**Методические рекомендации по работе с проектом**

**«В царстве музыки»**

Автор проекта – Зинеева Елена Юрьевна, музыкальный руководитель ГБДОУ д/с № 116 Невского района СПб.

Возраст детей: Средний и старший дошкольный возраст (4-7 лет).

Цель проекта: Конкретизировать и расширить представление детей о музыкальных инструментах их свойствах.

Задачи проекта:

* Закрепить знания о музыкальных инструментах**;**
* Развивать познавательные способности детей (как выглядят, отличия, сходство)
* Развивать и закреплять навык узнавания звучания инструментов.
* **Формировать основы навыков о классификации музыкальных инструментов (клавишные, струнные, ударные);**

Реализуемые образовательные области: познавательное, художественно-эстетическое, речевое, социально-коммуникативное развитие

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми дошкольного возраста (4-7 лет). Проект состоит из 14 слайдов, 12 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй содержание.

Перед началом работы необходимо включить макросы, без них выполнение некоторых заданий будет невозможно. Информация о необходимости запуска макросов появляется автоматически. При запуске первого слайда в окне-предупреждении следует выбрать пункт «Включить это содержимое».

Гиперссылки – «Стрелки (вправо, влево)», расположенные на слайдах в левом или правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением «домика» ведет к слайду 2 - Содержание. На каждом слайде при нажатии на «Скрипичный ключ» появляется текст с заданием.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | «Найди 10 отличий» | Развитие внимания, зрительная память | При щелчке на найденный предмет на картинке справа, отличающийся от другой картинки, появится проверочная красная область. Если все предметы будут найдены, появится 10 проверочных областей. |
| 2. | «Найди пары» | Развитие памяти, внимания, умение ориентироваться на плоскости. Закрепление знания музыкальных инструментов | При щелчке ЛКМ на «Скрипичный ключ» открываются шторки на 3 сек. Далее щелчком ЛКМ открываем (закрываем) шторки, за которыми расположены изображения отгадываемых музыкальных инструментов. |
| 3. | «Кто на чем играет»? | Упражнять в умении определять по изображению, кто на каком инструменте играет | Надо определить какие музыкальные инструменты к какому музыканту принадлежат. При нажатии на музыканта производится анимация расширения. При попытке поставить инструмент, не соответствующий выбранному музыканту, будет воспроизведён звук «неправильный ответ». При правильном выборе соответствующий инструмент приедет к музыканту с анимацией расширения, звуковым сигналом «Спасибо» и музыкой инструмента. |
| 4. | «Почини рояль» | Упражнять детей в умении собирать пазлы, составлять картинку из частей, соединяя их воедино. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений | На слайде использован макрос DragAndDrop. Необходимо щелкнуть ЛКМ один раз на элемент пазла и передвинуть курсор в нужное место. При передвижении курсора без нажатой ЛКМ элемент пазла следует за курсором. Второй щелчок ЛКМ фиксирует элемент на месте положения курсора. |
| 5. | «Найди музыкальный инструмент» | Развивать внимание, наблюдательность, умение сравнивать, анализировать | При нажатии ЛКМ на правильно указанный предмет появляется проверочная область «Синий круг». Всего надо найти 8 музыкальных инструментов. Контролируется педагогом. |
| 6. | «Расставь картинки» (судоку) | Развивать наблюдательность, внимание, логическое мышление  Упражнять в умении раскладывать предметы по ячейкам таблицы, определяя закономерности. | На слайде использованы макросы MoveHim MoveTo. При включенных макросах необходимо выбрать объект, щелкнуть по нему ЛКМ один раз. Далее надо щелкнуть ЛКМ по ячейке в таблице, которой соответствует объект. Правильность ответов контролирует педагог. При неправильном расположении картинки её можно убрать с поля, переведя на область, обозначенную квадратом. |
| 7. | «Найди правильную тень» | Развивать умение определять по тени нужный предмет | На слайде при нажатии ЛКМ на неправильно выбранный рояль будут звучать разные звуки неверного ответа.  Если рояль будет выбран верно, прозвучат аплодисменты. |
| 8. | «Составь слово из слогов» | Упражнять в умении составлять слово из слогов. | Необходимо щелкнуть ЛКМ один раз на слог. Если выбор правильный, будет сигнал верного ответа. Если слово составлено полностью верно, высветится инструмент и сработает звуковой сигнала Молодец! |
| 9. | «Определи музыкальный инструмент по тени» | Развитие логики, мышления и зрительной памяти | При щелчке ЛКМ на тень гитары появляются изображения других инструментов. Далее при нажатии на изображения, несоответствующих тени, воспроизводится звук «неправильный ответ». При правильном ответе тень наезжает на нужный обьект. |
| 10. | «Отгадай загадки» | Развивать наблюдательность,  воображение, умение отгадывать | При нажатии ЛКМ на звездочку выходит текст загадки. После правильно угаданной загадки следует щелкнуть по знаку вопроса, появится отгадка. |
| 11. | «Разложи ударные и струнные инструменты» | Упражнять в умении раскладывать предметы (музыкальные инструменты) по емкостям, определяя структуру-классификацию. | Надо разложить музыкальные инструменты по коробкам, рассортировав их на ударные и струнные. Сначала надо щелкнуть по инструменты, а потом по коробке. При попытке отправить картинку в несоответствующую емкость будет воспроизведён звук «неправильный ответ». |
| 12. | «Что лишнее?» | Развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать  логические связи. | При щелчке ЛКМ по изображениям музыкальных инструментов появится крестик и прозвучит звуковой сигнал, если ответ не верный. При правильном ответе выскочит галочка. |