



**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Зензелинская средняя общеобразовательная школа»
Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»**

Рассмотрена на заседании МО педагогов Центра «Точка роста» от <u>11</u> <u>августа</u> 2025г. Протокол №1	Принята на заседании Педагогического совета от <u>18</u> <u>августа</u> 2025 г. Протокол №1	«Утверждаю» Директор МКОУ «Зензелинская СОШ» /Мордасова О.Г/ Приказ № <u>11-0</u> от <u>10</u> <u>августа</u> 2025 г.
--	--	--

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Мир мультимедиа технологий»

**Уровень программы: базовый
Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации программы – 1 г**

Программу составила:

Педагог дополнительного образования
Сатканова Азалия Муртазаевна

**Зензели 2025г.
Пояснительная записка**

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Бурно развивающийся процесс информатизации образования позволяет использовать в обучении широкий спектр средств новых информационных технологий.

Широкое распространение мультимедиа технологий вызывает необходимость усилить подготовку обучающихся теоретическими практическим основам работы с мультимедиа приложениями.

Работая над мультимедиа проектом, учащиеся получат опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны – приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности.

Актуальность программы

Актуальность предлагаемой программы заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Созданием мультимедиа проектов способствует формированию нового типа обучающегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования.

Изучение программы «Мир мультимедиа технологий» позволит обучающимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению освоенных способов создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, подготовить себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих работу с персональным компьютером.

Новизна программы

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры.

Программа составлена с учетом профилактики здорового образа жизни.

Особенности программы

Знания, полученные при изучении программы «Мир мультимедиа технологий», обучающиеся могут использовать:

- при создании рекламной продукции;
- для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний - физике, химии, биологии и др.

Созданные изображение и другие мультимедиа продукты могут быть использованы в докладах, статьях, мультимедиа презентации. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного

моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности. Основной особенностью этой программы является то, что учащийся превращается в субъект познавательной деятельности, развивается на формировании механизма мышления, а не на эксплуатации памяти, используя метод проектирования.

Адресат программы

Программа рассчитана для детей от 12 до 17 лет. Программа может корректироваться в процессе работы с учетом возможностей материально-технической базы, возрастных особенностей обучающихся, их способностей усваивать материал.

Количество обучающихся в группе: 6–12 человек.

Состав групп – постоянный.

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Минимальное число обучающихся – 6 человек, максимальное – 12 человек. Группы формируются с учетом интересов и потребностей детей. Принцип набора в объединения свободный, добровольный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний. Учебные занятия проводятся как со всем составом, так и по группам и подгруппам.

Объем программы: 102 часа

Режим занятий: Занятия проходят один раз в неделю по 3 часа.

Цели и задачи программы

Цели:

Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям;

Повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов;

Формирование и развитие интеллектуальных и практических умений учащихся, их нравственное совершенство.

Задачи:

1. Овладение навыками работы с различными мультимедиа приложениями;
2. успешное применение полученных навыков в учебной и повседневной деятельности;
3. обучение навыкам решения проблем и другим видам критического мышления;

создание импульса для проявления творческих способностей обучающихся и формирование навыков самостоятельной, групповой исследовательской и творческой работы для создания мультимедиапроектов;

4. выявление и развитие способностей интереса к научной (научно-исследовательской деятельности);

5. побуждение обучающихся к сотрудничеству, в том числе для решения проблем местного сообщества (учебной группы, класса, школы, места жительства и т.д.).

Виды контроля: Основной метод проведения теоретических занятий - рассказ,

беседа; практические занятия, рассказ, демонстрация, тренировка.

Оценка знаний и умений проводится путём тестов, викторин, контрольно-проверочных занятий,

сдачи нормативов и участие в соревнованиях.

Проверка результативности осуществляется после прохождения и закрепления основных знаний и умений по разделам и темам, приблизительно 1-2 раза в месяц (контрольное занятие, сдача нормативов, тестирования). Один раз в 3-4 месяца проводится викторина, соревнования, зачёт. После изучения и тренировок по разделам в конце обучения проводится итоговое занятие по всем разделам с выполнением теоретического и практического заданий.

2.Содержание программы Учебно-тематический план

№	Название раздела	Количество часов			Формы атте-стации\кон-Тролля
		Всего	Теория	Практ-ка	
1	Введение в мультимедиа	5	3	2	Опрос
2	Работа с внешними устройствами	5	2	3	опрос, наблюдени
3	Работа в программе Power Point	8	2	6	Практическая работа
4	Применение информационных технологий в проектной деятельности	6	3	3	Тестирован
5	Среда MediaProducer Создание проекта	15	6	9	Проект
6	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	10	4	6	Проект
7	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта.	15	4	11	Проект
8	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	15	5	10	Проект
9	Основы работы с видео в программе Power Director Создание проекта	15	4	11	Проект
10	Повторение. Анализ итогов года	8	2	6	Проект
	Итого	102	35	67	

Содержание учебного плана

Введение в мультимедиа .

