

# Освітнянське джерело

Офіційне видання міського методичного кабінету  
Департаменту освіти Вінницької міської ради

№3 березень 2015 року



## Вітаємо переможців VI Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти-2015»



### В номері:

|                                                                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Переможці VI Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти - 2015» .....                                                             | 2  |
| <b>О.П. Рознюк</b> «Фізика і майнд-мепінг» 3 досвіду роботи .....                                                                   | 3  |
| <b>В.В. Ветров</b> «Створення мультимедійної оболонки власного програмного засобу можливостями HTML WYSIWYG» 3 досвіду роботи ..... | 9  |
| <b>І.В. Ройченко</b> «Симфонічна музика» Конспект уроку музичного мистецтва у 6 класі .....                                         | 14 |

***Вітаємо переможців VI Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти-2015»***

За рішенням оргкомітету Шостої Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти-2015» переможцями в різних номінаціях визначено та нагороджено:

**Золотою медаллю і дипломом I ступеня:**

-Комунальний заклад «Гуманітарна гімназія № 1 імені М.І. Пирогова Вінницької міської ради»;

-Заклад «Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа I-III ступенів – гімназія № 6 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа I-II ступенів – ліцей № 7 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 10 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 11 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 12 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 20 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Спеціалізована загальноосвітня школа I ступеня з поглибленим вивченням іноземних мов № 25 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 26 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа I-III ступенів – гімназія № 30 ім. Тараса Шевченка Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 31 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 35 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 36 Вінницької міської ради»;

-Дошкільний навчальний заклад №4;

-Дошкільний навчальний заклад №23;

-Дошкільний навчальний заклад №38;

-Дошкільний навчальний заклад №71;

-Вінницький міський палац дітей та юнацтва імені Лялі Ратушної;

**Срібною медаллю і дипломом II ступеня:**

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 14 Вінницької міської ради»;

-Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів № 22 Вінницької міської ради»;

-Дошкільний навчальний заклад №21.

**За участь у експозиції виставки отримали дипломи учасника наступні заклади:**

-Міський методичний кабінет департаменту освіти Вінницької міської ради;

-Загальноосвітня школа I-III ступенів № 16 Вінницької міської ради;

-Загальноосвітня школа I-III ступенів № 32 Вінницької міської ради;

-Дошкільний навчальний заклад №19.

## ФІЗИКА І МАЙНД-МЕПІНГ

**Олег Петрович Рознюк,***вчитель фізики закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №20  
Вінницької міської ради»*

Окремим проявом освітнього середовища є інформаційні, зокрема інформаційно-дидактичне, у межах якого взаємодіють вчителі і учні. Вчитель повинен забезпечити наповнення такого середовища відповідними засобами успішної діяльності учнів.

Актуальною проблемою сучасної дидактики є невідповідність зростаючого об'єму навчальної інформації кількості навчального часу. Оскільки *екстенсивний* шлях збільшення навчального часу вичерпаний, то необхідно *інтенсифікувати* процес навчання, підвищити насиченість занять. Досягти цього можливо, зокрема, за рахунок використання *графічної наочності* та сучасних засобів її розробки і представлення. Наявність графічної наочності забезпечує сходження від загального до часткового, тобто узгоджується з нормальним розвитком інтелекту.

Задача педагога полягає в тому, щоб *складне і незрозуміле* зробити *простим і ясным*, громіздке компактним, тривале лаконічним, розподілене і розосереджене концентрованим, фрагментарне цілним. У лінійному записі зазвичай використовуються *текст із заголовками, списки, таблиці і схеми*. Речі начебто прості і логічні. Проте усім знайоме зусилля, яке доводиться додавати, учитуючись в конспект, навіть зроблений особисто. Чому? Записане важко запам'ятати і ще важче відновити в пам'яті. Це відбувається тому, що візуально такий запис виглядає монотонно, з елементами, що постійно повторюються, - словами, абзацами, списками і так далі. А ми, коли у нас перед очима плывуть монотонні картинки, легко відключаємося.

В такому конспекті важко виділити головне. Зазвичай головні ідеї ми запам'ятовуємо завдяки особливим ключовим словам, які для нас є носіями вражень про ідею. Цих слів небагато і вони втрачаються в масі нічого для нас не значущих, звичайних слів.

*Час при такому записі витрачається дуже неефективно.* Ми спочатку записуємо багато непотрібного, а потім вимушені це непотрібне читати і перечитувати, намагаючись знайти ті самі ключові слова і визначити міру їх важливості.

Наслідки усього цього великі і різноманітні: *нудьга, неувважність, незасвоєваність інформації, витрата часу, відчуття власної тупості, тиха ненависть до предмета, що вивчається, і так далі*. Причому буває так, що чим старанніше ми записуємо, тим гірше результат, тому що ми вимушені більше боротися з самими собою, а це стомлює. Тому набуває актуальності проблема урізноманітнення форм організації пізнавальної діяльності учнів. Вирішення зазначеної проблеми можна реалізувати шляхом поєднання традиційних форм з інноваційними, які з'явилися з впровадженням в освіту інформаційних технологій. Однією з таких форм організації навчання є mind-mapping, яка є хоч і не принципово новою, але активно застосовуватися у процесі підготовки спеціалістів різних сфер діяльності людини почала тільки з проникненням технологій Web 2.0 в галузь освіти.

Автор техніки ментальних карт, пропонує нам перестати боротися з собою і почати допомагати своєму мисленню. Для цього замість **лінійного** запису використовується **радіальний** (Рис.1).



Рис.1 Радіальний

Це означає, що головна тема, на якій буде сфокусовано нашу увагу, поміщається в центрі листа. Тобто дійсно у фокусі уваги. Записувати не все підряд, а тільки *ключові* слова. В якості ключових слів вибираються найбільш характерні, яскраві, такі, що запам'ятовуються.

Ключові слова поміщаються на *гілках*, що розходяться від центральної теми. Зв'язки (гілки) мають бути швидше асоціативними, чим ієрархічними. Асоціації, які, як відомо, дуже сприяють запам'ятовуванню, можуть підкріплюватися *символічними малюнками*.



