

# **Применение современных информационных технологий в обучении детей музыке.**

Составитель преподаватель фортепиано:

Аникеева Екатерина Леонидовна

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение .....	3
2. Компьютерная программа «Soft Mozart» .....	6
3. Компьютерная игра «Щелкунчик» .....	12
4. Компьютерная игра «Волшебная флейта» .....	15
5. Компьютерная игра «Алиса и Времена года» .....	18
6. Музыкальные онлайн игры.....	21
7. Практический курс «Учимся понимать музыку» .....	22
8. Компьютерная программа «Музыкальный класс» .....	24
9. Компьютерная программа «Шедевры музыки» .....	26
10. Заключение.....	27
11. Список литературы.....	28

## **ВВЕДЕНИЕ**

Обучать интересно и эффективно - цель и задача любого педагога. Добиться этого сложно, но возможно. Пути реализации многочисленны, хотя не все одинаково результативны и значимы с позиций современных основ обучения

Использование современных информационных технологий в образовании – это уже не новшество, а реальность сегодняшнего дня для всего цивилизованного мира.

Современное общество неразрывно связано с процессом информатизации. Происходит повсеместное внедрение компьютерных технологий. При этом одно из приоритетных направлений процесса информатизации современного общества – информатизация образования, т.е. внедрение средств новых информационных технологий в систему образования. В последнее время в педагогических кругах стало складываться правильное понимание той роли, которую могут сыграть информационные технологии в организации учебного процесса. Компьютерная технология развивает идеи программированного обучения, открывает совершенно новые, еще не исследованные технологические варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров.

В настоящее время существуют два направления компьютеризации обучения. Первое направление предполагает усвоение знаний, умений и навыков, которые позволяют успешно использовать компьютер при решении разнообразных задач, или, другими словами овладение компьютерной грамотностью, которую называют нередко, «второй грамотностью». Умение пользоваться компьютером в повседневной жизни – неотъемлемая часть «интеллектуального багажа» современного человека. При этом сокращается разрыв между требованиями общества и реальными знаниями и умениями, которые дает школа подрастающему поколению.

Второе направление рассматривает компьютерные технологии как мощное средство обучения, которое способно повысить его эффективность.

Использование компьютера в учебном процессе — (внедрение новых информационных технологий) — это попытка предложить один из путей, могущих интенсифицировать учебный процесс, оптимизировать его, поднять интерес школьников к изучению предмета, реализовать идеи развивающего обучения, повысить темп урока, увеличить объём самостоятельной работы. Способствует развитию логического мышления, формированию навыков самостоятельной работы, а также оказывает существенное влияние на мотивационную сферу учебного процесса, его деятельностьную структуру.

Можно выделить следующие виды компьютерных программ:

1. Учебные программы - ориентированы преимущественно на усвоение новых знаний.
2. Программы – тренажеры - предназначенные для формирования и закрепления умений и навыков. Использование этих программ предполагает, что теоретический материал обучающимися уже усвоен.
3. Контролирующие программы – предназначенные для контроля определенного уровня знаний и умений. Этот тип программ представлен разнообразными проверочными заданиями, в том числе и в тестовой форме.
4. Демонстрационные программы – предназначенные для наглядной демонстрации учебного материала описательного характера, разнообразных наглядных пособий.
5. Компьютерные игры. Стремление ребенка к игре или как психологи говорят «игровая мотивация», помогает ребенку усвоить те знания, которые несут в себе компьютерные игры. " Учиться надо весело", считает академик Б. Раушенбах. " При эмоциональной ограниченности ('тупости') мозг функционирует на уровне существенно ниже оптимального", как бы уточняет

эту мысль академик Н. Бехтерева. Может быть поэтому так велико стремление детей к обучению, которое приближено к естественной форме их повседневного бытия -- игре

Какие же достоинства есть у применения компьютерных технологий в процессе обучения?

