

## Digitális eszközök az ének-zene oktatásban

Szabó Norbert – Janurik Márta

Kulcsszavak: ének-zene oktatás, digitális eszközök, applikáció

### Absztrakt

Korunk diákjai alapvetően különböznek az őket megelőző generációk tanulóitól, mivel életüket jelentős mértékben átszövi a digitális világ, ugyanakkor az IKT eszközeinek és módszereinek alkalmazása csak a hagyományos zenepedagógiai módszerekkel együtt lehet hatékony. Az ének-zene órai IKT eszközök helyes és arányos alkalmazása elmélyíti a diákok zenei ismereteit, valamint zenei képességeik mellett digitális (esetenként idegen nyelvi) kompetenciájuk is fejlődik, ami növelheti a tanulók későbbi munkaerőpiaci esélyeit.

Véleményünk szerint az IKT eszközök hatékony alkalmazása az ének-zene órákon még nem eléggé kiaknázott. Ezeknek az eszközöknek a használata a digitális kompetencia fejlesztésén túl, a 21. században fontos készségek fejlődését teszi lehetővé, támogatja a motivációt (Sheldon és mtsai., 1999, Condie és Munro, 2007, fokozza a kreativitást (Ferrari és mtsai, 2009) és elősegíti a kollaboratív munkát.

Létezik több olyan Android-ra, iOS-re, valamint asztali gépeken futó Windows operációs rendszerre fejlesztett program és alkalmazás, amelyekkel a kottaolvasás, hangközfelismerés, zeneszerkesztés (zeneszerzés), ritmusképletek megtanulása, zeneszerzők munkásságának megismerése élvezetesebbé tehető. Ezek leginkább részterületek gyakoroltatását, oktatását célozzák és főként a magasabb évfolyamokon való használatra alkalmasak. Ezért négyéves projektünkben egy komplex ének-zene oktatást támogató – több platformon is futó, megjelenésében és nyelvezetében az alsó tagozatos tanulók oktatására alkalmas – program elkészítését és hatásfokának mérését tűztük ki egyik célul, az alábbi szempontok figyelembe vételével:

- A különböző zenei feladatok megoldását a tanulók digitális eszközökön hajtják végre, melyben a kreativitás és a játékos tanulás kapná a legfőbb hangsúlyt.
- A tanulók az általunk elkészített (a későbbiekben a tanárok által is bővítésre kerülő) feladatbankok zenehallgatási-, zeneszerkesztési- és kottaolvasási/írási itemeit használják tudásuk bővítésére és tesztelésére.
- A ritmika, a lüktetés, a dallam, a hangszín, a hangerő a gyermekek számára vizuális eszközökkel nagyon jól szemléltethető. Ezek kidolgozására nagy hangsúlyt fogunk fektetni.
- A gamifikáció a zeneoktatás területén is jó eredményekkel kecsegtet. Mivel azonban ezekről csak tapasztalatokról tudunk beszámolni, az empirikus adatok begyűjtése másik célkitűzésünk.
- Zenehallgatásnál a memóriafejlesztésre, zeneszerkesztésnél a kreativitás előtérbe helyezésére, a kottairás/olvasásnál pedig a problémamegoldó képességre támaszkodnánk.

A jövőre vonatkozóan több kutatási kérdés is felmerülhet az IKT eszközök alkalmazásával kapcsolatban: a zenei képességek rendszerében milyen elemeket milyen digitális eszközökkel lehet fejleszteni? Egyformán hatásos-e az IKT az átlagos, átlag alatti és tehetséges tanulók fejlesztésében? Az új technológiák milyen hatást gyakorolnak a motivációra és az attitűdre az ének-zene tantárgy területén?

### Szakirodalom

Condie, R. és Munro, R. (2007): The impact of ICT in schools – a Landscape Review. *Becta Research*. 4.

A. Ferrari és mtsai (2009): Innovation and Creativity in Education and Training in the EU Member States: Fostering Creative Learning and Supporting Innovative Teaching, Luxembourg: *Office for Official Publications of the European Communities*.

Sheldon, D., Grashel, J., és Reese, S. (1999): The effects of live accompaniment, intelligent digital accompaniment, and no accompaniment on musicians' performance quality. *Journal of Research in Music Education*, 47. 251–265.