

Lidia Kataryńczuk-Mania*

MEDIALNY WARSZTAT NAUCZYCIELA MUZYKI

Muzyka a media

Internet to nieograniczone źródło wiedzy, informacji, materiałów edukacyjnych i zasobów źródłowych. Jego multimedialność, pozwalająca na łączenie wielu rodzajów środków przekazu (graficznych, tekstowych, dźwiękowych) w jednym miejscu sprawiła, że edukacja stanęła przed nieznanymi dotąd możliwościami. Technologia spowodowała, iż użytkownik (uczeń) nie jest jedynie biernym odbiorcą prezentowanych mu treści, ale może aktywnie wpływać na to, co i w jakim czasie jest proponowane.

Jaką rolę odgrywają media w kształtowaniu zainteresowań i zamiłowań muzycznych? W jakim zakresie wybrane elementy muzycznych programów edukacyjnych mogą być wykorzystane w procesie nauczania i uczenia się? Jak zachęcić ucznia, by z bogatej oferty internetu wybrał nie tylko to, co atrakcyjne, ale przede wszystkim to, co wartościowe? To kilka znaczących pytań z zakresu medialnego warsztatu pracy nauczyciela muzyki.

Na temat roli multimedialnego warsztatu nauczyciela muzyki można odnaleźć niewiele publikacji. Obejmują one zazwyczaj wybiórczo problematykę zastosowania narzędzi informatycznych w dydaktyce muzyki. Bardzo rzadko spotkać można artykuły podnoszące temat treści kształcenia medialno-muzycznego. Wśród autorów, zajmujących się tym zagadnieniem można wyróżnić: Mirosława Grusiewicza (2006), Mirosława Kisiela (2003), Piotra Soszyńskiego (2014) czy Ewę Parkitę (1998, 1999). Na rynku wydawniczym brakuje opracowań zawierających propozycje rozwiązań metodycznych w zakresie zastosowania technologii informatyczno-komunikacyjnych w dydaktyce muzyki (jednym z nich jest publikacja *Kompetencje informatyczne nauczycieli muzyki* Piotra Soszyńskiego (2014), zawierająca podsumowanie badań naukowych przeprowadzonych wśród nauczycieli muzyki

***Lidia Kataryńczuk-Mania** – doktor habilitowany nauk społecznych w zakresie pedagogiki i teorii muzyki, profesor nadzwyczajny, Uniwersytet Zielonogórski; zainteresowania naukowe: edukacja artystyczna, muzykoterapia; e-mail: l.katarynczuk-mania@wpps.uz.zgora.pl

dotyczących ich kompetencji informatycznych). Faktem jest, że technologie te zmieniają się w błyskawicznym tempie, jednak, tym bardziej, warto zwrócić na nie uwagę nauczycieli muzyki. Korzyści bowiem płynące z zastosowania najnowszych rozwiązań są niebagatelne – zarówno dla uczącego, jak i nauczanego.

Sama muzyka, w szerokiej mierze, przenosi się w sferę wirtualną i trudno dziś zainteresować nią młodego człowieka, jeśli nie łączy się tej dziedziny sztuki z, tak wydawałoby się dalekim od niej, komputerem. „Osobliwość współczesnych mediów polega na tym, że posiadają one niejako dwie strony: humanistyczną i techniczną. Pełne korzystanie z nich wymaga paralelnie dwóch umiejętności: właściwego odczytywania znaczeń i przekazów medialnych oraz umiejętności obsługi technicznej” (Strykowski 2003, s. 111).

Komputer jako element procesu edukacyjnego

Powstanie komputerów, a właściwie „uwolnienie ich” dla powszechnego użytkownika, stanowiło przełomowy moment w historii ludzkości, bez którego trudno wyobrazić sobie funkcjonowanie współczesnej cywilizacji. Te, niedawno jeszcze zamknięte w ośrodkach wojskowych czy naukowych, narzędzia zrewolucjonizowały praktycznie każdą dziedzinę życia. Ich użyteczność została potwierdzona w wielu branżach: przemyśle, medycynie, handlu, komunikacji, edukacji czy sztuce.

