РАБОЧАЯ ПРОГРАММА:

«ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ЗНАНИЕ И УМЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВОЗМОЖНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОГРАММ В ПРОФИЛЬНОЙ РАБОТЕ КОНЦЕРТМЕЙСТЕРА»

**Программа в процессе доработки**

2014г.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

В современном мире процесс информатизации системы образования находится в состоянии интенсивного развития. Современные технологии, возникающие вследствие общего процесса информатизации общества, находят все большее применение в образовательном процессе при преподавании различных дисциплин. Талантом и стараниями поколений педагогов — музыкантов: В. Ф. Одоевским, С. В. Смоленским, А. Л. Масловым, В. Д. Коргановым, В. В. Медушевским, В. Н. Шацкой, Б. В. Асафьевым, Б. Л. Яворским А. Н. Карасевым, О. А. Апраксиной, Д. Б. Кабалевским, Э. Б. Абдуллиным и т. д. было выстроено прочное здание отечественного музыкального образования, главной целью которого является воспитание музыкальной культуры, как части духовной культуры.

Сама по себе музыкальная культура представляет собой сложный феномен, который включает в себя: знания о музыке — знания о музыкальных жанрах, формах, средствах музыкальной выразительности, сведения о композиторах, исполнителях, историях создания музыкальных сочинений. Несомненно, это и наличие определенных музыкальных умений — например, воспринимать музыку различных жанров и музыкальных направлений; музыкальные навыки — навыки игры на инструментах, чтение нот с листа и т. д.

В настоящее время современная музыкальная педагогика испытывает значительные преобразования, которые связаны не только с информатизацией системы образования и внедрением современного музыкального инструментария, но и с внедрением в педагогическую практику новых педагогических методов, приемов и форм работы с учащимися. Исследованиями в области внедрения в музыкальную педагогику мультимедийных технологий и разработкой современных образовательных программ занимаются многие ученые: И. М. Красильников, И. Б. Горбунова, С. П. Полозов П. Л. Живайкин, А. В. Харуто, Г. Р. Тараева, А. П. Мещеркин, А. Камерис, И. В. Заболотская, М. С. Дядченко, А. И. Марков и т. д.

**Актуальность использования** мультимедийных образовательных технологий в том, что современные технологии могут оказывать положительное педагогическое воздействие на воспитание музыкальной культуры общества, а именно воспитанию музыкального мышления, развитию музыкальных знаний, умений и навыков, а также опыта творческой деятельности как учащихся, так и специалистов профессиональных музыкальных учреждений.

Так, например, по мнению кандидата педагогических наук И. В. Заболотской «накопленные на сегодняшний день теоретические и практические результаты свидетельствуют о том, что компьютеризация процесса обучения создает активные условия для воспитания музыкантов». И. В. Заболотская выявляет в своем диссертационном исследовании «Новые информационные технологии в музыкальном образовании» повышение эффективности музыкально-педагогического процесса с внедрением в учебный процесс компьютерных обучающих технологий.

**Предмет исследования.** Перед музыкальной педагогикой возникает проблема внедрения мультимедийных образовательных технологий в музыкально-педагогический процесс, а именно как методически грамотно сочетать классическую методику музыкального образования и применение современных компьютеризированных средств обучения.

Надо отметить, медиаобразование способствует расширению методов и форм работы с учащимися.

**Объект исследования.** Внедрение мультимедийных образовательных ресурсов в педагогический процесс требует от педагогов — музыкантов медиакомпетентности, умение обращаться со специальными компьютерными программами, иметь пользовательские навыки, владение общими принципами работы с информацией. Например, хотя бы научиться создавать тематические презентации.

