

Государственное профессиональное образовательное учреждение  
«БЕЛОВСКИЙ МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ИСТОРИИ**

**Музыкально-историческая игра  
«Музыкальный час»**

**Разработал:**  
Степанов Андрей Юрьевич,  
преподаватель

Белово  
2019

## **Пояснительная записка**

Одним из приемов настроя обучающихся к восприятию информации является игра. Причем игра не должна стать самоцелью, а стимулировать установление более раскрепощенного психологического климата в группе, создать ситуацию успеха у обучающегося. Музыкальная игра, как одна из форм игры очень удобна для использования в качестве мотивирующего инструмента в истории. При этом не стоит делать упор исключительно на знания обучающихся, но и удобно использовать вопросы на логику.

**Цель** проведения музыкально-исторической игры «Музыкальный час» – привлечение интереса обучающихся к истории, культуре и мотивация к познанию различных музыкальных жанров.

### **Задачи:**

- формировать устойчивый интерес обучающихся к предмету;
- предоставить возможность проверить обучающимся свою эрудицию;
- активизировать мыслительную деятельность обучающихся, способствовать развитию у них логического мышления, всестороннего кругозора;
- развивать дух здорового соперничества.

**Время проведения:** 1 час.

**Место проведения:** кабинет истории.

**Материальное оснащение:** интерактивная доска, проектор, ПК, акустическая система, стол жюри, табличка «Жюри», бумажные листы для оценки жюри, места для зрителей, игровые столы с разметкой, ручки, скотч, коробки для призов, призы, презентация «Музыкальный час», созданная в программе MS PowerPoint (Приложение в электронном виде).

## **Ход мероприятия**

### **План мероприятия:**

1. Вступительное слово преподавателя.
2. Выход участников к игровым столам.
3. Представление жюри.
4. Игра.
5. Награждение.
6. Заключительное слово преподавателя.

### **Описание правил игры**

Игра состоит из одного тура. На старт выходят 2 команды по 5 игроков.

В процессе игры команды выбирают тему и номер задания. Всего представлено пять тем и по шесть заданий в каждой из них. Выслушав задание, команде дается 10 секунд на обсуждение. В случае правильного ответа команда получает 1 балл, в случае неправильного ответа право высказать свой вариант переходит команде соперников. Если никто не назвал правильный ответ, могут ответить группа поддержки в пользу своей команды.

Начало мероприятия предстает в виде вступительного слова ведущего, который знакомит аудиторию с событиями из истории даты мероприятия. В конце игры подводятся итоги и выявляется команда-победитель. Происходит награждение сладкими призами и предоставляется возможность сказать слова благодарности, пожелания, приветы и т.д.

Приложение А  
Ответы к заданиям  
История музыки

1. В средние века, оказывается, инквизиции подвергались не только люди, признанные папой еретиками, но и даже кошки! Имеются сведения, согласно которым король Испании Филипп II имел необычный музыкальный инструмент под названием «Кошачий клавесин». Устройство его было простым – длинный ящик с перегородками, создающими четырнадцать отсеков. В каждом отсеке находилась кошка, предварительно отобранная «специалистом». Каждая кошка проходила «прослушивание» и если ее голос устраивал «фониатора», то она помещалась в определенный отсек, соответственно высоте своего голоса. «Отбракованные» кошки сразу сжигались. Голова отобранной кошки высывалась в отверстие, а хвосты жестко закреплялись под клавиатурой. Каждый раз, когда нажималась клавиша, острая игла резко впивалась в кошачий хвост, животное, естественно, кричало. Забава придворных заключалась в «наигрывании» таких мелодий или взятии аккордов. Чем была вызвана такая жестокость? Дело в том, что церковь объявила пушистых красавиц посланницами сатаны и обрекла на уничтожение. Жестокий музыкальный инструмент быстро распространился по Европе. Даже Петр I заказал в Гамбурге «кошачий клавесин» для кунсткамеры.
2. ледяной водой. Эта странная привычка настолько прочно привязалась к композитору, что при всем желании он не мог оставить ее до конца жизни.
3. кантри-музыки
4. соль-ре-соль
5. пауки. Но не думайте, что они ценители прекрасной музыки. Дело в том, что звук заставляет нити паутины колебаться, а для пауков это сигнал о добыче, за которой они сразу вылезают.
6. Карузо. После этого, рассказывая эту историю, он признавался, что никогда еще так не старался петь.

Страны

1. Израиль
2. Грузия
3. Испания
4. Индия
5. Греция
6. Ирландия

## Композиторы

1. Бородин, хотя он бороды и не носил, на портрете надгробья изображен с бородой.
2. Сергей Прокофьев
3. Михаил Иванович Глинка
4. Джек Ницше и Фридрих Ницше
5. Бетховен начал терять слух в возрасте 26 лет. На момент написания знаменитой симфонии № 9 композитор был абсолютно глух. Он присутствовал на её первом исполнении, но не услышал оваций в свой адрес, так как стоял спиной к залу. Только после того, как одна из певиц его развернула, Бетховен увидел рукоплескания публики.
6. Вольфганг Амадей Моцарт в возрасте трёх лет не только с интересом наблюдал за уроками игры на клавесине, которые отец давал его семилетней сестре, но и сам пытался подобрать созвучия, садясь за инструмент. Впечатлённый отец вскоре начал разучивать небольшие произведения и с сыном. А в пять лет Моцарт начал сам сочинять небольшие пьесы.

## Стили

1. Джаз
2. Рок-н-ролл
3. Шансон
4. Кантри
5. Диско
6. Регги

## Музыка из детства

1. Учат в школе
2. Голубой вагон
3. Антошка
4. В траве сидел кузнечик
5. Улыбка
6. Спор Маши и Вити