

GLAZBENA UČILICA

Marko Beus

Filozofski fakultet u Zagrebu

beusmarko@gmail.com

098/938-8295

Sažetak

„Glazbena učilica“ je projekt osmišljen kao nadopuna nastavnom programu solfeggia u osnovnim glazbenim školama. Sastoji se od niza „vježbica“ koje su popraćene pitanjima za provjeru znanja. Sam program e-učenja ovog predmeta bi potpuno pratio nastavni plan i program glazbenih škola (1.-6. razreda). Cijela platforma na kojoj će se izvoditi program je na internetu. Potpuno je neovisna od ostalih platformi (kao npr. Moodle).

1. Uvod

Na izradu ovog projekta, uz moje kontinuirano zanimanje glazbom, potaknuo me i rad prof. Petea Whitfielda, sa Sveučilišta u Manchesteru, Ujedinjeno Kraljevstvo, koji je osmislio seriju glazbenih učilica za glazbenike, koje uključuju: jezik glazbe, notaciju i glazbenu analizu. Uočio sam da bi se na sličan način mogao stvoriti sustav učenja solfeggia za niže uzraste. Kontaktirao sam ga i uz njegovo dopuštenje koristio *source code* jednog od njegovih projekata, koji sam prilagodio koristeći jednostavnije primjere „vježbalica“ za usvajanje osnovnih elemenata glazbene notacije: intervali, ljestvice, akordi i ključevi.

2. O solfeggiu

Solfeggio, odnosno glazbena teorija je polje koja se bavi pitanjem kako glazba djeluje. Istražuju se jezik i notacija glazbe. Solfeggio nastoji prepoznati uzorke i strukture pronađenih skladanih tehnika, preko ili unutar žanrova, stilova, ili povijesnih razdoblja. Općenito, glazbena teorija analizira osnovne parametre ili elemente glazbe - ritam, harmoniju (harmonijske funkcije), melodiju, strukturu, oblik, teksturu, itd.

3. Korisnici programa e-učenja

Ovaj program je nadopuna nastavnom programu solfeggia. Polaznici mogu biti isključivo sami polaznici osnovne glazbene škole. Dob polaznika je obično od 6-16 godina. Predznanje za učenje solfeggia nije potrebno.

E-učenje pruža nove mogućnosti. Kroz sve multimedijalne elemente (simulacija klavira, metronom-uređaj koji mjeri otkucaje ritma, interaktivno notno crtovlje koje se može implementirati u sam sustav, te mnogobrojne ostale mogućnosti koje se mogu kasnije i

nadograđivati). Ovime se postiže veća motiviranost za učenje kod korisnika, puno veća zainteresiranost za materiju, te bolji rezultati.

4. Načini izvedbe

Glazbene škole još uvijek nisu opremljene računalima i pristupom na internet, pa je izvedba zamišljena da učenici koriste svoja računala (koja moraju imati pristup internetu), te rješavaju, odnosno olakšano i na zanimljiv način usvajaju nastavno gradivo.

Na web stranici glazbena-ucilica.beushost.com su postavljene „Sesije za učenje“ podjeljene u 4 cjeline: Intervali, ljestvice, akordi i ključevi. Sada ćemo opisati te detaljno obrazložiti svaki korak učenja 1. cjeline – Intervali.

5. Primjer-intervali

Intervali u glazbenoj teoriji su razmaci između tonova u ljestvici. Samih tonova ima 7 (C, D, E, F, G, A, H), a intervala je 8. Oni mogu biti prima, sekunda, terca, kvarta, kvinta, seksta, septima i oktava.

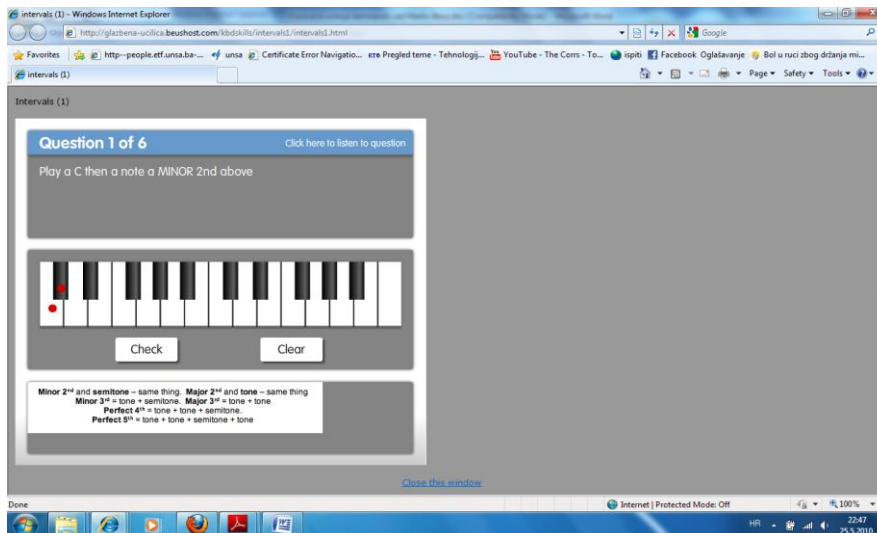
Ova cjelina je podjeljena u 3 podcjeline (Intervali 1, 2 i 3) s time da je svaka sljedeća podcjelina za stupanj teža od one prethodne.