W społeczeństwie informacyjnym, w społeczeństwie opartym na wiedzy czy też, inaczej nazwanym, społeczeństwie „sieci”, trudno wyobrazić sobie, aby proces edukacji przebiegał bez wspomagania komputera. To za sprawą multimedialnych programów do nauki różnorodnych przedmiotów, ich interaktywności (możliwości wpływania użytkownika na przebieg programu), baz danych z ogromnymi zasobami wiadomości i informacji i dostępu do internetu nauczanie i uczenie się staje się zupełnie nową jakością.

Komputer może zarówno ułatwiać (gotowe profesjonalne edukacyjne programy, portale czy strony www), jak i organizować (np. elektroniczny dziennik lekcyjny) kształcenie. Zdaniem Bronisława Siemienieckiego, skupia on w sobie możliwości wszystkich dotychczasowych mediów dydaktycznych (Siemieniecki 1997). Jest narzędziem wielofunkcyjnym, oddziałującym na wiele receptorów, pozwalającym dochodzić do wiedzy wieloma zmysłami. Pozwala nauczycielom projektować i przygotowywać pomoce naukowe, materiały dydaktyczne czy konspekty lekcji. Pomaga uzyskać, przetworzyć i przekazać, zarówno nauczycielowi, jak i uczniowi wymagane programem nauczania treści. Może być wykorzystywany do samodzielnych prac badawczych, opracowań, edycji i prezentacji ich wyników. Dzięki np. programom ćwiczeniowym czy grom dydaktycznym, może służyć do poszerzania i utrwa-

lania wiedzy. Nie bez znaczenia jest ich rola w diagnozowaniu stopnia przyswojenia przez ucznia wiadomości, poziomu rozwoju zdolności, umiejętności, a także w opracowywaniu wyników nauczania i szeroko pojętej sprawozdawczości.

Bardziej szczegółowo, komputery, wraz z całym zainstalowanym na nich oprogramowaniem, mogą być wsparciem np. przy edycji uczniowskiej prasy, rejestracji i przetwarzaniu zapisu dźwiękowego skomponowanej przez uczniów muzyki, przygotowywaniu szkolnych wystaw, nawiązywaniu kontaktów i bezpośredniej komunikacji pomiędzy uczniami znajdującymi się w odległych miejscach. Ich przydatność rośnie wraz z rosnącymi technicznymi możliwościami w zakresie rejestrowania informacji tekstowych, graficznych i dźwiękowych, ich wiernego przechowywania, sposobów prezentowania i powielania oraz komunikowania się ich użytkowników w sieciach lokalnych i globalnych. Nie bez znaczenia jest wyposażanie komputerów w coraz bardziej zaawansowane narzędzia przetwarzania danych czy wprowadzanie zastosowań ułatwiających porozumiewanie się z tradycyjnymi środkami przekazywania informacji, jak telefon czy fax.

Nauczyciel muzyki i jego kompetencje medialne

W dzisiejszych czasach, aby móc właściwie realizować proces kształcenia i samokształcenia, który wspomagany jest coraz powszechniej komputerem multimedialnym i nowoczesną technologią cyfrowych urządzeń audiowizualnych, nauczyciel, w tym nauczyciel muzyki, musi zostać wyposażony w odpowiednie kompetencje informatyczno-medialne.

Czym owe kompetencje są? W *Słowniku języka polskiego* ogólnie kompetencje określane są jako „zakres czyjejś wiedzy, umiejętności lub odpowiedzialności” (*Słownik Języka Polskiego* 1994, s. 977). Kompetencje medialne, czy medialno-informatyczne to te, które dotyczą dziedziny mediów i informatyki. Wacław Strykowski zaproponował ich podział na kilka grup:

1. kompetencje z zakresu teorii mediów (znajomość definicji, umiejętność dostrzegania i analizowania kierunków ich rozwoju, wpływu na różne etapy życia współczesnego człowieka itp.);
2. kompetencje z zakresu języka i komunikowania medialnego (umiejętność nazwania i charakterystyki różnych form przekazów słownych, obrazowych, dźwiękowych, audiowizualnych i multimedialnych, znajomość podstaw teoretycznych techniki komunikowania bezpośredniego i medialnego, umiejętność analizowania tekstów kultury czy zastosowania w praktyce wybranych technik komunikowania medialnego);