Рис.2. Тоні Б'юзен

Така технологія дістала назву карти пам'яті. Карти пам'яті — діаграма на якій відображають слова, ідеї, завдання, або інші елементи, розташовані радіально навколо основного слова або ідеї. Використовуються для генерування, відображення, структурування та класифікації ідей, і в якості допоміжного засобу під час навчання, організації, розв'язання проблем, прийняття рішень, та написання документів. Ця діаграма являє собою деревовидну структуру (також з можливими зв'язками між гілками) і подає семантичні або інші зв'язки між фрагментами інформації. Завдяки поданню цих зв'язків в радіальній, нелінійній формі, вона сприяє підходу в стилі мозкового штурму до будь-якого організаційного завдання, усуваючи необхідність створення детальної концептуальної системи перед початком роботи. Елементи розташовуються в інтуїтивному порядку, відповідно до їхньої важливості, і організовуються в групи, гілки, або окремі площини. Узагальнене графічне представлення семантичної структури інформації під час отримання знань може допомагати пригадувати вже отримані знання. Така діаграма носить назву інтелектуальна карта, чи ментальна карта, карта пам'яті, карта думок. На українську мову термін “mind map” перекладають по-різному, але його суть від цього не змінюється. Саме поняття вперше ввів Тоні Б'юзен (Tony Buzan) (Рис.2) у 1970 році.

Спершу “mind map” означало: “хороша форма для нотаток”. Ще будучи студентом, Тоні пропонував його як альтернативний спосіб ведення конспектів, оскільки простий запис речень на папері не приносив бажаного результату. На даний момент, інтелектуальні карти вийшли за межі конспектування і значно розширили сфери застосування: вони вважаються хорошим інструментом для організації думок і навіть для покращення інтелекту. Тепер Б'юзен пояснює техніку майнд меппінг як: “багатогранний пристрій для тренування, що розвиває кожний ментальний м'яз розуму”. Інтелектуальні карти охоплюють і допомагають записати, запам'ятати, з'єднати і вивести інформацію візуально. Створюються вони на папері (оригінальний спосіб), або ж за допомогою програмного забезпечення, якого станом на 2014 рік існує вже близько 50 видів. Основні елементи карти – ключі (або їх ще називають тригери): слова і малюнки, кожен із яких символізує конкретний спогад, сприяє виникненню нових думок та ідей і таким чином допомагає повніше використовувати можливості розуму. Тригери радіально розходяться від центральної ідеї за допомогою серії з'єднуючих гілок. Процес побудови карти імітує поведінку нейронів в процесі думання, коли активуються зв'язки між ними. Згадайте, як ви думаєте: не реченнями, а картинками, кольорами і діями. Провідна ідея карт пам'яті полягає у відображенні саме такого “натурального” стилю мислення.

Карти знань — досить привабливий інструмент проведення презентацій, мозкових штурмів, планування свого часу, запам'ятовування великих обсягів даних, самоаналізу, розробки складних проектів, власного навчання й розвитку.

Використовуючи карти знань, ми отримуємо такі можливості:

- ✚ поліпшити пам'ять, нагадати факти, слова й образи;
- ✚ генерувати ідеї;
- ✚ надихнути на пошук рішення;
- ✚ продемонструвати концепції і діаграми;
- ✚ аналізувати результати або події;
- ✚ структурувати роботу (реферат, доповідь);
- ✚ підбивати підсумки зробленого;
- ✚ організовувати взаємодію при груповій роботі або у рольових іграх;
- ✚ ефективно структурувати і опрацьовувати дані.

Для ефективного користування будь-яким інструментом варто почитати інструкцію. В майнд-меппінгу також. Правила побудови інтелектуальної карти є визначеними. Особливо їх варто дотримуватися тим, хто тільки знайомиться з цією технікою.

Отже, 10 простих правил створення карт:

1. Починаємо з центральної ідеї *посередині* чистого аркушу, використовуючи *малюнок* і хоча б *3 кольори*.
2. Використовуємо *картинки, символи, коди* і заповнюємо ними весь *вільний простір*.
3. Вибираємо *ключові слова* і *друкованим* текстом наносимо на гілки, використовуючи верхній та нижній регістр.
4. Кожен елемент (слово/картинка) повинен мати *власну* гілку.
5. Лінії повинні бути з'єднані, починаючи від центральної ідеї. Центральні лінії *товстіші*, органічні і текучі. Всі наступні гілки стаючи *тоншими* в залежності від радіального розходження від центру.

6. Робимо лінії такої ж довжини, як і слово/картинка.
7. Використовуємо кольори на власний розсуд і на всій карті пам'яті.
8. Розробляємо свій особистий стиль майндмепінгу.
9. Використовуємо акценти і показуємо асоціації на своїй карті пам'яті.
10. Зберігаємо ясність інтелектуальної карти, використовуючи радіальну ієрархію в цифровому порядку, або охоплюючи всі гілки.

**Технологія побудови інтелект-карт:**

1. Беремо чистий аркуш паперу.
2. Тоні Бьюзен радить покласти його горизонтально.
3. Також рекомендується запастися різнокольоровими ручками, фломастерами, маркерами, олівцями тощо.
4. Якщо збираєтесь малювати олівцями переконайтеся, що поблизу немає гумки - нічого стирати не потрібно, а стирати навіть шкідливо.
5. Особливу увагу треба приділити можливості використання декількох кольорів.
6. Після здобуття звички ви побачите, що використовувати один-два кольори нецікаво.
7. Зберіть весь матеріал по даній темі, який у вас є, щоб він був під рукою.
8. Книжки, статті, закладки та посилання на інтернет-сайти - згодиться все.
9. У центрі листа малюємо центральний образ, який символізуватиме вашу тему, з якого й починається ваша робота як на мапі, так і в думках.
10. Неважливо якщо ви не вмієте малювати.
11. Набувши досвіду ви зрозумієте - головне щоб цей малюнок був зрозумілий вам, давав їжу вашому розуму і містив досить подробиць, щоб вашої фантазії було від чого відштовхнутися.
12. У будь-якому випадку ви зможете приділити йому увагу: використовуйте кілька кольорів, ретельно прорисуйте деталі, які вам здаються істотними.
13. Від центрального образу відведіть гілки, на яких будуть написані найважливіші ключові слова і думки, що стосуються даної теми. Кожна гілка має містити одне слово або думку.
14. Щоб підкреслити важливість цих гілок (адже вони стикаються безпосередньо з даною темою!) рекомендується їх зробити товстішими.
15. Від товстих гілок аналогічно накресліть більш тонкі гілки, уточнюючі основні думки.
16. Записуйте всі слова великими літерами, цього вимагає наочність.
17. Всі слова повинні стояти на лініях, кожна лінія повинна бути пов'язана з іншими.
18. Використовуйте по можливості по одному ключовому слову на кожную лінію.
19. Там, де можливо, вводите картинки і символи.
20. По можливості використовуйте багато кольорів.
21. Ігноруйте своє контролююче мислення. Намагайтеся зафіксувати все, що приходить Вам на думку у зв'язку з центральною ідеєю.

