

**Методические рекомендации по использованию мультимедиа-ресурса  
«Соната. Не только классика Et Cetera.  
Мировая культура в зеркале музыкального искусства»  
(далее в тексте – «Sonata»)**

**Содержание**

<b>I. Введение</b>	<b>Стр. 1</b>
<b>II. Назначение и цель разработки</b>	<b>2</b>
<b>III. Общее описание формируемых компетенций</b>	<b>3</b>
<b>IV. «Sonata» в информационном пространстве учебного заведения</b>	<b>4</b>
<b>V. Требования к оснащению средствами обучения, необходимыми для использования ресурса в учебном процессе</b>	<b>5</b>



**I. Введение**

***Уважаемый пользователь программы «Sonata»!***

Автор и разработчики благодарят Вас за интерес, проявленный к нашему программному продукту, и приглашают к участию в его улучшении и развитии. Мы будем признательны за отзывы о работе с программой, предложения по расширению музыкальной коллекции «*Не только классика*» и репертуарного приложения «*Здравствуй, Песня!*». Нас интересуют сведения о неизвестных нам музыкальных инструментах вашего края, новые вопросы для нашей иронической викторины, сюжеты для занятий по истории культуры и музыкального искусства – в школе и дома, на уроках и после уроков. Необыкновенно ценны для нас *сообщения об ошибках*, которые Вам удалось обнаружить на электронных страницах ресурса. Чтобы отправить нам сообщение, необходимо воспользоваться *почтовым интерфейсом программы*, который выведен на каждой странице, где показано нижнее меню («*Написать письмо*»).

В свою очередь мы будем регулярно сообщать Вам обо всех обновлениях, подготовленных для последующих изданий «*Sonata*». Вы также сможете познакомиться с ними на сайте поддержки проекта. Для этого необходимо зарегистрироваться и получить от нас по почте пароль для доступа.

Ваша регистрационная информация конфиденциальна, мы гарантируем, что контактные данные ни в коем случае не будут обнародованы.

Для полноценной работы ресурса на Вашем компьютере должен функционировать обозреватель *Internet Explorer*. Если Вы отказались от его инсталляции при установке программы, можно сделать это, воспользовавшись сервисами подраздела «*О программе*» в разделе «*О, Мастера!*».

Если в процессе использования DVD-ROM «*Sonata*» у Вас возникнет необходимость «*свернуть*» экран, а также необходимость *переключения между иными открытыми окнами обозревателя*, воспользуйтесь стандартным сочетанием «*горячих клавиш*»: *Alt+Tab* или *Ctrl+Esc* (кнопка «*Windows*»).

Рекомендуем также установить русифицированный пакет полной версии программы *Adobe Acrobat ver. 7.05 Reader*, необходимой для просмотра и печати инструкций, нот, рабочих тетрадей.



## II. Назначение и цель разработки

Ресурс «Sonata» задуман как универсальный мультимедиа проект, адаптированный к условиям современной школы (основное, дополнительное и профильное образование), разнообразным формам внеклассной и клубной работы, дистанционного образования, предоставляющий возможность самообразования.

«Sonata» может служить для поддержки курсов мировой художественной культуры, музыки, а также разделов курсов литературы, всеобщей истории и истории России, географии, которые посвящены истории культуры; для поддержки разделов физики, посвящённых акустике; содержит ценные историко-культурные, естественнонаучные, научно-исторические сведения, которые могут быть использованы в изучении ряда предметов и межпредметных дисциплин.

Оптимизированная структура ресурса, принципы структурирования каждого текста, каждого методического материала предполагают возможность разработки различных форм, сценариев деятельности как для педагога, так и для учащихся любой ступени обучения. Но наиболее широко востребован он будет при работе в 5 – 11 классах, где может применяться систематически в течение всего курса, нескольких курсов. Возможно и эпизодическое использование ресурса во внеурочной работе. При этом подразумевается возможность использования материала ресурса на уроке в предметном кабинете с одним компьютером и мультимедийным проектором, на домашнем компьютере, в компьютерном классе.

Ресурс, реализуя авторскую установку о формировании взгляда на развитие художественной и материальной культуры, технологии культуры из интегративного метапредметного пространства, активно использует разнообразные контексты в подходах к изучаемому предмету, материалу; реализует межпредметные связи, способствуя приобретению учащимися навыков самостоятельного поиска и отбора информации, создания новых информационных объектов.

Технологическая специфика ресурса позволяет эффективно пополнять и обновлять материалы и практикумы, адаптировать передовой педагогический опыт в процессе развития ресурса и его элементов.

Уместно упоминание о сверхзадаче, которую автор видит в воплощении разработки в целом. Это, в первую очередь, слияние в едином программно-тематическом русле представлений об историческом и духовном опыте человечества. Это стремление сообщить культурно-исторической и гуманитарно-эстетической компонентам образования вкус, цвет и плоть, способные вызвать искренний и непосредственный отклик учащихся, повысить мотивацию к обучению, самосовершенствованию. И, кроме того, поместить в непосредственной близости к учителю и ученику вдохновляющий художественный пример, сообщить уверенность каждому (в том числе провинциальному) школьнику, что мир искусств – это его мир.

