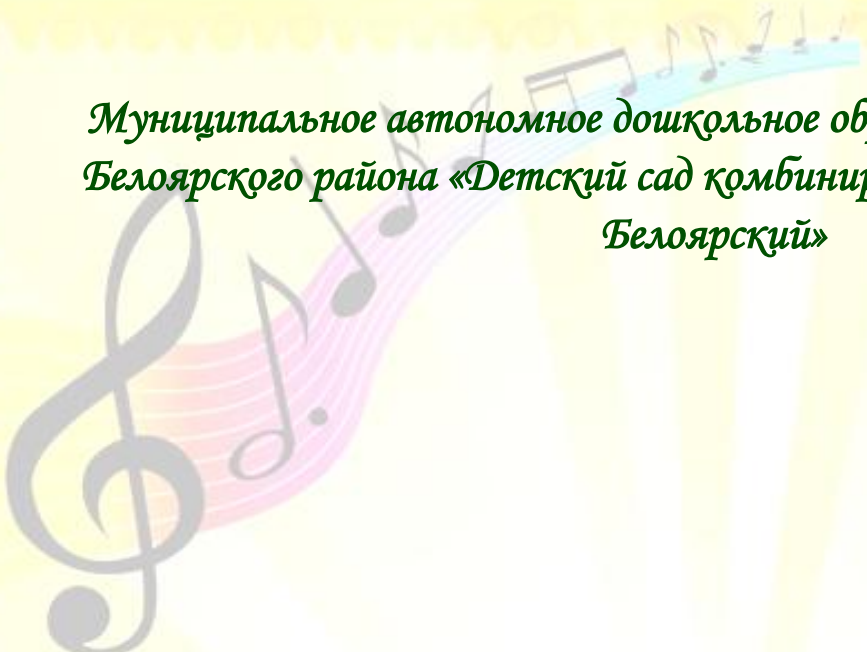




*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Березка» г.
Белоярский»*

***Конспект
музыкально-игрового тренинга
«Музыкальный лабиринт»***

*Музыкальный руководитель
Ганюшкіна Елена Викторовна*

Использование современных образовательных технологий в процессе музыкальной деятельности как способ развития предпосылок функциональной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Тема: Музыкальный лабиринт

Цель: Развитие музыкального интеллекта у детей старшего дошкольного возраста методами ОТСМ-ТРИЗ технологии на музыкальном занятии

Задача: Уметь распознавать свойства музыкальных инструментов

Развивать образное мышление, фантазию, воображение

Воспитывать базовые ценности у детей старшего дошкольного возраста в процессе слушания песни;

Совершенствовать навыки алгоритмического мышления посредством STEAM-технологии;

Закреплять комбинаторные навыки с помощью морфологической таблицы

П.: Здравствуйте ребята. Я очень торопилась к вам на занятие , потому что у меня для вас есть что то интересненькое. Посмотрите у меня есть волшебная коробочка, попробуйте отгадать, что в ней. (*Божья коровка*)

Правильно, Божья коровка, она очень любит веселиться, Я знаю, вы тоже очень любите праздники. Поэтому я приглашаю вас на представление.

П.: Божья коровка играет в оркестре на сцене Большого театра. Но есть одна проблема, Божьей коровке необходимо принести необычный музыкальный инструмент, но у нее не получилось его придумать и..... Что мы можем сделать?

Помните мы с вами играли в композиторов и сочиняли музыку? А с помощью чего мы ее сочиняли (*цветных нот*)?

Правильно, а можем мы помочь нашей актрисе придумать музыкальный инструмент?

А вы знаете, как изобретать новый музыкальный инструмент? (*нет*). А я вам подскажу... Чтобы создать новый музыкальный инструмент, необходимо обратиться к помощникам – нашим признакам.

Предлагаю вам поиграть в игру «Музыкальный лабиринт», в которой Божья коровка будет главной героиней игры (*показать Божью коровку*)

А теперь внимательно посмотрите на игровое поле, назовите, что на нем расположено и попробуйте назвать цель игры. (*Дойти до театра*). Совершенно верно,

Ваша задача пройти лабиринт, собрать все карточки-признаки.