- 1 Несомненно, что работа с компьютером вызывает у детей повышенный интерес и усиливает мотивацию обучения.
2. Использование компьютерных технологий создает возможности доступа к большим массивам ранее недоступной современной, свежей информации
3. Сочетание цвета, мультипликации, музыки, звуковой речи, динамических моделей ит.д. расширяет возможности представления учебной информации.
4. Экономит время
5. Прививает навыки самоконтроля и самостоятельного исправления собственных ошибок.
6. Компьютер, делает ярким содержание усваиваемого материала, что не только ускоряет его запоминание, но делает его более осмысленным и долговременным.

## **Soft Mozart**

Soft Mozart – это программа, для начального обучения музыке с использованием синтезатора и компьютера: чтение нот с листа и игра на фортепиано для детей от двух лет и взрослых.

Это программное обеспечение освобождает преподавателя от монотонной работы по формированию основных музыкальных навыков. Soft Mozart может эффективно направлять учащихся, - они изучают пьесы без присутствия преподавателя с автопроверкой правильности их исполнения и с визуальными подсказками в трудных местах.

Компьютер позволит сделать сотни ошибок и исправит их все без повышения голоса. Программа - это скорее эффективный инструмент для домашних уроков, и неоценимый инструмент для самостоятельных занятий.

В программе занятий:

- музыкальная грамотность с нуля
- зрительное развитие нотного чтения и записи, координации рук
- развитие абсолютного музыкального слуха
- координация голоса и слуха, чувства ритма

Быстро и эффективно устраняются проблемы чтения нот с листа учащихся начальных классов музыкальных школ. В основу методики заложена концепция раннего развития.

Каждая программа ориентирована на определенный музыкальный навык и тесно связана со всеми другими.

Составляющие Soft Mozart программы логически не связаны, их можно использовать в самообучении по отдельности, но в комплексе они обеспечат создание гармоничной и надежной музыкальной базы

### **Программа "Gentle Piano" (базовая)**

С этим диалоговым программным обеспечением для изучения фортепиано ребенок может научиться читать ноты, играть и запоминать музыку с помощью синтезатора. Начиная обучение с пяти включенных в состав программы пьес, далее можно загрузить и изучить любую песню из библиотеки. Эта программа предназначена для детей от двух лет и взрослых.

### **Игра "Note Duration" (длительности нот)**

Эта программа научит ребенка дифференцировать ноты по продолжительности. Проигрывая пьесы, учащийся осваивает различные музыкальные темпы и длительности нот. Её смогут освоить дети от двух лет.

### **Игра "Guess Key" (угадай клавишу)**

В этой диалоговой игре для фортепиано дети научатся определять ноты по их именам. Продвинутые учащиеся разовьют навыки определения и проигрывания любой ноты не глядя на клавиатуру фортепиано. (для детей от двух лет и взрослых)

### **Игра "Fruit Lines" (фруктовые линейки)**

Изучаем названия нот для любой линейки (или промежутка) басового и скрипичного стана - что очень легко с помощью этой красочной программы. Улучшаются навыки чтения нот и тренируется музыкальный слух. Программа для детей от четырёх лет и взрослых.

### **Игра "Note Alphabet" (нотный алфавит)**

Программа помогает начинающему изучить названия нот в порядке A-B-C-D-E-F-G или *Do-Re-Mi-Fa-Sol-La-Ti*, показывая связь одной ноты с

другими. Учимся уверенно читать ноты в любых прямых или обратных последовательностях. Для детей от трёх лет и взрослых.

### **Игра "Bass Staff Puzzle"**

(пазлы для басового ключа)

Эта компьютерная игра помогает ребенку изучать и запоминать положение любой ноты в басовом ключе. Учимся играя - улучшаем навыки чтения нот и музыкальный слух. Для детей от четырёх лет и взрослых.

### **Игра "Treble Staff Puzzle"**

(пазлы для скрипичного ключа)

Эта компьютерная игра помогает ребенку изучать и запоминать положение любой ноты в скрипичном ключе. Учимся играя - улучшаем навыки чтения нот и музыкальный слух. Для детей от четырёх лет и взрослых.

## **Поворотный момент в обучении чтению нот**

Методика Soft Mozart отлично работает в одной из самых важных сфер обучения музыке, где терпят фиаско другие техники обучения - в обучении читать ноты. Этот метод естественен, легок и эффективен даже для маленького ребенка.

