**РЕФЕРАТ**

**концепции ЭОР модульной архитектуры по предмету «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство», обеспечивающего реализацию образовательных программ основного общего и среднего (полного) общего образования в учреждениях общего, начального и среднего профессионального образования**

|  |
| --- |
|  |
| **Исполнитель: Закрытое акционерное общество «ИНФОСТУДИЯ ЭКОН»**  **(ЗАО «ИНФОСТУДИЯ ЭКОН»)** |
| **Проект: "Создание электронных образовательных ресурсов нового поколения по предметам базисного учебного плана общего образования" (Ф-11), лот №6 (Мировая художественная культура (МХК) и Искусство)** |

**Аннотация**

Документ содержит 48 страниц, 13 таблиц и схем.

В документе описывается концепция электронного образовательного ресурса модульной архитектуры по предмету «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство», включающая цели и задачи создания ЭОР, тематическое планирование учебного курса, количество предполагаемых к разработке электронных учебных модулей И, П, К – типов для каждого подраздела темы. В документ включены описания направлений использования разрабатываемых ЭУМ в практике педагога-предметника, описание возможных педагогических методов и технологий использования ЭУМ, описание и обоснование возможных форм организации учебной деятельности обучаемых, а также описание дидактических моделей проведения уроков.

Содержание

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Концепция электронного образовательного ресурса (ЭОР) модульной архитектуры по предмету «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство» | 4 |
| 1.1. Цели и задачи создания ЭОР по предмету | 4 |
| 1.2. Разбиение тем на подразделы, по которым будут разрабатываться электронные учебные модули (ЭУМ). Структурированное тематическое планирование учебного курса по «Мировой художественной культуре (МХК) и Искусству» | 4 |
| 1.3. Совокупное количество ЭУМ И,П,К-типов | 12 |
| 1.4. Направления использования разрабатываемых ЭУМ в практике педагога-предметника | 14 |
| 1.5. Возможные педагогические методы и технологии использования ЭУМ в практике педагога-предметника | 17 |
| 1.6. Формы организации учебной деятельности обучаемых при освоении ЭУМ | 19 |
| 1.7. Дидактические модели проведения уроков с использованием ЭУМ | 20 |
| 2. Распределение модулей разных типов и уровней интерактивности (УИ) по этапам обучения | 26 |
| 3. Описание типов модулей | 27 |
| 3.1. Модуль ИНФОРМАЦИИ (И-модуль) | 27 |
| 3.2. Модуль ПРАКТИКУМА (П-модуль) | 29 |
| 3.3. Модуль КОНТРОЛЯ (К-модуль) | 39 |
| 3.4. Модуль методической поддержки | 44 |

**1. Концепция электронного образовательного ресурса (ЭОР) модульной архитектуры по предмету «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство»**

**1.1. Цели и задачи создания ЭОР по предмету**

Целью настоящего проекта является создание электронных образовательных ресурсов нового поколения, обеспечивающих реализацию образовательных программ основного общего и среднего (полного) общего образования в учреждениях общего, начального и среднего профессионального образования по предмету «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство» (базисный уровень).

Для достижения этой цели необходимо решить следующие задачи:

* разработать концепцию ЭОР модульной архитектуры по предмету «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство», где ЭОР – совокупность электронных учебных модулей и модулей методической поддержки;
* разработать структурированное по темам, по подразделам тем, по урокам тематическое планирование учебного курса для реализации соответствующих образовательных программ, построенных по модульному принципу, для обеспечения индивидуально-ориентированного образовательного процесса;
* разработать вариативные тематические электронные учебные модули (далее – ЭУМ) трех типов: И - получение информации, П - практическое занятие, К – контроль уровня учебных достижений обучаемых, обеспечивающих реализацию всех компонентов образовательного процесса на основе ЭОР с учетом уровня освоения различных образовательных программ, а также дифференцированного подхода к обучению.
* разработать комплекты модулей методической поддержки (далее – ММП), задающих последовательность использования ЭУМ в соответствии с разработанными траекториями изучения предмета, а также содержащих методические рекомендаций для преподавателей и обучаемых по использованию ЭОР в учебном процессе.

**1.2. Разбиение тем на подразделы, по которым будут разрабатываться электронные учебные модули (ЭУМ). Структурированное тематическое планирование учебного курса по «Мировой художественной культуре (МХК) и Искусству»**

В соответствии с требованиями Федерального компонента образовательного стандарта основного общего и среднего (полного) общего образования по предмету «Мировая художественная культура и искусство» проведено разбиение тем учебного курса на подразделы тем, по которым будут разработаны электронные учебные модули (ЭУМ) для основного общего и среднего (полного) общего образования (базовый уровень), структурированное тематическое поурочное планирование с указанием разрабатываемого количества ЭУМ по каждому уроку.

В разбиение включены вариативные тематические электронные учебные модули трех типов: И - получение информации, П - практическое занятие, К – контроль уровня учебных достижений обучаемых, обеспечивающих реализацию всех компонентов образовательного процесса на основе ЭОР с учетом уровня освоения различных образовательных программ, а также дифференцированного подхода к обучению.

В соответствии с разработанной концепцией по всему курсу предмета «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство» планируется разработать 1000 ЭУМ разного типа с учетом вариативов.

Для среднего (полного) общего образования (базовый уровень) по предмету «Мировая художественная культура» планируется разработать 300 ЭУМ разного типа с учетом вариативов.

Для основного общего образования по предмету «Искусство», который включает «Музыку» и «Изобразительное искусство», планируется разработать 700 ЭУМ разного типа с учетом вариативов.

**Принципы планирования материала для ЭУМ разного типа на основе вариативности для среднего (полного) общего образования (базовый уровень)**

В основу планирования материала по МХК для 10-11 классов положены регламентирующие документы, разработанные на уровне Министерства образования и науки РФ: стандартах для базовой школы, включая обозначенные требования к уровню подготовки выпускника общего среднего образования, примерные программы по МХК, разработанные на основе стандарта и существующие программы по МХК для старшей школы:

1. Программа по МХК для 10-11 кл., авт. Рапацкая Л.А.

2. Программа по МХК 9-11 кл. (Л.М.Предтеченская).

3. Программа по МХК для 10-11 кл. авт.Г.И.Данилова.

В основу всех программ, а также в предложенных стандартах положен исторический принцип изложения материала. Поэтому при составлении тематического и поурочного планирования он сохранен. Кроме того, учитывая, что предмет «Мировая художественная культура» является интегративным, обобщающим знания по предметам как эстетического, так и гуманитарного циклов, в информационный материал к подразделам тем предлагается разнообразный материал из этих предметных циклов.

В основу планирования положено несколько содержательных вертикалей – стержней:

1. Философское осмысление мира каждой культурно-исторической эпохой, представленное художественными образами произведений разных видов искусства (архитектура, живопись, скульптура, литература, музыка, танец, театр, кино и др.);

2. Закономерности смены художественных эпох, стилей и направлений;

3. Межкультурные связи, объединяющие человечество;

4. Многообразие эстетических принципов и форм творческого выражения, связанные с особенностями природы, культуры, цивилизации и особенностей исторического развития (художественная культура Западной Европы, Руси и России, Древнего Египта, Древней Греции, Древнего Рима, Индии, Китая, Японии, стран Америки);

5. Включение имен наиболее выдающихся творцов искусства в разные художественные эпохи.

В связи с тем, что общее количество уроков по Базисному учебному плану для образовательных учреждений Российской Федерации для среднего (полного) общего образования составляет 70 часов на 2 года обучения, темы формулируются таким образом, чтобы была возможность охватить весь содержательный материал, связанный со всеми этапами становления и развития мировой художественной культуры.

Большинство тем уроков намеренно сформулировано достаточно широко, что позволяет вариативно наполнять информационные модули разными авторами, предлагающими собственное структурирование содержания. Например, тема «Художественная культура Японии», «Возрождение во Франции» и др. В этих случаях сознательно не выделяются имена и проблемы, связанные с этими темами. Несмотря на общие формулировки тем уроков, предполагается, что количество информационного материала должно соответствовать учебному времени и возможности учащегося освоить этот материал.

Одним из ведущих принципов отбора материала, таким образом, становится доступность его содержания.

В теме, обозначающей художественную эпоху, предполагается необходимость вычленения социокультурной доминанты эпохи.

В ряде подразделов тем на первый план выдвигается ведущий вид искусства в конкретную историческую эпоху. Например: «Греческая скульптура: идея и ее пластическое воплощение», «Основные памятники древнеримской архитектуры. Римский скульптурный портрет» и т.п.

На изучение ХХ века отведено 8 уроков из 70, что обусловлено актуальностью, сложностью и недостаточной разработанностью этой темы в курсе мировой художественной культуры.

В таблице 1 приведено разбиение тем для среднего (полного) общего образования (базовый уровень). Всего планируется разработать 300 ЭУМ разного типа с учетом вариативов.

