SOFT MOZART · ПІДГОТОВЧИЙ РІВЕНЬ C

Учимося грати та діяти самостійно

Ознайомчий урок для дітей від 5 років.
Посібник для батьків і педагогів.



Педагогіка · Держава Лад · П’ять пальчиків
Інтерактивні теоретичні модулі
Happy Birthday: кожною рукою окремо та двома руками, напам’ять і з оркестром

Матеріали, ілюстрації та посилання на відео включено.
Українська версія · 17 листопада 2026 року

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Як користуватися планом уроку

Почніть з уроку технології

Відкрийте «Знайомимося із Софт Моцарт»: роздивіться програму, дізнайтеся, де розташовані модулі та ваші результати, як обрати ім’я учня й під’єднати інструмент. Потім повертайтеся до цього уроку.

Відкрити урок технології →

Урок можна розділити на кілька занять. Обирайте наступний крок за результатами дитини. Попередні рівні проходити необов’язково.

Відкрити Happy Birthday з оркестром →

Зміст

1. Педагогіка. Усвідомленість і самостійність

2. Держава Лад і Гармонія

3. Розвиток дрібної моторики та координації

4. Музична теорія та розвиток слуху

5. Гра на фортепіано. Happy Birthday

6. Музична культура та сприйняття музики

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1. Педагогіка. Усвідомленість і самостійність

Модуль 1. Ваша дитина та її розвиток

Як допомогти дитині від п’яти років навчатися усвідомлено та самостійно

У старшому дошкільному віці та на початку шкільного навчання дитина поступово опановує здатність діяти за задумом: утримувати мету, розуміти умову завдання, обирати потрібну дію, помічати помилку й повертатися до роботи. Завдання дорослого — створити умови, у яких дитина зможе пройти цей шлях сама.

У системі «Софт Моцарт» такий шлях стає доступним уже під час перших дій на фортепіано. Учень бачить позначення, знаходить клавішу, чує результат і отримує зворотний зв’язок. Він може обрати невеликий обсяг роботи, перевірити результат у цифрах і вирішити, що робити далі. Саме така організація заняття допомагає осмислено використовувати час і зусилля дитини.

Ваша дитина та її розвиток

Утримати умову завдання, не діяти навмання та змінити спосіб роботи в разі труднощів допомагають виконавчі функції: робоча пам’ять, гальмівний контроль і когнітивна гнучкість. Вони продовжують розвиватися в дитинстві; зрозумілі зовнішні опори допомагають дитині виконувати ще незвичні дії. [3]

Фортепіанне завдання поєднує кілька зв’язків: знак і клавішу, рух і звук, початок і тривалість, послідовність і простір. У «Софт Моцарт» їх можна опановувати на короткому фрагменті. Вертикальний запис і зорові опори допомагають співвіднести ноту з клавіатурою; взаємодія з нотою триває під час утримання та завершення звуку. Такий принцип єдності знака, звучання і тривалості розкривається в роботі О. В. Хайнер та І. Б. Горбунової. [6]

Конкретний приклад. Дитина обрала правильну клавішу. Тепер потрібно не шукати наступну, а утримувати цю: поки розквітає троянда, звук триває; метелик допомагає побачити момент відпускання. Тут дитина вчиться не просто натиснути, а довести обрану дію до завершення.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Правило вибору завдання за результатами

Мета роботи — зіграти всю п’єсу кожною рукою окремо та двома руками, потім напам’ять і з оркестром. Обсяг окремої спроби обираємо за показниками. Якщо термометр ЗМЗ показує червону або жовту зону, запропонуйте дитині обрати фрагмент для повторення й перевірити результат. У міру опанування поєднуйте фрагменти та повертайтеся до цілого. Підтримка дорослого поступово поступається власному рішенню учня.

Складність регулюємо за результатом. Якщо дитина довго шукає клавіші та часто помиляється, зменшуємо фрагмент. Якщо грає точніше й знаходить клавіші впевненіше, можна додати кілька нот. Змінюємо одну умову за раз: тоді зрозуміло, що саме допомогло або виявилося складним.

Правило вимірюваного поступу: ЗМЗ і термометр

ЗМЗ — зорово-моторна затримка. У режимі Gentle Piano, який використовується тут, показник відображає сумарний час очікування потрібних дій учня. Це не вся тривалість виконання: передбачене музикою утримання звуків саме по собі не є затримкою.

Термометр співвідносить накопичений час очікування з кількістю успішно виконаних нот. Його колір допомагає обирати навантаження: за червоного або жовтого показника уточнюємо завдання й повторюємо обраний фрагмент; за зеленого та зі збереженням точності пробуємо наступний крок. ЗМЗ — педагогічний показник роботи з конкретним завданням; програма не вимірює рухів очей. Числа та колір допомагають ухвалювати рішення, але не оцінюють особистість дитини.

Навчальний приклад — той самий фрагмент із 8 нот. Зберігаються партія, презентація та умови роботи. Наведені нижче числа ілюструють обговорення результату; це не норматив і не дані експерименту.

