

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Работа с программой растровой графики GIMP	12	4	8	Творческий проект
2.	Работа с программой векторной графики Inkscape	8	2	6	Тематическая выставка
3.	Работа с программой для моделирования трёхмерных объектов SketchUp	8	2	6	Творческая работа
4.	Создание анимации в программе Anime Studio Pro	10	2	8	Творческий проект
5.	Основы видеомонтажа в системе VSDC Free Video Editor	8	2	6	Творческий проект
6.	Работа с конструктором LEGO Mindstorms и с программным обеспечением NXT	12	4	8	Фестиваль
7.	Работа с файловой структурой в программе Total Commander	2	1	1	Самостоятельная работа
		60	17	43	