

ДШИ им. Л.А. Старкова – первое учебное заведение в городе, занимающееся обучением игре на музыкальном компьютере. Удачным оказался эксперимент с индивидуальными занятиями, но они высоко затратны. Поэтому встал вопрос о проведении занятий в группах и создании коллективных творческих единиц.

В ходе проекта будет создано подростковое объединение электронной музыки «Кластер» для детей МЖК и города. В объединении одновременно могут проводить свой досуг и обучаться до 50 человек. Посетят концерты и мероприятия объединения до 500 человек. В освоении современных образовательных программ музыкального направления будет привлечено до 50 учащихся ДШИ. По итогам проекта будет выпущен информационный «Листок из альбома», пропагандирующий новые технологии для школ города. Будет организовано пять концертов, три конкурса, просветительский лекторий.

Отчетами по проекту станут: фото- и видеоматериалы, информационные листки, отзывы детей и родителей о работе объединения, статьи в городской прессе, коллективное детское музыкальное компьютерное творчество.

**И. Э. Зингерова**  
*Екатеринбург*

## **КЛАССИФИКАЦИЯ И НАЗНАЧЕНИЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ В СИСТЕМЕ ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**I. E. Zingerova**

### **Classification and Destination of Musical Software in the System of School Education**

Кризисное состояние современного общего музыкального образования постоянно обсуждается на научно-практических конференциях и в печати. Проблемы повышения качества и результативности музыкального образования на фоне серьезного падения духовной и музыкальной культуры детей обретают исключительную актуальность. Одним из возможных путей активизации музыкального воспитания детей является внедрение в учебный процесс современных информационных технологий. Применение информационных технологий в школе оказывает значительное влияние на качество преподавания целого ряда предметов, позволяя и преподавателям, и ученикам «идти в ногу со временем».

Обилие разнообразных музыкально-образовательных и игровых компьютерных программ вызывает необходимость определить те из них, которые, прежде всего, обеспечивали бы формирование интереса детей к музыкальному искусству. Для этого предлагаем следующую классификацию, позволяющую условно разделить все музыкальные компьютерные программы на следующие группы:

- музыкальные проигрыватели;
- программы для пения в караоке;
- музыкальные конструкторы;
- музыкальные энциклопедии;
- обучающие программы;
- программы для импровизации, группового музицирования и сочинения музыки.

Рассмотрим подробнее каждую из указанных групп.

**Музыкальные проигрыватели.** Наиболее распространенные из этой группы – **Windows Media Player** и **WinAmp**. Возможности этих программ весьма широки. Так, например, с помощью первой можно не только послушать музыку с любого носителя, но и сжать дорожки с аудио компакт-диска в формате mp3, создать свою мультимедиа-библиотеку, play-листы, запись аудио компакт-дисков из музыкальных файлов.

Необходимость применения программ-проигрывателей на уроке музыки обусловлена его спецификой. Управление воспроизведением музыки – легкое, построенное по единому принципу, интерфейс – яркий, красочный; слушание музыки сопровождается видеоспецэффектами, построение которых основано на особенностях композиции. Все это делает процесс слушания музыки легко управляемым и контролируемым (облегчает поиск нужного произведения или фрагмента), насыщает его красочными видеоэффектами в режиме реального времени, что, в свою очередь, помогает больше заинтересовывать детей и повышать результативность всего процесса слушания.

**Программы для пения караоке.** В конце 70-х гг. XX в. в Японии было изобретено устройство, быстро получившее широкую популярность – караоке. Его название в переводе с японского означает «пустой оркестр». Принцип караоке довольно прост – воспроизводится музыка без вокала, на экран выводятся слова, ритмично выделяются слоги, которые поются в данный момент, а вокальная строчка исполняется каким-либо инструментом.

