

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования села Нешкан»

РАССМОТРЕНО:
на заседании
Педагогического
совета № 3 от
«12» декабря 2018 г.

СОГЛАСОВАНО:
Зам. директора по УВР
С.А. Фомина С.А. Фомина/
«12» декабря 2018 г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор ЦО
С.М. Тонкова С.М. Тонкова/
Приказ № 166 от
«12» декабря 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности «Юный техник»
для обучающихся 3-4 классов

Составитель:
Гаврилов Владимир Генрихович,
учитель информатики

Нешкан
2018

1. Пояснительная записка

Уровень технологий определяет экономическое состояние страны, ее место на мировых рынках, качество жизни. В Российской Федерации ключевым элементом выхода страны в мировые лидеры является Национальная технологическая инициатива (НТИ). Для разработки и использования новых технологических принципов и технологий необходимы определенные модели мышления и поведения (технологическая грамотность и изобретательность), которые, как показывает опыт многих стран, формируются в школьном возрасте. Организующим ядром освоения технологий в образовательной организации должна стать предметная область «Технология», включающая информационные и коммуникационные технологии (далее – ИКТ).

Технологическое образование, являясь уникальным компонентом общего образования, дает возможность обучающимся освоить общие принципы преобразующей деятельности человека, различные формы информационной и материальной культуры, а также создания новых продуктов и услуг. В рамках изучения предметной области «Технология» происходит знакомство с миром профессий и ориентация обучающихся на работу в различных сферах общественного производства, обеспечивается преемственность перехода обучающихся от общего образования к среднему профессиональному и высшему образованию и трудовой деятельности.

В информационном обществе изменяются требования, предъявляемые к работнику. Базовыми требованиями становятся умение собирать, оценивать и использовать информацию, организовать доступные ресурсы для решения стоящих перед работником задач, умение быстро ориентироваться в мире все расширяющихся информационных технологий и применять их на практике.

Интенсивное развитие информатики и информационных технологий требует необходимости использования компьютеров в различных областях человеческой деятельности.

Актуальность внеурочной деятельности продиктовано, с одной стороны, тем, что идет сокращение основных часов информатики, с другой стороны – идет возрастание роли информатики в обработке потока информации с помощью информационных технологий и систем, и применения этих технологий для решения задач разной направленности. Один из способов решения данной проблемы состоит в создании кружка «Юный техник». В основе внеурочной деятельности лежит установка на формирование у обучающихся системы базовых понятий и представлений о цифровом фото и видеoinформации, а также выработка умений применять их для решения жизненных задач. Кружок «Юный техник» направлен на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке фото, видео и звука, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию видеопроектов.

Новизна внеурочной деятельности состоит в усилении практической направленности образования, предоставлении учащимся возможности закрепить уже полученные и приобрести новые пользовательские навыки работы на персональном компьютере в наиболее популярных на сегодняшний день программных средах.

Занятия в кружке «Юный техник» дает возможность познакомить обучающихся с новыми направлениями развития средств информационных технологий. Кроме того, реализация конкретного проекта является весьма эффективным видом учебной деятельности. Работая над видео – проектом, обучающиеся получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, а с другой – приобретут те навыки и умения, которые необходимы для современного работника информационного общества.

Кружок «Юный техник» призван выполнять следующие цели и задачи.

Цель:

Расширение знаний у обучающихся о звуковых и видео возможностях компьютера. Ознакомление обучающихся с современными возможностями обработки цифрового фото и видео, аудио информации. Использование специального программного обеспечения для редактирования информации, их комбинирования с целью получения целостного проекта.

Задачи:

Образовательные:

- получить представление о форматах графических, видео и звуковых файлов;
- познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки видео и звуковой информации;
- дать практические навыки сбора и обработки информации;
- познакомить с простейшими приемами использования графической информации при создании видеопроектов;
- научиться простейшим приемам создания видеопроектов.

Воспитательные:

- оценивать свои умения применять полученные знания при создании собственных видео проектов;
- принимать участие в обсуждении проектов других обучающихся;
- выслушивать мнение своих коллег при обсуждении проектов;
- формировать умение группировать исходный материал по некоторым признакам;

Развивающие:

1. Развить творческие способности

- подбирать материал для собственных проектов;
- высказывать собственное суждение о работе обучающихся;
- выдвигать альтернативные суждения и защищать их при анализе работ учащихся.

