

Муниципальное общеобразовательное учреждение Даурская
средняя общеобразовательная школа
674660, пст. Даурия, здание 28, тел/факс: 8 (302) 512-54-01
E-mail: dauriya4@yandex.ru

Согласовано:
Руководитель Точки роста:
_____ Н.Н. Борисов
«___» _____ 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МОУ Даурская СОШ
_____ Н.Ю. Квиндт
«___» _____ 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«RadioBOSS»

Направленность программы: техническая
Возраст детей: от 11 до 15 лет
Срок обучения: 1 года

Разработчики программы:
Квинт Валентина Юрьевна,
учитель информатики

Даурия, 2022 г.

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «RadioBOSS» технической направленности создана в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012г №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей в РФ (Распоряжение Правительства РФ № 1726-Р от 04.09.2014), Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Приказа Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерство образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 18.11.2015 г.).

Актуальность программы:

Использование цифровых технологий во всех областях жизни одно из основных требований времени, продиктованного логикой мировых изменений. Автоматизация, цифровизация, рост сложности общества – вот далеко не полный перечень трендов развития современного общества. Приоритетное развитие получают вычислительная техника и информационные технологии. Возрастающий объем информации и интенсивное развитие информационной техники и технологий, определяют изменение характера социально-экономического развития современного общества, которое в скором будущем будет нуждаться в креативности подрастающего поколения. Автоматизация радиовещания, озвучка клубов, дискотек, магазинов, кинотеатров и т.д. всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности подрастающего поколения.

Прослушивание музыкальных треков и управление ими, способствуют художественно-творческому росту обучающихся на разных этапах их развития. Данная программа обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности, обучающимся предоставляется возможность дать волю своей фантазии, развивается умение чувствовать характер музыки и темпоритма, способствует развитию познавательной активности учащихся, творческого мышления, формирует важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выражать их вслух, а также умение слушать и слышать других, ценить их мнение и сделать первые шаги в самореализации. При изучении программы учащийся сталкивается с различными задачами, в процессе решения которых ярко выявляются его индивидуальные творческие способности, развивается продуктивное мышление.

Но, каким бы видом деятельности мы не занимались, успех зависит от практических навыков вкупе со знанием фундаментальных основ и теории. Теория и практика, изучение и труд — вот краеугольные камни, на которых основывается успех. Данная программа разработана на основе деятельностного подхода к обучению, что позволяет стимулировать интерес и любознательность обучающихся, и самое главное, способствует профориентации в мире профессий.

По завершении работы над проектом у обучающихся появляется возможность представить готовый продукт на конкурсы различного уровня.

Отличительные особенности:

Данная программа разработана на следующих основных подходах:

1. *Проектный подход.* В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта.

2. *Межпредметность.* В программе прослеживается тесная взаимосвязь русским языком, музыкой, изобразительным искусством и другими предметами школьного цикла. Знания, полученные на других предметах, логичным образом могут быть использованы при разработке проектов.

3. *Вариативность.* Учащиеся с достаточной степенью свободы и самостоятельности могут выбирать темы проектов.

4. *Коммуникация.* Программой предусмотрена работа в командах, парах. Обязательное условие - публичная презентация и защита проектов.

Кроме этого, программа «RadioBOSS» обеспечивает разноуровневое обучение детей (от общекультурного (ознакомительного) до углубленного уровня), что позволяет спроектировать индивидуальную программу для каждого ребенка, в том числе и для ребенка с особыми образовательными потребностями, без предъявления требований к уровню образования на начало обучения. Активно используются такие формы обучения, как автоматизация радиовещания, озвучка дискотек, фае школы, создание вещания с рекламными блоками, часовыми отбивками, плавными переходами между треками, автоматическим выравниванием громкости и другими профессиональными функциями.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 5х – 9х классов и предусматривает дифференциацию уровня обучения.

Адресат программы:

Программа рассчитана на детей от 11 до 15 лет (учащиеся 5х-9х классов). Изучение автоматизация радиовещания, используя такое программное средства как «RadioBOSS».

Объем и сроки реализации программы:

Всего 68 часа: с 5 по 9 класс. Срок обучения: 1 год.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса:

Обучение проводится по группам не более 15 человек, набор в группы свободный, статус группы экспериментальный с постоянным составом (в зависимости от выбранной траектории обучения учащимися).

Режим занятий:

На реализацию программы отводится 2 часа в неделю (два занятия по 30 мин для 5 класса и два занятия по 40 мин. для 6х-9х классов). Нагрузка на ребенка 2 часа в неделю, учебных часов в год 68.

Уровень освоения программы – базовый.

