

Автономная некоммерческая организация
общеобразовательная организация
Лицей информационных технологий «Инфотех»

Утверждена приказом
Лицея «Инфотех»
от 29.08.2023 № 29.08.01-ОД

Рассмотрена на Педагогическом
совете, протокол №1 от 28.08.2023

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности «Музыка и компьютер»
для начального общего образования
Срок освоения программы: 2 года (1-2 класс)

Пояснительная записка

Целью курса является создание оптимальных условий для формирования информационной и музыкальной культуры младших школьников в рамках внеурочной деятельности.

Задачи:

1. Формирование начальных навыков работы с компьютером (включение, выключение, работа с мышью и клавиатурой, запуск и выключение программ, переключение языка, набор текста).
2. Знакомство с понятиями мультипликация, кадр, фон, анимация, раскадровка, последовательность и одновременность действий, перекладная мультипликация.
3. Формирование начальных навыков работы с видео редакторами, музыкальными конструкторами.
4. Формирование начальных навыков по созданию собственных мультфильмов, аудиовизуальных композиций.
5. Формирование базовых знаний по музыкальной грамоте и теории, необходимых для осуществления музыкально-творческой деятельности.
6. Освоение отдельных элементов музыкального языка и их практическое применение.
7. Овладение навыками практической музыкально-творческой деятельности: электронной аранжировки и исполнения музыки, импровизации и элементарного сочинения.
8. Развитие мышления в ходе усвоения различных приемов мыслительной деятельности (анализ, сравнение, обобщение, выделение главного, рассуждение).
9. Развитие фантазии, творческого мышления, дизайнерских, композиторских, исполнительских и звукорежиссерских способностей.
10. Развитие коммуникативных навыков, культуры общения, доброжелательное отношение друг к другу.

На изучение курса планируется 1 час в неделю в 1 классе – 33 часа, 1 час в неделю во 2 классе – 34 часа, итого – 67 часов.

Программа проводится с использованием **рейтинговой системы оценивания**, в соответствии с рейтингом обучающийся самостоятельно может оценивать свой прогресс. **Итоговая оценка** выставляется баллах в соответствии с Положением о рейтинговой системе оценивания.

Основной вид деятельности: практические занятия, проектная работа.

Учебно-методическое и программное обеспечение курса:

1. Павел Живайкин «Практическая аранжировка поп. музыки на синтезаторе и компьютере» М.– 2020.
2. Павел Живайкин «Школа буги-вуги, блюза и рок-н-ролла» М.–2020;
3. Павел Живайкин «600 звуковых и музыкальных программ».
4. Юрий Чугунов «Гармония в джазе» М. 2021.
5. В.Белунцов «Новейший самоучитель работы на компьютере для музыкантов» М.– 2021.
6. И.Красильников, А.Алемская, И.Клип «Школа игры на синтезаторе» М.–2019.
7. Журналы «Музыка и электроника», Звукорежиссер», «Шоу-мастер».
8. musicshake.com – музыкальный конструктор онлайн

9. Звуковой редактор - Audacity
10. Видео редактор - Windows Live (Киностудия)
11. Авторские разработки: презентации, задания, проекты и электронные тесты.

1. Планируемые результаты освоения курса

1.1. Планируемые личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
- чувство гордости за свою родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности;
- эстетические потребности, ценности и чувства;
- развиты мотивы учебной деятельности и сформирован личностный смысл учения;
- развиты этические чувства доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

1.2. Планируемые метапредметные результаты

- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
- создание сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- установление причинно-следственных связей, построение логической цепи рассуждений.
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- развитие умения взаимодействовать с окружающими при выполнении разных ролей в пределах речевых потребностей и возможностей младшего школьника;
- развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер;

- владение умением работы с разными учебными пособиями.

1.3. Планируемые предметные результаты освоения курса

Овладение основами логического и алгоритмического мышления:

- находить лишний предмет в группе однородных;
- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.);
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на 2 подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать заведомо ложные фразы;
- называть противоположные по смыслу слова;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.

Приобретение навыков работы в музыкальном конструкторе, киностудии:

- уметь входить и выходить из программы, сохранять работы;
- уметь покадрово снимать и выполнять монтаж кадров с заданной длительностью;
- уметь редактировать видеоряд: разделять, удалять видеофрагмент, накладывать титры, спецэффекты, голосовое и музыкальное сопровождение;
- сочинять, редактировать и сохранять музыкальные композиции;
- записывать музыки к началу и титрам проектного фильма, к частям проекта;
- сводить музыку и кадры проекта.

Формирование музыкальной культуры:

- знакомство с музыкальными инструментами;
- умение различать и классифицировать музыкальные инструменты и оркестры.

2. Содержание курса

1 класс

Тема 1. Знакомство с компьютером. Внешние устройства. Системный блок. Устройства ввода и вывода информации. Монитор. Мышь. Клавиатура. Колонки. Наушники. Микрофон.