Развитие творческих способностей является одной из центральных проблем в музыкальной педагогике. Проблемой развития музыкально-творческих способностей с применением мультимедийных образовательных технологий занимаются ученые — музыканты: И. М. Красильников, Д. А. Семенова, И. Б. Горбунова, А. Камерис и т. д. Развитие творческих способностей рассматривают следующие виды деятельности: сочинение музыкальных произведений в различных жанрах (вальс, полька, марш), электронная аранжировка и исполнительство собственных сочинений, а также досочинение мелодий на заданный ритм, подбор аккомпанемента и аранжировка мелодии.

Доктор педагогических наук, композитор И. М. Красильников И. М. Красильников выделяет следующие виды электронного музыкального творчества — сочинение и аранжировка музыкальных произведений (под руководством педагога), а также классифицирует компьютерные программы, с помощью которых осуществляется музыкально-творческая деятельность учащихся.

В современном информационном сообществе можно выделить следующие программы, касающиеся музыкальной творческой сферы деятельности: «музыкальные конструкторы», программы — автоаранжировщики, MIDI — секвенсеры, аудиоредакторы, виртуальные синтезаторы, нотные редакторы. Каждая программа, по мнению автора, обладает индивидуальностью, вносящей в содержание обучения значительные преобразования в методике преподавания предмета. Обращение к той или иной компьютерной программе также может развивать разные виды музыкальных способностей, например, формирования способностей к нотному письму, развитию композиторских и музыкально-исполнительские способности, а также способности к звукорежиссерской деятельности.

Гипотеза - внедрение мультимедийных образовательных средств является актуальной задачей в современной музыкальной педагогике.

**ВВЕДЕНИЕ**

Начало нового тысячелетия ознаменовалось поворотным моментом во взаимоотношениях музыки и компьютера. Можно смело пророчить блестящее плодотворное развитие их единению. Определяя перспективы взаимодействия компьютера и музыканта, петербургский композитор Г.Г. Белов отмечал: «Для профессионального композитора мультимедийный ПК способен стать многофункциональным “средством производства”». Это высказывание справедливо не только в отношении композитора, но также музыканта-профессионала вообще. Компьютер становится привычным инструментом в процессе музыкального обучения, музыкальной практики и творчества – доступным, понятным, удобным и, отчасти, незаменимым «музыкальным компьютером». Как полноценный и многофункциональный музыкальный инструмент он существенно расширяет творческие возможности музыканта, позволяет выверить замыслы в процессе сочинения, услышать композицию наяву, что особенно ценно для юного музыканта, не имеющего обширного слухового опыта.

**Цель рабочей программы** – рассмотреть и проанализировать применение мультимедиа-технологий в современном музыкальном образовании, в частности, в профессиональной деятельности концертмейстера детской школы искусств.

**1. МУЛЬТИМЕДИА В СОВРЕМЕННОМ МУЗЫКАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

1.1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МУЗЫКАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ.

Как уже было отмечено во многих источниках, мультимедиа (multimedia) – это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию).

**Мультимедиа-технологии** – это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь. Мультимедийные технологии можно рассматривать как способ подготовки электронных документов, включающих визуальные, аудиоэффекты и мультипрограммирование различных ситуаций под единым управлением интерактивного программного обеспечения.

Эти два определения мультимедиа-технологий представляются наиболее удачными и отражающими суть понятия – мультимедийные (многосредовые) технологии, подчеркивая, что это, в первую очередь, технология подготовки и представления информации на экране компьютера.

В числе преимуществ мультимедийных технологий перед традиционным обучением можно выделить:

1. сочетание логического и образного способов освоения информации;

2. наглядность;

3. интерактивное взаимодействие, общение в информационно-образовательном пространстве.

Применение компьютерных технологий в области музыкального образования оправдано тем, что они позволяют совмещать работу с *визуальной, текстовой и аудиальной информацией*.

