

Методическое обеспечение для реализации практического курса

Вебинар № 1

(форма проведения: лекция, продолжительность: 1 академический час)

Введение в курс

План занятия:

1. Организационные моменты;
2. Актуальность использования ИКТ в методической деятельности музыкального руководителя;
3. Цель и задачи курса;
4. Содержание курса.

Содержание занятия:

1. Организационные моменты:

- обозначение сроков проведения и объема курса повышения квалификации (28 часов в период с 15 марта по 30 апреля);
- периодичность и время проведения занятий (2 раза в неделю, по согласованному расписанию);
- формы участия слушателей в занятиях (занятие в прямом эфире с обратной связью, видеозапись трансляции, видеоконференция);
- формы обратной связи: ответы на вопросы в чате во время трансляции, в комментариях – после трансляции (при условии регистрации участников в системе google), ответы на вопросы по электронной почте;
- заполнение входной анкеты (уточнение расписания занятий, контактных данных, самооценка наличного уровня владения умениями в области ИКТ).

2. Актуальность использования ИКТ в методической деятельности музыкального руководителя

Современная система образования предполагает, что педагог, в том числе музыкальный руководитель ДОО, должен быть компетентной, творчески развивающейся личностью, обладать возможностью легко подстраиваться к новым целям и задачам общества. Одной из таких задач является развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества. Для реализации этой задачи наиболее важным будет являться художественно-эстетическое воспитание, т.к. именно оно влияет на формирование духовно-нравственных ценностей, развитие интеллектуальных способностей и творческого мышления. Неотъемлемой частью художественно-эстетического воспитания является музыкальное образование. Важно учитывать, что воспитание и развитие ребенка начинается с раннего возраста. Поэтому музыкальный руководитель должен быть специалистом высокого уровня. Деятельность музыкального

руководителя очень многогранна. Она включает в себя разные направления, одним из которых является методическая деятельность, позволяющая ему развиваться, совершенствоваться. Методическая деятельность основывается на общих профессиональных компетенциях, к которым относится умение использовать ИКТ. Необходимость использования ИКТ в работе музыкального руководителя ДОО обусловлена несколькими факторами: 1) модернизация образования (оснащение образовательных учреждений современной техникой, переход к электронному документообороту, развитие информационного общества); 2) требования, предъявляемые музыкальному руководителю в отношении уровня владения ИКТ, которые представлены в профессиональном стандарте «Педагог»; 3) использование ИКТ в образовательном процессе позволяет повысить мотивацию дошкольников, активизировать их внимание, создать ситуацию полного погружения ребенка в сказку, в игру; 4) участие в аттестации педагогических кадров.

3. Цель и задачи курса

Цель курса – совершенствование ИКТ-компетенций музыкальных руководителей, необходимых для осуществления методической деятельности.

Задачи курса:

- формирование представлений о необходимости совершенствования умений в области использования ИКТ в методической деятельности музыкального руководителя;
- формирование умений создавать интерактивные дидактические материалы с помощью программы Smart Notebook;
- совершенствование ИКТ-компетенций в работе с графическими и видеофайлами;
- совершенствование ИКТ-компетенций при работе с интернет-технологиями;
- совершенствование ИКТ-компетенций при использовании нотных и графических редакторов.

4. Содержание курса

Курс состоит из 4 разделов, включающих в себя совершенствование навыков работы с разными технологиями: интерактивные средства мультимедиа; графические и видео редакторы; интернет-технологии; нотные и аудио редакторы. Первый раздел посвящен работе с программами по созданию презентаций Smart Notebook и PowerPoint. Второй, совершенствованию умений при работе с программами-конвертерами, редакторами изображений, графическими редакторами и работе с видео редактором. Третий раздел рассматривает примеры использования современных интернет-технологий в образовании. Четвертый раздел посвящен изучению нотного и аудио редакторов. Курс заканчивается зачетом проводимым в форме видеоконференции.

Вебинар № 2

(форма проведения: лекция, практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Раздел 1. Интерактивные средства мультимедиа

Тема 1.1. Современные интерактивные устройства и их реализация в программе Smart Notebook. Установка и настройка программы Smart Notebook (SN). Основные элементы интерфейса

План занятия:

I. Теоретическая часть (лекция)

1.1. Интерактивная доска

1.2. Интерактивная панель

II. Практическая часть.

2.1. Демонстрация приемов работы с доской

2.2. Установка и настройка программы Smart Notebook (SN)

2.3. Основные элементы интерфейса

Содержание занятия:

I. Теоретическая часть (лекция)

1.1. Интерактивная доска

«Интерактивная доска» – это высокотехнологичное устройство, представляющее собой плоский белый экран, внешне похожий на телевизор. Она работает в комплекте с проектором, передающим на нее изображение. Специальные указки или маркеры, также входящие в комплект, позволяют взаимодействовать с информацией при помощи ультразвуковых датчиков. Когда пользователь касается доски, сигнал передается на компьютер, где и происходит обработка данных. Сама доска крепится на стену или устанавливается на мобильную стойку (приобретается отдельно).