2. Развить мыслительные способности

- обобщать и систематизировать полученные знания о возможностях музыкальных, графических и видео редакторов;
- строить аналогии, сравнивать различные редакторы;

- анализировать возможности этих редакторов.

Методы и формы обучения.

Основная методическая установка кружка «Юный техник» — научить обучающихся навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по созданию видеопроектов. В задачи учителя входит создание условий для реализации ведущей подростковой деятельности — авторского действия, выраженного в проектных формах работы. На определенных этапах обучения, обучающиеся объединяются в группы, т.е. используется проектный метод обучения. В процессе работы предполагаются лекционные занятия, практические занятия, коллективные обсуждения, самостоятельная работа, работа в творческих группах. Выполнение проектов завершается публичной защитой результатов и рефлексией.

Требования к минимально необходимому уровню знаний учащихся, необходимых для успешного изучения курса.

Требование к предварительному уровню подготовки учащихся — освоение курса информатики и информационных технологий основной школы. К началу обучения учащиеся должны уметь работать в текстовом, графическом редакторах. Знание стандартной программы создания презентация Power Point и обработки звуковой информации «Звукозапись», Использование проигрывателя Windows Media. Во время работы учащимся потребуются знания и умения из области филология (умение связно, грамотно, красочно передать мысль), искусство (умение подобрать цветовую гамму).

Межпредметные связи.

При выполнении творческих работ учащиеся могут разрабатывать такие проекты, которые в дальнейшем можно использовать при проведении уроков и внеурочных мероприятиях. С созданными проектами учащиеся могут выступать на конкурсах творческих проектов. Группа формируется из учащихся 3-х и 4-х классов.

Программа рассчитана на два года (3-4 класс). Недельная нагрузка – 1 час, 34 часа в год. Основной формой обучения является кружковое занятие. Место проведения – учебный кабинет информатики.

2. Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Личностными результатами курса внеурочной деятельности «Юный техник» являются воспитание и развитие социально и личностно значимых качеств, индивидуально-личностных позиций, ценностных установок, раскрывающих отношение к труду, систему норм и правил межличностного общения, обеспечивающую успешность совместной деятельности. А так же к личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами курса внеурочной деятельности «Юный техник» является освоение учащимися универсальных способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

1. Технологический компонент

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

2. Логико-алгоритмический компонент

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметными результатами изучения информатики и ИКТ являются доступные по возрасту начальные сведения о компьютере, элементарные умения предметно-преобразовательной деятельности, элементарный опыт творческой и проектной деятельности.

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- называть основные понятия цифрового фото, анимации и звука;
- работать с внешними устройствами записи и воспроизведения мультимедиа;
- использовать стандартные программы для работы со звуком, записью и обработкой;
- использовать стандартные программы для обработки цифровой фотографии;
- работать с векторной графикой в программе MS Office Word;
- изучить основы работы с программой Adobe Photoshop;
- создавать презентации в программе Power Point;
- разрабатывать и создавать проекты презентаций;
- самостоятельно работать над индивидуальным заданием;
- чувствовать ответственность за выполненную работу.

Система оценки достижений учащихся.

Согласно учебному плану каждое полугодие завершается презентацией проекта, что является промежуточным контролем. Итоговый контроль, предполагающий выполнение учащимися индивидуальных и групповых заданий (темы проектов см.

приложение 1).

3. Содержание программы внеурочной деятельности.

3 класс (34 часа)

Тема 1. Основные понятия цифрового фото, анимации и звука (1 ч.)

Понятие цифрового фото, анимации, звуковой информации. Оборудование для работы с мультимедиа. Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности.

Тема 2. Стандартные программы для работы графикой. Растровая графика. (5 ч.)

Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint. Создание простейших рисунков. Работа с фрагментами рисунка. Вставка текста в рисунок. Сканирование рисунков, фотографий.

Практическая работа - работы на ПК в графическом редакторе Paint, использование инструментов, палитры цветов и других возможностей Paint. Работа со сканером.

Тема 3. Векторная графика в текстовом редакторе Word (4 ч.)

Текстовый редактор. Инструменты текстового редактора, основные операции при создании и редактировании текстов. Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word. Основы векторного редактирования. Конструирование векторного рисунка.

Практическая работа - работа в программе MS Office Word, использование инструментов векторной графики - графических примитивов.

Тема 4. Основы работы с графикой в программе Adobe Photoshop (6 ч.)

