

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Тоншаевская средняя школа»
Тоншаевского района Нижегородской области

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
Протокол № 13
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом
МОУ «Тоншаевская СОШ»
Приказ № 01-02/199
от «31» августа 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Медиатворчество»

Уровень программы: базовый
направление «Техническая»
возраст обучающихся: 9- 16лет
срок реализации -1год

Автор - составитель:

Волкова Ирина Александровна,
Педагог дополнительного образования

2023год

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....стр.3-8
2. Учебный план.....стр.9-11
3. Содержание программы.....стр.11-16
4. Методическое обеспечение.....стр.16
5. Список литературы.....стр.17-18
6. Приложения.....стр. 19-21

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиатворчество» (далее – Программа) технической направленности базового уровня приобщает обучающихся к компьютерным технологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программнотехнической деятельности.

Медиатворчество – совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным специальностям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно ознакомиться с мультимедийными программами, графическими фото- и видеоредакторами, научиться создавать слайд-шоу, овладеть навыками вёрстки, съёмки и монтажа видеороликов. Медиатворчество – позволяет создать современную информационно-технологическую платформу, площадку для продуктивного взаимодействия с детьми и молодежью всех заинтересованных лиц – родителей, педагогов, расширить возможности для приобщения к медиакulturе детей и взрослых.

Программа разработана в соответствии

- Программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242
- Письмо Министерства образования Нижегородской области от 30.05.2014 г. № 316-01-100-1674/14 «Методические рекомендации по разработке образовательной программы образовательной организации дополнительного образования»

Направленность Программы: Техническая

Актуальность Программы продиктована современными требованиями социума, особенностями современной жизни. В век бурного роста научно-технического прогресса медиатехнологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиaproдукцию и одновременно является её активным потребителем.

Современному обществу необходимы люди креативные, способные творчески подходить к любым трудностям, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути развития. Создание медийных продуктов является хорошей возможностью для реализации творческой индивидуальности, а также демонстрации эффективности работы в команде, приобретения опыта достижения совместных результатов.

В процессе реализации Программы, обучающиеся осваивают способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовить себя к осознанному выбору профессии.

Новизна Программы заключается в том, что она дает возможность развивать потенциал обучающегося через решение творческих задач как в качестве реципиента, так и коммуникатора. Различные формы участия в процессе массовой коммуникации и высокая вариативность в выборе способов передачи информации способствуют формированию активной гражданской позиции.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она направлена на развитие критического мышления и умения самостоятельно вести проектную деятельность, связанную с массовыми коммуникациями, что создает условия, обеспечивающие личностный рост обучающихся.

Отличительная особенность Программы состоит в том, что она не только прививает навыки и умения работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры обучающихся в процессе работы над реальным продуктом, таким как разработка визиток, афиш, буклетов, слайд-фильмов, презентаций, над монтажом видео, созданием сайтов, съемкой роликов и мультфильмов.

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Программа может быть использована при подготовке к демонстрационному экзамену по направлению «Видеопроизводство» и к участию в Чемпионате WorldSkills Russia (юниоры).

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Программа может быть использована при подготовке к демонстрационному экзамену по направлению «Видеопроизводство» и к участию в Чемпионате WorldSkills Russia (юниоры).

Цель Программы – создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото, киноискусству, программированию.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

Задачи Программы

Обучающие:

- обучать работать с базовыми компьютерными программами для
- создания информационной продукции;
- формировать практические умения и навыки по созданию и редактированию графических объектов;
- формировать навыки элементарного проектирования, алгоритмизации;
- формировать представление о коммуникационных, информационных и компьютерных технологиях;
- обучать основам фото- и видеосъемки;
- обучать основам обработки цифровых изображений и видеомонтажа.

Развивающие:

- развивать творческие способности, воображение, фантазию, художественный вкус;
- развивать образное, пространственное мышление, чувство гармонии и стиля;
- способствовать формированию навыков самостоятельной

творческой работы;

- способствовать развитию коммуникабельности.

Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, целеустремленность и самостоятельность;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через творчество;
- формировать активную гражданскую позицию;
- мотивировать обучающихся на занятия медиатворчеством.

Возраст и особенности обучающихся

Занятия по Программе ведутся в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 9-16 лет, проявляющих интерес к медиатехнологиям и имеющих базовые знания пользователя компьютером.

Количество обучающихся в группе – 15 человек.

Сроки реализации Программы

Программа рассчитана на 1год обучения. Общее количество часов в год составляет 144 часа.

Формы и режим занятий

Занятия в объединениях могут проводиться по группам, индивидуально или всем составом объединения, в течение всего учебного года, включая каникулярное время. Режим занятий 2 раза в неделю по 2 часа. (4 часа в неделю, 144 часа в год).

Основные формы работы на занятиях – образно-творческая, игровая, беседа, творческие задания, подвижные и творческие игры, экскурсии.

Планируемые результаты освоения Программы

По итогам **1-го года** освоения Программы обучающиеся **будут знать:**

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях;
- устройство компьютера;
- формы представления информации в Microsoft Word;
- особенности работы в программе Adobe Photoshop;
- возможности графических редакторов Gimp и Paint; □ основы программирования в среде Scratch; **будут уметь:**
- соблюдать правила техники безопасности при работе;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint;
- конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch;
- создавать мультфильмы.
- особенности работы в киностудии Windows Movie Maker и программе Movavi Video Editor Plus;
- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео;

будут уметь:

- работать в различных интернет-сервисах;

- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры;
- создавать видео и цифровые изображения;
- выполнять монтаж видео в Microsoft Movie Maker и редактировать цифровые изображения в Adobe Photoshop.

Формы проведения аттестации:

- практические задания;
- тест;
- самостоятельная работа; □ открытое занятие.

Реализация Программы предполагает единство взаимосвязанных целей, принципов, содержания, форм, методов и условий педагогической деятельности, обеспечивающих успешность процесса адаптации обучающихся к современному социуму. Материал строится на принципах: «от простого к сложному», доступности материала, развивающего обучения.

Основной формой проведения являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

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

Формы проведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения обучающимися Программы. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий или тестов. Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме открытого занятия. Итоговый контроль (зачетное занятие) проходит в конце учебного года – в форме защиты самостоятельно выполненных проект

УЧЕБНЫЙ ПЛАН .

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Медиаторчество: возможности и области применения	2	1	1	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Жанры и темы медиакультуры.	2	1	1	Первичная диагностика. Тест
2.	Программирование в среде Scratch	18	5	13	
2.1.	Циклы и условный оператор	6	1	5	Текущий контроль. Тест
2.2.	Создание мини-игр	12	4	8	Текущий контроль. Практическое задание
3.	Основы работы в Stop Motion Studio	20	5	15	
3.1.	Введение в программу Stop Motion Studio	7	2	5	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Разработка сценария и сбор материала для мультфильма	7	2	5	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Создание и монтаж мультфильма	6	1	5	Текущий контроль. Практическое задание
4.	Программирование в среде Scratch	24	6	18	
4.1.	Знакомство со средой Scratch	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
4.2.	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
4.3.	Графические и звуковые редакторы Scratch.	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
5.	Основы работы в программе Gimp	18	4	14	
5.1.	Интерфейс растрового редактора Gimp Создание анимированной графики	9	2	7	Текущий контроль. Практическое задание
5.2.	Интерфейс растрового редактора Gimp	9	2	7	Промежуточный контроль. Открытое занятие

	Создание анимированной графики				
6.	Основы работы в Adobe PhotoShop	8	2	6	
6.1.	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
6.2	Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.	Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	28	4	24	
7.1.	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.2.	Начало работы в видеоредакторе Разработка сценария и сбор материала для фильма	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.3.	Основные приемы и методы создания видеоролика и монтаж	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.4.	Создание и монтаж фильма	7	1	6	Текущий контроль. Практическое
8.	Творческий проект	22	2	20	
8.1.	Работа над творческим проектом	22	2	20	Текущий контроль. Самостоятельная работа
9.	Итоговое занятие	4	-	4	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
	ИТОГО	144	29	115	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Медиатворчество: возможности и области применения *Тема 1.1.*

Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Знакомство с деятельностью. Цели и задачи программы. Задачи и план работы. Понятие «медиа», «цифровые технологии». Возможности и области применения медиатворчества. Профессии, связанные с медиа, с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Вводная диагностика. Выполнение теста.

Раздел 2. Персональный компьютер

Тема 2.1. Циклы и условный оператор

Теория. Циклы с фиксированным числом повторений. Заголовок цикла. Тело цикла. Циклы с условным оператором. Заголовок цикла. Тело цикла. Предусловие и постусловие. Заикливание.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание программ с использованием циклов с фиксированным числом повторений.