Таблица 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тема** | **Подразделы темы** | **Уроки**  **(70)** | Кол-во ЭУМ | | |
| **И** | **П** | **К** |
| Введение |  | Роль художественной культуры в жизни человека. Художественная культура и система искусств. | 1 | 2 | 2 |
| Типология художественной культуры, преемственность в ее развитии. Понятие художественного образа. Языки искусства. | 1 |
| Художественная культура первобытного мира |  | Мифологическое мышление и первобытная картина мира. Древние образы и символы. Первобытная магия и обрядовая культура. | 1 |  |  |
|  | Синкретизм первобытного искусства. | 1 | 1 |  |
| Художественная культура Древнего мира | Художественная культура Месопотамии | Представление о мироздании в многоступенчатости и окраске храма-зиккурата. Религия Месопотамии. Скульптура Месопотамии.  Монументальность и красочность ансамблей Вавилона. Дворец-крепость – символ силы и могущества Ассирии. | 1 | 1 |  |
| Художественная культура Древнего Египта | Идея вечности, запечатленная в египетском каноне.  Особенности художественной культуры Древнего, Среднего и Нового царства Египта. | 1 | 1 |  |
| Пирамиды – памятники бессмертию фараонов. Египетские храмы – отражение представления о мироздании. | 1 |  |
| Художественная культура Древней Индии. | Модель Вселенной Древней Индии – ступа в Санчи и храм Кандарья Махадева в Кхаджурахо как синтез ведических, индуистских и буддийских религиозных и художественных систем. Язык индийского танца. «Скульптурное» мышление древних индийцев. | 1 | 1 | 1 |
| Художественная культура Мезоамерики. | Космогонические представления ацтеков, инков и майя. Культовое значение и конструктивные особенности индейских пирамид. | 1 | 1 |  |
| Художественная культура Древней Греции | Мировосприятие и мировоззрение древних греков. Связь художественной культуры и философии. | 1 | 1 | 1 |
| Греческая скульптура: идея и ее пластическое воплощение. | 1 | 1 |
| Идеал гармонии и красоты Древней Греции в ансамбле афинского Акрополя. | 1 | 1 |
| Мифология. Древнегреческий эпос и лирика. | 1 | 1 |
| Театр древней Греции | 1 | 1 |
| Художественная культура Древнего Рима | Загадка Художественной культуры этрусков | 1 | 1 |  |
| Основные памятники древнеримской архитектуры. Римский скульптурный портрет | 1 | 1 |  |
| Художественная культура средневековья | Художественная культура Китая | Художественная культура Китая | 1 | 2 | 1 |
| Художественная культура Японии | Художественная культура Японии | 1 | 1 |  |
| Художественная культура Византии | Роль библии в развитии художественной культуры христианского мира | 2 | 2 | 2 |
| Зарождение традиций иконописи. Византийская мозаика | 4 |  |
| Художественная культура Древней Руси | Древнерусская художественная культура | 5 | 1 | 2 |
| Становление единой русской культуры | 3 |
| От Руси к России | 3 |
| Художественная культура Западной Европы | Раннеевропейская художественная культура. Романский стиль. | 2 | 1 |  |
| Готика.  Скульптурное убранство храмов. Витражи. | 3 | 1 | 1 |
| Литература. Книжная миниатюра. Средневековый театр. Музыка. | 2 | 1 |  |
| Художественная культура Ислама и Арабского Востока | Художественная культура Ислама и Арабского Востока | 1 | 1 | 1 |
| Художественная культура эпохи Возрождения | Итальянское Возрождение | Проторенессанс. Джотто, Данте | 1 |  |  |
| Ранний Ренессанс: Брунеллески, Донателло, Боттичелли. Музыка Ренессанса. Литература раннего Ренессанса | 1 | 2 | 1 |
| Высокое Возрождение Италии | Гуманистическая направленность художественной культуры Возрождения | 1 | 1 |  |
| Титаны Возрождения  Универсальность личности и творчества Леонардо да Винчи. Гармония в творчестве Рафаэля Санти. Поэзия борьбы и страсти в творчестве Микеланджело | 4 | 3 | 1 |
| Развитие театра эпохи Возрождения от дель арте до оперы | 1 |  |  |
| Венецианская школа | Венецианская школа живописи и архитектуры: Джорджоне Тициан, Веронезе, Тинторетто | 3 | 3 | 1 |
| Северное Возрождение | Нидерланды. Религиозная живопись братьев Ван Эйк. | 3 | 2 | 2 |
| Мрачные фантазии Босха. Народный колорит Брейгеля. Брандт | 1 | 2 | 2 |
| Германия. Великий живописец А Дюрер | 2 | 1 | 2 |
| Возрождение во Франции. | Возрождение во Франции. | 2 | 1 | 1 |
| Эпоха Возрождения в Испании. | Эпоха Возрождения в Испании. | 1 | 1 |
| Особенности Возрождения Англии. | Особенности Возрождения Англии. | 1 |  |
| Художественная культура Нового времени | Художественная культура России 17-18 веков | Художественная культура России на переломе эпох 17-18 вв. Рождение портрета. | 6 | 2 | 1 |
| Век реформ. Барокко, рококо в России. | 1 | 1 |
| Классицизм в России. | 3 | 1 |
| Западноевропейская художественная культура 17-19 вв. | Барокко. Философское и религиозное содержание художественной культуры. | 2 |  | 1 |
| Изменение мировосприятия в эпоху Нового времени. Архитектурные ансамбли Рима. Барокко в скульптуре. | 1 | 1 | 1 |
| Художественная культура Испании 17 в. и Голландии. | 3 | 4 | 1 |
| Классицизм в художественной культуре западной Европы. | 3 | 3 | 1 |
| Романтизм в живописи. Роль музыки в эпоху романтизма. Расцвет программной музыки. | 1 | 1 | 1 |
| Взаимодействие музыки и литературы эпохи романтизма. | 1 | 1 | 1 |
| Художественная культура России 19 века. | Архитектура. Академизм. Переход к реализму в русской художественной культуре. | 6 | 1 | 1 |
| Становление русской музыкальной классики. М. Глинка | 1 | 1 | 1 |
| Художники-передвижники. Критический реализм в русской художественной культуре. | 8 | 2 | 2 |
| Расцвет русского драматического театра. Многообразие театральных жанров. | 9 | 2 | 3 |
| Расцвет русского музыкального театра. | 1 | 2 | 4 |
| Творчество композиторов «Могучей кучки» | 5 | 2 | 3 |
| Развитие русской музыки. П.Чайковский | 1 | 1 | 3 |
| Художественная культура конца 19 – 20 веков. | Художественная культура рубежа 19-20 веков | Импрессионизм и его открытия. | 2 | 2 | 1 |
| Символизм – как новое видение мира. | 2 | 1 | 1 |
| Рождение киноискусства | 4 |  | 1 |
| Художественный язык модерна | 1 | 1 | 2 |
| Конструктивизм и функционализм. | 2 | 1 |
| Русский авангард в художественной культуре. | 2 | 2 |
| Новые направления в художественной культуре 20 века. | 1 | 3 |
|  | Художественная культура 20 века | Основные стили и творческие направления художественной культуры 20 века. Сосуществование стилей. | 5 | 1 | 1 |
| Традиции и новаторство в театральном искусстве 20 века. | 2 | 1 | 1 |
| Расцвет мирового кинематографа. | 7 | 1 | 1 |
| Развитие массовой культуры в XX веке | 1 | 1 | 1 |
| Развитие языка музыкального искусства в 20 веке | 5 | 1 | 1 |
| Новая эстетика архитектурных форм | 1 | 1 | 1 |
| Расцвет русского кинематографа | 8 | 1 |  |
| Особенности культуры постмодернизма | 1 | 1 | 1 |

**1.3. Совокупное количество ЭУМ И,П,К-типов**

В соответствии с разработанной концепцией по всему курсу предмета «Мировая художественная культура (МХК) и Искусство» планируется разработать 1000 ЭУМ разного типа с учетом вариативов, в том числе:

И – типа - 420 модулей

П – типа - 398 модулей

К – типа - 182 модуля

Для среднего (полного) общего образования (базовый уровень) по предмету «Мировая художественная культура» планируется разработать 300 ЭУМ разного типа с учетом вариативов, в том числе:

И – типа – 160 модулей

П – типа – 83 модуля

К – типа – 57 модулей

Для основного общего образования по предмету «Искусство», планируется разработать 700 ЭУМ разного типа с учетом вариативов, в том числе:

**V-VII классы «Изобразительное искусство»:**

И – типа – 85 модулей

П – типа – 101 модуль

К – типа – 54 модуля

**V-VII классы «Музыка»:**

И – типа – 106 модулей

П – типа – 135 модулей

К – типа – 44 модуля

**VIII-IX классы «Изобразительное искусство»:**

И – типа – 33 модуля

П – типа – 36 модулей

К – типа – 11 модулей

**VIII-IX классы «Музыка»:**

И – типа – 36 модулей

П – типа – 43 модуля

К – типа – 16 модулей

**1.4. Направления использования разрабатываемых ЭУМ в практике педагога-предметника**

Разрабатываемые электронные учебные модули могут быть использованы во всех направлениях деятельности преподавателя мировой художественной культуры (МХК). Это обеспечивается вариативностью их содержания и форм заданий, предусмотренных во всех трех типах модулей. В деятельности учителя МХК можно выделить следующие направления.

**Проведение уроков**

На современном этапе развития российского образования информационные и коммуникационные технологии все чаще проникают в повседневный труд учителя МХК. Уже не редкость наличие в школьных кабинетах МХК по крайней мере одного компьютера и мультимедийного проектора на класс, который можно использовать для фронтальной работы с учащимися. Кроме того, в большинстве школ есть хотя бы один (а в некоторых и два) кабинет информатики, где один компьютер приходится уже всего на двух учеников. Это создает возможности для систематического использования компьютерных технологий на уроках. Создание ЭУМ позволит каждому учителю, готовясь к уроку скачать на свой компьютер необходимые ему модули и сконструировать собственный урок. С помощью контрольных ЭУМ учитель может организовать **различные формы проверки знаний учеников**. В начале урока в сетевом классе можно провести компьютерное тестирование по предыдущей теме. Таким образом, у большинства учащихся проверяется усвоение домашнего задания и выявляются пробелы в знаниях. Если в компьютерном классе 15 компьютеров, то сразу 15 человек получат оценки. Данный вариант проверки также решает проблему выставления текущих оценок.

Если в классе мало компьютеров (но больше одного), можно проводить опрос нескольких учеников. В это время проверка домашнего задания у остального класса проводится с помощью других, традиционных, форм. Таким образом, учитель имеет возможность опросить большее число учеников и выставить дополнительные оценки.

Ученикам, имеющим дома компьютер с выходом в Интернет можно дать задание пройти тестирование дома, результаты такого тестирования будут переданы учителю.

