

МАСТЕР-КЛАСС

по теме:

«Формирование музыкального тезауруса младших школьников средствами компьютерных технологий»

**Бохорова Алина Сергеевна,
учитель музыки
первой квалификационной категории**





МУЗЫКАЛЬНАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

– ЭТО КОМПЛЕКС ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ,
ПОЗВОЛЯЮЩИЙ УЧАЩИМСЯ СВОБОДНО ВЛАДЕТЬ
МУЗЫКАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ И ПРАКТИЧЕСКОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ



1 занятие

«Система работы учителя по формированию музыкального тезауруса младших школьников средствами компьютерных технологий»

Цель:

повышение профессиональной компетентности педагогов по применению компьютерных технологий для формирования музыкального тезауруса младших школьников



*«Через формирование тезауруса к пониманию
музыкального языка»*

**МУЗЫКАЛЬНЫЙ
тезаурус**

Тезаурус – это...

словарь

специальная

терминология

собрание сведений

свод

знание

информационно-
знаниевая база

Музыкальный тезаурус

– совокупность представления и знания, система музыкальных понятий, позволяющая ориентироваться в области теории и истории музыкального искусства и представляющая собой основу объёма обученности в сфере музыки.

1 класс

Динамика
Доля
Жанр
Звук
Звукоподражание
Исполнитель
Композитор
Лад
Марш
Метр («пульс»)
Музыка
Музыкант
Образ
Песня
Пульсация
Регистр
Танец
Тембр
Темп

2 класс

А капелла	Дуэт	Нотация	Сюита
Адажио	Звукоряд	Нотный стан	Танец
Аккомпанемент	Искусство	Опера	Театр
Акцент	Каватина	Оркестр	Тембр
Альт	Камертон	Партитура	Темп
Ансамбль	Квартет	Партия	Тенор
Аранжировка	Клавиатура	Пауза	Трио
Ария	Колыбельная	Песня	Тутти
Балерина	Контральто	Пунктир	Унисон
Балет	Концерт	Пюпитр	Филармония
Балетмейстер	Кордебалет	Регистр	Хор
Баритон	Лад	Ритм	
Бас	Либретто	Романс	
Гамма	Мажор	Симфония	
Гимн	Марш	Симфоньетта	
Динамика	Мелодия	Скрипичный ключ	
Динамические оттенки	Минор	Слушатель	
Дирижёр	Мюзикл	Солист	
Длительность	Ноты	Сопрано	

3 класс

«Зерно»-интонация	Контраст	Скерцо
Бекар	Музыкальная форма	Танцевальность
Бемоль	Ноктюрн	Тема
Вариации	Оратория	Трехчастная форма
Виртуоз	Период	Трубадур
Вокал	Песенность	Увертюра
Двухчастная форма	Повтор	Фантазия
Диез	Полонез	Фраза
Диминуэндо	Полька	
Запев	Предложение	Хота
Интермедия	Прелюдия	Элегия
Интонация	Программная музыка	Эпизод
Кантата	Припев	Этюд
Крещендо	Пунктирный ритм	Серенада
Кульминация	Развитие музыки	Музыкальная речь
Куплет	Реквием	
Маршевость	Реприза	
Мотив	Рефрен	
Музыкальная интонация	Рондо	

4 класс

Вариационность	Музыкальные сказки
Глиссандо	Обряд
Джаз	Пентатоника
Духовный кант	Перекрестный ритм
Кантор	Переменный лад
Капельмейстер	Переменный размер
Мазурка	Подголосок
Менуэт	Распев
Музыкальные игры	Регент
Импровизация	Спиричуэл
Интерпретация	Хорал

Методическая последовательность фаз формирования музыкального тезауруса

- ⇒ Фаза различения
- ⇒ Фаза понимания
- ⇒ Фаза повторения
- ⇒ Фаза применения в знакомых условиях
- ⇒ Фаза применения в новых условиях
(творчество)



