

**ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ
ИНФОРМАЦИОННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИГРЕ НА ФЛЕЙТЕ
В ДЕТСКИХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ**

Введение. Детская школа искусств (ДШИ) призвана дать учащимся общее музыкальное образование, воспитывать их эстетический вкус на лучших образцах мирового и отечественного искусства, осуществлять подготовку наиболее одаренных детей для поступления в соответствующие специальные учебные заведения. Однако в течение ряда последних лет многие педагоги-музыканты, ученые уделяют пристальное внимание на то, каким образом заинтересовать детей заниматься музыкой. Не все из поступивших в ДШИ их завершают. В настоящее время отмечается кризис детской школы искусств как социального института. Частично проблема находится в экономической плоскости, а частично – в социальной, но главной причиной является тупик на уровне фундаментальных идей, который требует не просто новых данных, а нового способа мышления. Остается открытым вопрос активного использования инновационных технологий обучения, изучения, систематизации, обобщения и переосмысления опыта работы учителей-новаторов, разработки новых педагогических методов и новейших педагогических технологий.

Применение инновационных технологий в образовательный процесс способствует формированию творческой личности, готовой к активной профессиональной деятельности в условиях современного информационного общества. Создание соответствующей образовательной среды обеспечивает развитие познавательной активности учащихся и условия для их творческой самореализации.

Целью данной статьи является комплексный анализ и систематизация возможностей применения современных информационных компьютерных технологий в процессе обучения игре на флейте в детской школе искусств.

Основная часть. Одним из способов оптимизации процесса обучения игре на флейте может стать использование современных информационных технологий на уроках, что делает обучение более ярким и интересным для ученика любого возраста, формирует эмоционально-положительное отношение к предмету.

Интеграция информационных компьютерных технологий (ИКТ) в обучение игре на флейте носит многогранный характер, затрагивая все ключевые аспекты формирования музыканта: от базовой постановки до художественной интерпретации.

На начальном этапе обучения наиболее важны формирование правильного амбушюра (положение губ, языка и лицевых мышц музыканта-духовика при игре на инструменте), управление дыханием и координация пальцев. Здесь ИКТ выступают в роли высокоточного и беспристрастного тренера.

В процессе работы над звуком и интонацией могут использоваться специализированные программы-тюнеры (например, ClearTune, insTuner), а также спектрограммные анализаторы (Spectrogram, VoicePrint), которые визуализируют звук. Ученик видит не только отклонение от ноты, но и обертоновый состав, стабильность тона. Это позволяет осознанно корректировать положение губ, направление воздушной струи и усилие дыхания. Программы типа Tonestro предлагают интерактивные упражнения, где флейтист играет вдоль с движущимся курсором, получая немедленную оценку точности высоты тона и длительностей [1, с. 76–78].

Для развития устойчивого, экономичного дыхания эффективны программы, анализирующие динамику и фразировку. Визуализация «дыхательной волны» на экране помогает ученику понять разницу между резкой, прерывистой подачей воздуха и плавным, опертым звуковедением. Анализ атаки звука через спектрограмму помогает устранить «шумовые» призвуки в начале ноты [1, с. 80].

Интерактивные метрономы (Pro Metronome, TimeGuru) с гибкими настройками и визуальными, а не только звуковыми акцентами, становятся незаменимыми помощниками. Более сложные программы (SmartMusic, Rhythm Sight Reading Trainer) позволяют исполнять ритмические партии, получая оценку точности попадания в долю. Это дисциплинирует и развивает внутреннее ритмическое чувство.

На следующем этапе, когда базовые навыки сформированы, ИКТ помогают в работе над техникой, чтением с листа и ансамблевым музицированием. Программы SmartMusic и MuseScore с функцией воспроизведения партитур предоставляют уникальную возможность использовать интерактивные ноты и аккомпанемент. Ученик может играть партию флейты в сопровождении виртуального ансамбля (фортепиано, оркестр), задавая любой темп, выделяя сложные места для повторения. Это превращает скучные занятия в увлекательную ансамблевую практику, развивает чувство гармонии, темпа и формы.

Многие приложения (Music Tutor, Fingering) предлагают библиотеки гамм, арпеджио и этюдов с демонстрацией аппликатуры и возможностью записи для самопроверки. Это структурирует техническую работу, делает ее разнообразнее.

Запись своей игры на видео и аудио (стандартные функции смартфона) – уже мощнейший технологический инструмент. Последующий совместный с педагогом разбор записи позволяет ученику стать «зрителем» собственного исполнения, критически оценить посадку, мимику, движения,

услышать со стороны фразировку и интонационные неточности, часто неочевидные в процессе игры.

Программа Soft Mozart как инновационный метод обучения направлена на формирование навыков читки нот и чрезвычайно эффективная, доступная и удобная, даже для маленьких детей. Данная программа создана в форме забавных компьютерных игр, развивающих навыки, необходимые для быстрого чтения нот [2, с. 3].

