

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества» городского округа Тольятти

**ПРИНЯТО**  
Педагогическим советом

Протокол № 1  
от 29.08.2019 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор МБОУ ДО ЦТТ



С.В. Ситникова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«FLASH-ПРОГРАММИРОВАНИЕ»  
(Модульная)**

Возраст обучающихся: 9 – 12 лет  
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель: Кречина  
Неля Викторовна

Методист: Леоновец  
Ольга Корнеевна

2019 – 2020 уч. год

## Оглавление

1. Пояснительная записка . . . . .	3
2. Модули программы . . . . .	5
3. Учебно-тематические планы модулей программы . . . . .	5
4. Содержание модулей программы. . . . .	7
5. Материально-техническое обеспечение программы . . . . .	10
6. Методическое обеспечение программы . . . . .	11
7. Ожидаемые результаты . . . . .	12
8. Формы контроля ожидаемых результатов . . . . .	13
9. Список рекомендуемой литературы . . . . .	14

## **Пояснительная записка**

Анимация («оживление» изображений) – это важное средство для передачи информации. Анимационные ролики и видеофильмы при грамотном использовании могут существенно повысить эффективность обучения, а также служить отличной иллюстрацией при проведении докладов и презентаций. Кроме того, создание анимационных клипов – важный способ развития творческих способностей школьников.

### **Актуальность программы**

Сегодня анимация занимает лидирующие позиции в программной индустрии и при создании современных фильмов. Но самое широкое применение компьютерной анимации можно встретить в производстве мультфильмов. На сегодняшний день рисованные мультфильмы уходят в прошлое, им на смену приходят мультфильмы созданные на компьютере.

### **Новизна программы**

Новизна программы заключается в следующем:

- программа позволяет соединить навыки конструирования в среде Macromedia Flash MX с развитием творческих способностей и пространственного мышления.
- программа является модульной и предоставляет обучающемуся возможность нелинейного изучения материала.

### **Возраст детей, для которых написана программа и срок ее реализации**

Для школьников: от 11 до 16 лет, интересующихся компьютерным дизайном и разработкой мультимедиа-приложений, обладающих базовыми знаниями и навыками, работы на компьютере. Сроки обучения: программа рассчитана на три года.

### **Формы организации деятельности и формы обучения по программе**

Формы занятий: групповые и индивидуальные занятия, семинары, практические работы, лекция, беседа, экскурсии. Количество часов, отведенных на практику и теорию, может быть различным, но оптимальный вариант, это проведение комбинированных занятий, когда теоретический материал тут же используется на практике, лекции сменяются самостоятельной работой и решаются возникающие вопросы.

### **Режим занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность каждого занятия 45 минут. Перерыв между занятиями составляет не менее 5 минут.

### **Педагогическая целесообразность**

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки информации. Учащиеся получают навыки создания

анимационных фильмов, которые необходимы для их успешной реализации в современном мире.

### **Цель реализации программы**

Цель реализации программы – создание условий для развития творческого потенциала учащихся в процессе создания анимированных роликов.

формирование навыков работы с персональным компьютером.

### **Задачи реализации программы**

Поставленная цель реализуется в процессе решения ряда задач:

- познакомиться с устройством персонального компьютера; приобрести навыки выполнения работы в среде Macromedia Flash MX.
- развивать художественный вкус детей, эстетическую активность.
- воспитывать доброжелательность, трудолюбие, взаимопомощь, умение работать в коллективе.

## 2. Модули программы

№ п/п	Название модуля	Количество часов в модуле
1	Знакомство с Flash	64
2	Создание анимации	72
3	Звук и видео	72

## 3. Учебно-тематические планы модулей программы

### 3.1. Первый модуль «Знакомство с Flash»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Флеш-программирование»	1	1	-	2
2	Тема 2. Векторная и растровая графика	2	4	-	6
3	Тема 3. Рисование	6	12	-	18
4	Тема 4. Промежуточный контроль	-	-	2	2
5	Тема 5. Способы создания изображений	1	3	-	4
6	Тема 6. Работа над декорациями	3	7	-	10
7	Тема 7. Редактирование графических изображений	4	10	-	14
8	Тема 8. Использование слоев	1	3	-	4
9	Тема 9. Подведение итогов изучения курса «Флеш-программирование» 1-го года обучения		2	-	2
10	Тема 10. Итоговый контроль	-	-	2	2
<b>ИТОГО</b>					<b>64</b>

### 3.2. Второй модуль «Создание анимации»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Флеш-программирование» 2-го года обучения	1	1	-	2
2.	Тема 2. Работа с текстом	2	6	-	8
3.	Тема 3. Символы и их	4	8	-	12

	экземпляры				
4	Тема 4. Создание анимации	4	4	-	8
5	Тема 5. Промежуточный контроль	-	-	2	2
6	Тема 6. Анимация движения	10	26	-	36
7	Тема 7. Подведение итогов изучения курса «Флеш программирование» 2 – го года обучения	1	1	-	2
8	Тема 8. Итоговый контроль	-	-	2	2
<b>ИТОГО</b>		<b>72</b>			