Задание 2. Создание программ с использованием циклов с предусловием и постусловием.

Тема 2.2. Создание мини-игр

Теория. Виды компьютерных игр. Этапы разработки игр программистами. Логика создания персонажей для игры. Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры.

Задание 2. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры.

Задание 3. Разработка скриптов для спрайтов и объектов. Задание 4.

Тестирование и отладка программы.

Раздел 3. Основы работы в Stop Motion Studio

Тема 3.1. Введение в программу Stop Motion Studio

Теория. Понятие в программу Stop Motion Studio

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Введение в программу Stop Motion Studio».

Тема 3.2. Разработка сценария и сбор материала для мультфильма.

Теория. Понятие «сценарий», «сбор материалов». Базовые понятия сценария. Основные элементы сценария. Основные элементы сбора материала. Особенности мультфильма.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Введение в программу Stop Motion Studio». Основные элементы мультфильма».

Тема 3.3. Создание и монтаж мультфильма. Мультипликационная программа Stop Motion Studio. Стандартный набор элементов программы. Запись озвучивания мультфильма.

Практика. Выполнение практических заданий. Отработка навыков в программе Stop Motion Studio.

Раздел 4. Программирование в среде Scratch

Тема 4.1. Знакомство со средой Scratch

Теория. Интерфейс редактора, элементы окна редактора. Список спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, сцена, управление сценой, редактирование. Дополнительные кнопки и возможности редактора.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Смена костюмов спрайта. Задание 2. Создание анимации по смене костюмов. Задание 3. Добавление сцен в проект. Смена сцены. Задание 4. Добавление нового спрайта в проект. Задание 5. Добавление звуковых эффектов в проект. Задание 6. Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта.

Тема 4.2. Начало программирования. Первые программы в среде Scratch

Теория. Линейные алгоритмы. Способы запуска алгоритма. Система координат. Движение по координатам. Использование различных команд.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание первой программы. Задание 2. Сохранение программы. Задание 3. Внесение изменений в программу.

Тема 4.3. Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм

Теория. Команды поворота. Вставки звука в проект. Графический редактор. Блоки «Внешность».

Практика. Выполнение практического задания по теме «Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм».

Раздел 5. Основы работы в программе Gimp

Тема 5.1. Интерфейс растрового редактора Gimp

Теория. Графический редактор Gimp. Окно программы. Панель инструментов. Выделение областей изображения.

Практика. Выполнение практического задания по теме «Интерфейс растрового редактора Gimp».

Тема 5.2. Основы работы со слоями

Теория. Понятие слоя. Способы создания слоя. Параметры слоёв. Режимы наложения слоёв. Выбор основного и фонового цветов. Использование инструментов рисования. Заливка. Градиент. Особенности создания компьютерного коллажа. Текстовые слои. Работа с текстом.

Практика. Открытое занятие по теме «Основы работы со слоями».

Раздел 6. Основы работы в Adobe Photoshop

Тема 6.1. Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop

Теория. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели – вспомогательные окна. Инструменты рисования. Контекстное меню. Палитры. Панель управления. Строка состояния. Окно настройки редактора. Выделение областей. Маски, каналы, фильтры. Создание и удаление слоев. Рисование и раскрашивание. Тоновая и цветовая коррекция.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Просмотр палитры цветов различных изображений в разном масштабе. Настройка параметров программы, рабочей среды.

Задание 2. Использование различных инструментов выделения. Кадрирование изображения.

Задание 3. Корректировка изображения.

Задание 4. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Тема 6.2. Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop

Теория. Фотоколлаж и его особенности. Порядок действий: выбор или создание фона; открытие и размещение на фоне фотографий; обработка изображений; доработка деталей, применение фильтров, добавление эффектов.

Практика. Открытое занятие. Создание коллажа любой сложности по своему выбору.

Раздел 7. Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Тема 7.1. Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Теория. Внешний вид программы. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus.

Практика. Выполнение практических заданий.

Задание 1. Определение целей и задач видеофильма.

Задание 2. Сценарий.

Тема 7.2. Начало работы в видеоредакторе

Теория. Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход», «звук», «звук или музыка».

Практика. Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта: подготовка клипов.

Тема 7.3. Основные приемы и методы создания видео

Теория. Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Вставка титров и надписей.