Тема 2. Музыкальные инструменты: струнные, клавишные, ударные, духовые, язычковые. Труба. Тромбон. Саксофон. Флейта. Кларнет. Гусли. Гитара. Скрипка. Виолончель. Контрабас. Фортепиано. Рояль. Орган. Барабан. Бубен. Тарелка. Аккордеон. Баян.

Тема 3. Музыкальный конструктор. Трек. Такт. Составление музыка. Сохранение композиции. Эффект Animal. Эффект Nature. Эффект Bridge. Сочинение композиций с использованием эффектов. Озвучивание иллюстрации.

Тема 4. Аудиоредактор - Audacity. Окно программы. Настройка микрофона. Запись. Свойства звуковых дорожек. Обработка звуковой дорожки. Панель инструментов.

Основные приемы работы в программе: выделение, вырезание, перемещение, корректировка громкости. Сохранение проекта. Импорт и экспорт звуковых файлов. Смена скорости и высоты тона. Сочинение новогодней музыкальной композиции. Запись музыкального трека из программы музыкальный конструктор в программу Audacity.

Тема 5. Программа Киностудия. Основные элементы программы. Добавление заголовка. Выбор цвета и ширины контура заголовка. Анимация кадра. Работа с текстом (Изменение шрифта, размера, цвета текста). Добавление музыкального файла.

Тема 6. Мини-проект «Animals». Сочинение, запись и сохранение музыкальной дорожки проекта. Сведение музыкальной дорожки с кадрами киностудии. Сохранение проекта/фильма на флешку.

Тема 7. Windows Movie Maker. Работа над проектом. Накладываем музыку на слайды. Редактирование. Название. Мультфильм. Титры. Обработка видеофайла в программе (разделить, вырезать, удалить фрагмент). Громкость звука. Добавление композиции к кадрам. Сочинение, запись музыки к началу и титрам проектного фильма, к частям проекта. Сведение музыки и кадров проекта.

2 класс

Тема 1. Клавиатура. Клавиша Enter. Пароль. Компьютер, основные составляющие компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура. Системный блок: память, процессор. Навыки работы с мышью: упражнения, игры. Внешние устройства компьютера: проектор, принтер, микрофон, midi-клавиатура, сканер, колонки, наушники, веб-камера, флеш-карта. Отличие midi-клавиатуры от синтезатора.

Тема 2. Оркестр. Симфонический, народный, духовой оркестр. Виды музыкальных инструментов: духовые (медные, деревянные), струнные (смычковые), народные, ударные, клавишные. История возникновения музыкальных инструментов. Возникновение духовых деревянных инструментов. Возникновение ударных инструментов.

Тема 3. Программа Magix Music Maker. Музыкальное конструирование. Интерфейс программы: рабочая область, панель меню, медиа контейнер, кнопки управления, громкость. Такт и трек программы Magix Music Maker. Определения такта и трека. Добавление треков. Функции трека. Сочинение и сохранение композиции в программе Magix Music Maker на рабочий стол и на флеш-карту. Звуки - музыкальные, шумовые. Громкость звука, высота звука. Эффекты и тональность (степень) в программе Magix Music Maker. Добавление и удаление эффектов. Мажорная и минорная тональности. Выбор степени (тональности). Темп (пульс) в музыке. Выбор темпа в программе Magix Music Maker. BPM. Изменение BPM. Метроном.

Тема 4. Программа Audacity. Интерфейс программы: рабочая область программы, панель меню, панель навигации, панель инструментов управления, кнопки управления, панель микшеров, индикаторы звука, линейка времени. Функции: выделить, вырезать. Звуковой файл. Инструменты программы Audacity: перемещение (сдвиг во времени), изменение огибающей. Клавиши панели навигации: приблизить, отдалить. Обработка звукового трека. Экспорт аудио. Сохранение в формате wav. Термины: desktop и save. Сбор песни из разделенных фрагментов.

Тема 5. Фоновая музыка. Музыка на радио. Радио диджей. Музыка в кино. Кинопрофессии. Программа Windows Live (Киностудия). Интерфейс программы: кнопки управления, рабочая область, область просмотра, громкость. Вкладка Home главного меню программы. Работа с текстом: оформление, выделение, положения и т.д. Вкладка

Animations главного меню, оформление кадра. Создание заголовков и титров. Добавление музыки к видео. Музыка и озвучивание видео роликов. Сохранение видео.

