

Podsumowanie innowacji „zostań producentem muzycznym”

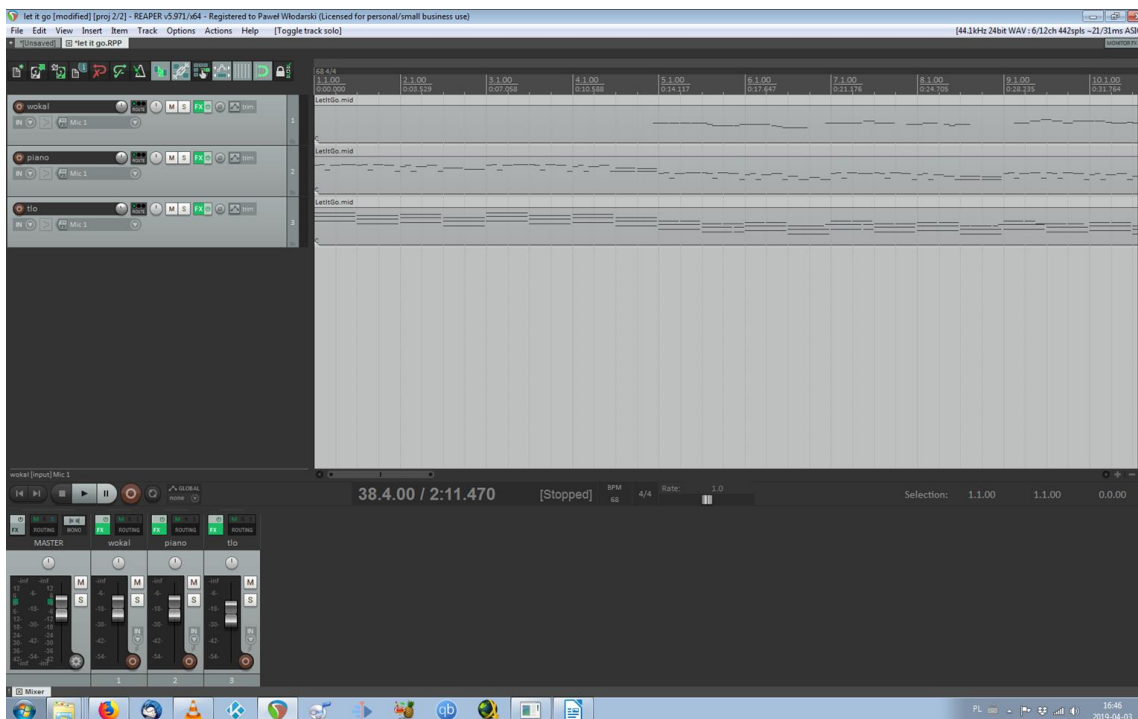
W roku szkolnym 2018/2019 wdrożyłem oraz przeprowadziłem w Szkole Podstawowej w Jatwtach Wielkich innowację pedagogiczną pt. „zostań producentem muzycznym”. Zajęcia spotkały się z dużym zainteresowaniem wśród uczniów. Najlepsza praca została wyróżniona nagrodą oraz zaprezentowana na forum szkoły podczas konkursu „Mam talent” w maju 2019 roku.

Na podstawie przeprowadzonych zajęć powstała praca naukowa mojego autorstwa pt. „Wybrane możliwości programu REAPER, obsługa wtyczek VST oraz ich zastosowanie w edukacji muzycznej”.

Niniejsze podsumowanie zawiera opis przeprowadzanych czynności, który znalazł się w wyżej wymienionej pracy. Praca zawiera załącznik dołączony do uchwały rady pedagogicznej dotyczący opisu innowacji.