Спроба	Зараховано	ЗМЗ	На ноту
Перша	8 із 8	32 с	4 с
Наступна	8 із 8	16 с	2 с
Пізніше	8 із 8	6 с	0,75 с

Дитина бачить: точність збереглася, а для пошуку й виконання дій знадобилося менше очікування. Обговоріть: «Що стало легшим? Хочеш закріпити результат чи

додати кілька нот?» Із новим фрагментом починаємо нове порівняння. Результати різних завдань не об’єднуємо в одну шкалу поступу.

Сам по собі менший показник ще не пояснює, чого навчилася дитина. Враховуйте точність, знайомство з матеріалом, обсяг підказок і втому. Якщо дорослий називав кожну клавішу, цифри не показують самостійності пошуку.

Правило самостійного виправлення

Програма робить помилку помітною, не вимагаючи негайного судження дорослого. Павучок допомагає помітити неправильну клавішу; містер Упс — передчасне відпускання. Дайте дитині час побачити сигнал і змінити дію.

Замість: «Ні, знову неправильно!»
Скажіть: «Подивися, що показує програма». Якщо значення сигналу ще незрозуміле, поясніть його й залиште саму дію дитині.

У дослідженнях зворотного зв’язку та саморегульованого навчання важливі запитання: яка мета, що вийшло зараз і який наступний крок допоможе. На занятті ці запитання можна пов’язати з конкретною спробою, а потім повторити її та перевірити обране рішення. [4] [5]

Правило обґрунтованої впевненості в собі

«Ти здібний» — зовнішня оцінка. «Я обрав менший фрагмент, потренувався й тепер зіграв його точніше» — пояснення власного результату. Цифри, звук і зворотний зв’язок допомагають дитині бачити зв’язок між своїми рішеннями та поступом.

Так ми створюємо умови для внутрішнього локусу контролю: дитина вчиться помічати, що може змінити у власній роботі. Вона отримує підстави для віри в себе та стає менш залежною від чужого схвалення чи несхвалення. Підтримка педагога залишається важливою; її завдання — допомагати розуміти, а не підміняти власне судження учня. За одним термометром не можна виміряти впевненість чи локус контролю — їхні прояви спостерігаємо в поведінці.

Підсумок: досвід, який можна застосовувати поза музикою

На занятті складається послідовність: **обрати мету → виконати дію → перевірити результат → змінити завдання або спосіб роботи**. Щоб дитина використовувала її в житті та шкільних завданнях, допомагайте впізнавати знайомий спосіб роботи в новій ситуації.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

- **Читання:** обрати короткий уривок, перечитати складне слово й перевірити, чи стало зрозуміліше.
- **Письмо:** обрати один елемент літери, порівняти свої спроби й помітити конкретну зміну.
- **Математика:** повернутися до умови, знайти крок, на якому виникли труднощі, і перевірити виправлення.
- **Побутове завдання:** розділити підготовку до виходу на кроки й самостійно перевірити, чи все зроблено.

Запитання дорослого: «Як ти обрав, що повторити на музиці? Як перевірив результат? Що з цього допоможе зараз?» Так перенесення досвіду стає частиною педагогічної роботи.

Практичні поради батькам і педагогам

Що робити

- Опануйте технічну частину та займайтеся кожен під своїм ім’ям.
- Перед спробою назвіть одну конкретну мету.
- Запропонуйте обрати наступний крок на підставі результатів попередньої спроби.
- Залишайте час прочитати зворотний зв’язок і виправитися.
- Порівнюйте дитину з її власними спробами за однакових умов.
- Враховуйте разом точність, ЗМЗ та обсяг вашої допомоги.
- Обговорюйте, яка дія привела до результату.
- У разі втоми зменшуйте навантаження або робіть перерву.

Чого не робити

- Не порівнюйте з іншими дітьми.
- Не перетворюйте термометр на оцінку здібностей чи старанності.
- Не підказуйте кожну клавішу й не натискайте замість дитини.
- Не вимагайте швидкості ціною точності.
- Не ускладнюйте завдання лише тому, що дитині вже п’ять років.
- Не вважайте поліпшення за постійних підказок самостійним опануванням.
- Не називайте труднощі лінощами чи відсутністю слуху.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

На що звертати увагу

1. Чи може дитина сказати, що збирається зробити?
2. Чи розуміє сигнали програми?
3. Чи помічає помилку та чи намагається її виправити?
4. Чи зберігається точність зі зменшенням ЗМЗ?
5. Чи потрібно менше підказок дорослого?
6. Чи може пояснити вибір легшого або складнішого завдання?
7. Чи помічає втому та чи вміє попросити паузу?

Типова помилка

Учора дитина самостійно зіграла фрагмент із 8 нот із затримкою 16 секунд. Сьогодні затримка скоротилася до 3 секунд, але дорослий заздалегідь називав кожну клавішу. Завдання виконувалося з іншим ступенем допомоги, тому ці спроби не можна вважати доказом самостійного поступу. Повторіть фрагмент без підказок і порівняйте однакові умови.

Головне правило

Допомагайте дитині бачити зв’язок між обраним завданням, власними діями та результатом. Тоді впевненість спирається на зрозумілий досвід: «Я можу розібратися, обрати наступний крок і навчитися».

