

УЧИТЕЛЯТ ПО МУЗИКА И ДИГИТАЛНИТЕ ТЕХНОЛОГИИ – РАБОТА С ПРОГРАМАТА KARAFUN STUDIO

Даниела Ангелова Попова
СУ „Св. Патриарх Евтимий“, Пловдив

THE MUSIC TEACHER AND DIGITAL TECHNOLOGIES – WORKING WITH KARAFUN STUDIO

Daniela Popova
„St. Patriarch Evtimii“ Secondary school, Plovdiv

Abstract: Using Karaoke in music lessons increases the motivation of the students and their interest in the lessons. Creating a karaoke by the music teacher is a proof of his/her digital skills. The students' interest in karaoke is evidence of their strive to learn. The Karafun Studio program is a karaoke editor. The access is free, the interface is default, the music files are mp3. Working with the program takes four easy steps – downloading, installing, creating and converting. The creation of karaoke is related to the use of audio files, lyrics and its processing. Karaoke provides a visualization of the synchronicity between lyrics and music, a friendly atmosphere in classes and active participation in music performance. Through it the teacher can always fill the lack of song material in the schoolbooks. The digital competencies of the music teacher ensure students' interest, competence development, skill formation, educate attitude, assessment and self-assessment.

Keywords: music, interactive learning, digital skills, program, editor, karaoke

В съвременното общество нараства ролята на изкуството като средство за духовна комуникация между хората. Обучението по музика в общообразователното училище е изправено пред сложната задача да създава интерес и положителна нагласа към световната музикална култура чрез ефективни и адекватни педагогически въздействия и съвременни интерактивни методи. В този смисъл все по-актуален става проблемът за осъзнатото и целенасочено участие на учениците в процеса на обучение, както и за формиране на креативното им отношение към учебната работа и света, който ги заобикаля. Съвременният българският учител по музика ежедневно се сблъсква с много противоречия. Учебната програма го е натоварила с непосилната задача да формира естетически вкус и критерий в ограничен до минимум брой часове и в среда, която negliжира и подценява труда му. Динамичните процеси в съвременното музикално изкуство и променените нагласи и интереси на учениците и обществото също подлагат професионализма му на изпитание. От друга страна съвременната образователна парадигма изисква от педагозите непрекъснато да разширяват обхвата на своята компетентност чрез ползването на разнообразни и интерактивни методи, които мотивират, амбицират и ентузиазират учениците им. В този смисъл една от ключовите компетентности на съвременния учител е владенето на дигитални технологии и ползването им в обучението.

Технологиите са навсякъде, те са част от живота ни и най-естественото нещо е да бъдат интегрирани в обучението на децата. Дигиталните умения на музикалния педагог и възможностите му за създаване на интерактивна среда като средство за изграждане на трайни знания и умения у учениците, както и да поддържа интереса им към обучението, е най-сериозното предизвикателство пред педагогическата практика на XXI век. В този смисъл една от ключовите компетентности на съвременния учител по музика е владенето на дигитални технологии и ползването им в обучението. Изборът не е случаен и се мотивира със следните аргументи:

1. Съвременните деца харесват и ползват компютърни технологии;
2. Големите ученици са натоварени с теоретични знания за сметка на практическите занимания, което води до загуба на интерес и активност в часовете по музика;
3. Компютърните програми за създаване на ресурси, приложими в обучението по музика, са достъпни и популярни в интернет;
4. Новите учебни програми по музика акцентират върху ключови компетентности на ученика, между които е придобиване на дигитални умения, които учителят няма как да формира, ако сам не притежава:

- използване на дигитална звуковъзпроизвеждаща техника;
- търсене, събиране, обработване на информация, в т. ч. и музикална, използвайки съвременните информационни технологии и интернет ресурси;
- използване софтуер за запис и възпроизвеждане на музика;
- познаване и ползване на програми за възпроизвеждане на караоке.