Знакомство с программой Adobe Photoshop. Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop. Работа со слоями, работа с текстом, использование фильтров в программе Adobe Photoshop. Проектная работа в программе Photoshop «Создание анимированных элементов»

Практическая работа - работа в программе Adobe Photoshop, создание многослойных изображений, редактирование и сохранение.

Тема 5. Основы создания презентаций в программе Power Point 9.0 (10 ч.)

Мультимедиа технологии. Разработка презентации. Выбор макета и дизайна. Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайдов. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Рисунки и графические примитивы на слайдах.

Использование анимации. Переходы на слайдах. Использование гиперссылок. Вставка звука в презентацию. Настройка смены слайдов по времени. Мультимедиа технологии. Разработка презентации.

Практическая работа - работа в программе MS Office Power Point, создание презентаций с использованием эффектов, переходов и вставка текста, надписей, графики и звука. Сохранение презентации.

Тема 6. Разработка и создание проектов презентаций. (8 ч.)

Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации. Работа с графическими объектами. Поиск, обработка. Создание структуры презентации. Выбор дизайна. Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков. Настройка анимации. Вставка звука.

Практическая работа - работа в программе MS Office Power Point, создание проектов презентаций, структуры и дизайна, использование графически объектов, текстовых блоков, анимации и звука. Сохранение проектов презентации.

4 класс (34 часа)

Тема 1. Основные понятия цифрового фото, анимации и звука (1 ч.)

Понятие цифрового фото, анимации, звуковой информации. Оборудование для работы с мультимедиа. Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности.

Тема 2. Стандартные программы для работы графикой. Растровая графика. (5 ч.)

Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint. Создание простейших рисунков. Работа с фрагментами рисунка. Вставка текста в рисунок. Сканирование рисунков, фотографий.

Практическая работа - работы на ПК в графическом редакторе Paint, использование инструментов, палитры цветов и других возможностей Paint. Работа со сканером.

Тема 3. Векторная графика в текстовом редакторе Word (4 ч.)

Текстовый редактор. Инструменты текстового редактора, основные операции при создании и редактировании текстов. Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word. Основы векторного редактирования. Конструирование векторного рисунка.

Практическая работа - работа в программе MS Office Word, использование инструментов векторной графики - графических примитивов.

Тема 4. Основы работы с графикой в программе Adobe Photoshop (6 ч.)

Знакомство с программой Adobe Photoshop. Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop. Работа со слоями, работа с текстом, использование фильтров в программе Adobe Photoshop. Проектная работа в программе Photoshop «Создание анимированных элементов»

Практическая работа - работа в программе Adobe Photoshop, создание многослойных изображений, редактирование и сохранение.

Тема 5. Основы создания презентаций в программе Power Point 9.0 (10 ч.)

Мультимедиа технологии. Разработка презентации. Выбор макета и дизайна. Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайдов. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Использование анимации. Переходы на слайдах. Использование гиперссылок. Вставка звука в презентацию. Настройка смены слайдов по времени. Мультимедиа технологии. Разработка презентации.

Практическая работа - работа в программе MS Office Power Point, создание презентаций с использованием эффектов, переходов и вставка текста, надписей, графики и звука. Сохранение презентации.

Тема 6. Разработка и создание проектов презентаций. (8 ч.)

Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации. Работа с графическими объектами. Поиск, обработка. Создание структуры презентации. Выбор дизайна. Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков. Настройка анимации. Вставка звука.

Практическая работа - работа в программе MS Office Power Point, создание проектов презентаций, структуры и дизайна, использование графически объектов, текстовых блоков, анимации и звука. Сохранение проектов презентации.

4. Тематическое планирование 3 класс (34 часа)

№ п. п.	№ уро-ка	Дата	Тема занятия	Количество часов		
				Всего	Теория	Практика
1. Основные понятия цифрового фото, анимации и звука (1 ч.)						
1.	1.		Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности	1	1	
2. Стандартные программы для работы графикой. Растровая графика.(5 ч.)						
2.	1.		Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	1	1	