Наукове підґрунтя та джерела

Дослідження Гордона Шоу та його колег важливі саме увагою до навчання на клавішному інструменті. У дослідженні Раушер, Шоу та співавторів (1997) брали участь 78 дошкільнят; 34 отримували індивідуальні заняття на клавішному інструменті. Значуще поліпшення просторово-часового мислення виявили лише в цій групі; в інших тестах просторового впізнавання значущих змін не було. [1]

Граціано, Петерсон і Шоу (1999) досліджували навчання 237 другокласників. Діти, які поєднували заняття на фортепіанній клавіатурі з просторово-часовою математичною програмою, показали вищі результати в завданнях на дроби та пропорції, ніж група, що отримувала ту саму математичну програму разом із контрольним навчанням. [2] Ці дослідження стосуються конкретних навчальних програм і виміряних результатів; наведені вище приклади показують педагогічне застосування зворотного зв’язку в «Софт Моцарт».

Напрям досліджень Шоу представлений також у книжці Keeping Mozart in Mind (2-ге вид., 2004). Важливе для нашого уроку питання — як поєднуються дії на клавіатурі, просторові відношення та послідовність розв’язання завдання. [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 Hellene Hiner · Soft Mozart

2. Держава Лад і Гармонія

Читаємо, пояснюємо та показуємо



Відкрийте книжку «Час вчитися!». Запропонуйте дитині самостійно прочитати кілька сторінок, розповісти про образи та показати відповідні ноти на клавішах і в нотному записі.

Дощик нагадує про До, рейки — про Ре, місяць — про Мі. Нехай дитина пояснить, як малюнок допомагає впізнати назву ноти, а потім знайде її на картці та на клавіатурі.

Дитина може взяти шефство над молодшим: прочитати йому обрані сторінки, представити героїв і показати ноти. Якщо читання ще опановується, розповідь за зображеннями залишається самостійним завданням; дорослий допомагає прочитати окремі слова на прохання дитини.

Відкрити книжку-розмальовку

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Guess Key — впізнаємо клавіші та звучання

45 секунд у безкоштовній версії

Що опановуємо. Зв’язок позначення ноти, її звучання та місця на клавіатурі. Зі скороченням зорових підказок дитина вчиться уважніше вслухатися й використовувати слух разом з орієнтирами, що залишилися.

1. Навчіть дитину обирати своє ім’я в розділі «Моє навчання». Відкрийте Guess Key через меню модулів; перед першою спробою прочитайте довідку **F1**.
2. Почніть із першого рівня. Нехай дитина сама знайде потрібну клавішу за позначенням і натисне її. Коли керування опановано, можна проспівувати назву ноти, що звучить.
3. Якщо завдання виконується самостійно, переходьте до другого, третього та наступних рівнів. Порівнюйте результати на одному рівні та в одному режимі.
4. Якщо дитина легко справляється, спробуйте літерну систему позначень — клавіша **A**; повернутися до значків можна клавішею **I**.
5. Наступний крок — прибрати підказки про ноти, що звучать, клавішею **0**. Наступним натисканням **0** спробуйте «вимкнути світло». Це два послідовні натискання однієї клавіші, а не число «00».

Змінюйте один параметр за раз. Спочатку порівняйте спроби без звичних підказок, потім пробуйте наступний режим. У «ночі» частина орієнтирів залишається: це поступове залучення слуху, а не вимога відразу впізнавати всі звуки без опори.

Що робити

Нехай дитина обере режим, виконає спробу й подивиться на свої цифри. Якщо помилок побільшало, поверніть попередні підказки та повторіть завдання.

Чого не робити

Не натискайте замість дитини, не називайте кожну клавішу й не вимикайте відразу всі опори заради ускладнення.

За чим спостерігати

Чи знаходить дитина клавішу сама? Чи слухає звук? Чи зберігається точність після зміни режиму? Чи може пояснити, чому вирішила повернути підказки?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Спробувати гру · Guess Key	Займатися зі збереженням результатів

Спробуйте без профілю. Щоб зберігати результати: «Моє навчання» → учень → модуль. Натисніть «Почати». Потім поверніться до цього PDF.

Що робити

Попросіть дитину розповісти про героя, показати його ноту та пояснити це молодшому або дорослому.

Чого не робити

Не переказуйте замість дитини весь зміст і не перетворюйте читання на перевірку швидкості.