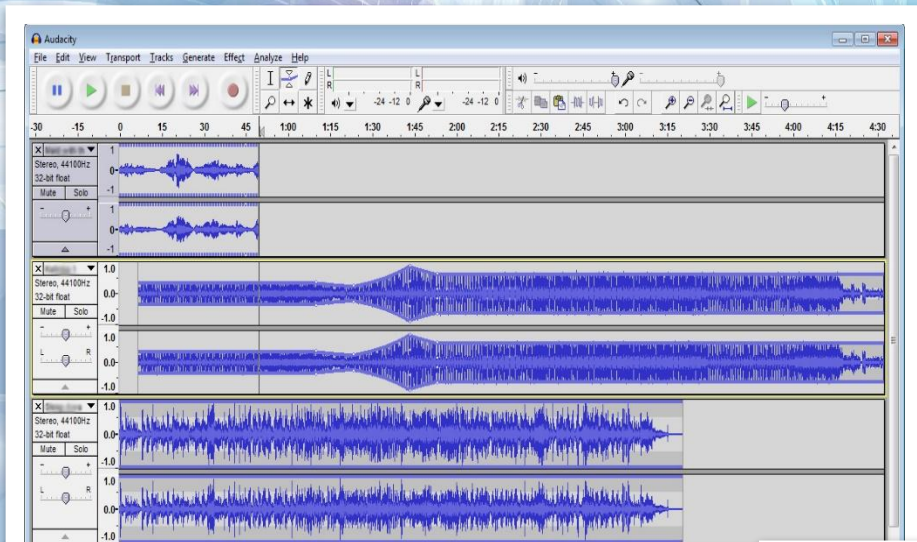
Компьютерные технологии

- 
- ✓ **Необходимо изменить роль ученика в уроке: из пассивного слушателя сделать его активным участником процесса обучения.**
 - ✓ **Проблема увеличения интенсивности урока, его насыщенности.**
 - ✓ **Качество используемых на уроках аудио - и видеоматериалов.**

Классификатор музыкальных компьютерных программ:

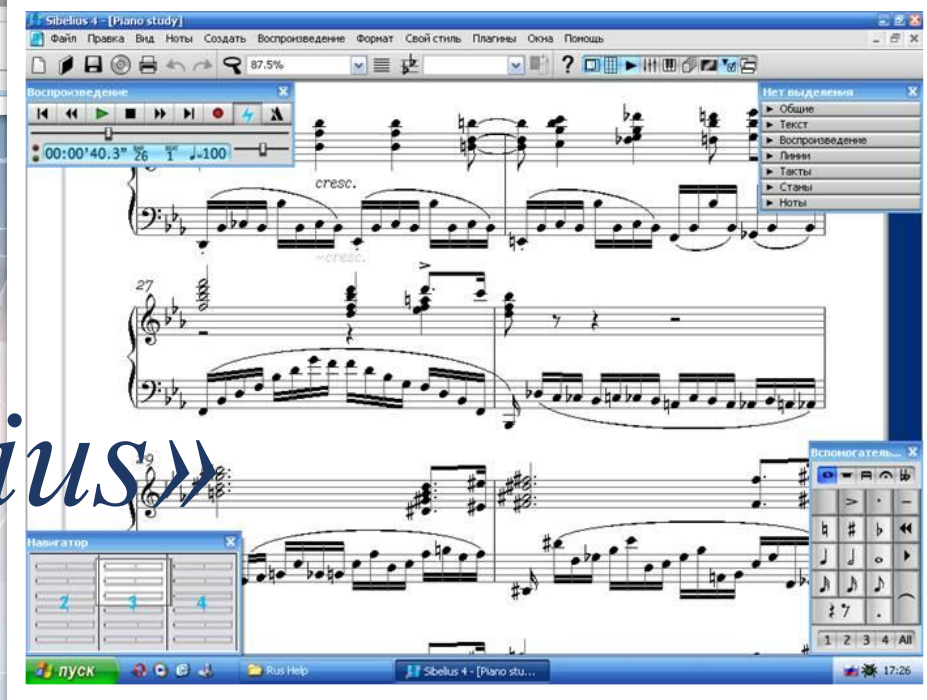
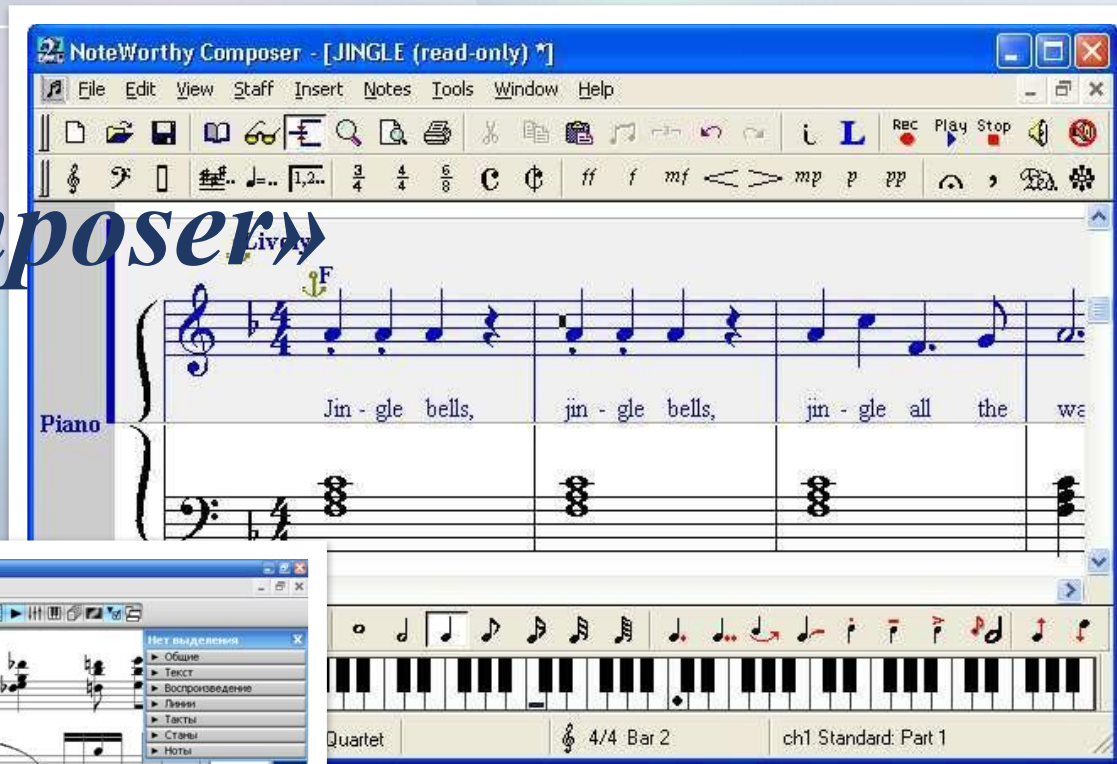
- ✓ Музыкальные редакторы;**
- ✓ Энциклопедии;**
- ✓ Игровые программы;**
- ✓ Программы-тесты и викторины;**
- ✓ Комбинированные программы**