В практиката си като учител по музика винаги съм се стремяла да използвам разнообразни средства за визуализация на музикалните знания, а музикалните примери да са впечатляващи и актуални. Това изисква много време и търсене на технически възможности. При липсата на образователни ресурси по музика и при съществуващите лицензионни условия, се налага сама да създавам такива. С развитието на технологиите и социалните мрежи, започнахме с колеги да си помагаме и сътрудничим, да обменяме информация и материали. Участието в курсовете на European Schoolnet Academy също даде идеи за подходящи безплатни дигитални инструменти, които са подходящи в обучението по музика. От друга страна, преподаването на голям брой ученици от различни класове и паралелки (560 ученици от 19 паралелки в V, VI, VIII и IX класове през учебната 2017/2018 година) в съчетание с минималния брой часове хорариум, затруднява индивидуалната работа и вниманието към всеки ученик. Така се роди идеята за ползване на караоке в часовете по музика, първоначално взаимствани от интернет пространството, по-късно изработени от мен, а впоследствие и от децата. Целта, която съм си поставила при изработването им е те да ми осигурят музикално-педагогически, методически и дидактически комфорт в ежедневната дейност при отчитане на предимствата на дигитално ориентираното обучение. Те са съществена част от моето разбиране и моята визия за най-активната музикална дейност в общообразователното българско училище, а именно пеенето. Изпълнявайки предназначението си, караокето има следните функции в педагогическата ми дейност:

- Средство за учене;
- Елемент от образователна стратегия;
- Интердисциплинарен практикум.

Караокето вече се е наложило като форма на забавление и отдих. Използването му в обучението като допълнение към цялостната музикално-педагогическа дейност, е полезна, прагматична и необходима форма на работа. Караоке е **непрофесионално пеене с използване на дигитална технология при предварително записана музика. Произходът му е японски: 空 [カラ] – кара: „празен, пуст“ и オーケストラ – okesutora: „оркестър“.** Ползването му в часа по музика има следните функции:

- Развиваща:
 - Създаване на интерактивна среда предвид учебните програми;
 - Ползване на нетрадиционна форма на работа в обучението.
- Образователна:
 - Осигуряване на песни, които липсват в учебниците и учебните помагала;
 - Онагледяване на синхронизацията на текст и музика при изпълнението;
 - Постигане на бързо научаване на песента.
- Възпитателна:
 - Осигуряване на добро настроение при заниманията с музика;
 - Създаване на позитивна и приятелска атмосфера в часа.

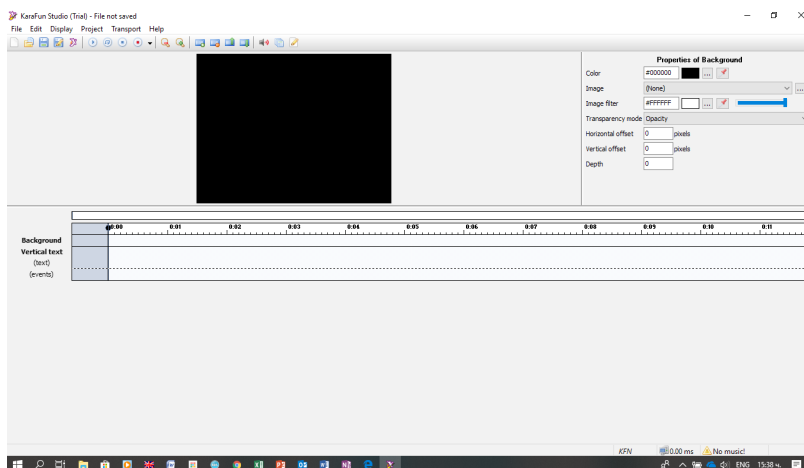
Със стартирането на новата учебна програма за VII клас през учебната 2018/2019 година, познаването и ползването на програми за обработка на музика се налага като задължителен компонент в дигиталните компетентности на учениците на ниво познаване на компютърни програми за възпроизвеждане на караоке¹. Всеки от авторските колективи на учебниците, одобрени от МОН и предложени на вниманието на учителската колегия за одобрение и избор, предлагат различни варианти за осъществяване на тази дейност – от създаване на караоке като домашно задание до кратка анотация на KaraFun Studio². В този смисъл споделяната от мен практика е актуална и необходима както за колегите, преподаващи в седм клас, така и за самите седмoclасници.

