

Компьютерные технологии на уроках музыки и во внеучебной деятельности в начальной школе

Г.Н. Котельникова,
Е.В. Одинцова

В статье рассматривается возможность использования компьютерных технологий при обучении музыке младших школьников. Авторы раскрывают особенности различных компьютерных программ, предназначенных для работы с музыкой: музыкальные проигрыватели и игры, программы для пения караоке и обучающие программы, музыкальные энциклопедии, конструкторы и т.д.

Ключевые слова: компьютерные технологии, обучающие программы, уроки музыки, музыкальные обучающие игры, караоке.

В наши дни компьютерные технологии активно используются в учебном процессе в самых различных направлениях педагогической деятельности: ведение электронной документации (планирование, отчёты, программы и т.д.); хранение информации в электронном виде (сценарии, программы концертов, каталоги CD- и DVD-дисков и т.д.); поиск информации в сети Internet; создание базы данных; использование компьютера на уроке и во внеучебной деятельности.

Для того чтобы заинтересовать учеников, научить их слушать и понимать музыку, современному учителю музыки необходимо идти в ногу со временем. Помочь ему в этом, на наш взгляд, может создание специальной компьютерной учебной среды, содержащей интерактивные виртуальные учебные объекты. Впрочем, здесь не менее важна и организация рабочего пространства, но, к сожалению, в наши дни насущной проблемой является отсутствие компьютера у учителя музыки в домашнем пользовании и на рабочем месте.

Известно, что уже в начальной школе интересы большинства детей так или иначе связаны с компьютером. Освоение компьютерных технологий (КТ) начинается в на-

чальной школе со второго класса, а к третьему-четвёртому классам учащиеся в достаточной степени овладевают приёмами работы на компьютере. Этим может воспользоваться опытный учитель, направив детское увлечение на творческую и познавательную деятельность на уроке и во внеучебной деятельности.

Использование компьютерных технологий на уроке музыки в начальной школе по сравнению с традиционным обучением имеет ряд преимуществ: 1) компьютер расширяет возможности предоставления и получения учебной информации; 2) благодаря звуковым файлам, графике, видеофайлам создаётся ощущение реальности (так, при изучении темы «Планета Бах» в 4-м классе по программе «Музыкальное искусство» В.О. Усачёвой, Л.В. Школяр, В.А. Школяр можно включить видеоисполнение знаменитого произведения И. Баха «Токката и фуга ре минор» на органе); повышается мотивация учащихся к приобретению новых знаний, раскрываются их творческие способности, проводится самоконтроль деятельности учащихся с помощью тестов, тренажёров и викторин.

Не менее успешно компьютер может использоваться и во внеучебной деятельности как средство наглядности при изучении нового дополнительного материала на видео и компакт-дисках; для получения информации из сети Internet, при фото- и видеосъёмках классных мероприятий, создании фильмов (Windows Movie Maker); для проведения музыкальных конкурсов и викторин («Угадай мелодию», «Два рояля») с помощью Power Point и Windows Media.

Программ для работы с музыкой на компьютере много, их условно можно разделить на группы:

- музыкальные проигрыватели;
- музыкальные игры;
- программы для пения караоке;
- обучающие программы;
- музыкальные энциклопедии;
- музыкальные конструкторы и др.

Рассмотрим программы, которые используются на уроке музыки и во внеучебной деятельности в начальной школе.

Стандартная программа Windows Media Player активно применяется на уроке во время слушания музыки. Учитель создаёт списки воспроизведения из файлов мультимедиа, находящихся на компьютере или в сети Internet. Компьютерная фонотека отличается от обычной двумя замечательными свойствами: гигантским объёмом информации и молниеносным поиском. Нужный музыкальный файл или его фрагмент находится без лишних затрат времени.

Зрительный образ программы Media Player, благодаря причудливым, абстрактным линиям, цветовой гамме, образным формам, возникающим на экране монитора в процессе звучания музыки, развивает образное мышление и воображение школьников. Такое прослушивание помогает им почувствовать глубину музыкального искусства, пробуждает в детях любовь и живой интерес к музыке, помогает понять её содержание и характер.

Музыкальные обучающие игры – один из любимых видов учебной деятельности младших школьников: учебные игровые программы и игровые моменты вносят значительное разнообразие в урок и пробуждают интерес к музыке. Меняется вид деятельности, процесс обучения становится интереснее и занимательнее, так как в ходе игры дети легче и с большим интересом усваивают новый учебный материал, выполняют разнообразные упражнения, ищут пути преодоления препятствий.

