

GLASBENI ČAS V IGRI IN SLIKOVNEM ZAPISU



<http://iktglasba.projects.gforge.pef.upr.si/>

Zgodnje glasbeno opismenjevanje ob uporabi IKT

Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta Koper
Bogdana Borota Andrej Brodnik

Bogdana.borota@pef.upr.si Andrej.brodnik@pef.upr.si



Vidika uporabe računalniškega okolja

- **Celovitost izkušnje**
 - Načrtovanje in izvajanje celostne glasbene vzgoje (integracija računalniškega okolja v glasbene dejavnosti)
 - Poglobljanje celovite osebne izkušnje (povezava računalniškega okolja z realnim svetom)
 - Večmodalno sprejemanje in urejanje informacij

- **Individualizacija**
 - Diferenciacija in individualizacija
 - Samostojno učenje
 - Učna pot in poglobljanje izkušnje
 - Etapno posredovanje navodil

Grafični vmesnik

Metronom Izštevanka Zaigrati na boben Zaigrati in meriti Povoa Maja skladba Vaša 1 Prejeta pošta

izrekati re - ga re - ga re - ga kun kra kra zu - ma zun

zaigrati

meriti

ZBRIŠI

navodila

9. Tvojo skladbo lahko pošlješ prijateljem.

10. S klikom na gumb greš na naslednjo učno enoto.

Bi si uspešen. Preizkusi novo možnost. Uporabi gumb in spremeni slikovni zapis. Nato izberi hitrost in zbrano poslušaj.

Naslovníkom napiši sporočilo

Prejemniki

- Ajdan Pajntar
- Aljaž Mugerli
- Ambrož Klančič
- Ana Fucur

Pošji

Prekliči

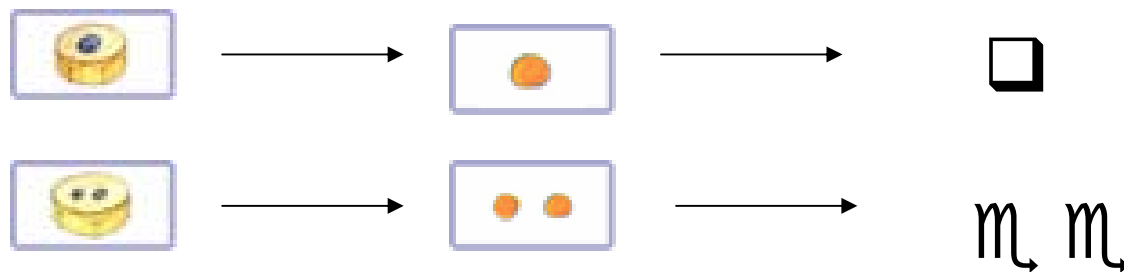
Samostojno učenje

Sodelovalno učenje



Glasbeno opismenjevanje

- Vizualizacija – slikovni zapis glasbe
- Grafični vmesnik - podpira intuitivno glasbeno mišljenje in
 - omogoča prenos izkušnje iz realnega v računalniško okolje.





Rezultati

- Oblikovanje lastnih strategij slikovnega zapisa glasbe
 - Preverjanje zapisa na osnovi zvočne informacije.
 - Uspešna prenos in uporaba znanja v novem kontekstu.
-
- Delovni posnetki spremljanja uvajanja računalniškega okolja Glasbeni čas v igri in slikovnem zapisu.



Nadaljnji razvoj prototipa

- Razvijanje uporabniškega vmesnika.
- Management pouka (Moodle)