Караоке на базе персонального компьютера предоставляет поистине неограниченные возможности исполнителю. Прежде всего, это большой выбор компьютерных программ, посвященных данной тематике. К примеру, это такие программные продукты, как **Vocal Jam**, **GalaKar**, **Vanbasco's karaoke player** и многие другие. Первая из перечисленных программ обладает обширными возможностями, обогащающими процесс исполнения: возможность оценки интонирования в баллах, запись вокала, улучшенный звук, быстрый поиск песен, курс сольфеджио на русском языке, обучение

чтению нот. При наличии любого, пусть даже устаревшего мультимедийного компьютера (т.е. оборудованного звуковой картой, приводом CD или DVD, directX-совместимого), его быстро можно сделать мощным инструментом для пения караоке. Большим плюсом в пользу данного типа приспособления для пения караоке выступает возможность нахождения и бесплатной загрузки из Интернета, например, с сайта [www.karaoke.ru](http://www.karaoke.ru), песен и других вокальных композиций.

Еще одной интересной особенностью компьютерного караоке является возможностью самостоятельной записи песни – с помощью программы KarMaker.

Положительным моментом при использовании компьютерного караоке является также возможность многих звуковых карт добавлять звуку объем, пространство («концертный зал», «стадион», «аудитория»), эффекты хора, эхо и другие, что, в совокупности со стандартной возможностью караоке по легкому транспонированию высоты звучания всей фонограммы и изменению общего темпа, делает пение чрезвычайно увлекательным занятием.

Используя ПК для пения караоке, можно легко записать свое исполнение и, прослушав его, оценить качество «со стороны», записать результат на компакт-диск и т.п.

Итак, несомненными достоинствами караоке являются реализация мотивационного принципа «за небольшой отрезок времени при небольших затратах – качественный результат», огромный выбор песен и устройств для их воспроизведения. Именно поэтому целесообразно использовать устройства для пения караоке в общеобразовательной школе на уроках музыки.

Однако разработанных методик использования данных средств на уроке музыки в общеобразовательной школе нет. Несмотря на повсеместное применение фонограмм-«минусовок» в практике музыкальных работников школы, а также учителей музыки, возможность опоры на видеоряд со словами песни (что является главным отличительным признаком караоке) не используется.

Между тем, именно видеоряд позволяет значительно расширить исполняемый песенный репертуар, исключив при этом из процесса столь любимого школьниками пения таких скучных для них моментов, как запись слов в тетради и заучивание слов. К тому же, вспомогательная мелодия, ведомая каким-либо инструментом, помогает упростить пение и активизировать процесс включения школьников в вокально-исполнительскую деятельность. Гибкие настройки темпа и, главное, тональности позволяют педагогу целиком сосредоточиться на работе с детским хором.

Разнообразная «богатая» аранжировка фонограмм песен, модные и современные технические устройства также выступают в качестве катализатора мотиваций детей к пению. Наличие готового сопровождения к огромному количеству песен способствует значительному расширению круга исполняемых произведений, а при условии более активного включения в учебный процесс лучших образцов киномузыки, современной эстрады и более интенсивному формированию музыкальных вкусов детей, их исполнительских способностей.

**Музыкальные конструкторы.** Эти программы позволяют «конструировать» музыку из отдельных блоков. В зависимости от степени подготовленности ученика «кубик» (наименьшая единица набора) приравнивается или к такту одной партии, или к такту всей вертикали. В первом случае используются «кубики», содержащие отрывок той или иной партии произведения, а во втором – отрывок содержит набор всех партий.

К программам данной категории относятся многочисленные красочные продукты от eJay – например, Ibiza Summer Session, Danze и другие. Чрезвычайная простота, доступность и высокое качество получаемой композиции не может не заинтересовать детей.

Применяя музыкальные конструкторы в рамках выполнения творческих заданий, можно поручить каждому ученику составить конкурсную композицию или дать каждому ребенку свою композицию. В качестве исходного материала можно использовать как знакомую, так и не знакомую детям музыку. Во втором случае желательно предоставить оригинал, с которым ученики могут сравнивать получаемый результат в процессе работы. По завершении отведенного на задание времени можно провести конкурс получившихся композиций или их последовательное прослушивание.

Применение программ данной группы позволяет заинтересовать детей, приобщить их к сочинению музыки, а полученный за небольшое время качественный результат даст мощный толчок творческому развитию детей на уроке музыки.

**Музыкальные энциклопедии** – это немногочисленная группа программ, каждая из которых уникальна сама по себе. Наиболее интересными из них являются следующие: «*Энциклопедия классической музыки*», «*Энциклопедия популярной музыки Кирилла и Мефодия*», «*Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия*».