3. Тематическое планирование курса

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1 класс		
1.	Вводный урок. Инструктаж по технике безопасности.	1
2.	Тест «Пароль» на знание пароля. Компьютер. Системный блок. Основные устройства.	1
3.	Практическое задание. Навыки работы с мышью.	1
4.	Тест: «Компьютер». Виды музыкальных инструментов.	1
5.	Программа музыкальный конструктор и основные музыкальные инструменты.	1
6.	Трек. Основы практической работы в музыкальном конструкторе.	1
7.	Такт. Составление музыки по образцу. Сохранение своей композиции.	1
8.	Тест: «Музыкальный конструктор». Эффекты в программе музыкальный конструктор. Эффект Animal. Сочинение композиции с использованием эффекта Animal	1
9.	Эффекты: Nature. Сочинение композиции с использованием эффекта Nature.	1
10.	Эффекты Bridge. Тест: «Эффекты»	1
11.	Сочинение композиции с использованием эффектов: Animal, Natur, Bridge – озвучивание иллюстрации.	1
12.	Тест: «Работа в музыкальном конструкторе». Программа Аудасити. Кнопки управления.	1
13.	Программа Аудасити. Инструменты программы. Обработка звуковой дорожки.	1
14.	Практическая работа: инструменты перемещение и изменение огибающей.	1
15.	Экспорт аудио. Сочинение Новогодней музыкальной композиции.	1
16.	Тест: «Аудасити». Обобщающий урок.	1
17.	Запись музыкального трека из программы музыкальный конструктор в программу Аудасити. Повторение – экспорт аудио.	1
18.	Тест: «Повторение Аудасити». Программа Киностудия. Основные элементы программы.	1
19.	Тест: «Основные элементы программы». Программа Киностудия. Добавление заголовка. Выбор цвета и ширины контура заголовка. Анимация кадра.	1
20.	Работа с текстом (Изменение шрифта, размера, цвета текста)	1

21.	Тест: «Киностудия». Добавление музыкального файла.	1
22.	Мини-проект «Animals». Сочинение, запись и сохранение музыкальной дорожки проекта.	1
23.	Мини-проект «Animals». Сведение музыкальной дорожки с кадрами киностудии.	1
24.	Мини-проект «Animals» – доработка. Сохранение проекта, фильма на флешку.	1
25.	Создание мультфильма и сочинение музыки к нему.	1
26.	Завершение создание мультфильма. Сведение музыки и кадров.	1
27.	Повторение программы киностудия. Сочинение музыки на заданную тему.	1
28.	Обработка видеофайла в программе Киностудия (разделить, вырезать, удалить фрагмент).	1
29.	Обработка видео в программе Киностудия (громкость звука).	1
30.	Самостоятельная работа. Сочинение музыки к сказке и добавление композиции к кадрам сказки.	1
31.	Сочинение, запись музыки к началу и титрам будущего проектного фильма.	1
32.	Сведение музыки и кадров проекта.	1
33.	Завершающий этап работы над проектом. Обобщающий урок.	1
	ВСЕГО за 1 класс	33
2 класс		
1.	Вводный урок. Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Музыкальные инструменты.	1
2.	Знакомство с компьютером.	1
3.	Компьютер. Внешние устройства.	1
4.	Контрольная работа по теме «Компьютер»	1
5.	Musicshake - музыкальное конструирование. Основные термины, приемы работы.	1
6.	Темп в музыке. BPM. Выбор темпа композиции	1
7.	Как появились музыкальные инструменты. Группы инструментов: духовые, струнные, ударные.	1
8.	Семейство клавишных инструментов. Тесты по теме: Музыкальные инструменты. Musicshake.	1
9.	Звуки музыкальные и шумовые. Камертон. Эффекты в программе Musicshake.	1
10.	Программа аудио-редактор Audacity. Панель управления.	1
11.	Громкость звука. Audacity: инструменты (Выделить, вырезать, изменение огибающей).	1
12.	Высота звука. Audacity: Эффекты (Нормировка сигнала, смена высоты тона).	1
13.	Высота звука. Тембр. Практическая работа "Измени голос"	1

14.	Из Musicshake в Audacity. Экспорт файла. Проверочная работа по теме «Звук».	1
15.	Форматы аудиофайлов. Мини-проект: «Новогодняя аудио-открытка».	1
16.	Тест: «Формат файлов», «Запись музыки в Аудасити». Мини проект - «Новогодняя аудио-открытка».	1
17.	Сила слов и музыки.	1
18.	Музыка для занятий спортом.	1
19.	Фоновая музыка. Мини - проект: «Музыка для...(кафе, магазины, ...)»	1
20.	Музыка на радио. Радио диджей. Практическая работа - новости погоды.	1
21.	Музыка в кино. Кинопрофессии.	1
22.	Программа Windows Live (Киностудия) Интерфейс программы. История в картинках.	1
23.	Вкладка Home главного меню программы. Работа с текстом.	1
24.	Вкладка Animations главного меню	1
25.	Работа с видео. Мини-проект: «Прибытие поезда». Сохранение проекта и фильма.	1
26.	Обобщающий урок. Тест: «Программа Киностудия». Защита проектов.	1
27.	Проект: «Мой любимый мультфильм»	2
28.	Мини-проект «День Победы» (Мультимедийное слайд-шоу. Средствами программ Audacity, Киностудия)	1
29.	Музыка к мультфильму.	1
30.	Проектная деятельность-сбор информации для проекта, сочинение основных тем фильма.	1
31.	Проект. Работа по группам. Монтаж видео в программе Киностудия.	1
32.	Завершающий этап работы над проектом.	1
33.	Подведение итогов	2
	ВСЕГО за 2 класс	34