**Инструкция к презентации**

| **Номер слайда** | **Содержание слайда** | **Пояснения** |
| --- | --- | --- |
|  | Титульный слайд | **Навигация** осуществляется при помощи управляющих кнопок и гиперссылок. Переход к первому раунду игры происходит автоматически по окончании звучания музыкальной заставки (через 16 секунд) или производится по желанию учителя щелчком мыши на поле слайда. |
|  | **1 раунд** | Кнопка **«Выход»** позволяет в случае необходимости закончить игру. Кнопка **«Далее»** даёт возможность перейти к следующему слайду.  Учитель объясняет игрокам, что первый раунд является разминочным, после него все игроки переходят во второй раунд. |
|  | «Картинки с выставки» | На кнопки с номинациями установлены гиперссылки на слайды с поясняющими иллюстрациями. После выбора игроком какой-либо номинации учитель, старается направить игрока на верные ответы, даёт ему необходимые пояснения и подсказки.  После возврата с поясняющего слайда игрок выбирает номер ноты в этой номинации.  Музыкальные произведения на слайде № 3 начинают звучать при нажатии на ноты в любом порядке. Каждый музыкальный фрагмент звучит не более 20-30 секунд. В случае досрочного ответа необходимо остановить звучание нажатием на кнопку **«STOP»**.  При желании учитель может включить звуковые сигналы верного или неверного ответов щелчком мыши на смайлики. |
| В.А. Моцарт |
| Природа в музыке |
| «Щелкунчик» |
|  | **2 раунд** | Учитель поясняет игрокам, что после второго раунда игру покинет участник, набравший наименьшее количество баллов. |
|  | Инструментальная музыка | Порядок действий такой же, как на слайде № 3. |
| М.И. Глинка |
| Вокальная музыка |
| Классика сегодня |
|  | **3 раунд** | Учитель сообщает игрокам, что после третьего раунда игру продолжит участник, набравший наибольшее количество баллов **в третьем раунде.** |
|  | Произведение для фортепиано с оркестром самого известного русского композитора, которое часто исполняется в финальном туре Международного конкурса его имени | После определения, какой игрок будет угадывать мелодию, учитель щелчком мыши на одну из нот запускает соответствующий количеству нот музыкальный файл.  При желании учитель может включить звуковые сигналы верного или неверного ответов щелчком мыши на соответствующие смайлики.  Иллюстрации к правильному ответу находятся на следующем слайде. |
|  | Иллюстрации к ответу на первый вопрос 3 раунда | Музыкальное произведение воспроизводится автоматически. |
|  | В финале этого симфонического произведения немецкого композитора хор исполняет оду Фридриха Шиллера «К радости» | После определения, какой игрок будет угадывать мелодию, учитель щелчком мыши на одну из нот запускает соответствующий количеству нот музыкальный файл.  При желании учитель может включить звуковые сигналы верного или неверного ответов щелчком мыши на соответствующие смайлики.  Иллюстрации к правильному ответу находятся на следующем слайде. |
|  | Иллюстрации к ответу на второй вопрос 3 раунда | Музыкальное произведение воспроизводится автоматически. |
|  | Симфоническое произведение русского композитора, выпускника Морского кадетского корпуса, созданное под впечатлением от арабских сказок | После определения, какой игрок будет угадывать мелодию, учитель щелчком мыши на одну из нот запускает соответствующий количеству нот музыкальный файл.  При желании учитель может включить звуковые сигналы верного или неверного ответов щелчком мыши на соответствующие смайлики.  Иллюстрации к правильному ответу находятся на следующем слайде. |
|  | Иллюстрации к ответу на третий вопрос 3 раунда | Музыкальное произведение воспроизводится автоматически. |
|  | **Суперигра** | Учитель объясняет игроку, что за 60 секунд (или более – по желанию учителя) ему необходимо успеть угадать и произнести названия семи мелодий. |
|  | Суперигра (первая попытка) | Перед началом звучания первого произведения члены жюри фиксируют время старта суперигры на часах. После включения каждого звукового файла щелчком мыши на ноту учителю необходимо обязательно нажимать на кнопку **«STOP»**, а затем переходить к следующему звуковому файлу.  Чтобы вернуться к мелодии, которую учащемуся не удалось угадать, надо перейти на следующий слайд с помощью кнопки **«Далее»**.  При желании учитель может включить звуковые сигналы о выигрыше или проигрыше в суперигре щелчком мыши на соответствующие смайлики.  Если игрок успел (или не успел) за отведённое учителем время угадать все мелодии, то надо закончить игру, щёлкнув на кнопку **«Домой»**. |
|  | Суперигра (вторая попытка) | Этот слайд используется в случае необходимости вернуться к ноте с произведением, которое игрок не смог определить в первой попытки. После использования второй попытки игрока угадать мелодию за отведённое время учитель нажимает на кнопку со смайликом, соответствующим итогу игры. Затем учитель переходит на слайд, завершающий игру, с помощью кнопки **«Далее»**. |
|  | Заключительный слайд | После звучания музыкальной заставки учитель нажимает на кнопку **«Выход»**. |
|  | «Картинки с выставки» | Поясняющие иллюстрации к номинациям первого и второго раундов игры. Кнопка **«Возврат»** обеспечивает переход на слайд соответствующего раунда. |
|  | В.А. Моцарт |
|  | Природа в музыке |
|  | «Щелкунчик» |
|  | Инструментальная музыка |
|  | М.И. Глинка |
|  | Вокальная музыка |
|  | Классика сегодня |