ВИ ТА ВАША ДИТИНА — РАЗОМ ІЗ МУЗИКАНТАМИ

Зіграймо Happy Birthday з оркестром!



Почніть повільно. А потім — у концертному темпі.
Посильне невелике завдання — добрий початок.

Грати з оркестром

Підготуйте програму:

Українська мова · 1:17

Під’єднання MIDI · 0:53

Пробний урок для малюка 2–3 років і дорослого
Олена Володимирівна Хайнер · Soft Way to Mozart®

Перші музичні відкриття



Пробний урок для малюка 2–3 років і дорослого

Олена Володимирівна Хайнер · Soft Mozart

Що на нас чекає
Сьогодні ми завітаємо до Королівства Лад, познайомимося з музичними картинками, **повчимося керувати пальчиками й працювати з картками**, послухаємо музику та спробуємо зіграти самі.

Цей урок можна розділити на кілька коротких зустрічей. Продовжуйте, поки малюкові цікаво.

> **Почніть з уроку технології**
> Відкрийте «Знайомимося з технологією Soft Mozart»: роздивіться програму, дізнайтеся, де знайти модулі й свої результати, як вибрати ім’я учня та під’єднати інструмент. Потім повертайтеся до цього уроку.
>
> **Відкрити урок технології →**

Усі навчальні матеріали включено до цього пробного уроку. Вони доступні безкоштовно. Книжка, малюнок долоньок, картки й мультфільм з’являться поруч із відповідними завданнями. Шукати чи купувати їх окремо не потрібно.

Почати знайомство можна зі зручного для вас пристрою — комп’ютера, планшета чи смартфона. Для гри на справжніх клавішах потрібне MIDI-підключення: як його налаштувати, показано в уроці технології.

У цьому уроці

1. Педагогіка. Ваша роль у заняттях малюка	3
2. Королівство Лад. Казка, книжка та Guess Key	5
3. Розвиток дрібної моторики й координації	8
4. Теорія музики та розвиток слуху	10
5. Гра на фортепіано. Happy Birthday у Gentle Piano	13
Граємо з оркестром	16
6. Музична культура й сприйняття музики	19

1. Педагогіка. Ваша роль у заняттях малюка



Спочатку спробуйте виконати завдання самі. Дайте малюкові поспостерігати й долучитися.

Навіщо це потрібно

Щоб розпочати заняття, не потрібно перевіряти, чи має дитина талант або «музичні здібності». Ми створюємо умови, у яких вона вчитиметься дивитися, слухати, зосереджуватися й діяти.

У всіх розділах уроку — від знайомства з казкою до гри на клавішах — малюк стає учасником: помічає знак, чує звук, відповідає рухом або голосом. Поступово він учиться утримувати увагу й поєднувати окремі враження в зрозумілу дію.

Ваша роль — зацікавити власним прикладом, дати час на спробу й допомогти, коли дитина попросить. Музична освіта для цього не потрібна: опановуйте завдання разом із дитиною. Будьте поруч, не нависаючи над нею й не втручаючись у кожну дію.

У кожного — своє ім’я та свої результати

Перед заняттям малюка виберіть його ім’я в режимі «Моє навчання». Якщо імені ще немає — додайте його. Натисніть «Почати заняття». Для власних спроб вибирайте своє ім’я, щоб ваші результати не змішувалися з дитячими.

Після заняття відкрийте «Мої результати». Порівняйте результати малюка з його попередніми спробами в тому самому завданні, щоб **побачити, як він просувається в навчанні**.

Що робити

- **Спочатку познайомтеся із завданням самі.** Спробуйте зіграти, заспівати, розкласти картки. Нехай малюк побачить вашу зацікавленість.
- **Дайте йому можливість поспостерігати й долучитися.** Говоріть спокійно й коротко.
- **Пропонуйте невеликі завдання, коли дитині цікаво.** Її інтерес визначає тривалість заняття й час повернення до нього, а не обов’язковий розклад.
- **Спостерігайте за дитиною: якщо вона втомилася, відвертається або дратується, зупиніться.** До завдання можна повернутися пізніше.
- Помічайте конкретні дії: «Ти сам знайшов клавішу!», «Ти дочекався метелика!»

Що робити

- **Знімайте на відео перші спроби й заняття з кожного виду роботи.** Зберігайте дати й результати — це історія перших кроків вашого малюка.