Створюйте власні образи і символи. Ментальні карти повинні бути абсолютно індивідуальними. У будь-якому випадку повинні існувати взаємозв'язки між ключовими поняттями.

Процес створення ментальних карт може бути організований декількома способами:

- *традиційним*: карта знань створюється на плакаті за допомогою маркерів, апікацій, стікерів та ін.;
- *з використанням майндмеппінг-софту*: карта знань створюється за допомогою програм та засобів соціальних сервісів Web 2.0 класу concept-mapping.

Ментальні карти з фізики можна використати при підготовці до контрольних робіт, на уроках узагальнення знань, підготовці до ЗНО, тощо.

Створимо інтелектуальну карту по темі «Основи кінематики» традиційним способом. Для початку роботи у центрі листа малюємо центральний образ, який символізуватиме вашу тему. Від центрального образу відведемо гілки, на яких будуть написані найважливіші ключові слова і думки, що стосуються даної теми. Кожна гілка має містити одне слово або думку. Від товстих гілок аналогічно накреслимо більш тонкі гілки, на яких записуємо формули. Записуємо всі слова великими літерами, цього вимагає наочність. (Рис.3.)

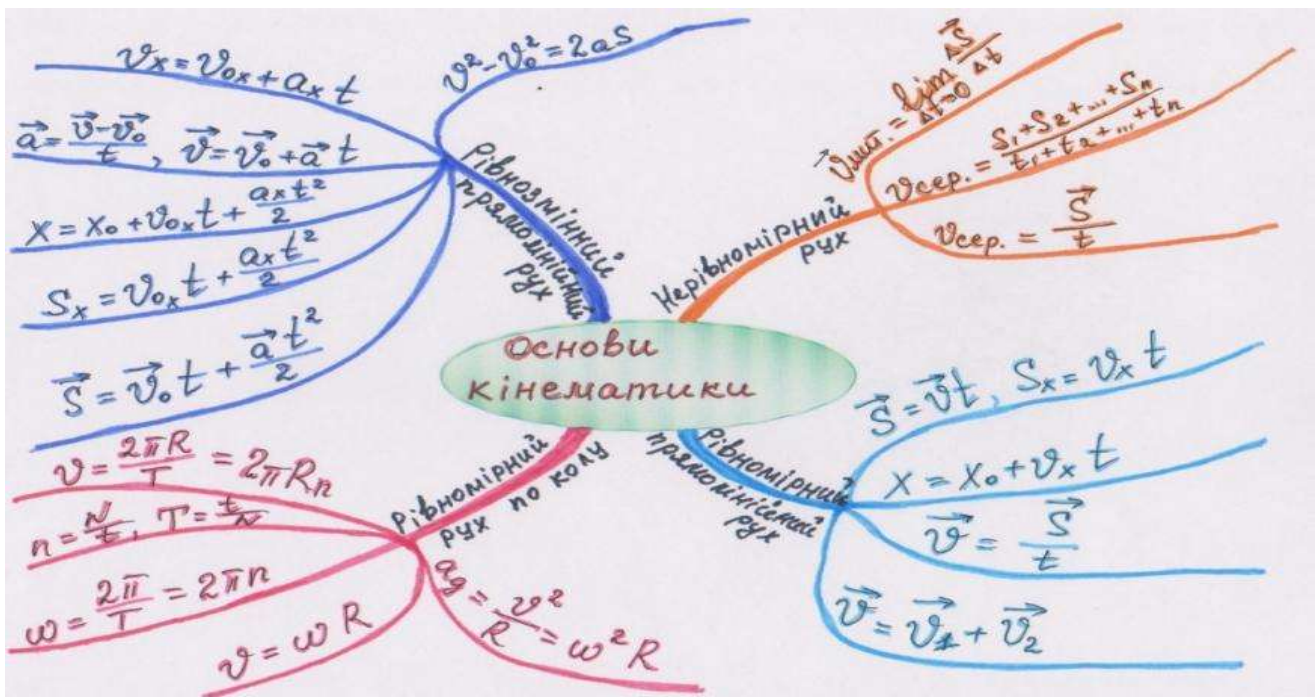


Рис.3. Карта пам'яті до теми «Основи кінематики»

Створити карту знань можна за допомогою програм та засобів сервісів Web 2.0 класу concept-mapping:

1. **Coggle** - [www.coggle.it](http://www.coggle.it)
2. **Xmind** - [www.xmind.net](http://www.xmind.net)
3. **FreeMind** - <http://sourceforge.net/projects/freemind/>
4. **BubblUs** - [www.bubbl.us](http://www.bubbl.us)
5. **WiseMapping** - [www.wisemapping.com](http://www.wisemapping.com)
6. **Mind42** - [www.mind42.com](http://www.mind42.com)
7. **Mindomo Basic** - [www.mindomo.com](http://www.mindomo.com)
8. **EDrawMindMap** - [www.edrawsoft.com](http://www.edrawsoft.com)

Карту пам'яті, створену за допомогою **EDrawMindMap** зображено на рис.4.

