



WYDZIAŁ EDUKACJI MUZYCZNEJ, CHÓRALISTYKI I MUZYKI KOŚCIELNEJ
Katedra Edukacji Muzycznej

Wrocław, 20 czerwca 2016 r.

OPINIA

o przydatności metody CYLINOMUZ w pracy z osobami niepełnosprawnymi

CYLINOMUZ to nowatorska metoda uproszczonego zapisu nutowego przy pomocy cyfr i liter. Za pomocą tej metody można nauczyć się gry na instrumentach nie znając nut, zastępując je literami i cyframi. Litery i cyfry jako podstawowe znaki – symbole w kształceniu są bliskie dzieciom. Poprzez cyfry i litery oraz ich wielkości można pokazać dźwięki oraz ich wartości rytmiczne.

Twórcą tej metody jest p. Tadeusz Wolak - absolwent Uniwersytetu Jagiellońskiego, specjalista w zakresie oligofrenopedagogiki, pedagog i muzyk. Przez wiele lat pracując z dziećmi niepełnosprawnymi intelektualnie przekonał się, iż zapis muzyki cyframi i literami staje się im bliski i zrozumiały, gdyż bazuje na znakach – symbolach używanych w globalnym nauczaniu.

W metodzie cyfrowo-literowej rytm przedstawia się w sposób graficzny. Im większa litera lub cyfra, tym większe wartości rytmiczne i odwrotnie. Natomiast wysokość dźwięku wyznaczają nazwy literowe nut: C, D, E, F, G, A, H, i cyfry: 7, 6, 5, 4, 3, 3, 2, 1 - jako ilość zakrytych otworów fletowych. Zapis metodą cyfrowo-literową służy do pomocy w grze na fletach prostych sopranowych, instrumentach sztabkowych i klawiszowych.

Wieloletnie doświadczenie zawodowe i bogata praktyka pozwoliły p. Tadeuszowi Wolakowi opisać założenia metody CYLINOMUZ w książce pt. „Muzykowanie metodą cyfrowo – literową z uczniami niepełnosprawnymi intelektualnie w stopniu lekkim”. Impuls Kraków 2010.

Jednak przełomowym momentem dla udoskonalenia i rozpowszechniania metody CYLINOMUZ stała się współpraca z p. Józefem Pacułą – pedagogiem i specjalistą od kształcenia dzieci z użyciem multimediiów, a zarazem dyrektorem Specjalnego Ośrodka Szkolno–Wychowawczego nr 2 w Krakowie. Dzięki tej współpracy metoda ta stała się nowoczesna. Opracowano bowiem program komputerowy, który ją popularyzuje w Internecie, co powoduje, że jest dostępna dla wszystkich.

Bogata oferta programu zawartego na stronie internetowej www.emuzykowanie.pl pozwala na zapoznanie się z metodą i sposobami jej stosowania przystępnie i atrakcyjnie, a przede wszystkim daje możliwość transponowania tradycyjnych zapisów nutowych na literonuty i cyfronuty.

Opis programu komputerowego [emuzykowanie.pl](http://www.emuzykowanie.pl)

Program komputerowy emuzykowanie.pl jest środkiem dydaktycznym ułatwiającym naukę gry na instrumentach muzycznych. Pozwala transponować (skanować) lub ręcznie edytować nuty na literonuty i cyfronuty. Program składa się z 3 części:

1. Część wstępna;
 - a) otwarcie programu w przeglądarce np. google. [emuzykowanie.pl](http://www.emuzykowanie.pl),
 - b) poznanie wersji DEMO,
 - c) logowanie się do programu i bezpłatna rejestracja użytkownika.

Po zalogowaniu się istnieje możliwość pełnego korzystania z programu, a przede wszystkim, kontakt z administratorem, korzystanie z gotowych przekształconych utworów muzycznych, tworzenie utworów, skanowanie wybranych przez siebie utworów, zapisywanie ich we własnym pliku (zapis literonut i cyfronut).

2. Część podstawowa;
 - a) praca z edytorem, film instruktażowy, ręczne przekształcania nut na literonuty,
 - b) skanowanie nut na literonuty lub cyfronuty,
 - c) sprawdzanie dźwiękowe utworów - literonut i cyfronut.
3. Część utrwalająca;
 - a) zapis literonut i cyfronut w własnej zakładce,
 - b) wydruk gotowych lub własnych utworów (format A4).

Uproszczenia w transpozycji nut na literonuty i cyfronuty

Należy zwrócić uwagę, że edytowanie i skanowanie nut ma ograniczony zakres.

Nuty muszą być:

- napisane w kluczu wiolinowym w skali od dźwięku g (w oktawie małej) do dźwięku h^2 ,
- z regularnym podziałem rytmicznym (bez duol, triol, i in.),
- w tonacjach do 3 krzyżyków przy kluczu (G-dur, D-dur, A-dur) i równoległych molowych,
- w tonacjach do 2 bemoli przy kluczu (F-dur, B-dur) i równoległych molowych.

W opisywanych tonacjach uwzględniane są znaki przygodne (krzyżyki, bemole i kasowniki). W cylinomuzie nie stosuje się nazw dźwięków obniżanych, lecz zgodnie z zasadą enharmonii są one zamieniane na dźwięki podwyższone (np. patrz edytor).

Ułatwienia w korzystaniu z programu emuzykowanie.pl

Klikanie przyciskami LITERONUTY – CYFRONUTY na stronie edytora powoduje automatyczną transpozycję literonut na cyfronuty do gry na flecie prostym sopranowym.

Literonuty i cyfronuty mogą być sprawdzane za pomocą odsłuchu, w czasie którego można zastosować dwa tempa - wolne i szybkie. Odsłuchiwane dźwięki utworów zaznaczane są w literonutach i jednocześnie na wirtualnej klawiaturze edytora. Taki sposób ekspozycji literonut znacznie pomaga w nauce gry na instrumentach.

Osobom z mniejszymi umiejętnościami informatycznymi zaleca się korzystanie z gotowych utworów muzycznych poprzez skanowanie z Banku nut (najłatwiejszy sposób).

Treści programu komputerowego tłumaczone są automatycznie na różne języki.

Program emuzykowanie zawiera 6 filmów edukacyjnych, które objaśniają ważniejsze funkcje zakładek na stronie www.emuzykowanie.pl

Powyższa analiza układu i zawartości programu komputerowego dowodzi, iż został on przygotowany w sposób przemyślany, czytelny i przystępny dla przeciętnego odbiorcy oraz adekwatny do koncepcji twórcy metody. Ciekawa forma graficzna, możliwość odsłuchiwania opracowywanych utworów, filmy edukacyjne, tłumaczenie treści programu na języki obce wpływają na podniesienie jego atrakcyjności.

Jako muzyk, pedagog i muzykoterapeuta jestem zdania, iż metoda CYLINOMUZ oraz związany z nią nowoczesny środek dydaktyczny, jaki stanowi program [emuzykowanie.pl](http://www.emuzykowanie.pl), są bardzo przydatne szczególnie dzieciom i dorosłym - osobom niepełnosprawnym. Mogą też służyć z powodzeniem wszystkim tym, dla których tradycyjny zapis nutowy może być za trudny. Dlatego też, z całym przekonaniem polecam zapoznanie

się z metodą CYLINOMUZ i programem komputerowym zawartym na stronie internetowej www.emuzykowanie.pl wszystkim zainteresowanym tą tematyką.

p.o. KIEROWNIKA
Katedry Edukacji Muzycznej
Polak
dr Iwona Polak