Если говорить в целом, то компьютер открывает широчайшие возможности в творческом освоении пространства музыки, как на уровне профессионального искусства, так и любительского творчества. Ведь музыкальные компьютерные технологии создали новый период технического воспроизводства музыкальной продукции: и в нотопечатании, и в жанрах прикладной музыки, и в средствах звукозаписи, в качественных возможностях звуковоспроизводящей аппаратуры, в театрально-концертной деятельности, в звуковом дизайне и трансляции музыки (здесь интересно, что трансляции даже по интернету).

Исходя из специфики музыкального образования, применение компьютерных технологий в этой сфере имеет свои пределы. Прежде всего, представляется полезным внедрение компьютерных технологий в процесс изучения музыкально-теоретического и исторического циклов: в самом деле, программа, обладающая возможностью совмещать различные типы информации – текстовой, визуальной, аудиальной, как нельзя лучше подходит для обучения, скажем истории музыки: пользователь одновременно может использовать текстовый материал статей, прослушать музыкальные примеры. Некоторые ученые ведут исследования и создают программы, обучающие и исполнительским навыкам игры на музыкальных инструментах.

В современном музыкальном образовании разрабатываются следующие виды мультимедийных программ:

· энциклопедические пособия, справочники (например, «Мир музыкальных инструментов»);

· электронные учебники и учебные пособия (примером может быть электронное учебное пособие по истории оркестровых стилей, разработанное старшим преподавателем кафедры теории и истории музыки Пермского государственного института искусства и культуры О.И. Байбаковой);

· программы-тренажеры для отработки различных навыков (так, напрмер, существует программа Musicion, которая включает и тесты для проверки уровня знаний).

Нужно сказать, что тестовые программы – это вид мультимедийных программ, которые представлены пока на рынке недостаточно широко. Это связано с несколькими причинами:

1. музыкальные тесты обладают специфическими чертами;

2. недостаточное оснащение музыкального образовательного процесса компьютерной техникой;

3. тестирование – относительно новый способ проверки знаний, поэтому еще не выработаны критерии оценки и составления тестов.

Современный рынок компьютерных программ предлагает широкий выбор уже готовых программ.

1.2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИЙ В ДЕТСКОЙ ШКОЛЕ ИСКУССТВ.

Современные компьютерные технологии предоставляют огромные возможности для развития процесса образования. Ещё К.Д. Ушинский заметил: «Детская природа требует наглядности». Сейчас это уже не схемы, таблицы и картинки, а более близкая детской природе игра, пусть даже и научно-познавательная.

Компьютер в настоящее время способен манипулировать звуком и видео для достижения спецэффектов, синтезировать и воспроизводить звук и видео, включая анимацию и интеграцию всего этого в единую мультимедиа-презентацию. Разумное использование в учебном процессе наглядных средств обучения играет важную роль в развитии наблюдательности, внимания, речи, мышления учащихся, а если говорить о применении информационных технологий на уроках музыки, то это может стать базой для формирования художественного вкуса, развития творческого потенциала и гармонического развития личности в целом.

Таким образом, **мультимедиа** – это средство или инструмент познания на различных уроках. Мультимедиа способствует развитию мотивации, коммуникативных способностей, получению навыков, накоплению фактических знаний, а также способствует развитию информационной грамотности.

Следует отметить, что подготовка к мультимедийному уроку занимает много времени: поиск (создание) мультимедийных объектов, обработка текста, видео, графики. Демонстрация слайдов может сопровождаться звуковой записью (дикторским текстом, музыкальным произведением).

Урок с использованием компьютера подразумевает следующую организацию: в работе делается акцент на актуальность изучения той или иной темы для ребенка, на связь с жизнью (поскольку ребенок тесно связан с жизнью, с изучением ей, анализом). Время работы на таких уроках, как правило, ограничено, а задания носят конкретный характер. Цель такой работы – привлекать детей к самостоятельному изучению предмета, развивать умение ориентироваться в широком объеме информации, анализировать ее, выделяя существенное, важное для всех участников деятельности.

Выше было сказано о мультимедийных продуктах, сейчас я хотела бы остановиться на этом вопросе более подробно, также использовать иллюстративные материалы.

