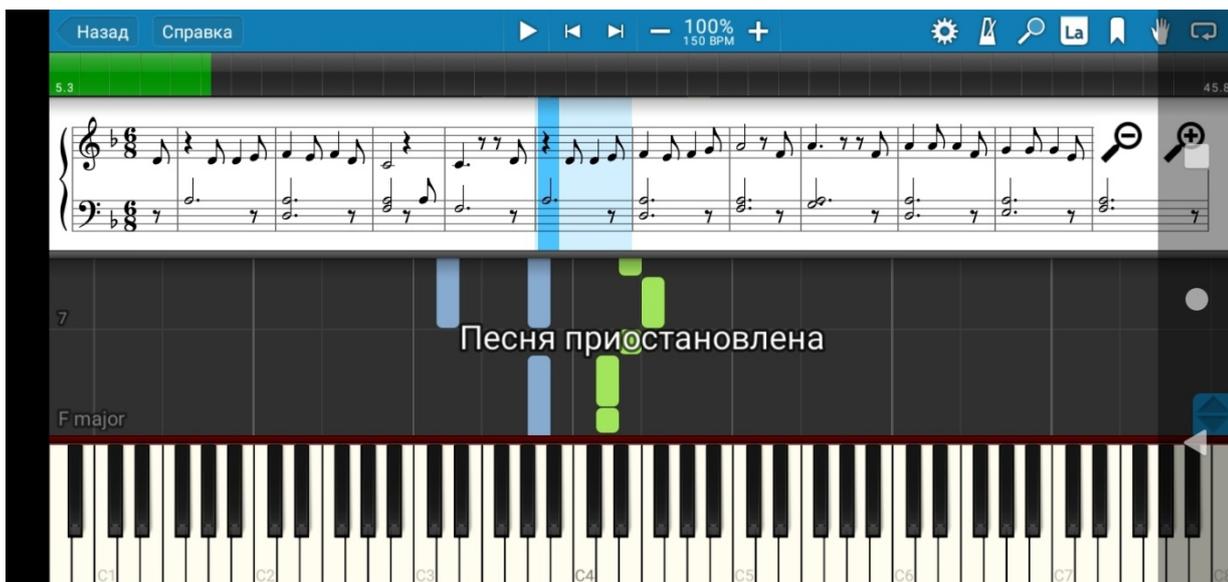


Практическая работа по курсу Софт Моцарт в Университете им. Герцена

Задание: Ознакомиться в Интернете с 1-2 программами, применяющими технологии в обучении музыке и игре на фортепиано. Проанализировать эти программы с точки зрения построения мотивации (временная, устойчивая), вида интерактивности, суждения и поощрения. Написать короткий (1-2 страницы) отчет о проанализированных 1-2 программах обучения музыке с точки зрения их мотивационных и интерактивных качеств.

Для анализа я выбрала программу Synthesia. Есть бесплатная версия программы, доступная для скачивания и установки на компьютер, планшет или смартфон. В ней небольшое количество песен для разучивания. Полную версию предлагается купить за 40 долларов. Первое, что бросается в глаза в этой программе – замена нот на цветные падающие блоки. Можно включить показ нот, и, казалось бы, даже есть фокусная линия, но как начинающий должен сразу в этом ориентироваться? Непонятно. С помощью падающих на виртуальную клавиатуру «нот» играющий, по сути, должен **механически** запомнить порядок нажатия клавиш. Почти как «с рук».



В программе есть возможность добавления MIDI – файлов в библиотеку, можно изменить темп, прослушать произведение, сыграть отдельно правую и левую руку. Рассмотрим подробнее, что есть общего и чем отличаются программы Синтезия и Софт Моцарт.

Мотивация. Обе программы позволяют отслеживать свой прогресс с помощью цифр. В программе Софт Моцарт каждый играющий видит свой результат в таком формате: правильно сыгранные ноты/ общее количество нот/ время (шахматное или реальное в зависимости от выбранной презентации). Педагог с помощью этих цифр может реально оценить зрительно – моторную задержку ученика и на основании этого выстроить дальнейшую работу.

