

Abstrakt PL

Soundu to narzędzie edukacyjne, wspomagające uzupełnianie wiedzy z zakresu teorii muzyki. Przeznaczone jest dla uczniów, zwłaszcza szkół średnich muzycznych, ale nie tylko. W założeniu ma służyć jako przyjemna, choć profesjonalna zabawka edukacyjna. Na podstawie własnych doświadczeń nabytych w toku nauczania w szkołach muzycznych, a także obserwacji i badań nad wychowaniem i kulturą muzyczną w Polsce, powstał projekt programu, który ma rozwijać przede wszystkim ciekawość do dalszej eksploracji prezentowanego tematu.

W pracy przedstawiona została historia obrazowania dźwięku od pradziejów do czasów współczesnych. Historia ta stale jest uzupełniana przez badaczy, a z kolei artyści-inżynierowie znajdują coraz nowsze sposoby na wizualizowanie dźwięku. Historia relacji dźwięku i obrazu jest fascynująca ze względu na przekraczanie granic swoich dziedzin i tworzenie zupełnie nowych form wypowiedzi artystycznej.

W rozprawie prezentowane są również badania, które wskazują na potrzebę kształcenia muzycznego w szkołach ogólnokształcących, jak również na innych etapach rozwoju człowieka. Jest to istotne ze względu na dbałość o kulturę, jak również, i co może nawet ważniejsze, jako forma profilaktyki cyfrowej demencji, na którą wszyscy jesteśmy narażeni. Badania ostatnich lat sugerują, że konsumpcyjne podejście do mediów i cyfrowego świata obniża poziom inteligencji. Zaleca się większą aktywność w dziedzinach, które aktywują i rozwijają wyobraźnię, w tym słuch. Być może edukacja muzyczna wzmocniłaby pamięć słuchową, która w tym momencie przegrywa z zalewem wzrokowych bodźców w kulturze obrazkowej, w jakiej przyszło nam obecnie żyć. Wyobraźnia jest bezpośrednio związana z inteligencją, ponieważ pomaga rozpoznawać związki przyczynowo-skutkowe oraz znajdować i tworzyć rozwiązania dla istniejących problemów.

Soundu ma być przyjemny i mieć lekki charakter, aby nie zniechęcić potencjalnego amatora skomplikowanym tematem. Program ma spełniać funkcję uczenia się „przez przypadek”, „mimoходом”, zgodnie ze starą zasadą „uczyć bawiąc, bawić ucząc”.

Abstract EN

Soundu is an educational tool that helps you expand your knowledge of music theory. It is intended for students, especially secondary music schools, but not only. It is intended to serve as a pleasant, though professional, educational toy. On the basis of my own experience gained in the course of learning in music schools, my observations and science research that I studied I developed an idea of the program supporting musical education. Project was designed to increase curiosity of student and grown amateurs for further exploration of the presented topic.

The work presents the history of sound imaging from prehistory to modern times. This history is constantly being supplemented by researchers, while artist-engineers are finding newer and newer ways to visualize sound. The history of the relationship between sound and image is fascinating because of its tendency to cross the boundaries of their fields and creating completely new forms of artistic expression.

The dissertation also presents research that indicates the need for music education at all levels, including general schools, due to care for the culture, but also, what is perhaps even more important, to stop the digital dementia to which we are exposed. Research in recent years suggest that the consumer approach to the media and the digital world is lowering the level of intelligence. It is recommended to be more active in areas that activate and develop imagination, including hearing. Perhaps music education would strengthen the auditory memory, which at the moment loses to the flood of visual stimuli in the pictorial culture in which we live today. Imagination is directly related to intelligence because it helps to recognize cause and effect relationships and to find and create solutions to existing problems.

Soundu is supposed to be pleasant and light in nature so as not to discourage a potential amateur with a complicated topic. The program is supposed to fulfill the function of learning „by chance”, „incidentally”, in accordance with the old principle of „learning by playing, having fun while learning”.