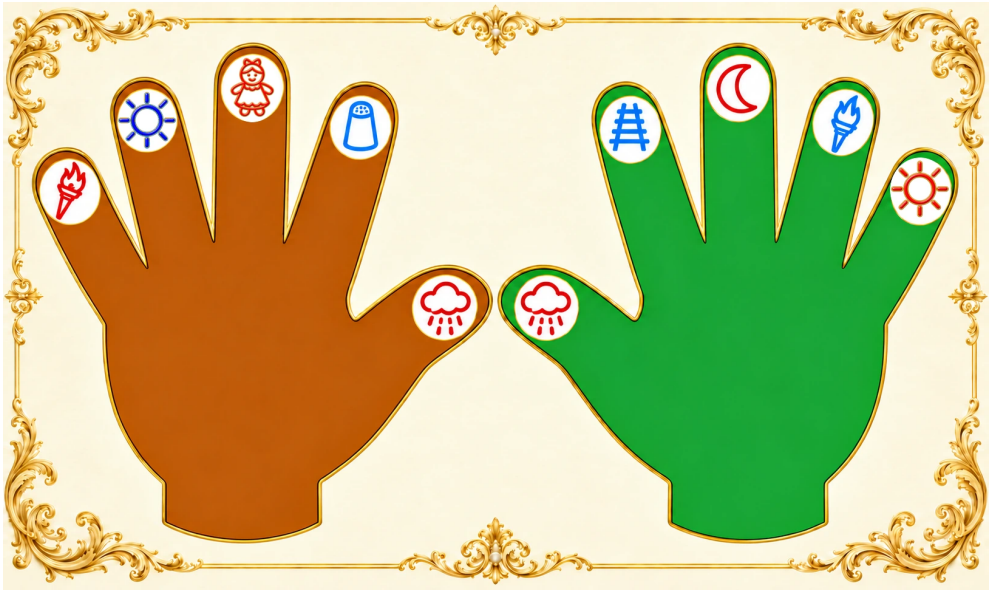
За чим спостерігати

Чи пов’язує дитина образ, назву та місце ноти? Чи може пояснити своїми словами й відповісти на запитання слухача?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3. Розвиток дрібної моторики та координації

Починаємо з малюнка долоньок



Завантажити долоньки

Роздрукуйте малюнок. Нехай дитина покаже праву та ліву руку, знайде великий палець і назве пальці від великого до мізинця: **1–2–3–4–5**. На обох руках великий палець — перший.

Музичні імена пальчиків від великого до мізинця:

- **Права рука:** До — Ре — Мі — Фа — Соль; у зворотному напрямку — Соль — Фа — Мі — Ре — До.
- **Ліва рука:** До — Сі — Ля — Соль — Фа; у зворотному напрямку — Фа — Соль — Ля — Сі — До.

Запропонуйте дитині показати послідовність на своїх долоньках і пояснити її іншій людині.

«П’ять пальчиків» із Королевою Тонікою

Перегляньте показ і зіграйте вправу **правою рукою, лівою рукою та двома руками**. Починайте з повільного запису — 75% початкового темпу. Звичайний запис — 100%.

Чергуйте два завдання: проспівувати назви нот сольфеджіо або називати номери пальчиків. Під час гри двома руками музичні імена можна проспівувати за партією обраної руки; номери пальчиків вимовляються разом із рухом.

Повільно · 75% початкового темпу

Переглянути відео →

Звичайний темп · 100%

Переглянути відео →

Граємо від До в різних октавах

Знайдіть іншу клавішу До, підготуйте положення рук і повторіть вправу в новій октаві. Збережіть послідовність рухів. Виконайте її кожною рукою окремо та двома руками.

Спочатку перевірте рух без супроводу, потім грайте разом із Королевою Тонікою. Коли послідовність зберігається в повільному темпі, спробуйте звичайний. У разі збоїв поверніться до повільного запису й розберіть місце зупинки.

Що робити

Розділяйте завдання: спочатку послідовність пальців, потім проспівування чи лічба, потім гра із записом. Дайте дитині самій обрати октаву для повторення.

Чого не робити

Не піднімайте пальці дитини своїми руками й не утримуйте сусідні пальці силою. Не прискорюйте рух ціною напруження.

За чим спостерігати

Чи зберігаються порядок пальців і точність після зміни октави? Чи узгоджені дві руки? Чи може дитина грати та співати без затримки дихання й зайвого напруження?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4. Музична теорія та розвиток слуху

Від карток — до музичного алфавіту

Оберіть набір із тим літерним позначенням Сі, яке використовується у вашій програмі: H або B. Українські назви нот в обох наборах однакові. Картки вирізає дорослий.

Картки: Сі = H

Картки: Сі = B

Складіть ряд **До — Ре — Мі — Фа — Соль — Ля — Сі — До**. Знадобляться дві картки До. Потім спробуйте назвати ноти у зворотному напрямку. Далі почніть послідовність з іншої ноти та знайдіть її сусідів. Перевіряйте порядок за картками; поступово скорочуйте звернення до підказки.

Пісенька з назвами нот і героями Держави Лад

Переглянути відео →

Перед початком: дитина обирає своє ім’я в «Моєму навчанні», знаходить модуль за назвою та значком, знайомиться з керуванням за допомогою F1. Педагог або хтось із батьків показує один приклад під своїм ім’ям, потім учень діє самостійно.

Безкоштовна та повна версії

У безкоштовній версії на гру в кожному модулі відведено **45 секунд**. У повній версії доступні складніші та розгорнутіші алгоритми. Знайомство з модулями можна розподілити на кілька занять.

Після спроби записуйте назву модуля, рівень, режим, час і показані результати. Порівнюйте дитину з нею самою за однакових умов. Бали різних модулів не об’єднуються в загальну оцінку здібностей.