«*Энциклопедия классической музыки*» – очень занимательная программа, включающая в себя словарь музыкальных терминов, биографию большого числа композиторов, информацию об исполнителях, музыкальных произведениях. Также она содержит множество красочных иллюстраций, аудио- и видеофрагментов, анимационные ролики, мультимедиа-экскурсию по музыке стран мира, а также интерактивную викторину, позволяющую каждому проверить свои знания. В доступной занимательной форме представлены сведения о принципе строения и звучании музыкальных инструментов.

«*Энциклопедия популярной музыки Кирилла и Мефодия*» – содержит большое количество статей об исполнителях и композиторах, работавших в жанрах популярной музыки, мультимедиа-диаграмму истории рока и джаза, словарь терминов, аудио- и видеофрагменты, иллюстрации, обложки альбомов, экскурсии по стилям и направлениям, викторину и ссылки на ресурсы Интернет, посвященные данной теме.

Много интересного материала о музыке содержит «*Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия*». В частности, в ней представлены гимны большого количества стран мира, а также национальная музыка многих стран.

Применение материалов из электронным музыкальным энциклопедий упростит учителю подготовку к урокам, позволит наполнить их мультимедиа-содержанием, тем самым, оптимизируя, обогащая урок музыки, повышая эффективность работы со школьниками.

**Обучающие программы** – это наименее распространенная группа программ, малочисленность которой связана со многими факторами, главными из которых являются следующие:

- недостаточное внимание российских разработчиков к проблеме музыкальных обучающих программ;
- языковой барьер в случае использования продуктов иностранного производства.

Тем не менее, существуют несколько англоязычных программ, которые имеют графический интерфейс и поэтому не требуют знания языка.

В качестве примера можно привести такую программу, как Lenny's MusicTools. Она посвящена изучению нот и выполнена в виде игры. Так, ребенку предлагается три миссии. В первой он – солдат на Марсе, сбивает летающие тарелки (для того, чтобы сбить тарелку, надо ответить, какая нота предлагается). Во второй миссии он попадает в деревню, населенную веселыми зверями. По результатам первых двух миссий ребенок должен усвоить не только написание нот и их названия, но и расположение их на фортепианной клавиатуре. В третьей части программы мы попадаем на своеобразную дискотеку, где играющий становится ди-джемом, который может создать свое собственное музыкальное шоу, выбрать музыку и исполнителей, а также световое сопровождение.

Группа **программ для импровизации, коллективного музицирования и сочинения музыки** – также относительно немногочисленна. Сюда относятся программы DoReMix, DRGN, Microsoft Music Producer, Magix Music Maker.

Программы DoReMix и Microsoft Music Producer предназначены для сочинения музыки. В первой программе музыка создается из фраз, каждая из которых представляет собой особый значок, по типу рассказа. Во второй указываются различные параметры будущего произведения: состав исполнителей, стиль темп, характер, смена эмоций, а далее компьютер самостоятельно просчитывает композицию.

Весьма интересной программой является Magix Music Maker. Она создана для импровизации в реальном времени. Клавишам компьютера назначается различные музыкальные фразы, и во время исполнения, нажимая ту или иную клавишу, мы получаем более или менее стройную композицию. В использовании таких программ видится неплохая альтернатива традиционным формам импровизации. Так, например, можно создать своеобразный «оркестр» из группы учеников.

Но более приспособлена для этих целей программа DRGN, рассчитанная на совместное музицирование с помощью компьютеров, объединенных в информационную сеть, в качестве которой может выступать как локальная сеть, так и Интернет, что позволяет не только организовать совместную импровизацию в пределах класса, но и собрать на нее участников, находящихся в других странах.

Таким образом, на основе краткого анализа возможностей рассмотренных музыкальных компьютерных программ можно сделать вывод о том, что современный компьютер сегодня может стать мощным и полезным инструментом в педагогической деятельности учителя музыки, направленной на развитие музыкального интереса школьников. Однако для активного использования современных информационных технологий учителю музыки предстоит решить задачи овладения имеющимися компьютерными музыкальными программами и разработки на их основе новых педагогических технологий XXI в.