Первые музыкальные открытия



Пробный урок для малыша 2–3 лет и взрослого

Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Что у нас сейчас будет
Сегодня мы заглянем в Государство Лад, познакомимся с музыкальными картинками, **поучимся управлять пальчиками, работать с карточками**, послушаем музыку и попробуем сыграть сами.

Этот урок можно разделить на несколько коротких встреч. Продолжайте, пока малышу интересно.

> **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 →**

Все учебные материалы включены в этот пробный урок и доступны бесплатно. Книжка, ладошки, карточки и мультик появятся рядом с соответствующими заданиями. Искать или покупать их отдельно не нужно.

Начать знакомство можно с удобного вам устройства — компьютера, планшета или смартфона. Для игры на настоящих клавишах понадобится MIDI-подключение: как его настроить, показано в уроке технологии.

Разделы урока

1. Педагогика. Ваша роль в занятиях малыша	2
2. Государство Лад. Сказка, книжка и Guess Key	4
3. Развитие мелкой моторики и координации	7
4. Музыкальная теория и развитие слуха	9
5. Игра на фортепиано. Happy Birthday в Gentle Piano	12
6. Музыкальная культура и восприятие музыки	15

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

1. Педагогика. Ваша роль в занятиях малыша



Сначала попробуйте задание сами. Дайте малышу понаблюдать и присоединиться.

Зачем это нужно

Для начала занятий не нужно проверять, есть ли у ребёнка талант или «музыкальные данные». Мы создаём условия, в которых он будет учиться смотреть, слушать, сосредоточиваться и действовать.

Во всех разделах урока — от знакомства со сказкой до игры на клавишах — малыш становится участником: замечает знак, слышит звук, отвечает движением или голосом. Постепенно он учится удерживать внимание и связывать отдельные впечатления в понятное действие.

Ваша роль — заинтересовать собственным примером, дать время на попытку и помочь, когда ребёнок попросит. Музыкальное образование для этого не требуется: осваивайте задания вместе с ребёнком. Будьте рядом, не нависая над ним и не вмешиваясь в каждое действие.

У каждого — своё имя и свои результаты

Перед занятиями малыша выберите его имя в режиме «Моё обучение». Если имени ещё нет — добавьте его. Нажмите «Начать занятие». Для собственных попыток выбирайте своё имя, чтобы ваши результаты не смешивались с детскими.

После занятия откройте «Мои результаты». Сравните результаты малыша с его предыдущими попытками в том же задании, чтобы **понять динамику его продвижения**.

Что делать

- **Сначала познакомьтесь с заданием сами.** Попробуйте сыграть, спеть, разложить карточки. Пусть малыш увидит ваш интерес.
- **Дайте ему возможность понаблюдать и присоединиться.** Говорите спокойно и коротко.
- **Предлагайте задания небольшими порциями, когда ребёнку интересно.** Продолжительность и возвращение к занятию определяются его интересом, а не обязательным расписанием.
- **Следите за ребёнком: если он устал, отворачивается или раздражается, остановитесь.** К заданию можно вернуться позже.
- Отмечайте конкретные действия: «Ты сам нашёл клавишу!», «Ты дождался бабочки!»

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Что делать

- **Снимайте на видео первые попытки и занятия по каждому виду работы.** Сохраняйте даты и результаты — это история первых шагов вашего малыша.

Чего не делать

- Не добивайтесь внимания уговорами, настойчивыми вопросами или требованием «Сядь и слушай».
- Не торопите ребёнка и не выполняйте за него действие, которое он ещё пробует освоить.
- Не требуйте пройти все задания за один раз или повторить успех немедленно.
- Не сравнивайте малыша с другими детьми и не оценивайте его способности по первой попытке.
- **Не превращайте занятия в демонстрацию достижений перед гостями или камерой.** Не просите повторять ради красивого дубля.

Типичная ошибка

«Я всё приготовила, а он не хочет заниматься».

Начните сами: откройте книжку, разложите карточки или попробуйте сыграть. Дайте ребёнку время заинтересоваться. Если сегодня он только наблюдает, не заставляйте его участвовать.

Что наблюдать

Малыш подошёл посмотреть, прислушался, потянулся к карточке, попробовал нажать клавишу или вернулся к заданию. Замечайте, что он сделал самостоятельно и какая помощь понадобилась.