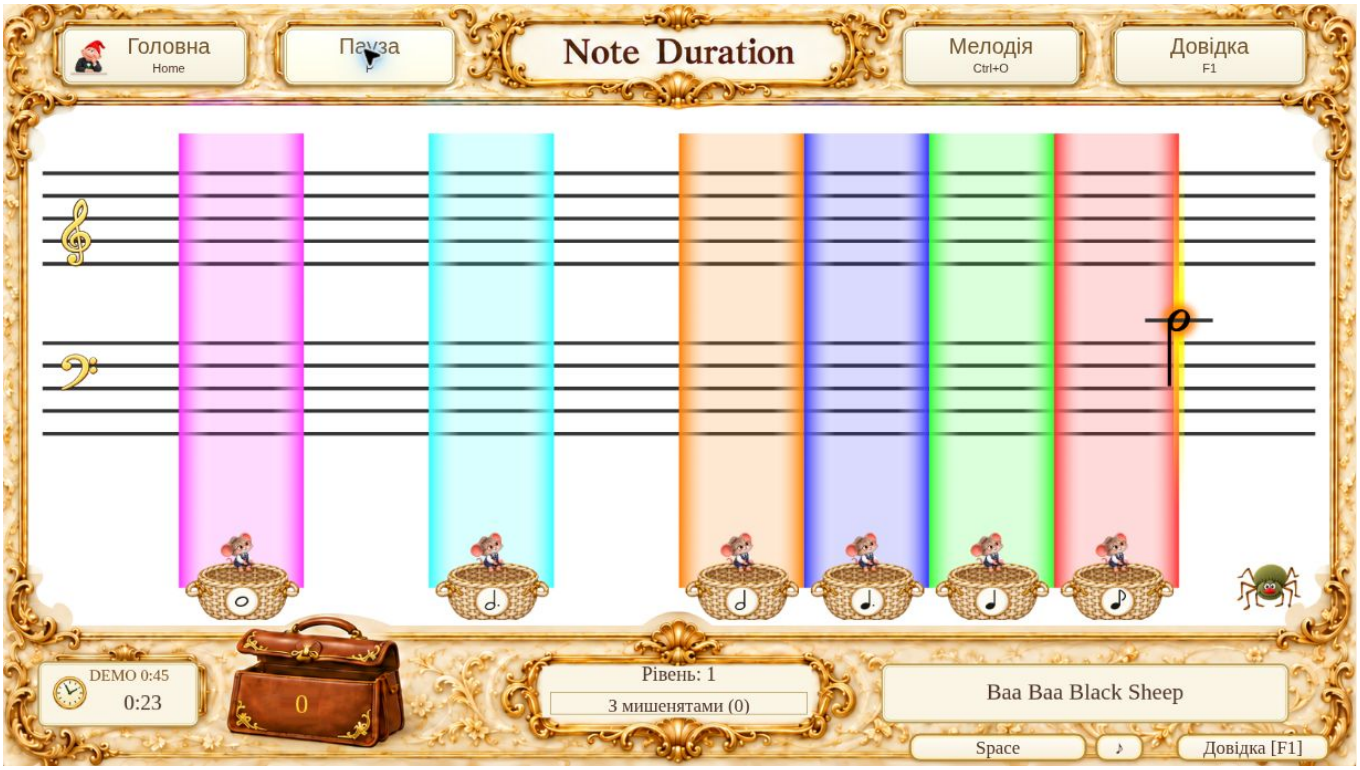
© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Note Duration — тривалості нот

45 секунд у безкоштовній версії

Що опановуємо. Тривалість як дія: вчасно почати звук, утримати його та завершити. Тут достатньо однієї клавіші комп’ютера — пробілу, тому увага зосереджена на часі звучання, а не на пошуку висоти.

