

## Особенности организации проектной деятельности с использованием музыкально-компьютерных технологий.

Изотова Светлана Владимировна,  
учитель музыки  
ГБОУ СОШ №303 им. Фридриха Шиллера  
с углубленным изучением немецкого языка  
и предметов художественно-эстетического цикла  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга

Ключевые слова: педагогические технологии, проектная деятельность, музыкально-компьютерные технологии, мультимедийный проект.

Доклад об особенностях работы над проектами с использованием музыкально-компьютерных технологий, которые позволяют активизировать творческую деятельность обучающихся, расширяя границы образовательного пространства.

Формирование творческой личности, одна из главных задач, поставленных перед современной школой. Её реализация диктует необходимость развития познавательных интересов, способностей и возможностей ребёнка. Сегодня роль знаний меняется. Знания полностью подчиняются умениям. Наша главная задача научить ребёнка работать с информацией, научить учиться, развивать его мышление, активизировать познавательную и творческую деятельность. И в этом нам помогают современные технологии. Одна из них – технология проектной деятельности.

В работе над проектом взаимодействуют различные формы урочной и внеурочной деятельности школьников, создающие широкую образовательную среду, которая способствует художественно-эстетическому воспитанию.

В процессе реализации проекта изменяются ролевые функции учителя и ученика. Ученик становится полноправным субъектом взаимодействия с учителем. Основной функцией учителя является консультирование, позволяющее ученику реализовать свои творческие задумки, логическую технологическую цепочку.

В своей практике я использую различные виды проектов:

Игровые - ролевые проекты - драматизация песен, ролевые игры, разыгрывание фрагментов биографии композиторов.

Исследовательские проекты - изучение биографии композитора, «История музыкальных стилей», «Есть ли у симфонии будущее», «Как создавалась опера», «Путешествие в мир музыкальных инструментов».

Сценарные проекты - сценарий концерта, музыкального мероприятия.

Творческие проекты – мультимедийные проекты - «Звучащие картины», «Можем ли мы увидеть музыку»

Информационные проекты – публичное выступление с сообщением по какой-либо теме, материалы для стендов и т.д.

Практико-ориентированные проекты - дидактический материал по какой-либо теме, создание кроссворда, музыкальной игры и т.д.

Особый интерес обучающихся вызывает проектная деятельность, связанная с использованием компьютерных технологий.

В нашей школе оборудован специальный кабинет музыкально-компьютерных технологий, имеющий базовые параметры конфигурации музыкально-компьютерного образовательного комплекса оптимальные для решения поставленных задач.

Учебно-практическое оборудование:

1. 15 компьютеров с доступом в Интернет, имеющих компоненты для мультимедийной работы:

– миди-клавиатура (наличие является необходимым условием существенного расширения возможностей обучения и музыкального творчества, превращая компьютер в музыкальный инструмент)

– динамический микрофон

– головные наушники закрытого типа

2. Медиaproектор (визуальная информация демонстрируется на настенном экране с помощью мультимедийного проектора)

3. Микшерский пульт (для коллективной работы, совместного прослушивания выполненных заданий и ансамблевого музицирования все компьютеры через микшерский пульт подключены к усилителю)

4. Музыкальные инструменты: фортепиано

5. Детские музыкальные инструменты.

В начальной школе ребята 2-4 классов начинают изучение основ информатики для овладения умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для дальнейшей работы с применением музыкально-компьютерных технологий.

Уроки и занятия проводятся на основе УМК «Музыка и информатика», разработанным в Российском государственном педагогическом университете им. А.И. Герцена на базе учебно-методической лаборатории «Музыкально-компьютерные технологии».

Занятия ориентированы на овладение минимумом содержания образовательной области «Информатика и ИКТ»; особенность комплекса в том, что обучение построено исключительно на музыкальном материале. Также ребята учатся элементарным приемам игры на midi-клавиатуре, что позволяет впоследствии работать в музыкальных программах, владеть музыкальной информацией, создавать свои музыкальные проекты, и, как итог, воспринимать музыку как художественное явление.

Дополнительно в работе используются материалы электронных образовательных энциклопедий и программ с игровыми сценариями, куда входит большое количество наглядного и иллюстративного материала, тестов, игр, заданий, музыкальных фрагментов и видеоматериалов.