Теория. Назначение, возможности и области применения мультимедиа. Основные понятия.

Практика. Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа продуктов.

Работа с внешними устройствами.

Теория. Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.

Практика. Программы для работы с внешними устройствами.

Работа в программе PowerPoint.

Теория. Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».

Практика. Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультифильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа (репетиции).

Применение информационных технологий в проектной деятельности

Теория. Технология проекта. Структура исследовательской деятельности. Аргументацию актуальности взятой для исследования темы, формулирование проблемы исследования, его предмета и объекта, обозначение задач исследования в

последовательности принятой логики, определение методов исследования, источник информации, выбор методологии исследования, выдвижение гипотез решения обозначенной проблемы, разработку путей ее решения, обсуждение полученных результатов, выводы, Реализация проекта. Оформления результатов проектной деятельности.

Среда MediaProducer.

Теория. Технология подготовки текстовых компонентов. Требования к подготовке и размещению текста на слайде презентации. Технология подготовки графических компонентов. Трехмерные графические редакторы

Практика. Создание шаблона слайда презентации в среде MediaProducer для дальнейшего использования при создании мультимедийной презентации. Подготовка художественных текстов в среде трехмерного графического редактора Cool3D. Создание графических объектов в среде CompactDraw. Подготовка графических компонентов с использованием сканера. Поиск графических компонентов в сети Internet. Понятие анимации. Поиск анимационных файлов. Проигрывание анимационных файлов. Создание простейшей анимации. Звуковое сопровождение. Поиск звуковых файлов. Проигрыватели звуковых файлов.

Выполнение творческого задания

Использование программы MediaProducer для подготовки мультимедийных презентаций. Сцены и кадры. Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде MediaProducer. Сбор и отладка мультимедиа презентаций в

среде MediaProducer. Создание пояснительной записи к презентации. Демонстрация иззащита презентаций.

Стандартные программы для работы со звуком.

Теория. Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель. Таблички длительности звучания файла в секундах. Основное меню. Работа со звуковыми файлами. Свойства, создание, редактирование ,прослушивание звукового файла. Характеристики файла. Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность.

Практика. Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня». Интерфейс программы. Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл. Запись звука с микрофона. Настройка устройства записи. Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование (смешать с буфером, смешать с файлом), изменение громкости, эффект эхо.

Основы работы с графическими изображениями .

Теория. Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений.

Практика. Работа со встроенными рисунками в программе Word: изменение размеров, обрезка рисунка, комбинация изображения из фрагментов рисунка, группировка и наложение рисунков, размещение рисунка в тексте, привязка рисунка к месту в документе. Создание векторных графических изображений в Word: панель рисования, инструменты рисования, применение автофигур, формат автофигур, надписи, формат надписи.

Выполнение творческого задания. Основы работы с растровыми изображениями в программе Photo Shop. Экран программы Photo Shop. Инструменты программы . Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах.

Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker.

Теория. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе WindowsMovieMaker

Практика. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видео переходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Основы работы с видео в программе Power Director.

Теория. Знакомство с программой. Процесс создания видеофильма.

Практика. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видео переходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Повторение. Анализ итогов года

Теория. Анализ итогов года. Планирование на новый учебный год.

Практика. Проект на свободную тему.

Прогнозируемые результаты программы.

Личностные результаты:

Готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально-волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);

➤ учебно–познавательного интереса к мультимедийному творчеству;

➤ чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мультикультурной картиной современного мира;

➤ навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;

➤ способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;

заложены основы социально-ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

Метапредметные результаты:

➤ усвоение обучающимися способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к ;

➤ развитие мотивации, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности.

➤ выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ.

➤ решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правилах композиций, усвоенных способах действий;

➤ учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свое действия;

➤ осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;

➤ адекватно воспринимать оценку своих работ и окружающих;

➤ навыкам работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов по средством различных технологий;

➤ вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки их характера и сделанных ошибок.

Предметные результаты:

➤ развитие интереса к предмету, включение в познавательную деятельность,

➤ приобретение определенных знаний, умений, навыков, освоенных учащимися в ходе изучения предмета,

➤ уважать и ценить искусство и художественно-творческую деятельность человека;

➤ понимать образную сущность искусства;

- выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;
- создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости и в пространстве.

Ожидаемые результаты.

➤ Программное направление курса определяет круг вопросов, связанных с изучением программных средств, предназначенных для обработки звуковой, графической и видео информации и технологией работы в них. Техническое направление определяет знание аппаратной части компьютера, используемой непосредственно при работе со звуком и видео.

