СОФТ МОЦАРТ · ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ С

Учимся играть и действовать самостоятельно

Ознакомительный урок для детей от 5 лет.
Руководство для родителей и педагогов.



Педагогика · Государство Лад · Пять пальчиков
Интерактивные теоретические модули
Happy Birthday: отдельными и двумя руками,
наизусть и с оркестром

Материалы, иллюстрации и ссылки на видео включены.
Русская версия · 16 ноября 2026 года

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Как пользоваться уроком

Начните с урока технологии

Откройте «Знакомимся с Софт Моцарт»: осмотритесь в программе, узнайте, где находятся модули и ваши результаты, как выбрать имя ученика и подключить инструмент. Затем возвращайтесь к этому уроку.

Открыть урок технологии →

Урок можно разделить на несколько занятий. Выбирайте следующий шаг по результатам ребёнка. Предыдущие уровни проходить необязательно.

Открыть Happy Birthday с оркестром →

Содержание

1. Педагогика. Осознанность и самостоятельность

2. Государство Лад и Гармония

3. Развитие мелкой моторики и координации

4. Музыкальная теория и развитие слуха

5. Игра на фортепиано. Happy Birthday

6. Музыкальная культура и восприятие музыки

1. Педагогика. Осознанность и самостоятельность

Модуль 1. Ваш ребёнок и его развитие

Как помочь ребёнку от пяти лет учиться осознанно и самостоятельно

В старшем дошкольном возрасте и в начале школьного обучения ребёнок постепенно осваивает способность действовать по замыслу: удерживать цель, понимать условие задачи, выбирать нужное действие, замечать ошибку и возвращаться к работе. Задача взрослого — создать условия, в которых ребёнок сможет проделывать этот путь сам.

В системе «Софт Моцарт» такой путь становится доступным уже при первых действиях на фортепиано. Ученик видит обозначение, находит клавишу, слышит результат и получает обратную связь. Он может выбрать небольшой объём работы, проверить результат в цифрах и решить, что делать дальше. Именно эта организация занятия помогает использовать время и усилия ребёнка осмысленно.

Ваш ребёнок и его развитие

Удержать условие задания, не действовать наугад и изменить способ работы при затруднении помогают исполнительные функции: рабочая память, тормозный контроль и когнитивная гибкость. Они продолжают развиваться в детстве; понятные внешние опоры помогают ребёнку выполнять ещё непривычные действия. [3]

Фортепианная задача соединяет несколько отношений: знак и клавишу, движение и звук, начало и длительность, последовательность и пространство. В «Софт Моцарт» их можно осваивать на коротком фрагменте. Вертикальная запись и зрительные опоры помогают соотнести ноту с клавиатурой; взаимодействие с нотой продолжается во время удержания и завершения звука. Такой принцип единства знака, звучания и длительности раскрывается в работе Е. В. Хайнер и И. Б. Горбуновой. [6]

Конкретный пример. Ребёнок выбрал правильную клавишу. Теперь требуется не искать следующую, а удерживать эту: пока распускается роза, звук продолжается; бабочка помогает увидеть момент отпускания. Здесь ребёнок учится не просто нажать, а довести выбранное действие до завершения.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Правило выбора задачи по результатам

Цель работы — сыграть всю пьесу отдельными и двумя руками, затем наизусть и с оркестром. Объём отдельной попытки выбираем по показателям. Если градусник ЗМЗ показывает красную или жёлтую зону, предложите ребёнку выбрать фрагмент для повторения и проверить результат. По мере освоения соединяйте фрагменты и возвращайтесь к целому. Поддержка взрослого постепенно уступает место собственному решению ученика.

Сложность регулируем по результату. Если ребёнок долго ищет клавиши и часто ошибается, уменьшаем фрагмент. Если играет точнее и находит клавиши увереннее, можно добавить несколько нот. Меняем одно условие за раз: тогда понятно, что именно помогло или оказалось трудным.

