Московская региональная научно-практическая конференция «Совершенствование музыкально-образовательного процесса в ДШИ и ДМШ на основе цифровых технологий», 27-29 марта 2015 года. Секция «Музыкально-компьютерные технологии на уроках сольфеджио и музыкальной литературы» (ДШИ им. Н. Г. Рубинштейна)

МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
Компьютерные мультимедийные технологии и электронные музыкальные инструменты
REC
ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ г. Москвы

Автор: **Михуткина Нина Викторовна,** преподаватель Детской школы искусств им. Н.Г. Рубинштейна, г. Москва

Доклад: **Игровые компьютерные программы**

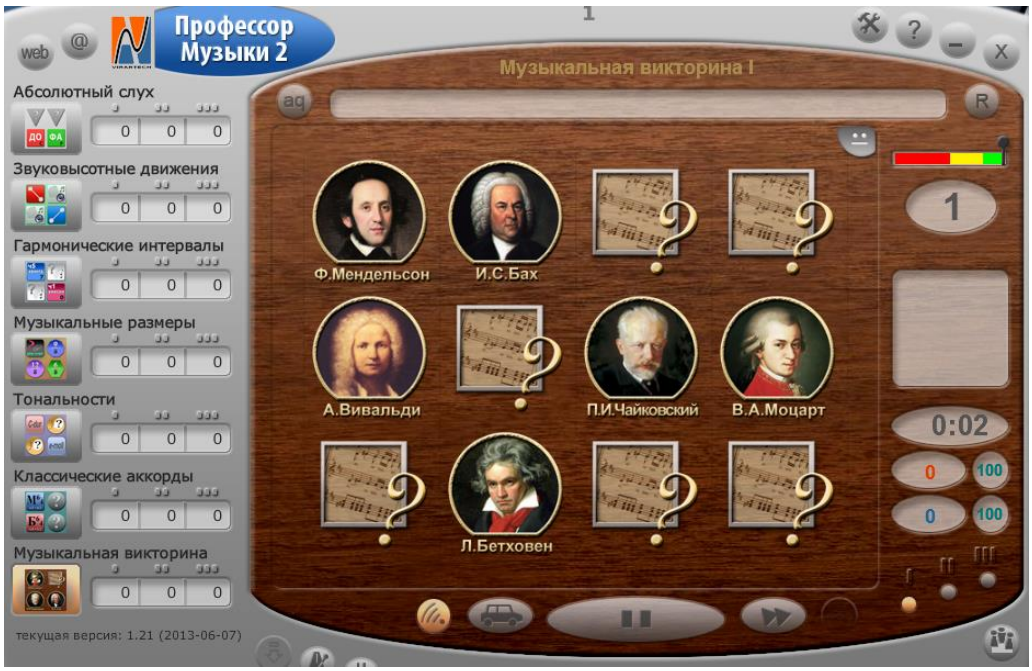
Музыкальная педагогика XXI века невозможна без освоения новых практик, основанных на постоянно развивающихся информационно-компьютерных технологиях. В формировании творческих способностей подрастающего поколения и воспитании творчески мобильной личности, способной к успешной социальной адаптации в условиях быстро меняющегося мира, большую помощь педагогу-музыканту оказывают мультимедийные образовательные программы: энциклопедийные пособия, электронные учебники, программы-тренажеры, игровые учебные программы и др. Они делают занятия разнообразными, оригинальными и повышают мотивацию учащихся к учёбе.

К числу популярных обучающе-игровых компьютерных программ относятся разработки отечественной команды программистов новосибирской **компании «Вирартек» – «Профессор музыки» (1 и 2) и «Музыкальные аркады».**

Программы «Профессор музыки 1» и «Профессор музыки 2» предназначены для начального этапа освоения нотной грамоты и развития музыкального слуха. Каждая программа включает семь игр, в которые можно играть, начиная даже с 4-х лет.

«Профессор музыки 1» предлагает следующие разделы погружения в игровую стихию: нотки-картинки, клавиши фортепиано, ноты в скрипичном ключе, музыкальные символы, ноты в басовом ключе, ритмические фигуры, музыкальные тембры.

«Профессор музыки 2» увлекает учащихся на дальнейшее освоение элементов музыкального языка, акцентируя внимание на таких сферах как абсолютный слух, звуковысотные движения, гармонические интервалы, музыкальные размеры, тональности, классические аккорды, включает музыкальную викторину.