Чого не робити

- Не домагайтеся уваги вмовляннями, наполегливими запитаннями чи вимогою «Сядь і слухай».
- Не квапте дитину й не виконуйте за неї дію, яку вона ще намагається опанувати.
- Не вимагайте виконати всі завдання за один раз або негайно повторити успіх.
- Не порівнюйте малюка з іншими дітьми й не оцінюйте його здібності за першою спробою.
- **Не перетворюйте заняття на демонстрацію досягнень перед гостями чи камерою.** Не просіть повторювати заради гарного дубля.

Типова помилка

«Я все підготувала, а він не хоче займатися».

Почніть самі: відкрийте книжку, розкладіть картки чи спробуйте зіграти. Дайте дитині час зацікавитися. Якщо сьогодні вона лише спостерігає, не змушуйте її долучатися.

За чим спостерігати

Малюк підійшов подивитися, прислухався, потягнувся до картки, спробував натиснути клавішу або повернувся до завдання. Помічайте, що він зробив самостійно та яка допомога знадобилася.

Збережіть, як усе починалося

У нашій практиці батьки нерідко помічають зміни так швидко, що шкодують про відсутність перших записів. Знімайте й зберігайте звичайні спроби, зокрема паузи й труднощі. Згодом саме вони допоможуть побачити пройдений шлях. Публікувати записи не обов’язково.

Головне правило

Ваша зацікавленість запрошує дитину до заняття. Ваше терпіння дає їй можливість навчитися.

2. Королівство Лад. Казка, книжка та Guess Key

Що таке Королівство Лад

У Королівстві Лад кожен герой уособлює ступінь ладу.

У музиці звуки пов’язані між собою. У мажорі й мінорі вони мають свої ролі та взаємини. У Королівстві Лад ці взаємини передано через характери героїв і події казки.

Дитина знайомиться не просто з окремими нотами, а з тим, як улаштована музична мова. Це основа розвитку ладового слуху — здатності чути взаємозв’язки між звуками. На цій основі надалі розвивається вміння добирати мелодії й гармонію до них, переносити музику в інші тональності.

Книжка «Час вчитися!»

Відкрити книжку «Час вчитися!»

Це книжка для спільного розглядання, читання й розфарбовування. Особливу увагу приділяйте символам нот: вони поєднують сторінки казки, героїв і клавіатуру.

Відкрийте книжку й почніть розглядати її самі. Коли малюк долучиться, показуйте картинки й читайте. Зверніть увагу на картинки на дверях: Дощик — До, Рейки — Ре, Місяць — Мі. Ці самі картинки малюк зустріне на закладках за клавішами й у програмі.

Не встановлюйте норму «одна сторінка на день». Розглядайте, читайте й розфарбовуйте стільки, скільки цікаво дитині. Можна повернутися до улюбленої сторінки або піти далі.

Від книжки — до гри



Guess Key («Вгадай клавішу»)

У програмі модуль має назву Guess Key («Вгадай клавішу»). Запам’ятайте його назву та значок — вони допоможуть знайти завдання.

Знайомі символи й персонажі зустрічаються малюкові вже у грі. Тепер він може знайти відповідну клавішу, натиснути її та почути звук.

Перед першим запуском — своє ім’я

Для цих занять вибирайте режим **«Моє навчання»**: він дає змогу займатися під своїм ім’ям і відстежувати результати. «Вільна гра» підходить для знайомства без збереження особистого поступу.

У Тоніки виберіть своє ім’я та натисніть **«Почати заняття»**. Коли настане черга малюка, поверніться до Тоніки, виберіть його ім’я та почніть його заняття. Потім знову відкрийте Guess Key.



Як почати Guess Key

Як знайти: відкрийте демо → у Тоніки натисніть «Модулі» → у будиночку Містера Упса виберіть Guess Key («Вгадай клавішу») → натисніть зелену кнопку запуску.