Ресурс предлагает подходы к вопросам, проблемам творческого порядка, предлагает их вновь и вновь, опираясь на интригующую *барочность* и возвышающую *сонатность*, присущие стилистике художественного творчества, на его непосредственный результат: **«голографическую картину» мировой культуры, культурной среды, культурно-исторического пространства.** Картину динамичную, постоянно пополняемую за счёт нашего интеллектуального роста и роста нашего самосознания, самопознания, наших способностей к взаимопониманию, толерантности, творчеству.



### **III. Общее описание формируемых компетенций.**

Уровень подготовки, обеспечиваемый использованием ресурса, определяется через постановку задач формирования компетенций культурологического и творческого порядка, использования этих компетенций в метапредметном пространстве обучающей среды учебного заведения, развития и дальнейшего использования за стенами учебного заведения – в самостоятельной жизни.

Искусство и художественная культура как способ мышления, средство трансляции духовного опыта немало способствовали и способствуют созданию подобных компетенций. «Sonata» – это совокупность самых современных приёмов подобной трансляции. Ресурс (как сам по себе, так и его интерактивные компоненты) призван оказать серьёзное позитивное воздействие на развитие художественного вкуса, эмоционально-образного восприятия художественной культуры, представлений о взаимодействии, взаимовлиянии и диалогах национальных культур, преемственности в рамках культурно-исторического процесса на протяжении всей истории цивилизации и человечества.

В целом уровень подготовки, обеспечиваемый использованием ресурса, можно рассматривать и как совокупность предметных и интеллектуальных результатов.

#### **Основные предметные результаты учебной и самостоятельной работы:**

- формирование устойчивых представлений об истоках, происхождении и жанровых основах художественной культуры;
- формирование представлений о генезисе жанров и культурно-исторических категориях;
- знакомство с персоналиями и основополагающими сюжетами художественного творчества, оценка влияния факторов эпохи и судьбы художника на его творчество;
- формирование представлений о развитии технологии культуры и искусства;
- осознание ценности вклада каждой из национальных культур в сокровищницу духовного опыта человечества;
- освоение выразительных средств и художественных приёмов, применение их в самостоятельных подходах к интерпретации художественных произведений и примеров, творческой практике и практике стилизации;
- знакомство с шедеврами мировой художественной культуры.

#### **Интеллектуальные результаты учебной и самостоятельной работы в рамках возможностей, предоставляемых ресурсом**

- формирование устойчивых представлений о месте и роли искусства в истории цивилизации;
- формирование представлений о логике, психологии и технологии творчества, об интонационной фабуле художественного произведения как о своеобразной формуле мастерства, выражаемой единством авторского замысла и совокупности художественных, выразительных, технических средств, используемых для его воплощения;
- формирование способностей к анализу формы художественного произведения, инициализации элементов формы с учётом исторической

преимущества в череде развития жанров и смены культурно-исторических категорий;

- формирование способностей **оценки и критики принятой периодизации культурно-исторического процесса**;
- формирование способности к выстраиванию ассоциативных связей (вертикального и горизонтального плана) с привлечением культурно-исторического, научно-исторического, социально-исторического и иных контекстов изучаемого материала;
- формирование способности и возможности высказывать и обосновывать собственные суждения, оппонировать друг другу и учителю, используя принципы культуры дискуссии, толерантности, сохраняя уважение к иной, пусть даже противоположной, точке зрения.
- формирование способности трансляции духовного опыта, вовлечения окружающих в работу по анализу художественного текста, проникновению в сюжет, осознанию цели художественного творчества.



#### ***IV. «Sonata» в информационном пространстве учебного заведения.***

Электронные компоненты ресурса, отражающие всю полноту его содержания и метапредметную нацеленность, позволяют сделать предлагаемое содержание и систему гуманитарно-эстетического образования совершенно открытыми для всех потенциальных участников, включая учителя, учащегося, родителей, администратора.

#### **Любой из учителей может использовать ресурс:**

- для подготовки к уроку как в части проведения занятий в традиционной парадигме, так и с использованием ИКТ, включая работу в интерактивной версии, в Интернет или локальной сети;
- для подготовки к уроку с использованием интегративных сред – в части привнесения гуманитарно-эстетического контекста в создание представлений социально-исторического, научно-исторического, естественнонаучного плана и наоборот;
- для представления результатов учебной деятельности, поисковой психолого-педагогической практики;
- с целью развития творческих способностей, возможностей трансляции духовного опыта;
- с целью развития эрудиции;
- с целью использования информационных источников, информационных инструментов, примеров и образцов создания и представления результатов учебной деятельности;
- с целью овладения знаниями в области современных технологий образования, технических средств гуманитарно-эстетического образования, культурно-исторического просветительства.