### 3.3. Третий модуль «Звук и видео»

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение в курс «Флеш-программирование» 3-го года обучения	1	1	-	2
2.	Тема 2. Создание анимации	4	10	-	14
3.	Тема 3. Звук и видео	8	12	-	20
4	Тема 4. Промежуточный контроль	-	-	2	2
5	Тема 5. Проект №1	10	16	-	26
6	Тема 6. Публикация Flash-фильмов.	1	3	-	4
7	Тема 7. Подведение итогов изучения курса «Флеш программирование» 3 – го года обучения	1	1	-	2
8	Тема 8. Итоговый контроль	-	-	2	2
<b>ИТОГО</b>		<b>72</b>			

## 4. Содержание модулей программы

### 4.1. Первый модуль «Знакомство с Flash»

#### *Тема 1. Введение в курс «Флеш-программирование»*

*Теория:* Введение. Правила поведения и работы в компьютерном классе. Техника безопасности. Применение компьютеров.

*Практика:* Игра «Большие буквы».

#### *Тема 2. Векторная и растровая графика*

*Теория:* Понятие растровой и векторной графики. Знакомство с Flash.

*Практика:* Создание изображений в растровом графическом редакторе Paint.

#### *Тема 3. Рисование*

*Теория:* Панель инструментов. Графические примитивы. Меню, сцена, временная шкала.

*Практика:* Создание изображений с использованием графических примитивов.

#### *Тема 4. Промежуточный контроль*

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 3.

#### *Тема 5. Способы создания изображений*

*Теория:* Способы создания изображения. Написание сценария.

*Практика:* Выполнение графических заданий. Рисование стандартных фигур.

#### *Тема 6. Работа над декорациями*

*Теория:* Кисть, сцена и краски. Технология работы с инструментами квадрат, круг, линия.

*Практика:* Создание изображений с использованием инструментов квадрат, круг, линия.

#### *Тема 7. Использование слоев*

*Теория:* Понятие слоя. Создание слоя. Работа со слоями.

*Практика:* Создание изображения с использованием нескольких слоев.

#### *Тема 8. Подведение итогов изучения курса «Флеш- программирование» 1-го года обучения*

*Теория:* Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

*Практика:* Игра «Нарисуйка». Отгадывание инструментов, спомощью которых создано предложенное изображение.

#### *Тема 9. Итоговый контроль*

Выполнение тестов по материалу тем 5 – 8.

## **4.2. Второй модуль «Создание анимации»**

*Тема 1. Введение в курс «Флеш-программирование» 2-го года обучения*

*Теория:* Введение. Правила поведения и работы в компьютерном классе.

*Техника безопасности.* Возможности Flash.

*Практика:* Создание рисованных изображений.

*Тема 2. Работа с текстом*

*Теория:* Работа с текстом: виды текста, способы изменения текста.

*Практика:* Создание изображений с тестовыми вставками.

*Тема 3. Символы и их экземпляры*

*Теория:* Символы и их экземпляры. Изменение символа. Дублирование символа. Создание графических символов.

*Практика:* Создание изображений с использованием символов.

*Тема 4. Создание анимации*

*Теория.* Виды анимации. Фрейм. Ключевой фрейм. Создание фреймов. Покадровая анимация.

*Практика:* Создание анимации.

*Тема 5. Промежуточный контроль*

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 4.

*Тема 6. Анимация движения*

*Теория:* Анимация движения. Особенности создания анимации движения.

*Эффекты анимации.* Анимация формы

*Практика:* Рисование на свободную тему.

*Тема 7. Подведение итогов изучения курса*

*«Флеш- программирование» 1-го года обучения*

*Теория:* Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

*Практика:* Игра «Нарисуйка». Отгадывание и подбор инструментов, с помощью которых создано предложенное изображение.

*Тема 8. Итоговый контроль*

Выполнение тестов по материалу темы 6.

## **4.3. Третий модуль «Звук и видео»**

*Тема 1. Введение в курс «Флеш-программирование» 3-го года обучения*

*Теория:* Введение. Правила поведения и работы в компьютерном классе.

*Техника безопасности.* Возможности Flash.

*Практика:* Создание рисованных изображений.

*Тема 2. Создание анимации*



*Теория:* Виды анимации. Эффекты анимации.

*Практика:* Создание анимированных изображений

### *Тема 3. Звук и видео*

*Теория:* Символы и их экземпляры. Изменение символа. Дублирование символа. Создание графических символов.

*Практика:* Создание изображений с использованием символов.

### *Тема 4. Промежуточный контроль*

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 3.

### *Тема 5. Проект №1*

*Теория:* Этапы работы над проектом

*Практика:* Поэтапное выполнение проекта.

### *Тема 6. Публикация Flash-фильмов.*

*Теория:* Интеграция в Интернет. Создание EXE-файлов.

*Практика:* Практическая работа: создание WEB-страницы.