Музыкальные редакторы

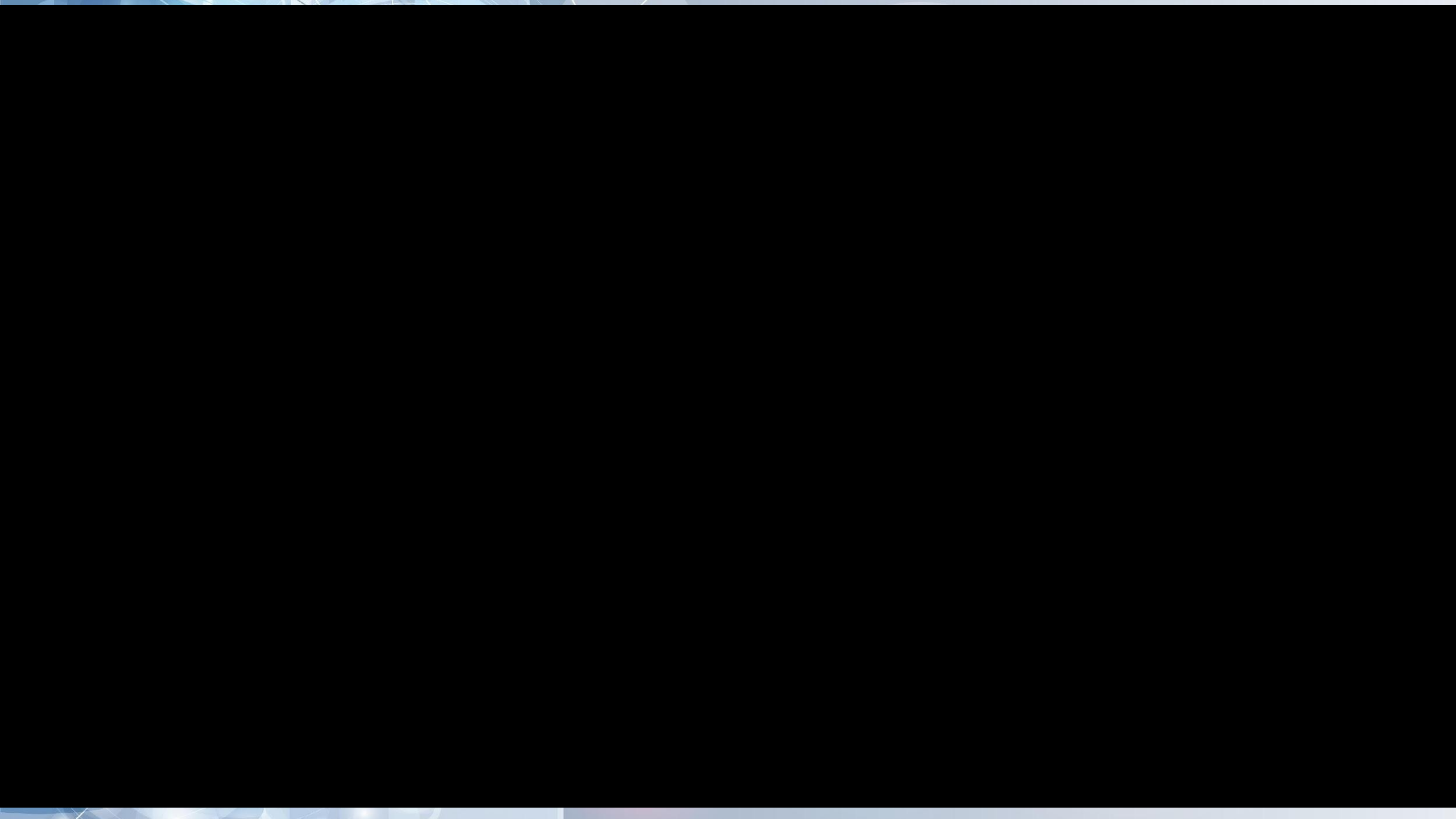


