

У каждой из этих систем, несомненно, есть как свои достоинства, так и недостатки. Основным недостатком всех действующих систем ДОТ является то, что эти системы служат всего лишь электронным сетевым интерактивным «учебником» для тех, кто желает получить те или иные знания. Максимум, чем они могут обеспечить – это, так называемыми «Groupware facilities/services» – службами или средствами интерактивного общения в группах: как между обучающимися, так и между обучающимися и преподавателем.

Таким образом, получается, что существующие на сегодняшний момент средства ДОТ являются ни чем иным, как системами автоматизации труда методиста, а не педагога. В этих системах практически не виден труд педагога (за исключением контроля уровня знаний), так как ведение курса средствами самих ДОТ самостоятельно (автоматически) не представляется возможным.

Выходом из сложившейся ситуации является полный пересмотр реализованных в системах ДОТ концепций, а именно: необходимо проектировать системы ДОТ не в качестве инструмента педагога, а в качестве полноценного помощника и, в некоторых случаях, даже в качестве замены педагога.

Результаты проведенного анализа показали, что наиболее значимыми характеристиками средств ДОТ являются: масштабируемость, функциональность серверной части, мультимедийная насыщенность учебников, удобство развёртывания и администрирования, цена.

Экспертная система (ЭС) – это система, в которую включены знания специалистов о некоторой конкретной проблемной области, и которая в пределах этой области способна принимать экспертные решения.

При изучении дисциплины происходит восприятие более сложных понятий на основе уже известных. Таким образом, учебное пособие начинает представлять собой интеллектуальную систему, содержащую базу знаний по изучаемой дисциплине, механизм вывода и перечень возможных целей изучения (темы и понятия).

Преподавание начинается с задания цели обучения – изучаемой темы. Учебное пособие должно выдать все неизвестные обучающемуся знания по этой теме. Предполагается, что учебный материал представлен множеством понятий. Для определения понятия необходимо знание других понятий, непосредственно с помощью которых определяется изучаемое понятие.

Подобное расширение использования информационных технологий в профессиональной подготовке музыкантов способно, по нашему мнению, существенно повысить качество подготовки специалистов художественного профиля.

С. А. Корбач

Применение компьютера в музыкальной деятельности

S. A. Korbach

The implementation of computers in musical activity

В музыкальном творчестве современного музыканта информационные технологии позволяют разнообразно реализовать его творческий потенциал, выступая в качестве электронного инструментария композитора, звуко-режиссера, аранжировщика и исполнителя. Так, освоение звуковых редакторов открывает музыканту возможность аранжировки музыкальных

произведений, редактирования композиций, обработки аудио дорожек с помощью плагинов, виртуальных процессоров и VST-инструментов.

Информационные технологии предполагают практическое освоение электронной и компьютерной музыки, нотных редакторов, использование электромузыкальных инструментов в современном образовательном и творческом процессе. С использованием компьютера на уроке и во внеурочной деятельности у школьников и студентов возникают широкие возможности в применении своих знаний в таких видах музыкального творчества, как компьютерные аранжировка и сочинение музыки, а также создание фонограмм.

Собственный, еще небольшой опыт освоения коммуникационных и информационных технологий в музыке, тем не менее, уже позволяет нам включиться в творческую музыкальную деятельность по созданию музыки с помощью программы *Fruity Loops*. Работа с данной программой предполагает выполнение ряда операций: импортирование мелодии в программу через игру на музыкальном инструменте (к примеру, на гитаре); создание аранжировки, чаще всего с партиями ударных, духовых инструментов и бас-гитары; слушание и коррекция музыкального материала. Готовый «минус» используется нами на репетициях для демонстрации участникам инструментальной группы того музыкального продукта, который должен звучать при игре «вживую». Кроме того, полученный и записанный на CD-диск музыкальный материал может служить и для концертов-соло в качестве инструментального сопровождения.

Таким образом, программа *Fruity Loops* позволяет понять каждому музыканту, что от него требуется, выступает в качестве музыкального ориентира для подражания и совершенствования исполнения. При этом ее продукт не является застывшей формой, а может постоянно совершенствоваться и творчески интерпретироваться в реальном исполнении. Программа *Fruity Loops* позволяет значительно экономить время и достигать оптимального результата, что объясняет ее широкое использование как среди музыкантов-любителей, так и в профессиональной деятельности аранжировщика.

Следует отметить, что данную программу также можно применять в музыкальных учебных учреждениях, например, в детских музыкальных школах и на музыкальных отделениях школ искусств. Возможности программы позволяют ученикам этих учебных заведений дополнительного образования знакомиться с любым музыкальным произведением из собственного репертуара по специальному музыкальному инструменту. Это очень важно, особенно на начальной ступени музыкального образования, для развития художественного восприятия, музыкальной памяти и интереса учащихся к исполнительской деятельности и музыке в целом.

Освоение информационных технологий в искусстве и культуре делает возможным применение мультимедиа в обучающем процессе, массовой коммуникации, зрелищных и культурных проектах. Видеоредакторы, программы для создания аранжировок, сочинения, записи музыки, мультимедиа-презентаций и другие, несомненно, значительно повысят эффективность учебного процесса в заведениях музыкального образования разного уровня, сделают обучение интересным и современным.