

МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

теоретический и практический аспекты

Продолжение. Начало в № 1 за 2012 г.



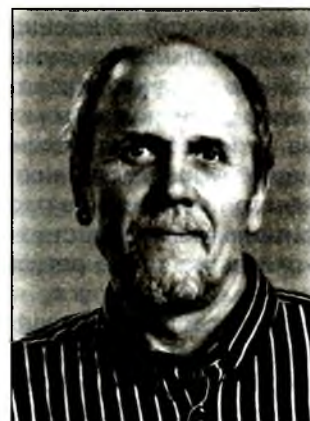
Переходя к изложению материала, связанного с использованием компьютерных технологий в проведении музыкально-дидактических игр, сразу же отметим, что количество таковых при этом может изменяться десятками тысяч. Мы не считаем целесообразным составлять каталоги игр, писать тома, содержащие описание и инструкции по их применению. Более того, даже если бы такой каталог всё же был составлен, то это лишило бы пользователей, в нашем случае — педагогов и учащихся, творческой инициативы, возможности создать именно такую игру, которая была бы наиболее эффективна для решения конкретных педагогических задач. На наш взгляд, любая компьютерная разработка, программа либо утилита может стать поводом и инструментом для проведения игры. Поэтому те, кто в должной мере овладел какой-либо компьютерной музыкальной программой, смело используйте её для создания и проведения собственных музыкально-дидактических игр.

Все описанные ниже компьютерные программы, предлагаемые для проведения музыкально-дидактических игр, весьма привлекательны, просты и доступны в освоении. Любому желающему, озна-

комившись с приведённой в работе краткой информацией об их устройстве, без труда самостоятельно освоит любую из них. Вот содержание некоторых из них.

Знакомство с музыкальными компьютерными программами начнём с игры, относящейся к разряду «стрелялок»: «**Sheet Music Treble Clef and Bass Clef HN**» (автор — Pascal Riben). Основная дидактическая цель игры — усвоение буквенного обозначения нот. Отметим великолепное музыкальное оформление программы, которое поддаётся регулированию. Фоновая музыка по желанию может быть простой, спокойной «Easy listening», может звучать в комическом стиле «Cartoons» либо в классическом «Classical». Регулируется данная опция в меню «Sound and music // Background music».

Не менее привлекательным выглядит цветковое оформление. Зелёная, синяя и красная овальные кнопки с надписями «Adagio», «Moderato», «Allegro» предназначены для определения темпа игровых действий. Он может быть соответственно медленным, умеренным или быстрым. Каждая из представленных нот также окрашена в свой цвет. Аналогично каждая буква, обозначающая ту или иную ноту и на-



ГЛУБОЧЕНКО Василий

Михайлович —

кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой культурологии и психолого-педагогических дисциплин

Института культуры Беларуси, доцент

писанная на головке этой ноты, тоже разного цвета.

Чтобы начать игру, нужно из имеющегося количества нот выбрать или же активировать те, которые будут в ней участвовать.левой кнопкой мыши нажимаем на головку ноты. На ней появляется буква, соответствующая её названию. По мере накопления игрового опыта количество нот так же, как и темп игры, можно увеличивать.

Когда принято решение о количестве участвующих в игре нот, после выбора темпа игры открывается следующее окно, которое является полем боевых действий. Синее число вверху по середине — количество отведённого на игру времени в секундах. Минимальное ограничение — 30 секунд, максимальное — 600 секунд. Если выбран 0, то игра будет продолжаться бесконечно. Выбор продолжительности игры осуществляется играющим с помощью левой (увеличение) либо правой (уменьшение) кнопкой мыши. Прямо под этим числом находится бомба с зажжённым фитилём, которая мечется по игровому полю, норовя столкнуться с управляемым играющим объектом буквенного обозначения. Каждое такое столкновение уменьшает количество жизней. По желанию игрока с помощью левой кнопки мыши данная угроза может быть снята или снова активирована. Зелёная цифра в левом верхнем углу (по умолчанию — 3) указывает на количество имеющихся в распоряжении жизней. Максимальное количество — жизней 9. Выбор их количества также регулируется мышью. Число в правом верхнем углу — количество набранных очков, которое в случае слабой игры уменьшается, успешной — увеличивается. Изначально играющий имеет 700 очков. Для победы в игре нужно набрать 1000, тогда в честь победителя прозвучит торжественный марш. В случае поражения звучит высмеивающая мелодия. Под нотным станом находятся обозначения различных уровней сложности игры. Слово «BEGINNER» обозначает игру для начинающих. Её темп будет невысоким. Режим «EXPERT» предназначен для опытных игроков. В самом низу интерфейса представлены изображения одной, двух и трёх нот. Чем больше нот, тем интенсивней их движение и, соответственно, сложнее игровая задача.