#### **Учащиеся и родители могут использовать ресурс:**

- для подготовки к уроку, контроля знаний, удовлетворения интересов к содержанию соответствующей компоненты образования;
- в версии дистанционного образования и для преодоления отставания от

учебного плана в результате заболевания, инвалидности и т.п.;

- для организации и совершенствования сферы позитивного внешкольного (домашнего) общения, досуга;
- для выравнивания уровня эрудиции между учащимися и их родителями, другими членами семьи, сверстниками;
- для создания домашней музыкальной гостиной (музыкального уголка школьника), домашней фонотеки, выбора и приобретения музыкального инструмента, использования дополнительной литературы, нот и т.п.

#### **Административные работники могут использовать ресурс:**

- для осуществления интенсификации поисковой работы и межпредметных связей в рамках школы либо методического объединения специалистов нескольких школ;
- для представления результатов учебной деятельности, поисковой психолого-педагогической практики;
- с целью планирования оснащения педагогической деятельности технологиями, средствами и материалами для повышения уровня гуманитарно-эстетического образования, культурно-исторического просветительства, информационной культуры.

Все аспекты пользовательской работы с ресурсом, перспективы его развития, возможности участия в развитии ресурса наглядно представлены в демонстрационной версии (с возможностями навигации, авторским текстом и музыкальным сопровождением).



#### ***V. Требования к оснащению средствами обучения, необходимыми для использования ресурса в учебном процессе***

##### **Минимальные требования**

- мультимедиа компьютер на базе процессора Pentium III, HDD 20 Gb, RAM 128 Mb, VRAM 64 Mb, DVD-R/CD-RW, монитор от 17" (1024x768), глубина цвета 32 бит, дополнительный выход для видеопроектора, USB 2.0 интерфейс, подключение к Интернет со скоростью от 10 Mbit/s, звуковая карта 24 bit/96 KHz, активные мониторы ближней зоны (от 20 Вт/канал, 24-bit, управление Bass, Treble, Volume), лазерный принтер 600 dpi;
- мультимедиа проектор (1200-1500 ANSI LM, реальное разрешение не менее 1024x768, входы - RGB, Video, Audio Mini Jack stereo, USB интерфейс, контрастность 300/1, технология LCD); проекционный экран (до 234x175 – 4/3);
- электронные клавишные или синтезатор с клавиатурой, чувствительной к силе нажатия (76-88 клавиш, полифония 32 ноты, стерео, MIDI и/или USB интерфейс, Flash и/или FDD) в комплекте с сетевым адаптером, педалью Sustain, стойкой.
- коллекция музыкальных записей на CD и DVD-видео.

##### **Оптимальные требования**

- оборудование рабочего места учителя - мультимедиа компьютер на базе процессора Pentium IV, HDD 80 Gb, RAM 256 Mb, VRAM 128 Mb, DVD-R/CD-RW; монитор от 17" (1024x768), глубиной цвета 32 бит; дополнительный выход для видеопроектора; USB 2.0 интерфейс,

подключение к Интернет со скоростью 10 Mbit/s, звуковая карта 24 bit/96 KHz, активные мониторы ближней зоны (от 20 Вт/канал, 24-bit, управление: Bass, Treble, Volume), сетевой лазерный принтер 600-1200 dpi (распечатка рабочих тетрадей и их фрагментов, заданий для проведения контрольных занятий), сетевой планшетный сканер 1200 dpi (ввод результатов творческой деятельности учителя и учащихся для создания творческих отчётов, собственных информационных объектов, ресурсов);

- проектная зона кабинета искусств – 4 мультимедиа компьютера на базе процессора Pentium IV, HDD 80 Gb, RAM 256 Mb, VRAM 128 Mb, DVD-R/CD-R, монитор от 17" (1024x768), глубина цвета 32 бит, USB 2.0 интерфейс; подключение к Интернет со скоростью от 10 Mbit/s, звуковая карта 24 bit/96 KHz, наушники;

- мультимедиа проектор (1200-1500 ANSI LM, реальное разрешение не менее 1024x768, входы – RGB, Video, Audio Mini Jack stereo, USB интерфейс, контрастность 300/1, технология LCD); проекционный экран (до 234x175 – 4/3);

- музыкальный центр Hi-Fi stereo (НЧ усилитель 2x50Вт, полочная пассивная акустика или активные мониторы ближней зоны 2WAYx50-100 Вт с передним расположением фазоинвертора, CD/DVD – проигрыватель, элементы коммутации;

- проектная студия звукозаписи (компактный микшер 4 микрофонных входа, 2 стерео входа; 2 вокальных микрофона; 2 микрофонных стойки типа «журавль»; комплект коммутирующих шнуров);

- набор детских ударных и ударно-шумовых инструментов (*Бонги, Конго, Джимба, Глокэнипиль, Барабан-погремушка, Треугольник* и др.);

- акустическая гитара классическая 4/4 (верхняя дека-ель, нижняя дека – красное дерево/палисандр, струны – нейлон, в комплекте полужёсткий кофр, подставка, камертон, каподастр);

- электронные клавишные или синтезатор с клавиатурой, чувствительной к силе нажатия (76-88 клавиш, полифония 32 ноты, стерео, MIDI и/или USB интерфейс, Flash и/или FDD) в комплекте с сетевым адаптером, педалью Sustain, стойкой (или стационарный инструмент);

- Коллекция музыкальных записей на CD и DVD-видео