

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа № 26»**

Согласованно
Зам. директора по УВР
Скоч Козлова С.А.

Рассмотрено
на Педагогическом совете
Протокол № 1
От «29» 08 2016г.



Утверждаю
Директор Т.А.Наумова

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерная графика»**

Возраст обучающихся: 12 - 15 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Пастухова Татьяна Павловна,
учитель изобразительного искусства

г. Коркино, 2016

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная графика» направлена на развитие ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства, фотографии, становление эстетического отношения к окружающему миру, формирование элементарных представлений о видах искусства, реализация самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.).

Актуальность программы.

Современный ребенок от рождения окружен насыщенной информационной средой благодаря интенсивному развитию компьютерных технологий, средств массовой информации и коммуникации. Образование в области масс-медиа выступает сегодня как компонента общекультурной подготовки учащихся в соответствии с социальным заказом современной цивилизации... Медиаобразование призвано готовить подрастающее поколение к жизни в новых информационных условиях осознавать ее возможные социальные последствия и воздействие на психику человека, овладевать способами общения на основе вербальных и визуальных форм коммуникации". Интерес к компьютерной графике среди молодых художников растет с каждым годом. Всё больше художественных произведений выполняется с помощью сложных графических программ. Компьютер под рукой художника приобретает качество незаменимого многофункционального, разнопланового и мобильного инструмента. Компьютерное творчество полностью захватило область промышленного дизайна, архитектуры, издательства и полиграфии, выставочно-презентационную и рекламную сферу. Компьютерная графика полностью господствует в сфере социальной коммуникации. Газеты, журналы, кино и телевидение, а теперь уже и театр, а также массовые концерты и представления не могут обойтись без компьютерного сопровождения и обеспечения. Молодые художники и их зритель жаждут особых выразительных эффектов, иных степеней убедительности впечатления и достоверности самых невероятных фантазий, умозаключений, мифологем. Это требует новой формы условности, новой формы сознания, новой вербальности; и молодые творцы находят эти возможности в компьютерных технологиях, в компьютерной графике. Молодые художники создают свою версию нового мира на экранах своих мониторов. В связи с этими тенденциями современной жизни, важность изучения компьютерной графики и даже живописи в художественных школах давно уже стала неизбежной и насущной необходимостью.

Уровень усвоения дополнительной образовательной программы – общекультурный специализированный, предполагает удовлетворение познавательных интересов ребенка, расширение его информированности, освоение понятий и технологий в области компьютерной графики.

Уровень усвоения содержания образования – творческий, предполагает поиск учащимися действий и применение знаний, ведущих к достижению поставленной цели, а также умение ребенка поставить перед собой определенную творческую задачу и самостоятельно наметить пути и способы ее выполнения (при выполнении разных видов творческой деятельности).

Дополнительная образовательная программа «Компьютерная графика» **по направленности освоения** материала – вертикальная, основана на системе концентрического усложнения теоретических и практических заданий.

Основной способ подачи содержания – комплексный. Программа построена так, что усвоение знаний неразрывно связано с их последующим закреплением в практической работе с различными материалами.

Форма реализации программы – очная.

Цель программы - развитие творческих способностей ребенка, проявляющего интерес к техническому и художественному творчеству.

Для достижения этой цели программа ставит следующие **задачи**:

Развивающие:

- Развивать мелкую моторику рук;
- Развивать внимание, память, воображение, усидчивость;
- Расширять художественный кругозор, обогащать личный жизненно – практический опыт учащихся;
- Развивать творческое мышление.

Обучающие:

- Формировать навыки и умения по изображению и оформлению выполненной работы в графических программах;
- Обучить детей владению инструментами и приспособлениями различных программ;
- Формирование умения работать в различных графических программах.

Воспитывающие:

- Воспитывать трудолюбие, аккуратность, адекватную самооценку;
- Формировать умение работать в парах, группах;
- Формировать творческий подход к выбранному виду деятельности.

Практические:

- Умение анализировать и отбирать полученную информацию;
- Умение применять полученные знания при создании изображения с помощью различных компьютерных программ.

Основными требованиями к учащимся при изучении основ компьютерной графики как профессии, являются желание овладеть навыками работы в различных программах; активная позиция во время занятия; выполнение творческих заданий, участие в творческих конкурсах.

Содержание и методы деятельности.

Особенностью методики проведения занятий в кружке, является объединение творческой и практической частей. Порядок работы при этом может быть различным.

Формы и режим занятий:

Традиционными видами занятий являются:

- беседа;
- игра;
- чтение и обсуждение теоретического материала;
- творческая деятельность;
- участие в конкурсах, выставках.