Сохраните, как всё начиналось

В нашей практике родители нередко замечают перемены так быстро, что жалеют об отсутствии первых записей. Снимайте и сохраняйте обычные попытки, включая паузы и затруднения. Позже именно они помогут увидеть пройденный путь. Публиковать записи необязательно.

Главное правило

Ваш интерес приглашает ребёнка к занятию. Ваше терпение даёт ему возможность научиться.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

2. Государство Лад. Сказка, книжка и Guess Key

Что такое Государство Лад

В Государстве Лад каждый герой представляет ступень лада.

В музыке звуки связаны друг с другом. В мажоре и миноре у них есть свои роли и отношения. В Государстве Лад эти отношения переданы через характеры героев и события сказки.

Ребёнок знакомится не просто с отдельными нотами, а с тем, как устроен музыкальный язык. Это основа развития ладового слуха — способности слышать отношения звуков. На этой основе в дальнейшем строится подбор мелодий и гармонии к ним, перенос музыки в другие тональности.

Книжка «Пора учиться!»

Открыть книжку «Пора учиться!»

Это книжка для совместного рассматривания, чтения и раскрашивания. Особое внимание уделяйте символам нот: они связывают страницы сказки, героев и клавиатуру.

Откройте книжку и начните рассматривать её сами. Когда малыш присоединится, показывайте картинки и читайте. Обратите внимание на картинки на дверях: Домик — До, Репка — Ре, Мишка — Ми. Эти же картинки малыш встретит на закладках за клавишами и в программе.

Не устанавливайте норму «одна страница за день». Рассматривайте, читайте и раскрашивайте столько, сколько интересно ребёнку. Можно вернуться к любимой странице или пойти дальше.

От книжки — к игре



Guess Key («Угадай клавишу»)

В программе модуль называется Guess Key («Угадай клавишу»). Запомните его название и значок — они помогут найти задание.

Знакомые символы и персонажи встречаются малышу уже в игре. Теперь он может найти соответствующую клавишу, нажать её и услышать звук.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Перед первым запуском — своё имя

Для этих занятий выбирайте режим **«Моё обучение»**: он позволяет заниматься под своим именем и отслеживать результаты. «Свободная игра» подходит для знакомства без сохранения личного прогресса.

У Тоники выберите своё имя и нажмите **«Начать занятие»**. Когда очередь перейдёт малышу, вернитесь к Тонике, выберите его имя и начните его занятие. Затем снова откройте Guess Key.



Как начать Guess Key

Как найти: откройте демо → у Тоники нажмите «Модули» → в доме Мистера Упса выберите Guess Key («Угадай клавишу») → нажмите зелёную кнопку запуска.

Открыть демо

1. **Сначала нажмите F1**: здесь памятка по управлению. Попробуйте задание сами.
2. Перед попыткой малыша проверьте, что на экране указано **его имя**.
3. Начните с первого уровня. В демо модуль длится **45 секунд игрового времени**.
4. Пусть ребёнок смотрит на символ и сам ищет и нажимает соответствующую клавишу. Вы можете быть рядом и называть знакомые картинки.

Не нажимайте клавиши за ребёнка.

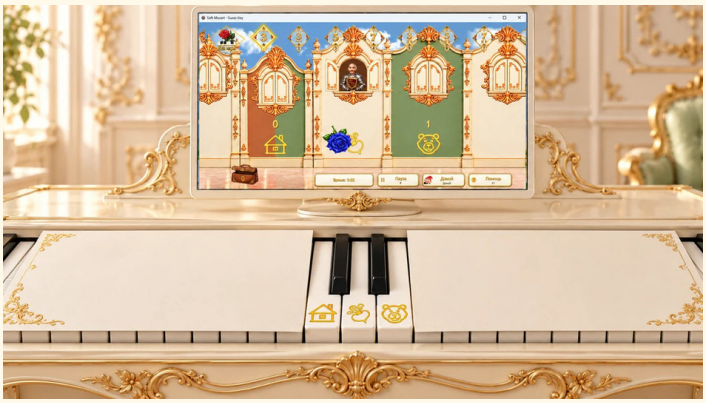
В игре есть алгоритм, который учитывает действия играющего. Если вы начнёте нажимать вместо малыша, программа будет учитывать ваши действия как его результат. Сколько очков ребёнок набрал сам — столько и его.