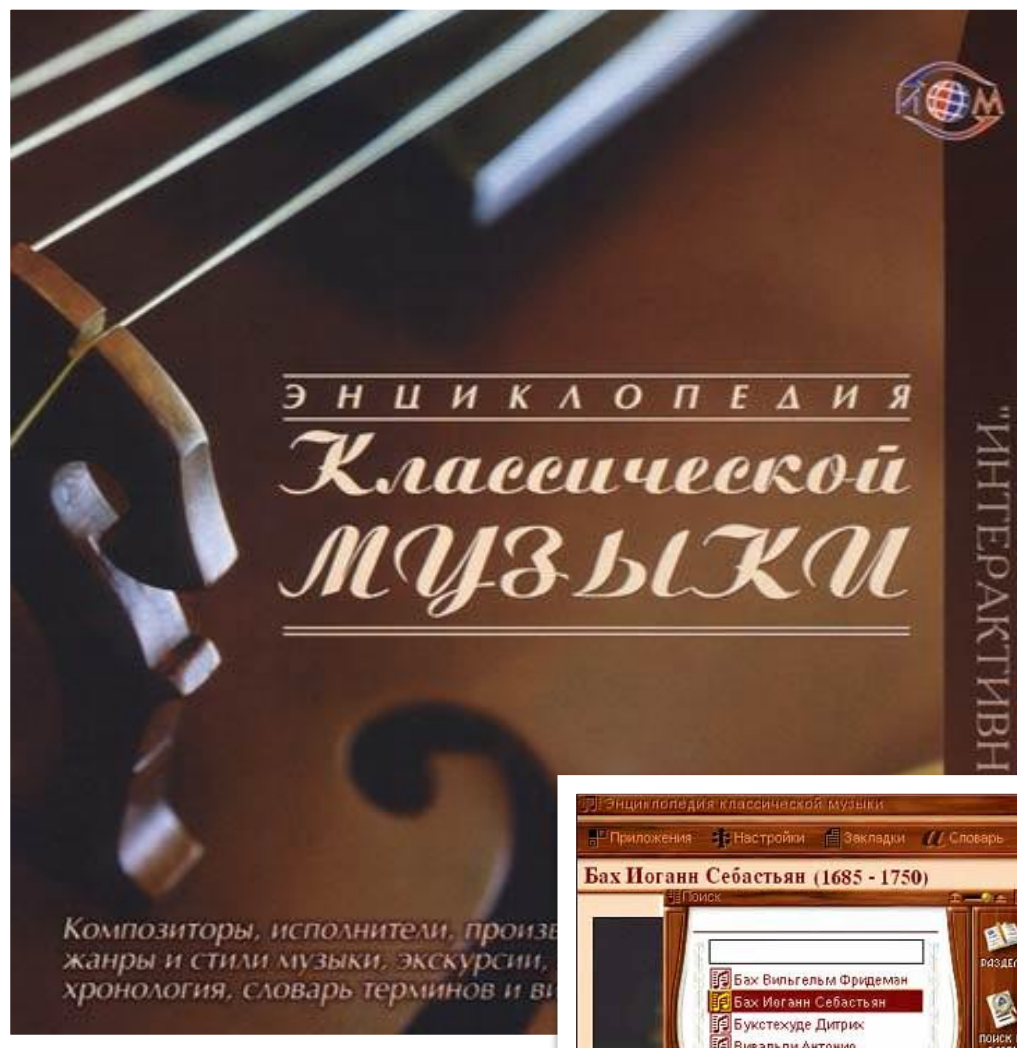
«Audacity»

