

УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
АДМИНИСТРАЦИИ ЗАВОДСКОГО РАЙОНА Г. МИНСКА
ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ «ОРИОН» Г.МИНСКА»

*Отделение дополнительного образования
по направлению деятельности
«Вокально-инструментальное творчество»*

МАСТЕР-КЛАСС

«ИТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИГРЕ НА ФОРТЕПИАНО»

Разработчик:
Цупранович Оксана Александровна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Минск 2021



МАСТЕР-КЛАСС

«ИТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИГРЕ НА ФОРТЕПИАНО»

Дата: 24.02.2021

Продолжительность: 45 мин

Цель: ознакомление педагогов дополнительного образования с методикой преподавания основ игры на фортепиано детям младшего школьного возраста через применение ИТ-технологий.

Задачи:

актуализировать знания педагогов в области традиционных и инновационных форм работы с учащимися при обучении игре на фортепиано;

определить значение традиционных и инновационных форм работы с учащимися в музыкально-педагогической деятельности;

совершенствовать профессиональное мастерство педагогов посредством практического освоения навыков применения изученных технологий в своей практике.

Материал и оборудование: компьютер, аудио и видеопродукция.

Методы: демонстрация; объяснение; наблюдение; упражнение; изучение результатов деятельности педагога-мастера, разработок дидактических материалов для использования в собственной педагогической деятельности.

Предварительная работа:

Изучение специальной литературы по освоению ИТ технологий и внедрению в собственную музыкально-педагогическую деятельность; формирование базы данных компьютерных презентаций; МДИ; создание видео и аудио фонотеки, нотных сборников.

Подбор наглядного материала, продумывание практических заданий.

Подготовка раздаточного материала.

Участники: администрация, методисты, педагоги-организаторы и педагоги дополнительного образования Дворца детей и молодежи «Орион».

План мастер-класса:

1. Представление системы занятий
2. Презентация педагогического опыта
3. Имитационная игра
4. Моделирование
5. Рефлексия

ХОД МАСТЕР-КЛАССА

1. Организационный этап

Сообщение темы и вступительное слово педагога-мастера

Педагог-мастер: Возможно, увидев название мастер-класса, первое, что пришло Вам в голову «Что такое ИТ?» и «зачем мне нужны ИТ уроки?». **ИТ** (читается «ай-ти») это сокращенное английское словосочетание Information Technology, что дословно переводится как Информационные Технологии (ИТ). Возникает следующий вопрос: «А что такое информационные технологии?». Сначала дадим простой ответ, а затем немного усложним.

Информационные технологии (ИТ) – это всё, что связано с обработкой, хранением и передачей информации.

Определение ну очень сокращенное, советую разобраться с более полным определением:

Информационные технологии (ИТ или IT) – это множество взаимосвязанных научных и технических областей знания, которые изучают и применяют на практике методы создания, обработки, хранения, защиты и передачи информации с помощью вычислительной техники.

Так как всё перечисленное сейчас выполняется с помощью компьютерной техники, то под ИТ обычно подразумевают компьютерные технологии.

Персональные компьютеры давно уже стали повседневным и обычным инструментом в жизни человека, умение работать с компьютером является одним из атрибутов современного общества.

Широкое распространение сети Интернет и грамотное использование компьютера дает нам возможность их эффективного использования в образовательном процессе, помогает решить дефицит наглядных пособий, преобразить традиционные учебные занятия, оптимизировав процессы понимания и запоминания учебного материала.

По сравнению с традиционными формами обучения новые музыкальные компьютерные технологии (МКТ) обладают преимуществами: демонстрация информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности, т.к. несет образный тип информации, понятный детям: движение, звук, мультипликация и т.д.

2. Основной этап

1. Представление системы знаний

Педагог- мастер: Анализируя многочисленные публикации нельзя не согласиться с тем, что одно из направлений, по которому уже сегодня идет современное музыкальное (не только теоретическое), а уже и исполнительское образование - это компьютерное обучение.

IT-технологии можно применять с самых первых уроков. Игра под фонограмму «минус», ритм-ostinato, запись мелодии на смартфон, для подбора по слуху или создания аккомпанемента, просмотр и прослушивание музыкальных произведений из своего репертуара и анализ исполнения разными пианистами, использование яркого наглядно- дидактического материала, изучение теоретического материала и т.д.