При обычном подходе, прежде чем научиться читать ноты и играть даже самую простую пьесу, необходимо потратить несколько месяцев в попытках выучить нотный стан, ноту за нотой, понять и запомнить его соответствие клавишам фортепиано. Только малый процент начинающих способен преодолеть все эти трудности и развить способности быстрого чтения музыки. Остальные вместо чтения пробуют использовать память и музыкальный слух, чтобы воспроизвести пьесу. Большинство начинающих



оставляет уроки фортепиано под гнетом первых месяцев учебы, не имея возможности играть и наслаждаться реальной музыкой. Те же причины сильно ограничивают вовлечение маленьких детей в музыкальное обучение. Серьезные уроки музыки начинаются для детей только с семи лет и старше. Из-за трудностей в обучении чтению нот уроки музыки включают главным образом запоминание нескольких простых пьес для фортепиано или другого музыкального инструмента.

### **Soft Mozart как революционный подход к обучению детей и начинающих чтению нот**

Программа использует вертикальную ориентацию нотного стана для ассоциации с клавишами фортепиано. С помощью нотных наклеек линейки отражаются на клавиатуре. Это помогает любому новичку или ребёнку находить нужную клавишу на клавиатуре и легко понимать, где искать следующую клавишу. Если очередная нота будет справа, то и движение пальцев пойдёт направо, если слева, - то и на лево. На начальном этапе программа сама управляет длительностью нот, помогая ученику сконцентрироваться на задаче сыграть ноты верно.

#### **Графические модернизации нотной записи:**

- Нотные линейки имеют ту же ширину, что и пространство между ними, чтобы подчеркнуть их связь с интервалами музыки и клавишами фортепиано.
- Использование различных цветов для басового и скрипичного ключа помогает детям в нахождении нот для левой и правой руки.
- Специальные нотные картинки и наклейки для клавиш позволяют начинающему легко узнавать и называть любую ноту и клавишу фортепиано, и помогают даже 2-летнему ребенку найти нужную клавишу.
- Цвета нот различны для нотных линеек и промежутков, чтобы было легко различать близко расположенные ноты

В Gentle Piano используется шесть различных представлений для постепенного перехода от простейшей к нормальной музыке:

1. Вертикальный нотный стан с широкими цветными линейками, движение простых нот с названиями
2. Вертикальный нотный стан с широкими цветными линейками, движение простых нот без названий
3. Горизонтальный нотный стан с широкими цветными линейками, движение простых нот с названиями
4. Горизонтальный нотный стан с широкими цветными линейками, движение простых нот без названий
5. Горизонтальный стандартный нотный стан, движение нормальных нот
6. Стандартная музыкальная запись

Постепенный переход от упрощенного к нормальному представлению записи музыки обеспечивает эффективный и безболезненный метод обучить фортепиано и особенно чтению нот. Обычно начинают изучать пьесу с одного из упрощенных представлений нот. После некоторой игровой практики ученики постепенно двигаются к нормальной нотной записи. Скорость этого перехода зависит от способностей конкретного ученика и должна гарантировать продуктивную и удобную практику на фортепиано. Насколько быстро ученик освоит чтение стандартных нот, зависит от его возраста, способностей и количества практики. Если 10-летний новичок освоит нормальное представление нотной записи через несколько месяцев, то 4-летний обычно использует упрощенные представления нот в течение первых нескольких лет.

Самая внушительная и важная особенность Soft Mozart - возможность эффективного обучения маленьких детей, дошкольников и даже малышей от 2 лет читать ноты и играть на фортепиано

Наряду с Gentle Piano другие составляющие Soft Mozart ориентированы на развитие прочих важных навыков чтения нот для роста уровня мастерства ученика.

## Щелкунчик

Детская игра «Играем с музыкой: Щелкунчик» — лучший способ увлечь ребенка, а детские логические игры полезны вдвойне, ведь такие казуальные игры развивают детское воображение. Трудно найти что-то лучше этой мини игры, она интересна и красива. Игра «Играем с музыкой: Щелкунчик» чрезвычайно интересна людям всех возрастов.

