Палецких Елена Викторовна

104-934-272

**«Музыкальное путешествие».**

**Викторина для учащихся 4-го класса**

Викторина «Музыкальное путешествие» разработана для обобщения учебного материала. Она может быть проведена на уроке музыки в 4-м классе общеобразовательного учреждения по окончании учебного года или как внеклассное мероприятие по предмету. Для проведения викторины создана Презентация1.

Игра выявляет достижение в течение учебного года следующихпланируемых результатов:

* наличие интереса к предмету «Музыка»;
* наличие представлений о народной и профессиональной (композиторской) музыке; балете, опере, мюзикле, произведениях для симфонического и джазового оркестра;
* умение определять жанровую основу в пройденных музыкальных произведениях;
* знание имён выдающихся отечественных и зарубежных композиторов: венских классиков, композиторов «Могучей кучки», а также И. С. Баха, Ф. Шопена, Ф. Шуберта, Р. Шумана, Э. Грига, Дж. Верди, О. Мессиана, Дж. Гершвина, М.И. Глинки, А.Н. Скрябина;
* наличие слухового багажа из прослушанных произведений народной музыки, отечественной и зарубежной классики;
* знание названий различных видов оркестров, названий групп симфонического и джазового оркестра, а также входящих в них музыкальных инструментов.

**Оборудование:**

* компьютер;
* проекционная система;
* звуковоспроизводящая аппаратура.

**Инструкция к презентации**

* **Навигация** осуществляется при помощи управляющих кнопок: «Домой» и «Завершить показ».
* **Кнопка «Домой»** позволяет перейти к вопросам викторины.
* **Кнопка «Завершить показ»** предоставляет возможность закончить викторину в любой момент занятия, а также приостановить её для исполнения песни или физкультминутки.
* **Переход к содержанию вопроса** осуществляется через гиперссылки на цифры с указанием количества баллов за ответ, а в финале – через гиперссылку на название номинации.
* **Кнопка «Скрипичный ключ»** позволяет послушать музыкальное произведение.
* **Кнопка «Ответ»** предоставляет возможность получить правильный ответ на вопрос.
* **При выборе варианта ответа** по щелчку на правильный ответ он остаётся на слайде, а неверный вариант по щелчку на него исчезает.
* **«Вопрос-аукцион»** или **«Кот в мешке»**. Переход к содержанию вопроса осуществляется щелчком мышью на поле слайда.
* **Переход к следующему раунду** осуществляется щелчком мышью на соответствующую раунду кнопку.
* **Переход к презентации песни** после второго раунда осуществляется через гиперссылку, а после её исполнения через гиперссылку происходит возврат к третьему раунду.
* **Кнопка «Минус»** в финале позволяет отключить вопросы, на которые финалисты не будут отвечать.

**Правила**

* Правила проведения викторины и способ её организации учитель выбирает самостоятельно. Викторина может проводиться для трёх игроков (если это внеклассное мероприятие) или для всех учащихся класса (если является частью урока). Учащихся класса можно разделить на три команды или они могут индивидуально набирать баллы.
* Во время апробации викторина проводилась по окончании учебного года с целью обобщения изученного материала. В игре участвовали все дети класса. Каждый игрок индивидуально набирал баллы за правильные ответы.
* Учитель запускает презентацию и предлагает учащимся по очереди выбрать вопрос. Список вопросов и ответов для учителя, ведущего викторину, находится в Приложении1.
* Количество баллов за верный ответ на вопрос – от одного до пяти в каждом раунде. Один из членов жюри фиксирует количество набранных учащимися баллов в отдельной ведомости со списком учащихся.
* Вопрос появляется на экране, и учитель читает его вслух. Если очередной учащийся отвечает неверно или не может дать ответ на вопрос, то отвечает следующий учащийся. По усмотрению учителя, при неверном ответе баллы у отвечающего ученика можно не отнимать. После третьего неверного ответа правильный ответ даёт учитель.
* Учитель по своему усмотрению может дать к некоторым ответам комментарии, которые находятся в Приложении1.
* Если игрок выбрал «Вопрос-аукцион», то он может ответить на этот вопрос сам или передать право ответа учащемуся, который имеет на своём счету не менее двух баллов. При правильном ответе количество баллов удваивается, то есть становится равной четырём баллам. Тема вопроса не совпадает с темой номинации.
* Если выпал вопрос «Кот в мешке», то участник игры должен передать право ответа другому учащемуся по своему выбору. За верный ответ учащийся получает четыре балла. Тема вопроса не совпадает с темой номинации.
* В финале участвуют три игрока, набравшие наибольшее количество баллов по итогам трёх раундов. Им предлагается пять номинаций вопросов. Финалисты поочерёдно исключают номинации, оставляя ту, на вопрос которой они готовы дать ответ. Учащиеся определяют количество баллов за финальный вопрос в пределах набранной ими суммы баллов. Победителем игры становится учащийся, набравший наибольшее количество баллов.

