

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Управление образования администрации

городского округа «Город Йошкар-Ола»

Автономная некоммерческая организация

общеобразовательная организация

Лицей "Инфотех"

УТВЕРЖДЕНА

Педагогическим советом от
04.06.26 (Протокол №6)

Лицей "Инфотех"
Приказ №4.06.2-ОД от
04.06.26 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«МУЗЫКА И КОМПЬЮТЕР»

(ID 10256632)

для обучающихся 1 и 2 классов

Йошкар-Ола 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Творческое музыкальное развитие младших школьников — актуальная задача современной педагогики. Музыкальное творчество (индивидуальное и групповое) способствует развитию личности, социализации и приобщению детей к культуре.

Современная школа должна дать ребёнку доступные по возрасту инструменты для работы не только с текстовой и видеоинформацией, но и с аудиоинформацией. Слух — один из главных каналов познания мира, и его развитие является важным фактором гармоничного роста ребёнка.

В условиях цифровизации культуры для развития младших школьников активно используются инновационные ресурсы, часто представленные в игровой форме. Игровая деятельность, ведущая в дошкольном возрасте, плавно переходит в учебную деятельность в начальной школе. Курс «Музыка и компьютер» ориентирован на игровую, познавательную и творческую активность учащихся.

Работа с музыкальными программами развивает логическое и алгоритмическое мышление. Сочинение музыки и создание аудиокomпозиций позволяет ребёнку выражать себя, создавая творческий продукт, который выходит за рамки привычных для этого возраста форм деятельности.

Программа знакомит учащихся с возможностями сочинения музыки, наложения треков, записи голоса и использования музыкальных композиций в видеопроектах. Освоение этих навыков происходит в практической, увлекательной для детей форме.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Формирование начальной компьютерной грамотности и музыкальной культуры младших школьников, развитие слуха и чувства ритма, освоение возможностей компьютера для работы с аудиоинформацией, приобретение опыта проектной творческой деятельности с использованием музыкальных программ.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Программа является ориентиром для составления рабочих программ педагогами, реализующими курсы, направленные на сопровождение изучения музыки во внеурочной деятельности.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Практические занятия, проектная работа.

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

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 класс

Модуль 1. Компьютер и музыкальные инструменты. История возникновения музыкальных инструментов. Виды и группы музыкальных инструментов. Особенности звучания музыкальных инструментов. Знакомство с компьютером: мышь, клавиатура, основные и внешние устройства. Устройства ввода: мышь, клавиатура, микрофон. Устройства хранения: флеш-карта. Устройства вывода: принтер, монитор, проектор, колонки, наушники. Компьютер – инструмент для работы с информацией, аудиоинформацией. Основные приемы работы с мышью. Отработка навыков работы с мышью.

Модуль 2. Программа MAGIX Music Maker. Назначение программы. Составные части программы. Клавиши управления. Медиаконтейнер. Линейка времени, масштаб, аудиотрек, эффекты программы (вкладка «Шаблон»). Основы практической работы в музыкальном конструкторе: сочинение, удаление, сохранение. Понятия: такт, трек, темп, эффект. Добавление треков, тактов и эффектов. Функции трека по громкости звучания и времени звучания. Функции: громкость, переместить и удалить. Вкладки медиаконтейнера: «главная» и «шаблон». Знакомство с линейкой времени. Сохранение – экспорт на флеш-карту. Знакомство с программами воспроизведения.

Модуль 3. Программа Киностудия. Назначение программы. Кнопки управления. Интерфейс (части) программы Киностудия и их назначение. Практические навыки работы в программе Киностудия. Вкладки, инструменты и возможности программы Киностудия. Знакомство учеников с: добавлением звукового файла в программу Киностудия; с добавлением текста; анимацией (переходами от кадра к кадру, сдвигом и масштабированием кадра). Знакомство с обработкой текста. Установка цвета текста, фона, ширины контура обводки букв и его цвета. Анимация появления текста. Сохранение. Установка звуковых эффектов в программе на выбранный кадр. Изменение звука видеофайла. Добавление звукового трека к видео. Проектная деятельность в рамках предмета, а также межпредметная.

