Тема: интерактивная игра «Угадай мелодию»

Цель: воспитать интерес к предмету

Задачи:

1. Формировать у детей любовь к музыке и потребность в общении с ней.
2. Воспитывать музыкальные интересы, вкусы детей.
3. Развивать у учащихся мыслительную деятельность, смекалку, сообразительность, находчивость.

Планируемые результаты:

1. Предметные:

* Учащиеся умеют воспринимать музыку и выражать свое отношение к музыкальному произведению.

1. Личностные:

* Воспринимать речь учителя (одноклассников), непосредственно не обращенную к учащемуся, выражать положительное отношение к процессу познания. Проявлять внимание. Оценивать собственную учебную деятельность, свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.

1. Метапредметные:

* *Регулятивные-* удерживать цель деятельности до получения её результата. Планировать решение учебной задачи: выстраивать последовательность необходимых операции ( алгоритмы, действия).
* *Коммуникативные-* воспринимать текс с учетом поставленной учебной задачи. Характеризовать качества, признаки предмета, относящее его к определенному классу (виду).
* *Познавательные-* высказывать предположения, обсуждать проблемные вопросы.

Оборудование: мультимедиа проектор, экран, компьютер, жетоны, ноты красные, ноты зеленые.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Дидактическая структура урока*** | ***Ход урока*** | | ***Примечание*** |
| ***Деятельность учителя*** | ***Деятельность учащихся*** |
| ***Организационный момент***  ***Время: 1 мин.*** | Здравствуйте ребята!  Сегодня мы с вами поиграем в интерактивную игру «Угадай мелодию». Вы готовы начать? | Приветствуют учителя.  Выявляют свой уровень готовности. |  |
| ***Подготовительный этап***  ***Время: 5 мин.*** | Для начала, я расскажу вам правила игры:  Сегодня нам предстоит определить самого внимательного слушателя, знатока детских песен. Игра состоит из четырёх туров. В четвёртом играют победители (из 1-го, 2-го и 3-го). Перед каждой из трёх игр проводится отборочный тур – выбираются три игрока из присутствующих. После проведения отборочного тура, трое игроков начинают первую игру.  Игрок №1 выбирает тему:  «Из мультфильмов»  «Из детских фильмов»  «О животных»  «О друзьях»  «Школьные годы чудесные»  и номер мелодии (в каждой теме по 9 мелодий). Ведущий нажимает сначала квадрат с № мелодии, когда он изменит цвет на светло-зелёный, нажимает на значок мелодии и засекает время звучания. Самое большее – 10 секунд. Кто первый из тройки игроков угадывает мелодию, поднимает карточку, и ведущий нажимает кнопку «стоп». Если мелодия угадана правильно, ведущий нажимает кнопку «верно» со звуком аплодисментов. Название песни появляется под номером мелодии (триггер), нужно кликнуть. Игру продолжает тот, кто угадал мелодию (он может выбрать любую тему и любой номер мелодии). За каждую угаданную мелодию выдаётся жетон-нотка. В финал выходит тот игрок, у кого больше жетонов-ноток.  Аналогично проводятся и 2 (3) отборочные туры, и 2 (3) игра.  Трое финалистов играют в финале.  Победитель играет в суперигру (допускаются 2 ошибки). В суперигре ведущий по очереди нажимает сначала на квадрат с номером мелодии, а потом на значок мелодии. Время звучания мелодии – 10 сек.  НА КАЖДОГО ИГРОКА В СРЕДНЕМ 5 МЕЛОДИЙ. (суперигра отдельно). | Слушают правила игры. |  |
| ***Основной этап***  ***Время: 29*** | И так, мы начинаем! | Играют в интерактивную игру. | Сопровождение: презентация. |
| ***Подведение итогов***  ***Время: 3 мин.*** | И так, кто же у нас самый внимательный слушатель, знаток детских песен?  И это…  Поздравляем с победой в игре. |  | Награждается победитель грамотой. |
| ***Рефлексия***  ***Время: 2 мин.*** | У вас у каждого на партах лежат две ноты: красная и зеленая.  Красная нота означает, что вам не понравилось и было не интересно. Зеленая нота- вам понравилось играть.  Покажите своё отношение к уроку.  Какое у вас настроение.  На этом наша игра заканчивается, спасибо за урок! До новых встреч! | Оценивают. | Ноты заранее выданы в начале урока. |