Спробувати гру	**Займатися зі збереженням результатів**
Без особистого профілю	Через «Моє навчання»

1. **Спочатку натисніть F1**: тут пам’ятка з керування. Спробуйте виконати завдання самі.
2. Перед спробою малюка перевірте, чи на екрані зазначено **його ім’я**.
3. Почніть із першого рівня. У демо модуль триває **45 секунд ігрового часу**.
4. Нехай дитина дивиться на символ і сама шукає та натискає відповідну клавішу. Ви можете бути поруч і називати знайомі картинки.
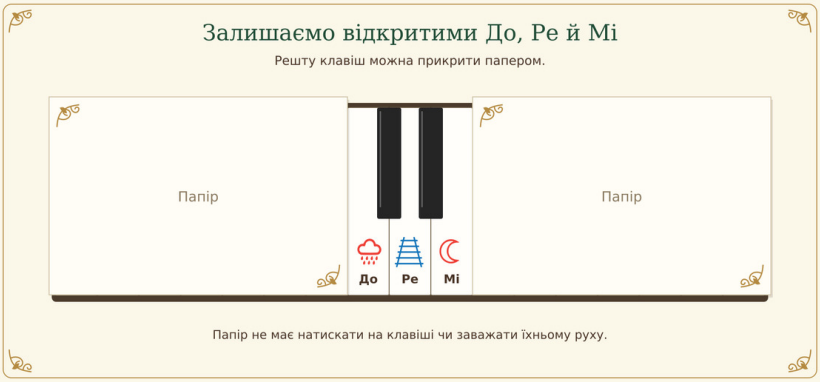
Не натискайте клавіші за дитину.

У грі є алгоритм, який враховує дії гравця. Якщо ви почнете натискати замість малюка, програма зарахує ваші дії до його результату. Скільки очок дитина набрала сама — стільки й належить їй.

45 секунд ігрового часу — це тривалість спроби в демоверсії. Якщо малюк утомився, її можна завершити раніше.

Якщо клавіш забагато

Залиште видимою лише потрібну частину клавіатури: прикрийте решту папером або картоном, залишивши відкритими кілька потрібних клавіш. На ілюстрації відкриті До, Ре й Мі. Папір чи картон не повинен натискати на клавіші або заважати їхньому руху. За потреби відкривайте наступні клавіші.



За чим спостерігати

Малюк помітив знайомий символ, перевів погляд на клавіатуру, знайшов клавішу й натиснув її самостійно. Важливий зв’язок між тим, що він побачив, почув і зробив.

Після гри

Відкрийте **«Мої результати»**. Порівняйте результат малюка з його попередніми спробами в тому самому завданні, щоб побачити **його поступ у навчанні**. Можна записати дату й кількість самостійно набраних очок у свій щоденник.

Чого не робити

Не керуйте руками малюка, не натискайте за нього й не вимагайте набрати певну кількість очок. Якщо він просить допомоги, покажіть знайомий символ або нагадайте назву, а клавішу нехай натисне сам.

3. Розвиток дрібної моторики й координації

Завантажити малюнок долоньок

Завантажте й роздрукуйте малюнок долоньок за кнопкою вище. Прикладіть до малюнка свої руки й запропонуйте малюкові зробити те саме.



Знайомимося з пальчиками

На кожному пальчику намальовано знайомий нотний символ. У цій вправі пальчики мають музичні імена.

Пальчик	Права рука	Ліва рука
Великий	До — дощик	До — дощик
Вказівний	Ре — рейки	Сі — сіль
Середній	Мі — місяць	Ля — лялька
Безіменний	Фа — факел	Соль — сонечко
Мізинець	Соль — сонечко	Фа — факел

Що робити

Спочатку покажіть на своїй руці: «Це великий пальчик — До». Підніміть його й опустіть. Потім назвіть ноту й дайте малюкові спробувати підняти відповідний пальчик.

Можна промовляти або проспівувати назви нот. Почніть із тих пальчиків, які зацікавили дитину, і продовжуйте, поки їй подобається.

Якщо поки що важко

Ще раз покажіть рух на своїй руці. Дайте час на спробу. Якщо разом з одним пальчиком піднімаються сусідні, не утримуйте їх силоміць і не домагайтеся негайної точності.

За чим спостерігати

Дитина співвідносить почуту назву, символ на малюнку й власний пальчик. Вона пробує вибрати рух і виконати його сама.

Чого не робити

Не вимагайте відразу підняти кожен пальчик окремо й запам’ятати всі назви. Не перетворюйте знайомство на іспит. Тут ми пробуємо рух; грати п’єсу всіма пальцями просто зараз не потрібно.

4. Теорія музики та розвиток слуху

Наші герої — у гамі До мажор



Тоніка · Охоронець · Фрейліна · Принцеса Субдомінанта · Король Домінанта · Дядечко Араптом · Кур’єр

Увімкніть мультфільм із пісенькою для україномовних користувачів. Малюк уже познайомився з героями в казці й пограв із ними в Guess Key. Тепер він зустріне їх у гамі До мажор!