Чтобы интерактивный гаджет заработал, необходимо установить все оборудование, подключить к компьютеру и настроить специальное программное обеспечение.

Таким образом, на сенсорной доске можно в режиме реального времени просматривать видео, изменять размер изображения, вводить и менять данные графиков, добавлять или стирать информацию в таблицах, делать сноски и тому подобное. Подобные действия очень удобны при проведении презентаций. Все данные могут по команде сохраняться на компьютере.

Экран интерактивной доски не имеет подсветки. Изображение на нем создается при помощи проектора, подвешенного сверху. Степень яркости зависит от качеств проектора. Более дешевые модели имеют слабые проекторы, теряющие четкость при внешнем ярком освещении. На глянцевой поверхности могут образовываться засветы и блики. Ясность экрана во многом будет зависеть от положения смотрящего. Изображение может загораживать тень того, кто стоит у доски.

На качество изображения интерактивной доски также влияет угол настраиваемой проекции, положение самого экрана – он должен располагаться ровно по вертикали.

Мобильность.

Интерактивная доска питается от сети и не является полностью мобильной. Чтобы переместить интерактивную доску, потребуется вместе с ней перемещать проектор и компьютер. При малейшем смещении требуется заново делать настройку проецируемого изображения и добиваться идеального качества картинки в новых условиях.

Универсальность расположения.

Интерактивная доска является отражателем проекции, поэтому требует строго вертикального расположения. Любой наклон или поворот будет искажать проекцию. Той же тщательной настройки требует и сам проектор. Даже малейший сдвиг аппаратуры отразится на картинке не лучшим образом.

1.2. Интерактивная панель

В отличие от интерактивной доски, панель представляет собой самостоятельное устройство. Это сенсорный ЖК-экран определенных размеров, чаще всего меньших, чем интерактивная доска, который работает на собственном программном обеспечении Android или Windows. Он не требует дополнительной установки проектора, подключения к компьютеру, и реагирует на прикосновение пальцев. Специальные маркеры или стилусы ему не требуются.

По сути, интерактивная панель – это большой планшетный компьютер.

Интерактивная панель обладает собственным монитором, поэтому изображение на нем более яркое, четкое и не искажается от положения прибора. Современные панели оснащены высокотехнологичными глянцевыми экранами, изображения с которых четко видно под любым углом в разном освещении. Такие мониторы не бликуют на солнце, не тускнеют при ярком свете. В панелях предусмотрено антибликовое стекло, что позволяет использовать оборудование в дневное время при разном освещении.

Панель может крепиться к стене при помощи кронштейнов или устанавливаться на специальную стойку. При необходимости ее можно разместить вертикально на столе.

Мобильность.

Панель питается от сети, поэтому не является полностью мобильной. В отличие от доски, панель легко передвигается, так как не имеет сопроводительной аппаратуры. Панель сохраняет все свои качества в любом положении и производит стабильное изображение независимо от места своего положения. Ее гораздо проще транспортировать и устанавливать в разных помещениях.

II. Практическая часть.

2.1. Демонстрация приемов работы с доской (фрагменты занятий в программе для работы с интерактивной доской, показ игрового задания с

использованием «конструктора занятий», показ фрагментов занятий с использованием различных интерактивных приемов работы с доской SmartNotebook (SN)).

2.2. Установка и настройка программы Smart Notebook (SN)

Примерное содержание задания: зайти на официальный сайт компании smarttech; найти страницу с загрузками программного обеспечения; скачать установочный файл программы SN; запустить его; в процессе установки выбрать необходимые настройки (место установки, комплект программ – программа SN, библиотека элементов); пройти регистрацию программы на сайте; подтвердить почтовый ящик; выполнить вход в программу.

2.3. Основные элементы интерфейса

Примерное содержание задания: открыть программу SN; ознакомиться с видео материалами; найти в своем окне программы все перечисленные элементы (заголовок окна, строка меню, панели инструментов, сортировщик страниц и др.); применить просмотренные приемы работы со всеми инструментами; найти отличия в свойствах инструментов.

Вебинар № 3

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 1 академический час)

Тема 1.2. Основы работы с объектами в программе SN

План занятия:

1. Работа с инструментом «Перо» и выполнение основных операций
2. Определение порядка объектов
3. Работа с инструментами «Перо», «Линии», «Надпись»

Содержание занятия:

1. Работа с инструментом «Перо» и выполнение основных операций

Примерное содержание задания: открыть программу Smart Notebook; написать свое имя с помощью пера; сгруппировать буквы в один объект; сделать «клонирование» имени; распознать рукописный текст у скопированного имени; изменить цвет рукописного текста; задать распознанному тексту параметры: выравнивание, цвет, шрифт; нарисовать художественным пером смайлы, увеличить один из них, вставить звук к одному из смайлов (применив его ко всему объекту); вставить ссылку для другого смайла на произвольный файл (картинку, документ word или др.), задав свойства ссылки – угловая ссылка; вставить картинку с однотонным фоном; выполнить клонирование вставленной картинки; удалить фон у одной из картинок; повернуть картинку; переименовать страницу.