Правило измеримого продвижения: ЗМЗ и градусник

ЗМЗ — зрительно-моторная задержка. В используемом здесь режиме Gentle Piano показатель отражает суммарное время ожидания нужных действий ученика. Это не вся длительность исполнения: предусмотренное музыкой удержание звуков само по себе не является задержкой.

Градусник соотносит накопленное время ожидания с количеством успешно выполненных нот. Его цвет помогает выбирать нагрузку: при красном или жёлтом показателе уточняем задачу и повторяем выбранный фрагмент; при зелёном и сохранении точности пробуем следующий шаг. ЗМЗ — педагогический показатель работы с конкретным заданием; программа не измеряет движения глаз. Числа и цвет помогают принимать решение, но не оценивают личность ребёнка.

Учебный пример — один и тот же фрагмент из 8 нот. Сохраняются партия, презентация и условия работы. Числа ниже иллюстрируют обсуждение результата; это не норматив и не данные эксперимента.

Попытка	Зачтено	ЗМЗ	На ноту
Первая	8 из 8	32 с	4 с
Следующая	8 из 8	16 с	2 с
Позднее	8 из 8	6 с	0,75 с

Ребёнок видит: точность сохранилась, а на поиск и выполнение действий потребовалось меньше ожидания. Обсудите: «Что стало легче? Хочешь

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

закрепить результат или добавить несколько нот?» При новом фрагменте начинаем новое сравнение. Результаты разных задач не складываем в одну шкалу продвижения.

Сам по себе меньший показатель ещё не объясняет, чему научился ребёнок. Учитывайте точность, знакомство с материалом, объём подсказок и усталость. Если взрослый называл каждую клавишу, цифры не показывают самостоятельность поиска.

Правило самостоятельного исправления

Программа делает ошибку заметной, не требуя немедленного суждения взрослого. Паучок помогает заметить неверную клавишу; мистер Упс — преждевременное отпускание. Дайте ребёнку время увидеть сигнал и изменить действие.

Вместо: «Нет, опять неправильно!»
Скажите: «Посмотри, что показывает программа». Если смысл сигнала ещё непонятен, объясните его и оставьте само действие ребёнку.

В исследованиях обратной связи и саморегулируемого обучения существенны вопросы: какова цель, что получилось сейчас и какой следующий шаг поможет. На занятии эти вопросы можно связать с конкретной попыткой, а затем повторить её и проверить выбранное решение. [4] [5]

Правило обоснованной уверенности в себе

«Ты способный» — внешняя оценка. «Я выбрал меньший фрагмент, потренировался и теперь сыграл его точнее» — объяснение собственного результата. Цифры, звук и обратная связь помогают ребёнку видеть связь между своими решениями и продвижением.

Так мы создаём условия для внутреннего локуса контроля: ребёнок учится замечать, что может изменить в собственной работе. Он получает основания для веры в себя и становится менее зависимым от чужого одобрения или неодобрения. Поддержка педагога остаётся важной; её задача — помогать понимать, а не подменять собственное суждение ученика. По одному градуснику нельзя измерить уверенность или локус контроля — их проявления наблюдаем в поведении.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Итог: опыт, который можно применять за пределами музыки

На занятии складывается последовательность: **выбрать цель → выполнить действие → проверить результат → изменить задачу или способ работы**. Чтобы ребёнок использовал её в жизни и школьных заданиях, помогайте узнавать знакомый способ работы в новой ситуации.

- **Чтение:** выбрать короткий отрывок, перечитать трудное слово и проверить, стало ли понятнее.
- **Письмо:** выбрать один элемент буквы, сравнить свои попытки и заметить конкретное изменение.
- **Математика:** вернуться к условию, найти шаг, на котором возникло затруднение, и проверить исправление.
- **Бытовая задача:** разделить подготовку к выходу на шаги и самостоятельно проверить, всё ли сделано.

Вопрос взрослого: «Как ты выбрал, что повторить на музыке? Как проверил результат? Что из этого поможет сейчас?» Так перенос становится частью педагогической работы.