Игра «Sheet Music Treble Clef and Bass Clef HN» увлекательна и, несомненно, понравится не только юным музыкантам, но и пользователям более старшего возраста, станет популярной в проведении состязаний между учениками.

Следующая компьютерная программа «Earope» предназначена для развития музыкального слуха. Разработана она датской компанией «Core Media». Её интерфейс прост и понятен. Сразу под меню программы находятся выстроенные в горизонтальный ряд обозначения семи ре-

жимов игры, представляющие собой 7 модулей, которые позволяют целенаправленно осваивать различные элементы музыкального языка (интервалы, лады, аккорды, их обращения, гармонические функции, мелодические, ритмические фрагменты), проводить учебные занятия в форме упражнений и музыкально-дидактических игр. По центру интерфейса программы, окрашенного в синий цвет, расположено поле установок и заданий, меняющее своё содержимое при выборе того или иного модуля. Очень удобно, что все настройки модуля располагаются в центре экрана. Это существенно облегчает работу. В настройках необходимо указать желаемые опции, а также характеристики того или иного музыкального элемента, которые впоследствии будут задействованы при работе с программой.

В нижней части интерфейса программы находятся два нотных стана и виртуальная фортепианная клавиатура, которые предназначены для выполнения пользователем требуемых операций. Помимо нотных станов и виртуальной фортепианной клавиатуры ввод информации может производиться посредством кликания мышью на соответствующем наименовании звучащего материала. Нужно наименование следует выбрать из имеющегося списка, расположенного в поле заданий. Такой вариант возможен в работе с первыми пятью модулями, но не функционален в модулях мелодии и ритма. Однако наиболее эффективный способ ввода музыкального материала при выполнении заданий и проведении музыкально-дидактических игр, без сомнения, с помощью *mid*i-клавиатуры, подключённой к компьютеру. Наличие *mid*i-клавиатуры позволяет быстрее выполнять задания, делает учебные занятия более рациональными и продуктивными.

В левой части программы расположено несколько важных указателей. Нажав на слово «Start» мы даём программе команду на начало воспроизведения музыкального материала, относящегося к тому или иному модулю. С помощью «Show me!» можно открыть графическое изображение того, что звучит. Указатель «Repeat» позволяет прослушать звучащий фрагмент ещё раз. Немного выше, над обозначенными указателями расположены счётчики набранных очков и неправильных ответов («Missed»), наличие этих счётчиков особенно важно для организации игровых занятий. Начисление очков за правильные ответы придаёт занятиям дух состязательности, что особенно важно при коллективном пользовании программой. В системе начисления очков имеются свои тонкости. Количество очков зависит не только от правильного или неправильного ответа, но и от способа ввода информации пользователем. К примеру, очков начисляется больше при воспроизведении гармонически укомплекто-

ванных интервалов, чем мелодически; ввод ответа на нотных станах «стоит» дороже, чем ввод с виртуальной клавиатуры.

Результат учебной игры либо тренинга, выраженный количеством набранных очков, отображается по окончании выполнения упражнений в серии каждого модуля. Если результат высок, программа предложит вам вписать своё имя в «горячую десятку».

Ещё одним очень важным элементом, встроенным в программу, является камертон, с помощью которого в любой момент учебных занятий можно услышать звук «ля» первой октавы (частота — 440 Гц).

Помимо перечисленных, в программе имеется ещё ряд указателей, которые без труда можно освоить самостоятельно.

Рассмотрим более подробно основные модули программы «Егоре», поскольку каждый из них имеет свою специфику.