Цель и задачи программы:

Цель программы:

- воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

Задачи программы:

Личностные:

- воспитание культуры проектной деятельности, в том числе умения планировать, работать в коллективе;
- воспитание чувства ответственности за результаты своего труда, используемые другими людьми;
- установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- формирование умения демонстрировать результаты своей работы.

Метапредметные:

- способствовать развитию критического и творческого мышления;
- развитие внимания, памяти, наблюдательности, познавательного интереса;

- быстро ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве;
- принимать обоснованные решения и решать жизненные проблемы на основе полученных знаний, умений и навыков;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;

Предметные:

- формирование представления о профессиях, связанных с радиостанцией, штат радиостанции предусматривает самые разные должности, например, выпускающий редактор, радиоведущий, корреспондент, журналист, звукорежиссер, техник.
- освоить и систематизировать знания, относящиеся к средствам моделирования;
- формирование навыка планирования и разработки проектов: разработка транслирования погоды, школьные новости, важные объявления, вещание в Интернете.

Содержание программы

Программа «RadioBOSS» включает в себя следующие модули (подпрограммы):

- 1 – «Введение»;
- 2 – «Начало работы в программе»;
- 3 – «Работа с программой «RadioBOSS»;
- 4 – «Настройки «RadioBOSS»;
- 5 – «Интерфейс «RadioBOSS».

На занятиях обращается внимание на соблюдение требований безопасности труда, пожарной безопасности и личной гигиены.

Учебно-тематический план

№	Раздел программы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Введение	0,5	0,5	1	
2	Начало работы в программе	0	2	2	
3	Работа с программой «RadioBOSS»				
4	Настройки «RadioBOSS»				
5	Интерфейс «RadioBOSS»				
	Итого			68	Защита проекта

Содержание учебного плана:

1 – «Основы видеомонтажа»

Раздел 1: Введение (1 час)

Правила поведения, техника безопасности и требования охраны труда при работе в кабинете информатики.

Практическая работа

- Организация рабочего места, установка программы «RadioBOSS» для работы.

Раздел 2: Начало работы в программе (2 часа)

Практическая работа

- Настройка музыкальной базы;
- Добавление треков и прочих элементов в плейлист;
- Назначение джинглов быстрого доступа;
- Кроссфейды;
- Настройка для вещания в интернете;
- Настройка прослушки (PFL).

Раздел 3: Работа с программой «RadioBOSS» (часа)

Практическая работа

- Настройка для вещания в интернет с помощью RadioBOSS;
- Планировщик (автоматический запуск файлов, плейлистов и интернет-потоклов (URL по расписанию);
 - Генератор плейлистов (Playlist Generator Pro);
 - Менеджер рекламы (автоматизация создания рекламных блоков и внесения их в расписание);
 - Инструменты: музыкальная база (создание музыкальной базы для работы генератора плейлистов и быстрого поиска из плеера.), генератор отчетов, Treck Tool (Опция Параметры

трека (Track Tool) позволяет установить параметры трека: интро, аутро, начало, конец и прочие.), редактор кроссфейдов:

- Использование микрофона в любое время вещания, линейный вход (линейный вход используется для ретрансляции сигнала);
- «Кроссфейды» - задать точку микширования, а также параметры автоподъема и автозатухания для музыкальных и других файлов;
- Карт-машина - треки быстрого доступа; использование функции Track list; использование тегов;
-

Раздел 5: Работа с изображениями (6 часов)

Программы для обработки фотографий. Программа Movavi Picverse для редактирования фотографий и создания коллажа. Демонстрация основных возможностей. Окна и панели инструментов, изобразительные слои и работа со «слоистыми» изображениями. Сохранение графических изображений.

Практическая работа - работа с программами Movavi Picverse, создание многослойных изображений, редактирование и сохранение.

Планируемые результаты

Чтобы достичь высокого уровня творческого мышления, обучающиеся должны пройти все три года обучения, при этом необходимо помнить, что такие задачи ставятся, когда имеется определенный уровень знаний и опыт работы за компьютером.

Личностные результаты, формируемые в процессе освоения программы:

- формирование способности здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность.
- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности;
- формирование стремления использовать знания, полученные в процессе обучения, на практике и разных жизненных ситуациях.

