

– умение с наименьшими психологическими и временными потерями совершенствовать профессиональные и личностные качества с целью самоактуализации личности как высшего уровня личностного развития.

Таким образом, научно-теоретическая база, полученная в процессе изучения дисциплины «фестивальный менеджмент», позволяет культурологу-менеджеру эффективно ее использовать в своей практической деятельности. Данные научные знания позволяют решать задачи, касающиеся выбора наиболее востребованных социокультурной ситуацией видов и форматов фестивалей, продуктивных методов, способов, технологий его организации, проведения и продвижения с учетом процессов, происходящих в мировой культурной динамике, а так же с учетом особенностей, характерных для функционирования современного третичного сектора национальной и мировой экономики.

1. Крысин, Л.П. Толковый словарь иноязычных слов / Л.П. Крысин. – 2-е изд., доп. – М.: Рус. яз., 2000. – 856 с. – (Б-ка словарей рус. яз.).

2. Куликова, Ю.П. Фандрайзинг в сфере культуры / Ю.П. Куликова // Вестник Томского государственного университета. – 2012. – № 4(8). – С. 32 – 39.

НОВАЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ МУЗЫКАЛЬНОЙ ИНФОРМАТИКИ

*Кунцевич О.М., преподаватель
кафедры информационных
технологий в культуре*

В настоящее время музыкальная информатика это не только необходимое звено музыкального образования, но и важная часть теоретической основы компьютерных технологий в целом. Профессия менеджера-культуролога связано с широким спектром направлений культурной жизни и искусства, в том числе и с музыкальным. При этом речь может идти как о музыкантах-профессионалах, так и о музыкантах – любителях. В современную эпоху информатизации общества для обеих групп особенную актуальность имеют компьютерные технологии в музыке.

Как сказал Пьер Шеффер, английский музыкант и исследователь, в своем интервью для журнала: «Мне кажется, что в период высоких технологий может произойти одно из двух: либо сама технология приходит на помощь искусству, которое находится в состоянии краха (это было моей отправной точкой: конкретная музыка с магнитофоном, теперь электронная музыка и т. д.), либо

идеи из технологии, идеи из математики, идеи с научной аурой или настоящие научные идеи, в которых усматривают несуществующую связь с искусством, ищущим свою дисциплину, свои принципы организации вне самого себя, а не в собственных пределах. Это совпадение: истощенная, слабая музыка и цветущая, всепобеждающая наука, – есть то, что реально характеризует положение в XX веке» [9].

В программу предмета «Музыкальная информатика» вошли наиболее распространенные профессиональные программы для работы со звуком и MIDI на персональном компьютере. Работая с ними, учащиеся узнают как создавать стандартные MIDI – файлы, записывать и редактировать цифровой звук, набирать нотный текст и многое другое. Программа предмета «Музыкальная информатика» состоит из нескольких этапов обучения. На каждом этапе происходит формирование определенных теоретических знаний, практических умений и навыков работы с персональным компьютером, программным обеспечением, музыкальным оборудованием, основами звукорежиссуры и аранжировки музыки на персональном компьютере. Изучение каждой программы в период обучения ставит свои цели и задачи, которые вызывают творческий интерес к данной дисциплине.

Программное обеспечение для обработки звука, моделирования и редактирования музыкальных произведений использует очень широкий спектр разнообразных наук, это: математика, техническая кибернетика, статистика, спектральная теория, радиотехника, акустика, психоакустика, теория сигналов, теория вероятностей и др. Понятно, что пользователи компьютерных технологий не обязан в совершенстве владеть знаниями во всех перечисленных направлениях, тем не менее знание основ процессов информационного моделирования в музыке, технических средств обработки звука, а также использования компьютерных технологий в музыкальной издательской деятельности становится необходимым как для современного музыканта, так и для менеджера-культуролога. Поэтому в лекционную часть программы включены некоторые теоретические вопросы математики, кибернетики, акустики, теории сигналов. При этом учитывается уровень музыкальной и теоретико-математической подготовки студентов, а также разный уровень владения музыкальной грамотой.

Программа курса на сегодняшний день представляет собой результат творческого поиска и нового подхода к проблеме преподавания данной дисциплины. За время ее практического освоения она была подвергнута необходимым качественным изменениям и нововведениям. Это связано с постоянным совершенствованием компьютерных технологий, расширением теоретических сведений в данной области и выходом новых источников компьютерной музыкальной литературы.