Модуль интервалов направлен на формирование умения определять интервал от заданной ноты. Интервал может быть сгенерирован программой в восходящем или нисходящем движении. Направление движения может выбрать сам пользователь. Кроме того, можно задать основной тон для всех интервалов, определиться с типом интервала (чистые, консонирующие, диссонансирующие), а также со способом его воспроизведения (два звука одновременно, поочерёдно, наслаением). Определение прозвучавших интервалов, как уже говорилось, происходит четырьмя способами:

- 1) сыграть звуки на виртуальной фортепианной клавиатуре;
- 2) начертать их на нотном стане;
- 3) выбрать из списка нажатием мышью;
- 4) воспроизвести с помощью *midi*-клавиатуры (в случае правильного ответа под звуковой сигнал загорается зелёный свет, неправильного — красный).

Модуль ладов позволяет эффективно осваивать наиболее известные в европейской культуре лады. Выделяем те лады, которые мы хотим освоить (можно выделить все) и программа будет воспроизводить звучание одного из них. Наша задача определить, что это за лад. Сделать это можно посредством всё тех же четырёх известных способов.

При работе с *Модулем аккордов*, в рабочем окне которого представлено 48 их наименований, кроме уже знакомых нам установок имеется список типов аккордов (трезвучия, септаккорды, нелътерированные и лътерированные), из которого можно выбрать какой-либо один или несколько.

Следующий *Модуль обращений аккордов* не содержит никаких новых настроек. Выбираем посредством выставления в соответствующие клетки галочек интересующие нас обращения аккордов и нажимаем «Start».

Принцип работы с *Модулем гармонических функций* такой же, как и с предыдущими. Помимо известных настроек, можем задать количество аккордов в звучащей последовательности и выбрать тип исполняемого программой вступления (каденции) для настройки слуха на определённую тональность.

Работа с *Модулем мелодий* предполагает воспроизведение вслед за программой мелодического отрывка, который может быть сыгран на виртуальной или *midi*-клавиатуре. При желании перед каждым проигрыванием программой мелодии можно задать и прослушать в определённом стиле каденцию. Можно также задать тональность, определиться с ладом, с тесситурой и продолжительностью звукового фрагмента.

Особенностью последнего из представленных модулей — *Модуля ритма* — является наличие в установках возможности допускать или блокировать в звучании те или иные длительности нот, триоли. Здесь же можно определиться с темпом (от 10 до 300), размером (2/2, 4/4, 7/8 и т. д.), количеством тактов (от 1 до 6). Имеются режимы прослушивания и просмотра звукового фрагмента. Ввод информации в данном модуле возможен только с помощью клавиатуры. На всём протяжении звучания отчётливо слышны удары метронома. Программа проигрывает ритм, вы его воспроизводите.

Очень ценным свойством программы «Егоре» является возможность сохранения настроек всех упражнений в одном файле. При необходимости можно загружать эти настройки из меню «File». Также можно пользоваться программными настройками: шесть таких файлов, рассчитанных на пользователей с различной подготовкой, имеются в ресурсной базе.

Рекомендуем освоить два указателя в правом верхнем углу программы с изображением бюста дирижёра и профиля человеческой головы. Функция первого указателя, названного «tutor», или «наставник», заключается в проверке ваших познаний и слуховых возможностей в рамках того или иного модуля. Однако, прежде чем приступить к проверке, воспользуйтесь указателем с нарисованной человеческой головой и выберите тот уровень сложности предстоящих заданий того или иного модуля, который наиболее соответствует вашей подготовке. Это делается простым передвижением ползунка, расположенного рядом с названием задействованного модуля. В этом же окне вы можете ввести своё имя, имена всех участвующих в выполнении заданий или в дидактической игре. Здесь же можно сохранить желаемые настройки уровней всех модулей под определёнными именами.

Одной из самых увлекательных и несложных компьютерных программ, рекомендуемых к использованию для организации музыкально-

куплет и припев звучит в До мажоре – С –, второй в До # мажоре – С # –, третий в Ре мажоре – D – и т. д. Смена тональности — весьма эффективное музыкально-выразительное средство для передачи ощущения движения, подъёма-спуска. Поэтому наш фуникулёр, представляющий собой рельсовое транспортное средство с канатной тягой для перевозки людей или грузов на небольшое расстояние по крутой трассе, движется как в восходящем, так и в нисходящем направлениях.

