О.В.Приходько

НОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ, ОРИЕНТИРОВАННЫЕ НА ПРИМЕНЕНИЕ СРЕДСТВ МУЛЬТИМЕДИА

Сегодня, благодаря применению информационных технологий, появляются новые виды искусства, активно развивается детское электронное творчество.

В художественно-эстетическом образовании реализуются новые образовательные программы, используются новые средства. Появились такие программы как «электронные музыкальные инструменты», «музыкально-компьютерные технологии», «режиссура мультимедиа программ».

Мультимедиа – новое авторское, синтетическое, творческое средство воздействия на человека. Динамическая среда звука, графики, анимации, видео и текста, используемая при создании мультимедиа-программ, позволяет создать интерактивное художественное пространство*.* Использование мультимедиа предоставляет широкие возможности для творческого самовыражения учащимся школы искусств.

Основной вид деятельности - создание по собственному художественному замыслу на основе литературного сценария мультимедиа-программы.

Основная творческая задача - создание звукозрительного образа.

Процесс обучения построен на развитии музыкальных, литературных и других творческих способностей в сочетании с освоением программных и аппаратных средств мультимедиа.

Развитие теории и практики электронной и компьютерной музыки постоянно связано с поиском новых форм. Творческий подход к решению этого вопроса позволит активнее и эффективнее развивать область детского электронного творчества.

Формы представления работ детского электронного творчества, можно сгруппировать вокруг трёх основных типов мероприятий: концерт, прослушивание, показ.

Проводятся зачёты*,* где прослушиваются аранжировки, обработки, звуковые сцены, музыкальные коллажи, сочинения учащихся, музыкальные видеоролики, электронные презентациипоказываются аудиовизуальные композиции.

Воплощение динамичного, красочного аудиовизуального произведения, определяется органичным сочетанием графического, фото- и видеоизображений, анимации, текста, звука. Интересна такая форма как демонстрация и защита музыкально-художественного мультимедиа-проектов.Применение метода проектирования в музыкально-художественном образовании может предполагать использование такого современного средства обучения как компьютер.

Мультимедийный проект предназначен для всестороннего представления информации с помощью текста, графики, видео и звука. Активно используются музыкально-компьютерные программы, текстовые редакторы, графические редакторы, видео-редакторы, виртуальные энциклопедии, поисковые системы Интернет, языки программирования.

Примеры работ учащихся:

Видеоколлаж

Электронная презентация

Анимационные зарисовки

Тематический мультимедиапроект.

Интерактивный музыкальный тест

Слайд-шоу с использованием компьютерной графики

Музыкальная открытка

Фотофильм

Музыкально-художественная галерея

Разработка творческих сайтов

В ДШИ № 7 им. А.П. Новикова г. Новосибирска есть опыт реализации общеразвивающих образовательных программ «Музыкально-компьютерные технологии» и «Режиссура мультимедиа-программ на отделении мультимедиа.

Предметы, входящие в пакет этих программ имеют свои особенности.

***Мультимедийные арт-технологии*** - предмет, занимающий нишу профильного предмета. Мультимедийные арт-технологии относятся к новейшей области художественного образования, такой как медиа-арт. В рамках этого предмета осуществляются занятия искусством с использованием информационных технологий: работа над созданием аудиовизуального произведения, мультимедиа-программы, затрагиваются разные виды компьютерных искусств и экранного творчества: амузыка, композиция, графика и анимация, литература, работа с видео и фотофильмами. Предмет «Мультимедийные арт-технологии» содержит разделы:

1. Медиамузыка.

2. Компьютерная графика и анимация.

3. Литература (сценарий, проза, стихи).

4. Экранное творчество: фотофильм, работа с видео.

5. Презентационные программы.

6. Создание интерактивных мультимедийных продуктов (освоение элементов программирования).

7. Web – дизайн.

8. Мультимедиапроект.

***Музыкальный компьютер*** - предмет, занимающий нишу профильного предмета. В рамках этого предмета осуществляются занятия музыкой с использованием информационных технологий. Учащиеся овладевают музыкальным компьютером, как новым музыкальным инструментом. Представляет собой специально оборудованный мультимедийный персональный компьютер с музыкально-компьютерным программным обеспечением, соединённый с музыкальной миди-клавиатурой (клавишным синтезатором), с целью создания музыкальных композиций, аудиовизуальных композиций, звуковых сцен, музыкальных коллажей, исполнительства, звукозаписи и обработки звука.

