

**Мультимедийные технологии
в личностно-ориентированном обучении
начинающего музыканта**

О.В. Андриенко (О.В. Коморовская)

В последнее десятилетие в отечественной системе образования обозначился принципиально новый подход, связанный с реализацией принципов гуманизации и демократизации, изменением целевых установок школы – от приобретения учащимися знаний, умений и навыков к раскрытию их творческого потенциала. Выдвигается система иных приоритетов – от объяснительно-иллюстративных методов к исследовательской деятельности школьников. Таким образом, одно из основных направлений развития школьного образования, в том числе музыкального, лежит на пути решения проблемы личностно-ориентированного обучения, которое основывается на признании неповторимости и уникальности личности ребенка, его потребностей, целей, мотивов, интеллекта, активности и других индивидуально-психологических особенностей. Казалось бы, детская музыкальная школа (ДМШ) в силу специфики музыкального обучения может предоставить оптимальные условия для творческого развития личности. Но практика показывает, что только три четверти поступивших в музыкальную школу детей становятся ее выпускниками. Одна из причин кроется в усредненности условий обучения при широком диапазоне индивидуальных различий начинающих музыкантов. Поэтому трудно оспорить тезис, что содержание образования и форма его функционирования в ДМШ не всегда соответствуют механизмам личностного развития ребенка. Внедрение личностно-ориентированного подхода в практику музыкального образования предполагает разработку соответствующих педагогических технологий,

целью которых является не накопление знаний и умений, а «постоянное обогащение опыта творчества, формирование механизма самоорганизации и самореализации личности каждого ученика» [7, с. 73].

Одним из новых видов педагогических технологий являются компьютерные, и в частности – технологии мультимедиа (представление информации в виде комбинации звука, графики, мультипликации и видео). В зарубежном музыкальном образовании активно внедряются в практику все новые мультимедийные учебные пособия, среди которых можно выделить: обучающую программу по нотам, гаммам, аккордам, тональностям, музыкальным символам «A Musical Tutorial», обучающую программу по основам нотной грамоты и музыкальной теории «Piano Professor», тестирующую программу по всем основным разделам теории музыки «Music Lessons», обучающую программу по игре на фортепиано «Play Piano», обучающую программу по игре на гитаре, подбору аккордов, основам музыкальной грамоты «Chord Wizard» и др. В 1995 году Министерством образования России была развернута первая научно-техническая программа «Мультимедиа в образовании», созданы первые мультимедиа разработки, позволяющие построить учебный курс, который, с одной стороны, определяется методикой конкретного преподавателя, а с другой – учитывает вкусы, интересы и психофизические особенности школьников. В то же время принципиальных изменений в отечественном образовательном процессе ДМШ не происходит, и подобные мультимедийные программы для начинающих музыкантов исчисляются, в лучшем случае, десятком-другим наименований. Поэтому, разработка мультимедийных учебных программ для учащихся детских музыкальных школ является актуальной проблемой личностно-ориентированного образования.

Личностно-ориентированные технологии направлены на развитие

личности, и в частности на формирование активности личности в учебном процессе. В музыкально-педагогической литературе проблема формирования активности личности в учебном процессе ДМШ оценивается как весьма существенная. Принятие на себя начинающим музыкантом роли заинтересованного лица в учебно-познавательной деятельности – залог не только результативности обучения, но и более высокого уровня интеллектуального развития, формирования познавательных интересов и потребностей. Так как в качестве главной цели разработки и реализации технологии обучения выступает **развитие активности личности** в учебно-музыкальном процессе, то и способом измерения действенности разрабатываемой технологии, ее эффективности является проявление активности личности в условиях применения предлагаемой технологии [6].

Активность – это всеобщая форма существования человека и условие реализации его как личности, субъекта деятельности. Активная личность способна к целеполаганию, что предполагает ее определенную свободу. Поэтому, разрабатывая технологию личностно-ориентированного обучения, необходимо в учебном процессе создать условия для свободы выбора начинающим музыкантом средств, содержания, форм работы.

До поступления в школу природное стремление детей к самореализации проявляется в игровой форме, в которой ребенок свободен в выборе объектов окружающего мира и способов их познания. Важными слагаемыми этого процесса являются интерес и удовольствие. Может быть, поэтому так велико стремление детей к обучению, которое приближено к естественной форме их повседневного бытия – **игре**.

