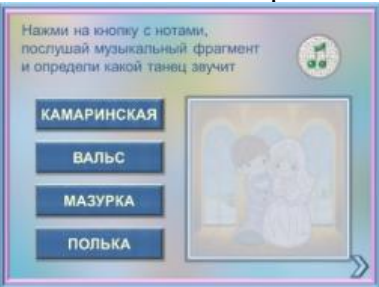




За каждый правильный ответ игрок получает фишку - это может быть жетончик из плотной бумаги с изображением скрипичного ключа или элемент пазла музыкальной тематики, который, после игры, дети соберут в единую картинку и др.

Подведение итогов (результат) проводится сразу после игры, каждый жетон может быть обменян на сладости или музыкальные сувениры. Как вариант подведением итогов игры может быть выявление детей, которые лучше выполнили задание: быстрее, качественнее, объяснив свой выбор и пр.; определение команды-победителя в случае командной (семейной) игры и т. д. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей. Результат игры не только количество правильных ответов, но и объём полученных знаний, музыкальных впечатлений и хорошего настроения!

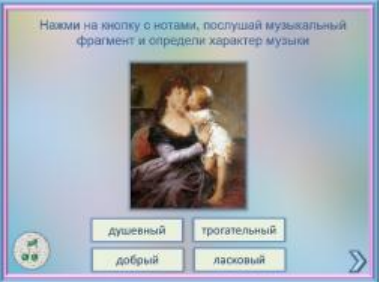
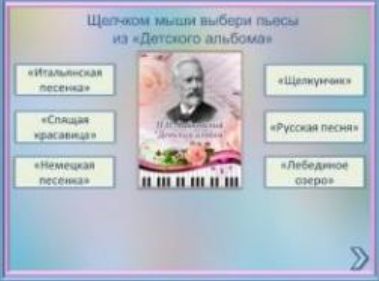





Послайдовое описание использования игры

Блок	Содержание слайда	Управляющие кнопки	Номер слайда
Информационный блок	<p>Титульный слайд: название работы, фамилия, имя, отчество автора.</p>  <p>На пианино в исполнении и по выбору преподавателя звучит фрагмент музыкального произведения П. И. Чайковского. Ведущий предлагает детям сыграть в игру.</p>	Переход на слайд 2 настроен по щелчку.	1
Информационный блок	<p>Информационные источники: ссылки на Интернет-ресурсы, использованные для создания презентации.</p> 	<p>На слайде 16 установлены управляющие кнопки:</p>  – возврат на слайд 2;  – завершение просмотра презентации.	16

<p>Информационный блок</p>	<p>Содержание (распределительный слайд): «С утра до вечера» «Игры и игрушки» «Танцы и песни»</p>  <p>«Путешествия» «Сюрприз»</p> <p>Преподаватель: «Обсудим содержание нашей музыкальной встречи, предположите, о чём пойдет речь».</p>	<p>На каждый раздел установлена гиперссылка, ведущая на первый слайд соответствующего раздела игры. Для перехода следует нажать на нужный прямоугольник.</p> <p> – кнопка с гиперссылкой на информационные источники;</p> <p> – завершение просмотра презентации.</p>	<p>2</p>
<p>С утра до вечера</p>	<p>На слайде применён приём «Трафарет». По щелчку на кнопку-триггер «Грамофон»  в верхнем левом углу слайда сработает подсказка.</p>  <p>* Задание для воспитанников с высоким уровнем развития, дети со средним и низким уровнем выполняют задание с помощью ведущего</p>	<p>Переход на следующий слайд осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку .</p>	<p>3</p>
<p>Игры и игрушки</p>	<p>На слайдах музыкальная загадка, прослушав которую нужно выбрать подходящую картинку, щёлкнув по ней мышью. Послушать музыку можно, нажав на кнопку-триггер с нотами  . Неверный выбор сопровождается эффектом «падения» картинке, при правильном выборе картинка увеличивается.</p>	<p>Переход на слайды 5, 6, 7 осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку  . По окончании раздела переход на слайд – содержание по кнопке .</p>	<p>4 - 7</p>