45 секунд игрового времени — продолжительность попытки в демоверсии. Если малыш устал, попытку можно закончить раньше.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Если клавиш слишком много

Зрительно ограничьте клавиатуру: прикройте ненужную пока часть бумагой или картоном, оставив открытыми несколько нужных клавиш. На иллюстрации открыты До, Ре и Ми. Покрытие не должно нажимать на клавиши или мешать их движению. По мере необходимости открывайте следующие клавиши.



Что наблюдать

Малыш заметил знакомый символ, перевёл взгляд на клавиатуру, нашёл клавишу и нажал её самостоятельно. Важна связь между тем, что он увидел, услышал и сделал.

После игры

Откройте **«Мои результаты»**. Сравните результат малыша с его предыдущими попытками в том же задании, чтобы понять **динамику его продвижения**. Можно записать дату и количество самостоятельно набранных очков в свой дневник.

Чего не делать

Не управляйте руками малыша, не нажимайте за него и не требуйте набрать определённое количество очков. Если он просит помощи, покажите знакомый символ или напомните название, оставляя само нажатие ребёнку.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

3. Развитие мелкой моторики и координации

Скачать картинку с ладошками

Скачайте и распечатайте картинку с ладошками по кнопке выше. Приложите к рисунку свои руки и предложите малышу сделать то же самое.



Знакомимся с пальчиками

На каждом пальчике нарисован знакомый нотный символ. В этом упражнении у пальчиков есть музыкальные имена.

Пальчик	Правая рука	Левая рука
Большой	До — домик	До — домик
Указательный	Ре — репка	Си — сито
Средний	Ми — мишка	Ля — лягушка
Безымянный	Фа — факел	Соль — солонка
Мизинец	Соль — солонка	Фа — факел

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Что делать

Сначала покажите на своей руке: «Это большой пальчик — До». Поднимите его и опустите. Затем назовите ноту и дайте малышу попробовать поднять соответствующий пальчик.

Можно проговаривать или пропевать названия нот. Начните с тех пальчиков, которые заинтересовали ребёнка, и продолжайте, пока ему нравится.

Если пока трудно

Покажите движение ещё раз на своей руке. Дайте время на попытку. Если вместе с одним пальчиком поднимаются соседние, не удерживайте их силой и не добивайтесь немедленной точности.

Что наблюдать

Ребёнок соотносит услышанное название, символ на картинке и собственный пальчик. Он пробует выбрать движение и выполнить его сам.

Чего не делать

Не требуйте сразу поднять каждый пальчик отдельно и запомнить все названия. Не превращайте знакомство в экзамен. Здесь мы пробуем движение; играть пьесу всеми пальцами прямо сейчас не требуется.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

4. Музыкальная теория и развитие слуха

Наши герои — в гамме До мажор



Тоника · Охранник · Фрейлина · Принцесса Субдоминанта · Король Доминанта · Дядюшка Авдруг · Курьер

Включите мультик с песенкой для русскоговорящих пользователей. Малыш уже познакомился с героями в сказке и поиграл с ними в Guess Key. Теперь он встретит их в гамме До мажор!

Специально запоминать имена героев не нужно. Постепенно, взаимодействуя с ними, малыш научится узнавать их и на картинках, и в музыке. Смотрите, слушайте и подпевайте вместе!



Мультик с песенкой для русскоговорящих пользователей. Смотреть мультик

Карточки: от картинки к названию ноты

Здесь можно скачать красные и синие карточки. Выберите привычное буквенное обозначение Си — H или B. Русские названия нот в обоих наборах одинаковые.

Скачать карточки — Си обозначена H

Скачать карточки — Си обозначена B

Для игры распечатайте выбранный набор. Карточки вырезает взрослый. Проходите следующие шаги постепенно, по мере готовности малыша.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Шаг 1. Знакомимся с картинками

Покажите карточку: «Это домик. Домик красный». Затем познакомьте с репкой и мишкой.

Разложите карточки и попросите: «Дай домик», «Дай репку», «Дай мишку».

Пока называйте полное имя картинки. Выбирать карточку по цвету на этом шаге не требуется.

Шаг 2. Различаем цвет

Когда картинки стали знакомыми, положите красный и синий варианты: «Дай красный домик», «Дай синий домик», «Дай красную репку», «Дай синюю репку».

Шаг 3. Знакомимся с названиями нот

Свяжите картинку с коротким музыкальным именем: «Домик — До», «Репка — Ре», «Мишка — Ми».