**Предпрофильная подготовка учащихся**

Суть предпрофильной подготовки – создать образовательное пространство, способствующее самоопределению учащегося 9 класса через организацию курсов по выбору, информационную работу и профильную ориентацию.

Во всех методических рекомендациях указывается, что набор предлагаемых учащимся курсов должен носить вариативный характер, названия ЭУМ должны быть привлекательными для ученика. Создаваемые ЭУМ позволят учителю смоделировать и предложить своим ученикам разнообразные курсы по выбору. Разнообразное культурологическое и визуальное содержание модулей, их наполнение многочисленными уникальными иллюстрациями, познавательными заданиями позволят сделать изучение данных курсов привлекательным и полезным для учащихся, что будет способствовать их профессиональному выбору.

**Проведение кружковых занятий**

Аналогичным образом можно выстроить и структуру кружковых занятий. На них целесообразно выносить практические модули, т.к. на уроках часто не хватает времени и технических возможностей на их реализацию. Во внеурочное время заинтересованные учащиеся смогут в компьютерном классе выполнять практические задания, знакомиться с произведениями искусства мировой художественной культуры.

**Организация исследовательской деятельности учащихся**

Компьютерные технологии, которые предполагается использовать, позволяют предложить учащимся в качестве объектов для исследования как традиционные для школьного образования письменные источники (причем они могут быть представлены и в виде фотографий и т.п.), так и различные вещественные источники и модели. Они могут быть объемными и учащийся сможет рассмотреть их со всех сторон, используя функции поворотов. Также на эти объекты могут быть помещены активные зоны, при касании которых ученик получает какую-либо дополнительную информацию. Например, практический модуль по изучению крестово-купольного православного храма может содержать набор заданий для исследования модели такого храма. Учащийся сможет самостоятельно установить названия характерных элементов такого храма, понять, что они собой представляют, увидеть внутреннее устройство и т.п. Таким образом можно научить школьников основам исследовательской деятельности, направленной на такие аспекты как:

* знание основных художественно-исторических эпох (выделение отличительных особенностей культурной доминанты эпохи);
* знание различных видов искусства, составляющих своеобразие художественной культуры конкретной эпохи;
* знание выразительных средств и своеобразия языков разных видов искусства;
* знание основных представителей и носителей культуры эпохи;
* умение проведения сопоставительного анализа произведений разных видов искусства на основе культурной доминанты эпохи.

**Организация коррекционной работы и дополнительных занятий**

Полный набор ЭУМ реализует алгоритм систематического обучения, одним из элементов которого является выявление плохо усвоенного материала (через контрольные модули).

Электронные учебные модули могут быть использованы и как средство коррекции знаний учеников на дополнительных занятиях.

Например, изучив тему с помощью традиционных приемов и средств или, используя в той или иной форме ЭУМ, ученик получил неудовлетворительные результаты проверочной работы. Учитель организует дополнительные занятия для коррекции знаний и повышения оценки.

Важный вопрос при организации коррекционной работы состоит в том, чтобы она была целенаправленной, т.е. сконцентрированной на устранении конкретных пробелов в знаниях. Если контроль знаний проходил в форме компьютерного тестирования, программа сама определит, какие проблемы изучены плохо, если же проверочная работа была иной, и текст заданий составлял учитель, эта функция ложится на его плечи.

На уроке у учителя нет времени на организацию коррекционной работы, поскольку программа и так уплотнена до предела. Поэтому такого рода деятельность выносится, как правило, на дополнительные занятия. Однако заниматься с несколькими учениками одновременно по разным вопросам учитель не в состоянии. В этом случае незаменимым помощником становится компьютер.

Отстающих учеников следует посадить за компьютеры, чтобы они заново изучили те модули, по которым у них недостаточно знаний. Учитель при этом выступает в роли консультанта (если это необходимо), что значительно легче, чем излагать учебный материал еще раз. Кроме того, учитель может заниматься в освободившееся время еще и с другими детьми. Таким образом, коррекционная работа будет максимально индивидуализирована.

Такое повторение пройденного материала несравненно более интересно ученикам, чем традиционные его способы (например, повторное чтение бумажного учебника), а, следовательно, и его эффективность будет выше. Это касается даже учеников со слабой мотивацией к изучению МХК.

**Дистанционное обучение школьников**

В практике работы современной школы бывают ситуации, когда учащийся не может посещать уроки, например, по болезни или если он живет в отдаленном селе и не может каждый день добираться до школы. В этом случае набор ЭУМ позволит учителю формировать для него блоки модулей для изучения отдельных тем и подразделов, а затем лишь проверять выполнение заданий.

**Экстернат** Аналогичным образом можно поступать в том случае, если учащиеся10-11 классов (а именно они в первую очередь переходят на эту форму обучения, чтобы готовиться к вступительным экзаменам в ВУЗы) захотят изучить и сдать МХК экстерном. Учитель сможет предложить ему набор соответствующих модулей и итоговый контрольный модуль, с помощью которого проверит его знания по предмету.

**1.5. Возможные педагогические методы и технологии использования ЭУМ в практике педагога-предметника**

Современные требования к учебному процессу включают в себя организацию активной познавательной деятельности учащихся в процессе обучения всем предметам, в том числе и мировой художественной культуры. Предлагаемый набор электронных учебных модулей позволит максимально полно реализовать принцип «деятельностного подхода» к обучению МХК.

Он предполагает использование следующих современных методов, приемов и технологий обучения.

**Индивидуализированное обучение**

Это организация учебного процесса, при которой учитель взаимодействует лишь с одним учеником (в рамках современной школы его возможно реализовать только на дополнительных занятиях), либо один учащийся взаимодействует лишь со средствами обучения. Главным достоинством данной технологии является тот факт, что она позволяет полностью адаптировать содержание, методы и темпы учебной деятельности учащегося к его индивидуальным особенностям, следить за каждым его действием и операцией при решении конкретных задач, следить за его продвижением к знаниям, вовремя вносить необходимые коррективы. Компьютерные технологии в наибольшей степени позволяют использовать возможности индивидуализированного обучения. Предлагаемые ЭУМ, как уже отмечалось выше, позволяют конструировать индивидуальную образовательную траекторию каждого ученика.

**Групповые технологии**

Для групповых технологий важна реализация основных условий коллективного взаимодействия: осознание общей цели, целесообразное распределение обязанностей, взаимозависимость и взаимопомощь, контроль. Изучение культурологического и хронологического содержания урока на основе разнообразных ЭУМ позволит учителю организовать групповую деятельность с распределением обязанностей и ролей. Например, разные учащиеся группы изучают разные аспекты проблемы, а затем знакомят остальных участников группы с результатами своей деятельности. Более подробно организация групповой работы на уроке показана ниже.

**Метод проектов**

Аналогичной по организации является и работа группы над проектом. Но метод проектов отличается от традиционной групповой работы. Метод проектов– совокупность приемов, действий учащихся в их определенной последовательности для достижения поставленной задачи — решения определённой проблемы, значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта. Именно метод проектов позволяет органично соединить исследовательскую, поисковую деятельность по решению определенной проблемы и достижение вполне прагматичного результата этой проектной деятельности — продукта, т.е. соединить теорию с практическим ее применением.

Таким образом, учащиеся имеют возможность не просто применить свои знания из разных областей для решения той или иной проблемы, но увидеть, ощутить результаты своего труда, увидеть, где и каким образом их знания могут быть применимы практически. Богатый иллюстративный ряд электронных учебных модулей, проблемно-хронологический подход к изучению мировой художественной культуры позволят учителю предложить, а учащимся реализовать проекты на различные темы. Безусловно, проектная деятельность требует изучения большего количества информации, в т.ч. из книг, но предлагаемые ЭУМ позволят ученикам ярко оформить результаты проектной деятельности, снабдив текст работы самыми различными иллюстрациями, схемами и таблицами.

**Развивающее обучение**

Развивающее обучение это тип обучения, в котором развитие человека является не побочным продуктом, а прямой и главной целью. Среди особенностей развивающего обучения можно назвать такие важные моменты, как превращение учащегося в субъекта познавательной деятельности, формирование у него механизмов мышления, а не эксплуатация памяти, процесс обучения строится на приоритете дедуктивного способа познания, а основой процесса обучения является учебная деятельность учащихся в ходе выполнения учебных заданий. Практические модули направлены на реализацию именно этого типа обучения. Они предполагают приобретение знаний учащимися в ходе самостоятельной практической деятельности, т.е. операций с объектами (работа с таблицами, анализ иллюстрации и т.п.)

**Информационные и коммуникационные технологии**

Очевидно, что сама форма представления учебного материала по мировой художественной истории в форме электронных учебных модулей, в которых использовано большинство современных возможностей ИКТ для организации процесса обучения, позволит учащимся лучше овладеть этими технологиями.

**1.6. Формы организации учебной деятельности обучаемых при освоении ЭУМ**

Полный комплект электронных учебных модулей является полноценным учебным пособием для самостоятельной домашней (классной) или поисковой работы учащихся. Он может быть использован:

1. для выполнения домашней работы, заданной учителем;
2. в качестве справочника по мировой художественной культуре;
3. для подготовки к контрольным работам и экзаменам;
4. для самостоятельного изучения курса (на уроке в компьютерном классе, дома, в том числе при дистанционной форме обучения, экстернате и т.п.).

**Домашняя работа**

Большинство модулей (информационных, практических и контрольных) подходит для выполнения домашнего задания, даже в том случае, когда преподавание ведется по обычному «бумажному» учебнику. Это возможно в том случае, если содержательные единицы модулей соответствуют по структуре и в большой степени по содержанию традиционным школьным учебникам. Поэтому при их совместном использовании открываются широкие возможности и в организации домашней работы.

Ученик может изучить информационный модуль, который не был рассмотрен на уроке, выполнить практический модуль или контрольный, результаты выполнения заданий которого будут зафиксированы в электронном протоколе.

**Подготовка к контрольным работам и экзаменам**

Поскольку набор ЭУМ представляет собой систематическое изложение курса мировой художественной культуры, он может быть использован и для подготовки к контрольным работам и экзаменам.