Программа Синтезия тоже фиксирует цифры и даже выстраивает график прогресса.

Рис. 1. Во время исполнения виден подсчет нот и ошибок.

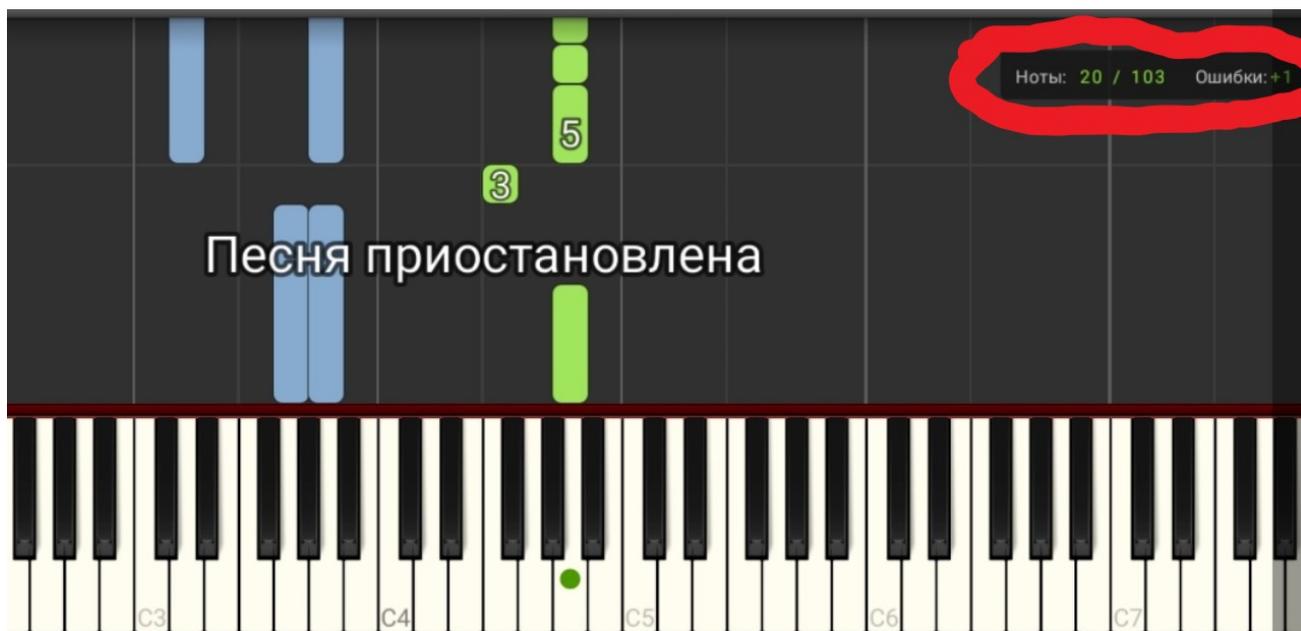


Рис. 2. Сведения о достижениях. Ведется подсчет правильно сыгранных нот и длительностей.

Песни **17** Hot Cross Buns Продолжить

Только смотреть и слушать

Руки, цвета и инструменты

Упражняться в исполнении мелодии
Песня ждет вашего действия

17/35

Правая рука

Упражняться в исполнении ритма
Постоянная скорость

0/35

Правая рука

Исполнение песни
Одна попытка на полной скорости

0/35

Правая рука

Правая рука • Практиковать мелодию

		#1	#2	#3
Инструкции	Баллы демонстрируют усредненный показатель трех ваших лучших попыток. Режим "Обе руки" учитывается также для каждой руки в отдельности!			
Сведения о достижениях				
Линейная диаграмма	Сыграйте все ноты, не допуская ошибок	24 / 24	18 / 24	--
Полученные баллы	Удерживайте ноты на протяжении их полной длительности	11 / 11	0 / 11	--
Дата		Только что	6 мин. назад	--