Детская развивающая программа «Щелкунчик» удачно сочетает увлекательную компьютерную игру, музыкальную энциклопедию и сказочное приключение в мире музыки. Чарующие мотивы из одноименного балета, завораживающие звуки симфонического оркестра, сказочные персонажи – вот то, что поможет ребенку погрузиться в мир классической музыки, почувствовать и оценить всю ее красоту и волшебство. Компьютерная игра поможет ребенку развить слух, музыкальные способности, научит различать музыкальные инструменты

«Щелкунчик» — сборник игр для юных любителей классической музыки. Диск посвящен балету «Щелкунчик». Игрок попадает в волшебный «Дом музыки». Задача игрока — собирать ключи, с помощью которых открывается дверь в секретную комнату, где заперт Щелкунчик. Каждый раз, выигрывая, ребенок получает волшебный ключ. Всего надо собрать 9 волшебных ключей, чтобы открыть последнюю дверь, освободить Щелкунчика и превратить его в Принца.

Программа также включает музыкальную энциклопедию. Можно прочитать биографию П. И. Чайковского, снабженную интересными фотографиями; сказку «Щелкунчик», а также историю создания одноименного балета. И все это под музыку П. И. Чайковского к балету «Щелкунчик».

Интерфейс программы прост. В каждой игре малыша будет сопровождать рыбка-труба Усмус, которая будет помогать игроку. Программа содержит 9 игр.

«Энциклопедия музыкальных инструментов» познакомит юного музыканта с 18 инструментами. Щелкнув на изображение слона с флейтой, ребенок окажется в «Оркестровой яме», где можно увидеть, как организован оркестр, а также расставить на сцене музыкальные инструменты из оркестровой ямы. В заключение юный дирижер сможет собрать свой собственный оркестр из инструментов.

В игре «Найди сказочного персонажа на елке» ребенок должен соединить игрушки на елке с фигурками трех героев сказки «Щелкунчик» у елки — Маши, Мышиного Короля и самого Щелкунчика.

В игре «Обезьянки-музыканты» мартышка играет различные мелодии. Надо правильно ее повторить.

Щелкнув по колоде карт, ребенок окажется в игре «Музыкальные карты», в которой сможет тренировать музыкальную память. В игре «Летающие инструменты» надо правильно разместить совпадающие падающие сверху инструменты.

За зеркалом находится игра «Сумасшедший дом». В доме с искаженной музыкой ребенку надо угадать, за каким зеркалом скрывается правильная мелодия.

В «Музыкальной комнате» можно выбрать понравившуюся пластинку и прослушать на виртуальном граммофоне.

Щелкнув на изображение жирафа с гобоем, ребенок сможет познакомиться с еще одним произведением П. И. Чайковского — «Детским альбомом». Здесь он должен разгадать восемь загадок.

В игре «Щелкунчик» ребенку предстоит отгадать музыкальные загадки, чтобы открыть восемь дверей, выбирая только те инструменты, на которых играют определенные мелодии.

«Музыкальная викторина» проверит знание балета «Щелкунчик». Викторина, включающая тест, будет интересна и детям, и взрослым. Программа ведет счет количества правильных и неправильных ответов. Категория пользователя: для детей от 6 лет и их родителей.

## Волшебная флейта

Материалы диска «Волшебная флейта» основаны на опере в двух действиях Вольфганга Амадея Моцарта. Игровая часть программы объединена общим сказочным сюжетом. Маленькому Моцарту приснился сон, в котором ему сообщили о случившейся беде. Злая Царица Ночи наложила заклинание на весь мир и украла солнце с небес. Юный Моцарт должен сыграть на волшебной флейте и освободить мир от заклятия. Но для того, чтобы спасти мир своей светлой музыкой, ему надо сначала выучиться и стать настоящим музыкантом.

Просмотрев и прослушав анимационное вступление, юный Моцарт попадает за ограду большого темного волшебного замка. К Моцарту подходит веселый птицелов Царицы Ночи Папагено и объясняет, что нужно спасти в замке принца и принцессу, заколдованных Царицей Ночи. Суть программы состоит в том, чтобы игрок вместе с маленьким Моцартом снял заклинание Царицы Ночи и вернул в страну Сновидений Солнце. Для этого юный меломан должен выполнить все задания и отгадать все музыкальные загадки. Папагено вручил игроку волшебную сумку, в которой уже содержатся полезные вещи, но надо найти и собрать еще несколько предметов по дороге к замку.

