**Новые информационные технологии в процессе обучения детей музыке.**

Одним из приоритетов российского общества является образование. В связи с этим, в России воспитание и образование ребенка, его всестороннее развитие является важнейшей задачей на сегодняшний день.

Появление компьютеров внесло в процесс культурного развития и преемственности революционные изменения, сравнимые с изобретением книги. Объём и скорость передачи информации возросли тысячи кратно.

Общество вступило в новую, информационную эру. Компьютер быстро проник буквально во все сферы жизни человека: производственную, досуговую, бытовую и личностную.

В техногенном мире мощный поток новой информации, применение компьютерных технологий на телевидении, распространение игровых приставок, электронных игрушек и компьютеров оказывают огромное влияние на восприятие ребенком окружающего мира. Если раньше ребенок мог получать информацию из учебника, справочной литературы, лекции учителя, конспекта урока, то сегодня, учитывая современные реалии, учитель должен вносить в учебный процесс новые методы подачи информации.

Современный человек XXI века должен быть компетентным в области информатики, уметь работать с необходимыми в повседневной жизни вычислительными и информационными системами, персональными компьютерами и информационными сетями. Вместе с этими компетентностями человек информационного общества приобретает и новое видение мира, овладевает информационной культурой.

И потому педагог, для того чтобы общаться с ребенком на одном языке, должен быть вооружен современными методиками и новыми образовательными технологиями.

Условия современной музыкальной жизни таковы, что музыкальное сознание детей формируется под агрессивным воздействием массовой музыкальной культуры, в основе которой – электронная музыка. Чтобы успешно управлять процессом музыкального воспитания, формировать эстетические вкусы учащихся, современному преподавателю желательно использовать в своей педагогической деятельности не только традиционные музыкальные методики обучения, но и современные информационно-коммуникационные технологии. Они позволяют значительно повысить эффективность образования, способствуют развитию личности, самореализации не только обучающихся, но и самого педагога.

Многие считают, что использование компьютера возможно только на «технических» занятиях, это – глубокое заблуждение. Музыка и компьютер – совершенно совместимые вещи. Интересный синтез представляет собой использование на занятиях синтезатора и компьютера.

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, то это может стать базой для формирования художественного вкуса, развития творческого потенциала ребёнка и гармоничного развития личности в целом.

В процессе обучения эффективно можно использовать следующие мультимедийные образовательные продукты:

* Энциклопедические издания, 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 и подростков и может использоваться преподавателем на разных этапах обучения. Остановимся на качествах этих программ подробнее.

1. ***Энциклопедические пособия, справочники, электронные учебники*** можно использовать на уроках и для самостоятельной работы учащихся. Они позволяют не только слушать музыку в качественной записи, просматривать фрагменты видеозаписи, но и дают доступ к большому блоку информации, связанной с миром искусства: живопись, музыка, литература, архитектура, народные промыслы.

Огромную помощь в преподавании оказывают музыкальные энциклопедии: «Энциклопедия классической музыки», «Энциклопедия популярной музыки Кирилла и Мефодия», «Шедевры музыки», «Музыкальные инструменты», «Классическая музыка», «Популярная музыка» и др.; обучающие программы: «Музыкальный класс», «Учимся понимать музыку».

Работая с программой **«Энциклопедия классической музыки»** возможно использование тематических экскурсий, которые знакомят с музыкальной культурой разных стран. Текстовый материал озвучен, подкреплен видео и музыкальными фрагментами и, что важно в целях решения проблемы мотивации учащихся, уже готовыми для проверки усвоенного материала вопросами викторины с подсказками. Статьи – это основной раздел энциклопедии. Статьи содержат биографическую информацию о композиторах и исполнителях, сведения о музыкальных произведениях (их сюжетах, премьерах, истории написания), о музыкальных инструментах, о жанрах классической музыки и этапах ее развития. Можно прослушать отрывки из музыкальных произведений и просмотреть иллюстрации и видеофрагменты.