Рис. 3. Линейная диаграмма

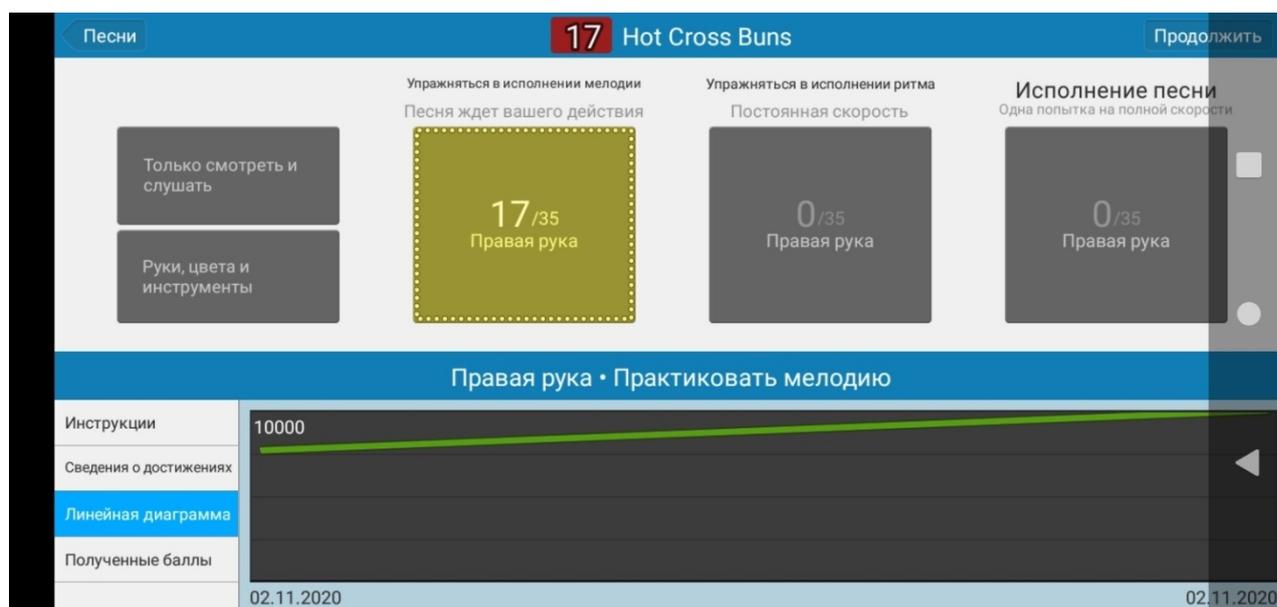


Рис. 4. Полученные баллы. Не очень понятно, как подсчитаны баллы (откуда взялись цифры 9990 и 7661), но видим количество ошибок и затраченное время.



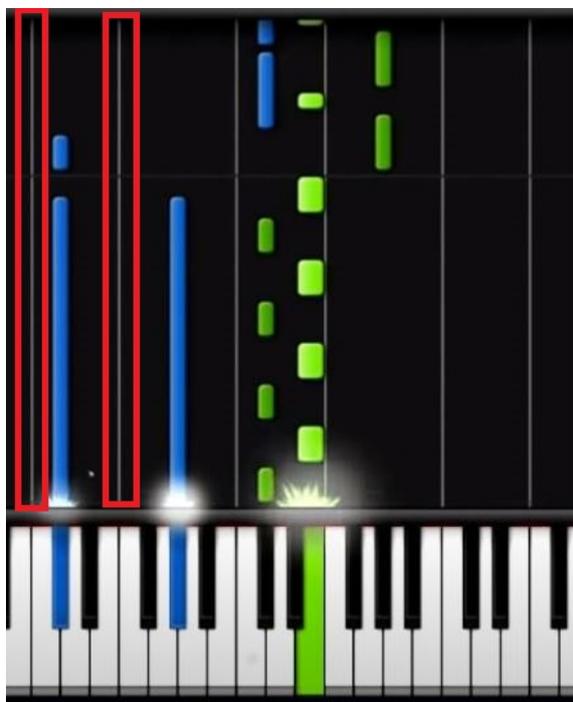
Полученные баллы можно даже выкладывать на сайте и таким образом соревноваться с другими пользователями.