Многочисленные задания помогут ребенку научиться зрительно и на слух различать музыкальные инструменты, позволят развить музыкальный слух и память.

Ребенок в любой момент может обратиться к иллюстрированной энциклопедии. Заглянув в «свиток бумаги» в сумке, можно прочитать краткую текстовую биографию великого австрийского композитора Вольфганга Амадея Моцарта с цитатами его писем отцу и просмотреть фото- и видеоматериалы, относящиеся к жизни и творчеству композитора.

Энциклопедия содержит иллюстрированную и озвученную книгу «История волшебной флейты», сопровождается все музыкой из последней оперы В. А. Моцарта «Волшебная флейта».

Открыв виртуальную «Книгу» в сумке, ребенок окажется в энциклопедии музыкальных инструментов, на которых играют анимированные персонажи. Ребенок сможет изучать особенности их звучания, например, тональность. Дана характеристика каждого музыкального инструмента.

Щелкнув мышью по виртуальной скрипке в сумке, юному меломану предстоит угадать, какой именно инструмент из всего набора инструментов исполняет данную мелодию. Заглянув в виртуальную шарманку, можно прослушать анимированные записи еще трех произведений В. А. Моцарта — Сороковой симфонии (1 часть), маленькой ночной серенады (1 часть), вариации на тему «Ah, vous dirai-je, Maman» для фортепиано.

Кликнув мышкой по активным предметам по ходу путешествия юного Моцарта, ребенок попадает в различные сценки, где можно поиграть в «развивающие» музыкальные игры. Программа включает 5 мини-игр. Интерфейс программы прост, нагляден, интуитивно понятен и не нарушает образа сказочной страны. Задания снабжены пиктограммами и комментариями на русском языке. Все игры снабжены звуковой опцией «Помощь». Если во время игры маленький слушатель столкнется с какими-либо трудностями, достаточно лишь щелкнуть мышкой по флейте, и на помощь тотчас придет Папагено, который расскажет о том, как выполнять задания. О том, успешно или ошибочно выполнено задание, игрок может судить по соответствующей звуковой индикации.

В игре «Бассейн с лягушкой» юному музыканту предстоит угадать, за какой лилией скрывается данный инструмент. Собирая по дороге к волшебному замку разбросанные перья, малыш сможет ознакомиться с иллюстрированной биографической справкой о В. А. Моцарте.



Щелкая мышью по «перьям», подбираемым по дороге к замку, можно посмотреть рисунок портрета композитора с автографом, прослушать отрывки его биографии т.д.

В игре «Птицы на дереве» ребенку нужно будет отыскать конкретную птицу на дереве, поющую ту же мелодию, что и птица внизу, у подножия дерева.

Постепенно, шаг за шагом, подойдя к заветным воротам замка, надо сыграть в игру «Рыба на воздушном шаре», чтобы открыть ворота. Четыре инструмента исполняют отрывок из музыкального произведения. А юному музыканту необходимо угадать, что это за инструменты.

Когда юный Моцарт проникнет в замок, ему предстоит сыграть в игру «Камин в замке». Коварная Царица Ночи заложила искаженное звучание музыки в факелы у камина. Юному музыковеду предстоит по слуховой памяти сопоставить и опознать искаженное звучание мелодий с оригиналом. В конце всех сказочных приключений юного музыканта ждет викторина с многовариантными вопросами по эпизодам биографии В. А. Моцарта и его произведениям, в частности по «Волшебной флейте».

Основные особенности развивающей компьютерной игры "Играем с музыкой: Волшебная флейта":

- 5 игр на развитие музыкальных способностей и слуха ребенка
- викторины
- энциклопедия музыкальных инструментов
- музыка из оперы В.А. Моцарта "Волшебная флейта"
- краткая биография композитора

## Алиса и Времена года

Новая интерактивная музыкальная игра "Алиса и времена года", знакомит с музыкой французского композитора Антонио Вивальди. В этом проекте авторы объединили в одном приключении персонажей и события, происшедшие с ними в хорошо известной всем сказке Льюиса Кэрролла "Алиса в стране чудес", и музыку из произведения Антонио Вивальди "Времена года". Игра позволяет, помогая Алисе, не только ознакомить детей с музыкой Вивальди, но и попытаться научить их слушать музыку и различать в исполняемых музыкальных фрагментах звучание отдельных музыкальных инструментов.