Таким образом, одной из главных тенденций в сфере музыкальной педагогики XXI века (и это касается уже начального звена музыкального образования) является преподавание **учащимся музыкальной информатики** с целью овладения ими музыкально-компьютерными технологиями.

— Уважаемые коллеги, давайте попробуем перечислить основные направления применения компьютерных технологий в области музыкального образования.

Направления применения:

прослушивание и анализ музыкальных произведений;

создание музыки;

изучение истории и теории музыкального материала, который одновременно подается в виде текста, аудиозвучания, видеоизображения; получение разнообразной музыкальной информации с использованием сети интернет.

Музыкальные компьютерные средства

интерактивные игры и обучающие и развивающие программы;

программы-тесты и викторины;

энциклопедии;

музыкальные редакторы; электронные муз. инструменты;

комбинированные программы.

2. Презентация педагогического опыта

Педагог-мастер: Коллеги, сейчас мы познакомимся более подробно с огромными возможностями применения музыкально- компьютерных технологий при обучении игре на фортепиано.

На начальном этапе работы с компьютером возможно использование **обучающей программы «Музыкальный класс»**. Известно, что у детей преобладает наглядно-образное мышление, они очень любят игровые формы. Поэтому я предлагаю учащимся обучающие программы, в которых в доступной форме рассказывается об основах музыкальной грамоты, написанные нот, длительностей, а также интересные информационные материалы. Возраст: 6 – 11 лет

Веселое развлечение, игра и уроки музыки одновременно! Музыкальная грамотность необходима даже для тех, кто никогда не станет великим музыкантом. Программа содержит массу сведений, знание которых делает восприятие музыки более глубоким: это и теоретические понятия (гармония, интервал, мелодия, нота, тон), и описание музыкальных инструментов.



«Музыкальный класс» предполагает самое первое знакомство детей с музыкальными инструментами, с нотной грамотой, с понятием «музыкальная гармония».

Безусловно, обучающая игра не научит детей играть на каком-нибудь музыкальном инструменте, но зато сможет пробудить интерес к музыке, определить, какой инструмент ему нравится больше, и, может быть, он сам захочет научиться на нем играть.

Эта программа имеет несколько разделов по изучению музыки:

Раздел «История музыкальных инструментов».

Программа позволяет найти подробные описания различных типов музыкальных инструментов (старинных, классических, современных).

Клавишные инструменты

Электромузыкальные

Струнные щипковые

Струнные смычковые

Деревянные духовые (флейта, гобой, кларнет, фагот).



Медные духовые (труба, валторна, тромбон, туба). Ударные инструменты.

Понятие – Ансамбль. Симфонический оркестр.



Раздел «Компьютерное фортепиано». Здесь можно услышать звучание 10 музыкальных инструментов: арфы, кларнета, трубы, барабана, электрогитары, гитары, рояль, синтезатор, колокольчики, литавры.

Такое сочетание дает хорошие результаты, так как дети не только теоретически изучают инструменты, но и виртуально играют на них.

Раздел «Теория музыки».

Урок 1. Музыкальный звук (высота звука, название и звучание основных нот, октавы на фортепианной клавиатуре).

Урок 2. Нотное письмо (нотный стан, основные и добавочные линии, расположение нот (на, между, над и т. д.), длительности нот, деление длительностей нот).

Урок 3. Ключи (скрипичный и басовый ключ, октавы скрипичного ключа, знакомство с расположением нот малой, первой и второй октавы).



Урок 4. Метр и ритм (муз. пример «Солнышко» р. н. п.; сильная доля, такт, размер 2,3,4-е четверти. Демонстрация размеров с использованием муз. фрагментов. Основные длительности нот).

Урок 5. Затакт. Точка. Лига. Паузы.

Урок 6. Запиши мелодию (муз. пример «Как под горкой» р. н. п., последовательная запись музыкального диктанта).

Урок 7. Знаки альтерации (случайный, ключевые знаки, энгармонизм звуков, муз. пример «Весёлая дудочка»)

Урок 8. Тон и полутон.

