Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 14» а. Тукуй - Мектеб

Нефтекумского района

 Принята на заседании Утверждаю:

Педагогического совета директор МКОУ СОШ № 14

Протокол № 4 от 29.11.12.г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.Н.Конобевцева

**Направление: социально-педагогическое**

 **Программа внеурочной деятельности по ФГОС**

**«flash-анимация»**

 **Янмурзаева Хадижат Мукавовна учитель информатики и ИКТ**

## Срок реализации: 4 года

**Возраст детей: 10-15 лет**

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

 «flash-анимация»

**Возраст обучающихся – 10-15 лет**

**Срок реализации – 4 года**

#### 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.

Сравнительно новая и быстро ставшая весьма популярной технология создания анимационных проектов различной сложности, разработана подразделением **FutureWave** компании **Macromedia**. Программа, реализующая эту технологию, сначала получила наименование **Macromedia Flash,** сейчас же она известна как **Adobe flash**.

**Adobe Flash** — мультимедийная платформа, используемая для создания векторной анимации и интерактивных приложений (в том числе игр), а также для интеграции видеороликов в веб-страницы. Достоинствами **Flash-технологии** являются:

* высокий уровень интерактивности и мультимедийности,
* возможность работать с исходными, как растровыми объектами, так и векторными (итоговый анимационный продукт имеет векторный формат),
* высокое качество отображения для просмотра **Flash-роликов** при любых разрешениях экрана и любом установленном браузере,
* небольшой размер получаемых анимационных роликов,
* быстрая загрузка анимационных роликов на экран,
* доступность создания анимационных объектов не только профессионалам, но и любителям.

Учебный курс *«flash-анимация»* дает возможность изучить приемы создания компьютерных анимационных фильмов в среде *Adobe Flash CS4. Однако* образовательная программа предусматривает не только обучение работе в самой программе, работе на компьютере, но и развитие творческих способностей, коммуникативной и исследовательской компетентности у детей. Каким же образом это происходит? Изначально, как программа для создания графики, программа Flash способствует развитию у детей художественных навыков, или же их приобретению, но Flash-анимация – это так же еще и возможность реализации фантазии детей. Возможность создать своего мультипликационного героя, героя фильма, придумать его образ, оживить его, сформировать его характер. Или же придумать обучающий Flash-ролик, несущий в себе ценную и интересную информацию в нестандартной, легко запоминающейся форме, что может быть актуально для детей младшего школьного возраста, детей, которым трудно концентрировать внимание на учебном материале. При создании данных материалов дети будут работать в группе, что будет способствовать развитию умения общаться, развитию коммуникабельности и толерантности, умения оценить деятельность группы и свою собственную. Так же в процессе создания роликов на различную тематику дети могут заниматься и исследовательской деятельностью, находясь в поиске материала для наполнения ролика содержанием, (это могут быть, например, ролики по обозрению исторических событий, исследования по проблемам экологии и т.д.).

Программа рассчитана на четыре года обучения на детей младшего подросткового возраста и подросткового возраста. Она способствует профессиональной ориентации подростков и их подготовке к получению специальности, даёт возможность оценить свои перспективы в этой области.

Предметом изучения являются принципы и методы создания анимационных роликов помощью среды *Adobe Flash CS4*, которая в данный момент является одним из самых мощных авторских инструментов в этой сфере.

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.

Основной упор делается не на механическое выполнение алгоритмов, а на понимание происходящих при этом процессов. Компьютер должен расцениваться учащимися лишь в качестве инструмента для решения задач, помощника в работе.

***Цель программы:* формирование у учащихся интереса к творческой деятельности в процессе создания ими Flash-анимированных роликов**

***Задачи программы***

* познакомить детей с основами работы в программе Flash;
* научить школьников создавать векторные рисунки в среде *Adobe Flash CS4;*
* научить использовать среду *Adobe Flash CS4* для создания анимационных фильмов;
* содействовать развитию навыков самоорганизации воспитанников, их уверенности в себе;
* Научить детей:
	+ придумывать и реализовывать проекты по созданию Flash-фильмов;
	+ планировать свою работу согласно проекту;
	+ программировать деятельность согласно намеченному плану;
	+ работать в группе для достижения общей цели.