			
<p>Танцы и песни</p>	<p>Тестовое задание (танцы): на слайдах список с названиями музыкальных произведений (танцев) из «Детского альбома» П. И. Чайковского и звуковые файлы. Прослушав музыкальный фрагмент, нажав на кнопку с нотами  нужно выбрать название танца (определить, какая пьеса из «Детского альбома» прозвучала). На текст (названия танцев) установлены триггеры. В случае верного ответа, по щелчку на выбранное название танца, появляется картинка-подтверждение, остальные тексты исчезают. В случае неверного ответа, по щелчку на выбранное название танца, текст исчезает.</p> <p>Вид слайда до выбора ответа:</p>  <p>Вид слайда с правильным ответом:</p>  <p>Вид слайда с неверным выбором:</p>  <p>Правильные ответы – «Мазурка», «Вальс», «Полька», «Камаринская».</p>	<p>Переход на следующий слайд осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку .</p> <p>Возврат на слайд 2 (содержание) осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку .</p>	<p>8 -11</p>

	<p>Возможно исполнение музыкальных фрагментов преподавателем, учениками постарше.</p> <p>Тестовое задание (песни): на слайдах 3 фотографии, названия пьес из «Детского альбома» и музыкальные файлы. Прослушав музыкальный фрагмент, нажав на кнопку</p>  <p>с нотами  нужно выбрать (определить), какая пьеса из «Детского альбома» прозвучала.</p>  <p>На фотографии настроены триггеры, по щелчку на каждую фотография меняет цвет: в случае неверного выбора становится светлее, в случае правильного ответа становится цветной.</p> <p>Вид слайда с выбранным правильным ответом:</p>  <p>Правильные ответы – «Мужик на гармонике играет», «Шарманщик поёт», «Старинная французская песенка», «Песня жаворонка».</p>		12–15
Путешествия	<p>На слайде изображение мамы с ребёнком (какое же путешествие без мамы!) и варианты характеристик звучания музыки, послушать которую можно нажав на кнопку с нотами</p>  <p>. На картинку с изображением мамы и ребёнка настроен триггер, по щелчку на изображение появляется правильный ответ (выбор).</p> <p>Вид слайда до выбора ответов, во время звучания музыки:</p> 	<p>Переход на следующий слайд осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую</p>  <p>кнопку .</p>	16

	<p>Вид слайда после того, как сработал щелчок по картинке:</p> 		
<p>Путешествия</p>	<p>Тестовое задание: на названия пьес из «Детского альбома» настроены триггеры, выбор ответов осуществляется по щелчку на фигуры с текстом. Неверный выбор – фигура меняет цвет, звучит соответствующий звуковой сигнал. Правильный выбор – фигура перемещается в центр слайда под звуки соответствующей мелодии.</p> <p>Вид слайда до выбора ответов:</p>  <p>Вид слайда с выбранными ответами:</p> 	<p>Переход на следующий слайд осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку  .</p>	<p>17</p>
<p>Путешествия</p>	<p>Задание на соответствие (выполняется устно с дальнейшей проверкой на слайде): смысл задания в выборе соответствующей иллюстрации (народного костюма) к названию той или иной пьесы из «Детского альбома».</p> <p>По щелчку на кнопку-триггер «Граммофон»  в верхнем левом углу слайда сработает подсказка (проверка).</p> 	<p>Возврат на слайд 2 (содержание) осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку  .</p>	<p>18</p>

<p>Сюрприз</p>	<p>Видео: в левом верхнем углу слайда значок «Сюрприз», нажав на который можно посмотреть видео по мотивам пьесы П. И. Чайковского «Баба Яга» (в качестве поощрения за игру и мотивации к обобщению и подведению итогов).</p>  <p>После просмотра видео преподаватель (ведущий) подводит итоги, награждает участников игры.</p>	<p>Возврат на слайд 2 (содержание) осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку  .</p>	<p>19</p>
-----------------------	---	---	------------------