

## **Среднесрочный проект «Животные Африки в музыкальном мире»**

**Срок реализации:** месяц (6 рабочих дней)

**Возраст:** старший дошкольный (5–7 лет)

**Участники:** дети, музыкальный руководитель, воспитатели

**Тип проекта:** познавательно-творческий, игровой

### **Цель проекта**

Развитие чувства ритма, слухового внимания и музыкального восприятия у детей через активное знакомство с животными Африки и ритмическую деятельность.

### **Задачи проекта**

#### ***Образовательные:***

- познакомить детей с разнообразием Африканских звуков (природных, бытовых, музыкальных);
- формировать представление о ритме, темпе, громкости через африканских животных.

#### ***Развивающие:***

- развивать музыкальный слух, память, внимание;
- развивать координацию движений и чувство темпа;
- стимулировать творческое мышление и воображение.

#### ***Воспитательные:***

- воспитывать умение работать в коллективе;
- формировать доброжелательное отношение друг к другу;
- создавать положительный эмоциональный настрой.

### ***План реализации проекта***

#### **День 1 — «Лев»**

##### **Цель:**

- Знакомство с данным зверем (презентация)
- научить различать и узнавать звуки, издаваемые львом.
- игра «Подбери музыку животному» (Дети подбирают характеристику

музыки громко/тихо, весело/грустно, низкие звуки/высокие звуки и тд в соответствии с данным животным);

- Разучивание песенки про данного зверя;
- музыкально-двигательная игра «Африканские танцы».

## **День 2 — «Жираф»**

### **Цель:**

- Знакомство с данным зверем (презентация)
- научить различать и узнавать звуки, издаваемые львом.
- игра «Подбери музыку животному» (Дети подбирают характеристику музыки громко/тихо, весело/грустно, низкие звуки/высокие звуки и тд в соответствии с данным животным);
- Разучивание песенки про данного зверя;
- музыкально-двигательная игра «».

## **День 3 — «Слон»**

### **Цель:**

- Знакомство с данным зверем (презентация)
- научить различать и узнавать звуки, издаваемые львом.
- игра «Подбери музыку животному» (Дети подбирают характеристику музыки громко/тихо, весело/грустно, низкие звуки/высокие звуки и тд в соответствии с данным животным);
- Разучивание песенки про данного зверя;
- музыкально-двигательная игра «».

## **День 4 — «Крокодил»**

### **Цель:**

- Знакомство с данным зверем (презентация)
- научить различать и узнавать звуки, издаваемые львом.
- игра «Подбери музыку животному» (Дети подбирают характеристику музыки громко/тихо, весело/грустно, низкие звуки/высокие звуки и тд в соответствии с данным животным);
- Разучивание песенки про данного зверя;
- музыкально-двигательная игра «».

## **День 5 — «Обезьяна»**

### **Цель:**

- Знакомство с данным зверем (презентация)
- научить различать и узнавать звуки, издаваемые львом.
- игра «Подбери музыку животному» (Дети подбирают характеристику музыки громко/тихо, весело/грустно, низкие звуки/высокие звуки и тд в соответствии с данным животным);
- Разучивание песенки про данного зверя;
- музыкально-двигательная игра «».

## **День 6 - «Итоговый»**

- закрепление полученных знаний.
- игра «Нарисуй животного»
- игра «Дирижёр» с Африканскими звуками

### **Формы и методы работы**

- 1) музыкально-дидактические игры
- 2) ритмические упражнения
- 3) слушание музыки
- 4) танцевальные и двигательные импровизации
- 5) коллективное музицирование

### **Оборудование**

- 1) шумовые музыкальные инструменты
- 2) аудиозаписи
- 3) проектор и экран
- 4) предметы быта (коробочки, ложки, палочки)

### **Ожидаемые результаты**

- 1) развитие чувства ритма и слухового восприятия;
- 2) повышение интереса к музыкальной деятельности;
- 3) улучшение координации движений;
- 4) умение действовать в коллективе;
- 5) положительный эмоциональный настрой.

## **Итог проекта**

- 1) музыкальная игра
- 2) ритмический оркестр

## **Практическая ценность проекта**

Проект легко адаптируется под разные возрастные группы, в том числе **ЗПР**, не требует сложного реквизита и может быть использован как основа для дальнейших музыкальных занятий.