Guess Key name (Угадай клавишу) – это игра, которая учит находить клавишу, соответствующую названию нот, на клавиатуре фортепиано.

Note Alphabet (Нотная азбука) – игра, которая помогает запомнить ноты по порядку: до – ре – ми – фа – соль – ля – си – до. Это дает ученику навыки соотносить ноты друг с другом и легко их читать в любом направлении и от любой ноты, как по порядку, так и через одну (через две).

Note Duration (Нотные продолжительности) эта игра развивает координацию глаз и рук в различении нот по их продолжительности. Внимание концентрируется на символах записи длительностей, а рука направления соответствует записи продолжительности.

Fruit Lines (Фруктовые линии) – это игра помогает ученику запомнить соответствие нот линиям нотного стана в басовом и скрипичном ключах. Игра направлена на развитие навыка чтения нот в восходящем и нисходящем движении.

Применение игровых программ в образовательном процессе способствуют формированию у учащихся ключевых мыслительных операций: анализа, синтеза, обобщения и конкретизации классификационных данных. Кроме того, данные программы развивают коммуникативные навыки, включая умение запоминать, и интерпретировать сведения, участвовать в дискуссиях и аргументированно давать оценку.

Компьютерные обучающие игры, к числу которых относится «Дракоша в мире музыки» – используется учащимися младшего школьного возраста для отличия пения от танца, изучению музыкальных инструментов такие как: скрипка, домра, гусли, барабан и другие. Про каждый можно прочесть, затем пройти тест и сыграть. «Дракоша среди композиторов» – привить интерес ребенка к изучению композиторов. Путешествие Дракоши проходит в разных странах, так как: Россия, Германия, Австрия, Италия.

Значительную помощь в работе педагога детской школы искусств может оказать электронная библиотека, включающая такие издания, как «Музыкальная энциклопедия в 6 томах», «Шедевры музыки» (Энциклопедия Кирилла и Мефодия), серия дисков «Энциклопедия театра», «Энциклопедия балета», «Энциклопедия для детей «Искусство» и другие. Усвоения новых компьютерных программ позволяет расширить возможности педагога и привлечь детей к практическому применению полученных ранее знаний. Перечисленные диски можно использовать в работе с учащимися во время работы над музыкальным произведением.

В ходе обучения игре на флейте можно использовать книги, которые благодаря интернет-ресурсам доступны на сайте «Подборка лучших книг для флейтистов». Так, для изучения истоков флейты следует использовать книгу Р. Уилсона «История флейты», которая написана флейтистом и коллекционером старинных флейт, посвящена истории развития флейты начиная с эпохи Ренессанса и заканчивая первыми десятилетиями XX века. Такое издание необходимо изучить всем учащимся-флейтистам любого возраста.

Для выпускников детских школ искусств, которые планируют дальнейшее поступление в музыкальные учреждения образования, можно рекомендовать пособие «Новые приемы игры на флейте» О.И. Танцова. В издании представлены в систематизированном виде новые приемы игры на флейте, появившиеся в музыке второй половины XX века, и даны методические рекомендации по достижению особых эффектов звукоизвлечения. Издание адресовано флейтистам, композиторам и музыкантам других специальностей, интересующимся современными и исполнительскими техниками.

Платформы YouTube, Spotify, IMSLP (библиотека Петруччи) становятся гигантской медиатекой. Ученик может найти и послушать десятки исполнений разучиваемого произведения ведущими флейтистами мира, изучить исторический контекст, скачать ноты. Это формирует профессиональный кругозор и звуковой идеал, что позволяет определению контуров исполнительского плана в процессе просмотра и проигрывания произведения. В отличие от квалифицированных музыкантов, у которых яркое художественное воображение формируется уже при работе с нотным текстом, учащиеся нуждаются в предварительном прослушивании пьесы в исполнении педагога для создания адекватного звукового образа.

Программы типа GarageBand, Audacity, FL Studio открывают двери в мир звукозаписи, аранжировки и композиции. Учащийся может записать несколько дублей, собрать из них идеальный вариант, создать собственный фонограммный аккомпанемент, поэкспериментировать со звуковыми эффектами. Это развивает креативность, углубляет понимание структуры музыки и стимулирует мотивацию.

Платформы Zoom, Skype с качественной передачей звука (при использовании внешних аудиоинтерфейсов и микрофонов) сделали возможными регулярные онлайн-уроки. Это не только решение для географически удаленных учеников, но и форма для разовых консультаций с признанными мастерами, участия в международных мастер-классах без затрат на путешествие.

Мультимедийные презентации, включающие анимацию, аудио- и видеофильмы, представляют собой наиболее распространенный вид демонстрационных материалов. Благодаря презентациям у детей появляется возможность визуально воспринимать необходимую информацию, представ-

ленную в интересной и привлекательной форме. Создание презентаций в программе Power Point позволяет сделать обучение учеников более интересным и наглядным. Эта программа входит в программный пакет Microsoft Office и не относится к группе специальных музыкальных программ, но может быть использована педагогом-музыкантом в профессиональной деятельности. Использование этой программы в обучении облегчает восприятие информации, представленной на уроке [3, с. 36–37].