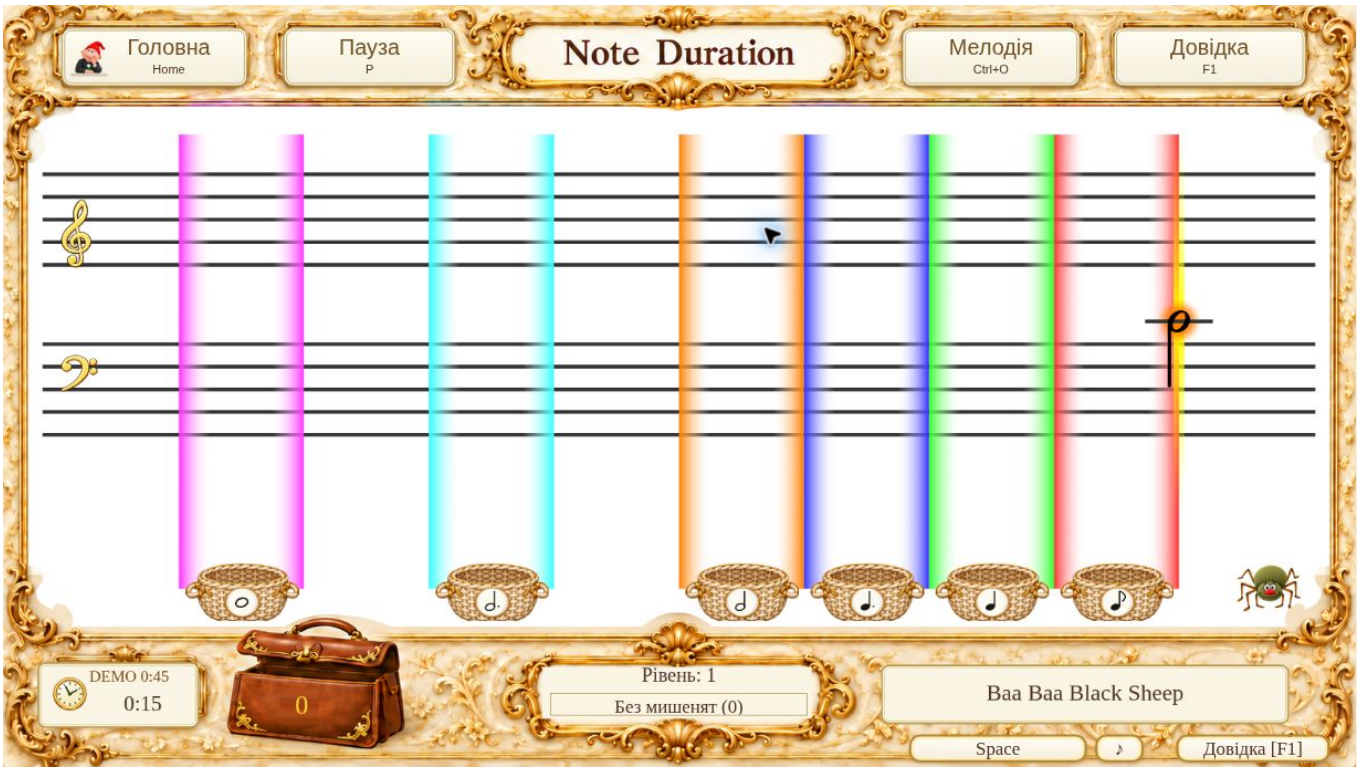
1. Відкрийте довідку **F1**. Коли нота опиниться біля жовтої лінії, натисніть **пробіл**.
2. Утримуйте пробіл, поки нота рухається до кошика з таким самим знаком тривалості.
3. Відпустіть пробіл над відповідним кошиком. У режимі «З мишенятами» маленькі мишенята ловлять фрукти, що потрапили до кошика.



Режим «З мишенятами»: починаємо з наочної ігрової підтримки.

Переходимо до режиму без мишенят

Коли керування опановано, натисніть цифру **0** на комп’ютерній клавіатурі. Мишенята зникнуть; кошики з позначеннями тривалостей залишаться. Повторне натискання **0** повертає мишенят. Порядок дій — натиснути, утримати, відпустити — не змінюється.



Режим «Без мишенят»: орієнтуємося на тривалості та кошики. Перемикання — клавіша 0.

Що робити

Дайте дитині самій співвіднести знак ноти зі знаком на кошику. Порівнюйте повторні спроби на одній мелодії, на одному рівні та в одному режимі.

Чого не робити

Не відпускайте пробіл замість дитини й не давайте команду для кожного руху. Не вимагайте вивчити всі назви тривалостей до першого знайомства.

За чим спостерігати

Чи розрізняє дитина коротке та довге утримання? Чи сама обирає момент відпускання? Чи помічає передчасне завершення звуку? Чи зберігається керування без мишенят?

Спробувати гру · Note Duration	**Займатися зі збереженням результатів**

Спробуйте без профілю. Щоб зберігати результати: «Моє навчання» → учень → модуль. Натисніть «Почати». Потім поверніться до цього PDF.



Note Alphabet — музичний алфавіт

45 секунд у безкоштовній версії

Що опановуємо. Порядок нот в обох напрямках і вміння визначити попередню чи наступну ноту, починаючи з будь-якого місця нотного ряду.

Після карток відкрийте Note Alphabet. Стрілками ← / → переміщуйте ноту, що падає, щоб поставити її на потрібне місце в послідовності. Коли положення обрано правильно, пробіл допомагає прискорити падіння. Керування перевірте за допомогою **F1**.

Почніть зі значків — латинська клавіша **I**. Коли робота стає впевненою, спробуйте літерні позначення — **A**. Картки можна використовувати для самостійної перевірки, потім відкласти.

Що робити

Попросіть дитину пояснити один хід: яка нота має бути до або після запропонованої. Виконайте спробу й порівняйте з попередньою в тому самому режимі.

Чого не робити

Не зводьте завдання до заучування ряду лише від До й лише вперед. Не натискайте пробіл до вибору позиції.

За чим спостерігати

Чи може дитина продовжити ряд в обидва боки? Чи знаходить сусідню ноту без проговорювання всього ряду від початку? Чи зберігає точність після зміни позначень?

Спробувати гру · Note Alphabet	Займатися зі збереженням результатів

Спробуйте без профілю. Щоб зберігати результати: «Моє навчання» → учень → модуль. Натисніть «Почати». Потім поверніться до цього PDF.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Fruit Lines — положення та назва ноти

Перший рівень · 45 секунд у безкоштовній версії

Що опановуємо. Відповідність між місцем на нотному стані та назвою ноти. Дитина розрізняє лінії та проміжки, використовує порядок нот для вибору потрібного кошика.

Оберіть **перший рівень**. Стрілками ← / → підведіть кошик із потрібною назвою під плід або бутон, що падає. Пробіл прискорює падіння після вибору кошика. Перед початком перевірте керування за допомогою **F1**.

