**Обучающие интерактивные тренажеры по теории музыки в помощь педагогу ДМШ.**

**Цель:** повышение качества информационного и методического обеспечения при организации образовательного процесса.

**Задачи**:

* расширить набор информационных и иллюстративных материалов, доступных учащимся и педагогам на уроках и вне аудитории;
* улучшить качество представления учебного материала и сделать его более интересным и привлекательным для учащихся;
* создать условия для освоения алгоритмов работы, характерных для данных электронных средства обучения;

**План:**

1. Интерактивные тренажеры: Актуальность, эффективность использования, возможности и особенности.
2. Описание и презентация проекта «Волшебный сад».
3. Описание и презентация проектов «Тест – тренажер по сольфеджио» (3й и 4й классы).
4. Описание и презентация проекта «Музыкальные острова».
5. Описание и презентация проекта «Инструменты симфонического оркестра».
6. Программы для создания музыкальных фильмов.
7. Пошаговое обучение применения программ и материалов для создания музыкальных фильмов.
8. Заключение. 1 минута.

**Ход мероприятия**:

# На сегодняшний день в образовании актуальным становится использование электронных средств обучения, так как они эффективно соединяют в себе возможности:

формирование знаний;

закрепление знаний;

обобщение знаний;

сообщение сведений;

формирование умений;

контроль усвоения.

Особенности использования электронных средств обучения на уроках музыки:

повышение мотивации к изучению предмета;

большие выразительные возможности в представлении учебного материала (текст, цвет, звук, анимация) по всем каналам восприятия;

интерактивность (обратная связь), позволяющая учащимся включиться в сам процесс деятельности на уроке, а не оставаться пассивными слушателями или наблюдателями (то есть активизация учебной деятельности);

организация самостоятельной деятельности учащихся.

1. Нотная грамота для ребенка на буквенную грамоту, которую он изучает в школе. С другой стороны – порядок расположения нот на клавиатуре и закономерность нотной записи в двух ключах на нотном стане апеллируют к пространственным представлениям человека. Долг взрослых – помочь ребенку справиться с этой задачей и сделать это в наиболее интересной для него форме – в форме игры. Ребенку будет интересно играть на компьютере, решится проблема необходимости многократного повторения (так как это происходит незаметно для малыша), а разные уровни игры будут стимулировать и мотивировать малыша к деятельности.

Выбор нужного меню раздела осуществляется на странице главного меню программы. В каждом разделе предусмотрены следующие режимы игры:

* Обучение
* Тренировка
* Чтение нот на скорость в одну минуту
* Игра «Вырасти волшебный сад»

1. «Тест – тренажер по сольфеджио» (3й и 4й классы) разработан в помощь учащимся при подготовке к олимпиаде по сольфеджио. Вопросы блицтурнира размещены на сайте организатора олимпиады.

Дидактическое пособие выполнено в виде презентации, где все вопросы даны с тремя вариантами ответов. Тестируемый должен «кликнуть» на верный ответ, звуковой сигнал сообщит о правильности ответа или ошибке.

Тест можно использовать на итоговых занятиях для проверки теоретических знаний учащихся. В домашней подготовке к олимпиаде учащиеся могут использовать тест в качестве тренажера (один из вариантов прохождения - без звука, т. е. без подсказки правильного ответа), отрабатывая скорость ответов.

Учащиеся могут самостоятельно проверить и закрепить свои знания по теоретическим вопросам, благодаря чему остается больше времени на практические занятия в классе. Также можно использовать тест для проверки и закрепления полученных знаний на итоговых занятиях в конце года, при подготовке к выпускному экзамену.

1. Программный продукт «Музыкальные острова» относится к электронным образовательным ресурсам общеобразовательного направления.

Проект «Музыкальные острова» предназначен для организации образовательного процесса при изучении темы «Средства музыкальной выразительности».

Актуальность темы вызвана особенностью преподавания предмета в музыкальной школе, где предъявляется повышенное требование к дидактическому материалу, которым располагает учитель. Сочетание различных видов мультимедийной наглядности в проекте создаёт условия для интеграции процессов восприятия учащихся, стимулирует их творческое воображение, способствует развитию музыкального мышления, расширению эстетического кругозора.

Целевая аудитория: образовательный ресурс ориентирован на две категории пользователей – учащихся и учителей – и может быть использован как в процессе работы под руководством учителя, так и в процессе самостоятельной работы учащихся.

Использование электронного образовательного ресурса способствует индивидуализации процесса обучения. Индивидуальный характер процесса учения обеспечивается вариативностью учебного материала, возможностью выбора его объема и темпа освоения.

В результате работы с проектом «Музыкальные острова» учащиеся должны обладать представлениями:

* о мелодии – как главной мысли музыкального произведения;
* об основных характеристиках звука: высоте и длительности;
* о двух ладах европейской музыки: мажоре и миноре;
* о динамическом развитии музыки;
* о темповых изменениях музыки;
* о тембровых особенностях человеческого голоса и музыкального инструмента;
* о 3 регистрах в музыке.

Содержание программного средства:

Электронный образовательный проект «Музыкальные острова» структурирован в соответствии с учебной программой и включает в себя 7 тем: мелодия, ритм, лад, темп, динамика, тембр и регистр.

В соответствии с этим, изучение каждой темы в проекте состоит из информационного блока, практикума, раздела контроля знаний и интерактивной игры.

