

ВИКОРИСТАННЯ МУЗИЧНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРОГРАМ, ЕЛЕКТРОННИХ ШКІЛ І ТРЕНАЖЕРІВ З МЕТОЮ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИКИ

На сучасному етапі розвитку педагогічної науки і практики інформаційна компетентність стає все більш значущим компонентом структури професійної компетентності вчителя музики, складовою його педагогічної майстерності, показником відповідності світовим стандартам вищої освіти.

Одним зі складників інформаційної компетентності сучасного вчителя музики є його обізнаність щодо можливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема технологій мультимедіа, у практиці викладання предметів освітньої галузі «Мистецтво» в школі. Нині вчитель музики має володіти усім арсеналом ІКТ, проводити уроки з використанням засобів мультимедіа, уміти працювати з комп'ютерними програмами для музичного навчання, створювати власну електронну продукцію тощо.

Наразі вітчизняна педагогіка лише починає заглиблюватися в означену проблему. Розробляються окремі аспекти використання комп'ютерних технологій у практиці викладання мистецьких дисциплін у початковій школі (О. Чайковська [1]), у контексті фахової підготовки музичних керівників дошкільних освітніх закладів (Є. Хекало [2]), майбутніх учителів музики (Я. Топорівська [3]).

На жаль, вітчизняні вчителі музики на практиці майже не звертаються до різноманітної електронної продукції, вони мало обізнані щодо арсеналу та можливостей наявних мультимедійних навчальних програм і музичних тренажерів. Інформаційна компетентність більшості вчителів обмежується створенням і використанням мультимедійних презентацій у програмі Power Point – цей досвід висвітлюється в наукових розвідках Л. Костриби [4], Л. Столярчук [5] та ін. Відтак відчувається нагальна потреба в розробці методичних підвалин застосування наявних мультимедійних продуктів із музичного навчання, ознайомленні з ними широкого загалу вчителів-практиків, відповідній підготовці майбутніх вчителів музики в процесі фахової підготовки у виші.

Метою цієї статті є аналіз сучасного ринку мультимедійних навчальних програм, електронних шкіл гри на музичних інструментах, тренажерів музичного слуху та пропозиції щодо їх використання у практиці підготовки майбутніх учителів музики.

Серед різноманітної мультимедійної продукції, що підвищує інформаційну компетентність, розвиває комп'ютерну грамотність майбутніх учителів музики та готує їх до обраної професії, особливу групу складають програми для навчання музики (вивчення нотної грамоти, розвитку слуху та різних музичних здібностей тощо), електронні школи гри на різних інструментах (більшість з них – на фортепіано та гітарі), тренажери музичного слуху. Деякі з програм створено спеціально для дітей, інші пропонують починати навчання музики в будь-якому віці. Найбільший інтерес серед сучасних мультимедійних продуктів з навчання музики, на нашу думку, становлять такі:

«Музичний клас» – навчальна програма для дітей від компанії «New Media Generation» (1997 р.). Це програма початкового музичного виховання за допомогою комп'ютера шляхом включення в різноманітну музичну діяльність, оволодіння нотацією і основами музичної грамоти. Програма містить такі розділи:

– «Теорія музики» – охоплює зміст курсу з основ музичної грамоти: урок №1 – «Музичний звук», урок №2 – «Нотна грамота», урок №3 – «Ключі», урок №4 – «Метр і ритм», урок №5 – «Затакт, крапка, ліга, пауза», урок №6 – «Запис мелодії», урок №7 – «Знаки альтерації», урок №8 – «Тон, півтони», урок №9 – «Гами», урок №10 – «Лад, тональність», урок №11 – «Інтервали», урок №12 – «Акорди», урок №13 – «Музична тканина, фактура», урок №14 – «Акомпанемент». Після кожного уроку пропонуються

вправи для закріплення отриманих знань. З метою підтримки учнів на шляху опанування музичного матеріалу використовуються так звані слова-маркери («молодець», «спробуй ще раз» тощо);

– «Історія розвитку музичних інструментів», у якому учні ознайомлюються з історією виникнення й розвитку музичних інструментів (клавійних, електромузичних, струнно-смичкових та струнно-щипкових, дерев'яних та мідних духових, ударних), зі специфікою структурної побудови кожного музичного інструмента, його характерним звучанням та особливостями використання в музичній практиці;

– «Комп'ютерне фортепіано» – надає дітям можливість поімпровізувати й пограти тембрами десятиох різноманітних інструментів, передати різним тембровим забарвленням почуття людини, образи тварин та казкових героїв (грати можна на віртуальній клавіатурі за допомогою мишки або на клавіатурі комп'ютера: клавіші верхнього ряду від «Й» до «Ъ» (для білих клавів) і цифри над ними (для чорних) відповідають першій октаві фортепіано);