2. Работа с инструментами «Перо», «Линии», «Надпись»

Примерное содержание задания: создать в программе Smart Notebook новую страницу; нарисовать карту путешествий (по образцу); задать линиям указанные в образце параметры (конец, толщина, штрих); оформить остановки на карте в виде звезд с номерами станций; сгруппировать звезды и номера станций; закрепить все объекты; задать странице имя.

3. Определение порядка объектов

Примерное содержание задания: создать в программе Smart Notebook новую страницу; вставить из «Галереи» два музыкальных знака – ноты разной длительности (например, четверть и половинную); вставить заголовок страницы в виде надписи с заданием «Отметьте ноту большей длительности»; вставить на страницу фигуру в виде галочки; задать ей параметры заливки и границы; разместить все объекты на странице в таком порядке, чтобы при наведении галочки на ноту с меньшей длительностью, она попадала под ноту, а при наведении на ноту большей длительности, галочка находилась поверх данной ноты; задать странице имя.

Вебинар № 4

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Тема 1.3. Работа с «Коллекцией инструментов¹» для обучения музыке в «Галерее²» в программе SN

План занятия:

1. Работа с интерактивными элементами из «Галереи» (разработка интерактивных игровых заданий)
2. Создание интерактивных заданий в программе SN

Содержание занятия:

1. Работа с интерактивными элементами из «Галереи» (разработка интерактивных игровых заданий)

Примерное содержание задания: открыть программу SN; на первую страницу вставить фон из «Галереи»; поверх фона разместить текст, задав ему необходимые параметры: выравнивание, цвет, шрифт; создать новую страницу; вставить на страницу активный элемент «куб с изображениями»; задать сторонам куба картинки с разными музыкальными инструментами; вставить активный элемент «таймер»; изучить его параметры и принцип работы; вставить интерактивный объект в виде одного из музыкальных инструментов; вставить активный элемент «свернуть-показать (картинка)»; разместить интерактивный объект и элемент «свернуть-показать» так, чтобы после проигрывания звука интерактивного объекта можно было развернуть правильный ответ и сравнить звучание с картинкой; создать новую страницу; вставить на нее фон с нотными линейками, скрипичный ключ, картинки нот (на добавочной линейке и без нее); нотам задать утилиту множественного клонирования; из «Галереи» вставить активный элемент со случайным выбором; задать среди случайных вариантов названия нот; запустить активный элемент; после случайного выбора ноты, разместить одну из нот на необходимой линейке нотного стана.

2. Создание интерактивных заданий в программе SN

Примерное содержание задания: создать новую страницу в программе SN; вставить «занятие»³ «Переворот»; открыть его настройки; загрузить изображения для верхней и нижней сторон карточек; сохранить изменения; запустить «занятие», проверить соответствует ли верхняя часть карточки нижней; создать новую страницу; вставить «занятие» «Открытие подписей»; открыть его настройки; загрузить основную картинку, части которой надо подписать; отметить и подписать объекты на картинке; сохранить изменения настроек; изучить принцип работы «занятия»; создать новую страницу; вставить «занятие» «Соответствия»; открыть его настройки; в поля первого

¹ «Коллекция инструментов» - один из разделов встроенной библиотеки объектов в программе SN.

² «Галерея» - так называется одна из боковых вкладок в программе SN, с помощью которой можно просмотреть все доступные разделы встроенной библиотеки объектов.

³ Занятия – название интерактивного приложения в программе SmartNotebook.

списка написать названия инструментов, в поля второго списка загрузить соответствующие названиям картинки; сохранить изменения настроек; изучить принцип работы «занятия»; создать новую страницу; вставить «занятие» «Порядок сортировки»; открыть его настройки; в поля списка загрузить изображения нот в правильном порядке; сохранить изменения настроек; изучить принцип работы «занятия»; создать новую страницу; вставить «занятие» «Суперсортировка»; открыть его настройки; задать двум спискам названия критериев сортировки (народный и симфонический оркестры); в первый список загрузить несколько изображений инструментов народного оркестра, во второй – симфонического; сохранить изменения настроек; изучить принцип работы «занятия»; придумать и создать самостоятельно аналогичные «занятия»; сохранить файл.

Вебинар № 5

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Тема 1.4. Использование различных интерактивных приемов на музыкальных занятиях в программе SN

План занятия:

1. Интерактивный прием «Стереть-показать»
2. Интерактивный прием «Отодвинуть-показать»
3. Интерактивный прием «Скрыть-показать»
4. Интерактивный прием «Волшебная клавиатура»
5. Интерактивный прием «Цирковые собачки»
6. Интерактивный прием с использованием затемнения в таблице

Содержание занятия:

1. Интерактивный прием «Стереть-показать»

Примерное содержание задания: открыть программу SN; на первую страницу вставить надпись «Прием «Стереть-показать»»; с одной стороны страницы разместить объект, являющийся вопросом (например, портрет композитора), с другой разместить правильный ответ; выбрать инструмент «перо», задать ему цвет, совпадающий с цветом фона; задать размер самого большого диаметра; закрасить «пером» правильный ответ; для того чтобы проверить правилен ли ответ на занятии надо будет выбрать ластик, навести его на место правильного ответа и стереть, то, что закрывает правильный ответ; сохранить изменения в файле; придумать собственное задание с использованием данного приема.