Система занятий построена таким образом, чтобы на каждом занятии ребенок узнавал что-то новое, обогащая свой словарный запас, приобрел навыки самостоятельной работы в различных техниках компьютерной графики, научился самостоятельно создавать графические изображения.

Формы работы: индивидуальная, коллективная, групповая.

Программа рассчитана на 1 год обучения детей в возрасте 12-15 лет. Продолжительность занятий – 1 час в неделю, 34 ч. в год. Занятия проводятся по расписанию.

Условия реализации программы.

Для реализации данной программы необходимо наличие у детей всех необходимых графических программ и компьютеров.

Оценка результатов освоения программы осуществляется:

- диагностикой знаний в процессе собеседований;
- тестированием;
- организацией вовлечения обучающихся в оформление общешкольных мероприятий.

Основными требованиями к обучающимся при изучении основ изобразительного

искусства являются:

- желание овладеть навыками работы в различных графических программах;
- активная позиция во время занятий;
- выполнение творческих заданий, участие в ролевых играх, обсуждениях, творческих конкурсах.

Учащиеся должны знать понятия:

- композиция, форма;
- виды графических программ;
- художественное оформление готового изображения.

Учащиеся должны уметь:

- использовать в работе различные инструменты;
- собирать материал и подготавливать его к работе;
- анализировать наглядный материал;
- выполнять работу по образцу;
- работать самостоятельно и в группах.

2. Учебно-тематический план

№	Тематика и содержание программы	Количество часов	Форма контроля
----------	--	-------------------------	-----------------------

		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Игра « Знаю - не знаю»	1		1	Викторина
2	Волшебный карандаш. Знакомство с программой Paint.	0,5	0,5	1	Готовая композиция в программе
3	Создание сложной композиции в программе Paint.	0,5	0,5	1	Готовая композиция в программе
4	Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентаций используя все возможности программы.	1	2	3	Готовая мультимедиа презентация
5	Знакомство с программой Adobe Photoshop, основной интерфейс программы.	0,5	0,5	1	Готовая простая композиция
6	Знакомство с фильтрами	0,5	0,5	1	Беседа
7	Инструмент заплата. Реставрация старых фото.	0,5	1,5	2	Готовое изображение
8	Знакомство со слоями. Работа с многослойным изображением.	0,5	1,5	2	Готовое изображение
9	Ретушь и создание художественного фото.	0,5	1,5	2	Готовое изображение
10	Основы анимации.	0,5	1,5	2	Беседа
11	Создание мини мультфильма.	1	3	4	Готовый мини мультфильм
12	Учимся рисовать с Adobe Photoshop	0,5	2,5	3	Готовая композиция в программе
13	Знакомство с видео- редактором Windows Movie Maker.	0,5	1,5	2	Беседа
14	Создание слайд шоу из готовых работ.	0,5	0,5	1	Готовое слайд шоу
15	Создание сценария видео-фильма.	0,5	0,5	1	Беседа
16	Съемки тематического видео-фильма.	0,5	2,5	4	Беседа
17	Монтаж и показ тематического видео-фильма.	0,5	2,5	3	Готовый видео-фильм
	Итого	11	23	34	

3. Содержание программы

Тема 1 (1 час). Вводное занятие. Знакомство с учащимися, составление плана работы в

кружке, знакомство с программой кружка.

Формы занятий: урок – знакомство, инструктаж по технике безопасности.

Методы и приёмы проведения занятий: игровой (внесение игровых моментов); практический (опыты); словесный (беседы, рассказ учителя, вопросы поискового характера).

Тема 2 (1 час). Волшебный карандаш. Знакомство с программой Paint.

Теория: показ презентации, беседа «Возможности Paint».

Практическая работа: знакомство с приёмами работы в программе. Создание композиции используя возможности программы.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 3 (1 час). Создание сложной композиции в программе Paint.

Теория: показ презентации, беседа «Картины в программе Paint».

Практическая работа: Изображаем пейзаж и натюрморт. Учим основные правила изображения в программе.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 4 (3 часа). Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентаций используя все возможности программы.

Теория: показ презентации, беседа «Что такое PowerPoint? И для чего его используют».

Практическая работа: учимся создавать мультимедийные презентации с эффектами анимации, звука, видео и др.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 5 (1 час). Знакомство с программой Adobe Photoshop, основной интерфейс программы.

Теория: показ презентации, беседа «Что такое растровый редактор?».

Практическая работа: Разбираем интерфейс программы, изучаем основные элементы.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 6 (1 час). Знакомство с фильтрами.

Теория: показ презентации, беседа «Фильтры и их возможности».

Практическая работа: учимся работать с различными фильтрами, производим редактирование фото.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 7 (2 часа). Инструмент заплата. Реставрация старых фото.

Теория: показ презентации, беседа «Старые фотографии как искусство этого мира».