**Ход викторины**

В викторине «Музыкальное путешествие» разыгрываются 50 вопросов, разделённых на три раунда и финал. Каждый раунд включает три номинации по пять вопросов в каждой. В финале учащиеся выбирают один из пяти вопросов.

| **Название номинации**  | **Характеристика основных видов деятельности учащихся**  |
| --- | --- |
| **Первый раунд** |
| **Страны**  | Демонстрировать представление о стране, в которой родился и работал композитор. Сделать правильный выбор флага данной страны. |
| **Песни и танцы** | Демонстрировать представление о песнях и танцах народов мира, а также о танцевальных произведениях композиторов. Обнаруживать общность истоков народной и профессиональной музыки. Воспринимать на эмоционально-образном уровне профессиональное и народное музыкальное творчество разных стран мира. |
| **Инструменты** | Определять музыкальные инструменты по изображению и демонстрировать представления о них. |
| **Второй раунд** |
| **Композиторы** | Установить соответствие между музыкальным произведением и его автором. Демонстрировать знание фамилий венских классиков и композиторов «Могучей кучки». |
| **Произведения** | Определять на слух шедевры западноевропейской музыки и называть их авторов. Распознавать особенности музыкальной речи композиторов. Узнавать по характерным стилевым признакам изученные музыкальные сочинения. |
| **Жанры**  | Узнавать музыкальные жанры по их определению. Демонстрировать представления об опере, квартете, сонате, симфонии. |

После второго раунда можно сделать музыкальную паузу. Учащиеся грамотно и выразительно исполнят песню В. Шаинского «Неразлучные друзья» с музыкально-пластическими движениями в соответствии с её образным содержанием. Если нет необходимости приостанавливать игру для исполнения песни, то можно сразу перейти к третьему раунду, а песню исполнить по окончании игры (см. Презентация2).

| **Название номинации**  | **Характеристика основных видов деятельности учащихся**  |
| --- | --- |
| **Третий раунд** |
| **Оркестры** | Узнавать по изображению инструменты симфонического и джазового оркестров. Демонстрировать представление о составе групп музыкальных инструментов симфонического оркестра, о родстве инструментов внутри каждой группы, об их тембровых особенностях звучания. Иметь представление о партитуре симфонического произведения. |
| **Цитаты о композиторах**  | Демонстрировать представление об особенностях жизни и творчества композиторов. |
| **Музыка и живопись** | Узнавать композиторов по их изображениям на полотнах художников. Соотносить и сравнивать содержание произведений изобразительного искусства и музыки на уровне образа. Осознавать значение темы дороги в произведениях русского искусства. |
| **Финал** |
| **Русская музыка** | Знать фамилию основоположника русской классической музыки, традиции которого продолжали в своём творчестве члены «Могучей кучки». |
| **Ария мести**  | Знать название одного из известных оперных шедевров В.А. Моцарта, в котором звучит ария Царицы ночи. |
| **Игра света** | Знать фамилию композитора, который применил в своём произведении эффект музыкального витража. |
| **Необычная опера** | Знать название оперы Дж. Гершвина, посвящённой жизни чернокожих жителей Америки.  |
| **Тема Востока**  | Знать название симфонической сюиты Н.А. Римского-Корсакова, созданной по мотивам арабских сказок.  |

**Литература**

1. Музыка. 4 класс. Учебник в 2 частях + CD (комплект). Алеев В.В. «Дрофа», 2016 г.

**Интернет-ресурсы**

Ссылки на Интернет-ресурсы находятся в Приложении2.