2. Интерактивный прием «Отодвинуть-показать»

Примерное содержание задания: создать новую страницу; вставить на вторую страницу надпись «Прием «Отодвинуть-показать»»; с одной стороны страницы разместить объект, являющийся вопросом, с другой – правильный ответ; затем подобрать фигуру или другую картинку и разместить ее поверх правильного ответа так, чтобы она его полностью закрывала; проверить правильность ответа можно сдвинув объект, закрывающий его; сохранить изменения в файле; придумать собственное задание с использованием данного приема.

3. Интерактивный прием «Скрыть-показать»

Примерное содержание задания: создать новую страницу; вставить на третью страницу надпись «Прием «Скрыть-показать»»; с одной стороны страницы также разместить объект являющийся вопросом, с другой разместить правильный ответ; выделить ответ, задать тексту цвет, совпадающий с цветом фона (правильный ответ станет не виден); вставить однотонную фигуру; задать ей цвет контрастный с фоном; задать такой размер фигуры, чтобы на ней помещался текст ответа; задать фигуре такой порядок, чтобы она находилась за ответом; разместить фигуру в стороне от

ответа; проверить правильность ответа можно наведя фигуру на место ответа; сохранить изменения в файле; придумать собственное задание с использованием данного приема.

4. Интерактивный прием «Волшебная клавиатура»

Примерное содержание задания: создать новую страницу в программе SN; вставить надпись «Прием «Волшебная клавиатура»»; вставить на странице два больших одинаковых по размеру прямоугольника слева и справа от центра так, чтобы они касались ребрами друг друга на середине страницы; прямоугольникам задать контрастные цвета заливки, а их границам цвета, совпадающие с заливкой; разместить на левом прямоугольнике картинки с изображением инструментов; вставить для каждой картинки текст с названием инструмента; сгруппировать картинку с ее названием; тексту задать цвет совпадающий с цветом левого прямоугольника; внизу разместить изображение фортепианной клавиатуры так, чтобы она находилась по центру между прямоугольниками, поверх них; задать клавиатуре положение – «на переднем плане»; сохранить изменения в файле; придумать собственное задание с использованием данного приема.

5. Интерактивный прием «Цирковые собачки»

Примерное содержание задания: создать новую страницу в программе SN; вставить надпись «Прием «Цирковые собачки»»; нарисовать пером лестницу; вставить на страницу картинку с изображением собачки; задать картинке утилиту множественного клонирования; установить картинку с собачкой на верхней ступеньке, если сыгранная мелодия звучит сверху вниз, на нижнюю ступеньку – если мелодия поднимается вверх; сохранить изменения в файле; придумать собственное задание с использованием данного приема.

6. Интерактивный прием с использованием затемнения в таблице

Примерное содержание задания: создать новую страницу в программе SN; вставить надпись «Расставь ноты в правильном порядке»; вставить картинки с изображением нот в произвольном порядке; задать всем картинкам утилиту множественного клонирования; вставить ниже таблицу из 7 столбцов и 2 строк; в первой строке в ячейки таблицы разместить картинки нот в правильном порядке; задать каждой ячейке первой строки затемнение; когда на второй строке появится решение, необходимо открыть затемнение ячеек и сверить решение с образцом; сохранить изменения в файле; придумать собственное задание с использованием данного приема.

Вебинар № 6

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Тема 1.5. Создание дидактических игр с помощью «Конструктора занятий»⁴ в программе SN. Знакомство с интерактивными приемами в программе Microsoft PowerPoint 2013

План занятия:

1. Создание дидактической игры с помощью «Конструктора занятий»
2. Знакомство с интерактивными приемами в программе Microsoft PowerPoint 2013

Содержание занятия:

1. Создание дидактической игры с помощью «Конструктора занятий»

Примерное содержание задания: открыть программу SN; на первую страницу вставить надпись «Распредели музыкальные инструменты к нужному оркестру»; под надписью разместить картинки с изображением оркестров; вставить на страницу несколько картинок с изображением музыкальных инструментов этих оркестров; разместить картинки с инструментами в случайном порядке; выделить картинку с симфоническим оркестром; зайти во вкладку «Приложения»; выбрать пункт «Конструктор занятий»; задать данному объекту картинки, которые он примет и отклонит; сохранить изменения; выбрать картинку с оркестром народных инструментов; задать ему параметры аналогичным способом; сохранить изменения; проверить работу игры; зайти во вкладку «Приложения»; выбрать пункт «Конструктор занятий»; выбрать пункт «Сбросить все»; все объекты вернуться на исходные места; сохранить изменения в файле; придумать собственное задание с «Конструктором занятий».

2. Знакомство с интерактивными приемами в программе Microsoft PowerPoint 2013

Примерное содержание задания: открыть программу MS PowerPoint; вставить на слайд анимационную картинку (например, картинку леса с падающими листьями или скачущего принца на коне); запустить в режиме демонстрации (проверить анимацию на картинке при демонстрации); создать новый слайд; вставить сверху слайда прямоугольник с названием «Симфонический оркестр»; вставить на слайд несколько картинок с разными музыкальными инструментами; задать картинкам одинаковый размер; разместить их случайным образом равномерно по слайду; инструментам, входящим в симфонический оркестр задать анимацию выделения (например, поворот); затем выделить анимацию этих объектов, задать для них триггером прямоугольник; задать первой анимации начало «по щелчку», остальным «с

⁴ «Конструктор занятий» - инструмент для создания дидактических игр в программе Smart Notebook.

предыдущим»; создать новый слайд; задать фон слайду в виде картинки леса; вставить картинку с медведем; задать медведю анимацию появления («после предыдущего»); вставить звук (голос медведя); задать звуку триггером картинку медведя; задать медведю анимацию движения («по щелчку»); задать анимации движения триггером картинку медведя; задать анимацию появления бочке меда после ухода медведя за экран; сохранить изменения в файле; придумать собственные задания, используя интерактивные приемы.

Вебинар № 7

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 1 академический час)

Раздел 2. Графические и видео редакторы

Тема 2.1. Работа с конвертером файлов FormatFactory

План занятия:

1. Работа с видеофайлами
2. Работа с аудиофайлами
3. Работа с графическими файлами
4. Работа с документами

Содержание занятия:

1. Работа с видеофайлами

Примерное содержание задания: открыть программу FormatFactory; преобразовать видеофайл «Выходная ария Виолетты.webm» в файл формата «.avi»; в видеофайл «Луг.mp4» добавить музыку и логотип; разделить файл «Белая акация Выход с кавалерами.mp4» на видеофайл и аудиофайл; удалить логотип из видео «Дуэт Сильвы и Эдвина.webm»; обрезать видеофайл «Хабанера_Кармен.flv» по продолжительности и размеру кадра с помощью режима FastClip.

2. Работа с аудиофайлами

Примерное содержание задания: открыть программу FormatFactory; преобразовать текст «Сегодня мы знакомимся с конвертером» в звуковой файл «Текст.mp3»; преобразовать файл «Track No32.wma» в файл формата «.mp3»; извлечь звук из видео «Дуэт Сильвы и Эдвина.webm».

3. Работа с графическими файлами

Примерное содержание задания: открыть программу FormatFactory; преобразовать картинку «Замок.webp» в формат «.jpg»; преобразовать анимационную картинку «принцесса.gif» в формат «.png».

4. Работа с документами

Примерное содержание задания: открыть программу FormatFactory; преобразовать файл «Практическая работа №7.pdf» в формат «.docx»; преобразовать файл «Практическая работа №2.docx» в формат «.pdf»; объединить файлы из папки «Музыка и движение (5-6 лет)» в нужном порядке страниц в один файл «Музыка и движение.pdf».

Вебинар № 8

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Тема 2.2. Работа с редактором изображений FastStone Image Viewer

План занятия:

1. Работа с размерами графических файлов
2. Коррекция изображений
3. Дополнительные возможности программы

Содержание занятия:

1. Работа с размерами графических файлов

Примерное содержание задания: открыть программу FastStone Image Viewer; выполнить захват экрана; сохранить полученное изображение под именем «Экран 1.gif»; открыть любой графический файл; выполнить округлое или произвольное выделение; выполнить обрезку; сохранить результаты в файл с именем «Обрезка.gif»; открыть любой графический файл; выполнить команду «Изменить размер»; уменьшить изображение на 50%; сохранить изменения в файл с именем «Меньше на 50».

2. Коррекция изображений

Примерное содержание задания: открыть программу FastStone Image Viewer; открыть файл «По долинам и взгорьям 2.jpg»; высветлить страницу с помощью команды «Коррекция освещенности»; вставить в тот же файл перед текстом песни надпись «Текст первого куплета смотрите под нотами»; с помощью команды «Клонирование и ретушь» удалить над первой строчкой на странице рукописные пометки; используя ту же команду, убрать в первой строчке ноту «ре» на слог «При»; сохранить изменения в файле «По долинам отредактировано.jpg»; открыть любую фотографию; применить один из стандартных эффектов; добавить любую из рамок; сохранить изменения в файл с именем «Эффекты и рамка».

3. Дополнительные возможности программы

Примерное содержание задания: открыть программу FastStone Image Viewer; создать слайд-шоу из 4-5 изображений; добавить к нему музыку; создать ленту из картинок; разделить многостраничный файл «K_Sen-Sans_-_Karnaval_zhivotnih.tif» на отдельные страницы; сделать многостраничный файл из нескольких картинок; сохранить его под именем «Несколько страниц.tif»; создать анимационный файл из картин Юшкевича; сохранить его под именем «Картины.gif».

Вебинар № 9

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Тема 2.3. Работа в графическом редакторе Gimp

План занятия:

1. Создание коллажа. Работа со слоями
2. Работа с инструментом «Волшебная палочка»
3. Работа с инструментом «Ножницы»

Содержание занятия:

1. Создание коллажа. Работа со слоями

Примерное содержание задания: открыть программу Gimp; открыть файл с изображением рамки на прозрачном фоне; открыть фотографию как новый слой; разместить слои так, чтобы фотография была за рамкой; изменить размеры фотографии или рамки при необходимости; вставить надпись; сохранить работу в формате проекта с именем «Фото в рамке.xcf»; экспортировать работу в формат «.jpg» с именем «Фото в рамке.jpg».

2. Работа с инструментом «Волшебная палочка»

Примерное содержание задания: открыть программу Gimp; открыть файл с портретом на довольно однотонном фоне; выделить фон с помощью инструмента «Волшебная палочка»; удалить фон; сохранить файл с полученным прозрачным фоном в формате проекта с именем «Волшебная палочка.xcf»; экспортировать работу в формат «.png» с именем «Волшебная палочка.png».

3. Работа с инструментом «Ножницы»

Примерное содержание задания: открыть программу Gimp; открыть файл с портретом на любом фоне; выделить человека с помощью инструмента «Ножницы» (важно, чтобы точка начала выделения совпадала с точкой конца); скопировать выделенный портрет без фона; открыть файл с пейзажем; вставить в новый файл выделенный портрет без фона; сохранить файл в формате проекта с именем «Ножницы.xcf»; экспортировать работу в формат «.png» с именем «Ножницы.png».

Вебинар № 10

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 1 академический час)

Тема 2.4. Работа с видео редактором

План занятия:

1. Установка программы VideoPad
2. Знакомство с интерфейсом программы VideoPad
3. Создание видеоролика

Содержание занятия:

1. Установка программы VideoPad

Примерное содержание задания: открыть официальный сайт разработчика «NCH Software»; зайти на страницу загрузок; скачать установочный файл программы VideoPad; запустить программу установки; выбрать необходимые параметры установки (место установки, комплектность); завершить установку.

2. Знакомство с интерфейсом программы VideoPad

Примерное содержание задания: открыть программу VideoPad; ознакомиться с видеоматериалами; найти в своем окне программы все перечисленные элементы (заголовок окна, панели инструментов, окна предпросмотра, временные линейки и др.); применить просмотренные приемы работы со всеми инструментами.

3. Создание видеоролика

Примерное содержание задания: продумать содержание видеоролика; открыть программу VideoPad; импортировать в нее все необходимые файлы для создания видеоролика (видео файлы, аудио файлы, картинки); создать слои для работы с аудио файлами, видео файлами и надписями; создать из картинки, текста и музыки заставку для ролика; вставить несколько видеофайлов; вырезать из них нужные фрагменты; расположить видеофрагменты на линейке времени в задуманном порядке; настроить между видеофрагментами плавные переходы; вставить при необходимости фоновую музыку; на каждый видеофрагмент добавить краткую подпись; создать титры; сохранить файл в формате проекта «.vrj» с именем «Мой клип.vrj»; экспортировать полученный файл в формат «.mp4» с именем «Мой клип.mp4».

Вебинар № 11

(форма проведения: лекция, практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Раздел 3. Интернет-технологии в методической работе музыкального руководителя

Тема 3.1. Использование интернет-технологий в образовании. Создание электронных опросов

План занятия:

I. Теоретическая часть (лекция)

II. Практическая часть.

2.1. Демонстрация опросов (анкет), просмотр вариантов ответа.

2.2. Создание электронного опроса

2.3. Настройка опроса

Содержание занятия:

I. Теоретическая часть (лекция)

Интернет – глобальная компьютерная сеть, соединяющая все страны между собой. Сейчас интернет активно развивается и предлагает педагогу, в том числе и музыкальному руководителю, большое количество возможностей и ресурсов для развития, самосовершенствования и образования. Также интернет представляет возможности для проявления творчества и воспитания детей через современные сервисы. Рассмотрим подробнее, какие интернет-ресурсы можно использовать в методической работе музыкального руководителя.

Поисковые системы (информационно-справочные системы, системы поиска в сети Интернет) позволяют найти необходимую информацию для ведения документации, подготовки к занятиям, праздникам, развлечениям.

Конструкторы сайтов позволяют обобщить опыт, систематизировать дидактический материал, так как предоставляют возможность довольно быстро создать сайт, вставлять на его страницы текстовую информацию, гиперссылки, формы, рисунки, аудио и видеофайлы.

Облачные сервисы предоставляют возможность хранить большие объемы информации в сети, предоставлять к размещенным файлам и папкам доступ разного уровня (просмотр, редактирование); создавать документы, таблицы, опросы, работать с ними без дополнительного программного обеспечения (демонстрация примеров облачных ресурсов, примеры опросов). К облачным сервисам также можно отнести сервис «Youtube», который позволяет хранить и просматривать видео файлы, проводить трансляции, создавать собственные каналы.

Программы, обеспечивающие сетевое взаимодействие (электронная почта, телеконференции (форумы), видеоконференции) позволяют обмениваться опытом, участвовать в конкурсах, общаться. Электронная почта и форумы представляют собой асинхронные коммуникационные среды, т.е. для получения сообщения не требуется согласовывать время и

место получения с отправителем. И электронная почта, и форумы позволяют, отправляя сообщение, прикрепить к нему различные файлы (текстовые, аудио, видео, графические). Электронная почта – аналог обычной почты, при этом вы можете отправить сообщение одновременно нескольким адресатам. Телеконференция представляет собой структурированный форум, т.е. вся размещенная информация разделена на темы. Сами пользователи форума, зачастую могут начинать новую тему. Зайдя, в одну из тем, пользователь видит высказывания всех пользователей, пожелавших оставить отзыв (высказаться) на данную тему, может оставить свой отзыв, может возразить или поддержать уже имеющийся отзыв на эту тему (демонстрация примеров форумов для музыкальных руководителей: «Интернациональный дом творчества» – <https://forum.in-ku.com/>, «Международный форум "Музыкальный Ларец"» – <https://muzlar.kamrbb.ru/>, «Музыкальный сад» (образовательный портал) – <https://www.musical-sad.ru/>). Видеоконференции имеют синхронный характер, т.е. участники взаимодействуют в режиме реального времени (онлайн). Для использования данных программ нужны микрофон и web-камера. Видеоконференции поддерживают общение двух типов один на один (консультация), один ко многим (лекция), многие ко многим (телемост).

II. Практическая часть.

2.1. Демонстрация опросов (анкет), просмотр вариантов ответа (показ созданных опросов с разными типами вопросов в сервисе «Google Диск»; просмотр ответов на анкету, как по каждому респонденту, так и в обобщенном формате).

2.2. Создание электронного опроса

Примерное содержание задания: зайти на сайт «google.ru»; зарегистрироваться в системе «google» (если еще нет аккаунта); выполнить вход в систему; в сервисах «google» выбрать сервис «Диск»; создать форму; задать имя форме на диске; ввести заголовок анкеты; создать вопрос типа «текст»; создать вопрос типа «один из списка»; в варианты ответа вставить картинки; создать вопрос типа «несколько из списка»; в вопрос вставить видео; создать вопрос типа «раскрывающийся список»; создать вопрос типа «шкала»; сделать вопросы обязательными; проверить, что все изменения сохранены на диске.

2.3. Настройка опроса

Примерное содержание задания: открыть настройки анкеты; задать параметры шапки анкеты, фона, шрифта; просмотреть анкету в режиме просмотра; отправить ссылку на анкету для проверки.

Вебинар № 12

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 1 академический час)

Тема 3.2. Участие в форуме и видеоконференции

План занятия:

1. Участие в форуме
2. Участие в видеоконференции

Содержание занятия:

1. Участие в форуме

Примерное содержание задания: просмотреть форумы полезные для музыкальных руководителей (<https://muzlar.kamrbb.ru/>, <https://forum.in-ku.com/>, <https://www.musical-sad.ru/>); выбрать один из них наиболее интересный для Вас; зарегистрироваться на форуме; подтвердить регистрацию на форуме через электронную почту; зайти на форум; найти интересующую тему; написать в теме сообщение или ответить на поставленный вопрос.

2. Участие в видеоконференции

Примерное содержание задания: установить программу Skype; выполнить указанные настройки; зарегистрировать в Skype; создать общий чат; добавить в общий чат остальных курсантов; сделать общий вызов; продемонстрировать наиболее интересное задание из ранее созданных.

Вебинар № 13

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 3 академических часа)

Тема 3.3. Создание сайта с помощью приложений Google

План занятия:

1. Демонстрация примеров сайтов музыкальных руководителей
2. Создание сайта с помощью приложений Google

Содержание занятия:

1. Демонстрация примеров сайтов музыкальных руководителей

Примерное содержание задания: просмотреть имеющиеся в сети сайты музыкальных руководителей; обратить внимание на оформление сайтов; проанализировать их структуру; выделить наиболее значимые страницы для сайта.

2. Создание сайта с помощью приложений Google

Примерное содержание задания: зайти сайт «google»; выполнить вход; зайти на сервис «Диск»; создать сайт; выбрать макет сайта; выбрать дизайн; создать несколько страниц; на одной из созданных страниц разместить информацию о себе, на другой – выложить работы, созданные в процессе прохождения курса; продумать и вставить в сайт картинки, видео, электронный опрос; опубликовать сайт; задать адрес сайту; выслать ссылку на опубликованный сайт.