**Использование материалов модулей для самостоятельной творческо-поисковой деятельности учащихся**

Исследовательская и творческая деятельность учеников при изучении курса мировой художественной культуры может осуществляться в форме написания рефератов, эссе на понимание художественных и философских основ образного мира искусства и на соотнесение собственного мироощущения с мировоззрением определенной культурной эпохи, подготовки учебных проектов, презентаций, виртуальных музеев и т.п.

При написании рефератов учащиеся смогут воспользоваться богатым набором мультимедиа иллюстраций, биографическими справками, дополнительной информацией, в т.ч. с точками зрения разных искусствоведов и специалистов, что особенно актуально для старшеклассников.

Помимо оформления результатов работы в текстовом виде, учащиеся имеют возможность подготовить яркую презентацию своего проекта для демонстрации в классе. Такие возможности обычно труднодоступны ученикам, поскольку современных наглядных пособий в школе немного, а искать иллюстративный материал самим трудно. Это тем более относится к видеофрагментам и звуковым фрагментам. Иллюстративный ряд, подготовленный заранее и совмещенный с рассказом учеников о полученных результатах работы, предъявляется на презентации.

**1.7. Дидактические модели проведения уроков с использованием ЭУМ**

Предлагаются следующие варианты организации учебной работы с использованием ЭУМ. Каждый вариант определяется содержанием учебного материала и количеством компьютеров в классе.

**Урок с использованием ЭУМ в качестве библиотеки наглядных пособий в кабинете мировой художественной культуры, оснащенном одним компьютером и проектором**

Ведущей целью применения ЭУМ на уроке является достижение более глубокого запоминания учебного материала через образное восприятие, усиление его эмоционального воздействия, обеспечение «погружения» в изучаемую эпоху. Это происходит за счет использования иллюстративного ряда, анимаций, видео и аудио возможностей программы, что очень актуально для многих школ, поскольку богатый видеоряд курса успешно заменяет давно износившиеся и частично устаревшие по содержанию традиционные наглядные пособия.

Данная форма использования ЭУМ по мировой художественной культуре напоминает некогда очень распространенные киноуроки, только вместо кинопроектора кабинет оснащается компьютером с присоединенным к нему проектором или телевизором. Преподаватель демонстрирует некоторые из ЭУМ изучаемой темы в той последовательности и темпе, какие необходимы для усвоения материала различными по уровню группами учащихся, периодически останавливая их и дополняя собственными комментариями, а иногда и споря с авторами ЭУМ.

Демонстрацию готовых ЭУМ следует чередовать с изложением учебного материала учителем. В этом случае он может использовать ЭУМ в качестве источника иллюстраций. Учитель имеет возможность давать учебный материал в необходимом ему порядке, отбирая заранее нужные для этого модули.

**Урок с использованием отдельных электронных учебных модулей в классе, в котором один компьютер приходится на нескольких (двух-четырех) учащихся**

Цель данного варианта работы - сделать урок более эмоциональным и интересным, при этом организовав самостоятельную познавательную деятельность учащихся по изучению нового материала.

В данном случае основой занятия становится традиционный урок, сочетающий рассказ учителя с фронтальной самостоятельной работой учеников над отдельными ЭУМ.

Учитель отбирает для самостоятельной работы учеников соответствующие ЭУМ, при этом может поставить к ним дополнительные вопросы и задания (составить план-конспект, составить сравнительную таблицу, хронологическую таблицу, ответить на вопросы и т.п.). Работа основана на использовании компьютера в сочетании с работой в тетради. Для усиления внимания учеников при изучении информационных модулей учитель может предложить им мелкие вопросы и задания на внимание (например, выяснить, упоминается ли в модуле какое-либо произведение искусства или автор определенной культурной эпохи). Поскольку работа идет за несколькими компьютерами и учащиеся разбиты на мини-группы, можно устроить подобие соревнования на внимательность.

Разбивать учащихся на мини-группы следует по уровню познавательных возможностей и темпам работы с материалом, в противном случае слабые ученики не будут успевать за сильными. Учителю также необходимо заблаговременно подготовить (распечатать) дополнительные задания для сильных учеников, которые быстрее справятся с основной работой.

Данная форма работы на уроке с компьютерной программой не позволяет организовать сплошной автоматизированный контроль усвоения изученного материала, однако учитель может использовать имеющиеся в классе компьютеры для проверки знаний нескольких наиболее «проблемных» с его точки зрения учеников (тех, кто не проявлял познавательной активности на уроке, сильно отвлекался и т.п.), учащиеся сразу же получат объективные «компьютерные» оценки.

**«Диагональная схема» урока в классе с несколькими компьютерами**

Целью проведения такого варианта урока по мировой художественной культуре является организация дифференцированного обучения для различных групп учащихся в условиях, когда есть лишь небольшое количество компьютеров в классе. Урок может также преследовать цель знакомства учеников с приемами работы с электронными учебными модулями по мировой художественной культуре, если они встречаются с ними впервые.

Класс разбивается на три (или более) группы по уровню познавательных возможностей: сильные учащиеся, средние и слабые. Могут быть выбраны также иные основания для деления (например, устойчивость познавательного интереса, профориентационная направленность т.д.). Каждой из групп учитель готовит задание на урок (например, изучить один или несколько модулей), включающее 10-12 минут самостоятельной работы с компьютером. Главная задача в этом случае - обеспечить равномерную загруженность учащихся. Последовательность заданий для групп может строиться по примерной схеме, отраженной в таблице. Эта последовательность может быть и иной, в зависимости от методических целей и культурологического или хронологического содержания конкретного урока.

Организация работы учащихся в условиях «диагональной схемы» урока.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап**  **урока** | **Время** | **1 группа «Сильные»** | **2 группа «Средние»** | **3 группа «Слабые»** |
| 1 | 2 мин. | Организационный момент, постановка целей урока, актуализация необходимых культурологических знаний | | |
| 2 | 10-12 мин. | ***Работа с  компьютером*** | Другие формы  работы | Другие формы  работы |
| 3 | 10-12 мин. | Другие формы  работы | ***Работа с  компьютером*** | Другие формы  работы |
| 4 | 10-15 мин. | Другие формы  Работы | Другие формы  работы | ***Работа с  компьютером*** |
| 5 | 4-5 мин. | Обобщение и закрепление культурологического или хронологического материала, подведение итогов урока, домашнее задание | | |

После организационного момента второй этап начинается для всех одновременно. Все ученики первой группы садятся за компьютеры и выполняют поставленную перед ними задачу. В это время другие группы работают с иными источниками информации (распечатанными карточками, тетрадями, “бумажным учебником” и т.п.). Смена этапов для каждого учащегося индивидуальна. Учащиеся второй и третьей групп знают очередность своей работы за компьютером с данным номером. Как только учащийся первой группы освободил компьютер, за него сразу садится ученик второй группы, а потом - третьей.

Сильные учащиеся освобождают рабочее место, как правило, быстро. Учителю придется проследить за тем, чтобы учащиеся второй группы не занимали компьютер слишком долго. Зато слабые ученики в результате получают больше всего времени для работы с программой.

Контроль за деятельностью учеников на таком уроке может выражаться в проверке записей в тетради, поскольку пройти тестовый контроль на компьютере всем ученикам одновременно не удастся.

**Урок на основе групповой работы**

Данный вариант организации работы на уроке по мировой художественной культуре позволяет осуществлять цель развития самостоятельности и творческой активности учеников при изучении МХК, а также формировать навыки работы в группе.

В практике преподавания мировой художественной культуры используется изучение группами различного учебного материала с последующей презентацией и обсуждением. В этом случае целесообразно формировать смешанные по уровням познавательных возможностей группы. В рамках каждой группы на этапе работы с культурологическим материалом происходит распределение деятельности между ее членами в соответствии с возможностями и склонностями каждого.

Так могут изучаться вопросы культуры того или иного периода и в этом случае группы исследуют отдельные направления культуры: литературу, живопись, скульптуру и т.п.

Данная форма работы возможна при условии, что в классе имеется столько компьютеров, сколько сформировано групп.

При этом достигается приобретение навыков социализации личности и коммуникативных навыков на основе следующих критериев:

* готовность учащихся объединяться в различные учебные группы по случайному принципу, адаптироваться в процессе выполнения различных учебных задач;
* умение распределить социальные и творческие роли в команде, обязанности, выполняемые в процессе решения конкретной учебной задачи;
* умение «услышать» другого, (задать уточняющий вопрос, сопоставить со своей точкой зрения, свою точку зрения с точкой зрения «другого», выйти на следующий уровень вопроса (тем самым выйти на следующий качественный уровень знаний);
* умение выстраивать образовательную деятельность как многофункциональный диалог: в предметном контексте (диалог эпох, диалог времен, диалог художников…) и в коммуникативном контексте (диалоговое общение с произведением искусства и в процессе освоения художественной культуры);
* умение перевести художественный образ с языка одного вида искусства на другой

**Лабораторно-практические занятия с использованием материалов и документов ЭУМ на основе самостоятельной работы учеников**

Учитель может организовывать на основе электронных учебных модулей по мировой художественной культуре лабораторно-практические занятия. Они предполагают самостоятельную (или парную) работу с материалами, из которых учащиеся извлекают необходимую информацию, а затем систематизируют ее, оформляя отчеты, таблицы, схемы и т.п.

Проведение таких занятий очень важно с точки зрения развития мышления учеников, так как подобные уроки заставляют анализировать, выделять главное, сравнивать, доказывать точку зрения, оценивать культурологические события и деятельность выдающихся личностей в определенные исторические эпохи.

Традиционно, лабораторно-практические занятия состоят из трех этапов: вводного (где даются указания к работе, раздаются задания, разъясняется, как надо оформить результаты); основного (на котором учащиеся выполняют работу и оформляют ее) и заключительного (где обсуждаются основные результаты).