KaraFun Studio е в по-голямата си част безплатна програма за създаване на караоке файлове на всеки компютър, независимо от операционната му система. Тя е с обем 4,15 MB за редактора и 5,02 MB за плейъра и е свободна за сваляне от сайта: <https://www.karafun.com>. Възможностите, които предлага KaraFun, са много и интересни:

- запис на глас в реално време;
- управление на функциите на микрофона;

- възпроизвеждане на съвкупността от текст, музика и картинки едновременно, включително и на няколко различни дисплея (монитор, телевизор, проектор);
- корекция на темпото на песента според изискванията на потребителя;
- възможност за конвертиране на файл от караоке формат KFN във форматите AVI и WMV.

Програмата е достъпна и лесна за използване от непрофесионалисти, което я прави атрактивна и приложима в обучението по музика и е основен аргумент при избора и. Състои се от редактор (Editor) и плейър (Player), които имат точно определени функции при създаването и възпроизвеждането на нови файлове. Редакторът KaraFun Studio е с интерфейс по подразбиране, което го прави изключително подходящ за учебни цели (Фиг. 1).



Фиг. 1. Стартов екран на KaraFun Studio

Възможности на програмата са описани по-надолу в текста на статията. Предоставени са и практически насоки за работа с приложението. Създаването на караоке преминава през следните стъпки: вмъкване на аудио; вмъкване на текст; синхронизиране на текста с музиката; вмъкване на фон и визуализация на готовия файл за презентирание в Интернет.

За нуждите на обучението по музика е много важно, че KaraFun Player дава възможност за конвертиране на караоке файла в WMV и AVI формат, което прави възможно:

- възпроизвеждането му на всяко устройство без да е налична програмата;
- визуализиране максимално особеностите на текста в синхрон с музиката на песента;
- премахване на необходимост от настройки в самия час.

Пеенето на караоке в часа по музика има пряко отношение към образователната и развиваща функции на обучението. То участва във формирането на базови умения у учениците, а именно:

- Самостоятелно ориентиране в инструменталния съпровод и синхронизацията между текста и музиката, които имат пряко отношение към развитието на музикалността на децата – мелодичен слух, метроритмичен усет, усет за многоглас и вътрешно-слухови представи;
- Повишаване на четивната техника и грамотност, което рефлектира върху интердисциплинарното обучение.

Пеенето на караоке на песните от учебните програми съчетава ученето със забавлението, което не е типично за училищното обучение. То формира положителни емоции към ученето, а именно:

- засилване на мотивацията за самостоятелно справяне с учебна задача;
- създаване на интерес към учебния материал, поднесен в привлекателна форма;
- натрупване на практически умения чрез ползване на нови електронни образователни ресурси.

Така пеенето на караоке има своето практическо приложение и дидактическа ефективност не само в учебните часове, но и в извънучилищна среда. Изработените от мен караоке инструментали за V, VI, VIII (нови учебни планове) и IX (стар учебен план) класове, с които работих през учебната 2017/2018 година, са със свободен достъп в личния ми блог www.danielapopova.weebly.com /В ЧАСА ПО МУЗИКА, както за учениците ми, но и за всички, които искат да ги ползват. Могат да бъдат видени на следните линкове:

- Пети клас – <http://danielapopova.weebly.com/1050107210881072108610821077---1055107710901080-1082108310721089.html>
- Шести клас – <http://danielapopova.weebly.com>

m/1050107210881072108610821077---10641077108910901080-1082108310721089.html

- Осми клас – <http://danielapopova.weebly.com/1050107210881072108610821077---1054108910841080-1082108310721089.html>
- Девети клас – <http://danielapopova.weebly.com/1050107210881072108610821077---104410771074107710901080-1082108310721089.html>

Така споделени, файловете могат да се свалят свободно или да се възпроизвеждат online на техническо средство по избор. Този начин на работа провокира учениците да станат активни участници в учебния процес – те пеят училищните песни и у дома, което рязко повишава бързината и степента на заучаване на текста и музиката на песента. Самостоятелното справяне създава сигурност в собствените сили и желание за активно музициране. Не бива да подценяваме факта, че колкото по-големи са учениците, толкова повече се притесняват да не се изложат пред съучениците си и в този смисъл учителят трябва да създаде подходящи условия, в които учениците му да изпробват и развият своите потенциални възможности.