Компьютерная учебно-музыкальная программа, построенная на игровых элементах, может, на наш взгляд, явиться действенным средством обучения в ДМШ. Такая **мультимедийная** программа, сочетая в себе

игровые и дидактические элементы, позволяет успешно реализовать значимые принципы обучения:

- принцип доступности и посильности (каждая учебная игра может иметь несколько уровней сложности, которые подбираются учителем согласно достигнутым начинающим музыкантом знаниям и умениям);

- принцип индивидуальной направленности (осуществляется в процессе индивидуальной работы за компьютером в индивидуальном темпе);

- принцип личностной направленности (пока ребенок не ощущает значение чего-либо для себя лично, он относится к этому равнодушно; при работе за компьютером учащийся понимает, что компьютерная программа предназначена именно для него, и он является «владельцем» ситуации);

- принцип самостоятельной деятельности (осуществляется в процессе индивидуальной работы за компьютером);

- принцип наглядности (поскольку наглядно-образные компоненты мышления играют исключительно важную роль в жизни человека, использование их в начальном музыкальном обучении оказывается чрезвычайно эффективным);

- принципы связи теории с практикой и прочности (память человека имеет избирательный характер: чем важнее, интереснее и разнообразнее материал, тем прочнее он закрепляется и дольше сохраняется, поэтому практическое использование полученных знаний и умений, являющееся эффективным способом продолжения их усвоения, в условиях игровой компьютерной среды способствует их лучшему закреплению);

- принцип познавательной мотивации (для реализации своих игровых потребностей учащийся должен уметь играть, т.е. иметь необходимые знания, умения и навыки; таким образом, стремление хорошо играть побуждает его к

изучению соответствующих темам игр разделов учебной программы);

- принцип проблемности (в ходе проведения игры начинающий музыкант должен решать конкретную дидактическую задачу, используя для этого свои знания, умения и навыки, осуществлять самостоятельную поисковую деятельность, активно развивая при этом свою интеллектуальную, мотивационную, волевую, эмоциональную и другие сферы [1]).

Дидактически наиболее значимыми параметрами при разработке мультимедийной учебно-музыкальной программы являются:

- сценарная (покадровая и внутрикадровая) драматургия;
- диалоговый режим организации учебной деятельности;
- визуализация процессов деятельности (образность, наглядность, элементы мультипликации);
- синестезийная взаимосвязь всех элементов выразительности (визуальных и звуковых);
- удобство в пользовании и психологический комфорт [4].

Нами разработан проект мультимедийной учебно-игровой программы для начинающих музыкантов (6 – 10 лет). В статье приведены лишь некоторые моменты ее работы.

При загрузке программы откроется Главная страница (См. рис.№1).

Рис. №1



При нажатии на какую-либо из нот на рисунке открывается определенная игра, название которой написано на данной ноте.

1) При нажатии на ноту «Отгадалки» будет открыто окно игры «Отгадалки», которая имеет несколько уровней сложности. В каждом уровне имеется несколько заданий, которые загрузятся при «клике» мышкой на окошко «Уровень 1», «Уровень 2» и т.д.

2) Интерфейс игры «Сочинялки» аналогичен.

3) При нажатии на ноту «Кроссворды» откроется окно с выбором названий кроссвордов: ритмические кроссворды, кроссворд «Музыкальные инструменты», кроссворд «Оркестры», кроссворд «Певческие голоса» и т.п.

Игра «Отгадалки»

Уровень 1. Задание №1.



Содержание вопроса: Прочитать четверостишие с использованием названий нот в качестве слогов слов.

Ответ: Мы строим, строим домики во дворе для птичек, для скворцов и воробьев, для стрижей, синичек.

Аудио: Пение птиц.

Видео: Дети строят скворечники.

Текстовый ряд: Прочитай стихотворение, используя нотную запись.

Уровень 2. Задание №1.



Содержание вопроса: Прочитать стихотворение, подставляя в слова ноты в качестве слогов слов.

Ответ: Медом лечит доктор мишку, травку он дает зайчишке, а лисичка всех хитрей – ей цыпленочка скорей.

Аудио: Звуки леса.

Видео: Доктор Айболит приходит к медведю, зайцу, лисице.

Текстовый ряд: Прочитай стихотворение, подставляя в слова нужные ноты (подбери их по смыслу слов).

Игра «Путаница»

Задание №1:

Бекар – *f*, Громко – *z*, Пауза – *∞*, Очень тихо – *pp*, Четверть – *d*,
 Половинная нота – *♩*, Восьмая нота – *♪*, Фермата – *pp*.

Содержание вопроса: Перепутаны музыкальные обозначения. Следует поставить их правильно.

Ответ: Бекар – *pp*, Громко – *f*, Пауза – *z*, Очень тихо – *pp*, Четверть – *♩*,
 Половинная нота – *♩*, Восьмая нота – *♪*, Фермата – *∞*.

Аудио: При верной расстановке символов звучит приятная мелодия, при неверной – диссонанс.