Учитель заранее готовит инструктивные материалы и задания, которые затем раздаются ученикам. Основную часть урока учащиеся работают с подготовленными заранее модулями. Учитель выступает в роли консультанта и помощника, отвечает на вопросы и помогает в работе слабым ученикам. Затем учащиеся излагают полученные результаты.

Если работа ведется в рамках одного подраздела или темы, в конце урока может быть проведен автоматизированный тестовый контроль усвоения знаний на основе контрольных модулей. Если компьютеров в два раза меньше, чем учеников, тестирование проводится в два этапа.

**Урок, построенный на основе работы каждого ученика с ЭУМ**

Данный вариант урока идеально подходит для работы в разноуровневом классе, так как позволяет не просто дифференцировать, но и индивидуализировать процесс обучения по объему материала и темпам работы для каждого ученика.

На уроке каждый ученик работает с ЭУМ самостоятельно (в наушниках). При этом учитель может выбрать для каждого ученика соответствующий индивидуальным познавательным возможностям уровень изучения материала (уровень сложности), т.е. определенную индивидуальную траекторию изучения материала.

На уроке учитель выступает в роли консультанта, контролирует работу класса со своего компьютера (просматривает протоколы работы учеников, оценки) и имеет возможность заниматься индивидуально с теми, кто в этом нуждается. Обычно в классе есть слабые ученики, которым необходимо помочь освоить хотя бы базовый уровень учебного материала и учитель вместе с ними изучает мультимедийные лекции, комментируя и разъясняя непонятные моменты. Наоборот, сильные учащиеся обычно активны, сами задают вопросы, учителю необходимо на них ответить.

Следует отметить, что современные эргономические нормы не позволяют делать урок “чисто компьютерным” даже в старших классах, да это и нецелесообразно, по методическим соображениям – разные формы работы учащихся лучше чередовать.

**2. Распределение модулей разных типов и уровней интерактивности (УИ) по этапам обучения**

**И-**модуль

I-II

УИ

# Предоставление информации:

1. учебный материал (гипертекст, слайд-шоу, лекции, интерактивные композиции) – II уровень УИ

2. справочные материалы (словарь) – I уровень УИ

3. дидактические материалы (текст, графика, звук, видео, интерактивные объекты и панорамы) – I или II уровень УИ.

знания

**П-**модуль

II-III

УИ

Практикум:

1. применение на деле знаний и выработка умений (практическое занятие, исследовательская, лабораторная или творческая работа) – II или III уровень УИ

2. закрепление знаний и умений, выработка навыков (тренинг или тренировка) – II уровень УИ

по

результатам

выполнения

**К-**модуль

II-III

УИ

знания, умения и навыки

Контроль:

1. контроль уровня знаний (тест) – II или III уровень УИ

2. оценка уровня знаний, качества обучения (контрольная работа) – II уровень УИ

входной

контроль

по

результатам

выполнения

**3. Описание типов модулей**

Учебный курс состоит из модулей:

* учебного назначения – **И**нформации, **П**рактикума и **К**онтроля;
* методической поддержки (ММП).

**3.1. Модуль ИНФОРМАЦИИ (И-модуль)**

**И-**модули предназначены для предоставления пользователю учебных мультимедиа материалов и средств для их изучения. Исходя из этого сценарии **И-**модулей разрабатывались и были реализованы в расчете на активное взаимодействие пользователя с контентом (II уровень интерактивности). **И-**модули предоставляют следующие возможности изучения контента:

1. Навигация по элементам контента;
2. Копирование элементов контента;
3. Множественный выбор из элементов контента;
4. Увеличение изображения для детального изучения;
5. Изменение пространственной ориентации объектов (вращение);
6. Изменение угла зрения в виртуальных панорамах;
7. Управление интерактивными мультимедиа композициями.

В рамках сценария **И-**модулей изучение отдельных его частей может обходиться и условно-пассивными формами взаимодействия пользователя с контентом, например, при чтении текста, просмотре графических материалов, прослушивание звука, восприятии аудиовизуальных композиций.

## Структура и содержание И-модуля

Набор учебных материалов в **И-**модулях может варьироваться. Исходя из тематического своеобразия предмета МХК и с учетом возрастных особенностей основных пользователей курса (10-11 классы) **И-**модули были типизированы следующим образом:

* **И-**модуль с рассказом о произведении искусства. Пример модуля этого типа - «Картина В.Л. Боровиковского "Портрет М.И. Лопухиной". Россия. 1797»;
* **И-**модуль с рассказом об авторе произведений искусства и его творчестве. Пример модуля этого типа - «Питер Брейгель Старший (около 1525/30–1569)»;
* **И-**модуль-коллекция, содержащий систематизированные материалы, для изучения и использования их в самостоятельной и домашней работе, а также для составления своих творческих композиций. Пример модуля этого типа - «Пётр Ильич Чайковский. Произведения для голоса и оркестра». В модуль включены музыкальные фрагменты произведений, их описания, портрет и краткая биография композитора, а также терминологический словарь;
* И-модуль-тема, содержащий набор учебных мультимедиа материалов и средств доступа к ним, построенный наиболее целесообразным для раскрытия темы образом. Пример модуля этого типа - «Роль художественной культуры в жизни человека».

Для первых трех типов **И-**модулей были разработаны и реализованы типовые сценарии. **И-**модули-темы создавались по индивидуальным сценариям, обусловленными содержанием, объемом и видами необходимых для раскрытия темы мультимедиа материалов.

В общем случае **И-**модуль представляется в следующем составе:

* текст (или гипертекст) по теме модуля,
* систематизированный комплект (или комплекты) иллюстративных материалов,
* словарь (термины, понятия, персоналии),
* задания,
* ресурсы – библиография, Интернет ссылки и т.п.
* методические рекомендации.

Учебные мультимедиа материалы могут быть представлены в разных видах компоновки:

* как отдельный мультимедиа объект (текст, картинка, звук, видео, вращающийся объект/панорама, интерактивная мультимедиа композиция);
* в виде набора мультимедиа объектов, систематизированного по содержанию текста, теме, алфавиту;
* как мультимедиа слайдшоу (графика+звук+сценарий).

Интерфейссцены **И-**модуля состоит из рабочего поля для демонстрации учебных материалов и из набора кнопок для обеспечения доступа к ним. Набор кнопок для каждого конкретного модуля определяется разработчиком и зависит от набора, типа представления и компоновки учебных материалов.

Структурно **И-**модуль представляет собой набор сцен 3-х возможных видов, переходы между которыми осуществляются по кнопкам:

1) сцена с одним или несколькими объектами, которые отображаются на экране одновременно.

2) сцена с коллекцией объектов, которые отображаются на экране по одному, при этом есть возможность листать объекты посредством кнопок перебора (вперед/назад), а также отображать общий список объектов в коллекции.

3) сцена-слайдшоу, предполагающая последовательный показ изображений на экране со звуковым сопровождением, при этом изображения на экране могут сменяться с использованием эффектов, среди которых плавное проявление/исчезновение, масштабирование и перемещение.

Число сцен того или иного типа в **И-**модуле не ограничено.

**3.2. Модуль ПРАКТИКУМА (П-модуль)**

**П-**модули предоставляют учащимся возможности и средства для применения на практике своих знаний, полученных на предыдущем этапе обучения, закрепления этих знаний, а также выработки на их основе умений и навыков.

Для **П-**модулей предназначенных для применения на деле знаний и выработки умений, т.е. для практических занятий, исследовательских, и творческих работ были разработаны сценарии III уровня интерактивности, рассчитанные на деятельное взаимодействие пользователя с контентом.

Для **П-**модулей предназначенных для закрепления знаний и умений, выработки навыков, т.е. для тренинга и тренировочных работ были разработаны сценарии II уровня интерактивности, рассчитанные на активное взаимодействие пользователя с контентом.

**П-**модули III уровня интерактивности предоставляют следующие возможности изучения контента:

1. Удаление/ведение объекта в активное поле контента;
2. Перемещение объектов для установления их соотношений, иерархий;
3. Совмещение объектов для изменения их свойств или получения новых объектов;
4. Составление определенных композиций объектов;
5. Объединение объектов связями с целью организации определенной системы;
6. Декомпозиция и/или перемещение по уровням вложенности объекта, представляющего собой сложную систему.

Деятельностные формы отличаются от активных большим числом степеней свободы, выбором последовательности действий, ведущих к учебной цели, необходимостью анализа на каждом шаге и принятия решений в заданном пространстве параметров и определенном множестве вариантов.

В зависимости от конкретного назначения **П-**модули отличаются структурным построением, объёмом учебных материалов и методами их использования, способами оценки результатов. Целесообразно выделить практикумы следующих типов: практическое занятие, тренинг (тренировка) и лабораторная (исследовательская, творческая) работа и определить следующие их характеристики:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тип**  **практикума** | Цель | | **Учебные**  **задания** | | **Учебные**  **материалы** | | | | **Оценка**  **выполнения** |
| знания | выработать |
| кол-во | порядок выполнения | объем | ротация \* | \*\* порядок предъявления | перебор  \*\*\* |
| Практическое занятие | закре-пить | умения | 1-№ | последова-тельно или произвольно | любой | + | случайный | возмо-жен | суммарная по всем заданиям  в % |
| Тренинг (тренировка) |  | навыки | 1 |  | боль-шой | - | случайный | возмо-жен | в % |
| Лабораторная, исследовательская или творческая работа | применить |  | 1-№ | последова-тельно | не боль-шой | + | - | - | засчитывается  сам факт выполнения |

\* Здесь ротацией называем предъявляемую каждый раз в задании для выполнения случайную выборку из общего объёма учебных материалов (например, всего для задания подготовлено 10 учебных материалов, из них для выполнения каждый раз вариативно выбирается 6), что позволяет работать на разном материале как одновременно многим ученикам, так и многократно одному. Тренинги целесообразно выполнять на полном и как можно б**о**льшем объёме материалов, поскольку их основное назначение – подготовиться к выполнению контрольных работ.

