

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»

**МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ХРЕСТОМАТИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ
И МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ» КАК СРЕДСТВО ОСВОЕНИЯ СТИЛЕЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ СТУДЕНТАМИ-БАКАЛАВРАМИ**

Выпускная квалификационная работа бакалавра
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиля подготовки «Художественное образование»
профилизации «Музыкально-компьютерные технологии»

Идентификационный код ВКР:

Екатеринбург, 2017

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»

Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:

Заведующая кафедрой МКТ

_____ Л.В. Кордюкова

«__» _____ 2017 г.

**МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ХРЕСТОМАТИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ
И МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ» КАК СРЕДСТВО ОСВОЕНИЯ СТИЛЕЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ СТУДЕНТАМИ-БАКАЛАВРАМИ**

Выпускная квалификационная работа бакалавра
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиля подготовки «Художественное образование»
профилизации «Музыкально-компьютерные технологии»

Идентификационный код ВКР:

Исполнитель:

студент группы МЗ-412

С.А. Шмаков

Руководитель:

доцент кафедры МКТ, канд. пед. наук

Е.Ю. Коробейникова

Нормоконтроль:

Зав. кафедрой,

доцент кафедры МКТ,

канд. искусствоведения

Л.В. Кордюкова

Екатеринбург, 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ХРЕСТОМАТИИ КАК СПОСОБА ОСВОЕНИЯ СТИЛЕЙ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ СТУДЕНТАМИ-БАКАЛАВРАМИ	9
1.1. Хрестоматия как дидактическое средство и мультимедиа.....	9
1.2. Характеристика стилей электронной музыки.....	16
1.3. Возможности мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» при подготовке студентов-бакалавров.....	25
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ХРЕСТОМАТИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ И МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ» СТУДЕНТАМИ-БАКАЛАВРАМИ	33
2.1. Содержание мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования».....	33
2.2. Технологии создания мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования».....	38
2.3. Анализ апробации мультимедийной хрестоматии как способа освоения стилей электронной музыки студентами-бакалаврами.....	43
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	49
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	53
Приложение 1. Мультимедийная хрестоматия «Современные стили электронной музыки» по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» (электронный вариант).....	57
Приложение 2. Анкета (печатный вариант).....	58

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время процесс информатизации проявляется во всех сферах человеческой деятельности. Так использование современных информационных технологий является необходимым условием развития более эффективных подходов к обучению и совершенствованию методики преподавания. Особую роль в этом процессе играют информационные технологии.

В современном мире применение компьютерных технологий стало неотъемлемой частью деятельности человека в самых различных сферах, где компьютер служит средством общения, генерации новых идей, контроля. В образовании же использование современных информационных технологий характеризуется широким внедрением средств мультимедиа, которые на сегодняшний день являются самым прогрессивным способом представления информации.

Современное обучение невозможно представить без мультимедиа, которые включают в себя совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение, то есть все известные сегодня формы. Перспективным и высокоэффективным средством обучения является мультимедийная хрестоматия, предоставляющая информацию в более наглядной форме, чем традиционные источники информации.

Применение мультимедийной хрестоматии способствует повышению мотивации обучения учащихся и студентов, экономии учебного времени, а интерактивность и наглядность способствует лучшему представлению, пониманию и усвоению учебного материала. В условиях стремительного развития информационных и коммуникационных технологий подготовка квалифицированного пользователя персонального компьютера является

одним из неперенных условий его успешной профессиональной деятельности.

На сегодняшний день создание мультимедийной хрестоматии является одной из самых востребованных форм в системе общего и профессионального образования. Однако музыкально-теоретической подготовке бакалавров педагогического образования данное современное дидактическое средство не находит достаточного применения, несмотря на имеющиеся возможности мультимедиа, полноценно отражающие специфику профильных учебных дисциплин, в частности дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования». Качественно сделанная хрестоматия может оптимизировать процесс обучения, способствовать более глубокому освоению необходимых знаний.

Однако на практике сложился ряд **противоречий** между:

1) потребностью студентов-бакалавров в многоаспектном изучении профильных предметов, с одной стороны, и недостаточным методическим обеспечением учебного процесса, с другой стороны;

2) готовностью педагогов к применению мультимедийной хрестоматии как дидактического средства обучения, с одной стороны, и недостаточным количеством специально разработанных пособий, с другой стороны.

Выявленные нами противоречия позволили сформулировать **проблему** исследования, которая заключается в разработке и внедрении в учебный процесс мультимедийной хрестоматии как дидактического средства обучения студентов-бакалавров по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования».

Проблема определила **тему исследования**: «Мультимедийная хрестоматия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» как средство освоения стилей электронной музыки студентами-бакалаврами».

Цель исследования: теоретически обосновать, разработать и внедрить в учебный процесс мультимедийную хрестоматию по дисциплине «История

и теория электронной музыки и медиаобразования» на занятиях со студентами-бакалаврами, проанализировать результаты апробации.

Объект исследования – процесс изучения стилей электронной музыки студентами-бакалаврами.

Предмет исследования – возможности применения мультимедийной хрестоматии на занятиях по «Истории и теории электронной музыки и медиаобразования».

Гипотеза исследования: мультимедийная хрестоматия для студентов-бакалавров по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» может способствовать эффективному освоению изучаемой дисциплины, если:

1) при создании мультимедийной хрестоматии будут учтены особенности содержания дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования»;

2) созданный продукт будет соответствовать основным дидактическим принципам;

3) музыкальный материал хрестоматии будет содержать лучшие композиции, иллюстрирующие тот или иной стиль.

Задачи исследования:

1) рассмотреть мультимедийную хрестоматию как дидактическое средство и мультимедиа;

2) дать характеристику стилей электронной музыки;

3) раскрыть содержание мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования»;

4) разработать технологию создания мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования»;

5) внедрить в учебный процесс и провести анализ апробации мультимедийной хрестоматии как способа освоения стилей электронной музыки студентами-бакалаврами.

Методологической основой исследования являются:

- теория дидактики и методики обучения с использованием электронных средств (Зими́на О.В., Ларнер И.Я., Околелов О.П., Роберт И.В., Хуторской А.В., и др.);
- теория применения информационных технологий в образовании (Брыксина О.Ф., Деникин А.А., Попов, В.Б., Долгушин С., Захарова И.Г., Швецова С.А. и др.);
- педагогические аспекты использования музыкально-компьютерных технологий в музыкальном образовании (Выготский Л.С., Гусев В.В., Харуто А.В. и др.);
- теории обучения информатике в музыкальном образовании (Андерсен А.В., Терентьев Ю.Ю., Харуто А.В. и др.).

Методы исследования:

1) теоретические – изучение психолого-педагогической, научной и методической литературы по проблеме исследования; литературы по применению музыкально-компьютерных технологий в образовании.

2) эмпирические – наблюдение, анализ практического опыта применения электронного учебного пособия на занятиях со студентами-бакалаврами, анкетный опрос.

Теоретическая значимость работы состоит в обосновании необходимости применения мультимедийной хрестоматии как дидактического средства в обучении студентов-бакалавров.

Практическая значимость работы состоит в возможности использования разработанной мультимедийной хрестоматии не только в системе высшего профессионального образования студентов-бакалавров, но и в музыкальных учреждениях (на базе среднего профессионального образования, детских музыкальных школ и др.).

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялась на кафедре музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет» (г. Екатеринбург).

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемых источников и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ХРЕСТОМАТИИ КАК СПОСОБА ОСВОЕНИЯ СТИЛЕЙ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ СТУДЕНТАМИ-БАКАЛАВРАМИ

1.1. Хрестоматия как дидактическое средство и мультимедиа

В конце XX – начале XXI века с распространением информационных технологий возникли новые формы обучения и образования с использованием мультимедиа и гипермедиа технологий. Под влиянием смены образовательной парадигмы меняется и целевое назначение учебника. На его основе создаются электронные издания, которые пользуются большим спросом, как среди преподавателей, так и среди учащихся. Информатизация затронула и такой вид образовательного издания, как хрестоматия.

Хрестоматия – сборник систематически подобранных в учебных целях или для самообразования материалов, которые содержат литературно-художественные, официальные, научные и иные произведения или фрагменты из них. Хрестоматия способствует усвоению, закреплению пройденного материала, дополняет и расширяет знания учащихся [37].

Хрестоматия является разновидностью учебно-практического издания. Учебно-практическое издание – это учебное издание, содержащее систематизированные сведения научно-практического и прикладного характера, изложенные в форме, удобной для изучения и усвоения. Предназначено для закрепления материала, полученного из учебно-теоретических изданий и проверки знаний.

Средства обучения – совокупность предметов, которые включают в себе учебную информацию или выполняют тренирующие функции и предназначены для формирования у студентов знаний, умений и навыков, управления их познавательной и практической деятельностью, всестороннего развития. К ним относятся наглядные пособия, учебники, дидактические материалы, технические средства, оборудование, компьютеры и другие

средства массовой коммуникации. Дидактические средства, как и методы, являются одними из основных элементов дидактической системы и играют в ней ведущую роль.

По составу объектов средства обучения разделяются на материальные и идеальные. К материальным средствам относятся: учебники и пособия, таблицы, модели, макеты, средства наглядности, учебно-технические средства, учебно-лабораторное оборудование, помещения, мебель, оборудование учебного кабинета, микроклимат, расписание занятий, другие материально-технические условия обучения.

Идеальные средства обучения – это те усвоенные ранее знания и умения, которые используются в учебном процессе для усвоения новых знаний. Л.С. Выготский приводит такие средства обучения, как речь, письмо, схемы, условные обозначения, чертежи, диаграммы, произведения искусства, мнемотехнические приспособления для запоминания и др. [3, с. 103]. В общем случае идеальное средство – это орудие освоения культурного наследия, новых культурных ценностей. Усвоенная информация, ставшая знанием, является также и «первоначальным арсеналом» методов и средств обучения.

Материальные и идеальные средства обучения взаимодополняют друг друга. Влияние всех средств обучения на качество знаний многосторонне: материальные средства связаны в основном с возбуждением интереса и внимания, осуществлением практических действий, усвоением существенно новых знаний; идеальные средства – с пониманием материала, логикой рассуждения, запоминанием, культурой речи, развитием интеллекта. Между сферами влияния материальных и идеальных средств нет четких границ: часто оба они влияют в совокупности на становление тех или иных качеств личности обучающихся.

Идеальные средства используются первоначально в речи как краткое, символическое, обозначение предметов. Материализованные средства на определенном этапе обучения становятся также вербализованными.