***Основы музыкального исполнительства* (Общий синтезатор)** - обучение игре на клавишном синтезаторе опирается на широкое использование современного электронно-цифрового инструментария, преподается в качестве дополнительного предмета предполагает широкое использование современного электронно-цифрового инструментария

***Ансамбль*** – ансамбль клавишных синтезаторов, каждый из которых обладает большим набором тембров и паттернов.

***Музицирование*** предполагает творческую деятельность на уроках *«Подбор по слуху» на синтезаторе* (подбор мелодий и аккомпанемента по слуху),;творческую деятельность на урокахна *предмета «Караоке» -* вокальное и инструментальное музицирование в режиме «караоке» с использованием компьютерных фонограмм*,* обучающих программ на синтезаторе.Также музицирование может включать чтение нот с листа, транспонирование.

***Коллективный мультимедиа-проект*** - предмет, в рамках которого осуществляются совместная художественно-творческая и поисково-исследовательская деятельность с использованием мультимедийных технологий. Занимает нишу *коллективного музицирования*.

***Компьютерная графика*** – предмет, в рамках которого учащиеся привлекаются к творчеству через компьютерную графику Компьютерная графика - создание и редактирование изображений с помощью компьютера, включает работу с объектами векторной и растровой графики, компьютерный дизайн.

**Учебные предметы историко-теоретической подготовки:**

***Музыкально-компьютерное тестирование -*** изучение музыкальной теории и сольфеджио с использованием специальных компьютерных программ.

***История искусств в форме мультимедийного путешествия*** - включает знакомство с видами искусства, историей искусства, выполнение учащимися мультимедиа-проектов об искусстве.

***Основы компьютерной грамотности* *(Web-дизайн)* –** изучение компьютерной техники, приобретение навыков пользователя, работа с интернет ресурсами, разработка сайтов

**Предметы по выбору**:

***Компьютерная аранжировка*** - знакомство с основами аранжировки оригинального произведения с помощью компьютерного программного обеспечения(секвенсоры и др.): переложение, гармоническое и фактурное изменение, обработка, редакция, тембровое переосмысление первоисточника (акустического или электронного).

***Музыкальная информатика*** - приобретение навыков работы с информацией: виды, сбор и поиск, запись информации, презентация, организация информации, исследование и анализ информации, создание на компьютере информационных объектов.

***Другой инструмент-***обучение игре на акустическом инструменте-фортепиано, баян, др.

***Звуковой дизайн*** – создание звукового образа и организация звукового пространства в соответствии с замыслом мультимедиа-программ (презентаций, фильмов, анимационных зарисовок, слайд-шоу, концертных и театрализованных представлений и т.д.). Включает создание звуков и акустических сред, работу по звуковому оформлению аудиовизуальных проектов, звукошумового сопровождения экранных и мультимедийных продуктов

Формы занятий

***Индивидуальные занятия*** проводятся по предметам: музыкальный компьютер, основы музыкального исполнительства(общий синтезатор), музицирование (подбор по слуху), предмет по выбору музыкальная информатика, компьютерная аранжировка, другой инструмент.

***Групповые занятия:***

Группы по предметам, опирающимся на использование компьютерных технологий: музыкально-компьютерное тестирование, основы компьютерной грамотности (web-дизайн), знакомство с искусством, компьютерная графика, коллективный мультимедиа-проект, эти группы по составу мелкогрупповые (на уроке каждый ученик должен быть обеспечен персональным компьютером).

Такой комплексный подход к внедрению инновационных образовательных программ имеет своей целью воспитание и развитие современного музыканта, владеющего новыми технологиями. В современной концертной практике широко применяется визуализация исполняемого произведения, определяется органичным сочетанием графического, фото- и видеоизображений, анимации, текста, которые используются для создания динамичного, красочного аудиовизуального произведения.

«Новые образовательные программы, ориентированные на применение средств мультимедиа» - автор Ольга Викторовна Приходько, преподаватель МБУДО ДШИ № 7 им. А.П. Новикова г. Новосибирск