

Интерактивный музыкальный квест по страницам фортепианного цикла П. И. Чайковского

«По страницам «ДЕТСКОГО АЛЬБОМА»

Тема, диапазон использования: данная разработка представляет собой интерактивный музыкальный квест по теме «Детский альбом» П. И. Чайковского» в рамках слушания музыки для воспитанников подготовительных к школе групп и учащихся начальных классов средних общеобразовательных школ. Может применяться педагогами в работе с детьми на тематических музыкальных занятиях, уроках, познавательных досуговых (внеклассных) мероприятиях. Возможно использование игры в совместной деятельности детей и родителей, детей и педагогов, а также в самостоятельной деятельности дошкольников.

Целевая аудитория: воспитанники подготовительного к школе возраста и младшего школьного возраста.

Цель: приобщение воспитанников к шедеврам классической музыки, предназначенной для детского слушания, расширение кругозора и закрепление 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 сервиса LearninApps.org;
- ✓ активизировать познавательный интерес к музыке Чайковского, познавательную деятельность воспитанников, используя интерактивные игровые задания;
- ✓ воспитывать культуру слушания музыки.

Использование музыкального квеста в работе с детьми способствует накоплению детских музыкальных впечатлений, образов, 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 и ориентированной на детское восприятие форме.

Актуальность тематического музыкального квеста заключается 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 игры обуславливается использованием в нём интерактивных технологий и приёмов медиадидактики средствами программы PowerPoint и LearninApps.org.

Ожидаемые результаты. В результате прохождения музыкального квеста воспитанники:

- ✓ смогут выражать положительное отношение к процессу музыкального познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать и применить полученные знания для решения художественно-творческих задач;


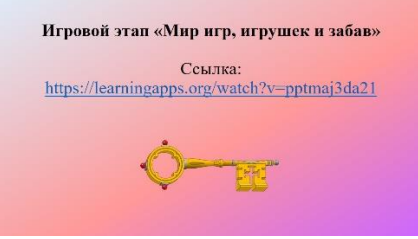
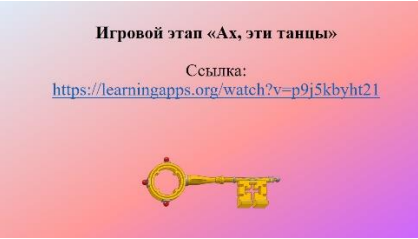

- ✓ получают возможность научиться внимательно и осмысленно слушать музыку, определять название музыкального произведения по его фрагменту, преобразовывать символы и схемы для решения познавательных задач;
- ✓ получают возможность научиться полно и точно выражать свои мысли, объяснять свой выбор, отвечать на поставленный вопрос;
- ✓ получают возможность научиться принимать и сохранять учебную задачу, самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и сравнивать с эталоном результаты деятельности.

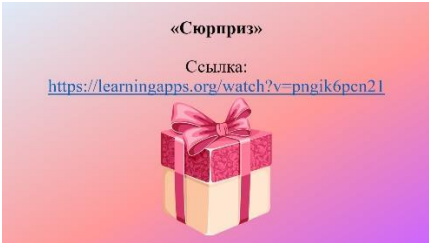


Техническое и программное обеспечение

Для прохождения квеста необходимо следующее обеспечение: выход в сеть Интернет, мультимедийное оборудование, интерактивная доска, звуковые колонки для воспроизведения медиа ресурсов.

Содержание квеста и рекомендации по использованию

Блоки	Этапы игры	Слайды
Информационный блок	<p>Титульный слайд: название работы, фамилия, инициалы автора. Музыкальное приветствие участникам игры, вступительная беседа. Ведущий предлагает детям сыграть в игру.</p> 	1
	<p>Содержание (распределительный слайд): Знакомство с содержанием игры.</p>  <p>Ведущий: «Обсудим содержание нашей музыкальной встречи, предположите, о чём пойдет речь».</p>	2
Игровые блоки	<p>Разминка. Викторина «Знатоки» по творчеству П.И. Чайковского</p>  <p>Ссылка: https://learningapps.org/display?v=pvnhk2foa21</p>	3
	<p>Игровой этап «Бом, бом – открывается альбом» с применением технологического приёма «Трафарет» в программе PowerPoint</p>	4

	 <p>Ссылка: https://learningapps.org/watch?v=p6bnexzg221 Вручение «тотема»</p>	
	<p>Игровой этап «Мир игр, игрушек и забав» с применением технологического приёма «Тест задание в картинках».</p>  <p>Ссылка: https://learningapps.org/watch?v=pptmaj3da21 Вручение «тотема»</p>	5
	<p>Игровой этап «Нянина сказка»</p>  <p>«Бюро находок» - из какой пьесы предмет? Ссылка: https://vk.com/doc538855147_597737374?hash=8d358c0ca84612e94a&dl=35fea8634031c5fccc Ссылка: https://learningapps.org/watch?v=prsnmjwi521 Вручение «тотема»</p>	6
	<p>Игровой этап «Ах, эти танцы» с применением технологического приёма «соответствие».</p>  <p>Ссылка: https://learningapps.org/watch?v=p9j5kbyht21 Вручение «тотема»</p>	7
	<p>Игровой этап «Путешествие по странам с музыкой» с применением заданий на выбор правильного ответа и установления соответствия.</p> 	8

	<p>Ссылка: https://learningapps.org/watch?v=p0rwy8ybk21 Вручение «тотема»</p>	
	<p>«Сюрприз» (видео по мотивам музыки П. И. Чайковского). Выполнив задание, участники проекта увидят анимационный фильм «Баба яга» по одноимённой пьесе.</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>Ссылка: https://learningapps.org/watch?v=pngik6pcn21</p>	9
	<p>«Музыкальная викторина» Итоговая викторина на закрепление знаний пьес из «Детского альбома»</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>Ссылка: https://learningapps.org/watch?v=p2kbqxfv321 Подведение итогов, обобщение. Сбор «тотемов», открытие «музыкальной шкатулки». Вручение отличительных знаков «Знатоки «Детского альбома» П.И.Чайковского»</p>	10
Итог	<p>Подведение итогов. Награждение.</p> <p style="text-align: center;">  </p>	11

Правила игры

Роль ведущего игры исполняет взрослый – учитель, музыкальный руководитель, родители. Задания озвучивает ведущий. В процессе игры ведущий дополняет, уточняет и обосновывает ответы детей, а также выбирает каждого следующего игрока для индивидуального прохождения задания на определённом этапе игры (если это имеет место) или акцентирует внимание на дальнейшее коллективное прохождение квеста.

За каждое правильное выполнение игрового этапа игроки получают «тотем» - ключ от «музыкальной шкатулки». Подведение итогов (результат) проводится сразу после игры. После того, как все ключи собраны (6) «музыкальная шкатулка» открывается. В ней находятся отличительные знаки «Знатоки «Детского альбома» П.И.Чайковского» на каждого игрока.

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 объем полученных знаний, музыкальных впечатлений и хорошего настроения!