Итак, в процессе обучения музыке эффективно можно использовать следующие мультимедийные образовательные продукты:

· энциклопедические изданий, справочники;

· электронные учебники и учебные пособия;

· программы-тренажёры;

· игровые программы;

· музыкальные редакторы (в данном случае, звуковые)

· викторины.

Любой из представленных мультимедийных продуктов разрешает в комплексе решать основные задачи музыкального обучения детей, а также может использоваться преподавателем на разных этапах обучения.

**Музыкальные редакторы** открывают возможность для экспериментирования с электронными звуками. Работая в подобном редакторе, можно научиться не только записывать знакомые мелодии, но и составлять свои, подбирая темпы, фрагменты, которые отвечают стилю, количеству голосов и т.п.

хотелось бы отметить, что применение компьютера и других технических средств на уроке музыки – это не самоцель. Развитие общества сегодня диктует необходимость использовать новые информационные технологии во всех сферах жизни. Современная школа не должна отставать от требований времени, а значит, современный учитель должен использовать компьютер в своей деятельности, т.к. главная задача школы – воспитать новое поколение грамотных, думающих, умеющих самостоятельно получать знания граждан.

Применяя новые информационные технологии на уроке музыки, нельзя забывать о том, что это урок общения с искусством. Вот почему так важно не «подменить» его общением с компьютером, не «засушить» урок, не превратить его в технический практикум.

**2. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КОНЦЕРТМЕЙСТЕРА ДЕТСКОЙ ШКОЛЫ ИСКУССТВ**

2.1. ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ В СОВРЕМЕННОМ НОТНОМ РЕДАКТОРЕ СИБЕЛИУС (SIBELIUS)

Sibelius 6 - стабильный, проверенный нотный редактор для облегчения трудов музыкантов. Программа Sibelius очень широко распространена в Российской Федерации, относится к классу профессиональных программ, но не является единственной в своем классе программ. Нотный редактор Sibelius это оптимальное решение для профессиональных композиторов, музыкантов, преподавателей и тех, кому это необходимо. С помощью такой программы нотатора можно легко и быстро создать любую партитуру. Принципы работы в Сибелиус - это принцип работы в редакторе Word. Sibelius может работать совместно с музыкальными редакторами и виртуальными студиями которые поддерживают технологию ReWire. Кроме самой программы, в данном архиве предоставлен набор некоторых приложений и изменений для более приятной и комфортной работы. Sibelius 6 - это самая последняя, стабильная, версия нотного редактора. Основная прелесть редактора состоит в том, что в ней можно заниматься и простым набором нот, и работать над музыкальными проектами напрямую на компьютере. Например, делать аранжировки или сочинять новые музыкальные произведения.

На данный момент редактор скупила компания  Avid и выпустила продукт под названием   Avid Sibelius 7,  которая содержит совершенно новый интерфейс.

Поэтому сейчас существует уже 7 версий этой программы для ПК. Стремление улучшить каждую новую версию не повлияло на общие принципы работы в программе Sibelius.

**Работа в программе Sibelius**

А именно: осуществление набора нот, ввода различного рода обозначений, оформление готовой партитуры и прослушивание звучания написанного.

Для открытия недавних проектов или создания новых используется удобный мастер.

**Создание партитуры**. Для этого следует выбрать «Создать новый документ», если при запуске программы появляется стартовое окно. Или в любой момент в программе нажмите Ctrl+N. Можно сразу выбрать инструменты, с которыми можно будет потом работать в программе Sibelius (или шаблон партитуры), стиль шрифта нот, размер и тональность произведения. Затем написать название и имя автора. И вот, перед нами появились уже первые такты будущей партитуры.

Далее – вводим музыкальный материал. Ноты можно вводить несколькими способами – с помощью MIDI-клавиатуры, обычной клавиатуры и мыши.