Спеціально запам’ятовувати імена героїв не потрібно. Поступово, взаємодіючи з ними, малюк навчиться впізнавати їх і на картинках, і в музиці. Дивіться, слухайте й підспівуйте разом!



Мультфільм із пісенькою для україномовних користувачів. Дивитися мультфільм

Картки: від картинки до назви ноти

Тут можна завантажити червоні й сині картки. Виберіть звичне буквене позначення Сі — H або B. Українські назви нот в обох наборах однакові.

Завантажити картки — Сі позначено H

Завантажити картки — Сі позначено B

Для гри роздрукуйте вибраний набір. Картки вирізає дорослий. Переходьте до наступних кроків поступово, у міру готовності малюка.

Крок 1. Знайомимося з картинками

Покажіть картку: «Це дощик. Дощик червоний». Потім познайомте з рейками й місяцем.

Розкладіть картки й попросіть: «Дай дощик», «Дай рейки», «Дай місяць».

Поки що називайте повну назву картинки. Вибирати картку за кольором на цьому кроці не потрібно.

Крок 2. Розрізняємо колір

Коли картинки стали знайомими, покладіть червоний і синій варіанти: «Дай червоний дощик», «Дай синій дощик», «Дай червоні рейки», «Дай сині рейки».

Крок 3. Знайомимося з назвами нот

Пов’яжіть картинку з коротким музичним ім’ям: «Дощик — До», «Рейки — Ре», «Місяць — Мі».

Тепер попросіть: «Дай До», «Дай Ре», «Дай Мі». Колір поки що може бути будь-яким.

Крок 4. Поєднуємо назву ноти й колір

«Дай червону До», «Дай синю До», «Дай червону Ре», «Дай синю Мі».

Тут дитина вибирає картку вже за двома ознаками: назвою ноти й кольором.

Далі — звукоряд

У міру знайомства додавайте решту картинок: факел — Фа, сонечко — Соль, лялька — Ля, сіль — Сі.

Наступний результат — викласти картки за порядком: До — Ре — Мі — Фа — Соль — Ля — Сі — До. Для цього знадобляться дві картки з дощиком.

Викладайте й проспівуйте разом із пісенькою. Для малюка 2–3 років увесь звукоряд — результат поступової роботи, а не обов’язкове завдання першого знайомства.

Якщо поки що важко

Залиште перед дитиною менше карток. Самі покажіть і назвіть знайому картинку. Поверніться до зрозумілого їй кроку або відкладіть картки, доки інтерес не повернеться.

За чим спостерігати

Малюк вибирає названу картинку, потім розрізняє її колір, упізнає назву ноти й поступово поєднує ці ознаки. Він може слухати ваш спів, пробувати підспівувати й сам повертатися до знайомих карток.

Чого не робити

Не починайте з вимоги викласти весь звукоряд. Не переходьте одразу до «червоної До», поки дитина ще знайомиться з дощиком і кольорами. Не вимагайте одночасно вибирати картку, співати й виконувати інші дії.

5. Гра на фортепіано. Happy Birthday у Gentle Piano

Відкрийте Gentle Piano під своїм ім’ям, спочатку натисніть F1, потім послухайте Happy Birthday.

Спочатку — дорослий

У цьому розділі ви станете помічником малюка: опануєте керування Gentle Piano, спробуєте п’єсу самі й навчитеся вибирати посильний для дитини обсяг.

Як знайти: відкрийте демо → у Тоніки виберіть своє ім’я в «Моєму навчанні» та натисніть «Почати заняття» → Gentle Piano → Happy Birthday.

Спробувати гру Без особистого профілю	**Займатися зі збереженням результатів** Через «Моє навчання»

У Gentle Piano насамперед натисніть F1 — тут усі команди. Клавіші S, L і R нижче — це клавіші комп’ютерної клавіатури. Саму музику грайте на під’єднаному інструменті.

Спробуйте за порядком

1. Натисніть **S** і послухайте Happy Birthday.
2. Виберіть **вигляд партитури 1**, потім **L** — партію лівої руки. Мелодію іншої партії виконає програма.
3. Спробуйте зіграти супровід самі. Потім, якщо хочете, спробуйте іншу партію й обидві партії разом, дотримуючись пам’ятки F1.
4. Якщо ціла п’єса поки що складна, виберіть невеликий фрагмент. Як виділити секцію та повернутися до цілої п’єси, описано у **F1**.