3. kompetencje dotyczące odbioru komunikatów medialnych (znajomość mechanizmów psychologicznego oddziaływania mediów na odbiorcę, umiejętność odróżniania i objaśniania metod oddziaływania stosowanych w mediach, zwłaszcza perswazji i manipulacji, umiejętność wskazania zagrożeń płynących z mediów, świadomość roli, jaką media odgrywają w kształtowaniu postaw i osobowości współczesnego człowieka itp.);
4. kompetencje dotyczące korzystania z mediów (umiejętność dostrzegania roli mediów jako źródła wiedzy i umiejętności, znajomość metod i narzędzi wyszukiwania informacji, umiejętność wartościowania otrzymanych informacji i radzenia sobie z ich nadmiarem, formułowania własnych opinii w oparciu o przekazy medialne);
5. kompetencje dotyczące tworzenia komunikatów medialnych (umiejętność poprawnego wypowiedania się w języku literackim podczas wystąpień przed kamerą bądź mikrofonem, umiejętność samodzielnego opracowywania różnych form prezentacji medialnych, komunikatów medialnych, stron WWW) (Strykowski 2004, s. 33).

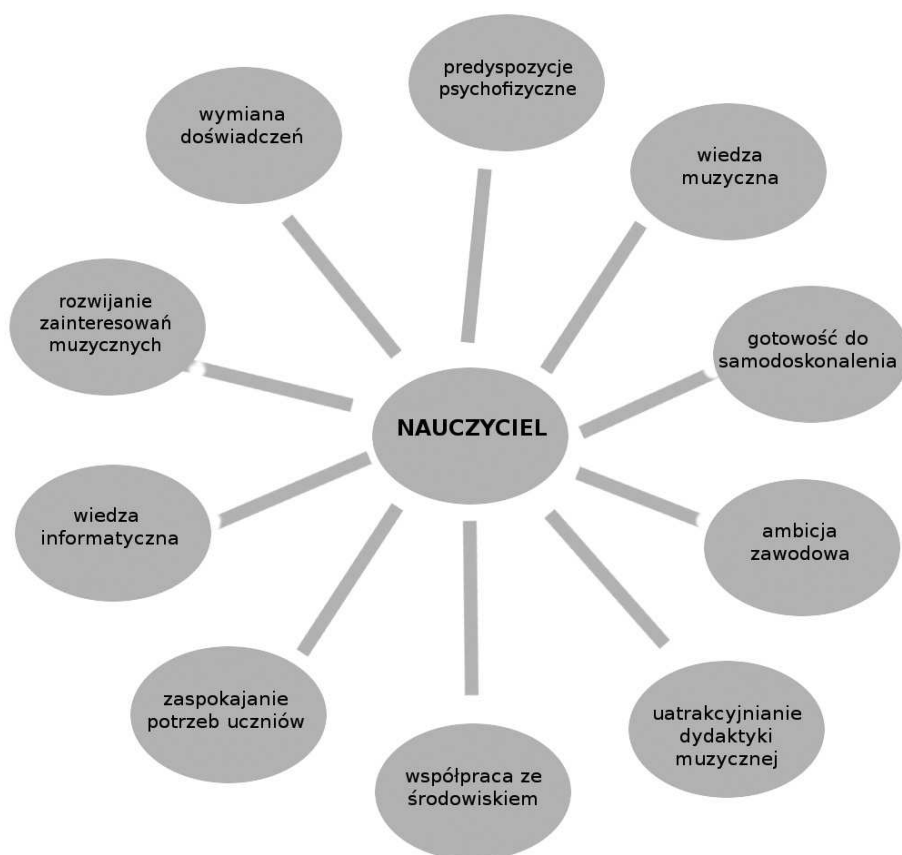
Zasób kompetencji medialnych, jakimi powinien dysponować nauczyciel, także muzyki, został ujęty w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego. W opisie efektów kształcenia mowa jest, iż po zakończeniu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela absolwent:

5) w zakresie technologii informacyjnej – posiada:

- a) podstawową wiedzę i umiejętności w zakresie technik informatycznych, przetwarzania tekstów, wykorzystywania arkuszy kalkulacyjnych, korzystania z baz danych, posługiwania się grafiką prezentacyjną, korzystania z usług w sieciach informatycznych, pozyskiwania i przetwarzania informacji;
- b) umiejętność zróżnicowanego wykorzystywania technologii informacyjnej w pracy pedagogicznej (Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego 2012).

Coraz szybciej pojawiające się nowe media edukacyjne wymuszają na nauczycielu stałe dokształcanie się w tej dziedzinie. Podstawowa wiedza i umiejętności wyniesione z uczelni nie wystarczą, by nadążyć za zmianami. W sferze mediów i technologii informacyjnych wiedza dotycząca terminologii, oprogramowania czy sprzętu dezaktualizuje się szybko. Umiejętności posługiwania się zestawem komputerowym, korzystania z usług internetowych,

posługiwania się użytkowym oprogramowaniem właściwym dla konkretnego przedmiotu (w tym przypadku muzyki), przygotowywania materiałów multimedialnych, wyszukiwania, przechowywania i przetwarzania informacji, komunikowania się z innymi użytkownikami muszą być stale rozwijane i poszerzane.



Rysunek 1. Komponenty aktywności nauczyciela.

Źródło: opracowanie własne.

Nauczyciel, z bagażem własnych doświadczeń i kompetencji – jest tą osobą, która uczy krytycznego odbioru, kształtuje postawę świadomej percepcji uczniów. Możliwość słuchania muzyki na różnorodnych nośnikach, na przykład na komputerze, odtwarzaczu mp3 czy iPodzie ułatwiła współcześnie przekazywanie wiedzy o muzyce, wpłynęła znacząco

na jej rozpowszechnienie, kształtowanie różnorodnych gustów muzycznych (Kataryńczuk-Mania 2010, s. 358-364).

Media edukacyjne umożliwiają nauczycielom muzyki przekazywanie treści programowych, ułatwiają wizualizację materiału metodycznego (Brown 2007, s. 163), monitorują proces kształcenia, oceniania, wspierają uczniów w samodzielnej pracy, wykonywaniu zadań muzycznych, stymulują działania twórcze i odtwórcze. Doskonale wspierają rozwój nauczyciela i uczniów a także wzbogacają ich wiedzę (szerzej: Grusiewicz 2006; Ławrowska, Muchacka 2009).

Przykładowe programy muzyczne – krótki przegląd

Dzisiejsza dydaktyka, w tym dydaktyka muzyki, nie może obejść się bez komputera, programów multimedialnych czy internetu. Stanowi to oczywiście wyzwanie, ale daje także olbrzymie możliwości atrakcyjnego, twórczego, kompetentnego dostarczania wiedzy. Ciekawie skonstruowany program muzyczny może stać się nieocenioną pomocą w ukazywaniu zjawisk i form muzycznych, biografii kompozytorów i muzyków, nauce czytania nut, rozpoznawania wartości rytmicznych czy nawet samego słuchania najróżniejszych wykonań. Program taki może pełnić nie tylko rolę przewodnika po muzyce, ale i spełniać funkcję korygującą, gdy pomaga eliminować błędy i wskazuje na prawidłowe rozwiązania. Poniżej przedstawiam kilka, z naprawdę bogatej oferty, programów, które mogą być pomocne w pracy nauczyciela.