Power Point может использоваться в презентациях педагогического опыта преподавателя, создание портфолио, для различных форм контроля знаний. Программа Power Point позволяет совместить аудио и видео материалы в единое целое. С этих позиций компьютер становится универсальным средством обучения, а удобство его использования помогает организовать процесс обучения рационально и эффективно [3, с. 40].

Индивидуальный урок сам по себе интерактивный, так как общение между преподавателем и учеником и собственно творческий процесс идет параллельно. Индивидуальное занятие состоит из различных этапов. Например, урок флейты это не только игра определенной программы, а чтение с листа, импровизация, изучение теоретического материала – музыкальные термины, определения стиля, жанра произведения, создания определенного настроения, анализ характерных признаков и т.д. Несомненно, одним из условий успешного обучения на уроках музыки, применение современных технических средств обучения – компьютер, тунет, метроном, телефон и т.д. Сейчас практически у каждого ученика есть дома компьютер и телефон, этим необходимо пользоваться для домашнего просмотра видеофильмов о жизни выдающихся композиторов и прослушивания музыки в исполнении других флейтистов. Это дает положительный результат в повышении заинтересованности учеников к занятиям и активного восприятия музыкального материала.

Внедрение компьютерных технологий в класс инструментального исполнительства позволяет обогатить кабинет электронными методическими материалами и систематизировать его фонд. В условиях современного информационного потока ключевой задачей становится не поиск данных, а умение ими грамотно распоряжаться: отбирать, структурировать и представлять. Использование цифровых инструментов в обучении игре на инструменте формирует у учащихся навыки систематизации знаний и информационной культуры, что является неотъемлемым условием современного образования.

Заключение. Таким образом, информационные компьютерные технологии предлагают арсенал высокоэффективных инструментов для решения специфических задач обучения флейтиста. От визуализации акустических параметров до создания виртуальной творческой лаборатории – каждый инструмент, при грамотном методическом применении, способен дополнить и обогатить традиционный педагогический процесс. Синтез живого

мастерства педагога, непосредственного эмоционального общения с инструментом и объективных возможностей цифровых технологий представляет собой наиболее перспективную модель современного музыкального образования, отвечающую вызовам времени и готовящую флейтиста не только как техничного исполнителя, но и как культурно-просвещенного, адаптивного и творческого артиста

Список использованных источников:

1. Тараева, Г.Н. Компьютер и инновации в музыкальной педагогике/ Г.Н. Тараева – Классика XXI, 2007. – 127 с.
2. Баданина, Л.А. Применение современных музыкально-компьютерных образовательных программ в процессе преподавания («Soft way to Mozart»), 2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-sovremennyh-muzykalno-kompyuternyh-obrazovatelnyh-programm-v-protse-prepodavaniya-klavishnogo-sintezatora-soft-way-to> (дата обращения: 01.02.2026).
3. Шевченко-Савлакова, Н.М. Методика создания интерактивных презентаций в Power Point: учеб.-метод. пособие / Н.М. Шевченко-Савлакова. – Минск: РИПО, 2020. – 51 с.

Т.Д. ЛУТТИЕВА

Российская Федерация, Коломна, ГОУ ВО МО «ГСГУ»

ЮБИЛЕЮ МИХАИЛА АЛЕКСАНДРОВИЧА ВРУБЕЛЯ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Введение. Данная статья посвящена всестороннему анализу жизни и творчества выдающегося русского художника Михаила Александровича Врубеля, к 170-летию со дня его рождения. В работе рассматриваются ключевые этапы формирования его уникального стиля, анализируется влияние символизма и модерна на его художественное видение. Изучается эволюция Врубеля от ранних академических работ до создания монументальных полотен и декоративных панно. Особое внимание уделяется российскому контексту, в котором формировался и творил художник, его связи с культурной средой конца XIX – начала XX века. Анализируются его знаковые произведения, такие как «Демон сидящий», «Царевна-Лебедь», «Пан», выявляются их философские и иконографические особенности. Рассматриваются также работы Врубеля в области прикладного искусства, его вклад в театральную декорацию и архитектурный декор. Изучается влияние трагических событий в личной жизни и психических расстройств на поздний период его творчества. В целом, работа направлена на целостное изучение феномена Врубеля как художника-новатора, чье наследие оказало значительное влияние на развитие русского и мирового искусства.

Основная часть. Михаил Александрович Врубель, величайший русский художник рубежа XIX–XX веков, явился миру как уникальное явление, чей сложный и трагический жизненный путь стал неразрывно связан с формированием его неповторимой творческой индивидуальности. Детство и юность Врубеля, проведенные в военных гарнизонах, наложили от-