

Kompiuterinė mokymo priemonė

„Mažasis Mocartas“



NAUDOTOJO ŽINYNAS

Kompiuterinė mokymo priemonė lokalizuota įgyvendinant Ugdymo plėtotės centro vykdomą projektą „Pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų kompetencijų taikyti informacines komunikacines technologijas (IKT) ir inovatyvius mokymo metodus tobulinimo modelio išbandymas ir diegimas“.

Projektas finansuojamas iš Europos socialinio fondo ir Lietuvos Respublikos biudžeto lėšų pagal 2007–2013 m. Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 2 prioriteto „Mokymasis visą gyvenimą“ VP1-2.2-ŠMM-02-V priemonę „Bendrojo lavinimo, profesinio mokymo institucijų ir aukštųjų mokyklų pedagoginio personalo kvalifikacijos tobulinimas“.

„Mažasis Mocartas“ – kompiuterinė muzikos ugdymo priemonė pradinukams

„Mažasis Mocartas“ – tai muzikinis žaidimas. Žaidėjas kuria melodijas – jam talkina linksmas veikėjas maestro Mocartas. Muzikinių žaidimų yra nemažai, tačiau šis išsiskiria naujove – mokinys nukreipiamas kurti suderintas melodijas, visada malonaus skambesio.

Žaidėjo dėmesį turėtų patraukti nuotaikinga trimatė aplinka, daug galimybių pasirinkti ir derinti muzikos instrumentus, įvairus natų grafinis vaizdavimas. Ši kompiuterinė mokymo priemonė tinka ir labai mažiems vaikams, jie galės naudoti natas, pavaizduotas skirtingomis spalvomis.

Priemonę sudaro dvi dalys: melodijos kūrimas ir grojimas. Kiekvienoje dalyje žaidėjas užsiima skirtinga veikla.

Melodijos kūrimo dalyje maestro Mocartas pagal tam tikrą taisyklę vaikštinėja po namo kambarius, kurių kiekvienas vaizduoja skirtingą natą (nuo *do* iki *do*). Užėjęs į kambarį, maestro įtraukia jame esančią natą į kuriamą melodiją. Kambariai sujungti durimis, kurios yra užvertos arba atvertos priklausomai nuo to, ar leidžiama pasirinkti atitinkamą natą, ar ne (šitaip derinami skambesiai).

Melodijos grojimo dalis automatiškai įjungiamą, kai žaidėjas pabaigia kurti arba pasirenka iš sąrašo jau sukurtų savo arba maestro Mocarto (jos iš anksto įtrauktos į kompiuterinę mokymo priemonę) melodijų. Šioje dalyje galima keisti instrumentą, kuriuo grojama melodija, taip pat pridėti akompanimentą, pavyzdžiui, būgną, marakus. Taip pat galima keisti ritmus (jų yra net 35).

Kompiuterinę priemonę „Mažasis Mocartas“ sukūrė Portugalijos edukacinė bendrovė „Cnotifor“ (<http://www.cnotinfor.com/>), ji sėkmingai naudojama šios šalies pradinėse mokyklose. Įgyta licencija kompiuterine mokymo priemone naudotis visoms Lietuvos mokykloms.

Reikalavimai kompiuterio programinei ir techninei įrangai

Norint įdiegti kompiuterinę mokymo priemonę „Mažasis Mocartas“ kompiuterio operacinė sistema „Windows“ turi atitikti šiuos reikalavimus:

- Windows XP, Vista, Windows 7;
- 1 GB pagrindinė atmintis (RAM);
- 64 MB grafikos plokštė;
- 150 MB laisvos vietos standžiajame diske;
- operacinės sistemos lokalė – lietuvių.

Pastaba. Rekomenduojame naudoti „Nvidia“ lustų rinkinį (grafikos plokštę).

Nerekomenduojama naudoti šių grafikos plokščių, kadangi buvo pastebėta nesklandumų, susijusių su kompiuterinės mokymo priemonės vaizdu:

- Intel 945;
- Intel 950;
- ATI Express 12xx model.

Pradinis kompiuterinės mokymo priemonės langas

Atvėrę priemonę turime keletą galimybių:



Atverti nuostatų langą ir pasirinkti norimą konfigūraciją.



Eiti į namą, kuriame yra aštuoni garsai (natos).
Iš jų galima kurti naują melodiją.



Pasirinkti melodiją iš jau sukurtų.
Pasirinkę melodiją, iš karto patenkame į sodą – čia sukurtos melodijos grojamos, taip pat joms galima pridėti akompanimentą.



Užverti priemonę.

Nuostatos



Pradiniame kompiuterinės mokymo priemonės lange, kairėje pusėje, apačioje yra nuostatų piktograma. Ją spustelėjus atveriamas priemonės konfigūravimo langas.