1. **C помощью MIDI-клавиатуры**

Если есть MIDI-клавиатура или клавишный синтезатор, подключённый к компьютеру через MIDI-USB-интерфейс, есть возможность набирать нотный текст наиболее естественным образом – просто нажимая нужные [фортепианные клавиши](http://music-education.ru/kak-nazyvayutsya-klavishi-fortepiano/).

В программе имеется виртуальная клавиатура ввода длительностей, знаков альтерации и дополнительных обозначений. Она совмещена с цифровыми клавишами на компьютерной клавиатуре (которые включаются клавишей Num Lock). Впрочем, при работе с MIDI-клавиатурой нам нужно будет лишь изменять длительности.

Выделяем такт, с которого начнется ввод нот и нажимаем N. Одной рукой играем музыкальный материал, а другой включайте нужные длительности нот.

Если на компьютере нет цифровых клавиш справа (например, на некоторых моделях ноутбуков), с виртуальной клавиатурой можно работать и мышью.

**2. С помощью мыши**

Поставив крупный масштаб, будет удобно набирать нотный текст и мышью. Для этого нужно кликнуть в нужных местах нотоносца, попутно выставляя нужные длительности нот и пауз, знаки альтерации и артикуляции на виртуальной клавиатуре.

Недостаток этого способа состоит в том, что и ноты, и аккорды придётся набирать последовательно по одной ноте. Это долго и утомительно, тем более, что существует вероятность случайного «непопадания» в нужную точку на нотоносце. Для корректировки высоты ноты можно использовать стрелки вверх-вниз.

**3. С помощью компьютерной клавиатуры.**

Этот способ наиболее удобный из всех. Ноты вводятся при помощи соответствующих латинских букв, которым соответствует каждая из семи нот – С, D, E, F, G, A, B. Это традиционное [буквенное обозначение звуков](http://music-education.ru/bukvennoe-oboznachenie-not/).

Ввод нот с клавиатуры удобен тем, что можно использовать множество «горячих клавиш», которые повышают производительность и скорость набора в разы. Например, для повторения одной и той же ноты просто нажимаем клавишу R.

С помощью клавиш также легко можно выбирать нужные длительности, знаки альтерации, проставлять динамические оттенки и штрихи, вводить текст. Некоторые операции, конечно, придётся делать мышью: например, переключаться с одного нотоносца на другой или выделять такты. Так что в целом метод является комбинированным.

На каждом нотоносце допустимо размещать до 4 самостоятельных голосов. Чтобы начать набирать следующий голос, выделите такт, в котором появляется второй голос, нажмите 2 на виртуальной клавиатуре, затем N и начинайте набор.

Добавляем дополнительные символы. Все функции для работы с нотоносцами и собственно нотным текстом доступны в меню «Создать». Для быстрого доступа к ним можно использовать горячие клавиши.

Лиги, вольты, обозначения транспонирования на октаву, трели и другие элементы в виде линий, можно добавить в окне «Линии» (клавиша L), и затем при необходимости «вытянуть» их мышью. Лиги можно быстро добавить, нажав S или Ctrl+S.

[Мелизматика](http://music-education.ru/melizmy-v-muzy-ke-osnovny-e-vidy-ukrashenij/), знаки для обозначения специфики исполнения на разных инструментах, и другие специальные символы добавляются после нажатия на клавишу Z.

Если требуется поставить другой ключ на нотоносце, нажимаем Q. Окно выбора размера вызывается нажатием английского T. Ключевые знаки – K.

### Оформление партитуры. Обычно Sibelius сам выстраивает такты партитуры наиболее удачным способом. Можно также это делать, вручную перемещая строки и такты в нужное место, также «расширять» и «сужать» их.

В процессе работы можно в любой момент прослушать результат, выявить возможные ошибки и оценить, как это может звучать при живом исполнении. Кстати, в программе предусматривается настройка «живого» воспроизведения, когда компьютер пытается имитировать игру живого музыканта.