Метапредметные результаты, формируемые в процессе освоения программы:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать и корректировать пути решения поставленной задачи для получения эффективного результата в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;

- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.
- обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;
- получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Предметные результаты, формируемые в процессе освоения программы:

- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование представлений об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
 - развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
 - развитие представлений о числах, числовых системах;
 - овладение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
 - развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

В результате освоения программы школьники будут знать:

- область применения мультимедиа;
- назначение и состав аппаратных средств мультимедиа;
- современные требования к аппаратному и программному обеспечению мультимедиа;
- виды носителей мультимедиа данных и технологии, применяемые при записи и воспроизведении мультимедиа;
 - этапы обработки информации на компьютере;
 - особенности, достоинства и недостатки растровой графики и векторной графики;
 - цветовые модели;
 - способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
 - способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
 - проблемы преобразования форматов графических файлов;
 - назначение и функции различных графических программ.
- оборудование, используемое для создания видеофильмов, системы цветного телевидения (PAL, SECAM, NTSC), устройство видеокамеры (оптическая система, видискатель, стабилизатор, источник питания, входы и выходы камеры, ручные регулировки, трансфокатор);
 - историю рождения кинематографа и его основоположников: Томаса Эдисон, братьев Люмьер и Ивана Тимченко.
 - знать когда появилось цветное кино, объемный звук. Знать технические особенности кинематографа: соотношение сторон, эффект 25 кадра и т.д.
 - разбираться в основных современных технических составляющих киноиндустрии (цифровое видео, DolbySurround, DolbyDigital, THX, домашний кинотеатр);
 - устройство штатива и основные правила съемки статичных планов;

- основы применения выразительных средств видео: точки съемки, раскадровки, общего, среднего, крупного планов, деталей, ракурса, композиции кадра, правила трех планов, фокусного расстояния, света и цвета, движения камеры, звука, монтажных средств;
 - базовую технологию создания фильма;
 - основные понятия структуры фильма, их последовательность;
 - правила развития сюжета, что такое конфликт и его значение;
 - основные правила съемки интерьера, пейзажа, портрета (женского, детского), натюрморта;
 - основные правила композиции кадра, линии и точки естественного внимания, освещенность, цветовое решение, планы размещения человека на экране (крупный, средний, половинный, детальный, общий, дальний);
 - различные методы монтажа: последовательный, параллельный, строящийся, сравнительный, психологический;
 - интерфейсы программ «Movavi Picverse» и «Movavi Video Editor»;
 - алгоритм создания творческого проекта.

В результате освоения программы школьники будут уметь:

- соблюдать требования безопасности и правила организации рабочего места при работе с ПК;
- самостоятельно устанавливать программы на домашний компьютер;
- изменять некоторые стандартные установки пользовательского интерфейса (например, язык отображения информации);
 - уверенно использовать инструменты графического и видео редакторов;
 - планировать и создавать анимации по определенному сюжету;
 - создавать видеофильмы и мультфильмы;
 - вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;
 - работать с фотографиями;
 - составлять коллажи из фотографий;
 - работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами;
 - создавать снимки с помощью фотокамеры;
 - выполнять съемку видеокамерой;
 - копировать файлы с фото и видеокамер на ПК;
 - выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
 - сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

В результате освоения программы школьники получают возможность:

- кибербезопасность;
- научиться самостоятельности, инициативе и творческому подходу;
- работать индивидуально и в группе;
- самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- создавать собственные произведения с использованием мультимедийных технологий;
- научиться умениям осуществлять поиск, обработку, передачу и хранение информации;
- выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам.

Полученные по окончании программы знания и умения будут способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с графикой и мультипликацией.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов
1 год обучения – «Основы видеомонтажа»		
Введение – 3 часа		
1	Введение. Правила поведения, техника безопасности и требования охраны труда	1
2	Практика: Правила безопасности в сети Интернет, защита данных	1
3	Практика: Установка программ, открытие и сохранение файлов	1
Раздел 2. Цифровые фото и видео данные – 6 часов		
4-5	Общие сведения. Статические изображения. Видео. Звук.	2
6-7	Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме	2
8-9	Выделение объектов проекта и описание всех его свойств.	2
Раздел 3. Работа с внешними устройствами – 4 часа		
10-11	Работа со сканером, цифровым фотоаппаратом и видеокамерой	2
12-13	Программы для работы с внешними устройствами. Основные программные и технические требования.	2
Раздел 4. Работа со звуком – 4 часа		
14-15	Стандартная программа ОС Windows – Запись голоса. Настройка устройств записи звука.	2
16-17	Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись.	2
Раздел 5. Работа с изображениями – 6 часов		
18-19	Обработка цифрового изображения. Стандартная программа.	2
20-21	Программа Movavi Picverse для редактирования фотографий и созданий коллажа. Демонстрация основных возможностей.	2
22-23	Окна и панели инструментов, изобразительные слои и работа со «слоистыми» изображениями. Сохранение графических изображений.	2
Раздел 5. Работа с видео – 45 часов		
24-25	Интерфейс Movavi Video Editor	2
26-27	Быстрый старт: монтаж простого фильма из статических изображений.	2
28-29	Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов.	2
30-31	Оформление: название, титры, добавление звука.	2
32-33	Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж.	2
34-35	Создание фоновой музыки.	2
36-37	Эффекты. Применение эффектов. Титры. Клипы с титрами.	2
38-39	Слайд-шоу. Переходы и их применение. Вставка переходов между клипами	2
40-41	Монтаж видео, видеоклипы, обрезка.	2
42-43	Запись и сохранение проектов.	2
44-45	Социальная реклама как жанр современного видео творчества.	2
46-47	Монтаж рекламных роликов.	2
48-51	Разработка и реализация проекта «Наша социальная реклама».	4

