



## ROZŚPIEWANIE #11: Szybka gratyfikacja

### Co musi zawierać w sobie dobra aplikacja edukacyjna?

Ważniejsze od bogactwa opcji jest to, żeby uczeń mógł szybko uzyskać ciekawe efekty i łatwo się nie zniechęcić. Nudną teorię najszybciej przyswajamy w czasie zabawy. Przykład? Po premierze gry „[World of Tanks](#)” wyrosło nam pokolenie młodocianych specjalistów od broni pancernej z okresu II wojny światowej (nie żeby była to jakaś szczególnie potrzebna wiedza). Może również wkuwanie skal muzycznych nie musi być wcale nudne?

Oczywiście aplikacja aplikacji nierówna. Wszystko zależy od naszych potrzeb. Poznawanie świata programów edukacyjnych można zacząć od prostych gier flashowych (uruchamianych z poziomu przeglądarki internetowej) dla przedszkolaków lub uczniów z pierwszych klas szkoły podstawowej (młodzież w tym wieku zapraszamy [do naszego działu Gry](#)).

Dziesiątki gier muzycznych można znaleźć także w serwisie [Learning Games For Kids](#), choćby grę polegającą na [umiejscowieniu nuty na pięciolinii](#), zabawę [w „sterowanie” zespołem rockowym](#) czy rozmaite quizy i gry ćwiczące pamięć.

Jeśli interesują nas bardziej zaawansowane technicznie programy od gier flashowych, możemy przesiąść się na konsolę Playstation i włączyć [Patapon](#), bardzo wciągającą, uczącą wyczucia rytmu grę zręcznościową. Gra, której ukazało się już kilka części, polega na kierowaniu grupą fantastycznych stworzeń w czasie ich wyprawy, która ma ocalić je od zagłady. Wymaga ona od gracza przede wszystkim dużej koordynacji i wyczucia rytmicznego – wciskania odpowiednich padów w właściwym momencie.

---

Poprzednio w Rozśpiewaniu:

[ROZŚPIEWANIE #5: Dla muzykujących amatorów nie ma u nas miejsca](#)

[ROZŚPIEWANIE #6: Bach, Coldplay i Adele czyli edukacja muzyczna w Niemczech](#)

[ROZŚPIEWANIE #7: Leonard Bernstein - pedagog idealny](#)

[ROZŚPIEWANIE #8: Edukacja muzyczna na TEDx](#)

[ROZŚPIEWANIE #10: Centrum muzyczne na warszawskiej Woli](#)

---

## A co dla nastolatków?

Rewolucyjnym momentem w historii programów do nauki muzyki była integracja software'u z prawdziwym instrumentem czy urządzeniem, które naśladuje instrument. Rewolucja zaczęła się wraz z „Guitar Hero” – programem, który był zwykłą grą zręcznościową, a jednocześnie uwolnił wyobraźnię konsumentów i twórców gier. Potem na rynek weszła gra [Rockband](#), czyli możliwość wcielenia się w zespół rockowy wraz ze znajomymi. Dziś ta aplikacja ma następców w postaci programów takich jak Rocksmith, dzięki któremu możemy podłączyć do konsoli czy komputera prawdziwą gitarę. W ramach „Rocksmith” dostępna jest np. gra „Pentatonik”, dzięki której uczeń-gracz poznaje skale muzyczne. Uczy się więc teorii i rzemiosła muzycznego, grając cały czas w grę zręcznościową. To, co kiedyś wiązało się z wkuwaniem skal z zeszytu, teraz odbywa się w znacznie przyjemniejszych okolicznościach.

Oto podcast Jamiego, który przy pomocy „Rocksmith” nauczył się w 60 dni gry na gitarze na niezłym poziomie.

Kto powiedział, że muzycznie rozwijające musi być tylko granie na instrumencie? A co z produkcją muzyki? Garageband nie jest programem stricte edukacyjnym, ale spokojnie może pełnić taką rolę. Wbudowana w system operacyjny Macintosha aplikacja jest świetnym wprowadzeniem do podstaw produkcji muzycznej, teorii i sztuki pisania piosenek. Jej zaletą jest intuicyjna obsługa i wielopoziomowość – mogą z niej korzystać zarówno profesjonalni muzycy, jak i początkujący uczniowie czy amatorzy. Dzięki olbrzymiej bazie sampli stworzenie na niej prostej kompozycji (a także potem dogranie własnej partii gitary czy wokalu) jest banalnie proste.

Jeśli posiadamy iPhone'a znajdziemy setki aplikacji muzycznych, z których przynajmniej niewielka część spełnia edukacyjną lub popularyzatorską rolę. Jedną z takich aplikacji jest [iMaschine](#), rodzaj elektronicznego szkicownika pozwalającego na tablecie zapisywać muzyczne pomysły, w chwili, gdy przyjdą nam do głowy. Z sampli zebranych w bibliotece iTunes (albo np. nagranych przez nas na ulicy) możemy stworzyć utwór. Przygotowanie własnej, porządnie brzmiącej piosenki hip-hopowej czy np. ilustracji muzycznej do przedstawienia szkolnego chyba nigdy nie było prostsze...

A tutaj wokalista i producent Jamie Lidell pracuje na i-Maschine z grupą dzieci ze szkoły podstawowej.

Aпки dedykowane muzycznej edukacji można znaleźć też tutaj <http://musicianswithapps.com/music-education-apps/>. Cena zakupu jednego programu zaczyna się już od 2 dolarów (ok. 7 złotych). 110 aplikacji edukacyjnych, pogrupowanych w kategoriach takich jak „Słuchanie”, „Stroiki”, „Metronomy”, „Śpiewanie” można znaleźć też [pod tym adresem](#).

Poważnym problemem dla polskiego użytkownika jest to, że większość z tych aplikacji jest póki co w wersji anglojęzycznej. Chyba czas jednak, żeby polscy wydawcy zainteresowali się spolszczeniem przynajmniej niektórych z nich!

Choć software edukacyjny, może umilić i wzbogacić proces uczenia się, to cudów nie ma - żadna gra nie zastąpi regularnych ćwiczeń i żmudnego „piłowania” instrumentu. Jeśli sami uczymy się grać, próbujemy tworzyć albo zgłębiamy teorię muzyki, możemy poeksperymentować, żeby sprawdzić, jaki rodzaj programu przyczynia się do naszego rozwoju muzycznego. I to samo oczywiście dotyczy naszych podopiecznych.

*Za pomoc w przygotowaniu tekstu dziękuję Kamilowi Redestowiczowi z agencji interaktywnej BBDO.*

Piotr Kowalczyk