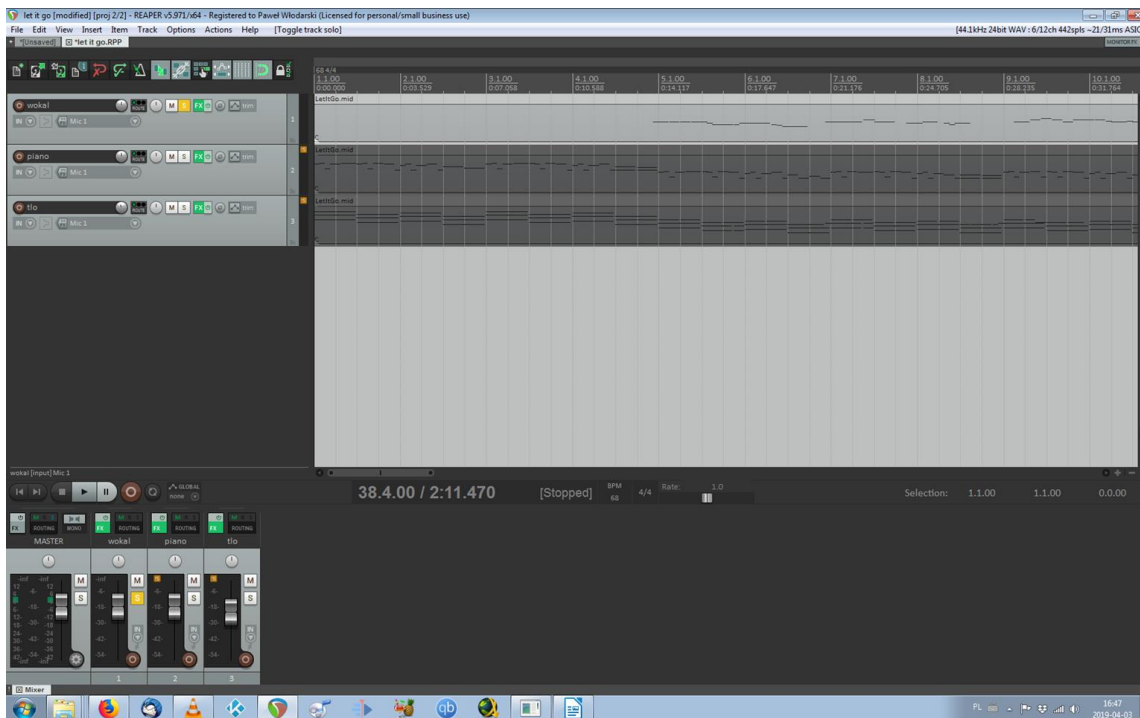
„Na potrzeby zajęć z uczniami klasy IV postanowiłem opracować znaną im bardzo dobrze melodię z filmu „Kraina Lodu”. Uważam, że bardzo ważnym jest, aby na początku zapoznawania się z programami nie przytłaczać uczniów ogromem funkcji, a w prosty sposób pokazać jak wprowadzać kolejne komendy. Znajomość utworu sprawia natomiast, że bardzo szybko są w stanie zweryfikować, czy wszystko idzie zgodnie z planem, czy może gdzieś popełnili błąd. Łatwo bowiem zniechęcić się do dalszej pracy, jeśli po np. pięciu zajęciach praca nie zawiera niczego, czym można się pochwalić.

W swoim projekcie zamieściłem trzy ścieżki MIDI, możemy używać w danym czasie tyle ile nam aktualnie potrzeba.

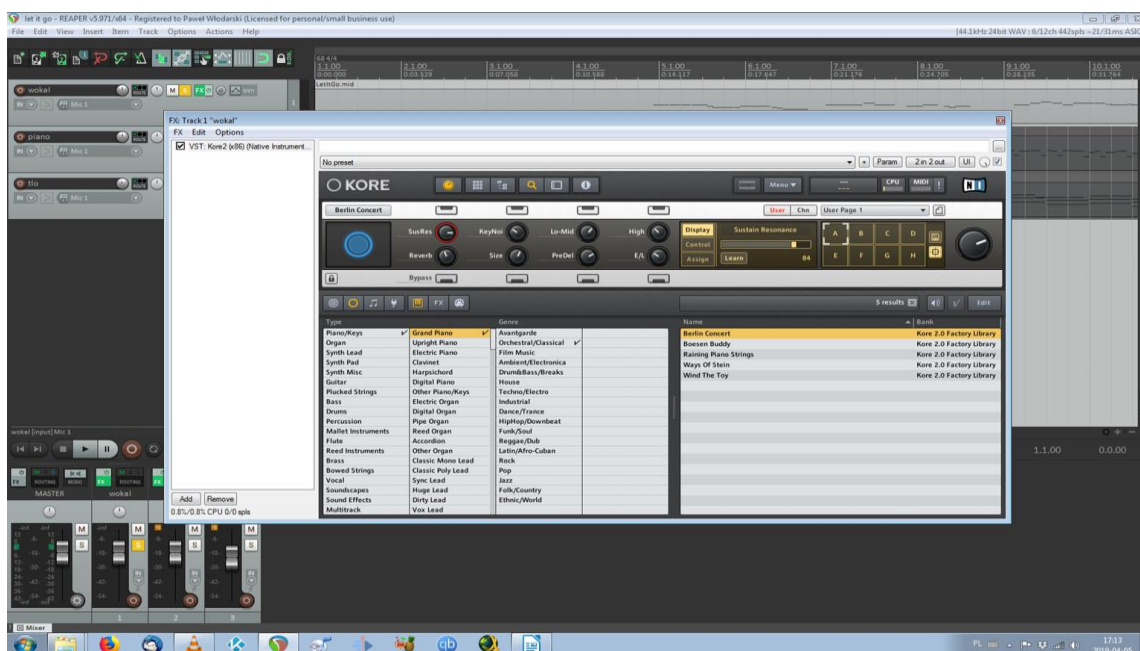


1. Pierwsza ścieżka zawiera główną linię wokalną piosenki. To ją znają uczniowie na pamięć i do niej są w stanie zaśpiewać tekst utworu. Jest ona najważniejsza w pierwszym kontakcie – jest znana, zachęca do wprowadzenia melodii do swojego projektu.

2. Druga ścieżka zawiera ścieżkę pianina - również dobrze słyszaną w utworze, jednak już nie na pierwszym planie. Można wykorzystać ją z bardziej zaawansowaną grupą lub użyć tylko dla ukazania różnicy pomiędzy samą melodią główną, a melodią wokalną z harmonią pianina. Przydatne do tego będą przyciski M i S przy ścieżce, które kolejno pozwalają wyciszyć ścieżkę lub zostawić jako jedyną aktywną.