Очень интересна **«Энциклопедия популярной музыки Кирилла и Мефодия»**, где представлены сведения практически обо всех современных группах и исполнителях, музыкальных альбомах. Можно проследить историю развития той или иной группы, узнать о развитии рока, джаза, поп-музыки в России и за рубежом, прослушать запись или просмотреть видеоклип. Для проверки знаний можно зайти в раздел «Викторина», где предложены различные вопросы и музыкальные фрагменты.

**Программа «Шедевры музыки».** В ней содержатся обзорные лекции по разным направлениям музыки, начиная от эпохи барокко и заканчивая современной музыкой. Кроме этого, представлены биографии композиторов, истории создания известных произведений, комментарии к ним, аудио и видеофрагменты. Также есть словарь различных терминов и музыкальных инструментов. Для проверки знаний учащихся можно использовать раздел «Викторина». В этом разделе учащиеся должны не только определить музыкальное произведение, но и указать композитора и его портрет.

**В энциклопедии «Музыкальные инструменты»** собрана редчайшая коллекция музыкальных инструментов различных стран и народов, включая археологические находки. Совершая виртуальную экскурсию по любой из выбранных стран (США, Англия, Германия, Польша, Австрия, Франция, Италия, Россия), можно познакомиться с многовековой историей возникновения и развития инструментов, особенностями их устройства и звучания, с историей отдельных инструментов, чья судьба неразрывно связана с именами выдающихся деятелей мировой истории и культуры.

Очень интересна **программа «Музыкальный класс»**, где есть возможность заниматься как музыкой, так и сольфеджио. Эта программа обучающего характера идеально подходит для детей только начинающих заниматься музыкой. Учащиеся имеют возможность самостоятельно получать знания, закреплять их с помощью проверочных заданий, анализировать свои ошибки. В разделе «Теория музыки» учащиеся самостоятельно выбирают один из предложенных уроков, прослушивают его и делают упражнения для проверки усвоения знаний. В музыкальных играх «Крестики-нолики» и «Музыкальные кубики» начинающие музыканты определяют инструменты, длительности, ансамбли, ноты и составляют музыкальный диктант из кубиков. Прекрасен раздел «История музыкальных инструментов». Здесь учащиеся получают сведения о группах музыкальных инструментов, историю их создания, виды, а также исполняют произведения на любом из предложенных 10 инструментов. Такое сочетание дает хорошие результаты, так как дети при этом не только теоретически изучают инструменты, но и виртуально играют на них.

**Практический курс «Учимся понимать музыку»** позволяет легко ориентироваться в многообразном и изменчивом мире музыки. Все занятия построены в современной мультимедийной форме. Материал предлагается в интересном и увлекательном виде и не только рассказывает о музыкальных жанрах, стилях и направлениях, но и учит слушать и понимать музыку. В энциклопедических статьях можно узнать много нового об авторах и исполнителях музыкальных произведений. Оригинальные и увлекательные интерактивные упражнения и тренажеры помогают научиться слушать и слышать музыку различных времен и народов. С помощью встроенного словаря будет легко разобраться не только в специальных музыкальных терминах, но и в нотной грамоте. В «Музыкальной комнате» можно послушать более ста фрагментов музыкальных произведений разных стилей и разных исполнителей. Практический курс дает возможность прослушать музыкальные произведения, сравнить разные исполнения одного произведения, самостоятельно составить оркестр и ансамбль, потренироваться в подборе мелодий. Дневник достижений позволяет наглядно увидеть результаты работы с курсом и реальные успехи в понимании музыки.

**Мультимедиа-энциклопедия «Соната».** Данный диск является путеводителем по коллекции современных записей европейской и русской классики, джазовой и популярной музыки, поэтической песни, выполненных ведущими мировыми студиями, в исполнении лучших музыкантов планеты. Программа содержит информацию более чем о ста композиторах, 300 музыкальных фрагментов, викторину, картинную галерею, рекомендации по оснащению кабинета искусства. Кроме исходных информационных источников, программа содержит инструменты для выполнения творческих заданий, основанных на собранном в энциклопедию материале. Таким образом, основным способом использования энциклопедии может стать не демонстрация ресурсов на уроке, а индивидуальная работа учащихся с материалом, дополняющим традиционные учебники и хрестоматии.

