



ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЫКАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Жалилов Шокир Исомиддинович

*Навоийский государственный педагогический институт и.о.доцента кафедры
музыкального образования*

Аннотация: В данной статье рассмотрено использование новых инновационных идей и технологий в системе музыкального образования.

Ключевые слова: музыка, технологии, образование, общение.

На сегодняшний день задачи образования в республике Узбекистан требуют современной технической базы, и, в первую очередь, внедрения в обучение новых информационных технологий, которые при правильном их применении обеспечивают целый ряд преимуществ по сравнению с обычным вариантом обучения. Использование новых информационных технологий в образовательном процессе реализовывается и рассматривается как основное направление образовательной политики. В настоящее время наблюдается недостаточное использование информационно коммуникационных технологий для интенсификации образовательного процесса, индивидуализации обучения, установления обратной связи, оптимизации освоения материала студентами музыкального направления. Оснащенные компьютерами аудитории используются только для изучения информатики и информационных технологий, хотя применение информационных технологий предполагает решение большого ряда задач и в области музыкального образования.

Применение информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в сферах человеческой деятельности, включая образование, кажется сдвигом парадигмы от обычных традиционных концепций операций к более совершенным и трансформационным процессам со значительным энтузиазмом. Социальные, политические, религиозные, экономические и технологические изменения последних десятилетий делают образование и обучение для всех и каждого более важными, чем когда-либо. Однако образовательные системы в разной степени во всем мире пытаются предоставить образовательные возможности для всех, предоставить своим человеческим ресурсам необходимые знания и навыки для наращивания потенциала в условиях развивающейся экономики и сложной жизненной



среды, а также подготовить граждан к обучению на протяжении всей жизни². Применение компьютерных технологий в сфере образования завоевали и быстро продолжают завоевывать позиции в различных учреждениях по всему миру.

Основной вопрос здесь заключается в том, насколько компьютерные технологии были интегрированы в преподавание музыки. Как компьютерные технологии используются в обучении музыке для эффективной подготовки специалистов; эти и многие другие вопросы, оставшиеся без ответа, подтолкнули к выбору темы данной статьи. В связи с необходимостью интеграции информационных технологий в образование в Узбекистане все еще существует вопрос о том, какую роль технологии играют в передаче знаний и проведении занятия. Пытаясь ответить на этот вопрос, мы извлекаем уроки из аналогичного прошлого опыта, в частности улучшаем предоставление услуг, планируем и распределяем ресурсы для преподавания и обучения и, наконец, демонстрируем результаты.

Информационная система — это организационно взаимосвязанный набор инструментов и методов информационных технологий, используемых для хранения, обработки и вывода информации для достижения цели. Основными техническими средствами обработки информации являются компьютеры и устройства связи, осуществляющие информационные процессы и предоставляющие информацию, необходимую для принятия решений. Урок современной музыки - на этом уроке используются современные педагогические технологии, компьютерная техника, электронные музыкальные инструменты. Уроки музыки характеризуются созданием творческой среды, так как содержание уроков музыки составляют эмоции и их субъективное переживание. Этот уникальный контент определяет выбор различных техник, видов работ и новых мультимедийных инструментов. Компьютерные программы также используются для обучения игре на инструменте, развития музыкального слуха, прослушивания музыки, подбора мелодий, аранжировки, импровизации, набора и редактирования музыкальных текстов. Компьютерные программы позволяют определить диапазон инструмента, беглость исполнения исполнителем произведений, исполнение штрихов и динамических тонов, артикуляцию и т. д. Кроме того, компьютер позволяет изучать произведения с оркестром. произведений в курсе истории музыки. Для многих музыкальных наук компьютер является ценным источником библиографической и энциклопедической информации.