\*\* С целью разнообразия использования одинакового учебного материала как одновременно многим ученикам, так и многократно одним, порядок их предъявления целесообразно определять случайным образом каждый раз перед началом выполнения задания. Для лабораторных, исследовательских и творческих работ это не актуально в силу специфики их назначения и режима выполнения.

\*\*\* Под перебором имеем в виду предоставляемую пользователю возможность, перебирая (листая) учебные материалы, выполнять задание в удобном ему порядке их следования (например, сначала разобраться с более лёгкими (знакомыми), затем уже заняться трудными).

Название **П-**модуля формируется следующим образом - «Тип\_практикума.\_Его\_название».

Каждое задание практикума выполняется до достижения правильного результата. В любой момент пользователь может прервать выполнение задания практикума, выбрав соответствующую кнопку.

В общем случая **П-**модуль состоит из следующих сцен:

* вводная – может содержать описание цели работы, необходимой подготовки (ссылки в **И-**модули курса), рекомендации по выполнению и т.п.;
* 1-N заданий в зависимости от типа практикума;
* резюме по результатам выполнения и рекомендаций (ссылки в **К-** &/! **И-** модули курса).

#### Характеристики П-модулей

Количественные:

* число заданий – от 1 до N (N<6),
* объём учебных материалов – от 1 (например, картинка для исследования) до n, где n - любое.

Методические:

* возможность перебора учебных материалов для того, чтобы пользователь мог выполнять задание в удобной ему последовательности (например, сначала самое лёгкое (знакомое) потом оставшееся трудное (новое)),
* порядок следования заданий – одно за другим (следующее после достижения требуемого результата в предыдущем) или в произвольном порядке по выбору пользователя (через разводной экран),
* ротация учебных материалов в задании может как отсутствовать (для выполнения задания предъявляются все материалы), так и быть (при каждом выполнении задания предъявляется подмножество материалов, сформированное случайным образом из общего объёма их),
* порядок предъявления учебных материалов в задании – постоянный или случайный, т.е. случайным образом формируемый при каждом выполнении задания практики.

#### Оценка выполнения П-модулей разных типов

Для **лабораторной, исследовательской или творческой работы** количественная оценка результата не производится, засчитывается сам факт выполнения (без прерывания) всех её заданий. В сцене «Резюме» выводится сообщение «Лабораторная работа выполнена» и текст рекомендаций по дальнейшему обучению.

Для **тренингов** и **практических занятий** результат оценивается в %. Для большинства заданий (выбрать правильный ответ, расставить по местам) считается число правильно выполненных с первого раза действий к общему их количеству. Для каждого из заданий с более сложными правилами выполнения (например, из N ответов надо выбрать M правильных, при M< N) результат считается по индивидуальному алгоритму.

Для практических занятий результат считается только тогда, когда все задания выполнены без прерывания занятия. Суммарный результат вычисляется как среднеарифметическое результатов всех оцениваемых заданий, независимо от порядка их следования и выводится в процентах. При повторных выполнениях новый результат замещает предыдущий.

В резюме выводится сообщение «Тренинг/Практика выполнена на …%». Далее, в зависимости от результата выводится текст методических рекомендаций. Количество рекомендаций и %-ая разбивка результата производится разработчиком модуля.

Настройке подлежат:

* признак оценки выполнения – да/нет,
* в случае да, %-ая разбивка результатов.

## Описание сцен П-модулей

**Сцена «Вводная»** появляется на экране сразу после загрузки **П-**модуля.

Назначение сцены – подготовить учащегося к выполнению практикума, представив ему:

* сведения о целях работы, количестве заданий и условиях их выполнения;
* сведения о предварительной подготовке, необходимой для успешного выполнения заданий;
* ссылки на методически связанные с практикумом **И-**модули курса;
* терминологический словарик, при необходимости;
* описание особенностей выполнения заданий.

Все эти данные могут быть представлены любыми мультимедиа объектами. Для перехода к объектам используются кнопки. Количество таких объектов и кнопок определяет разработчик модуля.

В сцене всегда должна присутствовать хотя бы одна кнопка НАЧАТЬ, при выборе которой происходит переход в сцену «Задания». Для практик с произвольным порядком выполнения заданий эта сцена сливается со сценой «Разводной экран».

В сцене в тех случаях, когда пользователь в данный момент зарегистрирован и были сохранены результаты предыдущего выполнения им этого практикума, обязательно должна присутствовать кнопка РЕЗУЛЬТАТ для перехода в сцену «Резюме» с целью просмотра результатов предыдущего выполнения заданий.

Местоположение и внешний вид всех кнопок определяет разработчик модуля. Описываются объекты и кнопки также как в **И-**модулях. Текстовые объекты сопровождаются значком «копирование».

Настройке в сцене подлежат: размер и местоположение объектов, названия и местоположения кнопок.

**Сцена «Резюме»** появляется на экране после выбора кнопки РЕЗУЛЬТАТ в сцене «**Вводная**» или после успешного выполнения всех заданий практикума в сцене «**Задания**».

Назначение сцены – предоставить учащемуся:

* результат выполнения;
* комментарии авторов и рекомендации по дальнейшему обучению;
* ссылки в зависимости от результата на методически связанные с практикумом **И-**модули или **К-**модули курса.

Вся эта информация может быть представлена любыми мультимедиа объектами. Для перехода к объектам используются кнопки. Количество таких объектов и кнопок определяет разработчик модуля.

В сцене всегда должна присутствовать кнопка ПОВТОРИТЬ, предназначенная для

повторного выполнения практикума без перезагрузки модуля. При выборе этой кнопки

происходит возврат в сцену «Задания».

В сцене всегда должна присутствовать кнопка В НАЧАЛО для возврата в сцену

«**Вводная**» с целью просмотра её материалов и использования ссылок.

Местоположение и внешний вид всех кнопок определяет разработчик модуля. Описываются объекты и кнопки также как в **И-**модулях. Текстовые объекты должны сопровождаться значком «копирование».

Настройке в сцене подлежат: размер и местоположение поля объектов, названия и местоположения кнопок.

**Сцена «Задания»** появляется на экране после выбора кнопки НАЧАТЬ в сценах «**Вводная**» или «**Резюме**».

Всё экранное пространство **П-**модуля (1024х600) представляет собой рабочее поле для выполнения действий, предписанных заданием. В нём располагаются графическое содержание задания и необходимые функциональные элементы управления (кнопки) для выполнения поставленной задачи. Помимо этих кнопок в рабочем поле в разных ситуациях должны находиться:

* во время выполнения задания - кнопка ЗАВЕРШИТЬ;
* во время выполнения - текст задания, после окончания выполнения - сообщение «Задание выполнено»;
* после окончания выполнения - кнопка ДАЛЬШЕ.

Кнопка ЗАВЕРШИТЬ предназначена для прерывания выполнения задания. Результат в этом случае не засчитывается, возврат происходит в сцену «**Вводная**» или в разводной экран для практикумов с произвольным порядком выполнения заданий.

Текст задания держится на экране всё время его выполнения. По завершению текст задания заменяется сообщением «Задание выполнено», поле очищается и появляется кнопка ДАЛЬШЕ, при выборе которой происходит переход к следующему заданию (для последовательно выполняемых), или возврат в разводной экран (для выполняемых в произвольном порядке заданий), или переход в сцену «**Резюме**» после последнего выполненного задания.

**Структура экранов сцены «Задания»**

**во время выполнения после окончания выполнения**

ЗАВЕРШИТЬ

Задание выполнено

ДАЛЬШЕ

Задание: …..

Рабочее поле

Местоположение и внешний вид всех кнопок определяет разработчик модуля. Описываются объекты и кнопки также как в **И-**модулях.

Настройке в сцене подлежат: размер и местоположение текста задания, названия и местоположения кнопок. Импорт учебных материалов не предусмотрен.

Структура и количество мизансцен в этой сцене зависят от типа практикума и количества заданий в нём.

**1)** **Тренинг** или **тренировочная работа** – это практикум с одним заданием при большом и полном объёме учебных материалов с возможностью их перебора.

Сцена состоит из одной мизансцены и содержит во время выполнения:

* текст задания,
* кнопку ЗАВЕРШИТЬ (при выборе возврат в сцену «**Вводная**»),
* кнопки вперёд/назад для перебора материалов, при необходимости.

**Структура экранов практикума-тренинга (тренировочной работы)**

Сцена «**Вводная**» Сцена «**Резюме**»

Результат - …%

Рекомендации

ПОВТОРИТЬ

В НАЧАЛО

Цель тренинга …

НАЧАТЬ

Мизансцены сцены «**Задания**»

Задание\_1: …..

**< >**

Рабочее поле

ЗАВЕРШИТЬ

Задание\_1

выполнено

ДАЛЬШЕ

**2)** **Лабораторная, исследовательская, творческая работа** или **практическое занятие** с набором последовательно выполняемых заданий. При последовательном порядке выполнения каждое следующее задание появляется только после того, как полностью выполнено предыдущее.

Сцена состоит из одной или нескольких мизансцен, каждая их которых содержит во время выполнения:

* текст задания,
* кнопку ЗАВЕРШИТЬ (при выборе возврат в сцену «**Вводная**»),
* кнопки вперёд/назад для перебора материалов, при необходимости.

## Структура экранов

## лабораторной, исследовательской, творческой работы

## или практического занятия с последовательными заданиями

Сцена «**Вводная**» Сцена «**Резюме**»

Выполнено или …%

Рекомендации

Цель работы или практики …

В НАЧАЛО

Задание\_№

выполнено

ДАЛЬШЕ

ПОВТОРИТЬ

НАЧАТЬ

М и з а н с ц е н ы с ц е н ы «**Задания**»

ДАЛЬШЕ

Задание\_1

выполнено

**…**

ЗАВЕРШИТЬ

ЗАВЕРШИТЬ

Задание\_№: …..