– «Кіберсинтезатор» – пропонує скласти свій твір із готових музичних фрагментів (гармонійних, метро-ритмічних і фактурних формульних зворотів), потім вибрати музичний стиль, у якому буде виконуватися твір;

– «Музичні хрестики-нулики» – гра для перевірки та закріплення знань із теорії музики;

– «Музичний диктант» (розсадити пташок на нотному стані) та «Музичні кубики» (упорядкувати кубики, на яких записано фрагменти мелодії) – розділи для перевірки музичного слуху;

– «Караоке» – передбачає виконання учнем десятиох відомих дитячих пісень («Колискова Ведмедиці», «Антошка», «Куди уходить дитинство», «Пісенька Крокодила Гени» та ін.) під готовий супровід.

На нашу думку, програма «Музичний клас» дуже проста у користуванні, має привабливе яскраве оформлення й може використовуватися як на уроках музики у школі, так і в самостійному музичному навчанні дітей.

Ще одна програма, рекомендована для дитячого музичного розвитку – американська **Morton Subotnick's Making Music** (від компанії MaxVision Group, 2004р.) – розвивальна й навчальна програма для дітей від 5 до 10 років. Провідна ідея цієї програми: музику можна не тільки грати та створювати, а ще й малювати; музика – це звичайна гра, яку засвоїти можна доволі легко та грати із задоволенням.

Кожен розділ починається інтерактивним шоу – це мультиплікаційний ролик, що демонструє ідею цієї частини програми. Наприклад, навіщо і як саме можна намалювати музичну мініатюру як дитячу акварель, як працює кольорова палітра.

Структурно програма має вигляд подорожі школою: переходячи із класу до класу, користувач отримує практично той самий об'єм базових знань, що й учні в справжній музичній школі, але з більшим ступенем унаочнення. Окрім того, на відміну від ДМШ, спілкування з програмою Making Music починається не із засвоєння нотної грамоти, а безпосередньо з творчості, зі створення власної музики, що, на слушну думку автора, є значно ефективнішим у подальшому класичному музичному навчанні.

У програмі в легкій ігровій формі наведено численні методики написання складної музики, якими користуються відомі композитори. Діти мають можливість зробити оркестрове аранжування запропонованих музичних творів, а також створених власноруч композицій, для виконання яких можна обирати будь-який інструмент чи їх сполучення.

Зауважимо, що окрім звичайної системи підказок по інтерфейсу програми, вона містить допомогу для початківців у вигляді голосових підказок, що має особливе значення для дітей, які ще не дуже швидко читають та краще сприймають голосову інформацію, ніж текстову.

Програма **Making Music** – одна з найвідоміших електронних музичних навчальних програм у Сполучених Штатах Америки, вона пройшла апробацію у провідних музичних

школах й отримала високі експертні оцінки. Вважаємо, що навіть малій дитині буде нескладно працювати з цією програмою, адже всі кнопки меню та інші керівні елементи супроводжуються точними коментарями й підказками.

Цікаву школу навчання гри на фортепіано для дітей демонструє ще одна американська програма – *eMedia My Piano* (Виробник – eMedia Music Corp., 2009 р.). Віртуальний персонаж Piano Pam проводить понад 100 уроків для початківців, які ознайомлюються з фортепіано. Діти дізнаються про все: як правильно сидіти за інструментом, тримати руки, чим рояль відрізняється від піаніно, вивчать нотний запис, тривалості нот та основні ритмічні малюнки, музичні темпи та динамічні відтінки, навчаться відрізнити мелодію від акомпанементу. Кожна теоретична інформація закріплюється в нескладних перевірних іграх-тестах (відгадати напрямок руху мелодії, натиснути потрібну клавішу, за ритмічними зразками створити власну пісеньку тощо).

Власне гра на музичному інструменті починається з музикування двома-трьома пальцями на чорних клавішах. Віртуальна анімована клавіатура наочно демонструє, які саме клавіші слід натиснути (для правої руки позначки зроблені червоним кольором, для лівої – рожевим). Окрім того, усі вправи та п'єси, які розучуються на фортепіано, можна прослухати в аудіозаписі, одночасно дивлячись на віртуальну клавіатуру. MIDI-трек дає можливість відрегулювати швидкість звучання та відпрацьовувати вправу у своєму власному темпі. Існують додаткові функції – метроном і цифровий диктофон, що урізноманітнює навчання.