3. Trzecia ścieżka zawiera natomiast słabo słyszalne, w porównaniu z resztą utworu tło, którego zadaniem jest stworzenie współbrzmień i klimatu. Słychać je dopiero na dalszym planie. Wpisujemy komunikaty MIDI

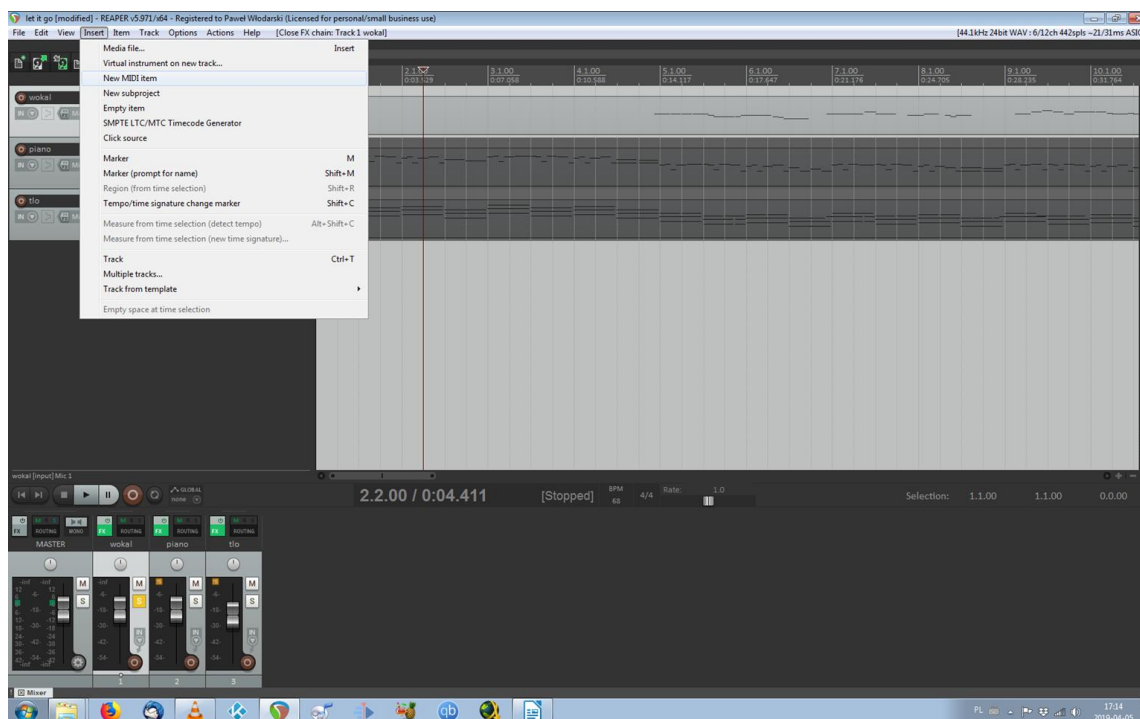


Włączanie wirtualnych instrumentów

1. Pierwszym zadaniem każdego ucznia było stworzenie ścieżki, włączenie w niej przy pomocy przycisku fx, menu efektów, a następnie wybranie wcześniej zainstalowanej biblioteki KORE 2.2. Kolejnym krokiem było wybranie instrumentu klawiszowego dla naszej ścieżki, w tym przypadku był to symulator fortepianu o nazwie *Berlin Concert*.

3. Dalej należało wstawić puste pole MIDI. Aby to zrobić trzeba wybrać z menu: *Insert* → *New MIDI item*.

4. W
tak



utworzony pusty obiekt klikamy dwukrotnie lewym przyciskiem myszy, co przenosi nas do edytora MIDI.

Aby pewnie i bezproblemowo weryfikować swoje postępy, uczniowie zaczęli od wprowadzania refrenu. Dało im to ogromną satysfakcję, bowiem już kilka komunikatów sprawia, że słyszą coś co znają i co oni sami zrobili. Po takiej zachęcie nie ma żadnego problemu z kontynuowaniem pracy z melodią zwrotki.

5. W zależności od postępów grupy można na tym etapie zakończyć lub przejść do kolejnych kroków produkcji.

Możliwe dalsze kroki to np. napisanie ścieżki akompaniamentu, podkładu perkusyjnego, lub nawet nagranie własnej wersji warstwy wokalne, o ile jest taka potrzeba.

Eksportowanie gotowego materiału

6. Na koniec pozostaje nam wyeksportowanie gotowego utworu. Aby wywołać menu eksportu należy wybrać z górnej belki przycisk *File* → *Render*. Możemy w tym miejscu ustawić także parametry rozdzielczości utworu (sample rate) czy ilość bitów (WAV bit depth). Jeśli wszystko jest gotowe podajemy nazwę pliku (File name) oraz katalog docelowy (Directory), a następnie klikamy *Render*.”