52-53	Презентация видео – проекта «Наша социальная реклама»	2
54-55	Выразительные средства видео творчества.	2
56-64	Разработка и реализация индивидуальных проектов (на выбор).	9
65-68	Подготовка к презентации проектов. Презентация проектов. Конкурс видео творчества	4
	Итого часов	68

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Аппаратное обеспечение:

- Процессор не ниже Pentium IV
- Оперативная память не менее 2 Гб
- Видеокарта
- Дисковое пространство не меньше 500 Гб
- Монитор с 16-битной видеокартой
- Разрешение монитора не ниже 800x600

Программное обеспечение:

- Операционная система: Windows 10,
- Компьютерные программы: Movavi Picverse, Movavi Video Editor.

Информационное обеспечение:

- Дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ)
- Методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики)
- Сетевые ресурсы
- Видеохостинг Youtube (видеоуроки «Работа в Movavi»)

Кадровое обеспечение:

- Педагог дополнительного образования

Формы аттестации

Способы определения результативности определения программы:

В процессе освоения дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Школа юных программистов» учащимся предлагаются примерные темы творческих проектов, которые им предстоит защищать и представлять на презентациях, выставках, конкурсах, а также дается возможность самостоятельно разработать индивидуальные проекты и выступить с презентацией. Тематика творческих проектов представлена в приложении.

Основным критерием результативности обучения является способность учащегося самостоятельно ставить перед собой простейшие задачи при проектировании и осознанно и конструктивно их решать.

Методические материалы

Методическое обеспечение:

Для реализации программы используются следующие **методы обучения**:

По источнику полученных знаний: словесные, наглядные, практические.

По способу организации познавательной деятельности:

Развивающего обучения (проектный, творческий, частично-поисковый)

Дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания)

Игровые (конкурсы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические)

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая

Формы организации учебных занятий: беседа, защита проектов, игра, конкурс, «мозговой штурм», практикум, презентация, творческая мастерская.

Педагогические технологии:

Индивидуального обучения, групповое обучение, коллективного обучения, программированного обучения, технология модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технологии проектной деятельности, коллективной творческой деятельности, здоровье - сберегающая технология

Список литературы для педагога:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО). Утвержден приказом от 17 декабря 2010 года №1897 (зарегистрирован Минюстом России 01 февраля 2011 года №19644);
3. Гигиенические требования к условиям обучения в общеобразовательных учреждениях СанПиН 2.4.2.2821-10 от 29 декабря 2010 года № 189.

1 год обучения:

1. Молочков В.П. Основы видеомонтажа на примерах. СПб.: БХВ - Питербург, 2007.
2. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. М.:НТ Пресс, 2004
3. Видеоуроки:
 - <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtmixEpoomfigOh9PBWjSMY03mUr3Jr4->
 - <http://www.teachvideo.ru/course/127>
4. Материалы сайтов:
 - <http://popprograms.com/476-obzor-pinnacle-studio-14.html>
 - <http://videomb.com/index.php?mod=news&act=list&c=8>

Примерные темы для ученических проектов:

1. «Безопасное колесо»;
2. «Берегите, природу!»;
3. «В здоровом теле, здоровый дух»;
4. «День Победы!»;
5. «Знакомьтесь — интерактивная доска!»;
6. «Как это было...» (отражение наиболее значимых событий прошедшего года);
7. «Кому в школе жить хорошо?»;
8. «Мои любимые писатели»;
9. «Мои увлечения»;
10. «Я люблю Даурию»;
11. «Мой первый учитель»;
12. «Мой четвероногий друг»;
13. «Моя семья».
14. «Мы любим читать»;
15. «Мы помним Вас»;
16. «Наши школьные годы»;
17. «Не учебой единой жив ученик»;
18. «Осторожно, огонь!»;
19. «Праздники народов Забайкалья»;
20. «С новым годом!»;
21. «Традиции моей семьи»;
22. «Традиционные народные праздники»;
23. «Фотопортрет школьного учителя»;
24. «Что любит читать молодежь»;
25. «Школьная столовая — пища для ума»,
26. «Школьные годы чудесные...»;
27. «Я - патриот своей страны!»;
28. «Я и мои друзья»;
29. «История моего поселка».