Окрім електронних шкіл гри на фортепіано, створених спеціально для дітей, існує безліч мультимедійних шкіл для дорослих. Серед найцікавіших продуктів назовемо такі:

1. Електронна *«Школа гри на фортепіано»* (автори – С. Притворов, К. Кленкова, П. Алисейчик, 2005 р.) – одна з російських програм-тренажерів для засвоєння знань з теорії музики та навичок гри на фортепіано. Автори пропонують вчитися грати за зразком, який надається на віртуальній клавіатурі: можна виконувати дев'ять пісенних творів в інструментальному аранжуванні (російська народна пісня «Ой, та не вітер», пісні «Самотня гармонь», «Пісенька мушкетерів», «Єлисейські поля» тощо). Екран демонструє ноти пісні (в одноголосному виконанні чи у супроводі гармонії), разом зі звучанням твору нотним станом рухається курсор, водночас у нижній частині екрана на фортепіанній клавіатурі висвітлюються ноти, які слід натискати на інструменті. Фонограми до кожної пісні дозволяють прослухати їх у різних варіантах (в одноголосі, з різними видами акомпанементу, у різних темпах).

Окремий розділ програми – «Уроки» – містить інформацію з музично-теоретичної галузі (урок 01 – «Перші кроки піаніста», урок 02 – «Звук. Його висота. Нотний запис музики», урок 03 – «Тривалості звуку. Ритм. Метр. Розмір. Знаки альтерації», урок 04 – «Інтервали. Акорди. Тональності. Арпеджіо»).

2. Інтерактивна школа гри на фортепіано (**Interactive Piano Course**), створена у 2002 р. Автор – Жан-Марк Аллерме (Франція). Цей електронний курс розділено на 10 розділів: «Основи» (ази нотної грамоти, гра найпростіших мелодій та відпрацювання незалежності рук), «Перенос великого пальця – Акорди» (засвоєння теоретичних відомостей про акорди, вправи на підкладання великого пальця), «Вісімки – Обернення акордів» (ознайомлення з фігураційним акомпанементом «альбертієві басы»), «Хроматичні альтерації – Мажорні тональності» (із теорії – тон-півтон, знаки альтерації, будова мажорної гами; із практики – гра на чорних клавішах), «Мінорні тональності», «Роботи в стилі великих композиторів» (гра творів, написаних Ж.-М. Аллерме в стилі Й. Баха, В. Моцарта, Р. Шумана, Ф. Шопена, М. Равеля), «Шістнадцяті ноти – Арпеджіо» (засвоєння основних видів звуковидобування: legato, non legato, staccato), «На початку ХХ століття» (з теорії – поняття стилю; з практики – техніка використання педалі, гра п'єс у стилі французьких композиторів Е. Саті, Г. Форе, К. Дебюссі, М. Равеля).

Слід зазначити, що значна кількість високоякісної мультимедійної продукції з навчання гри на музичних інструментах створюється фахівцями американської компанії

eMedia Music Corporation. Відома програма навчання гри на фортепіано **eMedia Piano and Keyboard Method** (відео уроки). Популярні також електронні школи гри на гітарі (класичній – **eMedia Guitar Method** та рок-гітарі – **eMedia Interactive Rock Guitar**).

Як зазначають представники компанії, eMedia Music Corporation створює продукцію для музичного навчання з педагогом, у студії, удома з батьками, у музичному класі (CD-ROM). Викладач може інтегрувати технологію у класах та підвищити інтерес студентів до навчання. У класі можна використовувати програми eMedia таким чином:

- на одному комп'ютері чи на кількох у класі;
- на проекторі, приєднаного до ноутбуку;
- на TV, підключеному до ноутбука чи комп'ютера;
- у комп'ютерному класі;
- для домашніх тренувань;

За необхідності всі уроки можна роздрукувати.

Хотілося б особливо ретельно розглянути ще одну програму від eMedia Music Corporation, а саме тренажер музичного слуху **EarMaster Pro 5 Rus** (русифікована версія 5.0) – програма з розвитку й удосконалення музичного слуху засобом віртуального тренінгу, що поєднує усі відомі уроки й методики. Як зазначають автори програми, для повноцінного розвитку слуху необхідний досвід роботи з музичними інструментами, не можна обмежуватися лише цим тренажером, слід використовувати інші тренінги, але це програмне забезпечення нині затребуване у цій галузі.

Це інтерактивна програма (інтерактивний вчитель-репетитор), яку можна використовувати на уроках сольфеджіо у музичній школі, на уроках музики у загальноосвітній школі, для самостійного тренінгу слуху: її девіз – розвивай слух із задоволенням. Програма пропонує комплекси розвивальних вправ, корисних як для новачків, що тільки-но починають навчатися музики, так і для музикантів зі стажем, щоб підтримувати форму. Завдання згруповані за рівнями складності (стандартний репетитор для початківців та джазовий репетитор для «просунутих» музикантів), і належать до різних видів, як-от: порівняння інтервалів, визначення інтервалів, спів інтервалів, визначення акордів, обернення акордів, послідовність акордів, визначення ладів, читання ритму, імітація ритму, ритмічний диктант, корекція ритму, мелодичний диктант.

