

его как компьютер.

Возможности использования мобильных телефонов в учебном процессе:

- наличие хорошей фотокамеры в мобильном телефоне позволяет зафиксировать какой-нибудь материал из книги в виде рисунка, заменяя сканер;
- наличие калькулятора помогает произвести сложные математические расчеты;
- возможность воспроизведения видео (например, закаченного с компьютера) позволяет продемонстрировать иллюстрационный материал по любой теме;
- возможность воспроизведения аудиофайлов может пригодиться учащимся в музыкальных учебных заведениях, позволит проиллюстрировать какую-нибудь тему;

• наконец, телефон в качестве диктофона.

Использование приложений Java открывает новые возможности использования телефона:

- телефон-метроном для учеников-музыкантов;
- телефон-тюнер для музыкантов, нуждающихся в точной настройке инструмента;
- поддержка текстовых форматов Microsoft World и др.;
- Интернет-браузер, позволяющий пользоваться Интернетом как на компьютере (например, Opera-mini).

И многое, многое другое, что может пригодиться ученикам в процессе обучения.

Появление таких новых видов телефонов, как смартфон или КПК, значительно расширяют возможности их использования в учебном процессе. Остается надеяться, что развитие информационных технологий будет направлено на совершенствование способов, методов и приемов образования.

**И. Э. Зингерова**

### **Музыкально-компьютерные технологии как средство формирования интереса детей к музыкальному искусству**

I. E. Zingerova

#### **Musical computer technologies as a means of forming child's interest in musical art**

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 преподавание целого ряда предметов и, таким образом, позволяет преподавателям и ученикам «идти в ногу со временем».

Цель статьи: определить музыкально-образовательные и игровые программы, обеспечивающие формирование интереса детей к музыкальному искусству.

Условно все программы можно разделить на следующие группы:

- музыкальные проигрыватели;
- программы для пения в караоке;
- музыкальные конструкторы;

- музыкальные энциклопедии;
- обучающие программы;
- программы для импровизации, группового музицирования, сочинения музыки.

*Музыкальные проигрыватели.* Наиболее распространенными из них являются *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, записать аудио компакт-диск из музыкальных файлов.

Необходимость применения программ-проигрывателей на уроке музыки обусловлена его спецификой. Управление воспроизведением – 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 видеозффектами в режиме реального времени, что, в свою очередь, помогает заинтересовывать детей и повысить результативность всего процесса слушания.

*Программы для пения караоке.* В конце 70-х гг. XX века в Японии было изобретено устройство, быстро получившее широкую популярность – караоке. Это название в переводе с японского языка 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 (то есть 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*.

Плюсом 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. 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 репертуар с исключением из процесса пения (столь любимого школьниками занятия) таких скучных для них моментов, как запись слов в тетради и заучивание слов.

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 заинтересует детей.

Применяя музыкальные конструкторы в рамках творческих заданий, можно поручить каждому ученику составить конкурсную композицию или дать каждому ребенку свою композицию. В качестве исходной 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 качественный результат за небольшое время даст мощный толчок творческому развитию детей на уроке музыки.

*Музыкальные энциклопедии.* Немногочисленная группа программ, каждая из которых уникальна сама по себе. Наиболее интересными являются:

- «*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*», содержащая 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;

- «*Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия*», содержащая интересный

материал о музыке, в частности, в ней представлены гимны государств мира, а также национальная музыка многих стран.

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

*Обучающие программы.* Это менее распространенная группа программ. Их малочисленность связана со многими факторами, главными из которых являются недостаточное внимание российских разработчиков к проблеме музыкальных обучающих программ и 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, представленные программы позволяют говорить о компьютере как о чрезвычайно мощном и полезном инструменте педагогической деятельности учителя музыки.