Данный курс имеет в соответствии с реализацией ФГОС выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий.

Основной формой обучения является практикум. Для нормальной работы необходим персональный компьютер (один на каждого ученика) и среда *Adobe Flash CS4*. Для выполнения большинства заданий достаточно использовать более старую версию среды: *Macromedia Flash 8*.

Знания, полученные при изучении курса « *Flash-анимация*», учащиеся могут применить для подготовки качественных иллюстраций к докладам и мультимедийным разработкам по различным предметам — математике, физике, химии, биологии и др. Ролики, созданные в редакторе *Adobe Flash CS4*, могут быть также использованы при создании *Web*-страниц. Полученные знания и умения являются основой для последующего изучения трехмерного моделирования, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

***Основными принципы программы:***

* 1. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям.
	2. Научность в сочетании с доступностью, строгость и система­тичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенно­стей обучаемых).
	3. Практико-ориентированность, обеспечивающая отбор со­держания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
	4. Принцип дидактической спирали как важнейший факторструктуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создают; предпосылки для научного обобщения в старших классах.
	5. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьниковобобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование темы**  | **Количество часов** | **Формы фиксации результатов** |
| **Теория** | **Практика** |
| 1. | Знакомство с Flash | 1 час  |  |   |
| 2. | Рабочая среда  Flash | 3часа  | 4 | Тест, включающий практические занятия в программе |
| 3. | Рисование  | 6 | 18 | Зачетная работа |
| 4. | Использование импортированной графики  | 5 часов | 5 | Зачетная работа |
| 5. | Редактирование графических изображений  | 5 часов  | 10 | Зачетная работа |
| 6. | Использование слоев  | 5 часов  | 10 | Тест, включающий практические задания  |
| 7. | Работа с текстом  | 5 часов  | 10 | Зачетная работа |
| 8. | Символы и их экземпляры  | 5 часов  | 10 | Зачетная работа |
| 9. | Создание анимации  | 20 часов  | 40 | Зачетная работа |
| 10. | Звук и видео  | 8 часов  | 12 | Зачетная работа |
| 11. | Проект №1 | 10 часов | 20 | Законченный Flash-ролик |
| 12. | Проект №2 | 10 часов | 24 | Законченный Flash-ролик |
| 13. | Проект №3 | 10 часов | 24 | Законченный Flash-ролик |
| 14. | Публикация Flash-фильмов. Подведение итогов работы, оценка результатов деятельности.  | 2 | 6 | Контрольная работа по всему курсу |
| ИТОГО: | 288 часов |  |

**Учебно-тематический план первого года обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование темы  | Количество часов  | Формы фиксации результатов |
| Теория | Практика   |
| 1. | Знакомство с Flash | 1 час  |  |   |
| 2. | Рабочая среда  Flash | 2 часов  | 5 | Тест, включающий практические занятия в программе |
| 3. | Рисование  | 6 часа | 18 | Зачетная работа |
| 4. | Использование импортированной графики | 3 часов | 7 | Зачетная работа |
| 5. | Редактирование графических изображений | 5 часов | 10 | Зачетная работа |
| 6. | Использование слоев  | 5 часов  | 10 | Зачетная работа |
| ИТОГО: | 72 часа |  |

**Учебно-тематический план второго года обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование темы  | Количество часов  | Формы фиксации результатов |
| Теория | Практика   |
| 1. | Работа с текстом  | 5 часов  | 10 | Зачетная работа |
| 2. | Символы и их экземпляры  | 5 часов  | 10 | Зачетная работа |
| 3. | Создание анимации  | 12 часа  | 30 | Зачетная работа |
| ИТОГО: | 72 часа |  |

**Учебно-тематический план третьего года обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование темы**  | **Количество часов** | **Формы фиксации результатов** |
| **Теория** | **Практика**  |
| 1. | Создание анимации | 6 часов | 12 | Зачетная работа |
| 2. | Звук и видео  | 5 часов  | 15 | Зачетная работа |
| 3. | Проект №1 | 10 часов | 20 | Законченный Flash-ролик |
| 4. | Публикация Flash-фильмов.  |  | 4 часа | Контрольная работа  |
| ИТОГО: | 72 часа |  |