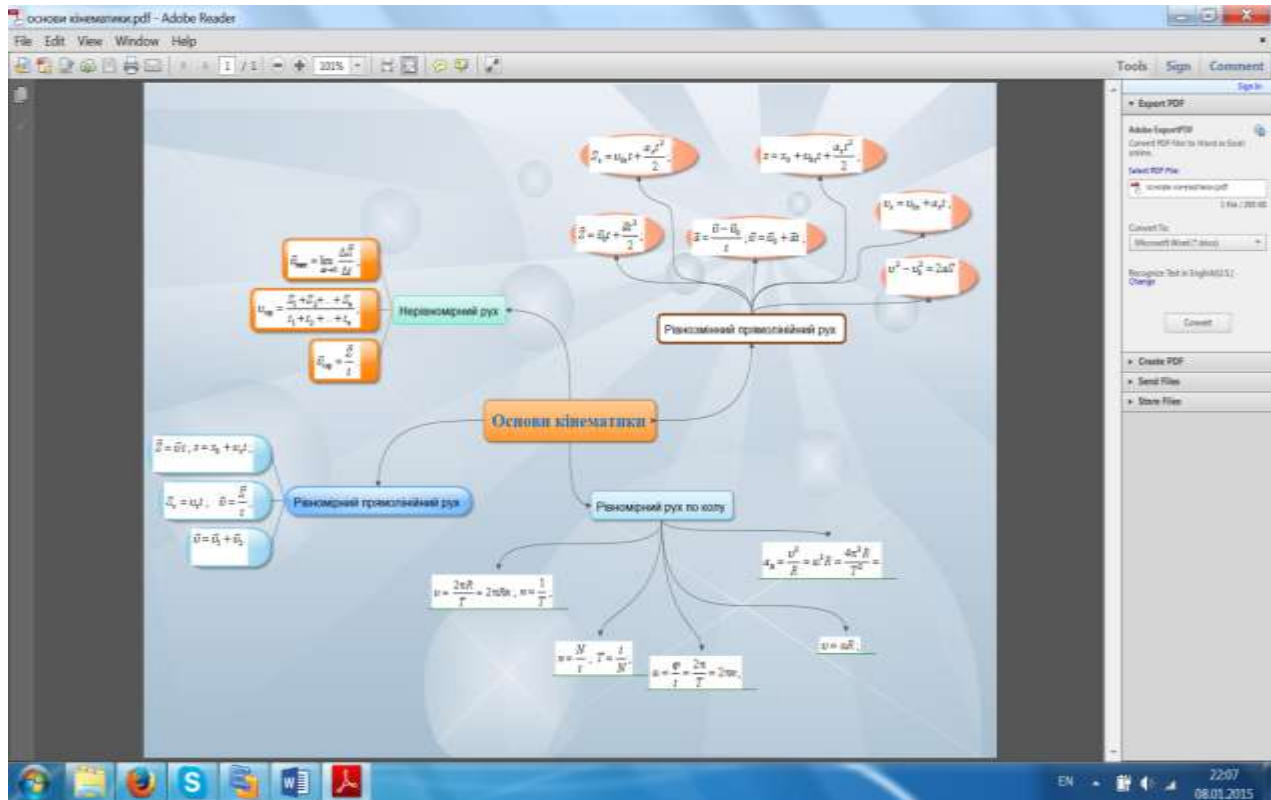


Рис.4 Карта пам'яті, створена за допомогою EDrawMindMap

В час високорозвинених технологій, коли знання постійно оновлюються розширюються стає особливо актуальним питання: чого і як треба навчати дітей у школах, щоб вони виходили до нових соціально-економічних умов, швидкого темпу життя. Використання методів продуктивного навчання призводить до підвищення внутрішньої мотивації учнів, так як накопичення знань відбувається в процесі створення учнем власної освітньої продукції. Відбувається набуття життєвих умінь, що ініціюють особистісне зростання та і індивідуальний розвиток, взаємодію, міжособистісне спілкування.

Метод інтелект-карти допомагає пробудити здібності до зображення навколишнього світу. Отже, використання інтелектуальних технологій у професійній діяльності вчителів природничо-математичних дисциплін має реальне практичне значення і ряд переваг, найважливіша серед яких – підвищення якості знань при зменшенні витрат навчального часу.

## Створення мультимедійної оболонки власного програмного засобу можливостями HTML WYSIWYG

**Віталій Вікторович Ветров,**

*вчитель математики та інформатики закладу «Загальноосвітня школа І–ІІІ  
ступенів №16 Вінницької міської ради»*

Згідно Закону України «Про основні принципи розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 рр.» інформатизація освіти визнана одним з пріоритетних державних завдань, що повинне вирішуватись через розробку та впровадження новітніх конкурентоспроможних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в усі сфери суспільного життя[2]. Значним поштовхом виведення освіти на якісно новий рівень має стати не лише оснащення навчальних закладів сучасною комп'ютерною технікою, а розробка та впровадження якісних педагогічних програмних засобів (ППЗ) з різних навчальних предметів. У вітчизняних школах використовувати закордонні електронні ресурси безпосередньо на уроках практично неможливо, оскільки програмні засоби, розроблені в інших державах, не відповідають навчальним програмам затвердженим Міністерством освіти і науки України. Отже, проблема застосування ППЗ у навчальному процесі українських загальноосвітніх шкіл має вирішуватись за допомогою вітчизняних розробок [3].

Особливістю сучасності, коли все менше уваги приділяється «паперовим» технологіям обробки інформації і їх замінюють електронні, диктується впровадження у навчальний процес засобів автоматизованого навчання. Ідеї навчання за допомогою комп'ютера вже більше півстоліття. Комп'ютеризація освіти йде високими темпами. Вже більше 25 років українські школярі і студенти вивчають інформатику, знайомляться з комп'ютерними інформаційними технологіями. У навчальному процесі комп'ютер використовується як об'єкт вивчення та як засіб навчання, тобто існують два напрями комп'ютеризації навчання. За першим з них засвоєння знань, умінь і навичок веде до усвідомлення можливостей комп'ютера при вирішенні різноманітних задач, іншими словами, веде до оволодіння комп'ютерною грамотою. За другим напрямом комп'ютер є потужним засобом підвищення ефективності навчання. Вказані два напрями складають основу комп'ютеризації навчання як процесу, виправданого соціальними потребами [1].

Що ж зупиняє багатьох вчителів створювати власні програмні продукти? На нашу думку – відсутність зручного інструмента для роботи та недостатня кількість практичних навичок такої роботи. Ні для кого не є секретом, що у вчителя є досить багато власних напрацювань в електронному вигляді, але для узагальнення їх потрібна певна мультимедійна оболонка, що дасть змогу автору та користувачеві шляхом створення «Меню» отримати доступ до певного контенту, що знаходиться в програмному засобі (ПЗ).

Постає проблема пошуку такого універсального засобу, що зможе допомогти простому користувачеві, а саме вчителю - предметнику створювати оболонки власних продуктів не вивчаючи при цьому ази програмування та веб-дизайну.

Таким універсальним рішенням можна вважати можливості HTML WYSIWYG (What You See Is What You Get, «що бачиш, те й отримуєш», властивість прикладних програм або веб-інтерфейсів, в яких вміст відображається в процесі

редагування і виглядає максимально наближено схожим на кінцеву продукцію). Звісно HTML – досить важка мова для вивчення, але технологія WYSIWYG повністю знімає ці обмеження. Тобто простий користувач може працювати створюючи оболонку точно так як і в офісних додатках (MS Word, MS Excel та ін.).

Серед досить великого обсягу подібних редакторів доцільним буде виділити саме WYSIWYG WebBuilder. Інтерфейс програми максимально наближено до MS Office (Рисунок 1).

