

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

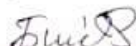
**Министерство образования и науки Республики Татарстан**

**Исполнительный комитет Нурлатского района**

**Бурметьевская СОШ Нурлатского района**

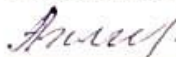
РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

 Билялова Р.Р.  
Протокол №1 от 29.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УР

 Ахметвалиева И.К.  
Приказ №164 от 01.09.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ

"Бурметьевская СОШ"

 Г.Х. Абдрахманова  
Документов  
Приказ №164 от 01.09.2023г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

( ID 2034817)

**учебного курса «Мультимедийные технологии»**

для учащихся 8 класса

**с. Бурметьево, 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 «Бурметьевская СОШ »

### **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 видеofilьма 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](http://www.klyaksa.net)
- [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
- [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
- [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
- [www.intel.ru](http://www.intel.ru)

### Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Раздел, темы занятий	Кол-во часов
<b>Введение в мультимедиа(4часа)</b>		
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
<b>Раздел. Работа с внешними устройствами(4часа)</b>		
5	Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом	1
6-8	Правила съёмки цифровой видеокамерой	3
<b>Раздел. Работа в программе PowerPoint (7 часов)</b>		
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
<b>Раздел. Стандартные программы для работы со звуком (8 часов)</b>		
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