Действие происходит в сказочной стране, наполненной чудесами и волшебством! Алиса – главная героиня попала внутрь музыкальных часов, которые неосторожно обронил Белый Кролик. От удара часы сломались - у них перепутались все цифры на циферблате, а пока не будут починены часы, Алиса не сможет выбраться из них. Циферблат часов и будет главным меню игры. За каждой цифрой скрываются разные интересные истории и задания. Многие из них помогут Вам узнать много интересного о музыке и музыкальных инструментах.

В этой игре двенадцать заданий - частично они носят информационный характер, частично проверяют выученный материал.

Под цифрой "1" спрятана игра, называемая "Оркестр". Надо определить и выбрать, какой инструмент (среди инструментов, изображенных в игровом экране) издает определенный звук.

Задание, скрывающееся под цифрой "2", называется "Музыкальные карты". Оно проверит Вашу музыкальную память, хорошо ли Вы запоминаете услышанные звуки. В игре - несколько уровней.

В третьем задании нужно помочь Алисе подняться по музыкальной

лестнице, каждая из двенадцати ступеней которой издает свой звук. Щелкая на ступеньку, она звучит. Точно такой же звук скрывается среди других посторонних звуков, издаваемых предметами, расположенными по краю игровой картинке. Курсор, пробегая по ним, заставляет предметы звучать. Нужно услышать предмет, звучащий "правильно". В игре три уровня сложности.

Лестницу прошли, но она привела Алису в дом Белого Кролика, в котором она опять попала в неудобное положение. Двери в комнатах дома Кролика разного размера, поэтому чтобы пройти через весь дом, в поисках выхода, Алисе придется без конца менять рост. В этом ей поможет волшебная музыка - если Алиса правильно определит, какой именно предмет в каждой комнате издает определенную мелодию из произведения "Времена года" Вивальди. Щёлкнув на любой предмет вокруг Алисы, он зазвучит своей мелодией.

За цифрой "5" скрывается музыкальная энциклопедия. Она ознакомит с семействами инструментов. Можно узнаете больше об инструментах, послушать как инструменты звучат и о них забавные стишки.

В следующей головоломке под цифрой "7", музыкальный фрагмент исполняется четырьмя инструментами. Нужно "вычислить" эти инструменты, вытащить их на сцену, и прослушать в их "живом" исполнении музыкальный фрагмент.

Цифра "8" заставит слушать и ловить звуки. В воздухе носятся разные предметы, каждый из которых издает определенный звук. Нужно слушать мелодию, подпрыгивая, ловить звуки, пролетающие в воздухе. Потом можно попробовать воспроизвести мелодию.

Цифра «9» - опять музыкальный перерыв. Звучит произведение Вивальди "Времена года" - двенадцать законченных музыкальных тем, по числу месяцев в году.

Цифра "10. Музыканты двух оркестров, одновременно исполняющие

два разных произведения, сидят вместе. Здесь задача на слух рассадить их по двум разным сценам.

Следующее задание - надо собрать оркестр из пяти музыкантов, который должен исполнить определенную музыку.

И последнее задание. На игровом экране этого задания справа расположены три колесика. У каждого колесика четыре варианта звучания, щелкая на колесике, нужно добиться нужного звучания.

«Алиса и Времена Года» - чудесная детская компьютерная игра, позволяющая соприкоснуться с волшебством, имя которому музыка! Она направлены на развитие интеллекта и воображения ребенка, в игровой форме тренирует память и логическое мышление, учит мыслить и анализировать, наглядно и красочно представляет информацию, подготавливает ребенка к школе.

