

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Тульской области
Администрация муниципального образования город Донской
МБОУ «СОШ № 3 им. Страховой З.Х.»

РАССМОТРЕНО
Руководитель цикловой
комиссии учителей
естественно-
математического цикла

Варфоломеева Л.А.
от «28» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ "СОШ №
3 им. Страховой З.Х."

Костельцева Т.И.
от «30» 08 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**Элективного курса «Мультимедийные технологии»
для обучающихся 8 классов**

Донской 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по элективного курса «Мультимедийные технологии» на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа объединения «Мир мультимедиа технологий» даёт возможность обучающимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа приложений. Работая над мультимедиа проектом, учащиеся получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны – приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир мультимедиа технологий» (далее – программа) имеет техническую направленность.

Данная программа разработана в соответствии:

- Федеральным законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Письмом Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормы (СанПин 2.4.3648-20);
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки России от 18.11.15г. № 09-3242 «О направлении информации»;
- Уставом МБОУ «СОШ № 3 им. Страховой З.Х.»

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 и 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.).

На изучение курса «Мультимедийные технологии» в 8 классе отводится 34 часа (1 час в неделю).

Виды контроля: Основной метод проведения теоретических занятий - рассказ, беседа; практические занятия, рассказ, демонстрация, тренировка.

Оценка знаний и умений проводится путём защиты проектов.

Проверка результативности осуществляется после прохождения и закрепления основных знаний и умений по разделам и темам.

Содержание обучения

Введение в мультимедиа (4 часа).

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

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

Работа с внешними устройствами(4 часа).

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

Практика. Программы для работы с внешними устройствами.

Работа в программе PowerPoint(7 часов).

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 мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа (репетиции).

Применение информационных технологий в проектной деятельности (4 часов).

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, источников информации, выбор методологии исследования, выдвижение гипотез решения обозначенной проблемы, разработку путей ее решения, обсуждение полученных результатов, выводы, Реализация проекта. Оформление результатов проектной деятельности.

Стандартные программы для работы со звуком(8часов).

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 видео в программе WindowsMovieMaker(11часов).

Теория .Знакомство с программой WindowsMovieMaker. Процесс создания видеofilма 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.

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 интерес к мультимедийному творчеству;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с

- мульти-культурной картиной современного мира;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- 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 самостоятельному усвоению новых знаний и навыков;
- 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, правил композиций, усвоенных способах действий;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- навыкам работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов по средствам различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере 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 видеоинформации 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 мультимедиа приложений.

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;
- подготовить текстовые компоненты, с использованием текстового процессора;
- подготовить графические компоненты разными средствами;
- создать простейшие трехмерные графические объекты с помощью

- графических редакторов;
- создать простейшую анимацию;
 - осуществить поиск звуковых, анимационных файлов в сети Internet;
 - осуществить сбор и отладку мультимедийной презентаций на основе подготовленных компонентов;
 - воспроизвести в презентации анимацию;
 - 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 и 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 осмыслению 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.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

3) гражданского воспитания:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании

учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

Метапредметные результаты

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);
- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;
- делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- оценивать и сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- приводить примеры современных устройств хранения и передачи информации, сравнивать их количественные характеристики;
- соотносить характеристики компьютера с задачами, решаемыми с его помощью;
- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы (записывать полное имя файла (каталога), путь к файлу (каталогу) по имеющемуся описанию файловой структуры некоторого информационного носителя);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса, а именно: создавать, копировать, перемещать, переименовывать, удалять и архивировать файлы и каталоги, использовать антивирусную программу;
- представлять результаты своей деятельности в виде структурированных иллюстрированных документов, мультимедийных презентаций;
- искать информацию в Интернете (в том числе, по ключевым словам, по изображению), критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации, в том числе экстремистского и террористического характера;
- понимать структуру адресов веб-ресурсов;
- использовать современные сервисы интернет-коммуникаций;

- соблюдать требования безопасной эксплуатации технических средств информационных и коммуникационных технологий, соблюдать сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права при работе с приложениями на любых устройствах и в Интернете, выбирать безопасные стратегии поведения в сети;
- использовать современные интернет-сервисы (в том числе коммуникационные сервисы, облачные хранилища данных, онлайн-программы (текстовые и графические редакторы, среды разработки)) в учебной и повседневной деятельности;

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- Windows10, Linux
2. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, табличный процессор, программу для создания презентаций.
3. Windows Movie Maker.

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 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 так же 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.

Формой оценки качества знаний, умений и навыков

учитывая возраст обучающихся, являются: конкурсы, проекты; портфолио обучающихся.

Формы подведения итогов: наблюдение, фронтальный опрос, практическая работа, творческий проект.

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.

Электронные ресурсы

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

Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Раздел, темы занятий	Кол-во часов
Введение в мультимедиа(4часа)		
1	Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	1
2	Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	1
3	Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	1
4	Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа презентации.	1
Раздел. Работа с внешними устройствами(4часа)		
5	Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом	1
6-8	Правила съёмки цифровой видеокамерой	3
Раздел. Работа в программе PowerPoint (7 часов)		
9	Знакомство с программой. Интерфейс программы, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».	1
10	Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео.	1
11	Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации.	1
12	Упаковка всех файлов презентации.	1
13	Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа(репетиции).	1
14	Технология проекта. Структура исследовательской деятельности.	1
15	Выполнение проектной работы Защита проекта	1
Раздел. Стандартные программы для работы со звуком (8 часов)		
16	Стандартная программа ОСWindows– Звукозапись. Запуск программы.	1
17	Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла.	1
18-23	Работа со звуковыми файлами. Микширование,	6

	обрезка, нормализация, наложение спецэффектов	
Раздел. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker(11 часов)		
24	Знакомство с программой Windows Movie Maker	1
25	Подготовка клипов.	1
26	Монтаж фильма вручную.	1
27	Использование видеоэффектов.	1
28	Добавление видео переходов.	1
29	Добавление фонового звука	1
30	Вставка титров и надписей.	1
31	Сохранение фильма.	1
32-33	Выполнение проектной работы	2
34	Защита проекта	1