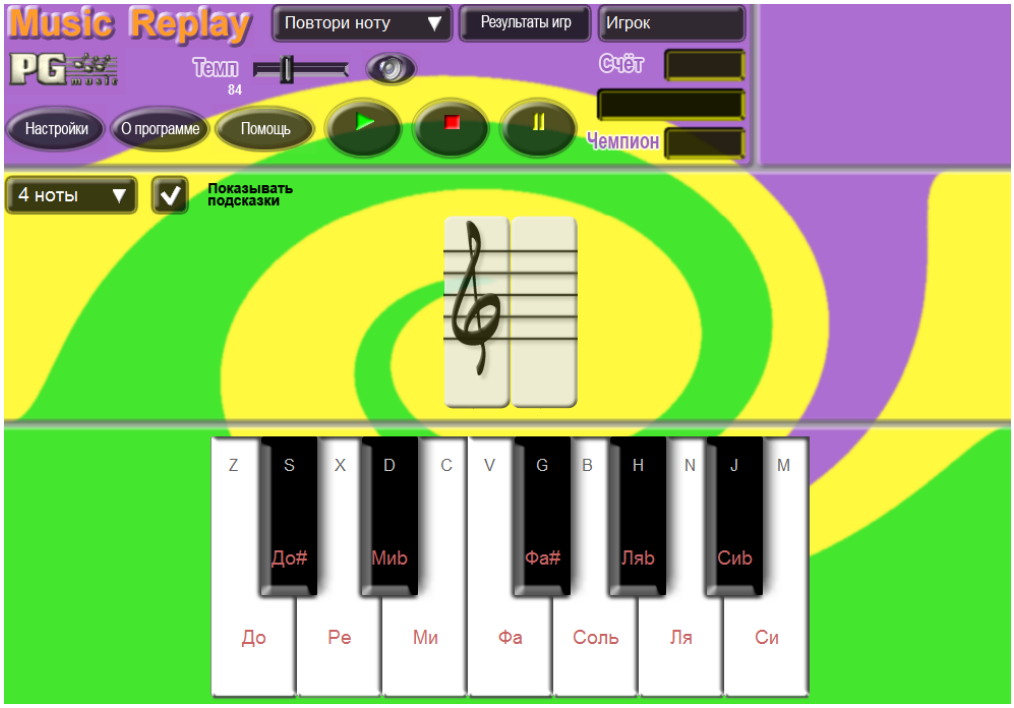


У каждой из этих игр имеется три уровня сложности. За правильный ответ добавляются очки, и он сопровождается также речевыми комментариями «хорошо, «молодец» и др. Программа автоматически подстраивается под уровень игрока и сохраняет результаты 3 игроков. При этом в разделе статистики отражаются не только диаграммы успехов, но и вопросы, на которых ученик ошибался. Имеет режим «обучения» – играет сама, а также включает встроенный метроном.

Более сложная программа **«Музыкальные аркады»** представляет собой четыре многорежимные (многофункциональные) игры для изучения основ музыкальной грамоты, развития мелодического, гармонического, тембрового слуха, чувства ритма, музыкальной памяти, навыков чтения с листа...