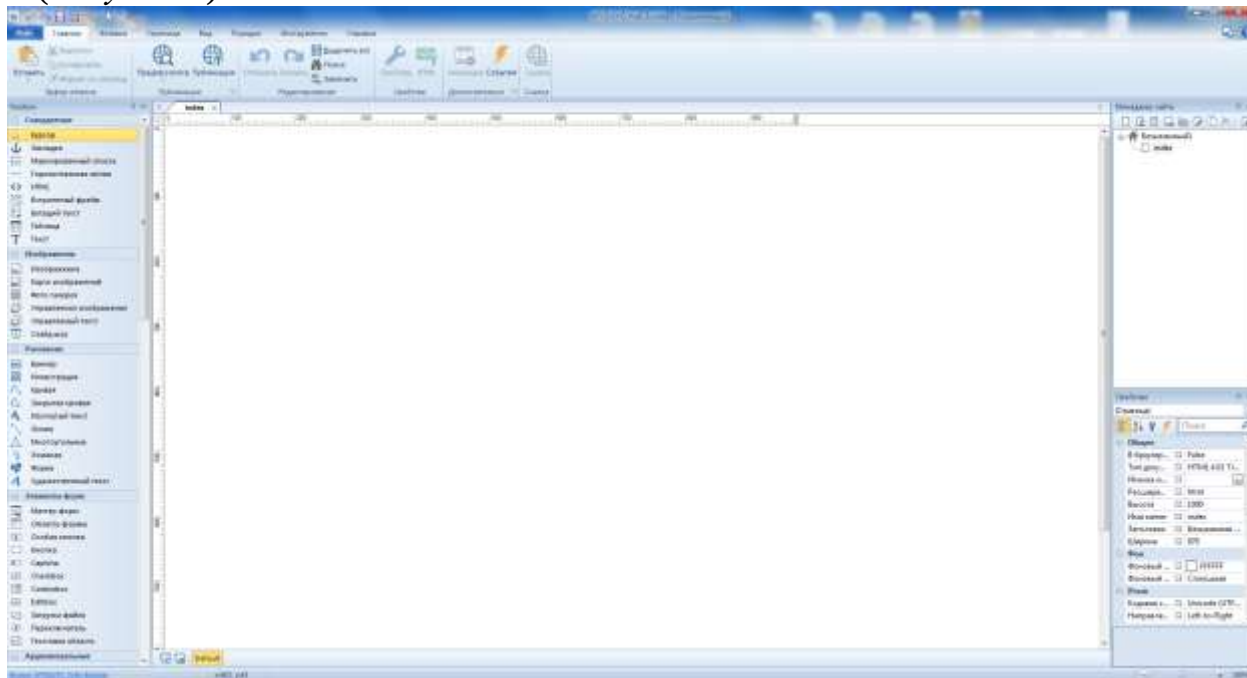


Рисунок 1

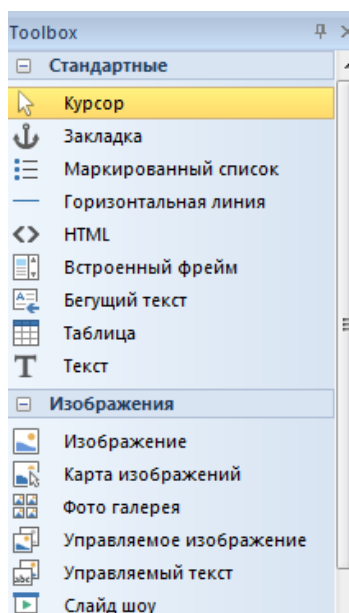


Рисунок 2

Усі необхідні інструменти, що потрібні користувачеві знаходяться зліва на панелі керування (Рисунок 2).

Для прикладу пропоную розглянути приклад створення простої оболонки, що може бути використана в якості сторінки ППЗ. Отже, першим кроком необхідно відкрити WYSIWYG WebBuilder. Перед собою користувач побачить простий білий фон. Зараз ми спробуємо його змінити. Наприклад, користувачем є вчитель математики, що прагне створити власний програмний засіб. Обираємо будь яке зображення, яке ми вважаємо за потрібне зробити фоновим. Бажано щоб усі необхідні файли та зображення знаходились в деякій створеній заздалегідь папці. Йдемо **Вставка—Зображення — Зображення з файла** (Рисунок 3) та вказуємо де знаходиться наше фонове зображення. Після того маніпулятором просто посуваючи зображення залишаємо його в тому місці де нам потрібно (Рисунок 4).

Отже, після створення фону нам потрібно додати посилання на ті файли, що будуть нашим наповненням. Зробити це можна за допомогою кнопок або ж гіперпосилання. Розглянемо один з