3.	1.		Создание простейших рисунков	2	0.5	1.5
4.	2.		Работа с фрагментами рисунка			
5.	1.		Вставка текста в рисунок	2	1	1
6.	2.		Сканирование рисунков, фотографий			
3. Векторная графика в текстовом редакторе Word (4 ч.)						
7.	1.		Текстовый редактор. Инструменты TP, основные операции при создании и редактировании текстов	3	1	2
8.	2.		Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word			
9.	3.		Основы векторного редактирования			
10.	1.		Конструирование векторного рисунка	1	0.5	0.5
4. Основы работы с графикой в программе Adobe Photoshop (6 ч.)						
11.	1.		Знакомство с программой Adobe Photoshop	2	0.5	1.5
12.	2.		Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop			
13.	1.		Работа со слоями в программе Adobe Photoshop	2	0.5	1.5
14.	2.		Работа с текстом в программе Adobe Photoshop			
15.	1.		Использование фильтров в программе Adobe Photoshop	1	1	
16.	1.		Проектная работа в программе Photoshop «Создание анимированных элементов»	1		1
5. Основы создания презентаций в программе Power Point 9.0 (10 ч.)						
17.	1.		Мультимедиа технологии. Разработка презентации	1	1	
18.	1.		Выбор макета и дизайна	2	1.5	0.5
19.	2.		Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и			

			заголовкам слайдов			
20.	1.		Рисунки и графические примитивы на слайдах.	2	0,5	1,5
21.	2.		Рисунки и графические примитивы на слайдах			
22.	1.		Использование анимации	2	0.5	1.5
23.	2.		Переходы на слайдах. Использование гиперссылок			
24.	1.		Вставка звука в презентацию	3	1	2
25.	2.		Настройка смены слайдов по времени			
26.	3.		Мультимедиа технологии. Разработка презентации			
6. Разработка и создание проектов презентаций. (8 ч.)						
27.	1.		Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации	2	1	1
28.	2.		Работа с графическими объектами. Поиск, обработка			
29.	1.		Создание структуры презентации. Выбор дизайна	1	0.5	0.5
30.	1.		Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков	1	0.5	0.5
31.	1.		Настройка анимации	4	1	3
32.	1.		Вставка звука			
33.	2.		Практическое занятие. Работа с проектом.			
34.	3.		Практическое занятие. Работа с проектом.			
Общее количество часов				34		

4 класс (34 часа)

№ п. п.	№ уро-ка	Дата	Тема занятия	Количество часов		
				Всего	Теория	Практика
7. Основные понятия цифрового фото, анимации и звука (1 ч.)						
35.	1.		Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности	1	1	

8. Стандартные программы для работы графикой. Растровая графика.(5 ч.)						
36.	1.		Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	1	1	
37.	1.		Создание простейших рисунков	2	0.5	1.5
38.	2.		Работа с фрагментами рисунка			
39.	1.		Вставка текста в рисунок	2	1	1
40.	2.		Сканирование рисунков, фотографий			
9. Векторная графика в текстовом редакторе Word (4 ч.)						
41.	1.		Текстовый редактор. Инструменты TP, основные операции при создании и редактировании текстов	3	1	2
42.	2.		Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word			
43.	3.		Основы векторного редактирования			
44.	1.		Конструирование векторного рисунка	1	0.5	0.5
10. Основы работы с графикой в программе Adobe Photoshop (6 ч.)						
45.	1.		Знакомство с программой Adobe Photoshop	2	0.5	1.5
46.	2.		Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop			
47.	1.		Работа со слоями в программе Adobe Photoshop	2	0.5	1.5
48.	2.		Работа с текстом в программе Adobe Photoshop			
49.	1.		Использование фильтров в программе Adobe Photoshop	1	1	
50.	1.		Проектная работа в программе Photoshop «Создание анимированных элементов»	1		1
11. Основы создания презентаций в программе Power Point 9.0 (10 ч.)						
51.	1.		Мультимедиа технологии. Разработка презентации	1	1	

52.	1.	Выбор макета и дизайна	2	1.5	0.5
53.	2.	Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайдов			
54.	1.	Рисунки и графические примитивы на слайдах.	2	0,5	1,5
55.	2.	Рисунки и графические примитивы на слайдах			
56.	1.	Использование анимации	2	0.5	1.5
57.	2.	Переходы на слайдах. Использование гиперссылок			
58.	1.	Вставка звука в презентацию	3	1	2
59.	2.	Настройка смены слайдов по времени			
60.	3.	Мультимедиа технологии. Разработка презентации			
12. Разработка и создание проектов презентаций. (8 ч.)					
61.	1.	Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации	2	1	1
62.	2.	Работа с графическими объектами. Поиск, обработка			
63.	1.	Создание структуры презентации. Выбор дизайна	1	0.5	0.5
64.	1.	Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков	1	0.5	0.5
65.	1.	Настройка анимации	4	1	3
66.	1.	Вставка звука			
67.	2.	Практическое занятие. Работа с проектом.			
68.	3.	Практическое занятие. Работа с проектом.			
Общее количество часов			34		