В начале процесса преподавания предмета «Музыкальная информатика» необходимо сравнить уровень музыкальной подготовки студентов. Иногда возникает необходимость с самого начала объяснять основы музыкальной грамоты. Новационным подходом к данной проблеме может выступить обучение на основе музыкальных игр.

Музыкальная игра (от англ. Rhythm game, rhythm action) – жанр компьютерных игр, где во главу ставится музыкальная составляющая, а от игрока требуется наличие чувства ритма. Игры данного жанра берут за основу танцы или исполнение группой музыкальных композиций. Игроки должны в соответствии с тем, что демонстрируется на экране, нажимать определённые кнопки или выполнять танцевальные движения [6].

В 1996 году вышла PaRappa the Rapper – первая игра, которая определила направление движения всего жанра. Выпущенная Konami в 1997 году Beatmania повысила интерес к музыкальным играм в Японии, а в последующем и во всем мире. В настоящее время существует огромное количество игр, которые позволяют освоить основы музыкальной грамматики и проверить свое чувство ритма [6].

Вначале можно запустить игру, в которой будет знакомство с названием нот, длительностей и гармонией [2,3,4]. После чего перейти к играм, в основу которых заложено построение гармонии и сочинение мелодии [5,7,8].

Основная идея предмета заключается в активном применении информационных технологий на основе полученных знаний. Обучение музыки является творческим процессом, способствующим к умению мыслить, самостоятельно искать нужную информацию, уметь ее отбирать, критически осмысливать, накапливать и правильно использовать в своей деятельности.

В процессе обучения по предмету «Музыкальная информатика» целесообразно применять проектный подход. Данный подход позволяет активно применить не только полученные на занятиях умения и навыки, но и позволяет каждому индивидуально расширить свои познания.

Необходимым условием процесса обучения является подготовить и защитить свой проект. В процессе проверки оценивается в большей степени уровень креативности учащихся, что делает процесс обучения более эффективным и увлекательным.

Таким образом, перед преподавателем стоит задача не только познакомить с разнообразием и возможностями программ для работы с музыкальной информатикой, но также и познакомить с основами музыкальной грамоты и привить интерес и увлечение к искусству. В процессе обучения развиваются такие качества как: внимание, память, способность анализировать и логически мыслить, а также творческое

мышление, внутреннее чувство красоты, желание повышать уровень своих знаний и экспериментировать.

В настоящее время главной задачей является не только обеспечить нужным «багажом» знаний и умений, но и дать возможность самостоятельно направлять свое обучение, проявлять инициативу, задействовать новаторские и творческие способности, находить новации к подходам обучения.

1. Генератор музыки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://flashmusicgames.com/rus/generator_music03.html - Дата доступа: 14.01.18
2. «Детям о музыке» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.muz-urok.ru/muz-igra.htm> - Дата доступа: 12.01.18
3. Игра «Ноты в скрипичном ключе» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://virartech.ru/games/06-treblekey-notes>. - Дата доступа: 10.01.18
4. Игра «Учебная клавиатура» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.muz-urok.ru/muz_igra6.htm - Дата доступа: 12.01.18
5. Игра «Инструменты оркестра» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.muz-urok.ru/muz-igra12.htm> - Дата доступа: 14.01.18
6. Музыкальная игра [Электронный ресурс] / Википедия. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>. – Дата доступа: 10.01.18
7. Музыкальные игры для детей: учим ноты играя! [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lifeacademy.pearl.pp.ua/muzykalnye-igry-dlja-detej-uchim-noty-igraja.html> - Дата доступа: 14.01.18
8. Музыкальные игры. [Электронный ресурс] / Игры каждый день. – Режим доступа: <http://gamesandgames.ru/igry/music.htm> - Дата доступа: 14.01.18
9. Пьер Шеффер: «Я потратил свою жизнь в пустую...» [Электронный ресурс] / Термен-центр. Центр электроакустической музыки.– Режим доступа: <http://asmir.info/lib/schaeffer.htm>. – Дата доступа: 14.01.18
10. Харуто А.В. Музыкальная информатика. Теоретические основы. - М.: ЛКИ, 2009. — 400 с.