В программе «ChordPulse Lite v1.3» указанная смена тональностей может быть достигнута двумя способами:

1. Прописываем гармонический план первого куплета и припева на рабочем поле. Нажимаем кнопку «Play» или клавишу «Пробел». Музыка зазвучала. Кликаем указатель «Key Shift» и в момент, когда доигрывается последний такт припева, в открывшейся таблице выбираем +1. Наш музыкальный материал «поднялся» на полтона вверх. По окончании II припева нажимаем +2 — звучание «ушло» ещё на полтона вверх. Подобным образом, пройдя по всем тональностям, мы можем снова вернуться в исходную или же закончить процесс музицирования в любой момент по нашему усмотрению.

2. Для большего удобства действия, совершаемые в конце каждого припева, то есть работу с указателем «Key Shift», автоматизируем. Для этого необходимо для каждого последующего куплета и припева, звучащих в новой тональности, создать отдельную страницу («Pages»). Делается это следующим образом. Подводим курсор к месту, расположенному чуть правее имеющейся страницы, обозначенной цифрой 1. Появляются контуры будущей страницы. Кликаем в указанном месте левой клавишей мыши и из раскрывшейся таблицы выбираем имя новой страницы. Она может быть обозначена цифрой либо буквой. Нам нет нужды набирать гармонический план снова и снова. Достаточно скопировать имеющийся на первой странице музыкальный материал на новую страницу. Для этого открываем первую страницу, выделяем всё (Ctrl-A), копируем (Ctrl-C), открываем следующую страницу, вставляем (Ctrl-V). Наша новая страница теперь такая же, как и первая. Если мы попытаемся транспонировать её содержимое с помощью указателя «Key Shift», то тональность изменится на всех имеющихся страницах. Поэтому, чтобы изменить тональность только на одной странице, её необходимо не только открыть, но и выделить (Ctrl-A), затем, подведя курсор к любому буквенному обозначению того или иного аккорда и кликнув на нём правой клавишей мыши, выбрать в раскрывшемся меню функцию «Transpose» и обозначить соответствующий интервал транспонирования.

Чтобы программа озвучивала все подготовленные нами страницы в последовательном по-

рядке, необходимо в верхнем правом углу, над виртуальной клавиатурой, активировать надпись «loop all». В этом случае мы услышим всю созданную композицию, причём повторяться она будет бесконечное количество раз.

Когда произведены необходимые настройки, можно начинать игру. Её смысл состоит в том, что все участники поочерёдно, по одному куплету, под аккомпанемент программы, без остановки исполняют мелодию отобранной песни либо вариацию на её тему с учётом того, что с каждым куплетом тональность звучащей фонограммы меняется. Выигрывает тот, чьё музицирование будет соответствовать новой тональности, в чьём исполнении смена тональности будет сопровождаться изменениями не только музыкального текста, но и художественного содержания. Для детей достаточным будет простого исполнения темы, для студентов и опытных музыкантов — желательно показать музыкальный материал в развитии.

На последующих этапах обучения для работы над формированием умения транспонировать по слуху с помощью программы компьютерной аранжировки музыки может быть взята менее известная или вовсе неизвестная мелодия.

Пожалуй, главная ценность программы «ChordPulse Lite v1.3» состоит в возможности использования её ресурсов для проведения творческих занятий и музыкально-дидактических игр, связанных с сочинением музыки и импровизацией. Приведём лишь несколько примеров игр, демонстрирующих педагогические подходы, направленные на активизацию творческого потенциала учащихся и прочих участников игры с помощью указанной программы.

«Выпусти джина»

Цель игры: формирование умений сочинения либо импровизации выразительной мелодии на основе заданной гармонии.

Условия и порядок проведения игры

Открываем любой из демо-файлов (меню «Session») и сочиняем либо импровизируем мелодию под звучащий аккомпанемент фонограммы. Фонограмма, какая бы она ни была богатая, интересная и т. д., — всего лишь фундамент, основа, которая потенциально содержит возможность проявления чего-то более выразительного, эмоционального и художественного. Речь идёт о создании мелодии и её дальнейшем развитии на фоне фонограммы. Образно говоря, звучащая фонограмма — бутылка, в которой находится джин. Если кому-то удаётся «выпустить джина», результатом музицирования становится интересный образ, органично сочетающийся с фонограммой и динамично развивающийся. Если сочинение или импровизация скучные, невыразительные, значит

в бутылке был некто другой — в зависимости от характера музыки и возраста участников это может быть военнопленный, конкретное лицо из общих знакомых, персонаж известного фильма.