**«Уроки музыки с дирижером Скрипкиным»**. Уроки с дирижером Скрипкиным помогут всем ребятам не только научиться ценить прекрасное, но и добиться успехов в учебе и других занятиях. В доступной форме дается информация о музыкальной теории. Диск также познакомит маленьких слушателей с известными музыкальными произведениями и инструментами, на которых они исполняются. А необычные музыкальные сказки порадуют не только детей, но и взрослых!

***2. Программы-тренажеры*** помогают ученику освоить какой-то определенный навык и закрепить его.

Например, программа-тренажер **«EarMaster.School».** Это сильный тренажер для тренировки и развития музыкального слуха. Начав с простых упражнений и продвигаясь к более сложным, ученик может научиться правильно определять высоту нот, различать аккорды, разбираться в интервалах, разовьет чувство ритма. В программе есть курсы обучения, адаптированные к различным инструментам. Предлагаются комплексы развивающих упражнений и другие полезные вещи, которые помогут как ученикам младших классов, только что взявшим в руки инструмент, так и музыкантам со стажем чтобы не терять форму. Многопользовательский и сетевой режимы будут особенно полезны для преподавателей музыкальных дисциплин в школах и музыкальных классах.

**«Абсолютный Слух»** - программа для повышения музыкального слуха. В программе есть следующие упражнения:

* Упражнения на интервалы
* Упражнения на гаммы
* Упражнения на аккорды
* Упражнения на ритм
* Мелодический диктант
* Статьи с теорией
* Сборник ладов
* Упражнения тренировки восприятия абсолютной высоты нот и пения
* Персональные упражнения, гаммы, аккорды

***3. Игровые программы*** представляют особый интерес, ведь они очень разнообразны по смыслу, структуре и форме (например, интеллектуальные логические игры на поиск связей, закономерностей, словотворчество).

Существуют также игры, цели которых:

* Создание и озвучивание рисунков;
* Решение задач, которые требуют разных вариантов преобразований исходного материала, его расположения;
* Творческое использование известных материалов;
* Изменение форм деятельности: слушание, чтение, рисование, пение и т.п. с использованием компьютера.

Игровые программы помогают развить такие умственные операции, как анализ, синтез, обобщение, умение конкретизировать классификацию данных, развивать коммуникативные умения (например, умение запоминать, воссоздавать и интерпретировать информацию; дискуссировать, давать оценку и самооценку, формулировать задачи, которые требуют неоднозначных ответов).

Элементы игровых программ есть в обучающих развивающих программах («Картинки с выставки», «Щелкунчик», «Карнавал животных»). Есть и специальные игровые музыкальные программы, например «Волшебная флейта» по музыке В. А. Моцарта, «Клиффорд. Угадай мелодию», «Музыкальные аркады» и т.д.

**«Волшебная флейта»** сочетает в себе игры, викторины, сказочные приключения и музыкальную энциклопедию. Игровые задания объединены общим сюжетом. Юному музыканту вместе с маленьким Моцартом нужно вернуть в страну Сновидений Солнце, украденное Царицей Ночи.

**«Клиффорд. Угадай мелодию».** В этой игре ребенок освоит азы музыкальной грамоты и создаст несколько новых музыкальных инструментов. Выполняя несложные, но увлекательные задания, узнает, как звучат музыкальные инструменты, получит представление о композиции, ритме и музыкальных стилях, разучит песни и станцует вместе со своими четвероногими друзьями. Путешествуя по острову, ребенок потренируется в решении ситуационных, логических и творческих задач. В целом игра «Клиффорд. Угадай мелодию» сделана так, чтобы ребенок мог весело и с пользой провести время.

Комплект **"Музыкальные Аркады"** - это 4 обучающие программы для  
изучения основ музыкальной грамоты развития музыкального слуха, чувства ритма, чтения с листа, музыкальной памяти ...

**«Профессор Музыки 1 и Профессор Музыки 2»** – это программы для обучения детей основам музыкальной грамоты с помощью компьютера. Они позволяют в игровой форме изучить и запомнить теоретические знания и выработать музыкальные навыки.