Дидактическими средствами служат предметы, являющиеся сенсомоторными стимулами, воздействующими на органы чувств учащихся и облегчающими им непосредственное и косвенное познание мира. Они, как и методы, выполняют обучающую, воспитывающую и развивающую функции, а также выступают средством побуждения, учебно-познавательной деятельности учащихся, а также управления и контроля.

Западногерманские ученые Р. Фуш и К. Кроль считают, что дидактические средства, в частности аудиовизуальные, выполняют такие функции, как мотивационная, информационная (передают информацию), управления процессом обучения, оптимизационная. Последняя позволяет достигать лучших результатов в обучении с наименьшей затратой сил и времени. Функции эти чаще всего выступают вместе, образуя структуры, состоящие из двух, трех и даже четырех слагаемых, причем одно из них выполняет роль доминирующего [22, с. 87].

Существует множество различных классификаций дидактических средств. Чаще всего используются классификации, основания которых связаны с характером воздействия этих средств, а именно визуальным, аудиальным и аудиовизуальным. В соответствии с этим критерием дидактические средства также подразделяются на визуальные, аудиальные и аудиовизуальные. Кроме того, известна классификация, основанная на своеобразно понимаемом принципе: «от простого и конкретного к сложному и абстрактному».

К числу простых относятся естественные образцы в естественных условиях, естественные образцы, демонстрируемые в искусственных условиях, препарированные образцы, модели, картины, карты, диаграммы и т.д. Сложными средствами являются разнообразные механические и электрические устройства: кинопроекторы, компьютерная аппаратура, устройства, автоматизирующие процесс учения, и тому подобное.

При таком делении виды чувственных воздействий оказались подчиненными критерию сложности самих средств. Поэтому как среди простых, так и среди сложных средств можно выделить визуальные, аудиальные и аудиовизуальные средства, а также не входящие в эти группы программированные учебники и дидактические машины.

Понятие «мультимедиа» рассматривается О.В. Шлыковой как средство «предоставления информации с помощью объединения множества воспринимаемых человеком сред (аудиальное, визуальное и кинестетическое воздействие), управляемых интерактивным программным обеспечением». Мультимедийные технологии обогащают процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонентов обучаемого [32, с. 24].

По Могилевской, мультимедиа – это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь и параллельно работать с ними. Следовательно, мультимедийная презентация представляет собой сочетание компьютерной анимации, графики, видео, музыки и звукового ряда, которые организованы в единую среду. Данные элементы могут быть представлены в совершенно разных комбинациях, некоторые из представленных элементов могут отсутствовать [35].

О.Ф. Брыскина отмечает, что на сегодняшний день мультимедиа технологии – это одно из перспективных направлений информатизации учебного процесса. Перспектива успешного применения современных информационных, в том числе мультимедийных технологий в образовании состоит в совершенствовании программного и методического обеспечения, материальной базы, а также в обязательном повышении квалификации преподавательского состава.

Для процесса обучения особенно важно то, что мультимедиа технологии интегрируют в себе мощные распределенные образовательные ресурсы. Они могут обеспечить среду формирования и проявления ключевых компетенций, к которым относятся в первую очередь информационная и коммуникативная. Мультимедиа технологии открывают принципиально новые методические подходы как в системе общего, так и профессионального образования [2, с. 23].

Частиков А.П. выделяет следующие возможности мультимедиа:

- хранения достаточно большого объема самой разной информации на одном носителе;
- увеличения (детализации) на экране изображения или его наиболее интересных фрагментов;
- сравнения изображения и обработки его разнообразными программными средствами с научно-исследовательскими или познавательными целями;
- выделения «горячих слов» с помощью технологий гипертекста и гипермедиа в сопровождающем изображение текстовом или другом визуальном материале, что позволяет осуществлять немедленное получение справочной или любой другой пояснительной (в том числе визуальной) информации;
- осуществления непрерывного музыкального или любого другого аудиосопровождения, соответствующего статичному или динамичному визуальному ряду;
- использования видеофрагментов из фильмов, видеозаписей, функции «стоп-кадра», покадрового просмотра видеозаписи;
- включения в содержание диска баз данных, методик обработки образов, анимации и тому подобное;
- работы с различными приложениями (текстовыми, графическими и звуковыми редакторами и так далее);

- автоматического просмотра всего содержания продукта или создание анимированного и озвученного «путеводителя», инструкции [30, с. 66].

Предоставление интерактивности является одним из наиболее значимых преимуществ цифровых мультимедиа по сравнению с другими средствами представления информации. Интерактивность подразумевает процесс предоставления информации в ответ на запросы пользователя.

Применение мультимедиа может позитивно сказаться сразу на нескольких аспектах открытого и дистанционного учебного процесса. Во-первых, мультимедиа может стимулировать когнитивные аспекты обучения, такие как восприятие и осознание информации. Во-вторых, мультимедиа может повысить мотивацию учащихся. В-третьих, мультимедиа может помочь в развитии навыков совместной работы и коллективного познания у обучаемых. В-четвертых, учебные мультимедиа-средства теоретически могут развить у учащихся более глубокий подход к обучению, и, следовательно, помочь в формировании более глубокого понимания.

Технологии мультимедиа позволяют осмысленно и гармонично сочетать многие виды мультимедийной информации. Это позволяет с помощью компьютера представлять знания в различных формах, таких как:

- изображения, включая фотографии, чертежи и слайды;
- звукозаписи голоса, звуковые эффекты и музыка;
- видео, сложные видеоэффекты;
- анимации и симуляции.

Как правило, презентации, сопровождаемые красивыми изображениями или анимацией, являются более привлекательными, нежели статический текст, и они могут поддерживать должный эмоциональный уровень, дополняющий представляемый материал.

Итак, учебное пособие «Электронные ресурсы в историческом образовании» определяет электронную хрестоматию как сборник текстов, иллюстрирующих содержание учебника, в состав которого могут входить документы, литературные произведения и фрагменты из них [36].

В определении мультимедийной хрестоматии следует отталкиваться от существующей дефиниции.

Понятие «мультимедийная хрестоматия» включает в себя две составляющие: «мультимедиа» и «хрестоматия». Мультимедиа – это компьютерные технологии, при которых совместно используются несколько информационных сред, таких, как графика, текст, видео, фотография, анимация, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение [17 с.13].

Термин «хрестоматия» в Толковом словаре русского словаря дано как: «Учебное пособие, представляющее собой сборник каких-нибудь статей, произведений или избранных отрывков из них» [13]. Другим словами, хрестоматия – это учебная книга, представляющая собой сборник систематически подобранных материалов по какой-либо отрасли знания – художественных, мемуарных, научных, публицистических, а также различных документов.

Таким образом, мультимедийная хрестоматия – это сборник систематически подобранных в учебных целях или для самообразования материалов по какой-либо отрасли знания, существующей в виде электронного ресурса и содержащей поисковый инструментарий, а также при необходимости мультимедийные компоненты (анимацию, звук, аудио и видеофайлы, графику).

Все дидактические средства подразделяются на различные виды по характеру воздействия на обучающегося визуальные, аудиальные и аудиовизуальные, и выполняют обучающую, воспитывающую и развивающую функции. Мультимедийная хрестоматия относится к визуальным и аудиальным средствам, выполняет обучающую и развивающую функции, потому является дидактическим средством обучения.

1.2. Характеристика стилей электронной музыки

Понятие «электронная музыка» в широком смысле применяется к тем явлениям музыкального творчества, связанные с использованием электронных технологий в процессе создания и исполнения произведений. Использование электронных технологий на композиционном уровне связано с понятиями «алгоритмическая композиция», «компьютерная композиция», «генерируемая композиция», на уровне звуковой реализации – с понятиями «электронный синтез звука», «электронный музыкальный инструмент», система MIDI (цифровой интерфейс музыкальных инструментов), «электронная обработка звука в реальном времени», «виртуальный инструмент» и т.д.

Определяющим в понятии «электронная музыка» традиционно выступает уровень звуковой реализации, что обусловило формирование в современной музыкальной практике своеобразного противопоставления «акустической музыки» (инструментальной, вокальной) и «электронной музыки» [42].

Электронная музыка – широкий музыкальный жанр, обозначающий музыку, созданную с использованием электронно-акустической генерирующей, звукозаписывающей и звуковоспроизводящей аппаратуры и технологий (чаще всего при помощи специальных компьютерных программ). Если первые электронные инструменты появились ещё в начале XX века, то электронная музыка как самостоятельный жанр утвердилась во второй половине XX века – начале XXI века и включает сегодня в свой обширный жанрово-стилевой спектр десятки разновидностей [37].

Электронная музыка оперирует звуками, которые образуются при использовании электронных технологий и электромеханических музыкальных инструментов. Примерами электромеханических музыкальных инструментов могут служить Теллармониум, орган Хаммонда

и электрогитара. Чистый электронный звук получают, применяя такие инструменты как Терменвокс, синтезатор и компьютер.

Приоритет применения термина «электронная музыка» принадлежит немецкому физическому Вернеру Майер-Ешплеру, который в 1949 г. в книге «Электронное продуцирование звука: электронная музыка и синтетическая речь» электронной музыкой называет тип музыкальной композиции, созданной исключительно электронными средствами. Понятие «электронная музыка» здесь отмежевывается от значений «электромузыка», «электроинструментальная музыка», что применялись в связи с применением электромеханических инструментов.

Электронная музыка не столько обновляет источники звука, заменяя привычное звучание акустических инструментов на искусственно созданное, сколько декларирует новый тип музыкального мышления, где музыкальным материалом выступает сам звук, с его неповторимым тембровым качеством. Композитор индивидуально создает звук путем комбинирования колебаний различной формы, продуцируемых звуковыми генераторами.

Несмотря на появление термина «электронная музыка» в Германии, фактическое первенство создания электронной музыки принадлежит французскому направлению «конкретной музыки», первооткрывателем которой был инженер-акустик и композитор Пьер Шеффер. Название «конкретная музыка» подчеркивает свою независимость от первоначальных звуковых абстракций традиционной музыки. Здесь композитор оперирует фрагментами звучаний, что существуют в своей конкретике, или «сонорными объектами» [42].

С появлением небольших рабочих станций на базе компьютеров Apple и IBM в начале 90-х годов XX века и общемировыми процессами информатизации общества развитие электронной музыки значительно демократизируется. Композиторы становятся все менее зависимыми от крупных студий электронной музыки. Активное распространение компьютерных технологий в области музыкального творчества среди

пользователей сети интернет переориентирует деятельность мировых центров электронной музыки на научно-исследовательскую, образовательную и консультативную деятельность, поскольку большая часть электронной музыки создается преимущественно в частных мини-студиях.