2. Интерактивность

Важнейшим интерактивным элементом в программе Софт Моцарт являются азбучные ноты. С их помощью любой начинающий без проблем находит клавишу с соответствующей картинкой, с легкостью изучает географию клавиатуры, с первых уроков начинает работать над своей музыкальной грамотностью.

В программе Синтезия, как мы видели, нотации как таковой нет. Играющий ориентируется на падающие блоки и должен находить соответствующую клавишу на

своей клавиатуре. На мой взгляд, это задача не из легких. Все блоки одинаковые, и зрение просто физически не может различить, на какую клавишу упадет блок, до тех пор, пока он не соприкоснется с ней. И даже деление пространства вертикальными линиями на группы по 3 и 4 клавиши, в принципе, не очень помогает.

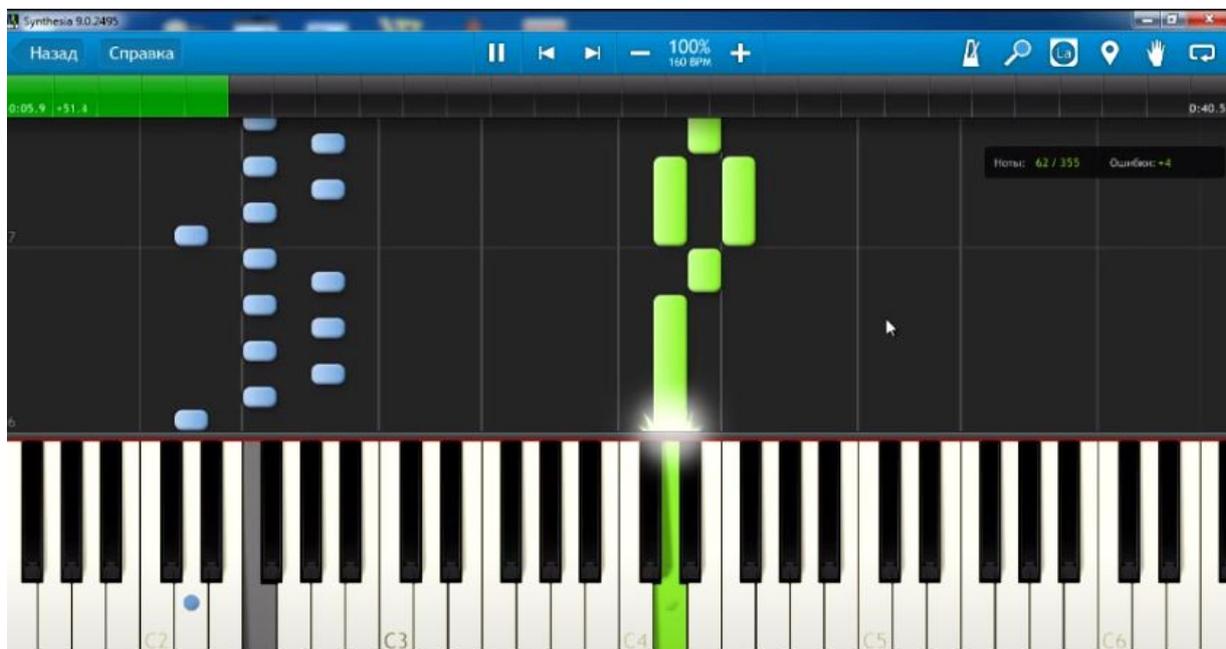


В размерах блоков заложена длительность нот. Нужно удерживать клавишу до тех пор, пока не закончится блок.

Длительность нот в программе Софт Моцарт наглядно показана в образе цветка: бутон, раскрывающийся цветок и улетающая бабочка символизируют рождение звука, развитие и его завершение.

Подсказки. Каждый ребенок знает и любит помощников программы Софт Моцарт: гномика Упса и Паучка. Благодаря этим персонажам дети не боятся ошибаться и легко могут сами исправить ошибку. Упс подсказывает, когда клавиша отпущена рано и нужно еще дослушать звук. Паучок показывает неверно нажатую клавишу. Кроме того, по расположению Паучка и бабочки можно легко сориентироваться, какая клавиша сейчас нажата и быстро найти нужную.