## Музыкальные онлайн игры.

Сейчас стали появляться игры компьютерные, которые не нужно устанавливать на компьютер, в них можно играть онлайн прямо на сайте. Например, есть очень интересный сайт, называется АИР, где помимо компьютерных онлайн игр много информации о музыке (о великих композиторах, великих пианистах, беседы о музыкальных инструментах, история музыки в рассказах детям, стихи о музыке, и много всего другого), на сайте можно послушать множество музыкальных сказок и другую классическую музыку.

Здесь представлены многочисленные развивающие и обучающие музыкальные онлайн игры для детей подготовительного и первого класса, в которых необходимо выполнять разнообразные задания: найти соответствующие клавиши, сопоставить ноты на клавиатуре и нотном стане, найти нужное буквенное обозначение звука, соответствующий звук, подобрать по звуку или найти звук, отталкиваясь от заданного, найти тон и полутон, и многое другое.

Этот сайт ещё хорош тем, что когда у детей возникают затруднения в выполнении заданий в играх, они всю информацию по теории музыки могут найти здесь же.

Ещё мои ученики любят сайт Вирартек с музыкальными онлайн играми. Здесь представлены такие игры, как музыкальные тембры, музыкальные символы, популярные аккорды, ритмические фигуры 4/4, название клавиш фортепиано, звуковысотные движения, ноты в басовом ключе, ноты в скрипичном ключе, мелодические интервалы. Все игры очень красочные и красиво оформленные.

## **Практический курс «Учимся понимать музыку» (Школа развития личности Кирилла и Мефодия)**

В практическом курсе "Учимся понимать музыку" 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 помогут научиться слушать и слышать музыку различных времен и народов. Встроенный словарь помогает разобраться в специальных музыкальных терминах и в нотной грамоте. В "Музыкальной комнате" можно послушать более 100 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 позволит наглядно увидеть результаты работы с курсом и реальные успехи в понимании музыки.

Курс "Учимся понимать музыку" поможет:

- приобщиться к мировой музыкальной культуре;
- развить музыкальный слух и чувство ритма;
- научиться уверенно говорить о музыке, обсуждать музыкальные произведения;
- комфортно себя чувствовать на любом концерте;
- различать десятки музыкальных жанров, стилей и направлений;
- чувствовать музыкальные настроения и интонации;
- разобраться в системе музыкальных терминов;

понимать особенности инструментальной, симфонической и вокальной музыки.

Практический курс содержит:

- 18 практических занятий;
- 40 интерактивных упражнений и тренажеров;
- 160 медиаиллюстраций;
- 15 видеофрагментов;
- 145 аудиофрагментов;
- 200 энциклопедических биографических статей;
- 350 терминов и понятий в словаре;
- интерактивный модуль для прослушивания музыки;
- 170 тестов и тестовых заданий.

## МУЗЫКАЛЬНЫЙ КЛАСС

Компьютерный диск "Музыкальный класс" предполагает самое первое знакомство малыша с музыкальными инструментами, с нотной грамотой, с понятием "музыкальная гармония". Я активно использую эту программу. Учащиеся имеют возможность самостоятельно получать знания, закреплять их с помощью проверочных заданий, анализировать свои ошибки.

Музыкальные игры, которые построены на запоминании и повторении простых детских мелодий, помогут начать формировать у ребенка музыкальный слух и музыкальную память.

Здесь можно познакомить ребёнка с историей музыки, рождением различных музыкальных инструментов. 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 в крестики-нолики построена на вопросах по содержанию компакт-диска, правильные ответы дают возможность усложнять прохождение игры. Игра в кубики 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.

Прекрасно дополняют друг друга разделы «История музыкальных инструментов» и «Электронное пианино». В первом разделе учащиеся получают сведения о группах музыкальных инструментов, историю их создания, виды, а в другом разделе исполняют произведение на любом из предложенных 10 инструментов. Такое сочетание дает хорошие результаты, так как дети не только теоретически изучают инструменты, но и виртуально играют на них.



В разделе «Теория музыки» учащиеся самостоятельно выбирают один из предложенных уроков, прослушивают его и делают упражнения для проверки усвоения знаний. Единственный недостаток данного раздела, как и всей программы, в том, что сам музыкальный материал (мелодии, музыкальные иллюстрации) проигрывается в быстром темпе.