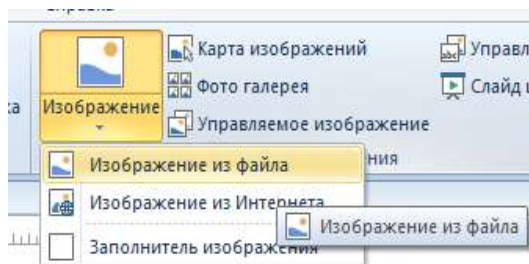


Рисунок 1

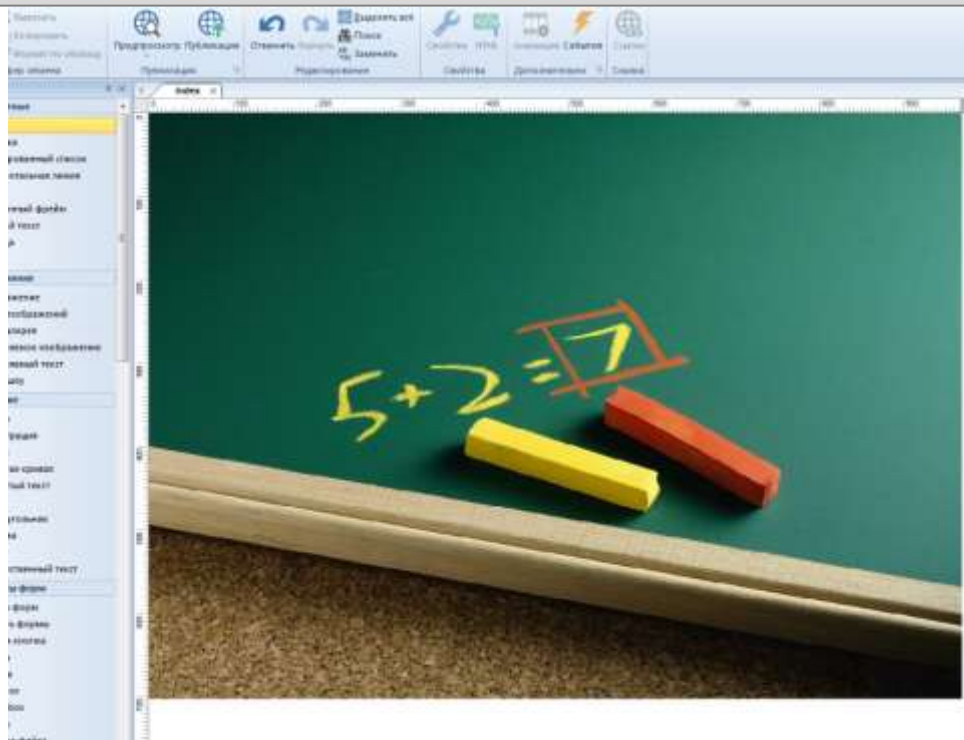


Рисунок 2

них – створення активної кнопки. Йдемо **Вставка — JQuery — JQuery Кнопка** (Рисунок 5). Далі вказуємо в якому місці нам потрібна кнопка. Після того як ми отримали кнопку виконаємо подвійний клік по ній та налаштуємо її таким чином щоб вона відкривала для нас певний файл, наприклад розробку уроку. Для цього потрібно обрати тип кнопки «**Кнопка-посилання**». На вкладці «**Посилання**» необхідно вказати шлях до нашого файлу (Рисунок 6) та підтвердити зміни. Таких кнопок можна створювати безліч.

Будь який програмний засіб повинен мати навігацію або можливість завершити з ним роботу. Дану опцію також можна реалізувати кнопкою. Йдемо **Вставка — Форма — Особлива Кнопка** та вказуємо місце для нашої кнопки. Після цього робимо подвійний клік на ній. На вкладці «**Загальне**» обираємо тип кнопки OnClick та дію «**Закрити поточне вікно браузера**».

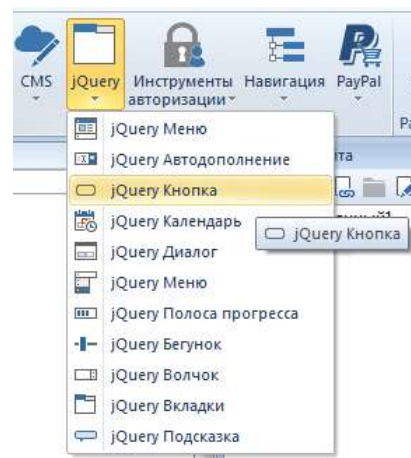


Рисунок 3

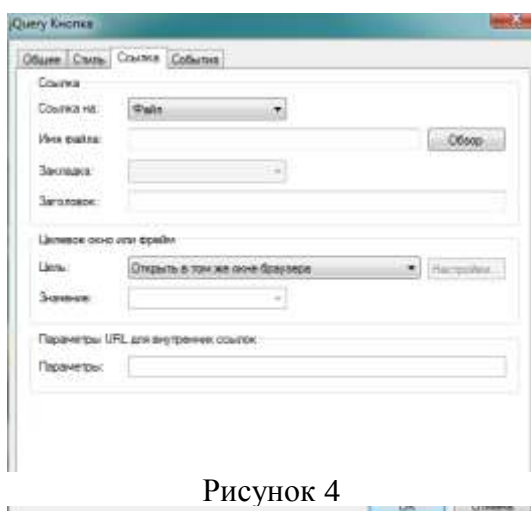


Рисунок 4

Після даних маніпуляцій можна скопіювати отриману сторінку. Натискаємо Публікація та обираємо папку в яку буде скопійовано весь проект. Після його компіляції необхідно перенести (скопіювати усі файли, на які ми робили посилання на кнопках) в папку у яку було опубліковано продукт. А далі відшукати в цій папці файл **index.html** та відкрити його в будь-якому браузері. Результат повинен бути таким (Рисунок 7). Отже ми бачимо що кожна кнопок активна і при натисканні виконується та дія, яку ми для неї асоціювали.

Переваги саме такого підходу до створення мультимедійної оболонки на нашу думку полягають в тому, що:

1. отримана оболонка кросплатформена, тобто для її нормальної роботи потрібно лише мати встановлений браузер (будь-який з доступних);
2. створення продукту не потребує зусиль на вивчення JavaScript та HTML, всі дії виконуються в об'єктно-орієнтованій системі, інтерфейс якої максимально наближений до інтерфейсу офісних додатків;
3. після створення оболонки користувач має змогу зберегти свою роботу в якості проекту і надалі вносити корективи та зміни.



Рисунок 5

Метою даної статті є лише ознайомлення педагогічного загалу з можливостями HTML WYSIWYG та їх застосуванням у власній педагогічній діяльності. Актуальність даної теми повністю виправдана тим, що вчитель маючи безліч корисного та цікавого матеріалу змушений просто зберігати його на власному комп'ютері без можливості поділитись з колегами. Отримавши базові знання побудови засобами HTML WYSIWYG можна створити досить пристойну оболонку власного програмного засобу.

Також потрібно наголосити, що дана технологія не нова та існує досить багато візуальних редакторів HTML. Ми зупинились на WYSIWYG WebBuilder лише через подібність його інтерфейсу до інтерфейсу офісних додатків.

Відеоуроки по створенню сторінки можна переглянути за посиланням:

<https://www.youtube.com/watch?v=IIYobu88420>.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Г.А. ЦИММЕРМАН О.В. ЦИММЕРМАН Запорізький національний університет [Конференція] // ПРОБЛЕМА РОЗРОБКИ ТА ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ. - Запоріжжя : [б.н.], 2013.

2. Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 роки» (затверджено Законом України від 9 січня 2007 року № 537-V) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/537-16>.

3. Вембер В.П. Інформатизація освіти та проблеми впровадження педагогічних програмних засобів в навчальний процес / В.П. Вембер // Електронне наукове фахове видання «Інформаційні технології і засоби навчання». – Випуск 3. – 2007.

4. Раков С.А. Формування математичних компетентностей учителя математики на основі дослідницького підходу у навчанні з використанням інформаційних технологій: дис. на здобуття наук. ступеня докт. пед. наук: спец. 13.00.02 / С.А. Раков; Харківський нац. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. – Х., 2005. – 489 с.

**Симфонічна музика**

Конспект уроку музичного мистецтва в 5 класі

**Ірина Володимирівна Ройченко,**

*вчитель музичного мистецтва закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №36 Вінницької міської ради»*

**Мета:**

- ознайомити учнів з поняттям оркестр, різновидами оркестрів, ознайомитися з творчістю В.А. Моцарта;
- розвивати вміння учнів надавати характеристику музичному образу твору у виконанні оркестру, розрізняти на слух звучання музичних інструментів симфонічного оркестру;
- виховувати інтерес до інструментальної оркестрової музики, пісень українських композиторів.