Урок 9. Гаммы (тон, полутон, хроматическая гамма, строение мажорной и минорной гаммы, ключевые знаки)

Урок 10. Лад и тональность (натуральный мажор и минор, гармонический минор, тоника, транспозиция; муз. примеры: «Воробей», «Во поле берёза стояла», «Бычок»).

Урок 11. Интервалы (мелодические и гармонические интервалы, консонансы и диссонансы)

Урок 12. Аккорды (трезвучия, мажорное и минорное трезвучие, септаккорды).

Урок 13. Музыкальная ткань. Фактура (соло, дуэт, трио, квартет, хор, мелодия) Урок 14. Аккомпанемент (тоника, субдоминанта, доминанта)



Раздел «Киберсидетатор».

С помощью его можно создать свою собственную композицию в стиле "Рок", "Техно", "Рок-н-ролл", "Кантри" и "Латинос".

Раздел «Караоке». Если появится желание попробовать себя в качестве певца, то его легко осуществить. Выбрав песню из предлагаемого перечня (10 детских песен), можно исполнить ее под фонограмму, записать на компьютер с помощью микрофона, а затем прослушать результат.



Но, помимо обучающих задач, авторы диска позаботились и о развлекающих и занимательных заданиях. При этом, несмотря на занимательность, задания не утратили воспитательное и обучающее содержание.

Игра «Музыкальный диктант» для развития проверки своего музыкального слуха и памяти. **Игра «Крестики-нолики»** построена на вопросах по содержанию компакт-диска, правильные ответы дают возможность усложнять прохождение игры. **Игра в кубики «Собери мелодию»** тоже музыкальная. На каждом кубике записан фрагмент песенки,



несколько кубиков выпадают и нужно восстановить запись, правильно определив место выпавших кубиков. При этом у ребенка будет возможность прослушать мелодию полностью и каждый фрагмент отдельно.

Таким образом «Музыкальный класс» - программа, где с помощью многочисленных игр дети получают знания, предусмотренные программой «Обучение игре на фортепиано».

Программы-тесты и викторины

MyTest, iSpring Suite, Excel, онлайн сервисы **Revision Quiz Maker, Quizinator, Testmoz** и др. — в этих программах можно силами учителя или учеников создавать свои тесты и вопросы. На своих занятиях я использую собственную базу тестов и викторин для закрепления изученного материала. **(Ознакомление с некоторыми на практике).**

Программы-тренажеры

Bandandbox – комбинированная программа- тренажёр для создания музыки разных стилей и разных инструментов, имеющая раздел для развития навыков чтения нот с листа, запоминания мелодий и их графического изображения, чувства ритма с визуализацией ритмических формул, звуковысотного и тембрового слуха. **(Освоение на практике)**

NoteTrainer — программа для формирования у начинающих музыкантов навыков чтения нот. Цель использования - сформировать устойчивую ассоциацию "нота на листе" - "положение рук на клавиатуре".

Программы для пения караоке, игры под фонограмму «Минус»

KarMaker (её ценят за простоту и лёгкость в обращении), **AV Video Karaoke Maker**. Также на занятиях мною используется игра произведений под фонограмму «Минус». Для этих целей также создана библиотека произведений-минусовок.

Программы для просмотра видеofilмов и анимации

Для знакомства с нотной грамотой используются материалы программы **Поющая ФА-СОЛЬ** телеканала Карусель, где в доступной для младших школьников форме можно постичь азы музыкальной грамоты; знакомство с жизнью и творчеством композиторов происходит при помощи серии мультфильмов цикла **Сказки старого пианино**, а для детей более старшего возраста используется видеоматериал программы **Культура**.

Яркий наглядно- дидактический материал(ознакомление)

Музыкальные энциклопедии.

Огромную помощь в моей работе предоставляет электронная библиотека, это такие издания как, «Музыкальная энциклопедия в 6 томах», «Шедевры музыки» (Энциклопедия Кирилла и Мефодия), серия дисков «Энциклопедия театра», «Энциклопедия балета», «Энциклопедия для детей Искусство» и другие.

Перечисленные диски я использую в работе с учащимися во время работы над музыкальным произведением. Перед учеником стоит задача – раскрыть содержание произведения и выразительно передать его слушателям. А для этого ученику необходимо понять и почувствовать авторский замысел, найти соответствующие исполнительные средства выразительности. Это достигается путем просмотра и прослушивания произведения, в процессе которого определяются контуры будущего исполнительского плана.