„Klik uczy śpiewać”, wydany przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, to zestaw multimedialnych zabaw muzycznych dla dzieci w wieku 6-10 lat. Chłopiec o imieniu Klik zabiera dziecko w podróż po krainie muzyki. Podstawą proponowanych zabaw muzycznych są piosenki, które charakteryzują się prostą w percepcji i łatwą do zapamiętania linią melodyczną, klarowną budową i nieskomplikowanym rytmem. Materiał muzyczny zawarty w każdej z proponowanych piosenek jest podstawą zagadek słuchowych, zadań melodycznych i rytmicznych. Staje się też przyczynkiem do eksperymentowania z barwą dźwięku i „grania” na wirtualnej klawiaturze. W „kuferku pełnym muzycznych wiadomości” dziecko znajdzie informacje dotyczące tematyki lub materiału muzycznego piosenek. Z materiału zgromadzonego na płycie dziecko może korzystać w domu, początkowo przy pomocy rodziców, a następnie samodzielnie. Fragmenty mogą zostać także wykorzystane w klasie do wprowadzenia, utrwalenia lub sprawdzenia wiadomości ucznia.

Program edukacyjny Muzyka, z serii Smokule, wydany przez Aidem-Media. Dobroduszny i energiczny, ale sędziwy już Czarodzień od zarania dziejów opiekuje się krainą Poblize, której mieszkańcy mieszkają w dziwacznych miastach i zajmują się Niezwykle Ważnymi Zadaniem. Poszukują

symbolu piękna absolutnego, tworzą język, który składałby się ze wszystkich języków świata. Niestety, w nocy Czarodzień zapada w sen, a wówczas budzi się jego wielki przeciwnik Północnik i wraz ze swoimi kompanami próbuje zniszczyć wszystko, czego dokonali mieszkańcy Pobliza. Gdy miasta Pobliza zostają zaatakowane i grozi im Wielki Zamęt, strapionemu Czarodzieniowi przychodzą z pomocą niespodziewani sojusznicy – Smokule – gromada wesołych obieżyświatów. Ruszają one, by pomóc mieszkańcom Pobliza pokonać złego Północnika (Smokule). W części „Muzyka” ofiarą niecných knowań Północnika pada miasto Muzyków. Ukończenie Wielkiej Symfonii, nad którą Muzycy pracują od pokoleń jest poważnie zagrożone. Zaginęły obszerne fragmenty partytury, instrumentom pomieszały się dźwięki, a orkiestra zapomniała jak grać. Jakby tego było mało, Wielki Multiinstrumentalista zupełnie stracił słuch muzyczny! Przed Smokulami dużo interesującej pracy i znakomitej zabawy: trzeba zrobić porządek z instrumentami, popracować z orkiestrą, odtworzyć partyturę. Sześć zupełnie nowych gier oraz warsztat pozwalający komponować własną muzykę gwarantują wiele godzin niezapomnianych emocji.

Wybrane programy do nauki i zabawy muzyką i z muzyką:

EarMaster (<http://www.earmaster.com>) to program do nauki muzyki oraz kształcenia słuchu muzycznego. Pozwala zdobyć umiejętności niezbędne podczas śpiewania czy gry na instrumencie muzycznym. Uczy rozpoznawania rytmów, interwałów, skal, akordów i wielu innych kompetencji.

dur-moll.pl (<http://www.dur-moll.pl/index.htm>) to bardziej projekt niż program. Jak pisze jego autor, Piotr Dylewski, przeznaczony jest dla tych wszystkich, którzy chcieliby sprawdzić oraz doskonalić umiejętności słuchowe i elementy muzycznej wiedzy teoretycznej. Pozwala zapoznać się z instrumentami, nutami, dźwiękami, poćwiczyć rozpoznawanie interwałów czy tonacji.

kształceniesluchu.edu.pl (<http://www.kształceniesluchu.edu.pl/>) Program umożliwia poznanie i utrwalenie zagadnień z teorii muzyki. W przejrzysty i prosty sposób podane informacje teoretyczne z zakresu gam, interwałów czy trójdzwięków poparte są całą serią odpowiednich ćwiczeń.

gimnastykasluchu.pl (<http://www.gimnastykasluchu.pl/>) Kolejny program uczący w praktyczny sposób zasad rządzących muzyką. Pełen wiadomości i ćwiczeń z zakresu rozpoznawania dźwięków, ich porównywania czy rozwijania muzycznej pamięci.