**Тип уроку:** комбінований, урок заглиблення в тему.

**Обладнання:** музичний інструмент, програвач, мультимедійна презентація, портрет композитора.

**Основні поняття для засвоєння:** симфонічний оркестр, різновиди оркестрів, склад симфонічного оркестру.

**Твори, що вивчаються на уроці:** «Червона калина». Сл. та муз. Н. Май, В.А. Моцарт . Симфонія №40 І ч.

**Хід уроку:****I. 1.Організаційний момент.****2. Музичне привітання «Добрий день вам, добрий день»****II. Повідомлення теми уроку:**

Упродовж історії музичної культури композитори поступово зрозуміли, що звучання з'єднаних разом інструментів відкриває величезні можливості у виконанні музики. Так поряд із розвитком ансамблевого музикування утвердилися класичний тип симфонічного оркестру, який складається з чотирьох основних груп інструментів: струнних, дерев'яних духових, мідних духових, ударних. Керує оркестром, у якому зазвичай буває 50-75 музикантів, диригент. За партитурою, тобто окремим записом усіх голосів складного музичного твору, він стежить, як відбувається розвиток музики, спеціальною диригентською паличкою вказує виконавцям, коли яким інструментам треба вступати, в якому темпі й характері виконувати музику. Від майстерності диригента залежить не лише злагодженість звучання оркестру, а й оригінальність інтерпретації музичних творів.

**Симфонічна музика** – велика і складна галузь музичного мистецтва. Багатьох недосвідчених любителів музики вона «лякає» важкістю для сприйняття і запам'ятовування. Це відбувається тому, що симфонічна музика не викликає у слухача таких конкретних образів, як, наприклад, оперна.

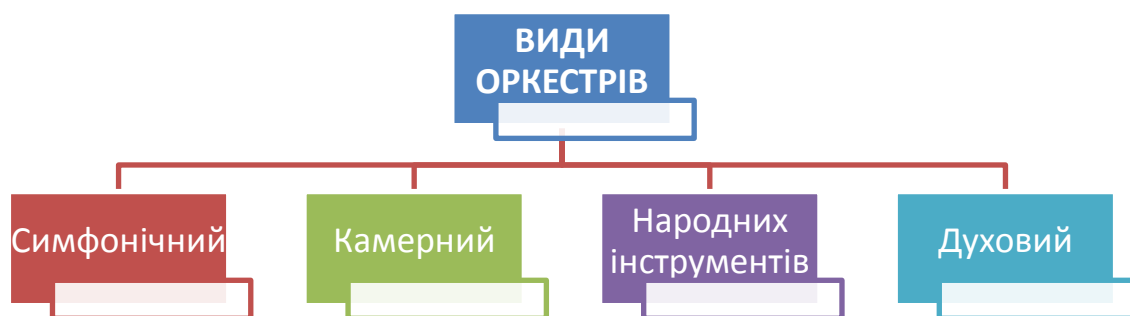
**Симфонічною** називають інструментальну музику, призначену для виконання симфонічним оркестром. Для нього створено багато музики різних жанрів і форм. Оркестрові твори – симфонії, увертюри, концерти – писали композитори минулого і сучасності.

Найскладніша форма інструментальної музики – **симфонія** (грецьк. «співзвуччя»), яку виконує симфонічний оркестр. Можливості цього жанру великі: він дає змогу відтворити музичними засобами філософські та етичні ідеї, передати почуття й переживання.

Сформувався жанр у середині XVIII ст. у творчості представників віденської школи. Композитори розробили сонатно-симфонічний цикл із чотирьох частин, які розрізняються характером музики, темпом і прийомами розвитку теми.

Слово «**оркестр**» походить від назви майданчика перед сценою античного театру.

**Оркестр** – це колектив музикантів, об'єднаних для спільного виконання різних за характером музичних творів. Існують декілька видів оркестрів.



**Симфонічний оркестр** – великий колектив музикантів, який виконує симфонічні музичні твори.

У ньому об'єднані звучання всіх видів. Струнні інструменти дають смичкове і щипкове звучання. В ролі струнного щипкового інструмента виступає чудова арфа.

Дуже повно і різноманітно представлено родину дерев'яних духових інструментів – флейти, гобої, кларнети, фаготи; потужно звучить група мідних духових; широко представлено родину ударних, серед яких є і шумові, і звуковисотні – литаври, челеста, дзвоники...

Тому, коли ми говоримо про найдосконаліший оркестр, ми звертаємось до оркестру симфонічного. Керує оркестром диригент.

Отже ми з вами з місця диригента окинемо поглядом оркестр.

Усе, що ми бачимо в оркестрі, наповнено глибоким змістом і має свою багаторічну історію. І щоб краще дізнатись і зрозуміти оркестр, слід не тільки почути, але й уважно роздивитись його.



Отака картина відкривається нам, коли ми дивимося на оркестр згори.

Найближчі до диригента – **струнні інструменти**. Вони – авангард симфонічного оркестру. Голоси скрипок, альтів, віолончелей – найвиразніші. Ці струнні смичкові інструменти можуть «висловлюватись» дуже довго і при цьому не втомлюють слухача, оскільки їх звучання може бути найрізноманітнішим: ніжним і войовничим, грайливим і важким, гумористичним і трагічним.



Ліворуч від диригента великий хор **скрипок**. Їх в оркестрі буває близько сорока. Цей хор завжди поділяється на два голоси. Головну мелодію співають перші скрипки, а підспівують їм другі, вони сидять у наступному ряду за першими.

Праворуч від диригента віолончелі, альти і контрабаси, струнні інструменти, на яких грають смичками.

**Альт** – трішки більший за скрипку і звучить нижчим, густим голосом, його, як і скрипку, тримають біля плеча.

**Віолончелі** значно більші за альти і скрипки, і голоси у них нижчі. Біля плеча їх тримати неможливо, тому їх ставлять на підлогу.

А найнижчі струнні звуки – у **контрабасів**. На контрабасах доводиться грати стоячи чи сидячи на високих сидіннях, бо контрабаси найбільші зі струнних інструментів.

Поруч з контрабасами за спинами віолончелістів стоять **арфи**.

Струнних в оркестрі найбільше. Воно і зрозуміло, адже за потужністю голоси скрипок чи віолончелей поступаються голосам духових інструментів, усіляких дерев'яних та мідних сурм. Тому й зібрані всі струнні інструменти на перший план.

А на другому плані розмістились музиканти, що грають **на духових інструментах**.



