

Сравнение программ, применяющих компьютерные технологии, в обучении музыке и игре на фортепиано.

Возьмем для сравнения 2 программы, которые используют компьютерные технологии для обучения игре на фортепиано: программа «Synthesia» и программ «Soft Way To Mozart».

Разработчики «Synthesia» позиционируют свою программу, как тренажер для игры на фортепианной клавиатуре или музыкальную развлекательно - обучающую игру, предназначенную для тех, кто хочет обучиться игре на клавишных инструментах.

Проанализировав данное приложение, попробуем оценить плюсы и минусы этой программы. Эта программа подходит людям разных возрастов. Несомненным плюсом является возможность сразу начать играть свои любимые произведения. Данное приложение выполнено в виде видеоигры, что делает процесс весьма интересным и главное доступным, позволяющим любому пользователю в очень короткие сроки научиться играть любимое произведение из медиатеки этой программы. И это тоже плюс. Сам игровой процесс тоже весьма прост. Игровой интерфейс представлен виртуальной клавиатурой фортепиано, на клавиши которой «падают» в определенной последовательности разноцветные квадратики. Как только квадратик «нота» «упадет» на нужную клавишу, и достигнет нижнего края игрового поля, пользователь должен успеть нажать соответствующую клавишу на синтезаторе и удерживать ее определенный период времени, обозначенной длиной квадрата. Правая и левая рука окрашены в разные цвета. Синим цветом окрашены « ноты», которые нужно нажимать левой рукой. Зеленым цветом «ноты» для правой руки. Еще несомненным плюсом является возможность отслеживать свой прогресс или наоборот спад, в разучивании данного произведения, так как программа полностью отслеживает игровой процесс и начисляет либо баллы, либо штрафные очки.

Также в этой программе можно корректировать темп исполнения данного произведения, что, несомненно, тоже является плюсом при разучивании произведения. И еще маленьким плюсиком является возможность выбора музыкального инструмента, который поможет разнообразить исполнение музыкального произведения.

Подводя итог мы можем сказать, что данная программа имеет развлекательную направленность, так как целью этой программы является возможность выучить, как говорят преподаватели музыки, произведение «с рук» т.е. не осознавая, как музыкант, своих действий. Это похоже на выучивание стихотворения, не умея читать. Все что может развить данная программа, по моему мнению, это быстроту реакции. Это не хорошо и не плохо, но к обучению игре на фортепиано это не имеет никакого отношения.

Теперь давайте рассмотрим обучающую программу «Soft Way To Mozart».

В отличие от предыдущей программы, «Soft Way To Mozart» является обучающей программой, основанной на глубоких и научно обоснованных знаниях психологии, физиологии, развитии слуха и музыкального зрения. Эта программа одобрена Московской консерваторией им. Римского - Корсакова и СПб университетом имени Герцена. Несмотря на такой научный подход, программа имеет очень интересную мультимедийную поддержку. Первое, что привлекает внимание пользователей, это мультипликация в виде понятных символов, которые имеют схожее название с названием нот. (До-домик, Ре - репка, Ми - мишка, Фа - факел, Соль-солонка, Ля - лягушка, Си-сито). Эти символы используется в некоторых презентациях (в1ой и 3ей) при разучивании произведения и точно такие же символы крепятся в

виде наклеек или закладок на клавиши фортепиано. На мониторе компьютера мы видим нотоносец, перевернутый вертикально, который объединяет сразу два ключа (скрипичный и басовый). Перевернутый нотоносец помогает соотносить символ на нотоносце и клавишу фортепиано как единую систему. Отдельно хочется обратить внимание на желтую фокусную линию, которая объединяет все общие элементы музыки : высоту звуков, линейки и пространства (ноты) и клавиши фортепиано. Исполнитель, вообще (пока) не знающий нотной грамоты, может на первом же занятии сыграть произведение двумя руками. И это очень мотивирует. Следует обратить внимание и на- то, как показан образ длительности нот. В этой программе длительность ноты изображена как анимированный распускающийся цветок, который из бутона раскрывается в цветок и превращается в бабочку (завершение и необходимость перемены). Так как длительность это процесс, который имеет начало, развитие и завершение. В этом смысле современные технологии являются незаменимым средством для общения с музыкальным текстом в режиме реального времени.

В этой программе также присутствуют еще мультимедийные персонажи, помогающие исправлять ошибки при разучивании произведения (паучок, который показывает на неправильно сыгранную ноту, бабочка – завершение длительности, и добрый гномик УПС, предлагающий исправить ошибку)

Также программа проводит диагностику прогресса ученика: цифры внизу монитора, которые мы видим после того как сыграем произведение, имеют очень важное значение. Цифры на мониторе слева показывают общее количество нот и количество правильно ! сыгранных нот. Цифры на мониторе справа показывают зрительно - моторную задержку, выраженную в цифрах. Т.е. мы имеем научно

обоснованный показатель в цифрах, а не субъективное мнение учителя.

На этом обучающий аспект этой программы не заканчивается. Современные компьютерные технологии легко трансформируют нотный текст от азбучного к традиционному и помогают любому начинающему выбрать тот формат, который наиболее удобен для восприятия и двигаться от простому к сложному. По мере освоения нотной грамоты ученик может постепенно перейти к общепризнанным нотам. Для этого в программе существует 6 презентаций для каждого произведения из медиатеки, с постепенным переходом от азбучных нот к общепризнанному написанию, по аналогии перехода от чтения букваря к «взрослым» книгам.

Также в программе есть модули, помогающие натренировать определенные навыки, необходимые для свободного чтения нот. Кроме просто обучения игре на фортепиано, программа включает такие нужные разделы музыкального образования как сольфеджио, теория музыки в сказках, слушание классической музыки, что является важным аспектом в музыкальном образовании.

И еще очень большой помощью являются разработанные уроки для обучающихся разных уровней.

Как мы понимаем, компьютерная интерактивность может иметь обучающую и развлекательную направленности.

Так вот в первой программе («Synthesia») она имеет только развлекательную направленность. В этой программе, мы можем выучить, как говорят преподаватели музыки, произведение «с рук». Т.е. не осознавая, как музыкант, своих действий. Как выучить стихотворение, не умея читать. Это не хорошо и не плохо, но к обучению игре на фортепиано это не имеет никакого отношения.

С программой «Soft Way To Mozart» вы получаете полноценное музыкальное образование с применением компьютерных технологий в понятной, увлекательной подаче нотного материала.