Нехай дитина подивиться, звідки з’являється плід: із лінії чи з проміжку, і співвіднесе це місце з назвою ноти. У безкоштовній версії виконайте спробу тривалістю 45 секунд.

Що робити

Після спроби розгляньте один приклад: місце на стані → назва ноти → потрібний кошик. Повторіть перший рівень і порівняйте результати.

Чого не робити

Не вимагайте пройти всі рівні за одне знайомство. Не прискорюйте падіння, поки дитина ще обирає кошик.

За чим спостерігати

Чи розрізняє дитина лінію та проміжок? Чи використовує порядок нот? Чи стає менше випадкових переміщень?

Спробувати гру · Fruit Lines	Займатися зі збереженням результатів

Спробуйте без профілю. Щоб зберігати результати: «Моє навчання» → учень → модуль. Натисніть «Почати». Потім поверніться до цього PDF.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Treble Staff Puzzle — скрипковий ключ

45 секунд у безкоштовній версії

Що опановуємо. Місце кожної ноти на скрипковому стані: назва ноти → відповідна лінія чи проміжок. Це обернене завдання щодо визначення назви за готовим положенням.

Відкрийте довідку **F1**. Стрілками ← / → спрямуйте ноту на потрібну лінію чи в проміжок. Правильно розміщені елементи складають картинку. Пробіл прискорює рух після вибору місця.

Почніть зі значків. Виконайте окрему спробу на 45 секунд. Результати скрипкового та басового ключів порівнюйте окремо.

Що робити

Після одного розміщення попросіть дитину показати, де розташована нота та чому вона обрала це місце.

Чого не робити

Не називайте готове положення кожної ноти. Не оцінюйте роботу лише за швидкістю складання картинки.

За чим спостерігати

Чи розрізняє дитина сусідні лінії та проміжки? Чи впізнає місце повторно? Чи може виправити вибір після сигналу програми?

Спробувати гру · Treble Staff Puzzle	Займатися зі збереженням результатів

Спробуйте без профілю. Щоб зберігати результати: «Моє навчання» → учень → модуль. Натисніть «Почати». Потім поверніться до цього PDF.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Bass Staff Puzzle — басовий ключ

45 секунд у безкоштовній версії

Що опановуємо. Місце кожної ноти на басовому стані: назва ноти → відповідна лінія чи проміжок. Це обернене завдання щодо визначення назви за готовим положенням.

Відкрийте довідку **F1**. Стрілками ← / → спрямуйте ноту на потрібну лінію чи в проміжок. Правильно розміщені елементи складають картинку. Пробіл прискорює рух після вибору місця.

Почніть зі значків. Виконайте окрему спробу на 45 секунд. Результати скрипкового та басового ключів порівнюйте окремо.

Що робити

Після одного розміщення попросіть дитину показати, де розташована нота та чому вона обрала це місце.

Чого не робити

Не називайте готове положення кожної ноти. Не оцінюйте роботу лише за швидкістю складання картинки.

За чим спостерігати

Чи розрізняє дитина сусідні лінії та проміжки? Чи впізнає місце повторно? Чи може виправити вибір після сигналу програми?

Спробувати гру · Bass Staff Puzzle	Займатися зі збереженням результатів

Спробуйте без профілю. Щоб зберігати результати: «Моє навчання» → учень → модуль. Натисніть «Почати». Потім поверніться до цього PDF.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5. Гра на фортепіано. Happy Birthday

Спочатку познайомтеся з керуванням



Відкрийте Gentle Piano → Happy Birthday. Натисніть F1, щоб прочитати пам’ятку. S вмикає прослуховування, R обирає праву партію, L — ліву. Це клавіші комп’ютера; музику грайте на під’єднаному інструменті.

Спробувати гру · Gentle Piano	Займатися зі збереженням результатів

Спробуйте без профілю. Щоб зберігати результати: «Моє навчання» → учень → модуль. Натисніть «Почати». Потім поверніться до цього PDF.

Граємо всю п’єсу кожною рукою окремо та двома руками

Оберіть своє ім’я та презентацію 1. Прослухайте Happy Birthday, потім зіграйте п’єсу правою рукою, лівою рукою та двома руками. Вибір рук і керування повторенням знайдіть у пам’ятці F1.

Поки розквітає троянда, утримуйте клавішу; з’явився метелик — відпускайте. Павучок допомагає помітити неправильну клавішу. Якщо звук завершено завчасно й з’явився містер Упс, натисніть потрібну клавішу знову та утримуйте.

Дайте дитині прочитати сигнал і виправити дію самостійно. Спочатку вчимося знаходити, утримувати та відпускати потрібні клавіші; аплікатуру уточнюємо в міру опанування цих дій.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Обираємо обсяг повторення за ЗМЗ

Якщо термометр ЗМЗ показує червоний або жовтий колір, оберіть фрагмент для повторення. Збережіть ті самі руки та презентацію, виконайте кілька окремих спроб і порівняйте цифри. За потреби скоротіть фрагмент або поверніться до роботи однією рукою.

Коли потрібні дії виконуються точніше, ЗМЗ зменшується й допомоги потрібно менше, поєднайте фрагменти. Поверніться до виконання всієї п’єси. Зелений колір розглядайте разом із кількістю успішних нот і неправильних натискань.