Практические советы родителям и педагогам

Что делать

- Освойте техническую часть и занимайтесь каждый под своим именем.
- Перед попыткой назовите одну конкретную цель.
- Предложите выбрать следующий шаг на основании результатов предыдущей попытки.
- Оставляйте время прочитать обратную связь и исправиться.
- Сравнивайте ребёнка с его собственными попытками при одинаковых условиях.
- Учитывайте вместе точность, ЗМЗ и объём вашей помощи.
- Обсуждайте, какое действие привело к результату.
- При усталости уменьшайте нагрузку или делайте перерыв.

Чего не делать

- Не сравнивайте с другими детьми.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

- Не превращайте градусник в отметку за способности или старание.
- Не подсказывайте каждую клавишу и не нажимайте за ребёнка.
- Не требуйте скорости ценой точности.
- Не усложняйте задачу только потому, что ребёнку уже пять лет.
- Не принимайте улучшение при постоянных подсказках за самостоятельное освоение.
- Не называйте затруднение ленью или отсутствием слуха.

На что обращать внимание

1. Может ли ребёнок сказать, что собирается сделать?
2. Понимает ли сигналы программы?
3. Замечает ли ошибку и пробует ли исправить её?
4. Сохраняется ли точность при уменьшении ЗМЗ?
5. Требуется ли меньше подсказок взрослого?
6. Может ли объяснить выбор более лёгкой или более сложной задачи?
7. Замечает ли усталость и умеет ли попросить паузу?

Типичная ошибка

Вчера ребёнок самостоятельно сыграл фрагмент из 8 нот с задержкой 16 секунд. Сегодня задержка сократилась до 3 секунд, но взрослый заранее называл каждую клавишу. Задание выполнялось с другой степенью помощи, поэтому эти попытки нельзя считать доказательством самостоятельного продвижения. Повторите фрагмент без подсказок и сравните одинаковые условия.

Главное правило

Помогайте ребёнку видеть связь между выбранной задачей, собственными действиями и результатом. Тогда уверенность опирается на понятный опыт: «Я могу разобраться, выбрать следующий шаг и научиться».

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Научная основа и источники

Исследования Гордона Шоу и его коллег важны именно вниманием к обучению на клавишном инструменте. В исследовании Раушер, Шоу и соавторов (1997) участвовали 78 дошкольников; 34 получали индивидуальные занятия на клавишном инструменте. Значимое улучшение пространственно-временного рассуждения обнаружили только в этой группе; на других тестах пространственного узнавания значимых изменений не было. [1]

Грациано, Петерсон и Шоу (1999) изучали обучение 237 второклассников. Дети, сочетавшие занятия на фортепианной клавиатуре с пространственно-временной математической программой, показали более высокие результаты в заданиях на дроби и пропорции, чем группа, получавшая ту же математическую программу вместе с контрольным обучением. [2] Эти исследования относятся к конкретным программам обучения и измеренным результатам; предложенные выше примеры показывают педагогическое применение обратной связи в «Софт Моцарт».

Направление исследований Шоу представлено также в книге Keeping Mozart in Mind (2-е изд., 2004). Важный для нашего урока вопрос — как соединяются действия на клавиатуре, пространственные отношения и последовательность решения задачи. [7]

1. Rauscher F. H., Shaw G. L. et al. (1997). Music training causes long-term enhancement of preschool children's spatial-temporal reasoning.
2. Graziano A. B., Peterson M., Shaw G. L. (1999). Enhanced learning of proportional math through music training and spatial-temporal training.
3. Diamond A. (2013). Executive Functions.
4. Hattie J., Timperley H. (2007). The Power of Feedback.
5. Panadero E. (2017). A Review of Self-regulated Learning: Six Models and Four Directions for Research.
6. Hiner H., Gorbunova I. B. (2024). Guido d'Arezzo's Musical Notation and Their Significance in the Development of Musical Pedagogy through Interactive Digital Technologies in the Digital Age.
7. Shaw G. L. (2004). Keeping Mozart in Mind. 2nd edition. Elsevier Academic Press.

© 2026 E. B. Хайнер · Soft Mozart

2. Государство Лад и Гармония

Читаем, объясняем и показываем



Откройте книжку «Пора учиться!». Предложите ребёнку самостоятельно прочитать несколько страниц, рассказать об образах и показать соответствующие ноты на клавишах и в нотной записи.