Когато говорим за развитие на дигиталните компетентности, трябва да имаме предвид, че то винаги се осъществява в две посоки – от една страна учителят трябва непрекъснато да повишава своите умения, за да е полезен и интересен за учениците си, а от друга страна учениците проявяват интерес към това сами да работят с компютърни програми, които не са обект на обучението по информатика и информационни технологии. Работейки с програмата KaraFun Studio, аз я предложих на учениците си, стажантите си от два ВУЗ-а в Пловдив и на колеги – музикални педагози от областта. Проявилите интерес ученици започнаха да изпробват възможностите на софтуера самостоятелно. Изпълнените задачи се отличават с ползване на различни инструменти и експериментиране с шрифт и ефекти. Прави впечатление, че усвоилите програмата са предимно момчета, които проявяват интерес към компютърните технологии.

Практическата работа на стажант-учителите от ПУ „Паисий Хилендарски“ и АМТИИ Пловдив с програмата KaraFun Studio показва, че повечето от тях не срещат затруднения. Включването на специализиран музикален софтуер предизвика положителна нагласа у студентите и изигра положителна роля в преодоляването на някои специфични методически изисквания към музикално-педагогическата им дейност, а именно:

- Синхронизацията на текст и музика в караокето помага за точния диригентски жест при подаване на начало и край на музикалните фрази в учениите песни;
- Работата по караоке на учената песен дава възможност за детайлното научаване на текста и мелодията и.

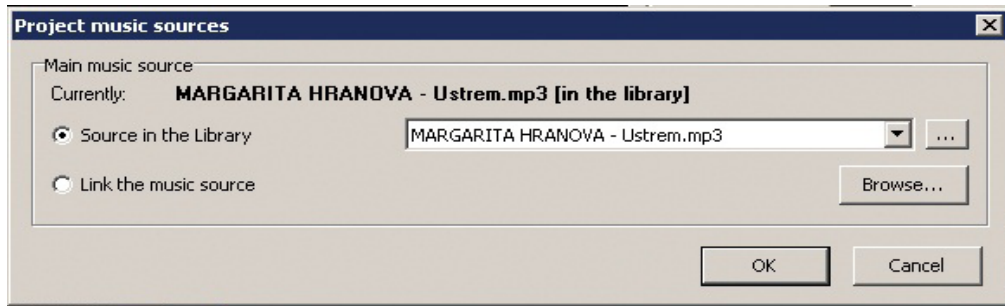
Възможности на KaraFun Studio

- Main menu – всички основни опции: Open, Playback, Display, Options и др.;
- Main display – основен прозорец на програмата, изобразяващ отляво името на активната в момента песен и изпълнителя ѝ, а отдясно – нейната продължителност, както и някои от приложените ѝ ефекти, изразени с иконки;
- Track Slider – плъзгач, с помощта на който може да се придвижват бързо различни части на песента;
- Navigation Buttons – бутони за навигация: Play, Stop, Pause, Previous, Next;
- Training Mode – режим, в който може да се вижда по-голяма част от текста предварително, т.е. преди да е дошло времето му за изпълнение;
- Text Highlighting Mode – възможности за визуализация на текста: на срички или редове;
- Syncs Mode – синхронизация на текст и музика;
- Extra Tracks – допълнителен звуков ефект, за точна синхронизация;
- Volume slider – плъзгач за увеличаване/намаляване на силата на звука;
- Microphone Recording – бутон за включване на микрофон;
- Voice Recording – бутон за запис;
- Open – бутон за отваряне на диалогов прозорец за избор на караоке файл;
- Control – меню с плъзгачи за настройки: регулиране на сила на звука, темпо, добавяне на ехо или звукови ефекти;
- Karaoke Library – библиотека за всички караоке файлове, подредени по име в азбучен ред.