Дитина може сама запропонувати наступний крок: «Повторю це місце», «Поєднаю два фрагменти», «Спробую двома руками». Попросіть пояснити вибір своїми результатами.

Граємо напам’ять

Після роботи з нотним текстом використовуйте передбачене в Gentle Piano приховування нот обраної партії; команду перевірте за допомогою F1. Зіграйте з пам’яті правою рукою, лівою рукою та двома руками.

Якщо в певному місці послідовність переривається, поверніть нотний текст, розберіть цей епізод і знову перевірте його з пам’яті. Потім зіграйте всю п’єсу без екрана, слухаючи мелодію та супровід.

Граємо з оркестром

Відкрийте сторінку оркестру й оберіть повільний запис. Прослухайте вступ, визначте момент початку своєї партії та зіграйте всю п’єсу із супроводом. Окремі руки теж можна перевірити з оркестром, потім поєднати їх.

Коли дитина зберігає послідовність і встигає слухати супровід, переходьте до звичайного темпу. Якщо місце втрачено, знайдіть епізод у Gentle Piano, повторіть його й поверніться до цілого виконання з оркестром.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Happy Birthday

Зіграємо з оркестром?

Спочатку повільно.
Потім — як артисти.

До гри з оркестром →

Підказки в коміксах і два оркестрові аранжування: повільне та концертне.

Що робити

Чергуйте читання нот, повторення обраного місця, гру напам’ять і виконання з оркестром. Після спроби обговорюйте один наступний крок.

Чого не робити

Не називайте кожну клавішу заздалегідь. Не вважайте п’єсу опанованою лише за кольором термометра. Не вимагайте концертного темпу до узгодженого виконання.

За чим спостерігати

Чи утримує дитина звуки до завершення? Чи виправляє помилку сама? Чи може відновити послідовність із пам’яті? Чи чує вступ і чи зберігає зв’язок з оркестром?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6. Музична культура та сприйняття музики

Знайома пісенька — у світі великої музики

Послухайте **«Вітальну прелюдію» Ігоря Стравінського — Greeting Prelude**. Композитор використав тему Happy Birthday і надав знайомій пісеньці незвичного оркестрового звучання.

Скажіть дитині: «Ти вже пробував грати цю пісеньку. Тепер послухаємо, як із нею працює композитор і як її виконує оркестр».

Дивимося на оркестр

Філармонічний оркестр Осло.
Диригент Василь Петренко.

Переглянути виконання

Слухаємо авторський запис

Columbia Symphony Orchestra.
Диригент Ігор Стравінський.

Послухати виконання

Шукаємо інші інтерпретації Happy Birthday

Знайдіть ще одне виконання Happy Birthday: вокальне, фортепіанне чи оркестрове. Дитина може запропонувати варіант і пояснити свій вибір. Дорослий допомагає відкрити відповідний запис.

Порівняйте два виконання за однією ознакою: темп, склад виконавців, характер, динаміка або спосіб супроводу. Нехай дитина покаже конкретне місце, де помітила відмінність.

Знайомлячись із «Вітальною прелюдією», назвіть композитора — Ігор Стравінський. Перед повторним прослуховуванням наспівайте знайому тему й спробуйте почути, як композитор її перетворив.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Що робити

Спочатку послухайте твір цілком. Потім оберіть одне запитання й повторно послухайте потрібний епізод. Запропонуйте дитині розповісти про своє відкриття молодшому або дорослому.

Чого не робити

Не диктуйте, які почуття «має» викликати музика. Не перетворюйте знайомство з виконаннями на опитування з правильними відповідями.

За чим спостерігати

Чи може дитина підтвердити спостереження почутим епізодом? Чи розрізняє мелодію та супровід? Чи помічає, що знайома пісня допускає різні інтерпретації?

Зберігаємо власний шлях

Запишіть дату, обране завдання, його умови та результат. Збережіть короткий відеозапис звичайного виконання. На наступному занятті порівняйте, що дитина стала робити точніше та самостійніше, і запропонуйте їй самій обрати, що повторити чи ускладнити.

Продовжуйте навчання із Soft Mozart

Займайтеся самостійно або із супроводом сертифікованого педагога — онлайн та очно. Зберігайте результати й відеозаписи, щоб бачити власний поступ.

Продовжити навчання →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Два способи відкрити гру

Для знайомства з модулем оберіть «Спробувати гру». Профіль не потрібний. Гра почнеться після натискання кнопки «Почати».

Щоб зберігати результати, оберіть «Займатися зі збереженням результатів», потім «Моє навчання», ім’я учня та модуль. Для продовження уроку поверніться до цього PDF.

Guess Key

Спробувати гру	Зі збереженням результатів

Note Duration

Спробувати гру	Зі збереженням результатів

Note Alphabet

Спробувати гру	Зі збереженням результатів

Fruit Lines

Спробувати гру	Зі збереженням результатів

Treble Staff Puzzle

Спробувати гру	Зі збереженням результатів

Bass Staff Puzzle

Спробувати гру	Зі збереженням результатів

Gentle Piano

Спробувати гру	Зі збереженням результатів

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart