

Западное управление министерства образования и науки Самарской области государственное
бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 26 города Сызрани городского округа
Сызрань Самарской области

Принята на заседании
педагогического совета
от «01» августа 2022г.
Протокол № 13

Утверждаю
Директор ГБОУ СОШ №26
г. Сызрани
_____Т.С. Стягова
« 01 » августа 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности**

Мир мультимедиа технологий

Возраст обучающихся: 10-16 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель программы:
Тыртышная Т.О.
педагог дополнительного образования

Сызрань

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п		стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план	9
3.	Содержание	9
4.	Методическое и материально техническое обеспечение	10
5.	Список литературы	12
6.	Календарно - тематический план	12

1. Пояснительная записка

Образовательная программа «Мир мультимедиа технологий» имеет техническую направленность по дисциплине «Информатика и ИКТ» (информационные и коммуникационные технологии).

Информатика относится к предметам естественнонаучного цикла и, наряду с математикой, является фундаментальным ядром начального образования. Предметы данного цикла рассматриваются как **целостная система** сведений о мире, связях, отношениях, зависимостях и закономерностях окружающей действительности. Представление информации в данном цикле опирается на общие категории, универсальные методы познания и формализации знаний, межпредметные связи, практическую направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребёнка. Информатика и математика вносят большой вклад в формирование у учащихся целостного естественнонаучного мировоззрения, в развитие потребности к познанию и в формирование системного опыта, как познавательной деятельности, так и практического применения знаний и умений. Предмет «Информатика» отличается системным представлением учебной информации. При этом происходит:

Поэтапное формирование понятий «информация», «система», «алгоритм» и других важных представлений.

Развитие системных представлений на основе усвоения школьниками представлений о связях и отношениях объектов реальной действительности между собой и возникающих при этом системных эффектах.

Формирование алгоритмического подхода к решению текстовых задач, что является наиболее значимой проблемой в процессе обучения в старших классах.

Единство и согласованность «по горизонтали» и «вертикали» с другими дисциплинами используемого учебного материала (межпредметная интеграция).

Практическая направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребенка работы с информацией (ее анализ, синтез и разные способы поиска, хранения, обработки и передачи).

Моделирование как универсальный метод познавательной деятельности является одной из тем содержания информатики в начальной школе. Представление информации осуществляется в сочетании методов **индукции** (от реальных объектов и явлений к их формализованному описанию и построению информационных и математических моделей) и **дедукции** (от построения/изучения моделей на уровне концептуальных систем понятий к реальным объектам и явлениям).

Операционно-деятельностный компонент УМК «Информатика» включает в себя задания, формирующие **исследовательские и проектные умения**. Так, осуществляется формирование и развитие умения наблюдать и анализировать объекты (предметы, процессы и явления), выделять их свойства, обобщать необходимые данные, формулировать проблему, выдвигать и проверять гипотезу, синтезировать получаемые знания в форме математических и информационных моделей, самостоятельно осуществлять планирование и прогнозирование своих практических действий. В результате происходит

усвоение учащимися универсальной логики познания, развитие общих интеллектуальных умений, приобретение опыта организации познавательной, исследовательской и проектной деятельности, развитие потребности в самообразовании и многое другое. В частности, происходит формирование и развитие понятий «модель», «моделирование», овладение общими средствами информационного и математического моделирования. При организации компьютерного практикума осуществляется использование общих средств информационного и математического моделирования в организации исследования информационных объектов и при создании компьютерных проектов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Изучение курса полезно учащимся в возрасте от 10 до 16 лет, так как знание компьютера и ИКТ необходимо в профессиональной дальнейшей деятельности большинства людей.

Новизной данной программы является оптимальное построение педагогического процесса – попытка раскрытия межпредметных связей. Программа позволяет применять знания из разных предметных областей, которые воплощают идею развития системного мышления у каждого учащегося, так как системный анализ — это целенаправленная творческая деятельность человека, на основе которой обеспечивается представление объекта в виде системы. Творческое мышление - сложный многогранный процесс, но общество всегда испытывает потребность в людях, обладающих нестандартным мышлением.

Отличительными особенностями программы «Мир мультимедиа технологий», является то, что в ее реализации участвуют дети, обучающиеся как в массовых общеобразовательных классах, так и дети с ограниченными возможностями здоровья (обучающиеся в малых группах). Программа предусматривает индивидуальную работу с учащимися, объединенными в разновозрастные группы. Программой предусмотрена смена основного вида деятельности (теоретическая часть и практическая часть – отработка технических приемов работы в компьютерном классе, игры, физминутки).

Программа ценна своей межпредметной связью, возможностью использовать обучающемуся полученные знания и умения в других школьных науках, в повседневной жизни.

В течение года обучения проводятся конкурсы творческих проектов среди участников детского объединения, а также участие в конкурсах школы, города, России.

Актуальность программы состоит в том, что с переходом современного общества к информатизации и массовой коммуникации одним из важнейших аспектов деятельности учащегося становится умение оперативно и качественно работать с информацией и информационными технологиями в системе непрерывного образования, привлекая для этого современные средства и методы. Она развивает логическое, алгоритмическое и системное мышление школьников, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое и на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Педагогическая целесообразность.

Осваивая программу, обучающиеся получают конкретные знания, умения и навыки перехода от простых работ к более сложным:

1. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и ИКТ.
2. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых).
3. Практико - ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
4. Принцип дидактической спирали как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике и ИКТ: вначале общее знакомство с понятиями с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.
5. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и ИКТ, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способностей деятельности, формирование навыков самостоятельной работы), будут участвовать в городских, районных, всероссийских конкурсах.

Цели программы:

- формирование информационной культуры школьника, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией и использование для этого возможности компьютера;
- обучение системному подходу к анализу и исследованию структуры и взаимосвязей информационных объектов, которые являются моделями реальных объектов и процессов;
- развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала школьника, его коммуникативных способностей с использованием богатейшего компьютерного инструментария;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

Задачи программы

Образовательные:

- научить учащихся создавать и обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
- развитие мотивации к сбору информации;
- научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

- формирование потребности в саморазвитии;
- формирование активной жизненной позиции;
- развитие культуры общения;
- развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развитие чувства прекрасного;
- развитие у учащихся навыков критического мышления.

Воспитательные:

- приобщить обучающихся к систематическим занятиям информатикой и ИКТ;
- развить интерес к работе с компьютером;
- формировать навыки самоконтроля;
- дать представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.

Возраст обучающихся: 10 – 16 лет

Срок реализации программы: Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Интеллект и компьютер» рассчитана на 1 год – 68 часов.

Формы и режим занятий:

Занятия проводятся групповые, индивидуальные. Численность группы – при наличии персональных компьютеров 10-12 человек. Основной формой организации учебного процесса является занятие: беседа, дискуссия, тестирование, викторина, творческий проект, конкурс.

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (1-2 мин)

2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3-5 мин)

3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)

4. Физкультминутка (1 мин)

5. Работа за компьютером (10-15 мин)

6. Релаксация (1 мин)

7. Подведение итогов (2 мин)

По каждой теме с учащимися проводятся занятия в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Ожидаемые результаты и способы их проверки:

Осваивая данную программу, обучающиеся приобретут объем знаний, умений, навыков, которые способствуют развитию способностей детей информатике и ИКТ. Приобретут умение учащихся самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники, в том числе ресурсы школьной библиотеки и медиатеки. Сформируют элементарное умение работы на компьютере; готовность к работе с информацией с использованием средств коммуникаций. Расширят круг понятий обучающихся в области информатики и ИКТ.

Способами проверки ожидаемых результатов являются:

- конкурсы
- мини-тесты (опросы)
- выставки

На первой ступени школьного обучения в ходе освоения предметного содержания обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные УУД

Правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

Нравственно-этическое оценивание

Усвоение основного содержания разделов «Этические нормы работы с информацией, информационная безопасность личности», создание различных информационных объектов с помощью компьютера. Соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, правил поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

Самоопределение и смыслообразование

Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения, умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение?» Использование в курсе «Информатика специальных обучающих программ, формирующих отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Система заданий, иллюстрирующих место информационных технологий в современном обществе, профессиональное использование информационных технологий, способствующих осознанию их практической значимости.

Регулятивные УУД

Система заданий, целью которых является формирование у обучающихся умений ставить учебные цели; использовать внешний план для решения поставленной задачи; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; осуществлять итоговый и пошаговый контроль; сличать результат с эталоном (целью); вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

Планирование и целеполагание

Система заданий, непосредственно связанных с определением последовательности действий при решении задачи или достижении цели, с формированием самостоятельного целеполагания, анализом нескольких разнородных информационных объектов с целью выделения необходимой информации.

Контроль и коррекция

Система заданий типа «Составь алгоритм и выполни его» как создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное. Сличение способов действия и его результата. Внесение исправлений в алгоритм в случае обнаружения отклонений способа действия и его результата от заданного эталона. Создание информационных объектов как самостоятельное планирование работы на компьютере, сравнение созданных на компьютере информационных объектов с эталоном, внесение изменений в случае необходимости.

Оценивание

Задания, для самостоятельного выполнения которых необходимо использовать материал, изученный за полугодие.

Познавательные УУД

Общеучебные универсальные действия

- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;

Знаково-символическое моделирование:

- составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов;
- использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
- табличные моде;
- опорные конспекты – знаково-символические модели.

Смысловое чтение:

- анализ коротких литературных текстов и графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;
- работа с различными справочными информационными источниками.

Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: составление алгоритмов формальных исполнителей.

1. Постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, конструирование роботов.

Логические универсальные действия

1. Анализ объектов с целью выделения признаков: выполнение заданий, связанных с развитием смыслового чтения.

2. Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов: решение заданий на создание алгоритмов упорядочивания объектов.

3. Синтез как составление целого из частей в виде схемы, в форме объёмного макета из бумаги, с помощью компьютерной программы.

4. Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов.

Построение логической цепи рассуждений:

- введение и усвоение понятий «Истинное» и «Ложное» высказывания;
- сложные высказывания;
- задания на составление логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД

1. Выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу.

2. Деятельность обучающихся в условиях внеурочных мероприятий.

Планируемые результаты изучения курса

К концу обучения программы будет обеспечена готовность обучающихся к продолжению образования, достигнут необходимый уровень их развития.

Выпускник научится:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включать, выключать компьютер;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в учебниках, энциклопедиях, справочниках, в том числе гипертекстовых;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы, для решения задач;
- основам смыслового чтения с выделением информации, необходимой для решения учебной задачи из текстов, таблиц, схем;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- выбирать основания и критерии для сравнения, классификации объектов;
- устанавливать аналогии;
- строить логическую цепь рассуждений;
- осуществлять подведение под понятия, на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;
- обобщать, то есть осуществлять выделение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;

- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, Excel, Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Выпускник получит возможность научиться:

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач;
- осознанно владеть общими приемами решения задач;
- формулировать проблемы, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Формы подведения итогов:

проведение олимпиад, тестирования, творческие и авторские выставки, а также участие в школьных, городских, районных, всероссийских мероприятиях.

**Учебно-тематический план программы кружка
«Мир мультимедиа технологий».**

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов на изучение раздела (тем)	Из них	
			Теория	Практика
1	Модуль 1. Создание презентаций в среде Power Point	14	4	10
2	Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Adobe Photoshop	24	10	14
3	Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker	30	7	23
Общее количество часов		68	21	47

Содержание программы кружка «Мир мультимедиа технологий».

Мультимедийные технологии

Современное общество предъявляет большие требования к предоставлению информации. Один из способов оформления информации это презентация (от английского «presentation» – представление, или иногда говорят «слайд-фильм»). В процессе создания презентаций ученик может проявить себя и как автор интриги (сценарист), и как режиссер, и как художник, и даже как исполнитель. Программа Microsoft PowerPoint предъявляет повышенные требования к творческим

способностям автора, к его художественному вкусу.

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть. Необходимость умение в современном мире создавать презентацию. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

Практическая часть. Просмотр самопрезентаций учащихся

2. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике

3. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Теоретическая часть. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Применение изученного материала на практике.

4. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.

Теоретическая часть. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

5. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).

Практическая часть. Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид. Составление презентации о себе по изученным правилам

6. Демонстрация самопрезентации.

Практическая часть. Демонстрация созданных презентаций для родителей. Конкурс презентаций. Опрос по итогам 1 года.

7. Теория создания слайд фильмов.

Теоретическая часть. Объяснение материала по созданию слайд фильмов на примере создания слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

8. Создание слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

9. Конкурс слайд фильмов.

Практическая часть. Создание жюри из родителей учащихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

10. Заключительное занятие.

Теоретическая часть. Подведение итогов работы кружка за год. Разгадывание кроссвордов по теме «Компьютерные презентации»

Методическое обеспечение программы "Мир мультимедиа технологий"

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методические пособия	Форма подведения итогов.
1	Вводное занятие.	Беседа,	Объяснительно-иллюстративный,	Самопрезентации	

		практикум	демонстрационный	учащихся	
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
5	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	Практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
6	Демонстрация самопрезентации	Защита творческих работ	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
7	Теория создания слайд фильмов.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
8	Создание слайд фильма «Мультфильм»	Практикум.	Метод проектов.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
9	Конкурс слайд фильмов.	Защита творческих работ.	Демонстративный.		Итоги конкурса.
10	Заключительное занятие.	Беседа, Групповые	Рефлексия.	Кроссворды по теме «Компьютерная	Итоги виктор

		формы работы.		презентация».	ины «Кросс ворд».
--	--	---------------	--	---------------	-------------------------

Литература.

1. Обязательный минимум содержания обучения для средних общеобразовательных учреждений.
2. Тематический контроль по информатике. Редактор презентаций PowerPoint, Интеллект центр Москва 2003
3. Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков» www.festival.-1september.ru
4. Материалы сайта www.pedsovet.org
5. Изучаем PowerPoint / А. Кравцова, Д. Усенков, - Образование и Информатика, 2003;

http://www.informika.ru/text/school/p_min/pr56-1.html

Средства обучения: Среда PowerPoint;

Календарно-тематическое планирование кружка «Мир мультимедиа технологий»

Количество часов: всего 68 часов; в неделю 2 часа.

	Тема урока
1	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики
2	Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение
3	Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах
4	Создадим презентацию, напишем рассказ.
5	Вставка текста на слайд . Наведём красоту и порядок.
6	Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание. Рисунки на слайдах
7	Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков

8	Использование анимации на слайдах презентации
9	Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах
10	Слайд - фильм.
11	Настройка показа презентации
12	Доработка презентаций
13	Итоговая работа. Мультфильмы своими руками
14	Мультзачёт
15	Основы работы на ПК. Растровая графика.
16	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop
17	Изучения интерфейса программы
18	Изучение панели инструментов
19	Изучение и применение слоев и фильтров
20	На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи
21	Преобразования формы. Рисуем бабочку
22	Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка
23	Векторная графика 1
24	Векторная графика 2
25	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop
26	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop
27	Коллаж
28	Фотомонтаж

29	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа
30	Удивительные возможности сканера.
31	Программа для сканирования изображений
32	Сканирование, обработка и сохранение изображений
33	Анимация и её последствия.
34	Анимация и её последствия. Создаём движение
35	Дополнительно. Рисунки символами
36	Дополнительно. Рисунки символами
37	Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"
38	Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"
39	Как создать фильм, какие программы.
40	Что такое Windows Movie Maker
41	Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker
42	Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker
43	Функции и параметры Windows Movie Maker
44	Функции и параметры Windows Movie Maker
45	Создание фильмов. Сценарий и монтаж
46	Создание фильмов. Сценарий.
47	Создание фильмов. Монтаж.
48	Создание фильмов. Текстовое сопровождение
49	Создание фильмов. Кино
50	Создание фильмов. Музыка

51	Что такое Nero Vision
52	Изучение интерфейса программы Nero Vision
53	Изучение интерфейса программы Nero Vision
54	Функции и параметры Nero Vision
55	Функции и параметры Nero Vision
56	Создание фильмов. Сценарий и монтаж
57	Создание фильмов. Сценарий.
58	Создание фильмов. Монтаж.
59	Создание фильмов. Текстовое сопровождение
60	Вставка видеопереходов
61	Создание фильмов. Кино
62	Создание фильмов. Музыка
63	Кинозачёт.
64	Кинозачёт
65	Защита проекта
66	Защита проекта
67	Создание фильмов. Сценарий и монтаж
68	Создание фильмов. Сценарий.