Электронная музыка сегодня существует на пересечении современного академического музыкального искусства, музыкально-информационных технологий, медиа-искусства и не академических музыкальных направлений (джаза, рока, импровизационной музыки, популярной музыки). Ее терминологическая база, система жанров, круг технологических, эстетических и музыкально-теоретических проблем постоянно обновляются как под влиянием непрерывного совершенствования информационных технологий, развития медиа-искусства, так и усилением интереса музыкантов и музыковедов к явлениям электронного музыкального искусства.

Начало XXI века для электронной музыки ознаменовано стремлением к единству через бесконечное многообразие форм. Чистые стили остались лишь в теории. На практике почти любое произведение содержит в себе элементы очень многих видов музыки. На сегодняшний день существует около двух сотен стилей электронной музыки, каждый из которых обладает индивидуальной стилистикой и способен вызывать широкую гамму эмоций у слушателя.

Отличить один стиль от другого можно, рассмотрев такие параметры как ритм, темп и звучание. Принято считать, что существует два основных вида ритма: прямой и ломаный.

В прямом ритме удар бочки всегда приходится на первую долю. Он является основой для таких популярнейших направлений в музыке как House, Techno, Trance.

Ломаным же называют ритм, в котором сильной является хотя бы одна доля отличная от первой. Для примера школы ломаного ритма можно привести Drum&Bass, Breakbeat, Hip-Hop. Ритм может менять свои свойства с изменением кол-ва BPM.

Но не только за счет скорости и ритма отличаются стили в электронной музыке. Основным фактором является звучание. Какого характера звуки выбрал автор, как расположил их на сетке, какое настроение вложил. Зачастую бывает очень сложно точно определить направление того или иного трека, так как в нем присутствуют элементы от большого количества стилей и обобщающие название всего лишь одно – электронная музыка, музыка созданная путем цифрового и аналогового синтеза.

House (Хаус) – жанр электронной музыки, зародившийся в начале 1980-х годов в Чикаго. Своё название Хаус получил от чикагского клуба Warehouse, где диджей Фрэнки Наклз смешивал классическое диско с европейским синти-попом, добавляя к этому свои собственные ритмы при помощи драм-машины Roland 909.

Основу House, как правило, составляют яркие и красивые пассажи, мажорные аккорды и простые, но запоминающиеся мелодии. Корни стиля идут от такой музыки, как Disco и Soul.

Начиная с 90-х годов House начал делиться на различные подстили. Все направления House распознаются по диско-ритму 4 четверти при 110-120 ударах в минуту, выразительным клавишным партиями и иногда – вокалу. Введение к перечисленным нового инструмента означает переход к другой разновидности House. Помимо разнообразных подстилей House музыка различается и по географической принадлежности – Английское звучание более электронное и многослойное. Американцы, в свою очередь, создают более упрощенную музыку [41].

Progressive House (Прогрессив Хаус) – разновидность хаус-музыки. Возник подстиль в начале 1990-х на территории Великобритании. Термин «Progressive House» впервые был применен в 1992 году главным редактором английского журнала Mixmag Dom Phillips. Этим термином обозначалась музыка, которую играл английский диджей Sasha – американский хаус с примесью итальянской музыки. Характеризуется наличием симпатичной заводной мелодии и стабильным битом в 120–130 BPM.

Deep House (Дип Хаус) отличается от обычного хауса более глубоким и проникающим звучанием аккордных инструментов. Самые первые опыты Deep House восходят к комбинации джазовое звучание плюс минимальный ритм. На инструментальную полифонию джаза накладывался достаточно быстрый танцевальный ритм; ко всему прочему стали добавляться многочисленные «звуки природы» – духовые, струнные инструменты, басовые линии в стиле «стук по дереву» или фоновые рисунки типа флейт, духовых инструментов и тому подобных «живых» вещей.

Electro House (Электро Хаус) – это смесь двух стилей Electro и House. В начале 80-х годов привело к появлению нового альтернативного стиля музыки – Electro. Несмотря на большой успех, стиль был быстро вытеснен в середине 80-х годов с появлением Нip-Нор движения, построенного скорее на сэмплах, чем на линии синтезатора. Тем не менее, многие Techno и Dance музыканты продолжали возвращаться к такому звуку, а полномасштабное возрождение Electro произошло в Детройте и Великобритании в середине 90-х годов.

Synth Pop (Синтипоп) – стиль музыки, в котором основную роль играет партия синтезатора. Его особенностями являются: искусственность звука (синтезаторы не имитируют звучание реальных музыкальных инструментов), акцент на механических ритмах, использование вокала в качестве контрапункта искусственному происхождению аранжировки, многократное повторение структурных элементов. Форма композиции Synth Pop песен не отличается от формы обычных поп-песен. Они похожи даже тематикой [40].

Future House (Фьюче Хаус) – новый собирательный тренд в рамках хаус-музыки, объединяющий и эксплуатирующий все самые проверенные музыкальные приемы коммерческого хауса последнего времени. Future House – это своего рода симбиоз дип хауса, современного EDM, и евроденса 90-х как охарактеризовал это явление продюсер Laidback Luke.

Trance (Транс) – стиль электронной танцевальной музыки, развивающийся в 1990-е, и оказавшийся на стыке Techno и Goa. Отличительными чертами стиля являются: темп от 130 до 160 ударов в минуту, бесконечные повторения коротких сэмплов синтезатора на протяжении всего трека и на цикличности вокала.

Стиль Trance, является наиболее неоднозначным жанром электронной танцевальной музыки. Кратко он может быть определен как мелодичный, более или менее свободный стиль музыки, на формирование и развитие которого оказали важнейшее влияние такие направления, как Newwave, электронное техно-диско из Детройта и психоделическая музыка семидесятых. Из-за огромного разнообразия направлений, выделившихся внутри данного стиля музыки, довольно сложно выделить общие черты жанра [40].

Progressive Trance (Прогрессивный Транс) – подстиль трансa. В музыкальных композициях, принадлежащих данному жанру, присутствует множество спецэффектов, комплексно проработанные ударные, которые вместе с постоянно изменяющейся мелодикой создают ощущение того, что трек развивается и прогрессирует, а не повторяется, как во многих других подстилях Trance. Характерная скорость Progressive Trance – 128–132 удара в минуту, что позволяет данному стилю гармонично сочетаться с Progressive House.

Psychedelic Trance /Psytrance (Психоделический транс) – направление в электронной музыке, отделившееся от гоа-транса в середине 1990-х и достигшее пика популярности в 97-99 годы. Основные элементы культуры psytrance и гоа-транс совпадают. Практически нет «бухающей» бас-бочки, которая так характерна для хард-транса и хауса. Все очень мягко, гармонично и плавно. С другой стороны, отличительной чертой именно психоделических версий трансa являются динамичные и постоянно трансформирующиеся аналоговые синтезаторные линии, наложенные друг на друга [39].

Techno (Техно) – музыкальное направление в электронной музыке, зародившееся в 80-х годах XX века в Детройте вследствие смешения жанров, как хаус, электро, синти-поп. В основе стиля – механический ритм драм-машин, простой синтезаторный звук и эффекты. Преимущественно прямой ритм, скорость меняется в зависимости от разновидности направления, но, как правило, темп быстрее, чем в хаус музыке.

Hardcore Techno (Хардкор Техно) появился в результате экспериментов со скоростями темпов, ударов в минуту который был 160-300 и выше. Под Хардкор практически невозможно танцевать. Изначально это направление можно отнести к «домашней» музыке, так как большинство композиций записывалось при помощи домашних компьютеров и программных синтезаторов.

Minimal Techno (Минимал Техно) – минималистический подстиль техно, характеризующийся атональностью, аскетичным, нарочито упрощённым звукорядом и мелодикой. Зачастую композиции минимал-техно выстроены на неявных, практически незаметных для слуха изменениях звукового пространства. Часто используются только драм-машина, синтезатор и спецэффекты. При этом особое внимание уделяется обработке звука. Появился *Minimal Techno* в середине 80-х годов.

Breakbeat (Брейкбит) – термин, объединяющий под собой класс жанров электронной музыки на основе барабанной партии с ломаным ритмом, или же непосредственно сами эти барабанные партии. «Ломаность» ритма достигается за счёт смещения сильных долей такта на слабые (синкопирование) или за счёт одновременного сочетания двух и более независимых ритмов (полиритмия). Брейкбит может иметь как регулярную структуру, то есть постоянно используется один и тот же ритмический рисунок, так и нерегулярную с сочетанием разных ритмических рисунков. Обычно брейки семплируются из старых записей фанка и диско или создаются на драм-машинах [40].

Dubstep (Дабстеп) – это относительно молодой музыкальный жанр, который появился в начале 2000-х годов. Считается, что возник Dubstep в Англии и был одним из ответвлений Garage. Dubstep можно узнать по ярко выраженным низкочастотным басам и небыстрым брейкбитом.

Dram and Bass (Драм-энд-бэйс). Изначально как ответвление британской сцены брейкбита и рейва, драм-энд-бэйс возник, когда музыканты стали смешивать бас из регги с ускоренным брейкбитом из хип-хопа [42].

Существует три элемента характеризующие стиль Drum and Bass. Первое – характерные синтезаторные звуки, которыми также изобилует Artcore. Эти звуки чем-то похожи на звучание скрипки, но с небольшим придыханием. Второе – это басовая линия. Она весьма сильно отличается от стандартного электронного баса. Бас в Drum and Bass не жесткий и не агрессивный. Третьим, решающим элементом, являются ударные. Они более высокие и более мягкие, имеют быстрый темп и ломанный ритм.

Ambient (Эмбиент) – направление электронной музыки, которое имеет фоновое, обволакивающее звучание, часто не имеющего четкой структуры и ритма. Впервые о таком музыкальном направлении заговорили в 70-х годах 20 века. Термин «Ambient» ввел Брайан Ино, назвав так свой первый музыкальный альбом, в котором использовал звуки окружающей среды и различные тембровые модуляции.

Эмбиенту присущи: медленный темп, неявный ритм или его отсутствие, отсутствие ярко выраженной мелодии, большая продолжительность композиции, чаще всего отсутствие вокала.

Chillout (Чиллаут) – стиль электронной музыки, название пошло от сленгового слова, означающего «расслабление». Зародился стиль в начале 90-х, тогда Chillout был относительно выдержанным и медленным. На этот музыкальный стиль также повлияли транс, эмбиент и стиль творческой танцевальной музыки (IDM). Термин «Chillout» в основном используется для описания расслабляющей музыки [40].

Trip-Hop (Трип-Хоп) – музыкальный стиль, возникший в начале 1990г. в Великобритании. В свое время он добился огромной известности. В произведениях нового стиля слышалось звучание смеси, таких направлений, как хип-хоп, джаз, соул, даб и рок. В Трип-хопе совмещаются такие моменты, как музыка, записанная вживую с инструментами и засэмплированными.

Это далеко не все стили электронной музыки, которые могут быть представлены. Существует огромное множество стилей, подстилей, которые не вошли в данную работу. Например: Garage, Glitch Hop, IDM, Lo-Fi и другие.

Таким образом, понятие «электронная музыка» в широком смысле применяется к тем явлениям музыкального творчества, связанным с использованием электронных технологий в процессе создания и исполнения произведений. Определяющим компонентом в понятии «электронная музыка» традиционно выступает уровень звуковой реализации, что обусловило формирование в современной музыкальной практике своеобразного противопоставления «акустической музыки» (инструментальной, вокальной) и «электронной музыки».

Электронная музыка – широкий музыкальный жанр, обозначающий музыку, созданную с использованием электронно-акустической генерирующей, звукозаписывающей и звуковоспроизводящей аппаратуры и технологий (чаще всего при помощи специальных компьютерных программ) [37].

Электронная музыка сегодня существует на пересечении современного академического музыкального искусства, музыкально-информационных технологий, медиа-искусства и не академических музыкальных направлений (джаза, рока, импровизационной музыки, популярной музыки). В основном, стили электронной музыки находятся в андеграунде и не достигают своей популярности. Тем не менее, с каждым годом появляются новые стили, которые представляют собой синтез

уже существующих стилей, вызывая интерес у любителей электронной музыки.

1.3. Возможности мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» при подготовке студентов-бакалавров

Быстрое развитие и использование информационных и технологий не только открывает новые возможности, но и ставит новые задачи перед мировым сообществом. Цифровая технология сделала своего рода революцию, она позволяет объединить в цифровой форме текст, графическое и видеоизображение, речевое и музыкальное сопровождение; на основе этой технологии создаются мощные новые средства представления и передачи знаний, а так же средства обучения.

Неуклонный процесс распространения компьютерных технологий в сфере образования способствует росту понимания потенциала стратегий компьютеризации. Исследования в области когнитивного обучения позволяют по-новому осмыслить и разработать стратегии, содействующие обучению учащихся, а также реализовать новые и разработанные способы использования технологических средств и информационных ресурсов в целях обучения. Необратимо меняется облик обучения на всех этапах и уровнях образования.

Согласно ФГОС ВО по направлению подготовки Педагогическое образование, область профессиональной деятельности бакалавров включает образование, социальную сферу, культуру. Объектами профессиональной деятельности бакалавров являются обучение, воспитание, развитие, образовательные системы. Бакалавр по направлению подготовки Педагогическое образование готовится к следующим видам профессиональной деятельности: педагогическая, культурно-просветительская, научно-исследовательская.

Конкретные виды профессиональной деятельности, к которым в основном готовится бакалавр, определяются высшим учебным заведением совместно с обучающимися, научно-педагогическими работниками высшего учебного заведения и объединениями работодателей.

Особенностью педагогической деятельности является то, что она носит «субъект-субъектный» характер. В качестве объекта педагогического воздействия выступает личность студента, поэтому объект одновременно выступает и субъектом своей собственной деятельности. Поэтому, говоря об активности как о характеристике педагогической деятельности, следует иметь в виду активность и педагога, и студента. В этом случае более правильно говорить не о педагогическом воздействии, а о взаимодействии, так как активность педагога направлена на стимулирование активности обучаемых, что, в конечном счете, приводит к согласованной деятельности по достижению совместных результатов. В качестве объекта педагогической деятельности будет как раз выступать педагогическая задача, направленная в самом общем смысле на преобразование педагогической действительности и самого себя.

Формирование профессионально-специализированных компетенций зависит непосредственно от деятельности студента и преподавателя. Преподаватель в свою очередь влияет на деятельность студента, тем самым формируя те навыки и умения, которые в процессе обучения дают основу для самореализации студента в мире как: музыканта, композитора, звукорежиссера и т.п.

Педагогическая деятельность в рамках любой педагогической системы может быть представлена как взаимосвязанная последовательность решения бесчисленного множества задач разного уровня сложности. Педагогическая задача – это «материализованная ситуация воспитания и обучения (педагогическая ситуация), характеризующаяся взаимодействием педагогов и воспитанников с определенной целью» [23, с. 87].

Учебная дисциплина «История и теория электронной музыки и медиаобразования» входит в вариативную часть профессионального цикла образовательной программы бакалавриата. Изучение дисциплины начинается на четвертом курсе в седьмом-восьмом семестрах и длится 144 часа, из них 70 часов отводится на аудиторные занятия, и 74 часа для самостоятельной работы студентов [18].

Основной целью дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования» является формирование у бакалавров представления об истории развития электронной музыки, электромузыкальных инструментов и современных медиатехнологий. Эта учебная дисциплина включает в себя как ряд теоретических знаний и навыков: базовые составляющие мультимедийного компьютера и их классификация, MIDI-технологии, нотография, музыкальное программное обеспечение, физика звука и акустика музыкальных инструментов. Поэтому изучение этой дисциплины невозможно без знаний базового курса информатики и навыков работы с персональным компьютером.

В результате освоения дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования» обучающиеся должны *знать*:

- историю возникновения электромузыкальных инструментов и музыкального персонального компьютера, его основные компоненты (физические устройства) и устройство;

- историю развития электронной музыки и медиатехнологий;
- основной набор программ для мультимедиа;
- операционную систему XP и Mac OS, принципы настройки и согласования всех компонентов операционной системы XP SP3 для работы с мультимедиа;

- классификацию и характеристику музыкальных программ; основные принципы работы с VST-инструментами;

уметь:

- осуществлять микрофонную запись инструмента и вокала;

- преобразовывать форматы звуковых файлов;
 - обрабатывать и редактировать аудиоматериал на компьютере;
- производить настройки Asio4All и аудиодрайвера;

владеть:

- необходимым музыкальным оборудованием для создания, воспроизведения и обработки музыкального материала;
- медиатехнологиями, используемыми в сфере музыкального искусства и культуры;
- навыками обработки и программирования звука, сведения (мастеринга) музыкальной композиции, спецификой работы аранжировщика.

Программа дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования» состоит из пяти разделов:

- 1) история развития электронной музыки и электромузыкальных инструментов (далее – ЭМИ);
- 2) классификация ЭМИ;
- 3) овладение креативными умениями на материале медиакультуры с помощью эвристической, игровой методики и технических средств
- 4) восприятие медиатекстов;
- 5) критический анализ медиатекстов.

Таблица 1 – Содержание и тематическое планирование дисциплины

Наименование темы (раздела) дисциплины	Коды направлений, учебные планы которых включают дисциплину «История и теория электронной музыки и медиаобразования»		
	050100.62		
	Количество аудиторных часов по видам занятий		
	Лекции	Практич. занятия	Лаборат. Занятия
1.История развития электронной музыки и электромузыкальных инструментов	4	6	-

Продолжение таблицы 1

2. Классификация ЭМИ	6	10	-
3. Овладение креативными умениями на материале медиакультуры с помощью эвристической, игровой методики и технических средств	6	10	-
4. Восприятие медиатекстов	6	8	-
5. Критический анализ медиатекстов	6	8	-
<i>Итого по видам занятий</i>	28	42	-
<i>Всего по дисциплине</i>	70		

Задачами дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования» являются:

1) ознакомление с историей возникновения и развития электромузыкальных инструментов и электронной музыки в отечественной и зарубежной музыкальной культуре;

2) освоение медиатехнологий, используемых в сфере музыкального искусства и культуры;

3) развитие умений студентов в применении в практической деятельности возможностей медиатехнологий в профессиональной деятельности [18].

Для изучения дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования» необходимы следующие знания, умения и навыки из курса «Информационные технологии в музыке»:

знания

- критериев информационных процессов в образовании;
- принципов использования современных информационных технологий в профессиональной деятельности;
- классификации современных информационно-коммуникационных технологий и специального компьютерного программного обеспечения;

- требований современных информационно-коммуникационных технологий и специального компьютерного программного обеспечения;

умения:

- осваивать и проектировать информационные ресурсы образовательных систем;

- интегрировать современные информационные технологии в образовательную деятельность;

- выстраивать и реализовывать перспективные линии профессионального саморазвития с учетом тенденций информатизации современного образования;

- осваивать ресурсы системы музыкально-художественного образования и проектировать ее развитие;

владения:

- способами анализа и критической оценки различных теорий, концепций, подходами к информатизации системы непрерывного музыкального образования;

- способами пополнения профессиональных знаний на основе использования электронных источников, поисковых систем и т.п.;

- умениями и навыками работы в основных видах музыкально-компьютерных программ, программ разработки электронных образовательных ресурсов, программ контроля и мониторинга результатов образовательного процесса;

- умениями и навыками разработки и реализации проекта/программы/методики в контексте актуальных направлений развития музыкально-художественного образования.

Таким образом, студент, в процессе осуществления музыкально-компьютерной деятельности на дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования», формирует и развивает такие компетенции как:

- владение навыками пользователя специального музыкально-компьютерного программного обеспечения (СПК-4);

- способность применять музыкально-теоретические знания, принципы композиции и формообразования в своей музыкально-компьютерной деятельности (СПК-5);

- способность к разработке обучающих программ с использованием музыкально-компьютерных технологий для учащихся учреждений системы музыкально-художественного образования всех типов и уровней, в том числе дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях (СПК-6);

- готовность к самообразованию в области информационно-коммуникационных технологий и специального музыкально-компьютерного программного обеспечения для личностного творческого профессионального саморазвития (СПК-7).

Изучение содержания разделов «История развития электронной музыки и электромusикальных инструментов» и «Классификация ЭМИ» предусмотрено программой в течении 10 часов на лекционных занятиях и 16 часов на практических. За это ограниченное время невозможно в полной мере ознакомиться с основными стилями электронной музыки и научиться их различать, а также выявлять на слух особенности каждого из них.

В этой связи мультимедийная хрестоматия может выполнить следующие функции:

- представлять наглядно (с помощью текста, графики и аудио) типичные и особенные черты того или иного музыкального стиля;

- одновременно актуализировать все формы восприятия студентами учебного материала (текстового в виде таблицы и аудио);

- знакомить с новыми стилями электронной музыки, раскрыть их отличительные особенности и продемонстрировать звучание каждого стиля.

Применение мультимедийной хрестоматии возможно не только на аудиторных занятиях, но и в самостоятельной работе, при изучении отличительных особенностей стилей (знакомство с типичными представителями, прослушивание музыкальных примеров каждого стиля).

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ХРЕСТОМАТИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ И МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ» СТУДЕНТАМИ-БАКАЛАВРАМИ

2.1. Содержание мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования»

Дисциплина «История и теория электронной музыки и медиаобразования» входит в вариативную часть профессионального цикла образовательной программы бакалавриата. Изучение дисциплины начинается на четвертом курсе в седьмом-восьмом семестрах и длится 144 часа, из них 70 часов отводится на аудиторные занятия, и 74 часа для самостоятельной работы студентов. Цель создания хрестоматии по этой дисциплине – дополнение всевозможного полезного материала, объяснение основных особенностей стилей электронной музыки.

Мультимедийная хрестоматия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» разработана на кафедре музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения «Российского государственного профессионально-педагогического университета» с целью расширения дидактического материала для дисциплины и освоения стилей электронной музыки. Она является дополнением к основной литературе по данной дисциплине. Мультимедийная хрестоматия разработана в программе Microsoft PowerPoint и представляет собой электронное пособие с материалами по курсу «История и теория электронной музыки и медиаобразования».

Мультимедийная хрестоматия включает в себя следующие разделы:

«House» – в нем описываются стили «Deep House», «Synth Pop», «Synthwave», «Progressive House» и «Future House».

«Trance» – раздел включает в себя стили «Trance Classic», «Progressive Trance», «Psychedelic Trance».

«Techno» – раздел содержит описание стилей «Techno» и «Minimal Techno».

«Breakbeat» – раздел, который содержит стили «ломанного» бита «Breakbeat», «Dubstep», «Dram & Bass».

«Downtempo» – в этом разделе описываются стили медленного темпа «Ambient», «Chillout», «Trip-hop».

Разделы отобраны по тематическому принципу. В раздел «House» входят те подстили, которые связаны со стилем хаус. По такому же принципу разделены на подстили «Trance» и «Techno». В раздел «Breakbeat» входят стили «ломанного» бита, а раздел «Downtempo» состоит из стилей музыки со сниженным темпом. Стили подобраны в основном более известные в сфере культуры современной электронной музыки.

Музыкальные стили описаны в виде таблицы, где кратко рассматриваются: название, время и место возникновения стиля, отличительные особенности и основные представители. Внизу таблицы приложены несколько музыкальных фрагментов по каждому стилю.


Ниже размещен скриншот оформления одного из слайдов мультимедийной хрестоматии (см. рис. 1).

«House» – возник в начале 80-х годов XX века в Чикаго. Отличительные особенности: ритм дискотеки, свинговое звучание, яркие и красивые пассажи, заводные мелодии, мажорные аккорды. Структура Хауса: размер 4/4, темп 120-130 bpm, прямой бит. Представители стиля Avicii, Deadmau5, Benny Benassi, Fedde le Grand, David Guetta, Moonbeam.


«Deep House» – стиль возник в начале 1990-х. Отличительные особенности: наполненность, призрачность, минимум вокала, звук электрооргана. Структура: размер 4/4, темп 110-125 bpm, прямой бит. Представители: Detroit House, X-Press-2, Cotton Club.

House

Название стиля	Дата и место возникновения	Отличительные особенности	Представители
House	Начало 1980, Чикаго	Ритм дискотеки, свинговое звучание, яркие и красивые пассажи, заводные мелодии, мажорные аккорды. Структура: размер 4/4, темп 120-130 bpm, прямой бит.	Avicii, Deadmau5, Benny Benassi, Fedde le Grand, David Guetta, Moonbeam



Larry Heard aka Mr. Fingers - Can You Feel It



Lil Louis & The World - French Kiss

Рис. 1 – Скриншот слайда хрестоматии

«Synthwave» – стиль, который появился в середине 2000-х годов в США. Отличительные особенности: звучание электронной музыки 80-х, электронные барабаны, большой реверб. Структура стиля: размер 4/4, темп 90-120 bpm. Представители: Perturbator, Kavinsky, HOME (Randy Goffe).

«Progressive House» – возникновение стиля в начале 90-х XX века в Великобритании. Отличительные особенности: ритмичность и мелодичность. Структура стиля: размер 4/4, темп 120-130 bpm, прямой бит.

«Trance» – появился в конце 1980-х в Германии. Отличительные особенности: наличие особых синтезаторных мелодий, легкого ритма и энергичной басовой линии, повторяющиеся мелодические фразы. Структура: размер 4/4, темп 130-150 bpm, прямой бит.

«Progressive House» – возник в начале 1990-х в Германии. Отличительные особенности стиля: наличие множество спецэффектов, комплексно проработанные ударные, постоянно изменяющейся мелодика. Структура: размер 4/4, темп 128-135 bpm, прямой бит. Представители стиля: Armin van Buuren, Markus Schulz, Above & Beyond, Paul Van Dyk.

«Techno» – возникновение стиля в 1980-х годов. Отличительные особенности: механический ритм драм-машин, скудный синтезаторный звук и эффекты. Смещения жанров, как хаус, электро, синти-поп. Структура: размер 4/4, темп 126-130 bpm, прямой бит. Представители: Daft Punk, Jeff Mills, Mathew Johnson, Gui Boratto, Oliver Huntemann, Boris Brejcha.

«Minimal Techno» – стиль, возникший в середине 1980-х годов. Отличительные особенности: простой ритм и несколько специфичных, зачастую синтезированных, звуков. Структура стиля: Размер 4/4, темп 115-128 bpm. Яркие представители стиля: Gui Boratto, Oliver Huntemann, Boris Brejcha, Dominik Eulberg, Minilogue, Max Cooper.

«Breakbeat» – стиль появился в начале 90-х XX века в Великобритании. Отличительные особенности: чистые, практически ничем не обработанные барабаны и перкуссия. Структура: размер 4/4, темп 110-150 bpm, ломанный ритм.

«Ambient» – стиль, возникший в начале 70-х годов XX века. Отличительные особенности: атмосферное, обволакивающее, ненавязчивое, фоновое звучание, обычно не имеет ритма, басов и многих других элементов, присущих танцевальной музыке. Представители Эмбиента: Brian Eno, Tangerine Dream, Sigur ros, Biosphere, Massive Attack, Aphex Twin.

«Chillout» – стиль, который появился в начале 1990-х в Европе. Отличительные особенности: спокойная, расслабляющая музыка в медленном темпе и разном ритме. Представители стиля: Bonobo, АТВ, Schiller, Chicane, Solar Fields, Moby и другие.

«Trip-hop» – стиль, возникший в начале 1990-х в Великобритании. Отличительные особенности: смесь таких направлений, как хип-хоп, джаз, соул, даб и рок. Медленный темп, отчетливые бас-партии, приглушённо звучащий брейкбит. Представители данного жанра: Portishead, Massive Attack, Shadow, Tricky.

Поскольку мультимедийная хрестоматия ориентирована на самостоятельную работу, в ней разработана достаточно удобная

навигация. Навигация состоит из гиперссылок. В оглавлении можно нажать на необходимый раздел, и ссылка перейдет на нужную страницу, где находится данный раздел в хрестоматии.

После прохождения курса «История и теория электронной музыки и медиаобразования» обучаемым предлагается пройти промежуточный контроль для самопроверки, представленный в виде вопросов. Вопросы соответствуют темам из курса дисциплины, также в приложении доступен входной тест для выявления знаний в области «История и теория электронной музыки и медиаобразования».

Тест создан таким образом, что его результаты отражают начальный уровень понимания анализа студентами стилей электронной музыки. При анализе теста преподаватель сможет понять, на чем делать акцент для каждого студента в процессе обучения дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования». Тест содержит 10 вопросов.

Для апробации мультимедийной хрестоматии создана анкета студентам-бакалаврам для проверки эффективности. Эффективность мультимедийной хрестоматии определялась по степени прироста оценочных показателей от начала к концу обучения. Анкета состоит из 10 вопросов.

Было проведено несколько пробных апробаций, где были представлены первоначальные варианты продукта. Это было необходимо для того, чтобы прийти к наилучшему результату и до конца сформировать мультимедийную хрестоматию. В апробации приняло участие более 10 человек. Несколько респондентов приняли активное участие в помощи по улучшению продукта советами и рекомендациями. Так, например, был составлен окончательный список стилей электронной музыки, который вошёл в мультимедийную хрестоматию.

Итоговые вопросы для студентов по выявлению основных особенностей того или иного стиля могут использоваться преподавателем как промежуточной аттестации, а также для понимания фактического уровня

усвоения материала. В данную мультимедийную хрестоматию преподаватель может вносить изменения в содержание любого блока по мере появления новых данных, то есть оно является открытым.

Таким образом, мультимедийная хрестоматия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» дополняет основной курс дисциплины, и может являться как дополнительной литературой, так и основной для тех студентов, которые не имеют навыков работы с музыкальным программным обеспечением. Главные преимущества мультимедийно хрестоматии – наглядность и доступность материала. Хрестоматия может использоваться в самостоятельной работе студента, а также на лекциях по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» в качестве дополнительного дидактического средства.

2.2. Технологии создания мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования»

Характеризуя мультимедийную хрестоматию, можно сказать, что к их структуре и содержанию предъявляются характерные требования. Учитывая, что мультимедийная хрестоматия включает в себя не только учебный материал, но и наглядные примеры, описывающие иную функции музыкального программного обеспечения.

Рассмотрим технологию создания мультимедийной хрестоматии (далее – ММХ). Технология – совокупность производственных методов и приемов в процессе производства какого-либо продукта [12, с. 653]. Технология создания ММХ для дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования» – это процесс создания методического комплекса учебного материала. В процессе создания ММХ можно выделить несколько технологических этапов.

Подготовительный этап – анализ музыкальных стилей электронной музыки. Первый шаг при создании мультимедийной хрестоматии – это поиск и подбор музыкальных стилей, наиболее актуальных и незатронутых в данный момент времени.

Кроме того, необходимо подобрать наиболее наглядные музыкальные примеры для каждого стиля, чтобы студент смог лучше отличать один стиль от другого. Предоставить представителей каждого стиля.

Основной этап – создание мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования». После того, как утвердится список стилей электронной музыки, которое войдет в хрестоматию, необходимо выявить отличительные особенности стилей и сделать это в виде таблицы.

Контрольный этап – апробация мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования». После создания ММХ, она была апробирована на студентах-бакалавров 4 курса группы МЗ-412, направления «Педагогическое образование», профиля подготовки «Художественное образование», профилизации «Музыкально-компьютерные технологии». После апробации студентам было предложено заполнить анкету по эффективности мультимедийно хрестоматии; данные анализа апробации предоставлены в параграфе 2.3 данной выпускной квалификационной работы.

Для создания пособия мы используем программу Microsoft PowerPoint – офисное приложение фирмы Microsoft для Windows, Mac OS и других операционных систем. Данной программой пользуются множество людей, потому, что в ней заложен огромный функционал, и достаточное количество инструментов для создания презентаций, но и для создания мультимедийной хрестоматии в этой программе есть достаточно функций.

Создание проекта в Microsoft PowerPoint происходит в несколько этапов. Сначала открываем программу, создаем новую презентацию. Затем из вкладки дизайн выбираем подходящий, можем его также изменить.

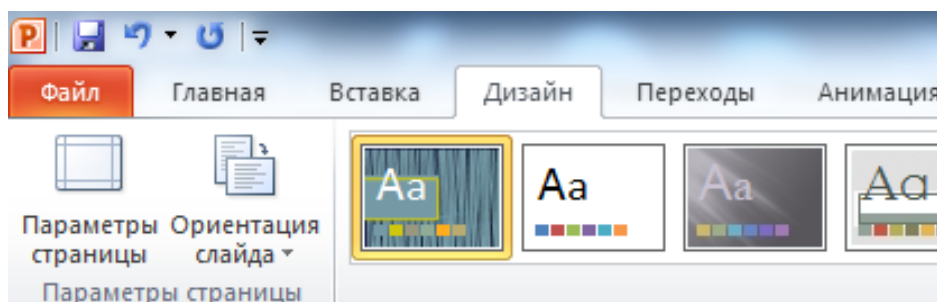


Рис. 2 – Вкладка дизайн

После этого можно редактировать любой понравившийся на выбор дизайн. В процессе создания был создан свой дизайн, где был изменен задний фон, шрифты и их цвета.

Далее необходимо создать таблицу, состоящую из четырех столбцов и двух строк. Для этого необходимо зайти во вкладку «Вставка» и нажать самую первую кнопку «Таблица», выбрав любой способ вставки таблицы.

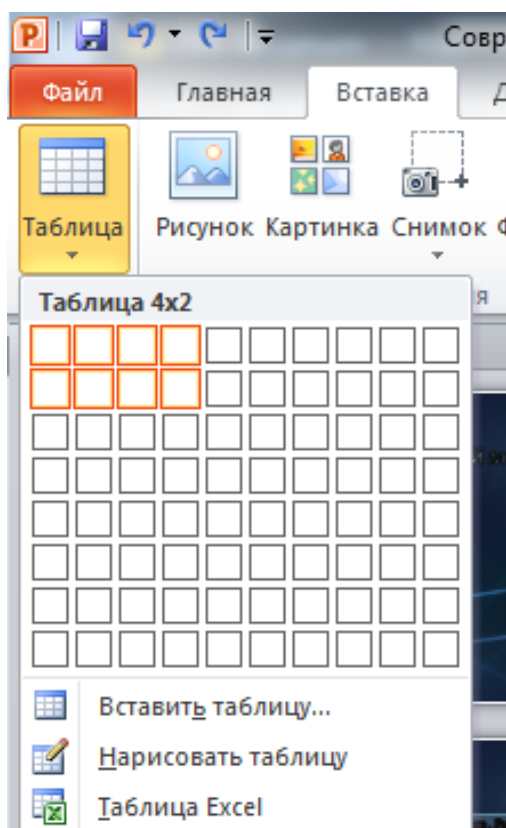


Рис. 3 – Создание таблицы

После создания таблицы были применены небольшие дизайнерские правки, которые сделали оформление более красивым и в то же время строгим. Был изменен стиль таблицы, его цвет и цвет текста.

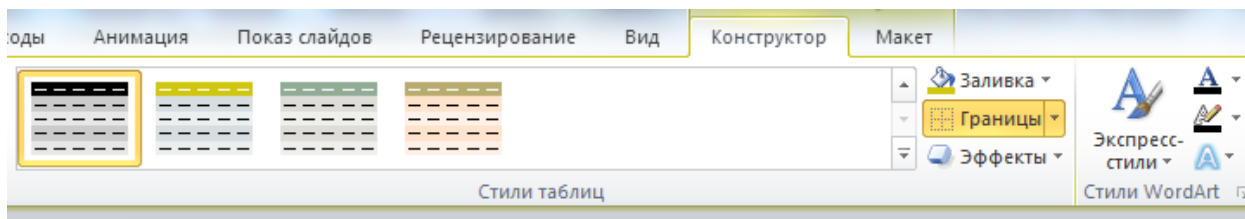


Рис. 4 – Работа с таблицами

Также в мультимедийно хрестоматии были добавлены музыкальные фрагменты для каждого музыкального стиля. Каждый пример был оформлен кнопкой для воспроизведения.

Чтобы создать такую кнопку со звуковым файлом, необходимо зайти во вкладку «Вставка» и в разделе «Мультимедиа» нажать на кнопку «Звук» и «Звук из файла».

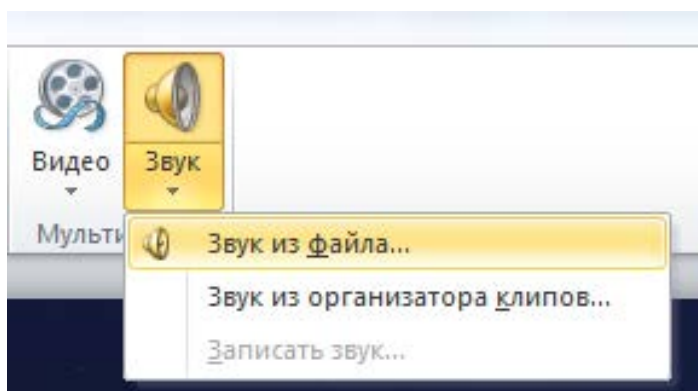


Рис. 5 – Добавление звукового файла

Далее выбираем нужный нам файл, и добавляется стандартная кнопка воспроизведения. Чтобы её поменять, нужно нажать на неё правой кнопкой мыши и нажать «Изменить рисунок».

Теперь необходимо сократить каждую музыкальную композицию, выбрав подходящий фрагмент. Это нужно для того, чтобы демонстрировать только кульминационную часть трека, чтобы было легче и быстрее определять стиль музыки.

Для этого переходим во вкладку «Работа со звуком», «Воспроизведение» и нажимаем кнопку «Монтаж звука» (см. рис. 6). Далее слушаем, обрезаем нужный фрагмент и нажимаем «ОК». По желанию можно добавить эффект «угасания», изменив его длительность в той же вкладке «Воспроизведение».

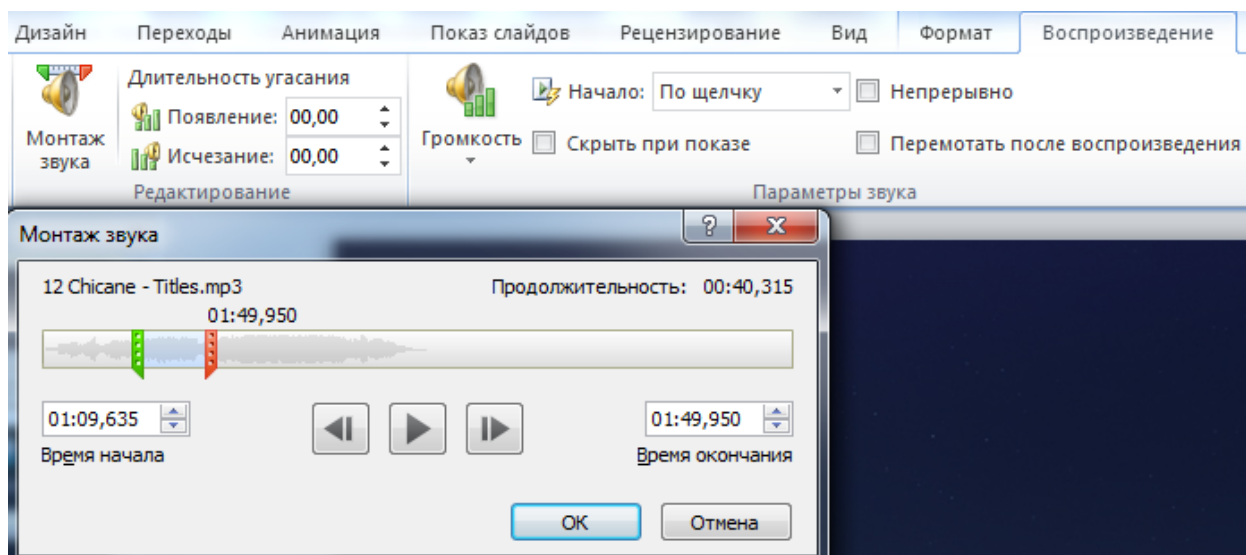


Рис. 6 – Монтаж звука

После того, как закончили работу со звуком, необходимо подписать каждый музыкальный фрагмент. Для этого заходим во вкладку «Вставки», и в кнопке «Фигуры» выбираем прямоугольную форму. Добавляем прямоугольник под кнопку с музыкальным примером, во вкладке «Средства рисования» нажимаем на «Надпись», и теперь можно писать текст на фигуре.

Также в хрестоматии были применены гиперссылки. Гиперссылка – часть текста документа, ссылающаяся на другой элемент (страница, сайт, файл и др.) в мультимедийной хрестоматии.

ММХ состоит из таблицы, которое включает в себя название стиля, дата и место возникновения, отличительные особенности и представители, и из нескольких музыкальных примеров с названием композиции на каждом. Использование наглядных примеров делает хрестоматию доступным и понятным, что полезно для взаимодействия студента и компьютера.

Таким образом, создание мультимедийной хрестоматии – трудоемкий процесс, включающий в себя следующие этапы:

- 1) подготовительный – в этом этапе составляется будущий список стилей электронной музыки и формируется учебный материал хрестоматии;
- 2) основной – на данном этапе создается мультимедийная хрестоматия;
- 3) заключительный – проводится анализ, апробация и корректировка хрестоматии.