Практическая работа: Реставрация фотографий, создание из чернобелого снимка, цветного.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия –

создание изображений по описанной технологии.

Тема 8 (2 часа). Знакомство со слоями. Работа с многослойным изображением.

Теория: показ презентации, беседа «Что такое слои? Что из них получается?».

Практическая работа: изучение правил создания слоев изображения. Создание простого многослойного изображения.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 9 (2 часа). Ретушь и создание художественного фото.

Теория: показ презентации, беседа «Ретушь как художественный стиль».

Практическая работа: изучение работ известных фотографов, выполнение основных приемов. Ретушь своих изображений.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 10 (2 часа). Основы анимации.

Теория: показ презентации, беседа «Виды анимации».

Практическая работа: создание простой анимации. Блестящее фото, бегущий человек.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 11 (4 часа). Создание мини мультфильма.

Теория: показ презентации, беседа «Интересные факты о создании мультфильмов».

Практическая работа: освоение основных приёмов работы в технике мультипликации. Создание тематического мини мультфильма в программе.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 12 (3 часа). Учимся рисовать с Adobe Photoshop.

Теория: показ презентации, беседа «Художественные особенности Adobe Photoshop».

Практическая работа: изображение пейзажей, людей, животных в различных техниках используя различные возможности программы.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 13 (2 часа). Знакомство с видео- редактором Windows Movie Maker.

Теория: показ презентации, беседа «Для чего нам Windows Movie Maker и его возможности».

Практическая работа: основы работы в программе.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 14 (1час). Создание слайд шоу из готовых работ.

Теория: показ презентации, беседа «Интересные особенности Windows Movie Maker».

Практическая работа: создание слайд шоу из готовых работ с наложением голоса-музыки.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 15 (1 час). Создание сценария видеофильма.

Теория: показ презентации, беседа «Что такое сценарий фильма?».

Практическая работа: обсуждение и написание сценария, распределение ролей.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 16 (4 часа). Съёмки тематического видеофильма.

Теория: показ презентации, беседа «Как создавались фильмы...».

Практическая работа: съёмка мини фильма по сценарию. Подготовка к монтажу.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Тема 17 (3 часа). Монтаж и показ тематического видеофильма.

Теория: показ презентации, беседа «Как происходит монтаж фильма...».

Практическая работа: Монтаж и показ готового фильма на классных часах.

Методы и приёмы проведения занятий: теоретические – беседа с использованием иллюстративного материала, с использованием технических средств; практические занятия – создание изображений по описанной технологии.

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Для реализации данной образовательной программы необходимо определённое методическое обеспечение:

1. Наличие компьютерного класса.
2. Наличие программного обеспечения на ПК.
3. Наличие выхода в Интернет.

Помещение для занятий должно соответствовать требованиям санитарно-гигиенических норм и правил по технике безопасности.

Цели и задачи, поставленные в программе, осуществляются в тесном сотрудничестве детей, педагогов и родителей.

Для успешного овладения содержанием образовательной программы сочетаются различные формы, методы и средства обучения. Для развития фантазии и творческих способностей у детей проводятся занятия, на которых они создают авторские работы по собственному замыслу, на основании приобретённых знаний и навыков. (Создание поздравительных открыток, тематических буклетов, объявлений, ребусов, кроссвордов, авторских презентаций, рефератов) Большинство учебных занятий проводится в форме практических занятий, бесед, тематических праздников и викторин.

Формы обучения:

- Коллективная
- Групповая
- Индивидуальная

Методы обучения:

- Словесный

- Наглядный
 - Практический
 - Контроль и самоконтроль.
- Формы проведения учебного занятия:

- Комбинированный.
- Закрепление и повторение.
- Закрепление умений и навыков.
- Ознакомление с новым материалом.
- Обобщение и систематизация.
- Проверка знаний.

Инновационные технологии:

- Здоровье сберегающие технологии;
- Создание ситуации успеха;
- Технология развивающего обучения;
- Технология личностно-ориентированного обучения

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения, оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

Необходимое оборудование

- Столы
- Стулья
- Компьютеры (ноутбуки)
- Сканер
- Принтер
- Колонки
- Мультимедиа проектор
- Экран
- Микрофон
- Цифровой фотоаппарат
- Дисковые накопители, флэшки.

Список используемой литературы:

Для педагога:

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
3. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. – №8 – С. 14-17.
4. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
5. Информатика. 5 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
6. Информатика. 6 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
7. Образовательные сайты Интернет.
8. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.

10. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
11. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
12. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
13. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
14. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва.:, 2008
15. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

Для обучающихся:

1. Информатика 5-7 класс. Начальный курс. Под. Ред. Н.В. Макаровой, М.,2005.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
3. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
4. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва.:, 2008
5. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;

Интернет ресурсы:

www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm
<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - **ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);**
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича
взяты с сайта Открытого педагогического сообщества <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363 про Gimp
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape

Календарно – тематическое планирование

№ п\п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	07.09.16	16.10-16.55	Теория\игра	1	Вводное занятие. Игра « Знаю - не знаю»	Компьютерный класс	Викторина
2	14.09.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Волшебный карандаш. Знакомство с программой Paint.	Компьютерный класс	Готовая композиция в программе
3	21.09.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Создание сложной композиции в программе Paint.	Компьютерный класс	Готовая композиция в программе
4	28.09.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентаций используя все возможности программы.	Компьютерный класс	Готовая мультимедиа презентация
5	05.10.16	16.10-16.55	Практика	1	Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентаций используя все возможности программы.	Компьютерный класс	Готовая мультимедиа презентация
6	12.10.16	16.10-16.55	Практика	1	Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентаций используя все возможности программы.	Компьютерный класс	Готовая мультимедиа презентация
7	19.10.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Знакомство с программой Adobe Photoshop, основной интерфейс программы.	Компьютерный класс	Готовая простая композиция
8	26.10.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Знакомство с фильтрами	Компьютерный класс	Беседа
9	09.11.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Инструмент заплата. Реставрация старых фото.	Компьютерный класс	Готовое изображение
10	16.11.16	16.10-16.55	Практика	1	Инструмент заплата. Реставрация старых фото.	Компьютерный класс	Готовое изображение
11	23.11.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Знакомство со слоями. Работа с многослойным изображением.	Компьютерный класс	Готовое изображение
12	30.11.16	16.10-16.55	Практика	1	Знакомство со слоями. Работа с	Компьютерный	Готовое

					многослойным изображением.	класс	изображение
13	07.12.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Ретушь и создание художественного фото.	Компьютерный класс	Готовое изображение
14	14.12.16	16.10-16.55	Практика	1	Ретушь и создание художественного фото.	Компьютерный класс	Готовое изображение
15	21.12.16	16.10-16.55	Теория\практика	1	Основы анимации.	Компьютерный класс	Беседа
16	28.12.16	16.10-16.55	Практика	1	Основы анимации.	Компьютерный класс	Беседа
17	11.01.17	16.10-16.55	Теория\практика	1	Создание мини мультфильма.	Компьютерный класс	Беседа
18	18.01.17	16.10-16.55	Практика	1	Создание мини мультфильма.	Компьютерный класс	Беседа
19	25.01.17	16.10-16.55	Практика	1	Создание мини мультфильма.	Компьютерный класс	Готовый мини мультфильм
20	01.02.17	16.10-16.55	Практика	1	Создание мини мультфильма.	Компьютерный класс	Готовый мини мультфильм
21	08.02.17	16.10-16.55	Теория\практика	1	Учимся рисовать с Adobe Photoshop	Компьютерный класс	Готовое изображение
22	15.02.17	16.10-16.55	Практика	1	Учимся рисовать с Adobe Photoshop	Компьютерный класс	Готовое изображение
23	22.02.17	16.10-16.55	Практика	1	Учимся рисовать с Adobe Photoshop	Компьютерный класс	Готовое изображение
24	01.03.17	16.10-16.55	Теория\практика	1	Знакомство с видео- редактором Windows Movie Maker.	Компьютерный класс	Беседа
25	15.03.17	16.10-16.55	Практика	1	Знакомство с видео- редактором Windows Movie Maker.	Компьютерный класс	Беседа
26	22.03.17	16.10-16.55	Теория\практика	1	Создание слайд шоу из готовых работ.	Компьютерный класс	Готовое слайд-шоу
27	05.04.17	16.10-16.55	Теория\практика	1	Создание сценария видео-фильма.	Компьютерный класс	Беседа
28	12.04.17	16.10-16.55	Теория\практика	1	Съемки тематического видео-фильма.	Компьютерный класс	Беседа
29	19.04.17	16.10-16.55	Практика	1	Съемки тематического видео-	Компьютерный	Беседа

					фильма.	класс	
30	26.04.17	16.10-16.55	Практика	1	Съемки тематического видео-фильма.	Компьютерный класс	Беседа
31	03.05.17	16.10-16.55	Практика	1	Съемки тематического видео-фильма.	Компьютерный класс	Беседа
32	10.05.17	16.10-16.55	Теория\практика	1	Монтаж и показ тематического видео-фильма.	Компьютерный класс	Готовый видео-фильм
33	17.05.17	16.10-16.55	Практика	1	Монтаж и показ тематического видео-фильма.	Компьютерный класс	Готовый видео-фильм
34	24.05.17	16.10-16.55	Практика	1	Монтаж и показ тематического видео-фильма.	Компьютерный класс	Готовый видео-фильм