Компьютерные программы также используются в обучении игре на инструментах, в развитии музыкального слуха, в проведении прослушивания музыкальных произведений, в подборе мелодий, в аранжировке, импровизации, наборе и редактировании нотного текста. Компьютерные программы позволяют определять диапазон инструмента, беглость исполнителя в пассажах, исполнение штрихов и динамических оттенков, артикуляцию и т. п. Кроме того, компьютер позволяет разучивать пьесы с «оркестром». Он также может выступать как «тренажер» по дирижированию (с использованием телеаппаратуры). Компьютерные программы позволяют проводить музыкально-слуховой анализ мелодий (тем) произведений в курсе истории музыки. Для многих музыкальных дисциплин компьютер представляется ценным источником библиографических и энциклопедических сведений. Широко распространенные проектные задания с компьютерными презентациями, которые позволяют более наглядно представить либо иллюстративный материал⁷.

Технологии, в дополнение к их роли в качестве инструмента используются для улучшения развития технических и музыкальных навыков. Однако в использовании технологий остаются пробелы. Учителя музыки используют технологии для общения и организации времени со своими учениками.

Литературы

There is a significant role for sound and music in video games, as there is in other media forms such as film and animation (Collins 2008). Its inclusion in mainstream music educational practices has, however, been slow to gain acceptance. This is most likely the result of several factors; a lack of familiarity and expertise amongst educators, a perception that the practice was popularist and therefore trivial and unworthy of a place in the curriculum, and a lack of accessible tools and resources appropriate for students.

This chapter will examine how creating sound and music for video games can be part of the music classroom. It will discuss how design patterns in music and audio can be taught using computer game development as a paradigm.

Game engine technology, and in particular game design tools that make those engines available to non-programmers, are no longer just used by game industry professionals.

Software such as Unity has made previously industry-specific knowledge and tools available to amateur programmers. Simpler gaming platforms such as



GameSalad provide highly scaffolded environments for game design and easy integration of sound assets. Accessible media programming environments like Scratch allow students to explore quite advanced concepts such as generative music and interactive audio with relative ease.

There is a significant role for sound and music in video games, as there is in other media forms such as film and animation (Collins 2008). Its inclusion in mainstream music educational practices has, however, been slow to gain acceptance. This is most likely the result of several factors; a lack of familiarity and expertise amongst educators, a perception that the practice was popularist and therefore trivial and unworthy of a place in the curriculum, and a lack of accessible tools and resources appropriate for students.

This chapter will examine how creating sound and music for video games can be part of the music classroom. It will discuss how design patterns in music and audio can be taught using computer game development as a paradigm.

Game engine technology, and in particular game design tools that make those engines available to non-programmers, are no longer just used by game industry professionals.

Software such as Unity has made previously industry-specific knowledge and tools available to amateur programmers. Simpler gaming platforms such as GameSalad provide highly scaffolded environments for game design and easy integration of sound assets. Accessible media programming environments like Scratch allow students to explore quite advanced concepts such as generative music and interactive audio with relative ease.

There is a significant role for sound and music in video games, as there is in other media forms such as film and animation (Collins 2008). Its inclusion in mainstream music educational practices has, however, been slow to gain acceptance. This is most likely the result of several factors; a lack of familiarity and expertise amongst educators, a perception that the practice was popularist and therefore trivial and unworthy of a place in the curriculum, and a lack of accessible tools and resources appropriate for students.

This chapter will examine how creating sound and music for video games can be part of the music classroom. It will discuss how design patterns in music and audio can be taught using computer game development as a paradigm.

Game engine technology, and in particular game design tools that make those engines available to non-programmers, are no longer just used by game industry professionals.



Software such as Unity has made previously industry-specific knowledge and tools available to amateur programmers. Simpler gaming platforms such as GameSalad provide highly scaffolded environments for game design and easy integration of sound assets. Accessible media programming environments like Scratch allow students to explore quite advanced concepts such as generative music and interactive audio with relative ea

ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Антонова О. А. Формирование активной жизненной позиции у будущего педагога-психолога: Автореф. – Казань, 2009.
2. Ганусек Э. Социально-психологический аспект формирования активной жизненной позиции молодого рабочего: Автореф. - Москва, 1984.
3. Гордон Л. А. Социальная адаптация в современных условиях // Социс. - 2004. - № 8. \
4. Игнатъев В. Реабилитация подростков в семейно-воспитательной группе // Социальная работа. - № 1. - 2002.
5. Клименко Т. К. Традиции и инновации в педагогическом образовании.
6. www.ziyonet.uz
7. www.lex.uz