5. Учебно-методическое обеспечение внеурочной деятельности:

Рекомендуемая литература для педагога

1. Левин А.Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. СПб.: Питер, 2006.
2. Соколова О.Л. Поурочные разработки по информатике. Москва : «ВАКО», 2006
3. Пташинский, Владимир Видеомонтаж в Camopus Edius (+ CD-ROM) / Владимир Пташинский. - М.: ДМК Пресс, 2012.
4. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. М.:НТ Пресс, 2004.
5. Босова Л.Л, А.Ю. Босова Информатика. Учебник для 9 классов. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Колпаков О.Л. и др. Предпрофильная подготовка. Образовательная область «Информатика и ВТ» Часть II. Обработка информации. Учебно – методическое пособие.- Кемерово: Изд-во КРИПКиПРО, 2005.

Рекомендуемая литература для обучающихся

1. Глушаков, С. В. Цифровое видео и аудио. Секреты обработки на ПК / С.В. Глушаков, А.В. Харьковский. - М.: АСТ, ВКТ, 2008.
2. Скрылина, С.Н. Цифровое фото, видео и звук на компьютере для ваших родителей (+ CD-ROM) / С.Н. Скрылина. - М.: БХВ-Петербург, 2012
3. Залогова Л.А. «Компьютерная графика». М.:ЛБЗ, 2005.
4. Кирьянов, Дмитрий Самоучитель Pinnacle Studio 12 (+ CD-ROM) / Дмитрий Кирьянов , Елена Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2009.

Приложение 1

Примерные темы для ученических проектов

- «Безопасное колесо»;

- «Берегите природу!»;
- «В здоровом теле здоровый дух»;
- «День Победы!»;
- «Знакомьтесь — интерактивная доска!»;
- «Как это было...» (отражение наиболее значимых событий прошедшего года);
- «Кому в школе жить хорошо?»;
- «Мои любимые писатели»;
- «Мои увлечения»;
- «Мой первый учитель»;
- «Мой четвероногий друг»;
- «Моя семья».
- «Мы любим читать»;
- «Мы помним Вас»;
- «Наши школьные годы»;
- «Не учебой единой жив ученик»;
- «Осторожно, огонь!»;
- «Праздники народов Севера»;
- «С новым годом!»;
- «Традиции моей семьи»;
- «Традиционные народные праздники»;
- «Фотопортрет школьного учителя».
- «Что любит читать молодежь»;
- «Школьная столовая — пища для ума»;
- «Школьная форма — „За“ и „Против“»;
- «Школьные годы чудесные...»;
- «Школьный туристический слёт»;
- «Я - патриот своей страны!»;
- «Я и мои друзья»

Приложение 2

Материально-техническое обеспечение курса внеурочной деятельности:

Требования к техническому оснащению

- компьютерный класс:
 - ✓ процессор Intel Pentium или AMD Athlon с частотой 800 МГц или выше (рекомендуется не менее 1,5 ГГц);
 - ✓ 256 Мб оперативной памяти (рекомендуется 512 Мб)4
 - ✓ звуковая и графическая карта, совместимая с DirectX (рекомендуется видеоплата ATI Radeon или NVIDIA GeForce или более мощная);
 - ✓ 300 Мб свободного места на жестком диске для установки программы;
 - ✓ DVD+ RW или DVD- RW - привод для создания DVD-дисков;
 - ✓ 4,5Гб свободного места на жестком диске для каждого 20-минутного фрагмента, записанного с наилучшим качеством;
- цифровой фотоаппарат;
- цифровая видеокамера;
- музыкальный центр;
- сканер;
- сеть с возможностью выхода в Интернет;
- динамики;
- микрофон для записи звуковых файлов.

Программное обеспечение

- операционная система Windows (версия 7, 8, 8.1 или выше);
- графические редакторы Adobe Photoshop, Corel Paint Shop Pro PHOTO XI Russian, CorelDRAW Graphics Suite X3 Russian и др.;
- звуковой редактор Audacity, проигрыватель Windows Media, Windows – Звукозапись;
- программа видеомонтажа PowerDirector 9.0, Windows Live, Adobe Premiere Pro CC.