

Программа цифровой практики

«Использование программы WindowsMovieMaker для создания буктрейлера»

Сахарова С. Ю.,
учитель начальных классов

Пояснительная записка

Программа цифровой практики для учащихся 3 класса «Использование программы WindowsMovieMaker для создания буктрейлеров» направлена на обучение школьников основам создания буктрейлеров по прочитанным книгам посредством использования программы WindowsMovieMaker.

Задачи практики:

- выявить уровень интереса обучающихся к урокам с использованием цифровых образовательных ресурсов;
- формировать метапредметную компетентность школьников, становление информационной культуры и компьютерной грамотности;
- развивать интерес учащихся к литературе родного края.

Социальный партнёр: Турунтаевская детская библиотека.

Планируемые образовательные результаты:

- знания о программе WindowsMovieMaker;
- умения пользоваться данной программой;
- интерес учащихся к литературе родного края.

Содержание программы

№ №	Тема	Содержание	Кол- во часов	Продуктивно- творческое задание
1	Буктрейлер	Понятие «буктрейлр. Виды буктрейлеров. Просмотр готовых буктрейлеров по детским книгам.	1	Создать презентацию «буктрейлер».
2	Программа Windows Movie Maker	Windows Movie Maker - программа для создания буктрейлера. Интерфейс программы windows movie maker	3	Познакомиться с интерфейсом программы windows movie maker

3	Практическая работа.	Обработка систематизация собранной информации по произведению С. Нестеровой «Байкалочка», составление сценария буктрейлера, создание буктрейлера.	и 4	Выпуск буктрейлера. Презентация буктрейлера в библиотеках села.
---	----------------------	---	-----	---

Содержание экскурсии. Экскурсия в детскую библиотеку с. Турунтаево состоялась 12 ноября. В ходе экскурсии учащиеся познакомились с творчеством писателя родного края С. Нестеровой. Узнали, каким образом работники библиотеки формируют интерес к чтению детей села. Они используют разные формы продвижения книги и чтения в библиотеке, готовят разнообразные креативные библиотечные проекты, используют всевозможные игровые формы работы в детской библиотеке. Библиотекари предложили ребятам принять участие в создании буктрейлеров по книгам писателей родного края.

Проектные задания:

- Собрать информацию о программе WindowsMovieMaker, систематизировать найденную информацию, представить ее в виде презентации и буклета, рассказывающего о возможностях и интерфейсе этой программы.

- Создать буктрейлер к книге «Байкалочка» С. Нестеровой, используя программу WindowsMovieMaker.

- Подготовиться к презентации буктрейлера в библиотеках села.

Продукт проектного задания практики: буктрейлер по книге С.Нестерова «Байкалочка».