**< >**

Рабочее поле

Задание\_1: …..

**< >**

Рабочее поле

Среди последовательно выполняемых заданий могут быть как оцениваемые задания, так и неоцениваемые (например, исследовательские, творческие). Результат выполнения практикума считается только при выполнении всех заданий, представляется в процентах и является среднеарифметическим результатов всех оцениваемых заданий.

**3)** **Практическое занятие** с набором заданий, выполняемых в произвольном порядке.

В таких практикумах после загрузки модуля появляется сцена «**Разводной экран**», являющаяся одновременно и вводной сценой. Помимо сведений о целях работы, необходимой подготовке и ссылок на связанные с практикумом **И-**модули, сцена содержит список заданий кнопки НАЧАТЬ для каждого из них. Пользователь выбирает их в удобном ему порядке. При выборе любой из кнопок НАЧАТЬ происходит переход в соответствующую мизансцену сцены «**Задания**».

В случае прерывания выполнения задания (кнопка ЗАВЕРШИТЬ) происходит возврат в сцену «**Разводной экран**», и результат выполнения не изменяется.

После окончания выполнения задания (кнопка ДАЛЬШЕ) происходит возврат в разводной экран. При этом название задания выделяется цветом, рядом появляется для оцениваемых заданий результат в процентах, для неоцениваемых значок «+».

Любое задание может быть выбрано в разводном экране и выполнено любое количество раз, при этом новый результат замещает предыдущий.

После того, как первый раз были выполнены все задания, и зафиксировался общий результат, при последующих загрузках модуля достаточно выполнять любую часть заданий для пересчета и сохранения нового результата.

#### Структура интерфейса сцены «Разводной экран»

**до выполнения заданий после выполнения заданий**

Цель практики …

1.Определите …

2. Соберите …

**…**

3. Ответьте на вопросы …

Цель практики …

1. Определите …

2. Найдите …

**…**

3. Ответьте на вопросы …

..%

НАЧАТЬ

НАЧАТЬ

-

**+**

НАЧАТЬ

НАЧАТЬ

..%

НАЧАТЬ

-

-

НАЧАТЬ

ДАЛЬШЕ

ЗАВЕРШИТЬ

Мизансцены с заданиями (не менее двух) содержат во время выполнения:

* текст задания,
* кнопку ЗАВЕРШИТЬ (при выборе возврат в сцену «**Разводной экран**»),
* кнопки вперёд/назад для перебора материалов, если это надо.

## Структура практикума

## с произвольно выполняемым порядком заданий

Сцена «**Разводной экран**» Сцена «**Резюме**»

Результат … %

Рекомендации

Цель практики …

###### Задание 1. Определите …

###### Задание 2. Соберите …

**…**

Задание N. Ответьте на вопросы…

..%

..%

..%

НАЧАТЬ

ДАЛЬШЕ

Задание\_1/2/N: …..

**< >**

Рабочее поле

ЗАВЕРШИТЬ

Задание\_1/2/N

выполнено

ДАЛЬШЕ

**3.3. Модуль КОНТРОЛЯ (К-модуль)**

**К-**модули предоставляют учащимся следующие возможности контроля как входного, так и текущего уровня своих знаний, оценки уровня знаний и качества обучения в целом.

**К-**модуль по своей структуре аналогичен модулю практикума. Он также может состоять из нескольких заданий, но методически целесообразно для более точного получения результатов производить контроль и оценку уровня знаний на одном задании, используя весь объём учебных материалов. Порядок предъявления учебных материалов в задании **К-**модулей может быть как постоянным, так и случайным, т.е. случайным образом формируемый при каждом выполнении задания. По принципам организации тест аналогичен **П-**модулю типа тренинг.

Вучебном ОМС курсе разработаны  **К-**модули быть двух типов. Для контроля входного и текущего уровня знаний предназначен **К-**модуль-тест, для оценки уровня знаний – **К-**модуль-контрольная работа.

Контрольную работу от теста отличают более строгие условия выполнения:

* в тестах возможен перебор учебных материалов для того, чтобы пользователь мог выполнять задание в удобной ему последовательности (например, сначала самое лёгкое (знакомое) потом оставшееся трудное (новое)).
* в контрольных работах время выполнения задания ограничено.

Для **К-**модулей-тестов были разработаны сценарии II и III уровня интерактивности, рассчитанные на активное и деятельное взаимодействие пользователя с контентом.

Для **К-**модулей-контрольных работ были разработаны сценарии II уровня интерактивности, рассчитанные на активное взаимодействие пользователя с контентом.

#### Характеристики К-модулей разных типов:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Общие | **Тип К-модуля** | Различные | |
| Перебор материалов | Время выполнения |
| задействуется весь объём материалов  случайный порядок предъявления материалов  результат выполнения в % | **Тест** | да | любое |
| **Контрольная работа** | нет | ограничено |

Название **К-**модуля формируется следующим образом - «Тип\_аттестации.\_Название».

Задание считается законченным после того, как пользователь произвел по одному разу все требуемые действия с каждым предъявленным ему учебным материалом независимо от правильности выполнения.

В любой момент пользователь может прервать выполнение задания, выбрав соответствующую кнопку.

Наиболее целесообразным учебное содержание **К-**модуля представляется в следующем составе:

* вводная часть – цель и необходимая подготовка (ссылки в **И-**модули &/! **П-**модули курса);
* одно или несколько заданий;
* резюме по результатам выполнения и рекомендаций (ссылки в **И-**модули&/! **П-**модули курса).

#### Общий вид структуры К-модуля

##### Сцена «Вводная»

Цель работы

Необходимая подготовка

Ссылки на

**И-**модули &/! **П-**модули курса

Задание

Если результат слабый, то ссылки на

**И-**модули&/! **П-**модули курса

Если результат хороший,

то ссылки на другие

**К-**модули курса

Результат выполнения

Рекомендации

##### Сцена «Резюме»

#### Оценка выполнения К-модулей

Результат выполнения тестов и контрольных работ оценивается в процентах. Для большинства заданий (выбрать правильный ответ, расставить по местам) считается число правильно выполненных с первого раза действий к общему их количеству. Для остальных заданий (например, из N ответов надо выбрать M правильных, при M< N) результат считается по своим алгоритмам.

Результат засчитывается только тогда, когда задание выполнено без прерывания. При последующих выполнениях новый результат замещает предыдущий.

В резюме выводится сообщение «Тест/Контрольная работа выполнена на …%». Далее, в зависимости от результата выводится текст методических рекомендаций. Количество рекомендаций и процентная разбивка результата производится разработчиком модуля.

## Описание сцен К-модулей

**Сцена «Вводная»** появляется на экране сразу после загрузки **К-**модуля.

Назначение сцены – подготовить учащегося к выполнению тестовых и контрольных работ, представив ему:

* сведения о целях работы, количестве заданий и условиях их выполнения;
* сведения о предварительной подготовке, необходимой для успешного выполнения заданий;
* ссылки на методически связанные с работой **И-**модули и **П-**модули курса;
* терминологический словарик, при необходимости;
* описание особенностей выполнения заданий.

Все эти данные могут быть представлены любыми мультимедиа объектами. Для перехода к объектам используются кнопки. Количество таких объектов и кнопок определяет разработчик модуля.

В сцене всегда должна присутствовать кнопка НАЧАТЬ, при выборе

которой происходит переход в сцену «Задание».

В сцене обязательно должна присутствовать кнопка РЕЗУЛЬТАТ тогда, когда пользователь в данный момент зарегистрирован и были сохранены результаты предыдущего выполнения им этого практикума обязательно, для перехода в сцену «**Резюме**» с целью просмотра результатов предыдущего выполнения

Местоположение и внешний вид всех кнопок определяет разработчик модуля. Описываются объекты и кнопки также как в **И-**модулях. Текстовые объекты должны сопровождаться значком «копирование».

Настройке в сцене подлежат: размер и местоположение объектов, названия и местоположения кнопок.

**Сцена «Резюме»** появляется на экране после выбора кнопки РЕЗУЛЬТАТ в сцене «**Вводная**» или после успешного выполнения всех заданий практикума в сцене «**Задания**».

Назначение сцены – предоставить учащемуся:

* результат выполнения;
* комментарии авторов и рекомендации по дальнейшему обучению;
* ссылки в зависимости от результата на методически связанные с тестом или контрольной **И-**модули, **П-**модули или другого типа **К-**модули курса.

Вся эта информация может быть представлена любыми мультимедиа объектами. Для перехода к объектам используются кнопки. Количество таких объектов и кнопок определяет разработчик модуля.

В сцене всегда должна присутствовать кнопка ПОВТОРИТЬ, предназначенная для

повторного выполнения теста или контрольной работы без перезагрузки модуля. При выборе этой кнопки происходит возврат в сцену «Задания».

В сцене **всегда** должна присутствовать кнопка В НАЧАЛО для возврата в сцену

«**Вводная**» с целью просмотра её материалов и использования ссылок.

Местоположение и внешний вид всех кнопок определяет разработчик модуля. Описываются объекты и кнопки также как в **И-**модулях. Текстовые объекты должны сопровождаться значком «копирование».

Настройке в сцене подлежат: размер и местоположение поля объектов, названия и местоположения кнопок.

**Сцена «Задания**» появляется на экране после выбора кнопки НАЧАТЬ в сценах «**Вводная**» или «**Резюме**».

Всё экранное пространство **К-**модуля (1024х600) представляет собой рабочее поле для выполнения действий, предписанных заданием. В нём располагаются графическое содержание задания и необходимые функциональные элементы управления (кнопки) для выполнения поставленной задачи. Помимо этих кнопок в рабочем поле в разных ситуациях должны находиться:

* во время выполнения задания кнопка ЗАВЕРШИТЬ;
* во время выполнения текст задания, после окончания выполнения сообщение «Задание выполнено»;
* после окончания выполнения кнопка ДАЛЬШЕ.