В программе Синтезия тоже есть попытка облегчить процесс изучения произведения. Клавиши, которые сейчас нужно нажать, отмечаются точками синего и зеленого цвета. А если нажата не та клавиша – она выделяется серым цветом.



Работа с пьесами. Программа Синтезия имеет достаточно много функций для изучения произведения. Она позволяет прослушать пьесу, увеличить или уменьшить темп, играть с метрономом, учить отдельно правую или левую руку (при этом отдельно практикуется мелодия и отдельно ритм), проставлять аппликатуру, включить пьесу не с начала, а с определенного момента.

Рис. 1. Функция – практиковать мелодию. Можно играть в своем темпе, программа будет ждать, пока играющий не найдет нужную клавишу.

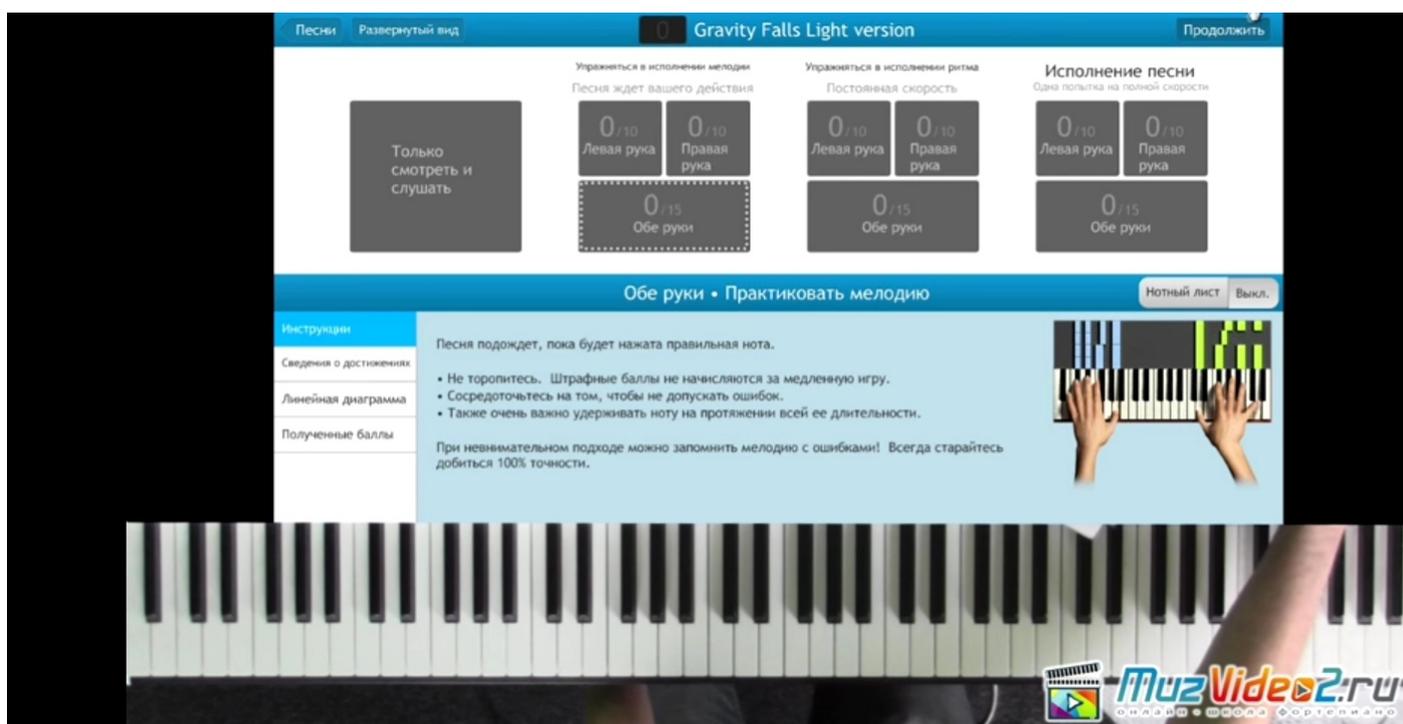
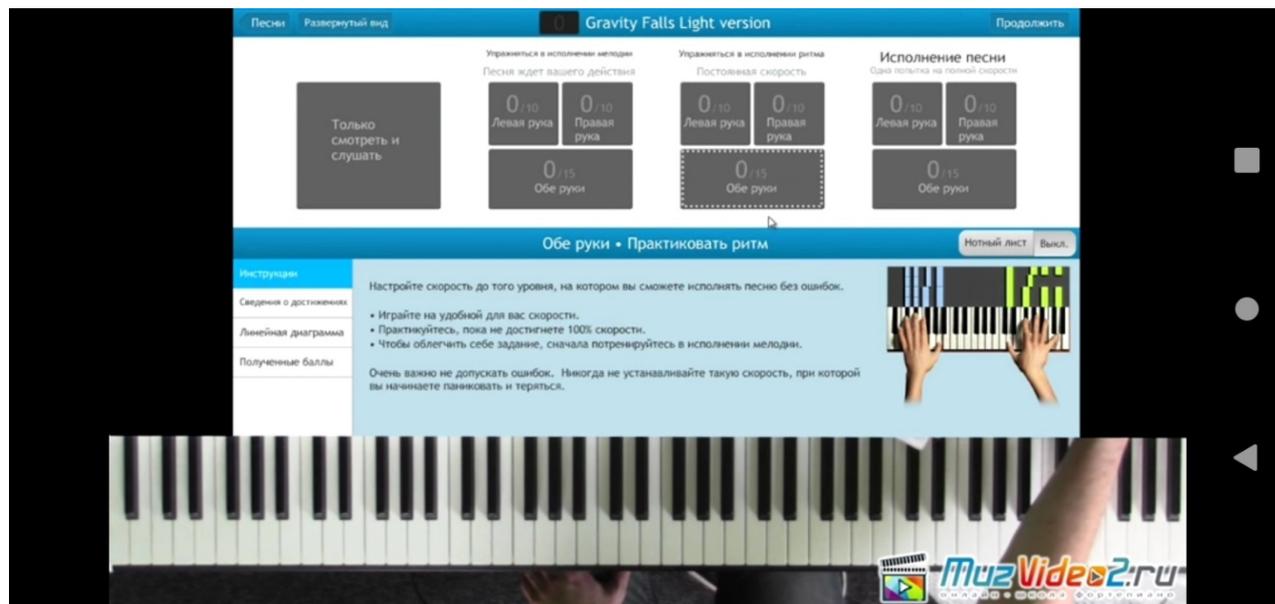