В этой программе можно попробовать себя и в качестве певца. Выбрав песню из предлагаемого перечня, можно исполнить ее под фонограмму, записать на компьютер с помощью микрофона, а затем прослушать результат.

Кроме того, диск содержит игры различной сложности для детей разных возрастов «Музыкальный диктант», «15» и «Собери мелодию». С их помощью можно выучить нотную грамоту и развить свой музыкальный слух.

Кроме этого, в программе «Музыкальный класс» есть замечательный «Киберсинтезатор», позволяющий создать собственное произведение в одном из современных стилей. Музыкальный конструктор прост в обращении, не требует специальных знаний. Для вовлечения учащихся в творческий процесс создания музыки, для отдыха это хороший способ.

## Шедевры музыки от Кирилла и Мефодия

В работе очень полезна такая программа, как «Шедевры музыки» - это уникальная мультимедийная энциклопедия. Здесь можно послушать отрывки из творений не только выдающихся композиторов — Баха, Моцарта, Бетховена, Чайковского, Мусоргского и др., но и музыкальные фрагменты, начиная от григорианского средневекового хорала и заканчивая авангардистскими произведениями конца XX столетия.

Энциклопедия включает:

- интерактивные рассказы о 80 шедеврах классической музыки;
- озвученные лекции, рассказывающие об эпохах и музыкальных жанрах
- подробные биографические статьи о 40 композиторах;
- биографические справки о композиторах, музыкальных деятелях, исполнителях и дирижерах;
- словарь музыкальных терминов;
- образцы звучания музыкальных инструментов симфонического оркестра;
- более 1000 уникальных иллюстраций;
- около 10 часов звукового сопровождения;
- около 10 минут видеофрагментов оперных и балетных спектаклей.

Благодаря этой программе расширяется кругозор учащегося, они могут познакомиться самостоятельно с жизнью и творчеством тех композиторов, чьи произведения они исполняют. Это очень помогает в более осмысленном исполнении произведений учеником.

## Заключение

В современном мире технический прогресс развивается очень активно, с каждым днем появляются все более новые и новые технологии. Почти каждый современный человек имеет дома компьютер, сотовый телефон, умеет обращаться с фото- и видеокамерами. Человечество использует новые технологии себе во благо, в том числе, и для обучения.

Информационные технологии, в совокупности с правильно подобранными технологиями обучения, создают необходимый уровень качества, вариативности и индивидуализации обучения.

Появилось уже достаточно много различных компьютерных обучающих программ, что позволяет выбирать для ученика наиболее подходящие и понравившиеся ему.

Большинство детей, с которыми работаешь по таким компьютерным программам, начинают с удовольствием ходить на уроки, повышается результативность и, главное, интерес детей к урокам. Нужно шагать в ногу со временем, пересматривать старые методы обучения, вводить новые, связанные с тем, что так понятно и интересно нашим детям – компьютерными технологиями.

## Список литературы

1. <http://www.igray.by/catalog/pc/games/2059/> Играем с музыкой Вивальди - Алиса и Времена Года
2. [http://comp.potrebitel.ru/?action=model\\_item&num\\_id=71&cat\\_id=668&gud\\_id=8923](http://comp.potrebitel.ru/?action=model_item&num_id=71&cat_id=668&gud_id=8923). Компьютерные игры «Волшебная флейта» и «Щелкунчик»
3. <http://myguitara.narod.ru/profile.html>. Музыкальный тренажёр онлайн
4. [http://uroki-music.ru/index.php?nma=catalog&fla=stat&cat\\_id=4&nums=152](http://uroki-music.ru/index.php?nma=catalog&fla=stat&cat_id=4&nums=152)  
Применение компьютерных технологий на уроках музыки
5. <http://www.nsu.ru/archive/conf/nit/97/c4/node13.html>. Использование ЭВМ в обучении музыкальной грамоте. Л.П. Робустова.
6. <http://softmozart.on.ufanet.ru/> Студия "Гамма Soft"
7. <http://softmozart.on.ufanet.ru/11.htm>. Елена Хайнер «Компьютерный путь к Моцарту».