Попереду **дерев'яні духові – флейти і гобої**, за ними **кларнети і фаготи**. Музикантів, що грають на дерев'яних духових інструментах, небагато. Але голоси їхніх інструментів досить дзвінкі і своєрідні. Тому вони можуть подолати звуковий бар'єр, що його створюють струнні інструменти. Голоси дерев'яних духових ніби вивищуються над звучанням усього оркестру, оскільки у кожного з них свій неповторний голос-тембр.

Холоднуватим голосом співає, ніби свистить, **флейта**. Трошки глухувато і сумно звучить **гобой**. М'який оксамитовий голос у **кларнета**, а **фагот** рокоче, бурчить.



**Мідні духові** розташувались ще далі. Серед них ви одразу впізнаєте згорнуті равликком **валторни**. За ними **сурми**, схожі на звичайні горни, і суворі **тромбони** з висувною трубкою-кулісою, яку тромбоніст м'яким рухом водить назад-вперед. Низькими басами пихтять найбільша труба – **туба**.

Голоси у мідних духових сильні і дзвінкі, вони можуть пробитись крізь наймогутніше звучання інших інструментів. Тому їх і розташовують у глибині оркестру.

Ще в одну групу в найостаннішому ряду зібрано велике господарство **ударних інструментів**: гонг, дзвони, схожі на довгі висячі трубки, а ще барабани, литаври і дрібніші інструменти, що стукають, хлопають, торохкотять.



За арфами розташований **рояль**.

Якщо, йдучи на концерт, ви уважно вивчите «карту оркестру», то одразу визначите, який інструмент подає голос. І хоча музику прийнято слухати, а не дивитись, вам не завадить, якщо ви будете бачити свого «співрозмовника», тобто музичний інструмент, який з вами розмовляє



Під час «живої» зустрічі з оркестром ви краще зрозумієте і відчуєте музику ще й тому, що вас вестиме в світ прекрасного мистецтва найкращий з музичних провідників – **диригент**.

Професійні диригенти з'явилися не так давно, близько півтора століття тому. Річ у тім, що сучасний диригент – це музикант-виконавець, артист, який, хоч як це дивно звучить, «грає» на оркестрі. Сьогодні **диригенти-виконавці** створюють музику за допомогою дивовижного живого інструмента – оркестру. Диригент керує колективом виконавців з оркестру, хору, оперної або балетної вистави, передаючи свої задуми за допомогою системи умовних рухів, виразу обличчя, погляду тощо.

### III. Музичне сприймання.

#### 1. В.А. Моцарт . Симфонія №40 I ч.

**Симфонія № 40, соль мінор KV 550**, один із найвідоміших творів Вольфганга Амадея Моцарта, закінчена 25 липня 1788 року. Одна з двох (разом з симфонією № 25) мінорних симфоній Моцарта.

Твір написано для симфонічного оркестру, до складу якого входять флейта, два гобої, два кларнети, два фаготи, дві валторни і струнні інструменти. Складається з чотирьох частин, розміщених традиційно для класичного сонатно - симфонічного циклу:

1. Molto allegro
2. Andante
3. Menuetto — Trio
4. Allegro assai

Документи, що підтверджують факт виконання симфонії за життя композитора, не відомі. Однак американський музикознавець Ніл Заслав (1983) подає досить переконливі непрямі докази цього припущення. У часовому проміжку між створенням симфонії та смертю композитора відбулося кілька концертів, на яких виконували його музику, і симфонія, назву та тональність якої не вказано, фігурує в програмках до трьох таких концертів:

- Дрезден, 14 квітня 1789
- Лейпциг, 12 травня 1789

- Франкфурт, 15 жовтня 1790

Крім того, на копіях афіш концерту Музичного товариства у Відні 17 квітня 1791 під орудою Антоніо Сальєрі зазначено такий пункт програми: «Велика симфонія, яку скомпонував пан Моцарт».

Дуже важливо, що Моцарт здійснив другу редакцію симфонії (збереглися рукописи обох версій). На думку дослідника, «це показує, що симфонію виконували, адже Моцарт навряд чи завдавав би собі клопоту — додавав би партію кларнетів і задля узгодження переписував би партії флейти та гобоїв, якби не мав на увазі конкретного виконання твору».

## 2. Аналіз музичного твору.

- Який оркестр виконував твір?
- Розкажіть про симфонію як жанр?
- Які засоби виразності використав композитор в I частині симфонії: темп, регістр, ритм, характер мелодії та динаміку.
- Звучання яких музичних інструментів вам вдалося розпізнати?
- Чим, на вашу думку, особлива музика Моцарта?

## 3. Бесіда про творчість композитора.



**Вольфганг Амадей Моцарт** – австрійський композитор, представник віденського класицизму. Творчий доробок Моцарта становить понад 600 творів: більш як 50 симфоній, понад 19 опер, велика кількість інструментальних концертів, 13 струнних квартетів, 35 сонат для скрипки, реквієм та багато інших інструментальних та хорових творів. Музика Моцарта стала вершиною класичної епохи за чистотою мелодії та форми.

## IV. Виконання творчого завдання.

Розподіліть інструменти симфонічного оркестру та допишіть назви у правильному порядку.

| Струнні | Духові дерев'яні | Духові мідні | Ударні  |
|---------|------------------|--------------|---------|
| С       | Ф                | Т            | Б       |
| Альт    | Г                | Тромбон      | Т       |
| В       | Кларнет          | В            | Литаври |
| К       | Ф                | Т            | Т       |

**Підказка:** скрипка, альт, віолончель, контрабас, флейта, гобой, кларнет, фагот, труба, тромбон, валторна, туба, барабан, тарілки, литаври, трикутник.

**V. Вокально-хорова робота.**

**1. Поспівка.** *Вправи для розвитку музичного слуху та голосу (за вибором учителя).*

**2. Розучування пісні.** *«Червона калина». Сл. та муз. Н. Май*

Ознайомлення зі змістом та характером пісні. Розучування мелодії. Виконання пісні під супровід. Розучування першого куплету та приспіву.

**VI. Узагальнення вивченого матеріалу. Рефлексія.**

- Що таке оркестр? Які види оркестрів ви знаєте?
- Чим відрізняється великий симфонічний оркестр від камерного?
- Який твір виконував симфонічний оркестр? Назвіть автора твору.
- Розкажіть, які інструменти входять до складу оркестру.
- Хто такий диригент? У чому полягає його роль?

**VII. Підсумок уроку.**



Відповідальні за випуск:

**Буняк В.В.** – директор Департаменту освіти Вінницької міської ради

**Москальчук Н. І.** – завідувач міським методичним кабінетом

Комп'ютерна верстка:

**Балабан Р.А.** – методист з навчальних дисциплін міського методичного кабінету