Изготвяне на караоке с KaraFun Studio

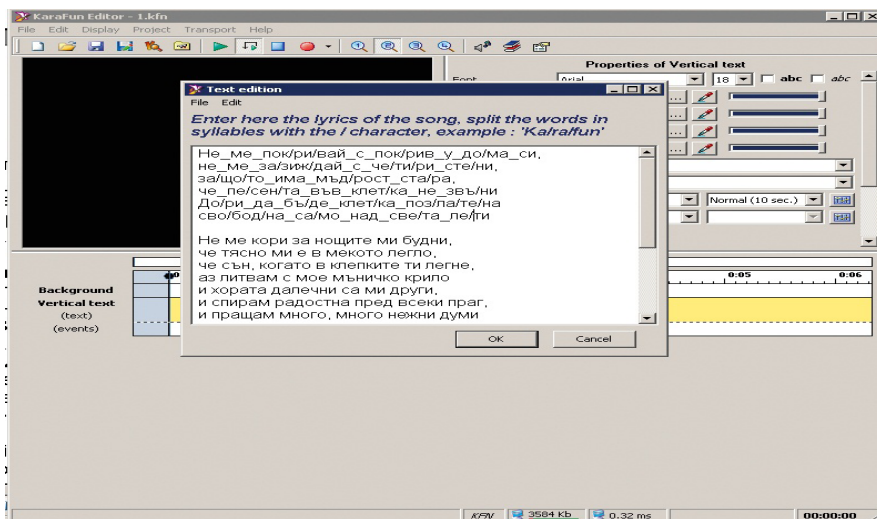
1. Вмъкване на аудио. Вдясно долу в Status лентата е изписано No music. Затова и първата задача е да се вмъкне музикален файл в новия проект. Разширението на музикалния файл трябва да е едно от изброените: MP3, OGG, MID или KAR. От менюто се избира Project/Music sources. Отваря се диалогов прозорец, с чиято помощ това „вмъкване“ се осъществява по два начина. Първият е да изберете аудио от

библиотеката с музикални файлове (Source in the Library). Изберете желания файл и той автоматично ще се включи към KFN файла, който изготвяте в момента, а съобщението No music изчезва. Вторият вариант (Link the music source) е избор на музикален файл от компютъра. Това е удачно решение за вмъкване на аудио, защото размерът на крайния KFN файл е много малък. Независимо от избора от вас начин, зареденият аудио запис ще се визуализира със своята продължителност в секунди във втората скала на KaraFun Editor – Background (Фиг. 2).



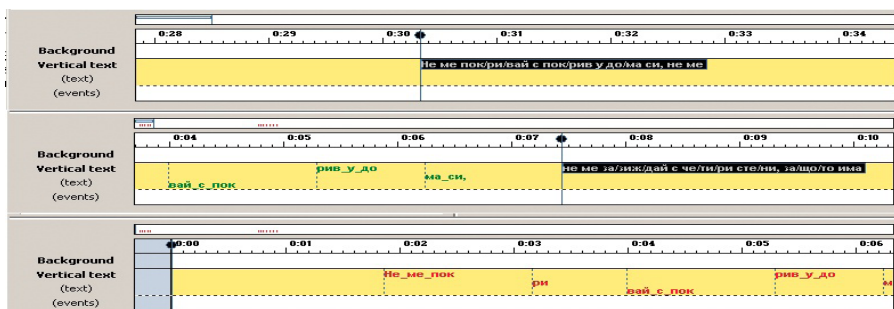
Фиг. 2. Вмъкване на аудио

2. Вмъкване на текст. Чрез двукратно щракване с мишката върху скалата Vertical text се отваря диалог прозорец, явяващ се нещо като текстов редактор, в който се въвежда текста на песента. Отделните срички се разделят със знак „/“, а паузите с „_“. За препоръчване е отделните редове да са по-кратки, за да може текстът да се вижда на всички размери монитори и да не изчезва по краищата. Корекции могат да се извършват по всяко време чрез двукратно щракване върху лентата Vertical text (Фиг. 3).