«Угадай и исполни»

Цели игры: осознание единства системы элементов музыкальной формы; выработка умения определять недостающий компонент в звучании музыки (в данном случае мелодию) и в процессе музицирования под фонограмму «минус» восстанавливать органичное единство музыкальной фактуры.

Условия и порядок проведения игры

Каждый из участников игры с помощью программы «ChordPulse Lite v1.3» в тайне от других создаёт фонограмму «минус» к какой-либо известной песне (детской, популярной, народной, эстрадной и др.). Задача остальных участников: в процессе звучания фонограммы угадать песню и здесь же её сыграть или спеть.

Выигрывает тот, кто быстрее по звучащей фонограмме угадает песню, кто точно и художественно воспроизведёт её на инструменте либо голосом.

Данная игра позволяет участникам продемонстрировать и развить сразу множество музыкальных способностей, так как включает различные виды деятельности: создание музыкальной фонограммы, восприятие и анализ звучания, подбор по слуху, импровизацию.

«Вырваться из круга»

Цели игры: изучение и освоение многообразия средств музыкальной выразительности в процессе сочинения музыки либо импровизации под звучание оstinатного гармонического фрагмента фонограммы; преодоление инертности мышления; активизация творческих ресурсов.

Условия и порядок проведения игры

Учитель (либо ученик) в программе «ChordPulse Lite v1.3» на основе несложной гармонической последовательности создаёт удобный для закливания (loop раре либо loop all) музыкальный фрагмент, состоящий из 4, 8 тактов. Задача играющих: в процессе творческого музицирования под аккомпанемент многократно повторяющегося фрагмента фонограммы поочередно вносить новые, свежие элементы в письменный либо устный музыкальный текст. Ощущение движения по кругу может быть достигнуто за счёт преднамеренно всякий раз одинаково повторяющегося рефрена.

Побеждает тот, кто в сочинённой либо импровизированной музыке наиболее преуспел в

творческих находках, у кого всякое последующее построение отличалось свежестью, новизной сочетания звуковыразительных элементов, чьё художественное исполнение органично сочеталось со звучащей фонограммой.

«Стили-тили»

Цели игры: изучение и освоение выразительных возможностей и музыкально-языковых особенностей различных стилей.

Условия и порядок проведения игры

Используя имеющийся гармонический план (любой из демо-файлов) или самостоятельно подготовленную гармоническую последовательность, сочиняем или импровизируем под аккомпанемент фонограммы в том или ином стиле. Следующий участник в своём сочинении или импровизации использует эту же гармоническую последовательность, но теперь она представлена в другом стиле (меню «Style»). Итак, участники игры поочередно создают музыку на одну и ту же гармонию, но в разных стилях. Чередование стилей в качестве главного условия игры требует серьёзного изучения их особенностей, знания специфики. Занятия и музыкальные игры по сочинению либо импровизации в рамках заданного стиля предполагают предрасположенность к музыкальному творчеству и могут проводиться не с каждым учащимся.

Уверены, что теоретический и практический материал, касающийся различных аспектов игры, будет полезен как педагогам-практикам, так и представителям научно-педагогического мира. Современная музыкальная педагогика нуждается в учебно-методическом материале по организации и проведению музыкально-дидактических игр. Мы призываем в первую очередь молодых, творчески работающих педагогов активно приобщаться к учебно-игровой деятельности: популяризировать и модифицировать имеющиеся музыкально-дидактические игры, создавать новые.

Агитировать за такие ценности, как игра, творчество, любовь, свобода, нет необходимости. Всё это имеется в природе человека априори. Все эти понятия так же, как и соответствующие им состояния, теснейшим образом связаны друг с другом. Если что-либо одно из этого перечня утрачивается, то все остальные теряют свой истинный смысл. Поэтому обращение к возможностям игры в образовании, как и в жизни в целом, можно рассматривать как путь к гармонии, как возвращение к утраченным истокам житейской мудрости, как движение вперёд — к постижению мироздания и собственного «я».