Вот какие игры вошли в программу «Профессор Музыки 1»:

* **Нотки-картинки**

Эта игра позволит выучить ноты, ещё не умея читать :).

Запоминание проходит легко благодаря ассоциативным картинкам и звуковым подсказкам дикторов. На самом сложном уровне добавляются названия нот и их графическое обозначение.

* **Клавиши фортепиано**

С помощью этой игры ученик узнает и запомнит клавиши. А также – услышит живое звучание этих клавиш.

* **Ноты в скрипичном ключе**

Благодаря этим увлекательным заданиям ученик разучит на линеечках "высокие" ноты: сначала – первой октавы, а затем – второй и малой.

* **Музыкальные символы**

В этой игре ребёнок на наглядных примерах разберёт обозначения разных по длительности нот и пауз, знаков повышения и понижения ступени звукоряда, а также ключей, нотоносца и других музыкальных символов.

* **Ноты в басовом ключе**

Играя в эту игру, ребёнок легко выучит "низкие" ноты на нотоносце.

* **Ритмические фигуры 4/4**

Благодаря этой интересной игре ученик научится слышать ритм.

* **Музыкальные тембры**

В этой игре ученик научится узнавать на слух основные инструменты: от известных всем деткам фортепиано, гитары или скрипки до арфы, банджо, маримбы… валторны и фагота и других акустических инструментов!

В программу «Профессор Музыки 2» вошли следующие игры:

* **Абсолютный слух** – учимся узнавать ноты без камертона и инструмента
* **Звуковысотные движения** – оттачиваем звуковысотный слух
* **Гармонические интервалы** – тренируемся в определении интервалов
* **Музыкальные размеры** – становимся мастерами в распознавании размеров
* **Тональности** – узнаём все тональности от простых к сложным
* **Классические аккорды** – осваиваем обозначение и звучание классических аккордов
* **Музыкальная викторина** – узнаём и запоминаем 99 шедевров классической музыки

***4. Музыкальные редакторы*** открывают возможность для экспериментирования с электронными звуками. Работая в музыкальных редакторах, ученик научится не только записывать знакомые мелодии, но и составлять свои, подбирая темпы, фрагменты, которые отвечают стилю, количеству голосов и т.п.

***5. Викторины.*** Эти программы, как правило, разрабатываются с учетом конкретной цели и содержания урока. В каждой программе существуют специальные викторины на закрепление учениками материала, с которыми они ознакомились.

Таким образом, исходя из выше сказанного, можно говорить о компьютере, как о мощном инструменте педагогической деятельности педагогов-музыкантов.

Нельзя обойти вниманием и еще одну сторону использования информационно-коммуникационных технологий в деятельности педагога. Информационно-коммуникационные технологии предоставляют педагогу новые возможности осмысления собственного опыта, совершенствования своего профессионального мастерства, дальнейшего углубления педагогического сотрудничества.

Новые возможности, которые открыл Интернет, позволяет быть в курсе, прежде всего, музыкальных новостей, общаться с коллегами по электронной почте, участвовать в различных Интернет-семинарах и форумах, т.е. идти в ногу со временем. Все это, в конечном счете, способствует оптимизации учебного процесса. С помощью Интернета педагоги могут принимать участие в работе сетевых объединений учителей музыки и музыкальных педагогов дополнительного образования; участвовать в обсуждении наиболее важных музыкально-педагогических проблем; обмениваться информацией и музыкально-дидактическими материалами; иметь доступ к библиотеке готовых учебных проектов, методик проведения занятий.

Использование информационно-коммуникационных технологий помогают педагогу в процессах самообучения и самоорганизации, в планировании учебного процесса. Также информационно-коммуникационные технологии могут применяться педагогом для автоматизации документов, для хранения различной информации, для создания базы по учащимся.

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, нельзя забывать о том, что это урок общения с искусством. Вот почему так важно не «подменить» его общение с компьютером, не «засушить» урок, не превратить его в технический практикум.