**Учебно-тематический план четвертого года обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование темы**  | **Количество часов** | **Формы фиксации результатов** |
| **Теория** | **Практика**  |  |
| 1. | Проект №2 | 10 | 24 | Законченный Flash-ролик |
| 2. | Проект №3 | 10 | 24 | Законченный Flash-ролик |
| 3. | Публикация Flash-фильмов. Подведение итогов работы, оценка результатов деятельности.  |  | 4 часа | Контрольная работа по всему курсу |
| ИТОГО: | 72 часа |  |

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.

**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 3-4-го года обучения:**

Результатом работы третьего и четвертого 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.

В рамках данного курса учащиеся получают следующие знания и умения:

* понимают принципы векторного и растрового кодирования графической информации в компьютерной технике;
* понимают принципы работы с временной шкалой;
* умеют работать с многослойными документами;
* умеют создавать анимационные ролики;
* умеют использовать звуковые и видео-файлы для сопровождения анимации.

*У учащихся формируются следующие компетенции:*

- учебное умение учеников организовать свою учебную деятельность, умение решать возникающие образовательные проблемы, использование на практике приобретенных знаний и умений;

- коммуникативные через умение выслушивать и принимать чужую точку зрения, высказывать свою, умение вести диалог, дискутировать при решении возникших вопросов;

- личностно-адаптивные через умение адаптироваться к новым для детей коммуникативным технологиям, использовать данные технологии в своей деятельности, умение использовать новую информацию, придумывать собственные решения, проявление упорства при достижении цели;

- исследовательские через исследовательскую деятельность во время второго года обучения, умение находить и обрабатывать информацию, обращаться к различным источникам данных (электронные носители, бумажные носители, общение с людьми).

Механизмом отслеживания результатов будет являться проведение анализа эффективности программы, отслеживание заинтересованности детей в реализации данной программы через активное посещение занятий, участие в различных мероприятиях, конкурсах и фестивалях с использованием Flash-анимации.  А так же показателем результативности программы может стать заинтересованность данной образовательной программой педагогов школ района.

**Список литературы, рекомендованной обучающимся:**

1. **Бурлаков М.В**. Adobe Flash CS3. Самоучитель. – М: Вильямс, 2007.
2. **Слепченко К.** Flash CS3 на примерах (+ видеокурс на CD-ROM). СПб: БХВ, 2007.
3. **Рейнхарт Р.** Macromedia Flash 8. Библия пользователя. – М: Вильямс, 2006.
4. **Слепченко К.** Macromedia Flash Professional 8. – СПб: БХВ, 2006.
5. **Дронов В.А.** Macromedia Flash Professional 8. Графика и анимация. – СПб: БХВ, 2006.
6. **Моллер Дж.** Flash 8. Руководство Web-дизайнера. – М: Эксмо-пресс, 2006.
7. **Черкасский В.Т.** Эффективная анимация во Flash.М.: Кудиц-Образ, 2002.
8. **Альберт Д.** Macromedia Flash Professional 8. Справочник дизайнера. – СПб: БХВ, 2006.
9. **Пакнелл Ш., Хог Б., Суонн К.** Macromedia Flash 8 для профессионалов. – М: Вильямс, 2006.
10. **Поляков К.Ю.** Уроки по Adobe Flash CS3. Электронное учебное пособие, 2007.
11. **Кирьянов Д., Кирьянова Е.** Adobe Flash CS3 - это просто! Создаем Web-анимацию. – СПб: БХВ, 2007.
12. **Вовк Е.** Информатика: уроки по Flash. – М: Кудиц-Образ, 2005.
13. **Розенкноп Д.Л.** Создание анимационных эффектов в Macromedia Flash MX 2004. – М: НТ-Пресс, 2005.
14. **Панфилова И.** Macromedia Flash 8 с нуля! – М: Лучшие книги, 2007.
15. **Жадаев Б.**, Macromedia Flash 8. Визуальный самоучитель.- М: Триумф, 2007.

##