«Composer»

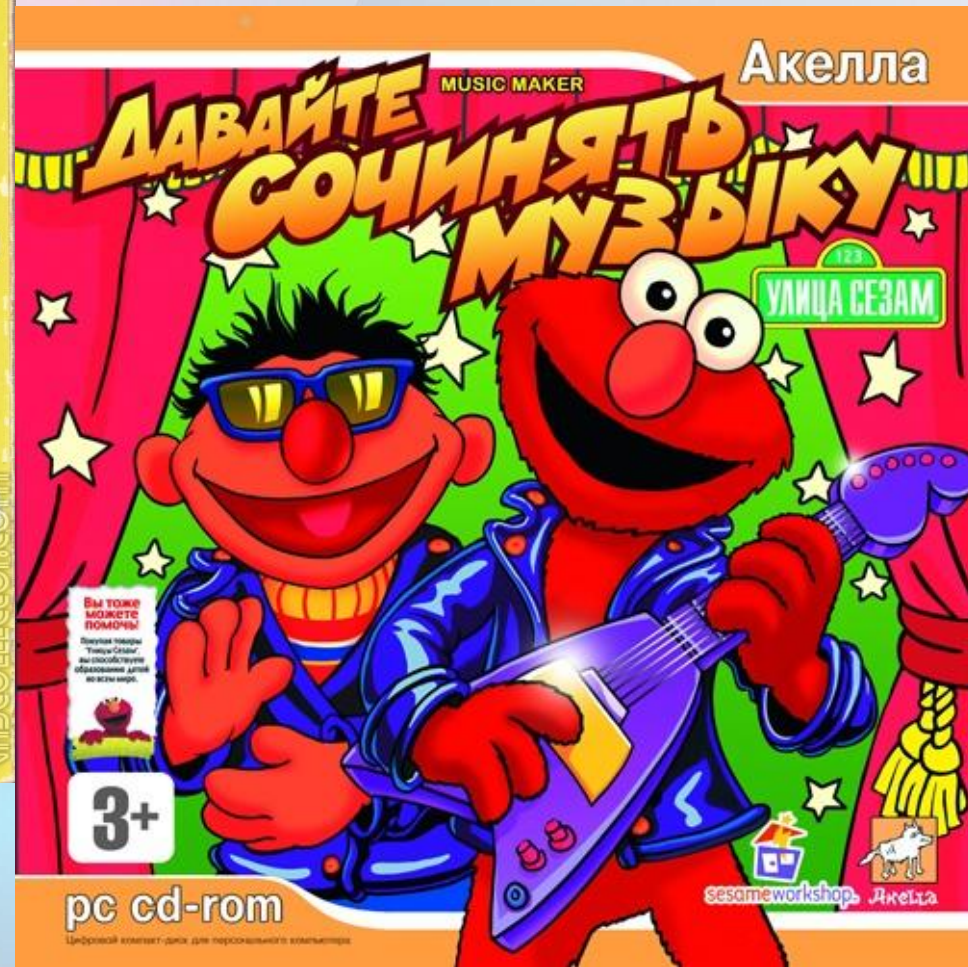
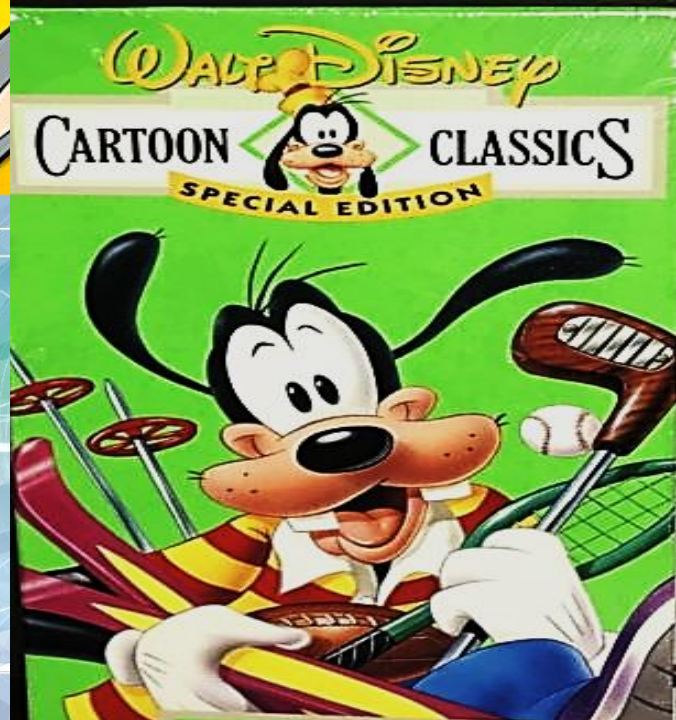
