

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 |
| ИТОГО | | | | | 64 |

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 |
| ИТОГО | | 72 | | | |

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 |
| ИТОГО | | 72 | | | |

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

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/>