2.3. Анализ апробации мультимедийной хрестоматии как способа освоения стилей электронной музыки студентами-бакалаврами

Для апробации результатов исследования мультимедийная хрестоматия по учебной дисциплине «Гармония» были использованы в учебном процессе на занятиях, проводимых на кафедре музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения института гуманитарного и социально-экономического образования «Российский государственный профессионально-педагогический университет».

Мультимедийная хрестоматия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» была разработана для студентов-бакалавров 4 курса группы МЗ-412, направления «Педагогическое образование», профиля подготовки «Художественное образование», профилизации «Музыкально-компьютерные технологии». Пособие предполагается использовать как дополнительную учебную литературу на занятиях по музыкальной информатике, а также для самостоятельной работы студентов.

Основной задачей апробации являлась проверка эффективности мультимедийной хрестоматии как средство освоения стилей электронной музыки студентами-бакалаврами по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования». Эффективность мультимедийно хрестоматии определялась по степени прироста оценочных показателей от начала к концу обучения. В процессе исследования были использованы методы наблюдения, анкетирования.

Апробация проводилась в два этапа: теоретический и практический, на каждом из которых освещались разделы мультимедийной хрестоматии.

На теоретическом этапе занятия проходили в виде лекции с демонстрацией мультимедийной хрестоматии на экране через проектор.

Так студенты могли наблюдать интерфейс хрестоматии, а также понятия и особенности стилей электронной музыки с музыкальными фрагментами встроенные в мультимедийную хрестоматию. Так, например, по разделу «House» студенты могли наблюдать отличительные особенности стиля, дату и место возникновения, представителей и музыкальные фрагменты данного стиля с подписью названий композиций.

Во время практического этапа студенты пользовались мультимедийной хрестоматией, тем самым могли оценить возможности и эффективность пособия. Во время заключительного занятия студентам был предложен анкетный опрос. Его цель – выявить уровень приобретенных студентами знаний и оценить эффективность мультимедийной хрестоматии. Анкетный опрос представлен в Приложении 2.

Цель опроса состояла в выявлении отношения студентов к применению мультимедийной хрестоматии, а также в определении эффективности и целесообразности его применения на занятиях по «Истории и теории электронной музыки и медиаобразования».

В соответствии с целью, были сформулированы следующие задачи опроса:

- 1) выявить преимущества применения мультимедийной хрестоматии как средство освоения стилей электронной музыки студентами-бакалаврами;
- 2) определить недостатки мультимедийной хрестоматии и скорректировать его содержание.

Вопросы, варианты ответов и результаты обработки анкет по каждому из вопросов представлены ниже в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты проведения анкетного опроса

Вопросы и варианты ответов	Распределение ответов по числу респондентов
<i>1. Какой из музыкальных стилей особенно привлек Ваше внимание в процессе изучения мультимедийной хрестоматии?</i>	
а) «Chillout»;	3
б) «House»;	3
в) «Breaks»;	1
г) иной	3
<i>2. Чем Вас заинтересовала мультимедийная хрестоматия?</i>	
а) разнообразием представленных современных стилей;	4
б) удобством работы с музыкальным материалом;	2
в) возможностью многократного прослушивания понравившихся примеров стилей электронной музыки;	2
г) иное	2
<i>3. Где, по вашему мнению, будет эффективно использование мультимедийной хрестоматии?</i>	
а) в процессе самостоятельной работы студентов;	6
б) на лекционных занятиях;	3
в) иное	1
<i>4. Укажите преимущества применения данной хрестоматии на лекционных занятиях со студентами-бакалаврами</i>	
<i>5. Оцените по 5-балльной шкале эффективность использования мультимедийной хрестоматии в качестве дополнительного пособия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования»</i>	
5 баллов	7
4 балла	3
3 балла	-

Продолжение таблицы 2

2 балла	-
<i>6. В каких музыкальных образовательных учреждениях возможно, на Ваш взгляд, применять мультимедийную хрестоматию стилей электронной музыки?</i>	
<i>7. Какой из изученных стилей нуждается в более широком освещении в данной мультимедийной хрестоматии?</i>	
а) «Ambient»;	-
б) «Techno»;	2
в) все освещены достаточно хорошо;	7
г) иной	1
<i>8. Какой раздел хрестоматии, по Вашему мнению, требует изменений (дополнений)?</i>	
<i>9. Какой раздел Вы бы добавили в мультимедийную хрестоматию?</i>	
<i>10. Оцените эффективность данной хрестоматии в изучении стилей электронной музыки по 5-балльной шкале</i>	
5 баллов	8
4 балла	2
3 балла	-
2 балла	-

Проведенный анкетный опрос показал следующие результаты:

- 30% респондентам в процессе изучения мультимедийной хрестоматии особенно привлек внимание стиль «Chillout», 30% – «House», 10% – «Breaks» и 30% привлек иной стиль;
- 40% опрошиваемых студентов заинтересовала мультимедийная хрестоматия разнообразием представленных современных стилей, 20% – удобством работы с музыкальным материалом, 20% – возможностью

многократного прослушивания понравившихся примеров стилей электронной музыки и 20% – чем-то другим;

- 30% считают эффективным использование мультимедийной хрестоматии на лекционных занятиях, 70% в процессе самостоятельной работы студентов;

- 70% студентов считают, что все стили в мультимедийной хрестоматии освещены достаточно хорошо, 20% считают, что стиль «Techno» нуждается в более широком освещении и 10 дали иной вариант ответа;

- 70% респондентов оценили мультимедийную хрестоматию в качестве дополнительного пособия по 5-балльной шкале на 5 баллов, 30% оценили на 4 балла;

- 80% студентов оценили эффективность хрестоматии в изучении стилей электронной музыки по 5-балльной шкале на 5 баллов, 20% на 4 балла.

- Опрашиваемых студенты считают, что применять мультимедийную хрестоматию возможно как в высших учебных заведениях, так и в музыкальных школах и колледжах;

- Респонденты утверждают, что все разделы в хрестоматии не требует изменений, однако некоторые считают, что можно добавить больше музыкальных фрагментов;

- респонденты считают, что хрестоматия на лекционных занятиях достаточно наглядная, имеет большое количество музыкальных примеров и проста для самообразования.

Таким образом, анализ апробации использования мультимедийной хрестоматии как средство освоения стилей электронной музыки при подготовке студентов-бакалавров на занятиях учебной дисциплины «Истории и теории электронной музыки и медиаобразования» показал, что действительно мультимедийная хрестоматия:

1) дополняет дидактические средства, традиционно применяемые на рассматриваемой дисциплине;

2) позволяет эффективно использоваться в изучении стилей электронной музыки;

3) привносит разнообразие современных стилей электронной музыки;

4) повышает интерес студентов к содержанию аудиторных занятий по данной дисциплине, что, безусловно, позитивно отражается на уровне знаний и успеваемости обучающихся;

5) стимулирует стремление студентов к самостоятельной аналитической деятельности по освоению стилей электронной музыки;

6) делает процесс освоения содержания учебной дисциплины «Истории и теории электронной музыки и медиаобразования» более современным.

Таким образом, мультимедийная хрестоматия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования», способствовало освоению стилей электронной музыки студентами-бакалаврами.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мультимедийная хрестоматия включает в себя две составляющие: «мультимедиа» и «хрестоматия». Мультимедиа – это компьютерные технологии, при которых совместно используются несколько информационных сред, таких, как графика, текст, видео, фотография, анимация, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение.

Хрестоматия – это учебная книга, представляющая собой сборник систематически подобранных материалов по какой-либо отрасли знания – художественных, мемуарных, научных, публицистических, а также различных документов.

Таким образом, мультимедийная хрестоматия – это сборник систематически подобранных в учебных целях или для самообразования материалов по какой-либо отрасли знания, существующей в виде электронного ресурса и содержащей поисковый инструментарий, а также при необходимости мультимедийные компоненты (анимацию, звук, аудио и видеофайлы, графику).

Все дидактические средства подразделяются на различные виды по характеру воздействия на обучающегося визуальные, аудиальные и аудиовизуальные, и выполняют обучающую, воспитывающую и развивающую функции. Мультимедийная хрестоматия относится к визуальным и аудиальным средствам, выполняет обучающую и развивающую функции, потому является дидактическим средством обучения.

Понятие «электронная музыка» в широком смысле применяется к тем явлениям музыкального творчества, связанным с использованием электронных технологий в процессе создания и исполнения произведений. Определяющим компонентом в понятии «электронная музыка» традиционно выступает уровень звуковой реализации, что обусловило формирование в современной музыкальной практике своеобразного противопоставления

«акустической музыки» (инструментальной, вокальной) и «электронной музыки».

Электронная музыка – широкий музыкальный жанр, обозначающий музыку, созданную с использованием электронно-акустической генерирующей, звукозаписывающей и звуковоспроизводящей аппаратуры и технологий (чаще всего при помощи специальных компьютерных программ).

Электронная музыка сегодня существует на пересечении современного академического музыкального искусства, музыкально-информационных технологий, медиа-искусства и не академических музыкальных направлений (джаза, рока, импровизационной музыки, популярной музыки). В основном, стили электронной музыки находятся в андеграунде и не достигают своей популярности. Тем не менее, с каждым годом появляются новые стили, которые представляют собой синтез уже существующих стилей, вызывая интерес у любителей электронной музыки.

Применение мультимедийной хрестоматии возможно не только на аудиторных занятиях, но и в самостоятельной работе, при изучении отличительных особенностей стилей (знакомство с типичными представителями, прослушивание музыкальных примеров каждого стиля). Наглядность мультимедийной хрестоматии даёт возможность изучать современные стили музыки не только на лекциях со студентами, но и возможность применять хрестоматию в учреждениях дополнительного образования детей, а также в средне специальных учебных заведениях.

Мультимедийная хрестоматия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» дополняет основной курс дисциплины, и может являться как дополнительной литературой, так и основной для тех студентов, которые не имеют навыков работы с музыкальным программным обеспечением. Главные преимущества мультимедийно хрестоматии – наглядность и доступность материала.

Пособие может использоваться в самостоятельной работе студента, а также на лекциях по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования».

ММХ состоит из таблицы, которое включает в себя название стиля, дата и место возникновения, отличительные особенности и представители, и из нескольких музыкальных примеров с названием композиции на каждом. Использование наглядных примеров делает хрестоматию доступным и понятным, средством обучения.

Анализ апробации использования мультимедийной хрестоматии как средство освоения стилей электронной музыки при подготовке студентов-бакалавров на занятиях учебной дисциплины «Истории и теории электронной музыки и медиаобразования» показал, что действительно мультимедийная хрестоматия дополняет дидактические средства, традиционно применяемые на рассматриваемой дисциплине; способствует эффективному изучению стилей электронной музыки; стимулирует стремление студентов к самостоятельной аналитической деятельности.