Warto także wspomnieć o bogatej ofercie darmowych i komercyjnych programów skierowanych do osób, które same pragną nagrywać, edytować czy mixować dźwięki, np.:

FlexiMusic Kids Composer (fleximusic.com/product/fleximusic-kids-composer) Prosta aplikacja, która pozwala najmłodszym użytkownikom tworzyć własną muzykę poprzez układanie kolorowych obrazków i z pewnością zapewni młodym muzykom mnóstwo zabawy.

Audacity (www.audacityteam.org) to darmowa aplikacja do nagrywania, edytowania i obróbki dźwięku. Umożliwia nagrywanie własnych plików dźwiękowych, jak również otwieranie i edytowanie istniejących. Edycja plików obejmuje zarówno podstawowe funkcje, takie jak wycinanie, kopiowanie, łączenie czy mieszanie ze sobą nagrań, jak również bardziej zaawansowane opcje, pozwalające uzyskać satysfakcjonujące efekty.

Mixxx (www.mixxx.org) Narzędzie dla początkujących, jak i zaawansowanych DJ-ów. Program pozwala miksować muzykę poprzez przejrzyste i proste interfejsy. Ponadto Mixxx posiada wiele cech pomocnych każdemu DJ-owi i wsparcie dla wielu sprzętowych kontrolerów.

Magix Music Maker (www.magix.com/pl/music-maker) Multimedialne narzędzie, za pomocą którego stworzymy, wyedytujemy oraz zmiksujemy własne piosenki. Efekty osiągnane przez program mają profesjonalny charakter, a to za sprawą wysokiej jakości sampli i próbek, które wykorzystujemy w procesie twórczego tworzenia. Do największych zalet Magix Music Madera należy bogata gama różnorodnych dźwięków, które możemy wykorzystać w swoich utworach.

MadTracker (www.madtracker.org) Aplikacja służąca do tworzenia własnej muzyki w domowym zaciszu. Za pomocą aplikacji skomponujemy muzykę przy użyciu kombinacji zapisu nut z poleceniami, które skutkują wywołaniem poszczególnych efektów dźwiękowych. Utwory utworzone w ten sposób nazywane są modułami.

Software Midi Keyboard Programowy 25-klawiszowy MIDI keyboard umożliwiający łatwe komponowanie utworów muzycznych i naukę gry na prawdziwym instrumencie. Program posiada wszystkie możliwości sprzętowych keyboardów, umożliwiające użytkownikowi uzyskanie niezwykłego brzmienie.

Podsumowanie

Jak zauważa Piotr Soszyński „młodzież z wielką zachłannością chłonie wszechobecną muzykę, inwestuje w przenośne odtwarzacze, niecierpliwie wyczekuje nowych płyt swoich idoli, jednak nie przekłada się to na uwielbienie Mozarta, Chopina czy Moniuszki” i dalej „Skoro świat kreowany w mediach, a przede wszystkim w internecie, wygrywa swą atrakcyjnością ze szkołą, trzeba próbować dotrzeć do ucznia *poprzez* lub *przy pomocy* nowoczesnych mediów” (Soszyński 2014, s. 280). Nauczyciel muzyki powinien

być świadomy swojej misji edukacyjnej i czuwać nad kulturowym przekazem i „robieniem wartościowej sztuki”.