Кнопка ЗАВЕРШИТЬ предназначена для прерывания выполнения задания. Результат в этом случае не засчитывается, возврат происходит в сцену «**Вводная**», или в сцену «**Резюме**», или в разводной экран для практикумов с произвольным порядком выполнения заданий.

Текст задания держится на экране всё время его выполнения. По завершению текст задания заменяется сообщением «Задание выполнено», поле очищается и появляется кнопка ДАЛЬШЕ, при выборе которой происходит переход к следующему заданию (для последовательно выполняемых), или возврат в разводной экран (для выполняемых в произвольном порядке заданий), или переход в сцену «**Резюме**» после последнего выполненного задания.

#### Структура К-модуля с одним заданием

Сцена «**Вводная**» Сцена «**Резюме**»

Результат - …%

Рекомендации

ПОВТОРИТЬ

В НАЧАЛО

Цель теста или контрольной работы …

НАЧАТЬ

Задание

выполнено

ДАЛЬШЕ

Задание: …..

**< >** [00:00]

Рабочее поле

ЗАВЕРШИТЬ

или

**3.4. Модуль методической поддержки**

Модули методической поддержки (ММП) предназначены для формирования и описания общей совокупности разработанных для модулей разнообразных траекторий обучения.

Каждый такой модуль задает последовательность модулей, составляющих курс обучения по определенной траектории, содержит методические рекомендации и справочную информацию.

Для курса МХК (10-11 классы) представляется методически целесообразным создание 10 траекторий и, следовательно, описывающих их ММП:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Мировая художественная культура. Введение |
| 2 | Художественная культура первобытного мира |
| 3 | Художественная культура Древнего мира |
| 4 | Художественная культура средневековья |
| 5 | Художественная культура эпохи Возрождения |
| 6 | Художественная культура Нового времени |
| 7 | Художественная культура конца XIX-XX веков |
| 8 | Художественная культура Древней Руси |
| 9 | Художественная культура России XIX века |
| 10 | Театральное искусство через века и страны |

**Пример одной из траекторий**

Траектория №9 разработана для уроков по подразделу «Художественная культура России XIX века» темы «Художественная культура Нового времени».

Траектория построена таким образом, чтобы в результате её прохождения у учащихся сформировались знания об основных тенденциях развития русской культуры XIX века, господствующих художественных стилях этого периода, о самых знаменитых произведениях этого периода и их авторах.

Траектория состоит из 16 ЭУМ, в их числе два информационных модуля, шесть модулей практики и восемь модулей контроля, что соответствует этапам презентации, закрепления и контроля усвоения учебного материала. Для одного из информационных модулей разработан вариативный (по форме представления материала) модуль. Модули практики соотносимы с информационными модулями, состоят из нескольких заданий и предполагают свободу их выбора и последовательности выполнения. Модули контроля представлены двумя типами: контрольная работа и тест. Для одного из модулей контроля разработан вариант для гуманитарных классов (вариатив по уровню сложности).

Связь между типами ЭУМ в траектории осуществляется: в информационных модулях - в ресурсах, в модулях практики и контроля – во вводной сцене и сцене с резюме по результатам выполнения.

Части траектории или отдельные ЭУМ могут быть также использованы на уроках по темам: «Становление реализма в литературе, живописи, театральном искусстве», «Переход к реализму в русской художественной культуре», «Становление русской музыкальной классики. Творчество композиторов «Могучей кучки» и Чайковский», «Художники-передвижники. Критический реализм в русской художественной культуре», «Импрессионизм и его открытия. Живопись, музыка, литература», «Художественный язык модерна. Символизм – как новое видение мира».

Электронные учебные модули предназначены для уроков по подразделу «Художественная культура России XIX века» темы «Художественная культура Нового времени» на базовом уровне обучения.

Последовательность составляют 16 ЭУМ, охватывающие все этапы обучения:

1. «Иванов А.А. Явление Христа народу (Явление Мессии). 1837-1857»

2. «Михаил Александрович Врубель (1856–1910)»

3. Практическое занятие «Русское изобразительное искусство XIX века»

4. Практическая творческая работа «Живопись России 19 века»

5. Практическое занятие «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века»

6. Практическое занятие «Стили и направления в русском искусстве XIX века (вариатив)»

7. Практическая творческая работа «Архитектура России 19 века»

8. Практическая творческая работа «Искусство импрессионизма и постимпрессионизма»

9. Тест «Русские художники первой половины XIX века и их произведения»

10. Тест «Русские художники второй половины XIX века и их произведения»

11. Тест «Русские художники второй половины XIX века и их произведения (вариатив)»

12. Тест «Стили и направления в русском искусстве XIX века»

13. Тест «Стили и направления в русском искусстве XIX века (вариатив)»

14. Тест «Русские архитекторы XIX века и их произведения»

15. Тест «Русские скульпторы XIX века и их произведения»

16. Контрольная работа «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века»

**Методические рекомендации**

**по применению в учебном процессе**

Учебные материалы всех модулей соответствуют стандартам основного общего образования и современным научным разработкам в информационных технологиях и предметной области.

Данный набор ЭУМ обеспечивает все основные формы учебной работы в рамках данной тематики:

• объяснение нового материала,

• закрепление полученных знаний посредством выполнения практических заданий,

• проверку уровня усвоения знаний

при работе учеников как под руководством учителя, так и самостоятельно.

Возможно использование материалов курса и в ином порядке (по усмотрению преподавателей).

Учебные, иллюстративные и методические мультимедиа материалы, содержащиеся в модулях, могут использоваться автономно в самостоятельных и творческих работах.

**Методика №1.**

1. Изучите содержание информационных модулей: «Иванов А.А. Явление Христа народу (Явление Мессии). 1837-1857» и «Михаил Александрович Врубель (1856–1910)».

2. Потренируйтесь – в модуле практики «Живопись России 19 века» найдите произведения А.А. Иванова и М.А. Врубеля и выполните творческое задание.

3. Закрепите знания - выполните все задания модулей практики: «Русское изобразительное искусство XIX века» и «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века». Добейтесь положительного результата.

4. Проверьте уровень своих знаний - выполните тест «Русские художники первой половины XIX века и их произведения». В случае невысокого результата следуйте рекомендациям - вернитесь к практикам "Русское изобразительное искусство XIX века" и «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века» или к информационному модулю «Иванов А.А. Явление Христа народу (Явление Мессии). 1837-1857».

5. Проверьте уровень своих знаний - выполните тест «Русские художники второй половины XIX века и их произведения». В случае невысокого результата следуйте рекомендациям - вернитесь к практикам "Русское изобразительное искусство XIX века" и «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века» или к информационному модулю «Михаил Александрович Врубель (1856–1910)».

6. Потренируйтесь – в модуле практики «Архитектура России 19 века» и «Искусство импрессионизма и постимпрессионизма» выполните творческие задания.

7. Проверьте уровень своих знаний - выполните тест «Стили и направления в русском искусстве XIX века». В случае невысокого результата следуйте рекомендациям - вернитесь к практикам «Русское изобразительное искусство XIX века» и «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века».

8. Проверьте уровень своих знаний - выполните тест «Русские архитекторы XIX века и их произведения». В случае невысокого результата следуйте рекомендациям - вернитесь к практикам «Архитектура России 19 века», «Русское изобразительное искусство XIX века» и «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века».

9. Проверьте уровень своих знаний - выполните тест «Русские скульпторы XIX века и их произведения». В случае невысокого результата следуйте рекомендациям - вернитесь к практикам «Русское изобразительное искусство XIX века» и «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века».

10. Подтвердите уровень своих знаний - выполните контрольную работу «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века». В случае невысокого результата следуйте рекомендациям - вернитесь к тестам, практикам или информационным модулям.

11. На любом этапе обучения используйте учебные, иллюстративные и методические мультимедиа материалы информационного модуля в своих учебных и познавательных целях. Скопируйте их на свой носитель. Воспользуйтесь ими при выполнении домашних заданий, в самостоятельной работе (при написании рефератов, сочинений, отзывов и т.п.), сопровождайте свой ответ на уроке их демонстрацией, включайте их в свои творческие композиции (презентации, мультимедиа альбомы и т.п.).

12. Для расширения и углубления своих знаний обратитесь к вариативным модулям: практическому занятию «Стили и направления в русском искусстве XIX века (вариатив)», тестам «Русские художники второй половины XIX века и их произведения (вариатив)» и «Стили и направления в русском искусстве XIX века (вариатив)».

**Методика №2.**

1. Начните с определения исходного уровня своих знаний. Выполните:

* Тест «Русские художники первой половины XIX века и их произведения»
* Тест «Русские художники второй половины XIX века и их произведения»
* Тест «Стили и направления в русском искусстве XIX века»
* Тест «Русские архитекторы XIX века и их произведения»
* Тест «Русские скульпторы XIX века и их произведения».

Это позволит выяснить пробелы в знаниях, воспользоваться рекомендациями и ссылками на те модули, которые содержат необходимые учебные материалы.

2. Далее следуйте полученным рекомендациям и переходите к модулям практики или к информационным модулям. На каждом шаге выполняйте предлагаемые рекомендации.

3. Если результаты выполнения тестов высокие, то можно обратиться к вариативным модулям: практическому занятию «Стили и направления в русском искусстве XIX века (вариатив)», тестам «Русские художники второй половины XIX века и их произведения (вариатив)» и «Стили и направления в русском искусстве XIX века (вариатив)», или подтвердить свой уровень знаний, выполнив контрольную работу «Стили и направления в русском изобразительном искусстве XIX века».

4. На любом этапе обучения используйте учебные, иллюстративные и методические мультимедиа материалы информационного модуля в своих учебных и познавательных целях. Скопируйте их на свой носитель. Пользуйтесь ими при выполнении домашних заданий и в самостоятельной работе (при написании рефератов, сочинений, отзывов и т.п.), сопровождайте свой ответ на уроке их демонстрацией, включайте их в свои творческие композиции (презентации, мультимедиа альбомы и т.п.).