Таким образом, результаты всего исследования подтвердили выдвинутую нам гипотезу. Действительно, Мультимедийная хрестоматия для студентов-бакалавров по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» может способствовать эффективному освоению изучаемой дисциплины, если:

- при создании мультимедийной хрестоматии будут учтены особенности содержания дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования»;
- созданный продукт будет соответствовать основным дидактическим принципам;
- музыкальный материал хрестоматии будет содержать лучшие композиции, иллюстрирующие тот или иной стиль.

Перспективным направлением нашей работы может стать создание мультимедийной хрестоматии по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования» для бакалавров педагогического образования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Андерсен, А.В., Овсянкина, Г.П., Шитикова, Р.Г.* Современные музыкально-компьютерные технологии: Учебное пособие. [Текст] / А.В. Андерсен, Г.П. Овсянкина, Р.Г. Шитикова. – СПб. : Издательство «Лань»; Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2013. – 224 с.
2. *Брыскина, О.Ф.* Среда Microsoft PowerPoint как инструментальное средство педагога [Текст] / О.Ф. Брыскина. – Самара : СИПКРО, 2004. – 131 с.
3. *Выготский, Л.С.* Собрание сочинений [Текст] : в 6 т. Т. 1 / Л.С. Выготский. – Москва : Педагогика, 1982. – 488 с.
4. *Гузеев, В.В.* Лекции по педагогической технологии. [Текст] / В.В. Гузеев. – М. : Знание, 1992. – 60 с.
5. *Деникин, А.А.* Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям [Текст] / А.А. Деникин. – Москва : ИПО Профиздат, 2013. – 105 с.
6. *Долгушин, С.* Мультимедиа. Информационные технологии в музыке [Текст] / С. Долгушин – Омск : Мир музыки, 2004 – 187 с.
7. *Долинер, Л.И.* Информационные и коммуникационные технологии обучения: проблемы и перспективы [Текст] / Л. И. Долинер // Информатика и образование. – 2003. – №6. – С. 125-128.
8. *Захарова, И.Г.* Информационные технологии в образовании: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст] / И.Г. Захарова. – М. : Издательский центр «Академия», 2003. – 192 с.
9. *Зими́на, О.В.* Печатные и электронные учебные издания в современном высшем образовании: Теория, методика, практика. [Текст] / О. В. Зими́на – М. : Изд-во МЭИ, 2003. – 336 с.
10. *Иванова, Н.И.* Применение компьютерных технологий в образовательном процессе [Текст] / Н.И. Иванова // Музыкальное образование в 21 в.: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции. – Архангельск : КИРА, 2012. – С. 154-157.

11. *Ларнер, И.Я.* Дидактические основы методов обучения [Текст] / И.Я. Ларнер. – Москва : Педагогика, 1981. – 64 с.
12. *Ожегов, С.И.* Толковый словарь русского языка. [Текст] / С.И. Ожегов – М. : Оникс, 2008. – 736 с.
13. *Ожегов, С.И.* Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений [Текст] / С.И. Ожегов – 4-е изд., дополненное, – Москва: Изд-во Азбуковник, 1999. – 944 с.
14. *Околелов, О.П.* Дидактическая специфика современного вузовского учебника. [Текст] / О.П. Околелов // Педагогика – 2003. – №10 – С. 20-25.
15. *Панферова, Е. М.* Мультимедийные образовательные технологии как современное средство воспитания музыкальной культуры у учащихся в дополнительном музыкальном образовании [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы III Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, май 2013 г.). – СПб. : Реноме, 2013. – С. 125-127.
16. *Пидкасистый, П.И.* Педагогика [Текст] / П.И. Пидкасистый. Москва : Педагогическое общество России, 2010. – 512 с.
17. *Попов, В.Б.* Основы информационных и телекоммуникационных технологий. Мультимедиа [Текст] : учеб. пособие / В.Б Попов. – Москва: Финансы и статистика, 2008. – 336 с.
18. Рабочая программа дисциплины «История и теория электронной музыки и медиаобразования». [Текст] : Екатеринбург, ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2015. – 21 с.
19. *Разноглядова, М.Ю.* Электронный учебный комплекс как средство формирования готовности студентов к творческому саморазвитию [Текст] : автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук (13.00.01) / М.Ю. Разноглядова. – Саратов, 2007. – 32 с.
20. *Роберт, И.В.* Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования [Текст] / И. В. Роберт – Москва : «Школа-Пресс», 1994. – 206 с.

21. *Сивлапов, Н.В.* Компьютеризация образования: современные проблемы и перспективы развития [Текст] / Н.В. Сивлапов. – Москва : Образование и наука, 2005. – 48 с.
22. *Сластенин, В.А.* Педагогика [Текст] : Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов – М. : Издательский центр «Академия», 2002. – 576 с.
23. *Сластенин, В.А.* Педагогика. 3-е изд. [Текст] / В.А. Сластенин – М. : Школа-Пресс, 2000. – 512 с.
24. *Старченко, Е. В.* Формирование профессиональных компетенций в учебно-образовательной деятельности у выпускников вузов [Текст] / Е.В. Старченко // Молодой ученый. – 2013. – №9. – С. 405-407.
25. *Тараева, Г. Р.* Компьютер и инновации в музыкальной педагогике. [Текст] // Книга 1: Стратегии и методики. – М.: Издательский дом «Классика XXI», 2007. – 128 с.
26. *Терентьев, Ю.Ю.* Музыкальная информатика. Учеб. пос. [Текст] / Ю.Ю. Терентьев – Краснодар, 2002. – 133 с.
27. *Фокин, Ю.Г.* Теория и технология обучения: деятельностный подход [Текст] / Ю.Г. Фокин – Москва : Академия, 2006.
28. *Харуто, А.В.* Музыкальная информатика. Теоретические основы. [Текст] / А.В. Харуто – Москва : ЛКИ, 2009. – 400 с.
29. *Хуторской, А.В.* Дидактическая эвристика: Теория и технология креативного обучения. [Текст] / А.В. Хуторской – М. : Изд-во МГУ, 2003. – 416 с.
30. *Частиков, А.П.* Архитекторы компьютерного мира [Текст] / А.П. Частиков. – СПб. : БХВ-Петербург, 2002. – 383 с.
31. *Швецова, С.А.* Использование информационных технологий в обучении [Текст] / С.А. Швецова. – Екатеринбург : ИРРО, 2006. – 52 с.
32. *Шлыкова, О.В.* Культура мультимедиа. [Текст] : учеб. пособие для студентов МГУКИ / О.В. Шлыкова. – М. : ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 55 с.

33. Технологии обучения средствами высокотехнологичной образовательной среды [Текст] : Учебно-методический комплекс / под редакцией Т. Н. Носковой. – СПб. : Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2007. – 255 с.

34. *Дуброва, Т.А.* Использование ИКТ на уроках профессионального цикла [Электронный ресурс] / Дуброва Т.А. – Режим доступа к ресурсу : <http://festival.1september.ru/articles/567591/>

35. *Могилевская, Т., Шишко О.* Немного об истории и перспективах развития медиаискусства [Электронный ресурс] / Т. Могилевская – Режим доступа к ресурсу : <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=49>

36. *Можжаева, Г.В.* [Электронный ресурс]: Электронные ресурсы в историческом образовании: методическое пособие / Г.В. Можжаева – Томск, 2003. – Режим доступа: http://edu.tsu.ru/historynet/informatika/posobia/his_educ/

37. Словарь и энциклопедия Академик [Электронный ресурс]: Большой энциклопедический словарь. – Режим доступа к ресурсу : <http://dal.academic.ru/>

38. Толстый веб-журнал Перемены [Электронный ресурс] / Пионеры электронного звука – Режим доступа к журналу : <http://www.peremeny.ru/blog/7703>

39. Электронный журнал DJ.ru [Электронный ресурс] / Жанры электронной музыки – Режим доступа к журналу : <http://dj.ru/musicstyle>

40. Электронный журнал DjBiography [Электронный ресурс] / Стили и направления электронной музыки – Режим доступа к журналу : <https://djbiography.ru/stili>

41. Электронный журнал Entarea [Электронный ресурс] / Стили электронной музыки – Режим доступа к журналу : <http://entarea.ru/musicstyles/>

42. Электронный журнал Undergroundmusic.ru [Электронный ресурс] : статья История создания электронной музыки – Режим доступа к журналу : <http://undergroundmusic.ru/istoriya-sozdaniya-elektronnoj-muzyki/>

**Мультимедийная хрестоматия «Современные стили
электронной музыки» по дисциплине «История и теория
электронной музыки и медиаобразования» (электронный вариант)**

Анкета для студентов-бакалавров

Уважаемые студенты! Просим Вас ответить на вопросы анкеты. Отметьте, пожалуйста, один или несколько из предложенных вариантов ответов, либо укажите свой.

1. Какой из музыкальных стилей особенно привлек Ваше внимание в процессе изучения мультимедийной хрестоматии?

- а) «Chillout»;
 - б) «House»;
 - в) «Breaks»;
 - г) иной (укажите)
-

2. Чем Вас заинтересовала мультимедийная хрестоматия?

- а) разнообразием представленных современных стилей;
 - б) удобством работы с музыкальным материалом;
 - в) возможностью многократного прослушивания понравившихся примеров стилей электронной музыки»;
 - г) иное (укажите)
-

3. Где, по вашему мнению, будет эффективно использование мультимедийной хрестоматии?

- а) в процессе самостоятельной работы студентов;
 - б) на лекционных занятиях;
 - д) иное (укажите)
-

4. Укажите преимущества применения данной хрестоматии на лекционных занятиях со студентами-бакалаврами

5. Оцените по 5-балльной шкале эффективность использования мультимедийной хрестоматии в качестве дополнительного пособия по дисциплине «История и теория электронной музыки и медиаобразования»

6. В каких музыкальных образовательных учреждениях возможно, на Ваш взгляд, применять мультимедийную хрестоматию стилей электронной музыки?

7. Какой из изученных стилей нуждается в более широком освещении в данной мультимедийной хрестоматии?

а) «Ambient»;

б) «Techno»;

в) все освещены достаточно хорошо;

г) иной (укажите)

8. Какой раздел хрестоматии, по Вашему мнению, требует изменений (дополнений)?

9. Какой раздел Вы бы добавили в мультимедийную хрестоматию?

10. Оцените эффективность данной хрестоматии в изучении стилей электронной музыки по 5-балльной шкале.

Благодарим за сотрудничество!