Klikom na bilo koju od ovih podcjelina, (uzet ćemo za primjer 1., najlakšu), otvara se prozor. On se sastoji od sljedećih elemenata:

1. Opis pitanja
2. Klavir-potpuno interaktivan element programa. Sastoji se od tipaka koje su zvučno podešene. Dakle, potpuna simulacija pravog klavira.
3. U podnožju se nalazi dodatno pojašnjenje.
4. Element „Pritisnite ovdje kako bi čuli pitanje“-mogućnost dodatnog glasovnog pojašnjenja pitanja.

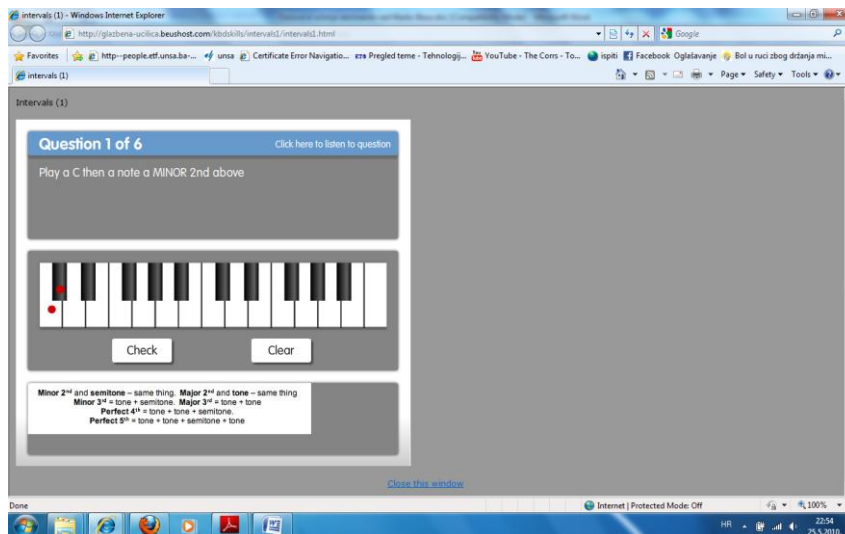
Naše prvo pitanje je da odsviramo ton C, a zatim malu sekundu. To ćemo uraditi na sljedeći način:

1. Kliknemo na tipku C (pojavi se crvena točka), zatim kliknemo na tipku C#. Također se pojavi crvena točka.



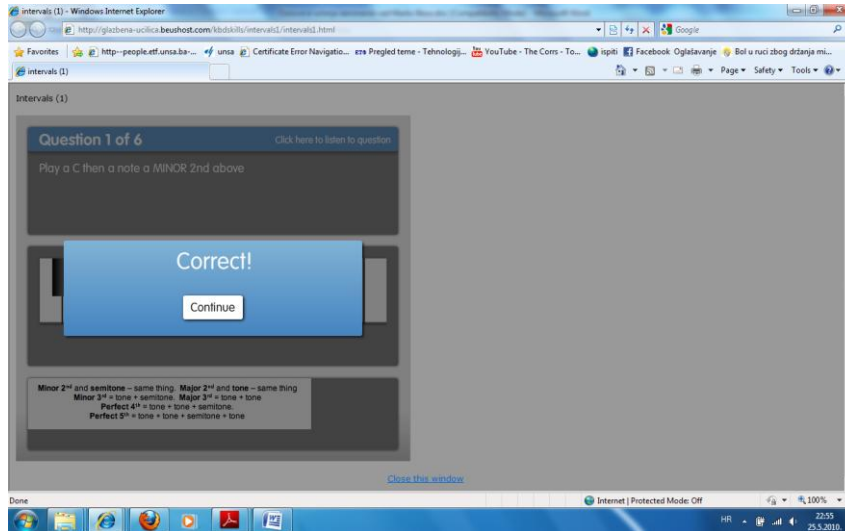
Slika 1. Mala sekunda (1)