Стежте за термометром

Під час вашої гри термометр має бути переважно зеленим. Якщо переважають жовтий чи червоний кольори, повторіть партію або виберіть меншу секцію. Дайте собі час призвичаїтися. Що показує термометр і як вимірюється зорово-моторна затримка, пояснює урок технології.

Це показник виконання конкретного завдання. Не використовуйте його для оцінювання здібностей дитини. Після гри відкрийте «Мої результати». Порівнюйте власні спроби між собою, а дитячі — з попередніми спробами дитини.



Термометр у Gentle Piano

Тепер — дитина

Перед спробою малюка поверніться до Тоніки, виберіть **його ім’я** у «Моєму навчанні» та натисніть «Почати заняття». Знову відкрийте Gentle Piano → Happy Birthday.

Коли долучати пальчики однієї руки

Поки термометр у Gentle Piano показує червону або жовту зону, не вимагайте грати певними пальчиками. Увага малюка зайнята пошуком клавіші, натисканням, утримуванням і відпусканням.

Коли термометр переходить у зелену зону, можна поступово запропонувати малюкові грати пальчиками **однієї руки — правої або лівої**.

Щоб потрібні клавіші було легше знаходити поглядом, можна позначити їх невеликими круглими наліпками або іншими добре помітними мітками.

Починаємо з лівої партії

Відкрийте Happy Birthday повністю, виберіть вигляд партитури 1 і режим L. Ліву партію дитина може грати двома руками — вказівними пальчиками.

У цій партії трапляються поєднання Сі-бемоль і До, потім Фа й До. Стежте за нотами в програмі: допоможіть дитині зорієнтуватися, а клавіші вона натискає сама.

У вигляді партитури з фокусною лінією покажіть послідовність дій: натиснути клавішу, утримувати до появи метелика, потім відпустити. Коротка підказка: «Тримаємо… з’явився метелик — відпускаємо». Дайте малюкові самому натиснути, утримати й відпустити клавішу.

Якщо хочеться продовжити: права партія

Можна спробувати мелодію в режимі **R**. Виберіть невеликий посильний фрагмент. Коли дитині стане легше й вона захоче продовжити, збільште секцію або відкрийте всю п’єсу. Правило вибору пальчиків залишається тим самим: у червоній і жовтій зонах не вимагайте грати певними пальцями; у зеленій поступово пропонуйте грати пальчиками однієї руки.

Спів

Ви можете самі називати й проспівувати ноти. Дайте малюкові долучитися, коли йому зручно. Не вимагайте одночасно шукати клавішу, утримувати її, стежити за екраном і співати.

Якщо важко

Зменште секцію, поверніться до знайомої партії або завершіть спробу. Допомагайте, коли дитина попросить, але дайте їй самій натиснути, утримати й відпустити клавішу.

За чим спостерігати

Малюк дивиться на нотний знак, знаходить клавішу, чує результат своєї дії, пробує утримати звук і вчасно відпустити клавішу. Помічайте, які дії він уже виконує самостійно.

Чого не робити

Не натискайте за дитину, не підганяйте й не вимагайте зіграти всю п’єсу або одразу перейти до двох партій. Не ускладнюйте завдання заради результату на екрані.

Після заняття

Відкрийте **«Мої результати»** і порівняйте спроби малюка в тому самому завданні, щоб побачити його поступ у навчанні. Зберігайте звичайні спроби, зокрема паузи й труднощі.

Happy Birthday з оркестром

Почніть повільно. Потім переходьте до концертного темпу.
В обох відео на клавішах — українські нотні картинки.



Повільний темп

Починайте без поспіху.

2:59

Відкрити відео



Концертний темп

Коли відчуєте впевненість.

2:21

Відкрити відео

Спочатку можна послухати. Потім поверніться до початку відео й долучайтеся до оркестру.

Грати з оркестром онлайн

Далі — поради в коміксах: як розуміти зворотний зв’язок програми, вибирати посильний уривок і займатися самостійно.

Відкрити комікси та поради

Бачу ноту. Знаходжу клавішу.

Зворотний зв’язок програми допомагає самостійно помічати й виправляти помилки.



1. Бачу ноту.

Знаходжу її на екрані.

2. Знаходжу клавішу.