Теперь попросите: «Дай До», «Дай Ре», «Дай Ми». Цвет пока может быть любым.

Шаг 4. Соединяем название ноты и цвет

«Дай красную До», «Дай синюю До», «Дай красную Ре», «Дай синюю Ми».

Здесь ребёнок выбирает карточку уже по двум признакам: названию ноты и цвету.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Дальше — звукоряд

По мере знакомства добавляйте остальные картинки: факел — Фа, солонка — Соль, лягушка — Ля, сито — Си.

Следующий результат — выложить карточки по порядку: До — Ре — Ми — Фа — Соль — Ля — Си — До. Для этого понадобятся две карточки с домиком.

Выкладывайте и пропевайте вместе с песенкой. Для малыша 2–3 лет весь звукоряд — результат постепенной работы, а не обязательное задание первого знакомства.

Если пока трудно

Оставьте перед ребёнком меньше карточек. Сами покажите и назовите знакомую картинку. Вернитесь к тому шагу, который ему понятен, или отложите карточки до следующего интереса.

Что наблюдать

Малыш выбирает названную картинку, затем различает её цвет, узнаёт название ноты и постепенно соединяет эти признаки. Он может слушать ваше пение, пробовать подпевать и сам возвращаться к знакомым карточкам.

Чего не делать

Не начинайте с требования выложить весь звукоряд. Не переходите сразу к «красной До», пока ребёнок ещё знакомится с домиком и цветами. Не требуйте одновременно выбирать карточку, петь и выполнять другие действия.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

5. Игра на фортепиано. Happy Birthday в Gentle Piano

Откройте Gentle Piano под своим именем, сначала нажмите F1, затем прослушайте Happy Birthday.

Сначала — взрослый

В этом разделе вы станете помощником малыша: освоите управление Gentle Piano, попробуете пьесу сами и научитесь выбирать посильный объём для ребёнка.

Как найти: откройте демо → у Тоники выберите своё имя в «Моём обучении» и нажмите «Начать занятие» → Gentle Piano → Happy Birthday.

Открыть демо

В Gentle Piano первым делом нажмите F1 — здесь все команды. Клавиши S, L и R ниже относятся к компьютерной клавиатуре. Саму музыку играйте на подключённом инструменте.

Попробуйте по порядку

1. Нажмите **S** и послушайте Happy Birthday.
2. Выберите **презентацию 1**, затем **L** — партию левой руки. Мелодию другой партии исполнит программа.
3. Попробуйте сопровождение сами. Затем, если хотите, попробуйте другую партию и обе партии вместе, следуя памятке F1.
4. Если целая пьеса пока трудна, выберите небольшой фрагмент. Способ выделения секции и возврата к целой пьесе описан в **F1**.

Следите за термометром

Во время вашей игры термометр должен быть преимущественно зелёным. Если преобладают жёлтый или красный цвета, повторите партию или выберите меньшую секцию. Дайте себе время освоиться. Как устроены этот показатель и зрительно-моторная задержка, объясняет урок технологии.

Это показатель выполнения конкретного задания. Не используйте его для оценки способностей ребёнка. После игры откройте «Мои результаты». Сравнивайте свои попытки между собой, а детские — с предыдущими попытками ребёнка.



Градусник в Gentle Piano

Теперь — ребёнок

Перед попыткой малыша вернитесь к Тонике, выберите **его имя** в «Моём обучении» и нажмите «Начать занятие». Снова откройте Gentle Piano → Happy Birthday.

Когда подключать пальчики одной руки

Пока градусник в Gentle Piano показывает красную или жёлтую зону, не требуйте играть определёнными пальчиками. Внимание малыша занято поиском клавиши, нажатием, удержанием и отпусканием.

Когда градусник переходит в зелёную зону, можно постепенно предложить малышу играть пальчиками **одной руки — правой или левой**.

Чтобы нужные клавиши было легче находить взглядом, можно отметить их небольшими круглыми стикерами или другими хорошо различимыми метками.

Начинаем с левой партии

Откройте Happy Birthday целиком, выберите презентацию 1 и режим L. Левую партию ребёнок может играть двумя руками — указательными пальчиками.

В этой партии встречаются сочетания Си-бемоль и До, затем Фа и До. Следуйте нотам программы: помогите ребёнку сориентироваться, а клавиши он нажимает сам.