Домик напоминает о До, репка — о Ре, мишка — о Ми. Пусть ребёнок объяснит, как рисунок помогает узнать название ноты, а затем найдёт её на карточке и на клавиатуре.

Ребёнок может взять шефство над младшим: прочитать ему выбранные страницы, представить героев и показать ноты. Если чтение ещё осваивается, рассказ по изображениям остаётся самостоятельным заданием; взрослый помогает прочитать отдельные слова по просьбе ребёнка.

Открыть книжку-раскраску

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart



Guess Key — узнаём клавиши и звучание

45 секунд в бесплатной версии

Что осваиваем. Связь обозначения ноты, её звучания и места на клавиатуре. При сокращении зрительных подсказок ребёнок учится внимательнее вслушиваться и использовать слух вместе с оставшимися ориентирами.

1. Научите ребёнка выбирать своё имя в разделе «Моё обучение». Откройте Guess Key через меню модулей; перед первой попыткой прочитайте справку **F1**.
2. Начните с первого уровня. Пусть ребёнок сам найдёт нужную клавишу по обозначению и нажмёт её. Когда управление освоено, можно пропевать название звучащей ноты.
3. Если задание выполняется самостоятельно, переходите ко второму, третьему и следующим уровням. Сравнивайте результаты на одном уровне и в одном режиме.
4. Если ребёнок легко справляется, попробуйте буквенную систему обозначений — клавиша **A**; вернуться к иконкам можно клавишей **I**.
5. Следующий шаг — убрать подсказки о звучащих нотах клавишей **0**. Следующим нажатием **0** попробуйте «выключить свет». Это два последовательных нажатия одной клавиши, а не число «00».

Меняйте один параметр за раз. Сначала сравните попытки без привычных подсказок, затем пробуйте следующий режим. В «ночи» часть ориентиров остаётся: это постепенное подключение слуха, а не требование сразу узнавать все звуки без опоры.

Что делать

Пусть ребёнок выберет режим, выполнит попытку и посмотрит свои цифры. При росте ошибок верните предыдущие подсказки и повторите задание.

Чего не делать

Не нажимайте за ребёнка, не называйте каждую клавишу и не отключайте сразу все опоры ради усложнения.

За чем наблюдать

Находит ли ребёнок клавишу сам? Слушает ли звук? Сохраняется ли точность после смены режима? Может ли объяснить, почему решил вернуть подсказки?

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Открыть демоверсию

Что делать

Попросите ребёнка рассказать о герое, показать его ноту и объяснить это младшему или взрослому.

Чего не делать

Не пересказывайте за ребёнка всё содержание и не превращайте чтение в проверку скорости.

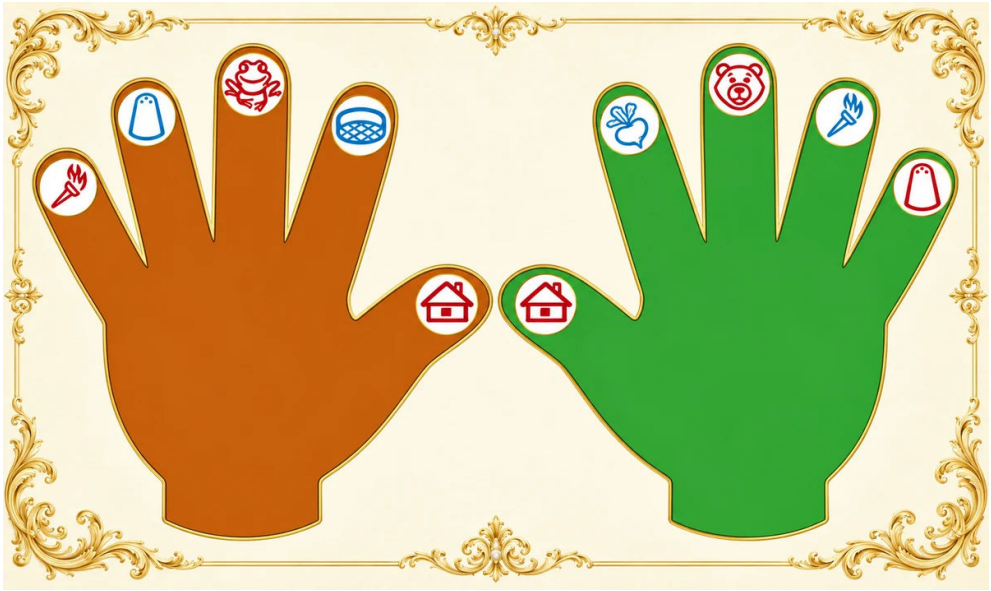
За чем наблюдать

Связывает ли ребёнок образ, название и место ноты? Может ли объяснить своими словами и ответить на вопрос слушателя?

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

3. Развитие мелкой моторики и координации

Начинаем с рисунка ладошек



Скачать ладошки

Распечатайте рисунок. Пусть ребёнок покажет правую и левую руку, найдёт большой палец и назовёт пальцы от большого к мизинцу: **1–2–3–4–5**. На обеих руках большой палец — первый.

Музыкальные имена пальчиков от большого к мизинцу:

- **Правая рука:** До — Ре — Ми — Фа — Соль; обратно — Соль — Фа — Ми — Ре — До.
- **Левая рука:** До — Си — Ля — Соль — Фа; обратно — Фа — Соль — Ля — Си — До.

Предложите ребёнку показать последовательность на своих ладошках и объяснить её другому человеку.

«Пять пальчиков» с Королевой Тоникой

Посмотрите показ и сыграйте упражнение **правой рукой, левой рукой и двумя руками**. Начинайте с медленной записи — 75% исходного темпа. Обычная запись — 100%.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Чередуйте два задания: пропевать названия нот сольфеджио или называть номера пальчиков. При игре двумя руками музыкальные имена можно пропевать по партии выбранной руки; номера пальчиков произносятся вместе с движением.

Медленно · 75% исходного темпа

Смотреть видео →

Обычный темп · 100%

Смотреть видео →

Играем от До в разных октавах

Найдите другую клавишу До, подготовьте положение рук и повторите упражнение в новой октаве. Сохраните последовательность движений. Выполните его отдельными и двумя руками.

Сначала проверьте движение без сопровождения, затем играйте вместе с Королевой Тоникой. Когда последовательность сохраняется в медленном темпе, попробуйте обычный. При сбоях вернитесь к медленной записи и разберите место остановки.

Что делать

Разделяйте задачи: сначала последовательность пальцев, затем пропевание или счёт, затем игра с записью. Дайте ребёнку самому выбрать октаву для повторения.

Чего не делать

Не поднимайте пальцы ребёнка своими руками и не удерживайте соседние пальцы силой. Не ускоряйте движение ценой напряжения.

За чем наблюдать

Сохраняются ли порядок пальцев и точность после смены октавы? Согласованы ли две руки? Может ли ребёнок играть и петь без задержки дыхания и лишнего напряжения?

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

4. Музыкальная теория и развитие слуха

От карточек — к музыкальному алфавиту

Выберите набор с тем буквенным обозначением Си, которое используется в вашей программе: H или B. Русские названия нот в обоих наборах одинаковы. Карточки вырезает взрослый.

Карточки: Си = H

Карточки: Си = B

Соберите ряд **До — Ре — Ми — Фа — Соль — Ля — Си — До**. Понадобятся две карточки До. Затем попробуйте назвать ноты обратно. Затем начните последовательность от другой ноты и найдите её соседей. Проверяйте порядок по карточкам; постепенно сокращайте обращения к подсказке.

Песенка с названиями нот и героями Государства Лад

Смотреть видео →

Перед началом: ребёнок выбирает своё имя в «Моём обучении», находит модуль по названию и иконке, знакомится с управлением по F1. Педагог или родитель показывает один пример под своим именем, затем ученик действует самостоятельно.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Note Duration — длительности нот

45 секунд в бесплатной версии

Что осваиваем. Длительность как действие: вовремя начать звук, удержать его и завершить. Здесь достаточно одной клавиши компьютера — пробела, поэтому внимание сосредоточено на времени звучания, а не на поиске высоты.

1. Откройте справку **F1**. Когда нота окажется у жёлтой линии, нажмите **пробел**.
2. Удерживайте пробел, пока нота движется к корзинке с таким же знаком длительности.
3. Отпустите пробел над соответствующей корзинкой. В режиме «С мышатами» маленькие мышата ловят фрукты, попавшие в корзинку.



Режим «С мышатами»: начинаем с наглядной игровой поддержки.

Переходим к режиму без мышат

Когда управление освоено, нажмите цифру **0** на компьютерной клавиатуре. Мышата исчезнут; корзинки с обозначениями длительностей останутся. Повторное нажатие **0** возвращает мышат. Порядок действий — нажать, удержать, отпустить — не меняется.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart



Режим «Без мышат»: ориентируемся на длительности и корзинки. Переключение — клавиша 0.

Что делать

Дайте ребёнку самому соотнести знак ноты со знаком на корзинке. Сравнивайте повторные попытки на одной мелодии, уровне и в одном режиме.

Чего не делать

Не отпускайте пробел за ребёнка и не подавайте команду для каждого движения. Не требуйте выучить все названия длительностей до первого знакомства.

За чем наблюдать

Различает ли ребёнок короткое и долгое удержание? Сам ли выбирает момент отпускания? Замечает ли преждевременное завершение звука? Сохраняется ли управление без мышат?

Открыть демоверсию



Note Alphabet — музыкальный алфавит

45 секунд в бесплатной версии

Что осваиваем. Порядок нот в обоих направлениях и умение определить предыдущую или следующую ноту, начиная с любого места нотного ряда.

После карточек откройте Note Alphabet. Стрелками ← / → перемещайте падающую ноту, чтобы поставить её на нужное место в последовательности. Когда положение выбрано правильно, пробел помогает ускорить падение. Управление проверьте по **F1**.

Начните с иконок — латинская клавиша **I**. При уверенной работе попробуйте буквенные обозначения — **A**. Карточки можно использовать для самостоятельной проверки, затем отложить.

Что делать

Попросите ребёнка объяснить один ход: какая нота должна быть до или после предложенной. Выполните попытку и сравните с предыдущей в том же режиме.

Чего не делать

Не сводите задание к заучиванию ряда только от До и только вперёд. Не нажимайте пробел до выбора позиции.

За чем наблюдать

Может ли ребёнок продолжить ряд в обе стороны? Находит ли соседнюю ноту без проговаривания всего ряда от начала? Сохраняет ли точность при смене обозначений?

Открыть демоверсию

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart



Fruit Lines — положение и название ноты

Первый уровень · 45 секунд в бесплатной версии

Что осваиваем. Соответствие между местом на нотном стане и названием ноты. Ребёнок различает линии и промежутки, использует порядок нот для выбора нужной корзинки.

Выберите **первый уровень**. Стрелками ← / → подведите корзинку с нужным названием под падающий плод или бутон. Пробел ускоряет падение после выбора корзинки. Перед началом проверьте управление по **F1**.

Пусть ребёнок посмотрит, откуда появляется плод: с линии или из промежутка, и соотнесёт это место с названием ноты. В бесплатной версии выполните попытку продолжительностью 45 секунд.

Что делать

После попытки рассмотрите один пример: место на стане → название ноты → нужная корзинка. Повторите первый уровень и сравните результаты.

Чего не делать

Не требуйте пройти все уровни за одно знакомство. Не ускоряйте падение, пока ребёнок ещё выбирает корзинку.

За чем наблюдать

Различает ли ребёнок линию и промежуток? Использует ли порядок нот? Становится ли меньше случайных перемещений?

Открыть демоверсию

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart



Treble Staff Puzzle — скрипичный ключ

45 секунд в бесплатной версии

Что осваиваем. Место каждой ноты на скрипичном стане: название ноты → соответствующая линия или промежуток. Это обратная задача по отношению к определению названия по готовому положению.