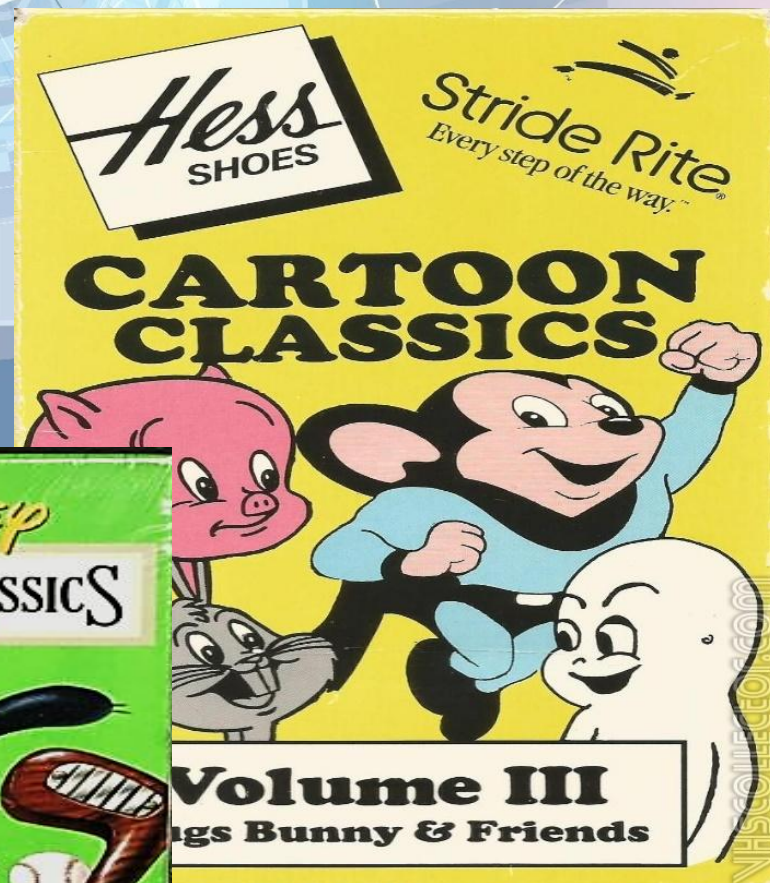
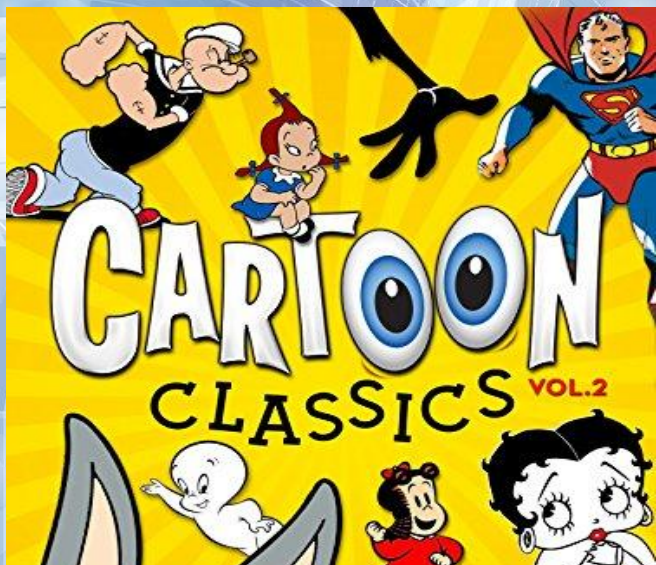