Рис. 2. Функция – практиковать ритм. Песня будет звучать в заданном темпе без остановок даже при ошибках. Каким - то образом нужно успевать «ловить» блоки, соблюдая ритм музыки.



Отдельно ноты, отдельно ритм – обычный подход традиционной системы. Только в методе Хайнер все 3 параметра ноты даются в триединстве, неразрывно друг от друга. Высота, положение на нотоносце и продолжительность звучания – все эти элементы заложены в программе. Благодаря этому мы не учим отдельно ноты и отдельно ритм.

Вывод. Как мы видим, программа Синтезия имеет некоторые интересные находки и функции. Хочу отметить и удобное, интуитивно понятное меню на русском языке. Но, не смотря на все эти «плюсы», ее нельзя назвать обучающей программой. Скорее, это развлекательная программа, позволяющая выучить «с рук» конкретное произведение. Это возможно, если пользователь когда – то учился в музыкальной школе и имеет хоть какие - то навыки. Человеку «с нуля» будет довольно трудно играть по такой программе, т.к. он будет вынужден заучивать порядок нажатия клавиш механически. Самый главный минус Синтезии кроется в том, что она не учит читать ноты, в ней не изучается нотный алфавит и нотная запись. И это перечеркивает все плюсы.

Только в программе Софт Моцарт нотный текст становится доступен и понятен каждому. Благодаря азбучным нотам, трансформации нотного стана, использованию шести презентаций в зависимости от стадии развития ученика, играм – тренажерам программа Софт Моцарт позволяет стать музыкально грамотным любому человеку.