### *Тема 7. Подведение итогов изучения курса*

*«Флеш- программирование» 3-го года обучения*

*Теория:* Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

*Практика:* Создание изображения с публикацией.

### *Тема 8. Итоговый контроль*

Выполнение тестов по материалу темы 5-6.

## 5. Материально-техническое обеспечение программы

Требования к помещению, в котором должны проводиться занятия:  
учебный класс.

Перечень оборудования и материалов, необходимых для занятий (на группу детей):

№ п/п	Наименование	Количество
Оборудование		
1.	Ноутбуки	11 шт.
2.	Проектор	1 шт.
3	Колонки	2 шт.
4	Доска	1 шт.
5.	Принтер	1 шт.
Канцелярские принадлежности		
1.	Карандаши цветные	10 кор.
4.	Карандаши простые	10шт.
4.	Ножницы	10 шт.
5.	Линейка	10 шт.
Материалы		
1.	Бумага белая формата А-4	1 пачка

## **6. Методическое обеспечение программы**

### **6.1. Учебно-методические издания:**

1. Белунцов Macromedia Flash 5. Анимация в Интернете. Практическое руководство / Белунцов, Валерий. - М.: ДЕСС КОМ, 2016. - 352 с.
2. Бурлаков М.В. Macromedia Flash 8. Самоучитель.- СПб: Вильямс, 2006-560 с.
3. Мук К.. ActionScript 3.0 для Flash. Подробное руководство.— СПб: Питер, 2009.
4. Пакнелл Ш., Хогг Б., Суонн К.. Macromedia Flash 8 для профессионалов.— СПб: Вильямс, 2006

### **6.2. Методические разработки:**

1. Игра «Большие буквы».
2. Викторина «Мультипликация».
3. Тест « Основы Macromedia Flash»
4. Тест «Основы анимации».
5. Тест «Работа с инструментами».
6. Тест «Анимация движения».

## **Ожидаемые результаты**

### **Результат 1-2 года обучения:**

Планируемый результат первого и второго года обучения – умение детей использовать на каждом этапе создания ролика наиболее подходящие виды анимации, способы создания изображений, настройки звукового сопровождения, облегчая себе работу и экономя время. Результатом работы так же должно стать проявление интереса к творческой деятельности через активное посещение занятий. Результатом всего этого должны стать несколько созданных простых анимаций.

### **Результат 3-его года обучения:**

Результатом работы третьего года обучения должно стать умение детей работать в команде, принимать участие в выдвижении и обсуждении идей, идти к намеченной цели, оказывать помощь членам команды, испытывающим затруднения. Дети должны научиться создавать проекты и планировать свою деятельность. Развиться исследовательская и коммуникативная компетентность. Окончательным результатом работы должны стать несколько созданных детьми Flash-роликов.

### 8. Формы контроля ожидаемых результатов

Вид контроля	Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Входной контроль	В начале учебного года	Определение уровня развития детей, выявление имеющихся знаний	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль	В течение всего учебного года	Определение уровня усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа, самостоятельная работа, тестирование, анкетирование, викторина, деловая игра, творческая работа
Промежуточный контроль	По окончании полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения	Конкурс, творческая работа, опрос, самостоятельная работа, презентация, тестирование, анкетирование, викторина, турнир по компьютерным играм
Итоговый контроль	В конце учебного года	Определение уровня освоения программы обучающимися. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение информации для совершенствования образовательной программы и методов обучения	Конкурс, опрос, творческая работа, защита проектов, тестирование, анкетирование, викторина, турнир по компьютерным играм

## 9. Список рекомендуемой литературы

### 9.1. Список рекомендуемой литературы для педагога

1. Босова Л. Л. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — 2-е изд., перераб. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. — 384 с
2. Габдуллина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2018. – 156 с.
3. Горячев, А.В., Лесневский, А.С. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс. – М.: изд. дом Дрофа, 2013.- 234 с.
4. Кабинет информатики : методическое пособие. — 2-е изд., испр. и доп. - БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007-136 с.
5. Знакомство с MACROMEDIA FLASH 8 в школьном курсе информатики. URL: <https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2016/11/22/znakomstvo-s-macromedia-flash-8-v-shkolnom-kurse>
6. Методическое пособие Flash - технологии. URL: [https://infourok.ru/metodicheskoe\\_posobie\\_flash\\_-\\_tehnologii.-346673.htm](https://infourok.ru/metodicheskoe_posobie_flash_-_tehnologii.-346673.htm)

### 9.2. Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Жадаев А.Г. Наглядный самоучитель Flash CS4-БХВ-Петербург, 2009-208 с.
2. Левин М. Л. Самоучитель работы на компьютере. – Питер, 2013 г. – 704с.
3. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин А.А. Основы компьютерной грамотности. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 100 с.
4. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин, А.А. Основы работы в сети Интернет. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 89 с.
5. Иллюстрированный самоучитель по Flash MX. URL: <http://flash.divan-foto.ru/>