➤ В процессе изучения курса надо научиться работать в различных редакторах, познакомиться с приемами обработки звука, видео и другой информации, с основными этапами создания мультимедийного продукта.

➤ Обеспечение адаптации к жизни в обществе, профессиональной ориентации.

По результатам обучения учащиеся должны знать:

- Назначение и возможности мультимедиа;
- Требования к разработке мультимедиа проектов;
- Технологию и приемы работ по созданию мультимедиа приложений.
- программные и аппаратные средства, необходимые для создания мультимедиа презентаций;
- этапы разработки мультимедиа презентаций;
- основные понятия мультимедиа (сцена, кадр);
- основные компоненты мультимедиа презентаций;
- типы звуковых, анимационных файлов.
- классификацию, назначение и возможности программ для разработки мульти-медиа приложений;
- форматы используемых файлов;
- технологию и приемы разработки компонентов мультимедиаприложений.

По результатам обучения учащиеся должны уметь:

- использовать программы для подготовки мультимедиа приложений;
- разрабатывать сценарий проекта;
- работать в составе творческой группы;
- собирать, отлаживать и испытывать мультимедийное приложение.
- Использовать техническое задание, инструкции к выполнению проекта;
- Разработать сценарий проекта по выбранной теме;
- Создать простейшую анимацию;
- свободно ориентироваться в среде разработки мультимедиа презентаций Media Producer;
- работать с устройствами компьютера(дисками,сканером,принтером);
- использовать при необходимости вспомогательное программное обеспечение(архиваторы);
- подготовить пояснительную записку к презентации;

- произвести демонстрацию и защиту презентации;
- Создавать компоненты для мультимедиа приложений;
- Использовать различные компоненты в своих проектах;
- Организовывать работу в составе творческой группы;
- Конвертировать готовое мультимедиа приложение в другие форматы.

Организация учебного процесса

Данная программа основана на взаимосвязи процессов обучения, воспитания и развития обучающихся. **Основными принципами работы** по программе являются:

- **принцип научности**, который заключается в сообщении знаний об устройстве персонального компьютера, программах векторной и растровой графики и т.д., соответствующих современному состоянию науки;
- **принцип доступности** выражается в соответствии образовательного материала возрастным особенностям детей подростков;
- **принцип сознательности** предусматривает заинтересованное, а не механическое усвоение воспитанниками знаний, умений и навыков;
- **принцип наглядности** выражается в демонстрации готовых проектов и этапов выполнения этих проектов;
- **принцип вариативности**. Некоторые программные темы могут быть реализованы в различных видах технической деятельности, что способствует вариативному подходу к смыслению этой или иной творческой задачи.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);
- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);
- средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

При проведении занятий традиционно используются следующие формы работы:

- **демонстрационная**, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- **фронтальная**, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- **самостоятельная**, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.

- Столы.
- Стулья
- Компьютеры.
- Сканер.
- Принтер.
- Колонки.
- Мультимедиапроектор.
- Экран.
- Микрофон.
- Цифровой фотоаппарат.
- Цифровая видеокамера.
- Дисковые накопители.
- Устройства

для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.

Программные средства

1. Операционная система - Windows 10, Linux
2. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, табличный процессор, программу для создания презентаций.
3. Язык программирования Free Pascal.

2.2 Диагностика результата и контроль за прохождением образовательной программы:

- Интерес детей к компьютерному моделированию диагностируется путем наблюдений за ребенком на занятиях, во время выполнения практических заданий, при подготовке к конкурсам и выставкам;
- развитие творческих способностей диагностируется через анализ поведения ребенка на занятиях, при подготовке к конкурсам и участии в них;
- владение ребенком теоретическим материалом оценивается во время защиты своего проекта, а также при проведении теоретического опроса обучающегося;
- реализации воспитательных задач, обозначенных в образовательной программе, способствует пропаганда достижений творческого объединения при участии его обучающихся в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах, фестивалях, выставках.

2.3 Формой оценки качества знаний, умений и навыков

учитывая возраст обучающихся, являются:

- конкурсы, викторины, выставки;
- тематический (обобщающий) контроль (тестирование);

- портфолио обучающихся.

2.4 Формы подведения итогов:

наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, практическая работа, творческий проект.

2.5 Критериями выполнения программы служат:

- стабильный интерес обучающихся к научно-техническому творчеству;
- массовость и активность участия детей в мероприятиях по данной направленности;
- результативность по итогам городских, региональных, международных конкурсов, выставок или фестивалей;
- проявление самостоятельности в творческой деятельности.

Информационное обеспечение программы.

1. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста/"Диалог-МИФИ", М.,2014.
2. Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/"Попурри", Минск,2015.
3. Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт-Петербург,2012.
4. Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт-Петербург,2011.
5. МэтьюзМ,МэтьюзК.ЭффективнаяработасCorelDraw."Питер",Санкт-Петербург,2012.

