

NEM LEHET ELÉG KORÁN KEZDENI

Aki zenét tanul, jobb ember lesz

Az informatikai fejlesztések kapcsán hajlamosak vagyunk kizárólag gazdasági szempontok alapján gondolkodni, és hatékonyságnövelést, versenyképesség-javítást emlegetni. Pedig az informatikának legalább ennyire fontos feladata lenne, hogy teljesebbé tegye az emberek életét – például a zenetanítás révén.



CSERESNYÉS DÓRA,
AUTSOFT

FORRÁS: ITB

A vizuális ingerektől zsúfolt, de általában gondolatsegény környezetben rendkívül fontos lenne, hogy a zeneoktatás visszatérjen a Kodály által lefektetett alapokhoz, melyek az elmúlt évtizedekben sajnos sokat torzultak a hazai tantermi környezetben. Ha sikeresen szeretnénk bevezetni a gyerekeket a zene világába és elsajátíttatni velük a zenei írás-olvasást, mindenképpen be kell hozni azokat a digitális technológiákat az órákra, amelyek a mai generáció számára már teljesen természetesek – mesél *Furka Beáta*, a Zeneakadémia Kodály Intézetének nemzetközi kapcsolatokért felelős vezetője arról, miért vágtak bele a Megérint a Zene projektbe, amely a „Projektfejlesztés” kategóriában idén elnyerte az ITBUSINESS Award díjat.

Elmélet és gyakorlat egysége

A Kodály Intézet régóta foglalkozik azzal, hogy a digitális technológiákat miként lehet bevonni az alapvetően konzervatív, régi hagyományokon nyugvó, sokszor nem gyerekbarát iskolai énekoktatásba. Kodály koncepciójának alaptétele szerint a zeneoktatás elmélete és gyakorlata nem válik szét, hanem azok egymást segítik. Kisgyerekkorban közös énekléssel, táncsal, játékokkal, szinte észrevétlenül lehet átadni az elméleti tudást, másképpen mondva a zenei intelligenciát. „Szerettük volna, ha a zeneoktatás bizonyos elemeit kiválthatjuk digitális technológiákkal, egyrészt élményszerűbbé téve az órákat, másrészt pedig több időt felszabadítva a közös játékokra, de a tanár kiemelt szerepét fenntartva”, mesél az alapkonceptióról *Furka Beáta*. Hiába látványosak a piacon jelenleg elérhető programok, pedagógiai szempontból többnyire sok kivetnivalót hagynak maguk után.

Kapóra jött, hogy a Kodály Emlékév kapcsán minisztériumi forrásokhoz jutott az intézet, így belevághattak a fejlesztésbe, amelyhez az AutSoftot hívták segítségül. A vállalat életében sem volt előzmény nélküli a projekt. „Pár évvel ezelőtt, »Madárszó« néven már készült egy kísérleti alkalmazás a Zeneakadémia zenepedagógusaival, amely a kottakép kialakítását mutatta meg játékos formában kisgyerekeknek”, mondja *Forstner Bertalan*, az AutSoft üzletfejlesztési igazgatója. Az is kiderült, hogy számos zenész dolgozik az AutSoftnak (*Forstner Bertalan* maga is 11 évig fuvolázott), így nem volt gond az ügyféligények lefordításával az informatika nyelvére.

A megrendelő már viszonylag kiértelmezett koncepcióval érkezett. Készen álltak az alapvető feladattípusok: tudták, hogy olyan programot szeretnének, amely órán is használható, de házi feladatot is lehet benne csinálni, és mindenképpen szükség volt az azonnali visszajelzés lehetőségére. „Fontos, hogy nem gépesíteni akartuk az énekoktatást, hanem csak a tanárok munkáját szeretnénk megkönnyíteni”, hangsúlyozza *Furka Beáta*.

Élményszerű oktatás

A kész megoldás egy web alapú, keresztplatformos alkalmazás lett, amelyet a tanár tölt le a saját eszközére. Ebbe

az alkalmazásba veszi fel a diákjait is, akik utána QR-kód segítségével tudnak becsatlakozni az applikációba – utóbbira azért volt szükség, hogy az írni és olvasni még nem tudó kisiskolások is használni tudják a megoldást. Az alkalmazás számos témakör (ritmus, memóriajátékok, dallamírás, többszólamúság) kész feladattípusait tartalmazza. Minden feladattípushoz tartozik egy szerkesztőfelület is, ahol a tanár végtelen számú különféle feladatot hozhat létre, azokat elmentheti és bármikor felhasználhatja, módosíthatja. Mindez viszont teljes rugalmassággal párosul. Az órai munka során azonnali visszajelzés jön a gyerekektől, így egyből látszik, ha egy feladat túl könnyű vagy túl nehéz, és rögtön lehet módosítani. A diákok eredményei megőrződnek, így később vissza lehet nézni, hogy egy-egy osztály vagy akár tanuló miként oldotta meg az adott feladatot. Az is könnyen megoldható, hogy az egyes diákok felkészültségétől, tehetségétől függően más-más feladatot kapjanak, miáltal a saját tempójukban sajtíthatják el a tananyagot.

Rendkívül nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztés során az alkalmazás grafikai megjelenítésére. Természetes elvárás volt, hogy vonzó legyen a kisgyerekek számára, de ugyanakkor a vizuális nevelésben is szerepet szántak az applikációnak. „Kiváló volt az együttműködés a grafikkussal, a kész látványvilág olyan, mint egy akvarellel illusztrált mesekönyv. A kabalaállat Theodor lett, a sörengyes hangyász, aki egy esetben, dörmögő állatkaból a kották felszippannásával, a tanuló fejlődésével párhuzamosan egy szépen éneklő figurává válik”, mondja *Forstner Bertalan*. Ennek köszönhetően a gyerekek számára is kimondottan játékos élményt jelent az alkalmazás használata. Aranyos madárkák, süni, kacsa, dalhoz igazodó játékos-rajzos kottafejek (tulipán, cica, labda, alma, gyűrű, egyebek) segítenek minden gyerekhez megtalálni az utat.

Külföldön is kelendő

Noha az alkalmazás még csak nemrég készült el, máris 150 iskola igényelte, és közel 400 ének- és szolféstanár sikerült bevonni a továbbképző programba. Az első visszajelzések egyértelműen pozitívak, és nagy sikerként értékelik az alkalmazás megálmodói, hogy sem a gyerekeknek, sem az idősebb tanítógenerációknak nem jelent nehézséget az applikáció használata. Az applikáció „Move mi Music” néven mind a Google Play áruházban, mind az App Store-ban elérhető, immár angol nyelven is, a további nyelvi verziók elkészítése a rendelkezésre álló forrásoktól függ – az eddigi visszajelzések alapján külföldről is nagy igény mutatkozik az alkalmazásra. A program már jelenlegi formájában is bőven ki tudja szolgálni az általános iskolai igényeket egészen a 8. osztályig, és a zenetagozatos iskolákban is legfeljebb a felsőbb évfolyamok tanulnak olyasmit, amihez nem tartalmaz feladatokat az applikáció. Az esetleges továbbfejlesztés irányairól, új feladattípusok kidolgozásáról a későbbi visszajelzések fényében döntenek.

Schopp Attila