2 класс

Модуль 1. Знакомство с компьютером и музыкой. Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с клавиатурой. Пароль. Клавиши клавиатуры: Enter, Delete, Caps Lock, Space, Backspace. Знакомство со структурой предмета «Музыка и компьютер». Значение музыки в жизни человека. Рассматривается информационное пространство вокруг человека. Знакомство с общими понятиями: информация, виды информации по способу восприятия человеком: аудиоинформация – слух. Виды информации по способу представления. Какие инструменты помогают работать с информацией. Знакомство с компьютером: мышь, клавиатура, основные, внешние, музыкальные - звуковые устройства. Ввод информации. Устройства ввода: мышь, клавиатура, джойстик, сенсорный экран, сенсорная панель, сканер, микрофон, колонки, midi-клавиатура, синтезатор. Устройства обработки и хранения: процессор (мозг компьютера), память (флеш-карта, лазерный диск, жесткий диск). Устройства вывода: принтер, монитор, проектор, колонки, наушники. Компьютер – инструмент для работы с информацией, аудиоинформацией. Основные приемы работы с мышью. Музыкальные инструменты. Особенности звучания музыкальных инструментов. Знакомство с видами ансамблей в зависимости от состава музыкальных исполнителей: солист, дуэт, трио, квартет, квинтет, хор, некоторыми стилями и направлениями музыки и музыкальной терминологией: оркестр, вокалист, дирижер.

Модуль 2. Программа Magix Music Maker. Музыкальный конструктор программа MAGIX Music Maker. Назначение программы. Составные части программы – интерфейс: главное меню, рабочая область, панели управления, медиаконтейнер, таймер, регулятор громкости, клавиша зацикливания, клавиши управления. Составные части медиаконтейнера: стили, группы, виды инструментов. Основы практической работы в музыкальном конструкторе: сочинение, удаление. Понятия: такт, трек. Добавление треков, тактов. Виды и функции трека. Аудио, формат файла Audio и Midi. Сохранение музыкальной композиции в программе MAGIX Music Maker. Export audio, import audio. Группа ударных инструментов. Шумовые, звуковысотные. Основной трек. Музыкальные формы.

Знакомство учеников с понятием форма музыки. Знакомство с формами: простого канона, куплетно-припевной, одночастной и двухчастной. Темп в музыке. Виды темпа: быстрый, средний, медленный. Знакомство с bpm. Bpm в программе MAGIX Music Maker. Знакомство учеников с темпом и метрономом. Метроном механический, электронный, программный. Метроном в программе MAGIX Music Maker.

Модуль 3. Программа Audacity. Программа Audacity. Звук. Программа Audacity. Знакомство учеников с программой Audacity. Интерфейс программы Audacity. Знакомство учеников с акустикой, звуком, камертоном, тембром звучания, источниками звука. Инструменты программы Audacity. Кнопки управления. Основные приемы работы. Области, составные части программы. Функции обработки аудио: «выделить», «вырезать», «сдвиг во времени» (перемещение аудиотрека), «изменение огибающей» (громкость аудио), «удалить». Масштаб аудиотрека: «уменьшение», «увеличение» (приближение, отдаление) визуально-видимого аудиотрека в целях обработки. Функции общепрограммной громкости и громкости отдельного трека. Знакомство с линейкой времени. Высота звука, голоса. Громкость звука. Инфразвук, ультразвук. Среды проведения звуковой волны. Эффект «Эхо». Export audio в программе Audacity. Сохранение музыкальной композиции в программе Audacity. Формат сохраняемой аудиоинформации. Структура музыкальной композиции: вступление, проигрыш в музыке, куплет, припев. Экспорт аудиотрека на флеш-карту и рабочий стол с записью голоса. Знакомство со сведением. Знакомство с программами воспроизведения.

Модуль 4. Программа Киностудия. Программа Киностудия. Назначение программы. Кнопки управления. Интерфейс (части) программы Киностудия и их назначение. Практические навыки работы в программе Киностудия. Вкладки, инструменты и возможности программы Киностудия. Знакомство учеников: с добавлением звукового файла в программу Киностудия; с добавлением текста; анимацией, переходами от кадра к кадру, а также сдвигом и масштабированием кадра. Знакомство с обработкой текста. Установка цвета текста, фона, ширины контура обводки букв и его цвета. Анимация появления текста. Сохранение

проектом («Save project») и сохранение готовым фильмом («Save movie»): основные отличия. Установка звуковых эффектов в программе на выбранный кадр. Изменение звука видеофайла. Добавление звукового трека к видео.

Модуль 5. Мастерская проектов. Проектная деятельность внутригрупповая и межпредметная. Озвучивание фильма немого кино (режиссеров братьев Люмьер «Прибытие поезда»): сочинение музыкальной дорожки в стиле игры тапера, добавление эффектов, оформление фильма. Практические задания «Кинокомпозитор», «Монтажер звука», «Режиссер монтажа». Проект «Фоновая музыка»: сочинение музыки для организаций города, защита проекта. Музыка на радио. Виды диджеев: мобильный, радиодиджей. Микширование (сведение музыкальных композиций). Практическое задание «Диджей». Анализ новостей погоды, представленных на современных радиостанциях. Самостоятельная работа «Прогноз погоды». Запись новостного текста, сведение, фейдинг. Музыка и спорт. Особенности средств музыкальной выразительности треков для разных видов тренировок. Создание музыки для выполнения физических упражнений. Вкладка «Средства для работы с видео». Отключение звука видеофайла, ускорение/замедление, разделение на части видеоматериалов (кнопка «Разделить»). Выполнение итогового проекта. Подготовка материалов проекта, индивидуальная работа в программах (MAGIX Music Maker, Audacity, Киностудия, программы для воспроизведения звука и просмотра видео). Сочинение фоновой музыки для частей проекта. Поиск изображений и видео для доклада по теме проекта. Запись доклада. Анимация изображений для доклада. Сведение видео с музыкой. Сборка всех элементов и оформление готового проекта. Защита итогового проекта.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

2. осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
3. начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
4. чувство гордости за свою родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности;
5. развиты мотивы учебной деятельности и сформирован личностный смысл учения;
6. развиты этические чувства доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
2. освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
3. оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
4. поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
5. использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
6. создание сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
7. планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;

8. анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
9. синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
10. установление причинно-следственных связей, построение логической цепи рассуждений.
11. аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
12. развитие умения взаимодействовать с окружающими при выполнении разных ролей в пределах речевых потребностей и возможностей младшего школьника;
13. развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер;
14. владение умением работы с разными учебными пособиями.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу курса ученик сможет:

1. овладеть 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.

2. приобрести навыки 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.
- познакомиться с музыкальными инструментами;
- сможет различать и классифицировать музыкальные инструменты и оркестры.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количес тво часов
1 класс		
Модуль 1. Компьютер и музыкальные инструменты		4
1.	Знакомство. Пароль	1
2.	Музыкальные инструменты	1
3.	Компьютер	1
4.	Компьютерная мышь	1
Модуль 2. Программа MAGIX Music Maker		13
5.	Программа MAGIX Music Maker	1
6.	Элементы программы MAGIX Music Maker. Такт и трек	1
7.	Такт и трек	1
8.	Линейка времени. Масштаб	1
9.	Сохранение музыкальной композиции на компьютер	1
10.	Сохранение музыкальной композиции на флеш-карту	1
11.	Творческая работа. Рисуем в программе MAGIX Music Maker	1
12.	Эффекты в программе MAGIX Music Maker	1
13.	Музыка и настроение	1
14.	Музыкальная аптечка	1
15.	Новогодний музыкальный подарок для всей семьи	1
16.	Творческая работа	1
17.	Работа с клавиатурой	1
Модуль 3. Программа Киностудия		16
18.	Программа Киностудия. Вкладка «Главная»	1
19.	Работа со звуком	1
20.	Вкладка «Анимация»	1
21.	Вкладка «Средства для работы с текстом»	1
22.	Сохранение фильма	1
23.	Самостоятельная работа «Космос»	1
24.	Проект «Города России». Создание видео	1
25.	Проект «Города России». Сочинение музыки	1
26.	Проект «Города России». Защита проекта	1

27.	Работа с видео. Функция «Разделить»	1
28.	Изменение звука видеофайла	1
29.	День Победы	1
30.	Выпускной проект «Мультфильм»	3
31.	Резервный урок	1
	ВСЕГО за 1 класс	33
2 класс		
Модуль 1. Знакомство с компьютером и музыкой		4
1.	Вводный урок	1
2.	Музыка и компьютер	1
3.	Компьютер для музыканта	1
4.	Виды ансамблей. Музыкальные стили	1
Модуль 2. Программа MAGIX Music Maker		6
5.	Программа Magix Music Maker	1
6.	Аудио. Виды и функции трека	1
7.	Сохранение музыкальной композиции	1
8.	Ударные инструменты	1
9.	Музыкальные формы	1
10.	Темп в музыке	1
Модуль 3. Программа Audacity		5
11.	Звук. Программа Audacity	1
12.	Инструменты программы Audacity	1
13.	Высота звука	1
14.	Эффект «Эхо»	1
15.	Музыкальный пазл	1
Модуль 4. Программа Киностудия		5
16.	Музыка в кино. Музыкальные кинопрофессии	1
17.	Программа Киностудия Movie Maker	1
18.	Текст и цвет в программе Киностудия	1
19.	Вкладки «Анимация» и «Редактирование»	1
20.	Сохранение в программе Киностудия	1
Модуль 5. Мастерская проектов		14
21.	Озвучивание фильма «Прибытие поезда»	1
22.	Озвучивание фильма «Прибытие поезда»	1
23.	Проект «Фоновая музыка»	1

24.	Защита проекта «Фоновая музыка»	1
25.	Музыка на радио. Диджей	1
26.	Самостоятельная работа «Прогноз погоды»	1
27.	Музыка и спорт	1
28.	Вкладка «Средства для работы с видео»	1
29.	Вкладка «Средства для работы с видео»	1
30.	Итоговый проект	3
31.	Резервный урок	2
	ВСЕГО за 2 класс	34
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68