

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «ПЕТЯ И ВОЛК»

Пояснительная записка

Автор: Тонкова Энглена Александровна, музыкальный руководитель, преподаватель ДМШ г. Павлово Нижегородская область.

Тема, диапазон использования: ресурс представляет собой интерактивную игру по теме «Музыкальные инструменты симфонического оркестра» 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, досуговых мероприятий.

Целевая аудитория: воспитанники старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Цель: обобщение, уточнение и расширение знаний о музыкальных инструментах симфонического оркестра.

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 симфонической музыке, познавательную деятельность воспитанников, используя интерактивные игровые задания;
- воспитывать культуру слушания музыки.


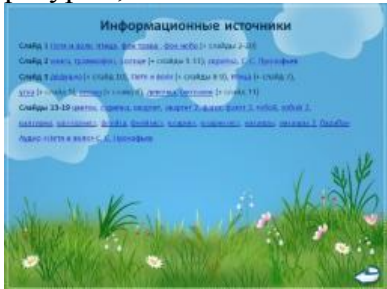





Техническое и программное обеспечение ресурса

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.

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 «Персонажи сказки «Петя и волк» с применением технологического приёма «Карусель».	3
4	Игровой этап «Музыкальные темы» с применением технологического приёма «Тестовое задание».	4 -13
5	Игровой этап «Музыкальные инструменты» с применением технологических приёмов «Тестовое задание» и «Ромашка».	14 -19

Послайдовое описание использования игры

Блок	Содержание слайда	Управляющие кнопки	Номер слайда
Информационный блок	<p>Титульный слайд: название работы, сведения об авторе.</p>  <p>На пианино в исполнении и по выбору преподавателя звучит фрагмент сказки «Петя и волк». Ведущий предлагает детям сыграть в игру.</p>	<p>Переход на слайд 2 настроен по щелчку.</p>	1
	<p>Информационные источники: ссылки на Интернет-ресурсы, использованные для создания презентации.</p> 	<p>На слайде 20 установлены управляющие кнопки:</p>  – возврат на слайд 2;  - завершение просмотра.	20
	<p>Содержание (распределительный слайд):</p> <p>«Персонажи сказки «Петя и волк».</p> <p>«Музыкальные темы».</p> <p>«Музыкальные инструменты».</p> <p>Ведущий: «Обсудим содержание нашей музыкальной встречи, предположите, о чём пойдет речь».</p> 	<p>На каждый прямоугольник установлена гиперссылка, ведущая на первый слайд соответствующего раздела игры. Для перехода следует нажать на нужный прямоугольник.</p>  – информационные источники;  – завершение просмотра.	2

На слайде правила игры на данном этапе.




По щелчку правила исчезают.

3

Приём «Карусель»: на слайде расположены чёрно-белые изображения персонажей сказки и стрелка-указатель в середине слайда.



При нажатии на солнышко  в верхнем правом углу слайда, стрелка поворачивается, указывая на изображение того или иного персонажа, картинка «проявляется» (становится цветной) и появляется текст-уточнение.



Возврат на слайд 2 осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую

кнопку



3

После того как все персонажи отгаданы, ведущий предлагает «отгадать» имя несуществующей в сказке героини, обращаясь к детям с вопросом: «Как зовут этого персонажа сказки?», дети отвечают, что в сказке нет девочки, ведущий нажимает на солнышко, девочка исчезает.

Вид слайда с выполненным заданием.



Тестовое задание: на слайдах список персонажей сказки «Петя и волк» и звуковые файлы.



Прослушав музыкальный фрагмент, нажав на кнопку-



граммофон в верхнем левом углу слайда, нужно выбрать персонажа (определить, музыкальная тема какого героя или героев прозвучала).

На текст (имена героев сказки) установлены триггеры. В случае верного ответа, по щелчку, появляется картинка-подтверждение, остальные тексты меняют цвет.



В случае не правильного ответа, по щелчку, текст меняет цвет.



Правильные ответы: утка, кошка, птичка,

Переход на следующий слайд осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку



Возврат на слайд 2 осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую



кнопку

4-11

Музыкальные инструменты	<p>Приёмы «Ромашка» и «Тестовое задание в картинках». Слева на слайде ромашка, на лепестках которой изображения героев сказки «Петя и волк», справа - фотографии музыкальных инструментов и их названия.</p>  <p>«Ромашка» вращается. Идея задания состоит в определении названия музыкального инструмента из галереи музыкальных инструментов справа на слайде, исполняющего партию персонажа, расположенного на лепестке напротив мигающего треугольника слева. Неверный выбор сопровождается эффектом «падения» картинка.</p>  <p>Правильный выбор подтверждается появлением изображения музыканта и соответствующим аудио фрагментом.</p> 	<p>Переход на слайды 12-19 осуществляется по гиперссылке, установленной на управляющую кнопку  справа от «Ромашки». По окончании раздела переход на слайд – содержание  по кнопке .</p>	11 - 19
-------------------------	---	--	----------------

Информационные источники

Слайд 1 Петя и волк, птица, фон трава , фон небо (+ слайды 2-20)

Слайд 2 книга, граммофон, солнце (+ слайды 5-11), скрипка, С. С. Прокофьев

Слайд 3 дедушка (+ слайд 10), Петя и волк (+ слайды 8-9), птица (+ слайд 7), утка (+ слайд 5), кошка (+ слайд 6), девочка, охотники (+ слайд 11)

Слайды 13-19 цветок, скрипка, квартет, квартет 2, фагот, фагот 2, гобой, гобой 2, валторна, валторнист, флейта, флейтист, кларнет, кларнетист, литавры, литавры 2, барабан

Аудио «Петя и волк» С. С. Прокофьев

Стрелка крутится опять