На уроках в средней школе мы используем возможности работы со звуком, заложенные в любом современном компьютере (ОС Windows) (микшерский пульт, звукозапись, проигрыватель Windows Media)

Используемые программы:

- Movie Maker – бесплатная программа для создания /редактирования видео, которая входит в комплект операционных систем семейства Microsoft Windows.

- Аудиоредактор Audacity – бесплатная программа для совершенствования навыков работы со звуком,

- PhotoScape и Photoshop – графические редакторы

- программа FotoMorph использует технологию морфинга - визуальный эффект, создающий впечатление плавной трансформации одного объекта в другой (в основе действия известная техника анимации морфинг, которая позволяет создать красивый и интересный эффект перехода одного изображения в другое. Удивительные и необыкновенные анимационные фото создаются в несколько легких шагов)

- Power Point для создания мультимедийных презентаций

Темы творческих мультимедиа проектов способствуют интеграции предметов художественно-эстетического цикла, связаны с музыкальными и художественными предпочтениями обучающихся, их внутренним миром, дают возможность учащимся реализовать свой творческий потенциал и одновременно освоить новые задачи из области применения ИКТ и МКТ, что позволяет в дальнейшем прийти к осознанному выбору профессии звукорежиссера или режиссера видеомонтажа.

Ребята ежегодно принимают участие в конкурсах районного, городского, всероссийского и международного уровня, представляя свои проекты и используя возможности музыкально-компьютерных технологий для подготовки к конкурсам и олимпиадам. Неоднократно обучающиеся становились победителями и призерами конкурсов «Музыкальный эрудит», «Юность Петербурга», «Радужный мир», «Музыкальный Петербург», Международного конкурса «Музыка XXI века» в номинации мультимедийный проект, Всероссийской дистанционной олимпиады «ArtOlymp21vek», Олимпиады по музыке.

Старшеклассники самостоятельно организуют и проводят игры по музыкальной культуре и искусству для младших школьников, используя возможности МКТ.

Обучающиеся 9-11 классов имеют возможность работать над индивидуальными проектами в студии звукозаписи с использованием лицензионного профессионального программного обеспечения для создания, записи и микширования музыки - Steinberg Cubase.

Обучающиеся работают над созданием совместных групповых и индивидуальных мультимедийных проектов.

В работах, которые мы объединяем общей темой - идеей «Звучащие картины», можно увидеть совместную работу ребята начальной, средней и старшей школы. Старшеклассники записывают в студии песни, исполняемые младшими ребятами, а для оформления мультимедийных проектов в качестве видеоряда – используют подборку рисунков ребят начальной школы.

Огромный интерес обучающихся вызывает работа над творческими проектами с использованием технологии stop-motion анимации, которой уже более 110 лет. Но сегодня она переживает свое второе рождение. Это видео материал, полученный из последовательностей кадров, снятых на фото, или выбранных из видео. Самый привычный для всех образец stop-motion — это

кукольные и пластилиновые мультфильмы. Техника эта очень специфична и требует недюжинного терпения и настойчивости: отснять несколько тысяч кадров, внося после каждого минимальные изменения в сцену, способен только человек, уверенный на 100% в результате своего труда.

Еще один вариант проектной работы - создание подкаста – радиопередачи. Ребята осваивают особенности работы со звуком аудиоредакторе Audacity.

В проектной работе мы активно используем сервисы Веб 2.0.

Онлайн-сервис [www.voki.com](http://www.voki.com) позволяет создать виджет с персонажем, произносящим заданный текст (опция бесплатна, время записи – до 1 минуты)

GLOGSTER – это сервис Веб 2.0, который позволяет создавать онлайн-плакаты, т.е. Glogs. Глог, glogs (сочетание слов Графический + БЛОГ, graphical blogs) - это мультимедийная веб-страница или мультимедийный постер, на которых могут быть представлены тексты, фото, видео, звуковые файлы, графика, ссылки и др. Их можно отправлять на другие ресурсы, которые принимают html-коды.

Используя возможности музыкально-компьютерных технологий, ребята готовят концерты, посвященные творчеству композиторов – юбиляров, игры и конкурсы для малышей, готовят концертные и конкурсные номера для вокальных коллективов.

Анализируя представленный выше опыт, можно сделать вывод, что проектная деятельность с использованием музыкально-компьютерных технологий в процессе обучения позволяет включить школьников в активную творческую и исследовательскую работу, нацелить на получение реального результата и возможно, подготовить к выбору будущей творческой профессии.