Электронные ресурсы

- www.klyaksa.net
- www.metod-kopilka.ru
- www.pedsovet.org
- www.uroki.net
- www.intel.ru

Календарно – тематический план дополнительной общеразвивающей программы

«Мир мультимедиа технологий»

Количество часов по учебному плану-102 часа

№ п/п	Кол-во часов		Раздел, темы занятий	Дата
	теория	практика		
Введение в мультимедиа(4 часа)				
1	1		Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	
2	1		Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	
3	1		Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	
4	1		Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа презентации.	
Раздел. Работа с внешними устройствами(4 часа)				
5	1		Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом	1
6	1		Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом	1
7	1		Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом	1
8			Работа с программой FineReader	1
Раздел. Работа в программе PowerPoint (7 часов)				
9	1		Знакомство с программой. Интерфейс программы, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».	1
10		1	Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео.	1
11	1		Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультифильтра. Настройка режима показа презентации.	1
12	1	1	Упаковка всех файлов презентации.	1
13	1	1	Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа(репетиции).	1
14	1		Технология проекта. Структура исследовательской деятельности.	1
15		2	Выполнение проектной работы Защита проекта	1
Раздел. Среда MediaProducer (16 часов)				

16	1		Применение информационных технологий в проектной деятельности.	1
17		1	Технология проекта.	1
18	1		Структура исследовательской деятельности	1
19	1	2	Создание шаблона слайда презентации в среде MediaProducer	1
20	1		Технология подготовки текстовых компонентов.	1
21	1		Требования к подготовке и размещению текста на слайде презентации. Технология подготовки графических компонентов.	1
22	1		Трехмерные графические редакторы.	1
23			Создание графических объектов	1
24	1		Подготовка графических компонентов с использованием сканера.	1
25	1	1	Понятие анимации. Поиск анимационных файлов	1
26		1	Проигрывание анимационных файлов.	1
27	1	1	Создание простейшей анимации.	1
28	1		Использование программы MediaProducer для подготовки мульти-медийных презентаций.	1
29		1	Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде MediaProducer.	1
30	1	1	Выполнение проектной работы.	1
31		2	Защита проекта	1
Раздел. Стандартные программы для работы со звуком (8 часов)				
32	1		Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Запуск программы.	1
33	1		Интерфейс. Инstrumentальная панель.	1
34	1		Работа со звуковыми файлами.	1
35	1		Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла.	1
36	1		Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность.	1
37	1		Настройка устройств записи звука. Интерфейс программы «Регулятор уровня».	1
38	1	1	Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков».	1
39	1	1	Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV -файл. Монтаж звука: микширование	1
Раздел. Основы работы с графическими изображениями(10 часов)				
40	1		Особенности векторного и растрового изображения.	1

			Работа со встроенными графическими объектами в Word	
41	1	1	Создание векторных графических изображений в Word	1
42	1		Основы работы с растровыми изображениями Инструменты программы в программе PhotoShop.	1
43	1	1	Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения в программе PhotoShop.	1
44	1	1	Сохранение изображения в других форматах.	1
45	1	1	Выполнение проектной работы Защита проекта	1
46	1		Особенности векторного и растрового изображения.	1
47	1		Работа со встроенными графическими объектами в Word	1
48	1		Создание векторных графических изображений в Word	1
49	1		Основы работы с растровыми изображениями Инструменты программы в программе PhotoShop.	1

Раздел. Основы работы с видео в программе WindowsMovieMaker(11 часов)

50	1		Знакомство с программой WindowsPowerDirector.	1
51		1	Подготовка клипов.	1
52	1	1	Монтаж фильма вручную.	1
53	1		Использование видеоэффектов.	1
54	1	1	Добавление видео переходов.	1
55	1		Добавление фонового звука.	1
56	1	1	Вставка титров и надписей.	1
57	1	1	Автоматический монтаж.	1
58	1	1	Сохранение фильма.	1
59	1	1	Выполнение проектной работы	1
60	1	1	Защита проекта	1

Раздел. Основы работы с видео в программе PowerDirector(10 часов)

61	1		Знакомство с программой WindowsPowerDirector.	1
62	1	1	Вставка титров и надписей.	1
63	1	1	Подготовка клипов	1
64	1	1	Монтаж фильма вручную.	1

65		1	Использование видеоэффектов.	1
66	1	1	Добавление видео переходов.	1
67		1	Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.	1
68	1	1	Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.	1
69	1		Выполнение проектной работы	1
70	1		Защита проекта	1
Повторение. Анализ итогов года				
71		1	Проект на свободную тему.	1
72		1	Проект на свободную тему.	1
73		1	Проектирование модели.	1
74		1	Изготовление модели для выставки.	1
75		1	Анализ итогов года.	1
76		1	Планирование на новый учебный год.	1
Итого				102 часа