Откройте справку **F1**. Стрелками ← / → направьте ноту на нужную линию или в промежуток. Правильно размещённые элементы собирают картинку. Пробел ускоряет движение после выбора места.

Начните с иконок. Выполните отдельную попытку на 45 секунд. Результаты скрипичного и басового ключей сравнивайте раздельно.

Что делать

После одного размещения попросите ребёнка показать, где находится нота и почему он выбрал это место.

Чего не делать

Не называйте готовое положение каждой ноты. Не оценивайте работу только по скорости сборки картинки.

За чем наблюдать

Различает ли ребёнок соседние линии и промежутки? Узнаёт ли место повторно? Может ли исправить выбор после сигнала программы?

Открыть демоверсию

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart



Bass Staff Puzzle — басовый ключ

45 секунд в бесплатной версии

Что осваиваем. Место каждой ноты на басовом стане: название ноты → соответствующая линия или промежуток. Это обратная задача по отношению к определению названия по готовому положению.

Откройте справку **F1**. Стрелками ← / → направьте ноту на нужную линию или в промежуток. Правильно размещённые элементы собирают картинку. Пробел ускоряет движение после выбора места.

Начните с иконок. Выполните отдельную попытку на 45 секунд. Результаты скрипичного и басового ключей сравнивайте раздельно.

Что делать

После одного размещения попросите ребёнка показать, где находится нота и почему он выбрал это место.

Чего не делать

Не называйте готовое положение каждой ноты. Не оценивайте работу только по скорости сборки картинки.

За чем наблюдать

Различает ли ребёнок соседние линии и промежутки? Узнаёт ли место повторно? Может ли исправить выбор после сигнала программы?

Открыть демоверсию

Бесплатная и полная версии

В бесплатной версии на игру в каждом модуле отведено **45 секунд**. В полной версии доступны более сложные и развёрнутые алгоритмы. Знакомство с модулями можно распределить на несколько занятий.

После попытки записывайте название модуля, уровень, режим, время и показанные результаты. Сравнивайте ребёнка с ним самим в одинаковых условиях. Очки разных модулей не объединяются в общую оценку способностей.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

5. Игра на фортепиано. Happy Birthday

Сначала познакомьтесь с управлением



Откройте Gentle Piano → Happy Birthday. Нажмите F1, чтобы прочитать памятку. S включает прослушивание, R выбирает правую партию, L — левую. Это клавиши компьютера; музыку играйте на подключённом инструменте.

Открыть демоверсию

Играем всю пьесу отдельными и двумя руками

Выберите своё имя и презентацию 1. Прослушайте Happy Birthday, затем сыграйте пьесу правой рукой, левой рукой и двумя руками. Выбор рук и управление повторением найдите в памятке F1.

Пока распускается роза, удерживайте клавишу; появилась бабочка — отпускайте. Паучок помогает заметить неверную клавишу. Если звук завершён раньше времени и появился мистер Упс, нажмите нужную клавишу снова и удерживайте.

Дайте ребёнку прочитать сигнал и исправить действие самостоятельно. Сначала учимся находить, удерживать и отпускать нужные клавиши; аппликатуру уточняем по мере освоения этих действий.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Выбираем объём повторения по ЗМЗ

Если градусник ЗМЗ показывает красный или жёлтый цвет, выберите фрагмент для повторения. Сохраните те же руки и презентацию, выполните несколько отдельных попыток и сравните цифры. При необходимости сократите фрагмент или вернитесь к работе одной рукой.

Когда нужные действия выполняются точнее, ЗМЗ уменьшается и помощи требуется меньше, соедините фрагменты. Вернитесь к исполнению всей пьесы. Зелёный цвет рассматривайте вместе с числом успешных нот и неверных нажатий.

Ребёнок может сам предложить следующий шаг: «Повторю это место», «Соединю два фрагмента», «Попробую двумя руками». Попросите объяснить выбор своими результатами.