У джазовому репетиторі кількість завдань обмежується вправами на визначення та послідовність акордів і тренування чуття ритму.

Якщо ви припускаєтесь багатьох помилок, то EarMaster Pro 5.0 запропонує вам пройти тест ще раз чи повернутися на рівень нижче. Ведеться детальна статистика. Крім того, у програмі є курси навчання, адаптовані до різних інструментів (фортепіано, гітара).

Слід підкреслити, що це один з найкращих тренажерів музичного слуху, який існує на сучасному ринку мультимедійних навчальних програм. Крім того, уваги заслуговують такі електронні продукти для тренування музичного слуху, як-от: «*Ear Power*» від американської фірми Fast & Soft; «*Earope*» від датської компанії Core Media; програма «*Auralia*» від австралійської Rising Software.

Підсумовуючи огляд мультимедійної продукції, що існує нині на ринку електронних тренажерів музичного слуху та шкіл гри на різних інструментах, слід відзначити, що:

– на ринку представлена продукція виключно зарубіжних виробників, серед українських мультимедійних продуктів для музичного навчання створені лише комплекти електронних підручників (ППЗ) з музичного мистецтва та «Мистецтва» у загальноосвітній школі, а також деякі програми для запису нот, створення партитур тощо;

– названими тренажерами та школами гри можна користуватися у процесі підготовки майбутніх учителів музики як додатковими навчальними засобами із самостійної роботи;

– серед усього різноманіття мультимедійної продукції відсутні електронні підручники та посібники для вишівської музичної освіти, які відповідали б навчальним курсам спеціальності «учитель музики».

Отже, серед актуальних завдань сучасної вишівської освіти у галузі музичного мистецтва – створення навчальних засобів, що відповідатимуть вимогам часу, а саме електронних посібників, мультимедійних підручників, тим більше, що музичне навчання через свою специфіку має широкий простір для застосування усього комплексу мультимедійних засобів.

Література:

1. Чайковська О. Комп'ютерні технології в практиці музичного навчання загальноосвітньої школи / О. Чайковська // Рідна школа. – 2004. – №10. – С. 25-28.
2. Хекало Є. Особливості використання комп'ютерних технологій на заняттях з музики у контексті фахової підготовки музичних керівників / Є.Хекало [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/Ppps/2010_36/files/148-153.pdf.
3. Топорівська Я. Можливості використання комп'ютерних технологій у професійній підготовці майбутнього вчителя музики / Я.Топорівська [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.nbu.gov.ua/PORTAL/Soc_Gum/NZTNPU/ped/2009_2/2-008.pdf.
4. Костриба Л.О. Створення мультимедійних програмно-педагогічних систем навчання засобами Power Point // Комп'ютер у школі та сім'ї. - №4. – 2008. – С.33-36.
5. Столярчук Л.І. Використання комп'ютерних технологій на уроках музики [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://intkonf.org/stolyarchuk-li-vikoristannya-kompyuternih-tehnologiy-na-urokah-muziki/>.

У статті проаналізовані сучасні мультимедійні продукти, представлені на ринку електронних тренажерів музичного слуху та шкіль гри на різних інструментах. Зроблено огляд мультимедійних навчальних програм («Музичний клас», «Morton Subotnick's Making Music»), шкіль гри на фортепіано («eMedia My Piano», «Школа гри на фортепіано», «Interactive Piano Course» тощо), тренажера музичного слуху «EarMaster Pro 5 Rus». Визначено можливості використання цієї продукції у підготовці майбутніх вчителів музики.

Ключові слова: мультимедійна продукція, програма, тренажер, музичний слух, майбутні вчителі музики.

В статье проанализирована современная мультимедийная продукция, представленная на рынке электронных тренажеров музыкального слуха и школ игры на разных музыкальных инструментах. Сделан обзор мультимедийных обучающих программ («Музыкальный класс», «Morton Subotnick's Making Music»), школ игры на фортепиано («eMedia My Piano», «Школа игры на фортепиано», «Interactive Piano Course» и др.), тренажера музыкального слуха «EarMaster Pro 5 Rus». Определены возможности использования этой продукции в подготовке будущих учителей музыки.

Ключевые слова: мультимедийная продукция, программа, тренажер, музыкальный слух, будущие учителя музыки.

The article views the up-to-date market of multimedia music ear and instrument trainers. The author analyzes the content of such multimedia programs as Music Class, Morton Subotnick's Making Music, eMedia My Piano, Piano School, Interactive Piano School, Ear Master Pro 5 Rus. The possibilities of how to use the products for training the future music teachers are being exposed.

Keywords: multimedia products, program, trainer, music ear, future music teacher.