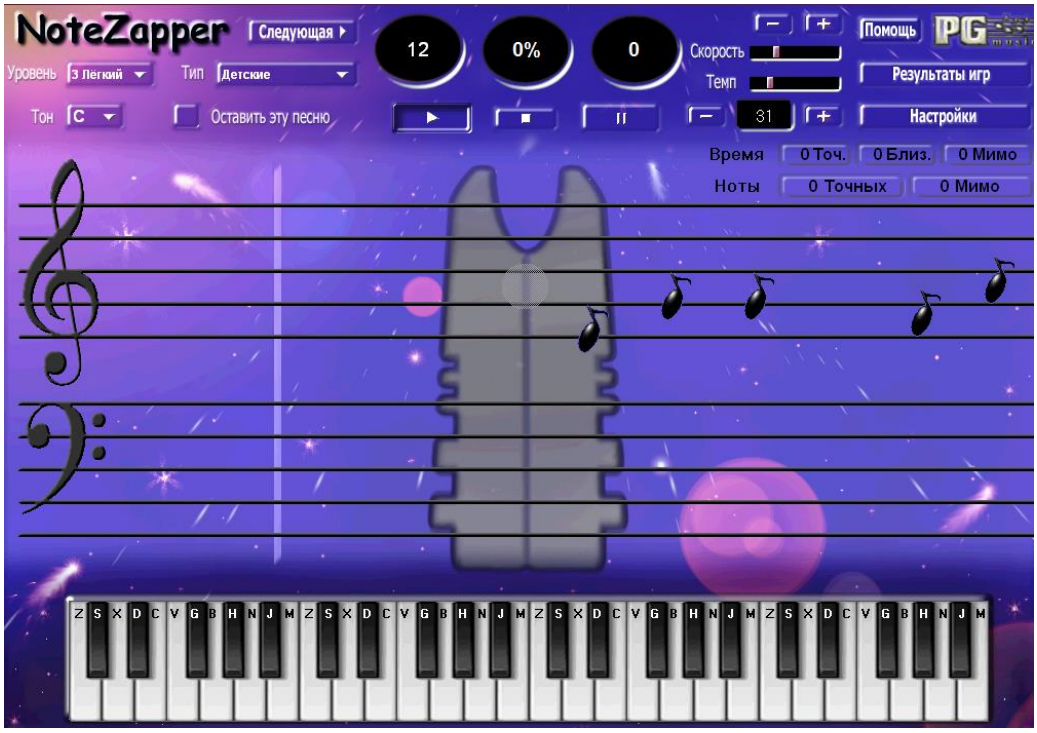
1. «Вторжение нот-пришельцев» - задача игры: сбить летящие ноты, которые озвучиваются разными музыкальными инструментами.

2. «Повтори!» («Повтори ноту», «Повтори ритм», «Повтори мелодию») – программа озвучивает ноты (ритмы), с каждым разом увеличивая их количество. Играющий должен запомнить и повторить их на MIDI-клавиатуре.



3. «Подбери пару» - играющий собирает пазл, подбирая одинаковые ноты, ритмы, музыкальные инструменты, мелодические и гармонические интервалы, аккорды, музыкальные фразы.

4. «Охота за нотами» - на нотном стане двигаются ноты выбранных мелодий, ученик сбивает их, играя на MIDI-клавиатуре.



Игры «Музыкальных аркад» включают семь методических разделов:

- Нотная грамота.
- Ритмические упражнения.
- Слуховые навыки.
- Чтение с листа.
- Музыкальная память.
- Игра в ансамбле.

Подробное руководство группирует задачи в 9 уровней сложности от элементарного (дошкольного) до старших классов ДМШ и выше.

В каждую игру можно играть с подсказками, которые помогают освоению нотной грамоты, и без подсказок (тогда игра направлена на развитие музыкального слуха). За правильные ответы также начисляются очки. Поэтому, работая с данными программами, можно устраивать соревнования между учениками, что повышает интерес к обучению. Фактически, используя встроенную статистику игр, преподаватель может вести также «журнал успеваемости» своих учеников.

Программа содержит пошаговое Руководство, чтобы:

- **протестировать музыкальные способности и навыки каждого ребенка**
- **выбрать нужное Упражнение (конкретную игру и режим)**
- **контролировать уровень развития и закрепления способностей и навыков.**

А также -

- **3 Теста с описаниями для определения уровня подготовки**
- **63 Упражнения (для 7 навыков и 9 уровней**

сложности)

- **Общие рекомендации и описания навыков**
- **Рекомендации к каждому Упражнению**
- **Таблицы результатов тестов и занятий**

Игры охватывают содержание всех главных предметов музыкальной школы: "Музыкальная грамота", "Сольфеджио", "Инструментальное исполнительство", позволяя в игровой форме развивать 7 основных музыкальных способностей и закреплять навыки на 9 уровнях сложности освоения материала (от дошкольного до колледжа).

Программа позволяет подключить внешнюю MIDI-клавиатуру **(синтезатор), а также использовать** (с помощью видео-инструкции) **виртуальный синтезатор AZEMUS FS**,

имеющий 2 мощных арпеджиатора, возможность игры 128 тембрами, включая эффекты и звуки барабанов, создавать свои тембры, записывать мелодии и MIDI-рингтоны ...

© Михуткина Н. В., 2015