Задание 2. Добавление фонового звука.

Задание 3. Создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики.

Задание 4. Сохранение фильма.

Тема 7.4. Монтаж видео

Теория. Понятие «монтаж», «видеопереход». Сохранение, формат видео.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Монтаж фильма вручную.

Задание 2. Использование видеоэффектов.

Задание 3. Добавление видеопереходов.

Задание 4. Сохранение фильма.

Раздел 8. Творческий проект

Тема 8.1. Работа над творческим проектом

Теория. Проектирование. Этапы работы над проектом. Информационный макет.

Практика. Выполнение практического задания. Выбор темы. Цели и задачи. Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

Раздел 9. Итоговое занятие

Практика. Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Продуктивность работы во многом зависит от качества материально-технического оснащения процесса, инфраструктуры организации и иных условий. При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Для успешного проведения занятий и выполнения Программы в полном объеме необходимы: **инфраструктура организации:**

- учебный кабинет **технические средства обучения:**
- ноутбук – 13 шт.;

- интерактивная доска;
- цифровой фотоаппарат; телефон
- ПО – Scratch (скачивается бесплатно);
- ПО – Windows Movie Maker (скачивается бесплатно);
- ПО – Movavi Video Editor Plus (скачивается бесплатно);
- ПО – Gimp (скачивается бесплатно);
- ПО – Adobe Photoshop (скачивается бесплатно);
- ПО-Stop Motion Studio(скачивается бесплатно).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Базан-Лацкано И., Неймейстер Дж., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Дж. Неймейстер, А. Занд ; пер. С. Черников. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2021.
2. Блум С.Р. Создаем коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Painter / С.Р. Блум. – Москва : Эксмо, 2015.
3. Голикова Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голикова. – Москва : ВHV, 2019.
4. Колошкина И., Селезнев В., Дмитроченко С. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Колошкина, В. Селезнев, С. Дмитроченко. – Санкт-Петербург : Юрайт, 2020.
5. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop : лекции по растровой графике / Т. Макаровских. – Санкт-Петербург : Либроком, 2021.
6. Путина А.С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С. Путина. – Москва : Лаборатория знаний, 2019. 10. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги / И. Хахаев. – Москва : ДМК Пресс, 2016.
11. Хуркман, А. Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / А. Хуркман ; пер. И. Люско. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2020.
12. Видеоуроки по GIMP для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TD4TX> (Дата обращения 26.01.2021).
13. Видеоуроки по скретч. Что такое Scratch и его возможности / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfvq> (Дата обращения 26.01.2021).
14. Как работать в Paint : видеокурс для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfya> (Дата обращения 26.01.2021).
15. Как пользоваться Windows Movie Maker – возможности и описание / 2021 Киностудия Movie Maker : [сайт]. – URL: <https://movie-makerwindows.ru/how-to-use-movie-maker/> (Дата обращения 26.01.2021).
16. Microsoft Word для начинающих от А до Я : базовый курс видеоуроков по программе Ворд / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg7R> (Дата обращения 26.01.2021).
17. Movavi Video Editor Plus 2020. Обучаемся монтажу. Быстро и легко создаем видео / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg9m> (Дата обращения 26.01.2021).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарно- учебный график

№ П/П	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Очная	2	Вводное занятие. Техника безопасности Жанры и темы медиакультуры.		
2				Очная	6	Циклы и условный оператор		
3				Очная	12	Создание мини-игр		
4				Очная	4	Введение в программу Stop Motion Studio		
5				Очная	4	Разработка сценария и сбор материала для мультфильма		
6				Очная	4	Создание и монтаж мультфильма		
7				Очная	8	Знакомство со средой Scratch		
8				Очная	8	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch		
9				Очная	8	Графические и звуковые редакторы Scratch.		
10				Очная	9	Интерфейс растрового редактора Gimp Создание анимированной графики		
11				Очная	9	Интерфейс растрового редактора Gimp Создание анимированной графики		
12				Очная	8	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop		

13				Очная	8	Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop		
14				Очная	7	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus		
15				Очная	7	Начало работы в видеоредакторе Разработка сценария и сбор материала для фильма		
16				Очная	7	Основные приемы и методы создания видеоролика и монтаж		
17				Очная	7	Создание и монтаж фильма		
18				Очная	7	Работа над творческим проектом		
19				Очная	4	Итоговое занятие		