

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ
ПЕТРОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ
МБОУ СОШ №4

РАССМОТРЕНО: на
заседании МО учителей
математики, информатики и
естественнонаучных предметов
руководитель МО
Купцова Л.В.
Протокол № 1
от «28» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО:
на заседании методического совета
зам. директора по УВР
Калашникова И. С.
Протокол № 1
от «29» августа 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования
«Медиа и информационные технологии», 6-10 классы
естественно-научной и технологической направленностей
с использованием оборудованием центра «Точка роста»

Светлоград, 2024

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1 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.

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 №4

➤ 1.2. Актуальность программы

Актуальность предлагаемой образовательной 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. Создание 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.

1.3. 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.

1.4. Особенности программы

Знания, полученные при изучении программы «Медиа и информационные технологии», обучающиеся могут использовать:

- при создании рекламной продукции;
- для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний физике, химии, биологии, медиа презентациях, видеороликах, визитных карточках,

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.

1.5. Программа отличается от аналогичных сочетанием нескольких факторов:

- Актуальностью поставленных задач;
- Высокой социальной обусловленностью;
- Продуктивной личностной ориентацией обучающихся;
- Формированием эстетического вкуса, умения видеть окружающую красоту и природу;
- Опережающее знакомство с первоначальными знаниями по черчению, геометрии, изобразительному искусству, направленное на развитие творческого мышления;
- Наличие оценочно-результативного блока, позволяющего оценить

эффективность программы, уровень развития ребенка;

- Профориентация обучающихся;
- Использование на занятиях новейших компьютерных технологий.

1.6. Адресат программы

Программа рассчитана для детей от 10 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: 7–12 человек.

Состав групп – постоянный.

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Минимальное число обучающихся – 7 человек, максимальное – 12 человек. Группы формируются с учетом интересов и потребностей детей. Принцип набора в объединения свободный, добровольный на основании заявления родителей (законных представителей). 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: 68 часов на 9 месяцев.

Режим занятий: Занятия проходят два раза в неделю по 1 часу.

Форма обучения и виды занятий:

Очная, а также допускается очно-заочная форма обучения (дистанционное обучение) в период карантина либо в период активированных дней, когда дети по уважительной причине (неблагоприятная эпидемиологическая обстановка, низкая температура воздуха) не могут посещать занятия в образовательном учреждении. Дистанционное обучение предполагает следующие основные виды учебных занятий:

- по электронной почте: краткий теоретический материал с использованием инструкционных карт;

- индивидуальные и групповые консультации обучающихся (веб-камера, по телефону, др.).

Обучающиеся самостоятельно выполняют задания с целью прохождения материала, в том числе с применением дистанционных технологий (информационная система, Интернет сайт учреждения, электронные ресурсы и др.).

Особенности организации образовательного процесса: обучающиеся сформированы в группы разных возрастных категорий, являющихся основным составом объединения.

1.7. 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 мультимедиа проектов;
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.).

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

Оценка знаний и умений проводится путём тестов, викторин, контрольно -поверочных 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.

Содержание учебного плана

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 (12 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.

Среда MediaProducer (8 часов).

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 Compact Draw. 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 Media Producer 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 записки к презентации. Демонстрация и защита презентаций.

Стандартные программы для работы со звуком (2 часа).

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 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 (11 часов).

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 PhotoShop. Экран программы PhotoShop. Инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах.

Основы работы видеов программе Windows Movie Maker (10 часов).

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

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

Основы работы видеов программе Power Director (9 часов).

Теория. Знакомство с программой. Процесс создания видео фильма.

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

Повторение. Анализ итогов года (1 час)

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 интерес 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;
 - ориентация 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, 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 посредством 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 видеoinформации 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 мультимедиа 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;
- Свободно ориентироваться в среде разработки мультимедиа презентаций MediaProducer;
- 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 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.

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- Windows10, Linux
2. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, табличный процессор, программу для создания презентаций.
3. Язык программирования FreePascal.

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.

2.Содержание программы

Учебно-тематический план

№	Название раздела	Всего
1	Введение в мультимедиа	4
2	Работа с внешними устройствами	4
3	Работа в программе Power Point	7
4	Применение информационных технологий в проектной деятельности	12
5	Среда Media Producer Создание проекта	8
6	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	2
7	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта.	11
8	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	10

9	Основы работы с видео в программе Power Director Создание проекта	9
10	Повторение. Анализ итогов года	1
	Итого	68

Календарно-тематическое планирование 7 класса

№ п/п	Дата проведения	Кол-во часов	Тема урока	Тип урока	Формы контроля	Характеристика деятельности учащихся УУД
1		1	Введение в мультимедиа	Вводный урок	Индивидуальный опрос. Текущий контроль	<p>Регулятивные: Формулировать умение работать в группе: умения планировать деятельность, Определять цели задачи</p> <p>Познавательные: развивать первоначальное умение практического исследования, развития навыков работы с ИКТ</p> <p>Коммуникативные: задавать вопросы, просить о помощи одноклассников</p>
2		1	Введение в мультимедиа	Урок – творчества	Текущий контроль	
3		1	Введение в мультимедиа	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	
4		1	Введение в мультимедиа	Урок повторения, обобщения систематизации материала	Текущий.	
5		1	Работа с внешними устройствами	Урок творчества	Текущий контроль	Изучение возможностей компьютера, программу для создание презентаций
6		1	Работа с внешними устройствами	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	Изучение работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.
7		1	Работа с внешними устройствами	Урок творчества	Текущий контроль	Изучение работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером

8		1	Работа с внешними устройствами	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	Изучение работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером
9		1	Работа в программе PowerPoint	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос	Изучение формата 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.
10		1	Работа в программе PowerPoint	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	
11		1	Работа в программе PowerPoint	Урок творчества	Текущий контроль	
12		1	Работа в программе PowerPoint	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	
13		1	Работа в программе PowerPoint	Урок творчества	Текущий контроль	Изучение формата 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.
14		1	Работа в программе PowerPoint	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	
15		1	Работа в программе PowerPoint	Урок творчества	Текущий контроль	

16		1	Применение информационных технологий в проектной деятельности	Урок изучения нового	Текущий контроль	Изучение методов исследования, источников информации, выбор методологии исследования, выдвижение гипотез результатов решения обозначенной проблемы, разработку путей ее решения, обсуждение полученных
17		1	Технология проекта	Урок творчества	Текущий контроль	
18		1	Структура исследовательской деятельности	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	
19		1	Интернет.Как найти нужную информацию	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	
20		1	Интернет.Как найти нужную информацию	Урок творчества	Текущий. Устный опрос	
21		1	Формулирование проблемы исследования	Урок творчества	Текущий контроль	
22		1	Формулирование проблемы исследования	Урок практикум	Текущий. Устный опрос	
23		1	Определение методов исследования	Урок практикум	Текущий.	
24		1	Определение методов исследования	Урокпрактикум	Текущий. Устный опрос	
25		1	Реализация проекта	Урок творчества	Текущий.	
26		1	Реализация проекта	Урок повторения, обобщения и систематизации материала	Текущий. Устный опрос	
27		1	Оформления результатов проектной деятельности.	Урок повторения, обобщения систематизации материала	Текущий Устный опрос	

28		1	Среда MediaProducer	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос	Изучение программы Media Producer для подготовки мультимедийных презентаций. Сцены и кадры. Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде MediaProducer. Сбор и отладка мультимедиа презентаций в среде MediaProducer
29		1	Технология подготовки текстовых компонентов	Урок изучения нового	Текущий.	
30		1	Требования к подготовке и размещению текста на слайде презентации.	Урок творчества	Текущий.	
31		1	Технология подготовки графических компонентов.	Урок творчества	Текущий Устный опрос	
32		1	Трехмерные графические редакторы	Урок творчества	Текущий.	
33		1	Создание шаблона слайда презентации в среде MediaProducer	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос	
34		1	Создание графических объектов в среде Compact Draw.	Урок творчества	Текущий.	
35		1	Создание простейшей анимации	Урок творчества	Текущий.	
36		1	Стандартные программы для работы со звуком	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос	Изучение записи музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл. Запись звука микрофона. Настройка устройства записи.

37		1	Таблички длительности звучания файла в секундах	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос	
38		1	Основы работы с графическими изображениями	Урок творчества	Текущий.	Изучение основной работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop. Экран программы, инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения.
39		1	Основы работы с графическими изображениями	Урок творчества	Текущий Устный опрос	
40		1	Особенности векторного и растрового изображения	Урок изучения нового	Текущий.	
41		1	Особенности векторного и растрового изображения	Урок творчества	Текущий Устный опрос	
42		1	Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений	Урок изучения нового	Текущий.	
43		1	Работа со встроенными рисунками в программе Word:	Урок творчества	Текущий Устный опрос	
44		1	Основы работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop.	Урок изучения нового	Текущий.	Изучение основной работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop. Экран программы, инструменты программы.
45		1	Экран программы PhotoShop.	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос	
46		1	Инструменты программы.	Урок изучения нового	Текущий.	Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения.

47		1	Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения.	Урок творчества	Текущий Устный опрос	Изучение основной работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop. Экран программы, инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения.
48		1	Сохранение изображения в других форматах	Урок творчества	Текущий.	Изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения.
49		1	Основы работы с видеопрограмме WindowsMovieMaker	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос	Изучение монтажа фильма вручную. изучение видеозффектов, видео переходов. Вставка титров и надписей. Изучение и добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.
50		1	Знакомство с программой WindowsMovieMaker	Урок изучения нового	Текущий.	
51		1	Знакомство с программой WindowsMovieMaker	Урок творчества	Текущий Устный опрос	
52		1	Процесс создания видеofilmа в программе Windows Movie Maker	Урок творчества	Текущий.	

53		1	Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос
54		1	Подготовка клипов.	Урок изучения нового	Текущий.
55		1	Монтаж фильма вручную	Урок творчества	Текущий Устный опрос
56		1	Использование видео эффектов	Урок творчества	Текущий.
57		1	Добавление видео переходов.	Урок творчества	Текущий Устный опрос
58		1	Вставка титров и надписей.	Урок творчества	Текущий.
59		1	Основы работы с видеопрограмме PowerDirector	Урок изучения нового	Текущий Устный опрос
60		1	Основы работы с видеопрограмме PowerDirector	Урок творчества	Текущий.
61		1	Знакомство с программой	Урок творчества	Текущий Устный опрос
62		1	Знакомство с программой	Урок творчества	Текущий.
63		1	Процесс создания видео фильма.	Урок творчества	Текущий Устный опрос
64		1	Процесс создания видео фильма.	Урок изучения нового	Текущий.
65		1	Подготовка клипов.	Урок творчества	Текущий Устный опрос

66		1	Добавление видео переходов.	Урок творчества	Текущий.	
67		1	Вставка титров и надписей.	Урок творчества	Текущий Устный опрос	
68		1	Повторение	Урок контроля	Итоговый контроль	
Итого:68 часов						

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. Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", Санкт-Петербург, 2012.