Музыкальные проигрыватели. Музыкальные проигрыватели Windows Media Player, Winamp предоставляют возможность на уроках прослушать в записи произведения классической и современной музыки. В моей библиотеке есть множество произведений в исполнении выдающихся мастеров (С. Рихтер, Г. Нейгауз и другие). А также записи концертов, где ученики могут услышать собственное исполнение произведений, проанализировать их и наметить пути преодоления недостатков.

3. Имитационная игра

Педагог-мастер: Для того, чтобы продемонстрировать как я использую вышеперечисленные технологии, вашему вниманию представляю фрагмент занятия по теме «Знаки альтерации», который включает в себя просмотр видео-лекции, вокальную игру по запоминанию знаков, тест на усвоение полученных знаний.

— Ребята, в музыкальное Королевство смогут попасть только те из вас, кто хорошо запомнит его законы. Сейчас мы познакомимся с ними, внимательно слушайте...

Просмотр видео-лекции на компьютере.

— Итак, что такое АЛЬТЕРАЦИЯ (изменение) звуков? Как называются чёрные клавиши? Что такое тон и полутон? Как обозначить в нотном тексте разные по цвету клавиши?

Блиц – опрос.

— Теперь мы можем попасть в замок Королевы Музыки! Смотрите – на стенах

замка висят портреты знаков альтерации.

Демонстрация наглядно-дидактического материала.

Первый из них – **БЕМОЛЬ**. (Фрагмент сказки).

— Что за знак написан тут? Для чего он, как зовут?

— Звать меня бемоль, друзья, понижаю ноту я.

— А скажи на сколько?

— На полтона только.

Ознакомление при помощи сравнительных ассоциаций в стихах, графического изображения в нотной тетради, пропевания основного и пониженного звука, проигрывания на фортепиано заданного педагогом звука, изучения правил использования. Разбор нотного текста и игра на фортепиано предложенной педагогом пьесы. Педагог обращает внимание на бемоль, выставленный при ключе, т.е. ключевой знак, напоминает о том, что знак соблюдается во всех тактах пьесы.

На следующем портрете знак – **ДИЕЗ**.

— Ну, а это что за знак? Чем усердно занят так?

— Я диез, бемоля брат. Сообщить вам очень рад про свою работу: повышаю ноту!

— А скажи на сколько?

— На полтона только.

Ознакомление при помощи сравнительных ассоциаций в стихах, графического изображения в нотной тетради, пропевания основного и повышенного звука, проигрывания на фортепиано заданного педагогом звука.

— Переходим к следующему портрету. Как называется изображенный знак? Чтобы запомнить его название — поиграем в игру — загадку. Нужно ответить на 2 вопроса, затем ответы произнести друг за другом.

— Как разговаривают овцы и бараны? (Бе).

— Что произносят вороны? (Кар).

— Бе + кар= **БЕКАР**

Вот бекар – знак непростой

Музыкальный постовой.

За порядком наблюдает,

Любые знаки отменяет.

Ознакомление при помощи сравнительных ассоциаций в стихах, графического изображения в нотной тетради, проигрывания на фортепиано заданного педагогом звука. Разбор нотного текста и игра на фортепиано предложенной педагогом пьесы.

— Королева Музыки хочет убедиться, что вы всё запомнили, поэтому ответим на её вопросы.

Прохождение теста на компьютере (игра-викторина).

— Вот и подошло к концу наше музыкальное путешествие. Вы узнали сегодня много нового, но наши путешествия в Королевство Музыки будут продолжаться. А сейчас пусть каждый из вас нарисует музыкальный знак, соответствующий своему настроению (повысилось оно или понизилось).

4. Моделирование

Педагог-мастер: Уважаемые коллеги, а сейчас прошу заняться разработкой собственной модели занятия, учитывая направление деятельности своего объединения по интересам и используя ИТ-технологии. (Обсуждение авторских моделей занятия.)

5. Заключительный этап. Рефлексия

Дискуссия о возможностях применения ИКТ в собственной педагогической практике.

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.