Главное условие! Надо составить алгоритм движения для Божьей коровки так, чтобы она по пути движения собрала все карточки с признаками, по которым мы будем создавать необычный музыкальный инструмент для нее.

Договоритесь между собой, кто будет исполнителем (тот, кто двигает робота), командиром (тот, кто называет шаги) и программистами (тот, кто составляет программу, выкладывает пиктограммы и программирует робота).

Работа с полем и мышью.

- *Дети составляют программу, Выкладывают на столе алгоритм, Запускают Божью коровку, Собирают признаки, Вставляют признаки в морфологическую.*



Посмотрите ребята на признаки, под каждым из признаков зашифровано задание и чтобы придумать музыкальный инструмент с помощью морфологической таблицы нам необходимо выполнить все задания.

1 признак Место. Мы с вами отправляемся в театр, где звучит настоящий оркестр. **«Волшебные картинки» СЛУШАНИЕ**
(игра на развитие образного мышления, фантазии)

Правила игры

Дети садятся по-турецки. Звучит музыка и дети пальчиком в воздухе «рисуют» картину. После игры рассказывают, что они «нарисовали».

2 признак Звук. Под этим признаком у нас задание озвучить рассказ.

«Мои друзья» ИГРА НА МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТАХ

Правила игры: Музыкальный руководитель предлагает одним детям взять деревянные инструменты (заместители) – ложки, палочки, кубики, «копытце», другим детям металлические инструменты – колокольчики, треугольники. Музыкальный руководитель выбирает любое свойство этих инструментов и называет его. Дети, музыкальные инструменты (заместители) которых имеют это свойство, играют на нём.

Ход игры.

Музыкальный руководитель: Я - дождик. Мои друзья – лёгкие капельки, которые скачут по лужам.

Играют дети, у которых колокольчики и треугольники.

Музыкальный руководитель: Я – лошадка. Мои друзья копытца, которые скачут по дорожке.

Играют дети с деревянными музыкальными инструментами (заместителями).

3 признак Форма. А у этого признака

Игра «Загадки-исправлялки»

Цель: активизировать память детей, способствовать развитию чувства юмора.

Ход игры:

П.: Ребята, все вы знаете песню Я живу в России? Сегодня я эту песенку спою вам с другими словами. Вы внимательно слушайте и исправляйте меня. Итак, песня «Я живу в Европе».

Дети: «России».

Далее педагог исполняет строчку из песни-загадки, а дети поют в исправленном варианте.

Я живу в Европе (России)
Где дубы и краны (клёны)
Белые берёзы и сады угрюмы (зелёны)
Где жара и клякса (стужа)
После ливня груши (лужи)
Где в туманы (сугробы) снега
Окунусь в припрыжку (с разбега)
Надо, надо, (где-то, где-то) круглый год лишь лето
Где-то, где-то круглы стол (год) зима
А в Короне (России) есть и то и это
От грустинки (веселья) кругом голова.

А 4 признак Материал – это работа с морфологической таблицей.

Работа с морфологической таблицей

П.: Перед вами находится морфологическая таблица, показатели нам помогла собрать Божья коровка. По вертикали мы видим с вами 4 показателя: место, звук, форма, материал. Создавая музыкальный инструмент, мы будем опираться на данные показатели. А теперь давайте подумаем, каким бывает звук в природе? Какие бывают формы? Место нахождения любого объекта. Из чего может быть сделан музыкальный инструмент?

(Заполняется таблица)

П.: Давайте попробуем выбрать из каждой горизонтальной строки по одному показателю. И посмотрим, что у нас получится.

Составление описательного рассказа



П.: Помогли мы Божьей коровке создать новый музыкальный инструмент? А в награду наша актриса покажет нам замечательное выступление. Добро пожаловать в удивительный мир театра!

Педагог меняет Божью коровку, на другую, с балетной пачкой, заранее запрограммированную, включает музыку из балета. Дети выходят из зала.