2. Pritisnemo na „Provjeri“, odnosno „Očisti ekran“, ukoliko smo pogriješili unos.



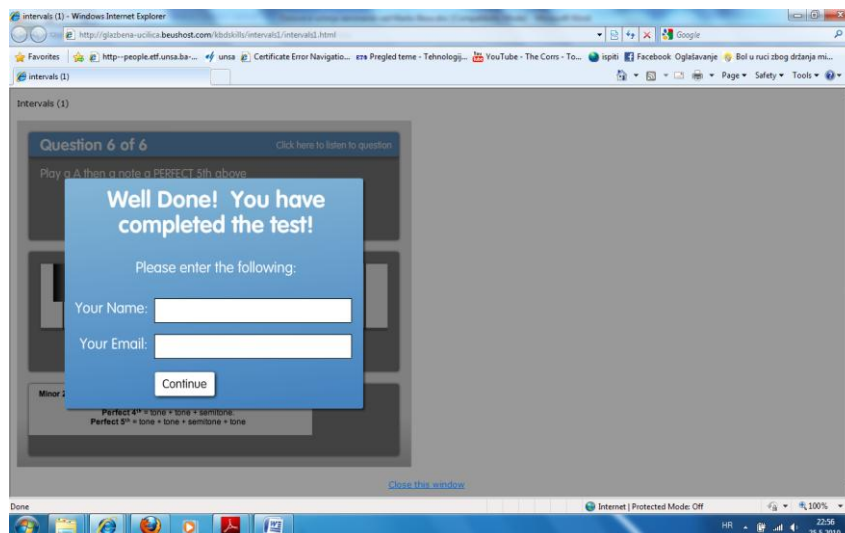
Slika 2. Mala sekunda (2)

3. Kada pritisnemo „Provjeri“, pojavi nam se poruka da smo točno odgovorili na pitanje i možemo prijeći na sljedeće.



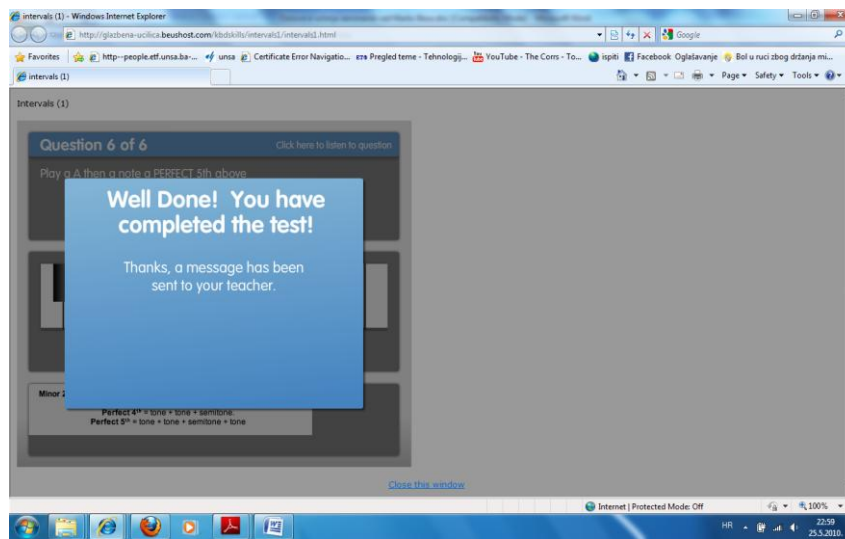
Slika 3. Provjera

4. Cijeli postupak ponavljamo sve dok ne dođemo do kraja.
5. Kada smo završili, pojavi nam se poruka da smo uspješno završili testiranje. Traži se da unesemo svoje podatke (ime i e-mail).



Slika 4. Slanje rezultata

6. Poruka da su rezultati poslani učitelju.



Slika 5. Poruka o poslanim rezultatima

U ovom primjeru svaki sljedeći pokušaj, odnosno poruka o pogrešno riješenom pitanju, se bilježi, te se kao takva na kraju šalje u e-mailu profesoru.

Ovo je primjer „vježbice“. U praksi se ne bi ovako izvodilo, već bi se odmah u početku učenik logirao sa svojim korisničkim podacima (kao u bilo koju drugu platformu), te pristupio rješavanju vježbi. Na kraju bi dobio automatske isprogramirane odgovore, a nastavnik bi u svakom trenutku imao uvid u iste.

6. Zaključak

Troškove ovakvog sustava za učenje bi snosila ustanova (glazbena škola), a ne pojedinačno učenici.

Na kraju recimo da je ovo mali segment mogućnosti glazbenog e-učenja. Cijeli sustav bi se mogao nadograditi, odnosno osposobiti za samostalno učenje glazbene teorije putem interneta. Zato je potreban opsežniji projekat, koji bi uključivao cijeli tim stručnjaka (informatičara, web dizajnera, glazbenih teoretičara...)

7. Literatura

[1] White, John D. (2002). Guidelines for College Teaching of Music Theory (2nd ed.)

[2] web stranica: <http://en.wikipedia.org/wiki/Solfege>