**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОЕКТУ**

**Симфоническая сказка С.С.Прокофьева «Петя и Волк»**

**Автор – составитель Махмудова Эльвира Махмуд кызы, музыкальный руководитель ГБДОУ №47 Пушкинского района Санкт–Петербурга, 2020 г.**

Данный проект предназначены для детей подготовительного к школе возраста.

Цель: закрепление знаний детей о симфоническом произведении «Петя и волк» и композиторе С.С.Прокофьеве.

Задачи: Развивать память, образное мышление, умения высказываться о музыкальных образах (увеличить словарный запас), своих впечатлениях, характере музыки.

1. Титульный лист. Название проекта. Автор проекта.
2. Методические рекомендации.
3. Содержание. Работают гиперссылки, при нажатии на названия игровых заданий.
4. «Собери пазл»

На экране видны части целой картинки. Каждая часть имеет цифру. Ребенок должен собрать части, прикладывая их по номерам (от 1 до10). Собрав все части и получив картинку, дети узнают сказку, которую проходили ранее на музыкальных занятиях. На картинке изображены герои симфонической сказки и название произведения.

1. «Назови композитора симфонической сказки».

При нажатии на портреты работает звуковой сигнал (правильный и неправильный ответ). Потянув за знак вопроса можно увидеть фамилию композитора.

1. «Классификация инструментов симфонического оркестра»

На экране посередине находится тень. Можно спросить у детей, кто это может быть? (Кто управляет оркестром?). Четыре прямоугольника являются четырьмя группами (Группы инструментов симфонического оркестра). Необходимо распределить музыкальные инструменты по группам.

1. «С чего начинается сказка?».

Прослушать фрагмент музыкальной сказки. Описать характер музыки. Тема какого персонажа прозвучала? Ответ скрыт за кругом с вопросительным знаком, который исчезнет при щелчке по нему.

1. «Солирующий инструмент в теме Пети». Необходимо еще раз прослушать музыкальный фрагмент и найти тень солирующего инструмента. Проверить себя можно щелкнув по таблице со шторкой, где спрятана картинка скрипки. Далее можно перетащить скрипку к ее тени и убедиться в правильности ответа.
2. «Кто вышел вслед за Петей в открытую калитку?»

Посадить этот персонаж в домик, который расположен в правом нижнем углу. Правильный ответ – картинка останется в домике, неверный ответ - картинка вернется. При щелчке на любой персонаж (утка, кошка, птичка) можно услышать звуковое сопровождение.

1. «Тема дедушки»

В этом задании детям предстоит вспомнить, кто был недоволен тем, что Петя ушел далеко от дома, ведь на пути может встретиться страшный Волк. На экране дети увидят четыре персонажа и окно, в которое нужно перетащить картинку, которая является правильным ответом. Три персонажа, которые являются неправильным вариантом ответа, - отскочат обратно. Можно прослушать тему дедушки.

1. «Солирующий инструмент в теме дедушки»

В этом задании необходимо решить задачу. Каждая цифра соответствует номеру квадрата (ячейки). У каждой буквы также есть номер. Нужно соотнести номер ячейки и букву с таким же номером. Перетащить букву из круга в ячейку. Получится название инструмента «фагот». Знак вопроса открывает проверочную область.

1. «Солирующий инструмент в теме утки»

Нажать на утку или на скрипичный ключ и прослушать музыкальный фрагмент. Описать характер музыки, назвать солирующий инструмент. Проверить ответ: открыть ячейки и, потянув за знак вопроса, открыть спрятавшуюся картинку инструмента.

1. «С кем спорила утка»?

С помощью лупы надо найти этот персонаж. Щелкнув по птичке, можно услышать ее музыкальную тему.

1. «Реши ребус». Решить ребус и узнать, какой персонаж появляется в момент спора утки и птички. Ответ скрыт за кругом с вопросительным знаком, который исчезнет, если на него нажать. Можно прослушать тему кошки. Задать вопросы о музыкальном фрагменте. Попросить описать характер музыки.
2. «Кошка хочет поймать птичку».

Для этого кошке необходимо забраться на дерево по лестнице вверх: исполнить гамму, начиная с первой ноты «До». Первой нотой служит скамейка. Как только ребенок «поднялся по лестнице», педагог может нажать на птичку, и она улетит (исчезнет).

1. «Волк».

Прослушать его тему и перетащить три солирующих инструмента в серое окно. Знак вопроса открывает проверочную область.

1. «Лабиринт».

Помоги Пете пройти лабиринт, чтобы убежать от волка.

1. «Следы». На помощь Пете спешили охотники. Они шли по следам волка. Надо посчитать, сколько волков прошло по полянке. Правильный ответ необходимо обозначить с помощью изображения волка, которое расположено справа от картинки леса (перетащить клонированную копию на следы).
2. «Подбери соответствующий инструмент героям сказки». Распредели солирующие инструменты под героями сказки. Есть проверяющая область со значком вопросительного знака.
3. «Финал». Необходимо прослушать финал сказки и определить персонаж с такой же мелодической линией. С помощью инструмента «стрелочка» соединить скрипичный ключ с этим персонажем. Правильный ответ можно узнать, потянув за вопросительный знак.
4. «Конец». Мы вспомнили сказку, которую нам подарил С.С.Прокофьев.