Информационный блок проекта включает:

* краткие теоретические сведения по теме;
* портреты композиторов;
* набор эмоционально-образных ситуаций, основанных на материале урока.

Материал, представленный в информационном блоке, лаконичен. Закадровый голос лектора дополнен статическими иллюстрациями и текстовыми определениями. Расширение учебного материала нетекстовыми составляющими позволяет стимулировать познавательную активность учащихся. В содержание уроков также включены серии проблемных вопросов.

Практическая часть проекта включает в себя две формы работы: слушание музыки и выполнение интерактивных упражнений.

Раздел «Слушание музыки» содержит 50 аудиотреков, распределённых по каждой теме ресурса. Фонотека раздела включает в себя образцы русской, белорусской, западноевропейской классической музыки, а также примеры народной и современной эстрадной музыки.

В блоке практикума – 24 упражнения, каждое из которых состоит из 6-8 заданий комбинаторного и творческого типов, разработанных на содержании основного урока. Выполнение упражнений не ограничено во времени и включает в себя возможность самопроверки.

Каждый тематический раздел проекта дополнен интерактивной игрой-тренажёром. Цель игры-тренажёра – закрепление умений и навыков, приобретённых на уроке, в увлекательной, игровой форме.

Контролирующую функцию в проекте выполняет блок «Тесты» (28 тестов). Для проверки знаний и умений по каждой теме предлагаются 4 вариативных теста, которые содержат как репродуктивные, так и творческие вопросы.

Оценочная шкала тестов разработана по процентной шкале, предложенной в пособии Горбуновой М.Б. «Музыка: тестовые задания: 1-4 классы» [2, с. 4].

Электронный образовательный ресурс «Музыкальные острова» может быть использован в процессе коллективной и индивидуальной работы учащихся. Его мультимедийная насыщенность способствует повышению мотивации к обучению. Высокая степень интерактивности обеспечивает оптимизацию процесса обучения.

Разработанный программный продукт обеспечивает возможность осуществления целостного формирования об основных средствах музыкальной выразительности, их особенностях использования.

Таким образом, использование электронного образовательного ресурса «Музыкальные острова» способствует формированию у учащихся целостного представления о выразительных средствах музыки, улучшает качество представления учебного и контролирующего материала, делает уроки музыки яркими, иллюстративными, познавательными и творческими.

1. В проекте «Инструменты симфонического оркестра»

выполнение занимательных практических упражнений

помогут быстрее запомнить названия музыкальных инструментов, безошибочно узнавать их по внешнему виду и,

кончено же, по их неповторимому голосу. Каждое упражнение содержит 5 заданий. Для выбора упражнений надо перейти на страницу 1, 2 или 3.

Пройдя все викторины, учащиеся смогут узнать, насколько хорошо знают инструменты симфонического оркестра.

В викторинах 1-ого уровня сложности – по 5 вопросов,

а в викторинах 2 и 3-его уровня сложности – по 10 вопросов.

Можно выбрать любой уровень сложности из трёх, а также тему викторины. Полезные советы профессионалов помогут освоить основные правила слушателей при посещении концертных залов.

1. Мультипликация своими руками – это в наше время особенно актуально. Это трудоемкий, но достаточно интересный и завораживающий процесс. Для создания своих мультиков я использую три программы:
2. PowerPoint, которая встроена во всех офисах windows.
3. AUDACITI – для записи голоса. Это бесплатная программа, которую можно скачать из интернета и установить на свой ПК.
4. Бандикам – русская версия. Тоже есть в интернете.
5. Как ни странно, очень немного людей знают, как можно нестандартно использовать функции программы PowerPoint для создания эффективной презентации. И уж еще меньше могут представить, как можно применить вообще все приложение вразрез стандартному назначению. Одним из примеров такого может являться создание мультипликации в PowerPoint.

Суть процедуры состоит из нескольких этапов:

1 этап: подготовка материала.

* Изображение всех динамичных элементов. Анимация GIF.
* Изображение статичных элементов и фона.
* Файлы звукового и музыкального сопровождления.

2 этап: Создание презентации и фона. Теперь потребуется создать презентацию. Каждый слайд, который будет создан, должен иметь выбранный фон.

3 этап: Наполнение анимации. Это самый длительный и кропотливый процесс – нужно размещать медиафайлы, которые будут представлять собой суть фильма и наложением эффектов анимации.

4 этап: Настройка звукового сопровождения. Предварительная вставка необходимых звуковых и музыкальных эффектов позволит в дальнейшем более точно настраивать анимацию по длительности.

5 этап: Монтаж. Это дело требует максимальной точности и строгого расчета. Суть заключается в том, чтобы спланировать по времени и очередности всю анимацию так, чтобы получилось слаженное действие.

6 этап: Подгонка длительности кадров. Процесс достаточно длинный, но при должной сноровке можно настроить все очень быстро.

7 этап: Перевод в видеоформат. В просторах интернета существует множество программ для записи видео с экрана. Я использую «Бандикам». Это самая простая программа, которую можно скачать на свой ПК совершенно бесплатно.

При определенном уровне дотошности можно создавать действительно годные мультфильмы с сюжетом, хорошим звуком и плавным действием.

1. В заключении хочется еще раз повторить, что создание новых методических информационных комплексов будет способствовать качественному изменению педагогических методик, позволит улучшить результат развития и обучения и добиться поставленной цели – повышению интереса к музыкальному образованию.

Преподаватель хорового отделения ДМШ г. Шахтинска

Чертилина Е.А.