Играем наизусть

После работы с нотным текстом используйте предусмотренное в Gentle Piano скрытие нот выбранной партии; команду проверьте по F1. Сыграйте по памяти правой рукой, левой рукой и двумя руками.

Если в определённом месте последовательность прерывается, верните нотный текст, разберите этот эпизод и снова проверьте его по памяти. Затем сыграйте всю пьесу без экрана, слушая мелодию и сопровождение.

Играем с оркестром

Откройте страницу оркестра и выберите медленную запись. Прослушайте вступление, определите момент начала своей партии и сыграйте всю пьесу с сопровождением. Отдельные руки тоже можно проверить с оркестром, затем соединить их.

Когда ребёнок сохраняет последовательность и успевает слушать сопровождение, переходите к обычному темпу. Если место потеряно, найдите эпизод в Gentle Piano, повторите его и вернитесь к целому исполнению с оркестром.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart



Happy Birthday

Сыграем с оркестром?

Сначала медленно.
Потом — как артисты.

К игре с оркестром →

Подсказки в комиксах и две оркестровые аранжировки: медленная и концертная.

Что делать

Чередуйте чтение нот, повторение выбранного места, игру наизусть и исполнение с оркестром. После попытки обсуждайте один следующий шаг.

Чего не делать

Не называйте каждую клавишу заранее. Не считайте пьесу освоенной только по цвету градусника. Не требуйте концертного темпа до согласованного исполнения.

За чем наблюдать

Удерживает ли ребёнок звуки до завершения? Исправляет ли ошибку сам? Может ли восстановить последовательность по памяти? Слышит ли вступление и сохраняет ли связь с оркестром?

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

6. Музыкальная культура и восприятие музыки

Знакомая песенка — в мире большой музыки

Послушайте **«Поздравительную прелюдию» Игоря Стравинского — Greeting Prelude**. Композитор использовал тему Happy Birthday и придал знакомой песенке необычное оркестровое звучание.

Скажите ребёнку: «Ты уже пробовал играть эту песенку. Теперь послушаем, как с ней работает композитор и как её исполняет оркестр».

Смотрим оркестр

Филармонический оркестр Осло.
Дирижёр Василий Петренко.

Смотреть исполнение

Слушаем авторскую запись

Columbia Symphony Orchestra.
Дирижёр Игорь Стравинский.

Слушать исполнение

Ищем другие интерпретации Happy Birthday

Найдите ещё одно исполнение Happy Birthday: вокальное, фортепианное или оркестровое. Ребёнок может предложить вариант и объяснить свой выбор. Взрослый помогает открыть подходящую запись.

Сравните два исполнения по одному признаку: темп, состав исполнителей, характер, динамика или способ сопровождения. Пусть ребёнок покажет конкретное место, где заметил различие.

При знакомстве с «Поздравительной прелюдией» назовите композитора — Игорь Стравинский. Перед повторным прослушиванием напойте знакомую тему и попробуйте услышать, как композитор её преобразовал.

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart

Что делать

Сначала послушайте произведение целиком. Затем выберите один вопрос и повторно послушайте нужный эпизод. Предложите ребёнку рассказать о своём открытии младшему или взрослому.

Чего не делать

Не диктуйте, какие чувства «должна» вызывать музыка. Не превращайте знакомство с исполнениями в опрос на правильные ответы.

За чем наблюдать

Может ли ребёнок подтвердить наблюдение услышанным эпизодом? Различает ли мелодию и сопровождение? Замечает ли, что знакомая песня допускает разные интерпретации?

Сохраняем собственный путь

Запишите дату, выбранное задание, его условия и результат. Сохраните короткую видеозапись обычного исполнения. На следующем занятии сравните, что ребёнок стал делать точнее и самостоятельнее, и предложите ему самому выбрать, что повторить или усложнить.

Продолжайте обучение с Софт Моцарт

Занимайтесь самостоятельно или с сопровождением сертифицированного педагога — онлайн и очно. Сохраняйте результаты и видеозаписи, чтобы видеть собственное продвижение.

Продолжить обучение →

© 2026 Е. В. Хайнер · Soft Mozart