Обучающие игры помогают школьникам, в частности, освоить запись музыкальных нот. «Тем самым найден "методический ключ" к органичному влечению музыкальной импровизации и сочинения музыки в школьные уроки искусства. С одной стороны, с этого начинается ликвидация многолетнего пробела в методике массового музыкального образования. С другой стороны, это первые шаги к вызреванию у ребёнка сущностного отношения к овладению музыкальной (нотной) грамотой – понимания её как органической необходимости для творчества» [2].

Вот лишь несколько примеров музыкальных игр.

Обучающая игра «Нашествие звуков» развивает абсолютный и тембральный слух. Услышав звук и нажав соответствующую клавишу, ребёнок сбивает «инопланетные тарелки», вторгающиеся сверху. В игре предусмотрен большой выбор нот разной высоты и тембров.

Игра для весёлой музыкальной практики «Повтори мелодию» развивает слух, чувство ритма и способность распознавать мелодию после трёх повторений элементов, воспроизводимых программой (отдельных нот, определённого ритма или мелодии).

«Музыкальные кирпичи» – увлекательная игра из курса элементарной компьютерной грамотности для начальной школы. Вначале школьник слушает мелодию, затем из музыкальных «кирпичиков» составляет её нотный «стан». При этом мелодия содержит лишь половину «кирпичей», и потому ребёнку необходимо найти правильно звучащие.

Если в классе компьютеры подключены к сети Internet, то в режиме on-line к услугам учителя музыки игротека «Музыка детям» [3] со следующими элементами:

Пианино – инструмент звучит почти как настоящий. Дети могут понажимать клавиши, а учитель – использовать его как камертон.

Композитор – вместе с программой можно записывать ноты, а затем слушать, что получилось.

Шарманка – жми мышкой и слушай музыку.

Песенка «Братец Яков» – мальчики и девочки, которые спют песенку соло или канонем.

Учащиеся начальной школы с удовольствием исполняют песни разных жанров и с помощью караоке усваивают большее количество песенного материала. Пение с микрофоном особенно привлекает детей в начальной школе, так как даёт им возможность почувствовать себя артистами, «звёздами», принять участие в вокальных конкурсах.

Для пения караоке существует ряд специальных компьютерных программ. В первую очередь следует назвать плеер Karaoke GALAXY, который создаёт списки караоке-файлов,

где для удобства исполнителей меняется и темп, и тональность песен и где есть возможность сменить фон экрана на тематические картинки или фотографии. С помощью другой программы KarMaker, используя метод деятельностного освоения искусства по авторской методике «сочинение сочинённого» В.О. Усачёвой, учитель совместно с детьми может создать караоке-файлы с изменённым текстом и мелодией для внеклассных мероприятий. «Сочиненная» общими усилиями песня исполняется с особым удовольствием.

Обширные возможности предоставляет программа Vocal Jam: помимо списков песен и изменения темпа и тональности, здесь есть и запись вокала, и создание видеофайлов для заставки на экране во время пения, и курс сольфеджио на русском языке, и обучение чтению нот, и – что особенно любят младшие школьники, – возможность оценки интонирования в баллах.

В наши дни музыкальное сознание детей формируется под воздействием массовой музыкальной культуры, в основе которой лежит современная электронная музыка. А знакомство с классической музыкой чаще всего происходит в её компьютерной обработке.

Сегодня учитель музыки, стремясь сформировать эстетические вкусы детей, может при желании, помимо традиционных музыкальных инструментов, использовать на уроке современные электронные: детские клавишные синтезаторы, мультимедийные компьютеры со звуковой картой и музыкально-программным обеспечением для создания музыки. Синтезатор, к примеру, даст возможность учителю приблизиться к оригинальному звучанию, задуманному композитором, и тогда музыка получит большую силу художественного воздействия. А ученики таким способом услышат, как звучат различные – клавишные, струнные, духовые, ударные – инструменты разных эпох и народов.

Использование автоматического аккомпанемента при разучивании песен на уроках музыки в школе стимулируют интерес детей к

изучению предмета больше, чем простое фортепианное сопровождение. Ведь такое сопровождение приближается к оркестровому, оно может звучать в различных жанрах и стилях, а ритм, заложенный в его памяти, придаёт современность и импровизационную непосредственность. Однако учитель музыки должен не забывать, что заменить живой звук невозможно даже новейшими компьютерными технологиями и на уроках необходимо обязательно использовать и традиционные музыкальные инструменты.