«Sibelius»





Музыкальные игры





Играть

Рекорды



Композиция

- Маленькая увертюра
- Марш
- Танец Фен Драже
- Русский танец
- Арабский танец
- Китайский танец
- Танец пастушков
- Вальс цветов

Рекорды

Выбрать

Назад

Управление



МУЗЫКАЛЬНАЯ КОМНАТА

Детский альбом

Неаполитанская песня



В меню



Результаты игры

Отлично	344
Хорошо	111
Плохо	57
Не попал	14

Всего 81%

Далее



Из мультфильмов

Из детских фильмов

О животных и их песенки.

О друзьях

С
У
П
Е
Р
И
Г
Р
А

Песни о зиме

Песни о снеге

Песни о ёлке

Песни о Дede Морозе и Снегурочке

Песни о Новом годе

1 «А может быть ворона»	2 «Люси»	3 «Лесной олень»
4 «Неприятность мы пережиём»	5 «Танец утят»	6 «Почему медведь зимой спит»
7 «Чип и Дейл»	8 «В траве сидел кузнечик»	9 «Песня мамонтёнка»

STOP

✓

⊘

←

Комбинированные программы





**система
взаимодействия**

Фаза различения

компьютерная программа «Музыкальные острова»
(раздел «Темп», рубрика «Что такое темп?»)

Осмысление нового явления	Анализ взаимосвязей новых явлений с другими явлениями	Предполагаемый результат
Педагог предлагает просмотреть музыкальный видеофрагмент (движущийся поезд), внимательно прослушать и определить, как изменяется характер музыки и движение мелодии. Для запуска учащийся наводит курсор мышки на экране на нужное изображение и делает щелчок	Анализируют увиденный видеоролик, опираясь на уже существующие представления о движении в музыке, о характере звучания мелодии, взаимосвязи нового явления со скоростью, с изменяющимся движением.	Сформированное представление о медленном и быстром, об изменениях от медленного к быстрому, о движении в музыке

Фаза понимания

компьютерная программа «Музыкальные острова»

(раздел «Темп», рубрики «Основные темпы в музыке», «Таблица итальянских обозначений темпов», «Задание 1»)

Определение понятия «Темп»	Диагностика понимания нового понятия	Предполагаемый результат
<p>На мониторах выведено определение понятия «Темп», диктором оно озвучивается определение. В рубрике «Таблица итальянских обозначений темпов» учащиеся наглядно видят классификацию темпов; при помощи педагога выделяют 3 вида темпов «быстрый», «умеренный», «медленный»; находят особенности звучания и применения каждого темпа</p>	<p>Преподаватель предлагает выполнить «Задание 1», при возникновении трудностей помогает. Задание предусматривает определение темпа звучащего музыкального фрагмента. Чтобы прослушать мелодию – щелкнуть курсором мышки по изображению граммофона. Выбрать ответ: медленный, умеренный, быстрый и кликнуть мышкой по слову с ответом. Если задание выполнено правильно – на облачке появится «верно», в обратном случае – «неправильно»</p>	<p>Знание определения понятия «темп». Представление о 3 видах темпа (быстрый, умеренный, медленный). Представление об особенностях звучания и применения видов темпа.</p>

Фаза повторения и воспроизведения

компьютерная программа «Музыкальные острова»

(раздел «Темп», рубрика «Слушание музыки», раздел «Игра»)