Видео: Окошко, где набираются очки: за каждый правильный ответ 2 очка прибавляется, за неправильный – вычитается. Когда ребенок выбирает нужный музыкальный символ, чтобы передвинуть его мышкой в правильное место, Микки-Маус берет и несет выбранный символ.

Текстовый ряд: Перепутаны музыкальные обозначения. Следует поставить их правильно.

Игра «Как стать миллионером»

Вопрос № 1: Какое слово обозначает музыкальный интервал: секунда, минута, час, сутки?

Содержание вопроса: Какое слово обозначает музыкальный интервал:
а) секунда; б) минута; в) час; г) сутки.

Ответ: Секунда.

Аудио: при наборе очков раздаются аплодисменты. При выборе функции «Звонок другу» – голосовое сообщение: «Я думаю, что это минута».

Видео: набираются очки, при этом Микки-Маус прыгает по ступенькам лесенки очков. При выборе функции «50/50» остаются два варианта ответа: секунда, минута.

Фото: Шкала очков: 1000000, 750000, 500000, 250000, 100000, 50000, 25000, 15000, 10000, 5000, 1000, 500, 250, 100, 50. Окошки: «Звонок другу», «50/50».

Текстовый ряд: Мы начинаем нашу игру. Условия просты: дан вопрос и 4 варианта ответов на него. Следует выбрать один из ответов. Если он окажется правильным, набираются очки, если неправильным – очки сгорают. Всего будет 15 вопросов. Есть 2 несгораемые суммы – 1000 и 50000. Можно воспользоваться двумя подсказками: при выборе подсказки «50/50» остаются

2 ответа из 4. Подсказкой «Звонок другу» можно воспользоваться, если возникли затруднения при ответе на вопрос.

Мультимедийная технология учебной игры может предоставить каждому начинающему музыканту возможность себя реализовать. Эстетические эмоции детей связаны со звуком, словом и цветом. В мультимедийной игре каждое задание имеет словесное, графическое, предметно-иллюстративное решение, т. е. один и тот же учебный материал усваивается через активное включение различных сенсорных систем. Право ученика выбрать одно из решений и рассчитывать на успех мобилизует начинающего музыканта.

Такие отличительные признаки мультимедиа программ, как интеграция в одном программном продукте многообразных видов информации (как традиционных – текст, иллюстрации, так и оригинальных – речь, музыка, анимация), работа в реальном времени (в отличие от текста и графики, статичных по своей природе, аудио- и видеосигналы рассматриваются только в реальном масштабе времени), новый уровень интерактивного общения «ученик – компьютер» позволяют учителю смоделировать образовательное пространство, где школьник является не просто созерцателем, но активной стороной действия. Мультимедийная технология учебной игры делает работу учителя направленной на ненасильственное включение учащегося ДМШ в деятельность, актуализацию его личностного потенциала и свободное выражение творческих сил, поэтому она может внести важный вклад в личностно-ориентированное обучение начинающего музыканта.

Литература

1. *Варченко В.И., Фуксон Л. М.* Педагогические цели и принципы обучения, реализуемые при использовании компьютера в качестве технического средства изучения русского языка и математики в начальной

школе. Адрес в Internet: www.bytic.ru/ (Сайт XI Междунар. конф. «Применение новых технологий в образовании» 28 июня – 1 июля 2000г., г. Троицк Московской области).

2. Мультимедиа / Под ред. А. И. Петренко – Киев: Торгово-издательское бюро ВНУ, М.:БИНОМ, 1994. – 272с.

3. *Осин А. В., Суворинов А. В.* Мультимедиа: образование в эпоху глобальных компьютерных технологий // Мультимедиа в образовании: ежеквартальн. журнал-каталог – М.: ПРО-ПРЕСС. – 1998. – №1. – С.4–6.

4. *Робустова Л. П.* Компьютер в музыкально-художественной деятельности: Тез. конф. «Новые информационные технологии»: НГУ, 1996. Адрес в Internet: www.nsu.ru/archive/conf/nit/96/sect3/node23.html

5. *Робустова Л. П.* Использование ЭВМ в обучении музыкальной грамоте. Адрес в Internet: www.nsu.ru/archive/conf/nit97/c4/node13.html (Сайт конф. «Новые информационные технологии» НГК им. М. Глинки, 1997).

6. *Рыжов В. А., Корниенко А. В., Демидович Д. В.* Разработка личностно-ориентированных педагогических технологий в образовательной среде // Педагогическая информатика: научно-метод. журнал. – М. – 2002. – №2. – С.7–18.

7. *Якиманская И. С.* Требования к учебным программам, ориентированным на личностное развитие школьников // Вопросы психологии. – 1994. – №2. – С.71–75.