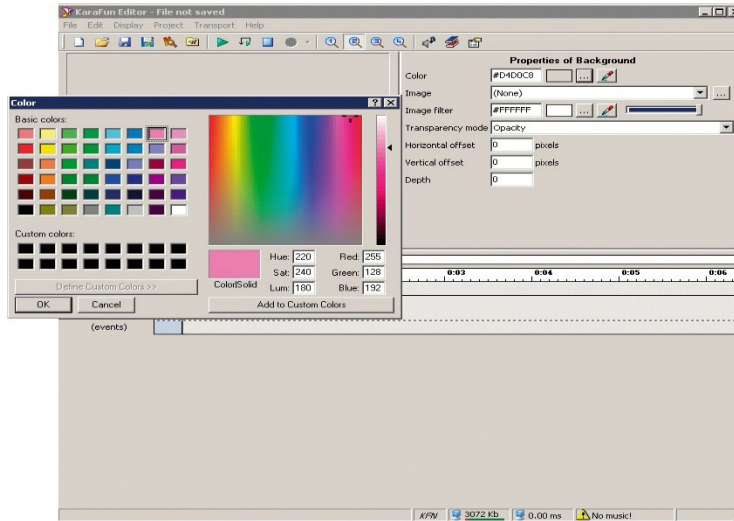
Фиг. 3. Вмъкване на текст

3. Синхронизиране на текста с музиката. Това е най-трудната част от изготвянето на всяко кареаоке. От иконата Record започва записът. За да се синхронизира всяка сричка със съответстващата и част от мелодията, се натиска Space bar от клавиатурата. За спиране на записа, се натиска Escape. Възможна е и ръчна синхронизация на текста с музиката. Избира се сричката, която не е прецизна, и се преместете по-напред или по-назад. За припевите може да използвате Copy/Paste на вече синхронизирания блок (Фиг. 4).



Фиг. 4. Синхронизиране

4. Вмъкване на фон. В полето Properties of Background има няколко настройки. Основните са: Color (цветя), Image (изображение) и Image filter (цветен филтър). По подразбиране цветът е черен, защото по този начин разчитането на текста е по-добро. Той може да бъде сменен с всеки друг цвят от палитрата. В Image се избира изображение, което да се постави на мястото на цветния фон. Могат да се вмъкват JPG, PNG и BMP файлове. Форматът е 4:3 – например 1024x768 пиксела. Image filter ви позволява да прилагате цветен филтър върху фона. Сложете началото на появяване на фона към вашето караоке малко преди да започнете музикалния фон и натиснете Space bar, за да видите резултата (Фиг. 5).



Фиг. 5. Избор на фон

5. Визуализация на готовия файл за презентирание в Интернет. Готовият файл се възпроизвежда в KaraFun Player. В прозореца с превюто с десен бутон на мишката се избира Half size – 320x240 пиксела. Слага се на пауза и се натиска Alt+J от клавиатурата, за да се свали екрана (Screen Shot). Това е презентирщото караоке изображение. Готовият файл се запазва в същата папка, в която е и караоке файлът. При следващото стартиране на KaraFun Editor и KFN файла, се вмъква с превюто в библиотеката. В Properties файлът се селектира в Preview picture списъка. Така караоке файлът е достъпен в библиотеката на програмата (Фиг. 6).



Фиг. 6. Визуализация

Заключение

Интегрирането на специализиран софтуер в образованието е предизвикателство както за учителите, така и за учениците. Чрез него не само се постигат основни цели и задачи на съвременното обучение, но

и се развиват креативните способности и на двете страни в този процес. Решават се фундаментални проблеми на педагогическото въздействие, а именно:

1. Провокират се интереси, развиват се способности и се формират умения.
2. Постигат се добри резултати, които създават самочувствие и доверие.
3. Осигурява се равнопоставеност в образователния процес.
4. Общува се на език, близък до този на учениците чрез ползване на съвременни технологии, които осигуряват овладяване на учебния материал по забавен и нетрадиционен начин.

Дигиталните технологии притежават солидни ресурси, които са от полза за образователния процес. Световните тенденции са както за използването им като среда за обучение, така и като среда за провеждане на изследвания и практикуми. По време на учебния процес те предлагат информация, която е лесна за извличане. Всеки учебен ресурс, в който е ползвана компютърна технология, пълноценно изпълнява ролята на дигитално учебно помагало и споделено експертно знание. Пеенето на караоке осъществява взаимодействие между теоретичните знания и практическите умения, заложи в Учебните програми по музика. Правенето на караоке е част от приложението на ИКТ в образованието, чието въвеждане учениците оценяват високо.

(Endnotes)

1. Учебна програма по музика за VII клас (общообразователна подготовка).
2. Учебници по музика за VII клас на издателства „Изкуства“, „Просвета – София“ АД, „Просвета Плюс“ ЕООД; Издателска къща „Анубис“; „Булвест 2000“