Вебинар № 14

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 2 академических часа)

Раздел 4. Нотные и аудио редакторы

Тема 4.1. Работа с нотным редактором

План занятия:

1. Установка программы MuseScore
2. Знакомство с интерфейсом программы MuseScore
3. Создание партитуры
4. Импорт и экспорт других форматов в программе MuseScore

Содержание занятия:

1. Установка программы MuseScore

Примерное содержание задания: открыть официальный сайт программы MuseScore; зайти на страницу загрузок; скачать установочный файл программы; запустить программу установки; выбрать необходимые параметры установки (место установки, комплектность); завершить установку.

2. Знакомство с интерфейсом программы MuseScore

Примерное содержание задания: открыть программу MuseScore; ознакомиться с видеоматериалами; найти в своем окне программы все перечисленные элементы (заголовок окна, строка меню, панели инструментов, рабочая область и др.); применить просмотренные приемы набора нот.

3. Создание партитуры

Примерное содержание задания: открыть программу MuseScore; создать партитуру; вставить авторов музыки и слов; задать музыкальный размер произведения, задать ключевые знаки; задать темп; набрать партитуру песни (например, «Наш подарок маме»); задать названию песни параметры: цвет, шрифт; вставить вокальный текст, номера тактов; подписать под строкой аккомпанемента аккорды; сохранить партитуру в формате «.mscz»; выполнить экспорт партитуры песни в форматы «.pdf» и «.mp3».

4. Импорт и экспорт других форматов в программе MuseScore

Примерное содержание задания: открыть программу MuseScore; открыть в программе файл «012.mid»; сохранить его в формате «.mscz»; экспортировать партитуру открытого midi файла в форматы «.pdf» и «.mp3».

Вебинар № 15

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 1 академический час)

Тема 4.2. Интернет-ресурсы для редактирования файлов

План занятия:

1. Обрезка аудиофайла с помощью интернет-сервиса
2. Конвертация аудиофайла с помощью интернет-сервиса
3. Транспонирование аудиофайла с помощью интернет-сервиса

Содержание занятия:

1. Обрезка аудиофайла с помощью интернет-сервиса

Примерное содержание задания: открыть сайт <https://mp3cut.net/>; загрузить аудиофайл (например, танец «Отойди и подойди.mp3»); удалить повтор танца; задать плавное нарастание в начале и плавное затухание в конце файла; скачать обрезанный файл.

2. Конвертация аудиофайла с помощью интернет-сервиса

Примерное содержание задания: открыть сайт <https://online-audio-converter.com/>; загрузить аудиофайл (например, танец «Отойди и подойди.mp3»); выполнить конвертацию этого файла в формат «.wav»; скачать файл в формате «.wav».

3. Транспонирование аудиофайла с помощью интернет-сервиса

Примерное содержание задания: открыть сайт <https://x-minus.me/>; найти «минус» любой песни; транспонировать ее на 1 тон (вверх или вниз); скачать транспонированный «минус» песни.

Вебинар № 16

(форма проведения: практическое занятие
продолжительность: 1 академический час)

Тема 4.3. Работа с аудиофайлами в программе Audacity

План занятия:

1. Установка программы Audacity
2. Знакомство с интерфейсом программы Audacity
3. Создание попури для музыкальной игры «Музыкальная шляпа»

Содержание занятия:

1. Установка программы Audacity

Примерное содержание задания: открыть официальный сайт программы Audacity; зайти на страницу загрузок; скачать установочный файл программы; запустить программу установки; выбрать необходимые параметры установки (место установки, комплектность); завершить установку.

2. Знакомство с интерфейсом программы Audacity

Примерное содержание задания: открыть программу Audacity; ознакомиться с видеоматериалами; найти в своем окне программы все перечисленные элементы (заголовок окна, строка меню, панели инструментов, рабочая область и др.); применить просмотренные приемы работы с аудиофайлом (выделение, масштаб, баланс звука и др.).

3. Создание попури для музыкальной игры «Музыкальная шляпа»

Примерное содержание задания: открыть программу Audacity; открыть файл с музыкой для проигрыша между танцами; выделить нужный музыкальный фрагмент; скопировать его; создать новый файл для попури; вставить в начало скопированный фрагмент; закрыть файл с музыкой для проигрыша; открыть файл с музыкой для первого танца; выделить нужный фрагмент и скопировать его; вставить в файл для попури в новую дорожку; закрыть файл с музыкой первого танца; скопировать фрагмент проигрыша и вставить его в дорожку проигрыша после первого танца; открыть файл с музыкой для второго танца; выделить нужный фрагмент и скопировать его; вставить в файл для попури в дорожку с первым танцем после второго проигрыша; закрыть файл с музыкой второго танца; скопировать фрагмент проигрыша и вставить его в дорожку проигрыша после второго танца; открыть файл с музыкой для третьего танца; выделить нужный фрагмент и скопировать его; вставить в файл для попури в дорожку с танцами после третьего проигрыша; закрыть файл с музыкой третьего танца; скопировать фрагмент проигрыша и вставить его в дорожку проигрыша после третьего танца; начало и конец танцев, а также начало и конец проигрышей аккуратно навести друг для друга для плавного перехода; в местах наложений сделать плавное затухание и плавное нарастание звука; сохранить результат в формате «.mp3».