В презентации с фокусной линией покажите последовательность действия: нажать клавишу, удерживать до появления бабочки, затем отпустить. Короткая подсказка: «Держим… появилась бабочка — отпускаем». Дайте малышу самому нажать, удержать и отпустить клавишу.

Если хочется продолжить: правая партия

Можно попробовать мелодию в режиме **R**. Выберите небольшой посильный фрагмент. Когда ребёнку станет легче и он захочет продолжить, увеличьте секцию или откройте всю пьесу. Правило о выборе пальчиков остаётся тем же: в красной и жёлтой зонах не требуйте конкретных пальцев; в зелёной постепенно предлагайте играть пальчиками одной руки.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

Пение

Вы можете сами называть и пропевать ноты. Дайте малышу присоединиться, когда ему удобно. Не требуйте одновременно искать клавишу, удерживать её, следить за экраном и петь.

Если трудно

Уменьшите секцию, вернитесь к знакомой партии или завершите попытку. Помогайте, когда ребёнок попросит, оставляя ему собственное нажатие, удержание и отпускание клавиши.

Что наблюдать

Малыш смотрит на нотный знак, находит клавишу, слышит результат своего действия, пробует удержать звук и вовремя отпустить клавишу. Замечайте, какие действия он уже выполняет самостоятельно.

Чего не делать

Не нажимайте за ребёнка, не подгоняйте и не требуйте сыграть всю пьесу или перейти к двум партиям сразу. Не усложняйте задание ради результата на экране.

После занятия

Откройте **«Мои результаты»** и сравните попытки малыша в одном и том же задании, чтобы понять динамику его продвижения. Сохраняйте обычные попытки, включая паузы и затруднения.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

6. Музыкальная культура и восприятие музыки

Включите выбранную запись и послушайте её вместе с малышом.

Знакомая песенка — в исполнении музыкантов

Малыш уже познакомился с Happy Birthday в Gentle Piano: слышал её, пробовал играть сам или слушал вашу игру. Теперь предложите ему услышать, как эта песенка звучит у других музыкантов.

Зачем это нужно

Так мы связываем собственный музыкальный опыт ребёнка с миром большой музыки.

Что делать

Перед прослушиванием скажите: «Это Happy Birthday — “С днём рождения”. Мы играли эту песенку на клавишах. Послушаем, как она звучит у музыкантов».

Включите выбранную запись. Слушайте вместе. Можно подпевать, танцевать, покачиваться или «дирижировать». Если малыш хочет спокойно смотреть и слушать — дайте ему эту возможность.

Называйте произведение и исполнителей. Возвращайтесь к знакомой музыке, когда ребёнку интересно. Другие исполнения можно открывать постепенно.

Послушайте Стравинского

Игорь Стравинский написал на основе Happy Birthday «Поздравительную прелюдию» — Greeting Prelude. Знакомая песенка в ней звучит необычно. Просто послушайте её вместе, не требуя от малыша сразу узнать мелодию.

Смотреть: Филармонический оркестр Осло, дирижёр Василий Петренко.

▶Смотреть исполнение

Слушать без YouTube: Columbia Symphony Orchestra, дирижёр Игорь Стравинский. Полная запись, 55 секунд, на сайте издателя Boosey & Hawkes.

▶Слушать исполнение

Это два исполнения одного произведения.

На что обратить внимание

Малыш прислушался, улыбнулся, начал двигаться под музыку, подхватил мелодию или попросил включить её снова? Замечайте эти отклики. Они помогут понять, что его заинтересовало.

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт

> **Чего не нужно делать**
>
> Не требуйте сидеть неподвижно, дослушивать до конца или обязательно узнавать мелодию. Не превращайте прослушивание в проверку: «Что это? Ты помнишь?»

Продолжайте обучение с Soft Mozart

Следующие уроки помогут вам продолжить первые музыкальные открытия: учить ребёнка читать и петь ноты, играть пьесы, слышать и понимать музыку — в его темпе, с вашим участием.

Вы можете заниматься самостоятельно или с сопровождением наших сертифицированных педагогов — онлайн и очно. На форуме можно задавать вопросы, делиться успехами и общаться с другими семьями и педагогами.

Мы проводим концерты и аттестации, номинируем участников на медали и дипломы. Первые домашние попытки могут стать началом большого музыкального пути.

Присоединяйтесь к Soft Mozart — учитесь, делитесь открытиями и растите вместе с нами!

Купить

© 2026 Е. В. Хайнер · Софт Моцарт