Literatura

- BROWN A. B. (2007), *Computers In Music Education, Amplifying Musicality*, New York-London.
- FURMANEK M. (RED.) (2008), *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra.
- GRUSIEWICZ M. (2006), *Spotkajmy się w Internecie*, „Wychowanie Muzyczne w Szkole”, nr 5.
- HUK T. (2011), *Media w wychowaniu, dydaktyce oraz zarządzaniu informacją edukacyjną szkoły*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków.
- KATARYŃCZUK-MANIA L., KARCZ J., (RED.) (2002), *Edukacja artystyczna wobec przemian społeczno-oświatowych*, Wydawnictwo UZ. Redakcja Wydawnictw Humanistyczno-Społecznych, Zielona Góra.
- KATARYŃCZUK-MANIA L. (2010), *Nauczyciel edukacji muzycznej we współczesnej edukacji kulturalnej*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra.
- KISIEL M. (2003), *Media w edukacji muzycznej uczniów szkoły ogólnokształcącej*, „Triada”, Mysłowice.
- ŁAWROWSKA R., MUCHACKA B., (RED.) (2009), *Edukacja artystyczna a rzeczywistość medialna*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków.
- OSIŃSKI Z. (2006), *Technologia informacyjna w edukacji humanistycznej*, MA-DO, Toruń.
- OSMAŃSKA-FURMANEK, W., FURMANEK M. (2003), *Technologie informacyjne cel czy narzędzie? Kształcenie informacyjne pedagogów i nauczycieli*, „Chowanna”, s. 132-149.
- PANASIUK B. (2000), *Multimedialny komputer w nauczaniu muzyki*, „Edukacja Medialna”, nr 3.
- PARKITA E. (1998), *Miejsce multimediiów w edukacji muzycznej*, „Wychowanie Muzyczne w Szkole”, nr 5.

- PARKITA E. (1999), Komputer w kształceniu odbiorcy muzyki, „Wychowanie Muzyczne w Szkole”, nr 2.
- PARKITA E. (2000), Rola muzycznych programów komputerowych w integracji międzyprzedmiotowej, „Wychowanie Muzyczne w Szkole”, nr 4.
- ROZPORZĄDZENIE Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 17 stycznia 2012 r. w sprawie standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela, [on-line]. Dostępny w http://www.kn.uw.edu.pl/images/20120117_standardy_ksztalcenia_dla_nauczycieli.pdf [dostęp: 31.05.2016].
- SIEMIENIECKI B. (1997), Komputer w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- SKOCZYŁAS C. (1992), Komputer na lekcjach muzyki, „Wychowanie Muzyczne w Szkole”, nr 2.
- SOSZYŃSKI P. (2014), Kompetencje informatyczne nauczycieli muzyki, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- STASIŃSKA K. (1999), Muzyka z komputera (program multimedialny Romantyzm – muzyczne wędrówki), „Wychowanie Muzyczne w Szkole”, nr 4.
- STRYKOWSKI W. (2004), Kompetencje medialne: pojęcie, obszary, formy kształcenia, [w:] Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy, red. W. Strykowski, W. Skrzydlewski, eMPi, Poznań.
- STRYKOWSKI W. (2003), Rola mediów i edukacji medialnej we współczesnym społeczeństwie, „Chowanna”, t. 1 [on-line]. Dostępny w <http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Chowanna/Chowanna-r2003-t1/Chowanna-r2003-t1-s111-122/Chowanna-r2003-t1-s111-122.pdf> [dostęp: 31.05.2016].

Lidia Kataryńczuk-Mania

THE MUSIC TEACHER'S MEDIA TOOLS AND SKILLS

Keywords: the teacher's competences, music media, computer software for creating musical broadcasts.

The article presents the possibilities of using the didactic potential of information technologies by the teacher in music classes. It shows the importance of using a computer in the process of education. Computer suitability for teaching increases together with growing technical capacities to register textual, graphic, and sound information; store information; copy and present it; as well as facilitate communication between information users in local and global networks. The authors of the article present also information and media competences of the teacher, as well as selected music software.

Lidia Kataryńczuk-Mania

MEDIALNY WARSZTAT NAUCZYCIELA MUZYKI

Słowa kluczowe: kompetencje nauczyciela, muzyczne media, oprogramowanie komputerowe do tworzenia audycji muzycznych.

Artykuł dotyczy możliwości wykorzystania przez nauczyciela potencjału dydaktycznego technologii informacyjnych na lekcjach muzyki. Wskazuje na znaczenie zastosowania komputera w procesie edukacji, którego przydatność rośnie wraz z rosnącymi technicznymi możliwościami w zakresie rejestrowania informacji tekstowych, graficznych i dźwiękowych, ich przechowywania, sposobów prezentowania i powielania a także komunikowania się użytkowników komputerów w sieciach lokalnych i globalnych. W artykule przedstawiono także kompetencje informatyczno-medialne nauczyciela oraz wybrane oprogramowanie muzyczne.