

# ПРИМЕНЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ СОЛЬФЕДЖИО В ДЕТСКОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ ШКОЛЕ ИСКУССТВ

О. В. Андриенко  
(г. Минск, БГПУ)

Т. А. Борисик  
(г. Минск, БГПУ)

В современном обществе во всех сферах человеческой деятельности большое применение находят компьютерные технологии. Постоянно разрабатываются мультимедийные учебные программы и в области образования. Электронные пособия, сочетая в себе игровые и дидактические элементы, позволяют успешно реализовать многие принципы обучения: принцип доступности и посильности, принцип личностной направленности, принцип самостоятельности и активности, принцип систематичности и последовательности, принцип наглядности. Но если в общеобразовательной школе активно внедряются в практику новые компьютерные программы, то существенных изменений в системе начального музыкального образования не происходит. Анализ педагогической деятельности в детских музыкальных школах искусств позволил нам выявить противоречие между желанием и готовностью педагогов и учащихся использовать в учебном процессе мультимедийные обучающие комплексы и недостаточным количеством таких разработок. Поэтому вопрос создания электронных пособий для начинающих музыкантов весьма актуален.

В данной статье мы остановимся на некоторых мультимедийных приложениях, применяемых на уроках сольфеджио с учащимися 1 – 2 классов (6 – 7-летнего возраста) ГУО «Детская музыкальная школа искусств г. Лиды».

1) Тест «Музыкальные интервалы». Цель – закрепление у школьников теоретических знаний по теме «Интервалы (терция, квинта, септима)», формирование практических умений и навыков (определение музыкальных интервалов по слуху).



Тест построен на основе мультипликационного фильма «Маша и медведь» (режиссер О. Ужинов, серия «Следы невиданных зверей») и состоит из двух разделов.

В первом разделе во время просмотра учащимися анимационного фрагмента сверху экрана появляется текст задания: «Определяем интервалы», внизу – виртуальная фортепианная клавиатура. На клавишах нарисованы линии, охватывающие какой-либо музыкальный интервал. Школьникам следует установить его количественную (сколько ступеней) и качественную (сколько тонов) величину, название.

Во втором разделе теста детям предлагается спеть «Песню про следы» вместе с героиней мультфильма Машей. В процессе пения начинающие музыканты учатся следить за движением мелодии по изображенной на экране нотной записи. При появлении в кадре анимационных фигур (волк, заяц) на виртуальной клавиатуре воспроизводятся определенные музыкальные интервалы, соответствующие образам персонажей. Возникающая у учащихся образно-слуховая ассоциация помогает им запоминать интонационную окраску интервалов и впоследствии безошибочно узнавать их по слуху.



2) Тест «Музыкальный кроссворд». Цель – повторение и закрепление изученного школьниками на уроках сольфеджио музыкально-теоретического материала.



Учащиеся смотрят эпизод мультипликационного фильма «Кто не спрятался, я не виноват» из сериала «Маша и медведь», в котором медведь разгадывает кроссворд. В моменты размышлений героя над заданиями на экране всплывают вопросы, касающиеся различных разделов элементарной теории музыки: «Первая ступень лада?», «Самое маленькое расстояние между

звуками?», «Неполный такт?» и др. Отвечать на них можно как в устной, так и в письменной форме.

3) Ритмический диктант «Озорная полечка». Цель – развитие у начинающих музыкантов чувства ритма.

Во время звучания веселой мелодии «Озорной полечки» на экране чередуются изображения фруктов и ягод различной величины: большой размер соответствует четвертным длительностям нот, малый – восьмым. Под музыкальное сопровождение «Озорной полечки» ребята следят за иллюстрациями и прохлопывают в ладоши указанный ритмический рисунок.



Обучать интересно и эффективно – задача любого педагога. Мультимедийные технологии помогают учителю сделать урок ярким и запоминающимся, поэтому они могут внести важный вклад в обучение начинающего музыканта.