Шукаю самостійно.

3. Розквітає троянда.

Утримую клавішу.

4. З’являється метелик.

Відпускаю клавішу.

5. Бачу павучка.

Виправляю помилку.

6. Містер Упс!

Знову натискаю клавішу й утримую її.

Червоний — спростіть. Жовтий — повторіть. Зелений — ускладнюйте поступово.
Ще важко? Виберіть менше нот або лише одну.

Відкрити та збільшити комікси

Від першого уривка — до оркестру



Комп’ютерна клавіатура: Ctrl + Enter — початок уривка; Ctrl + Backspace — кінець; Ctrl + Пробіл — скасувати виділення.



Виберіть праву, ліву або обидві руки. Спробуйте приховати ноти. Попрацюйте з педагогом над аплікатурою та фразуванням, а потім долучайтеся до оркестру.

6. Музична культура й сприйняття музики

Увімкніть вибраний запис і послухайте його разом із малюком.

Знайома пісенька — у виконанні музикантів

Малюк уже познайомився з Happy Birthday у Gentle Piano: чув її, пробував грати сам або слухав вашу гру. Тепер запропонуйте йому почути, як ця пісенька звучить в інших музикантів.

Навіщо це потрібно

Так ми поєднуємо власний музичний досвід дитини зі світом великої музики.

Що робити

Перед прослуховуванням скажіть: «Це Happy Birthday — “З днем народження”. Ми грали цю пісеньку на клавішах. Послухаймо, як вона звучить у музикантів».

Увімкніть вибраний запис. Слухайте разом. Можна підспівувати, танцювати, погойдуватися або «диригувати». Якщо малюк хоче спокійно дивитися й слухати — дайте йому таку можливість.

Називайте твір і виконавців. Повертайтеся до знайомої музики, коли дитині цікаво. Інші виконання можна відкривати поступово.

Послухайте Стравінського

Ігор Стравінський написав на основі Happy Birthday «Вітальну прелюдію» — Greeting Prelude. Знайома пісенька звучить у ній незвично. Просто послухайте її разом, не вимагаючи від малюка відразу впізнати мелодію.

Дивитися: Філармонічний оркестр Осло, диригент Василь Петренко.

▶Дивитися виконання

Слухати без YouTube: Columbia Symphony Orchestra, диригент Ігор Стравінський. Повний запис тривалістю 55 секунд — на сайті видавця Boosey & Hawkes.

▶Слухати виконання

Це два виконання одного твору.

На що звернути увагу

Малюк прислухався, усміхнувся, почав рухатися під музику, підхопив мелодію або попросив увімкнути її знову? Помічайте ці відгуки. Вони допоможуть зрозуміти, що його зацікавило.

Чого не потрібно робити

Не вимагайте сидіти нерухомо, дослуховувати до кінця чи обов’язково впізнавати мелодію. Не перетворюйте прослуховування на перевірку: «Що це? Ти пам’ятаєш?»

Продовжуйте навчання із Soft Mozart

Наступні уроки допоможуть продовжити перші музичні відкриття: вчити дитину читати й співати ноти, грати п’єси, чути та розуміти музику — у її темпі, за вашої участі.

Ви можете займатися самостійно або за підтримки наших сертифікованих педагогів — онлайн чи очно. На форумі можна ставити запитання, ділитися успіхами та спілкуватися з іншими родинами й педагогами.

Ми проводимо концерти й атестації, номінуємо учасників на медалі та дипломи. Перші домашні спроби можуть стати початком великого музичного шляху.

Долучайтеся до Soft Mozart — навчайтеся, діліться відкриттями й зростайте разом із нами!

Придбати

Soft Mozart

Два способи відкрити гру

«Спробувати гру» відкриває обраний модуль у вільному режимі, без профілю учня та збереження особистого прогресу. Гра і звук запускаються після натискання «Почати».

Для занять за планом із записом результатів скористайтеся другою кнопкою: оберіть «Моє навчання», потім учня та потрібний модуль. Інструкції в плані щодо вибору імені стосуються цього режиму.

Збережіть цей PDF. Після гри поверніться до плану, щоб продовжити урок.

Guess Key

Спробувати гру	**Займатися зі збереженням результатів**
Без особистого профілю	Через «Моє навчання»

Gentle Piano

Спробувати гру	**Займатися зі збереженням результатів**
Без особистого профілю	Через «Моє навчання»