Toliau pateiktas parinkčių sąrašas su paaiškinimais.

Kūrimo būseną – galima pasirinkti, melodijos kūrimo galimybes:

- Laisva kūryba – kuriama be apribojimų;
- Natų trukmės kontrolė – natų trukmė pasirenkama ne laisvai, t. y. kompiuterinė mokymo priemonė riboja galimos trukmės pasirinkimus, atsižvelgiant į dermės (gero skambesio) taisykles;
- Natų aukščio ir trukmės kontrolė – natų trukmė ir aukštis pasirenkamas ne laisvai, nes kompiuterinė mokymo priemonė riboja galimos trukmės ir aukščio pasirinkimus, atsižvelgiant į dermės taisykles.

Garsas

- Fono muzika – galima įjungti ir išjungti, taip pat reguliuoti jos garsumą.
- Mocarto balsas – galima nustatyti, kad jis būtų girdimas arba ne, taip pat reguliuoti garsumą.
- Melodija – galima nustatyti, kad sukurta melodija grojama girdėtusi arba ne, taip pat reguliuoti jos garsumą.

Natų vaizdavimas – galima keisti melodijos kūrimo metu rodomų garsų (natų) vaizdavimą. Jis galima vaizduoti kaip *spalvotus stulpelius*, *spalvotas natas* arba *juodas natas*.

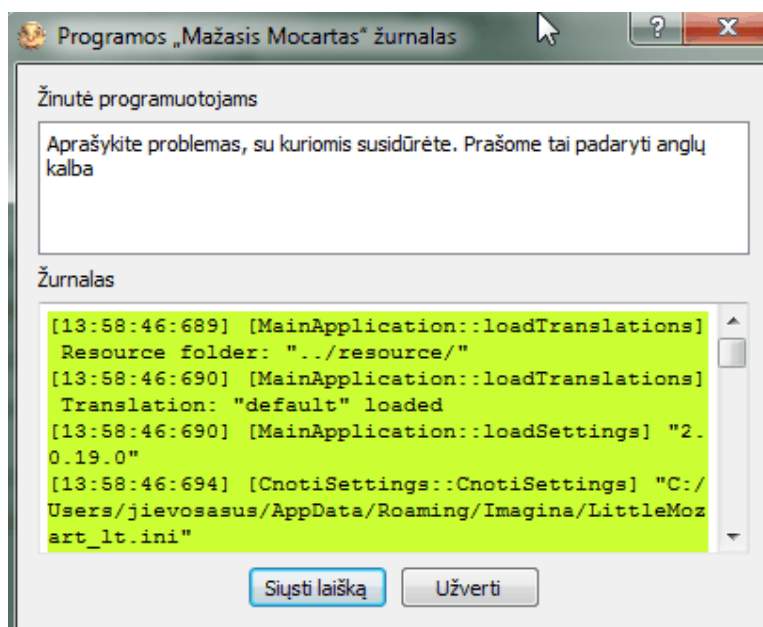
Parinktys

- Išėiti – pasirenkama, ar rodyti išėjimo mygtuką.
- Patarimai – pasirenkama, ar rodyti patarimus, taip pat nurodoma, kiek kartų bus pateikiami patarimai.

Mocarto greitis – nurodoma, koku greičiu Mocartas judės ekrane.

Žurnalas – galima nustatyti, ar priemonės žurnalo žinutės įrašomos, ar ne. Spustelėjus „Peržiūrėti žurnalą“, šias žinutes galima perskaityti. Paspaudę mygtuką „Užverti“ grįžtame atgal į parinkčių langą.

Galimybė siųsti žurnalą priemonės autoriams naudojama, norint juos informuoti, kai pastebima kokia nors klaida. Tuo atveju laukelyje „Žinutė programuotojams“ aprašoma pastebėta problema ir spustelimas mygtukas „Siųsti laišką“.



Grafika – spustelėjus mygtuką „Rodyti parinktį“, pasirodo daugiau grafikos parinkčių. Čia galima pasirinkti spalvų ir ekrano skiriamąją gebą, kadru dažnį. Galima nurodyti, ar programą atverti visame ekrane, ar ne.

Kompiuterinės mokymo priemonės melodijų sąrašas

- Aidas
- Ant kalno karklai siūbavo
- Du gaideliai
- Gama
- Linksmybės
- Mažasis šokis
- Melodija su pauzėmis
- Rudens lapai
- Sode
- Škotų maršas
- Šokinėjame
- Veidrodis
- Žemė kėlė žolę
- Žibek žvaigždute
- Žingsnis į priekį, žingsnis atgal!