Слуховой анализ	Материал для повторения усвоенного	Предполагаемый результат
<p>В рубрике «Слушание музыки» предлагаются 3 музыкальных фрагмента: П.И. Чайковский «Осенняя песенка», С.С. Прокофьев «Танец рыцарей», М.И. Глинка увертюра к опере «Иван Сусанин». Педагог перед прослушиванием каждого музыкального фрагмента, даёт установку, что при прослушивании следует обратить внимание на изменение темпа, на то, как темп содействует развитию музыкального произведения (образа). Для прослушивания мелодии – навести курсор на мониторе на изображение граммофона и щелкнуть клавишей мышки, для перехода к следующей мелодии следует нажать «дальше», а для возврата к предыдущей — «назад». Учащийся анализирует услышанное, делает выводы о различиях темпа, его применении в музыке.</p>	<p>Педагог предлагает учащимся зайти в раздел «Игра», закадровый голос диктора объясняет условия игры. В игре сломана карусель, и для того чтобы она заработала учащимся предлагается собрать 20 нот и 20 призов, которые будут появляться в нижнем правом и нижнем левом углах экрана. Учитель поясняет, что для выполнения задания необходимо применить знания о «темпе», так как нотки и призы передвигаются и появляются с разной скоростью. Чтобы «Начать игру» необходимо щелкнуть курсором мышки по изображению облака с надписью: «Начать». Ученик должен внимательно щелкать курсором мышки по изображению нот или призов. Если учащийся успел щелкнуть вовремя, то программой засчитается 1 очко. Результат отображается на «облачке». После того, как учащийся соберёт нужное количество призов и ноток - карусель заработает.</p>	<p>Представления о различиях темпа, его применении в музыке, о развитии музыкального произведения (образа) посредством темпа.</p>

Фаза применения в знакомых условиях
 компьютерная программа «Музыкальные острова»
 (раздел «Темп», рубрики «Задание 2», «Задание 3», раздел «Тест»)

Применение полученных знаний на практике	Диагностика усвоенных знаний	Предполагаемый результат
<p>Преподаватель предлагает учащимся выполнить упражнения, для того чтобы применить полученные знания по теме «темп», на практике. При выполнении заданий комментирует ассоциативный ряд.</p> <p>Рубрика «Задание 2» Учащимся предлагается определить «Какой темп лучше». Ученик выбирает 1-2 задания из 6 предложенных ситуаций. Чтобы просмотреть задание — щёлкнуть мышкой по любому цветку, далее выбрать ответ: медленный, умеренный или быстрый и кликнуть мышкой по слову с выбранным ответом. Если задание выполнено правильно – на облачке появится «верно», в обратном случае – «неправильно»</p> <p>Рубрика «Задание 3» Учащимся предлагается определить «Движение животных». Ученик 1-2 задания из 6 различных заданий. Чтобы начать выполнять задание – нужно кликнуть по любой цифре. Заполнить таблицу, указать в</p>	<p>Педагог предлагает пройти 1 из 4-х вариантов теста по теме «Темп».</p> <p>Для начала тестирования ученик выбирает любую цифру и наводит на нее курсор на мониторе и щелкает клавишей мыши. В каждом тесте по 5 вопросов, и после каждого вопроса следует сделать щелчок на слове «Далее».</p> <p>За каждый правильный ответ начисляется 1 красный кораблик, после прохождения тестирования, учащиеся смогут проверить свой результат усвоения изученного понятия «темп». Результат прохождения диагностического теста считается положительным если в итоге поле заполнено</p>	<p>Сформированность компонента «Темп» музыкального тезауруса.</p> <p>Понимание этого элемента и его практическое применение в знакомых условиях.</p>
<p>каком темпе передвигается предложенное животное. Если верно выполнено задание, то ячейки таблицы станут цветными.</p>	<p>красными корабликами. Для исправления допущенной в ответе ошибки ученику нужно выбрать «Просмотреть вопрос», и</p>	

Фаза применения в новых условиях (творчество)

Мультимедийная презентация

Применение полученных знаний в новых условиях	Диагностика усвоенных знаний	Предполагаемый результат
<p>Преподаватель на экраны выводит слайд презентации с творческим заданием «Кинорежиссёр» и предлагает учащимся его выполнить, опираясь на полученные знания по теме «Темп». Учащиеся, выступая в роли кинорежиссёра, должны создать сценарий видеофрагмента. Для этого им необходимо выстроить в определённой последовательности изображения, под каждое изображение перенести название подходящего темпа (медленный, умеренный, быстрый), а также <u>аудиофрагмент</u> (значок «нота»), соответствующий изображению и надписи. Чтобы переместить изображение, надпись и <u>аудиофрагмент</u>, необходимо навести курсором мыши и сделать щелчок левой клавишей и не отпуская перенести элемент в нужное место экрана.</p>	<p>Педагог предлагает решить кроссворд по теме «Темп» и выводит на экран слайд. Учащиеся вводят в ячейки кроссворда ответы. Если кроссворд заполнен верно, ячейки станут цветными и появится приз. При допущенных ошибках, программой предлагается «Работа над ошибками».</p>	<p>Сформированность компонента музыкального тезауруса «Темп». Понимание этого элемента и его практическое применение в новых условиях.</p>



БОНУС





Благодарю за внимание!