В последнее время появилось немало обучающих программ по музыке. Одна из интересных интерактивных программ обучающего характера – «Музыкальный класс», она идеально подходит для учащихся младших классов. Это весёлая игра и уроки музыки одновременно. Школьники имеют возможность самостоятельно получать знания, закреплять их с помощью проверочных заданий и даже анализировать свои ошибки. Программа даёт представление о различных музыкальных стилях и жанрах (джаз, самба, полька, вальс, рок, популярная музыка, техно, рэп), позволяет прослушивать музыкальные фрагменты с помощью киберсинтезатора, слышать звучание различных музыкальных инструментов (старинных, классических, современных). Кроме того, в программе есть игры, которые помогут детям овладеть нотной грамотой и развить музыкальный слух.

Мультимедийное пособие из серии «Школа развития личности Кирилла и Мефодия» «Учимся понимать музыку» научит детей понимать, слушать и слышать музыку, ориентироваться в безграничном мире музыки, разбираться в особенностях инструментальной, симфонической и вокальной музыки. Благодаря этому пособию учащиеся начальной школы учатся уверенно говорить о музыке, чувствовать музыкальную интонацию, настроение. В программе удобная система поиска, она включает 18 занятий, в каждом – более 20 разделов с картинками, рассказами, интерактивными упражнениями и играми. В конце каждого занятия

приводится итоговое тестирование, а наличие «Дневника достижений» позволяет просмотреть результаты тестирования по теории и практике и узнать правильные ответы. Кроме того, в «Музыкальной комнате» можно услышать, как звучат отдельные музыкальные фрагменты.

Познавательные музыкально-компьютерные программы не только повышают интерес у детей к урокам музыки, закрепляют положительную учебную мотивацию, но и стимулируют их к тому, чтобы узнать что-то дополнительное самостоятельно.

При использовании новых средств обучения (метод проектов, исследовательское обучение) можно сформировать в детях желание и умение работать самостоятельно. Как известно, проектная или исследовательская деятельность – работа не только творческая, но и кропотливая. Найти и отобрать из большого объёма информации то, что необходимо для проекта, помогут учителю и его юным музыкантам различные компьютерные энциклопедии, такие как «Шедевры музыки», «Музыкальные инструменты», «Классическая музыка», «Популярная музыка» и т.д. В них есть всё, что может пригодиться для исследования: биографии композиторов и известных музыкантов с фотографиями и музыкальными файлами, история создания инструментов и образцы их звучания, виртуальные экскурсии по музеям, концертам и различным выставкам.

А поддержать выступление младшего школьника может программа Microsoft Power Point. Компьютерная презентация способна не только прекрасно проиллюстрировать исследовательскую работу фотографиями, музыкой, видеофрагментами концертов, но и проверить знания учащихся. С помощью функции триггера создаются интерактивные обучающие презентации с обратной связью, например презентация-тест, обучающие игры, которые в начальной школе используются при промежуточном срезе знаний. При работе с ними ребёнок не просто щёлкает мышкой в поисках правильного ответа, а прежде всего пытается рассуждать вслух.

В презентациях используются гиперссылки для перехода к определённому слайду, документу Microsoft Word или web-узлу, а саму гиперссылку можно представить любым объектом: текстом, фигурой, таблицей, графиком и рисунком, звуковым файлом.

В сети Internet существует официальная страница шаблона теста, где есть его последняя версия. Шаблон-презентация Power Point, разработанный для тестирования в начальной школе, позволяет учителю создавать интересные, красочные и интерактивные презентации-тесты. Кроме того, презентацию можно использовать и в качестве учебного пособия. Материал для запоминания красочно и образно располагается на слайдах, а на уроках музыки его можно подкрепить звуковым сопровождением.

Впрочем, важно отметить, что внедрение компьютерных технологий на уроках музыки – это только дополнительное средство обучения. Оно никоим образом не сможет заменить живое общение с учителем.

Литература

1. Котельникова, Г.Н. Возможности использования информационно-коммуникационных технологий учителем музыки / Г.Н. Котельникова, Е.В. Одинцова // Педагогический калейдоскоп ; вып. 4. – Ханты-Мансийск : РИО ИРО, 2009. – С. 50–62.
2. Учебно-методический комплект «Музыкальное искусство» для начальной школы, рекомендуемый к использованию в Образовательной системе «Школа 2100» / Л.В. Школяр, В.О. Усачёва, В.А. Школяр. – http://www.school2100.ru/program/program_start-muz.html [Электронный ресурс]
3. <http://log-in.ru/games/babymusic/> [Электронный ресурс]
4. http://www.nachalka.com/test_shablon [Электронный ресурс]

*Галина Новомировна Котельникова – канд. пед. наук, профессор, проректор по УМР Института развития образования, г. Ханты-Мансийск;
Елена Валерьевна Одинцова – методист Института развития образования, г. Ханты-Мансийск.*