

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3
с углубленным изучением отдельных предметов» г. Усинска

«РЕКОМЕНДОВАНА»

Педагогическим советом
Протокол от «08» апреля 2019 г.

«УТВЕРЖДЕНА»

Приказом по МАОУ СОШ 3 УИОП г.
Усинска от «08» апреля 2019 г. № 186

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА

«**ADOBE FLASH**»

для 10 классов

ФГОС СОО

2019 год

1. Пояснительная записка

Рабочая программа элективного курса «Adobe Flash» для учащихся 10 классов МАОУ СОШ 3 УИОП г. Усинска составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 (с изменениями от 29.06.2017);
- требованиями основной образовательной программы основного общего образования МАОУ СОШ 3 УИОП г. Усинска;
- требованиями СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», утверждёнными Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010 г. № 189;
- с учётом примерной основной образовательной программы среднего общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 28.06.2016 г. №2/16-з).

Рабочая программа элективного курса «Adobe Flash» технической направленности ориентирована на развитие интереса детей к технологии создания флэш анимации. Adobe Flash MX имеет широкое распространение, предоставляет широкие возможности по созданию не только мультимедиа, но и программ. С помощью данной среды легко заинтересовать учащихся и привлечь к созидательной деятельности.

Выбор Adobe Flash MX обусловлен тем, что данная среда позволяет удовлетворить как "программиста", так и "дизайнера", то есть даёт широкую возможность учащимся раскрыть свои интеллектуальные и творческие способности.

Курс способствует развитию творческих способностей учеников, формированию умений и навыков работы в среде Adobe Flash, как дополнение и углубление знаний по информационным технологиям, получаемых ими на уроках информатики.

Происходит изучение графических и анимационных возможностей среды, а также создание завершённых небольших готовых программных продуктов. Изучение азов языка Action Script позволяет расширить знания учащихся о программировании в графических средах и показать, как можно расширить функциональные возможности среды и flash-содержимого, создавая единое цельное приложение.

Разработка готового программного продукта реализуется в форме выполнения практических работ на компьютере. Кроме того учащиеся учатся описывать созданный программный продукт, составлять так называемое "Руководство пользователя"

Итоговый контроль реализуется в форме защиты и представления другим учащимся разработанного собственного приложения.

Цель курса: способствовать развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов, способствовать развитию у учащихся интереса к информационным технологиям, повышению компетентности учащихся в вопросе создания анимации, способствовать формированию интереса к профессиям связанным с мультимедиа, дизайном.

Формы проведения занятий.

1. Мини-лекции и семинары с элементами дискуссии.
2. Создание эвристических ситуаций.
3. Практическая работа.

Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы

Аппаратные средства

- Компьютер
- Проектор,
- Принтер
- Устройства вывода звуковой информации

- Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации

Программные средства

- Операционная система ОС MS Windows
- Интегрированное офисное приложение Microsoft Office;
- любой браузер;
- Программа Adobe Flash MX.

УМК:

Для педагога:

1. Элективный курс "Web-технологии и Flash. Учимся и совмещаем". Журнал «Информатика и образование», №9 - 2006, - М.: Образование и информатика.
2. Основы информационных технологий: Учебное пособие. Сост.: А.А.Бакулин, Е.В.Бабманова, О.В.Пыхалова, М.Я.Шапошников; Коми республиканский институт развития образования и переподготовки кадров. – Изд. 2-е. – Сыктывкар, 2007. – 152с.
3. Информатика в школе: приложение к журналу «Информатика и образование», №3 - 2006, - М.: Образование и информатика, 2006. - 112 с: ил.

Для учащихся:

1. Элективный курс "Web-технологии и Flash. Учимся и совмещаем". Журнал «Информатика и образование», №9 - 2006, - М.: Образование и информатика.
2. Основы информационных технологий: Учебное пособие. Сост.: А.А.Бакулин, Е.В.Бабманова, О.В.Пыхалова, М.Я.Шапошников; Коми республиканский институт развития образования и переподготовки кадров. – Изд. 2-е. – Сыктывкар, 2007. – 152с.

II. Планируемые результаты изучения курса

Личностные результаты

- эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

Предметные результаты

- сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований *техники безопасности*, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;
- владение навыками *алгоритмического мышления* и понимание необходимости формального описания алгоритмов;
- владение стандартными приёмами Adobe Flash для решения стандартной задачи с использованием основных конструкций программирования и отладки таких программ; использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- владение навыками и опытом *разработки программ* в выбранной среде программирования Adobe Flash, включая тестирование и отладку программ; владение элементарными навыками формализации прикладной задачи и документирования программ.

В результате изучения профильного курса учащиеся должны уметь:

- - создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации;
- - создавать простейшие скрипты для управления фильмом;
- - публиковать готовые работы в формат *.swf;
- - самостоятельно находить информацию о программе Adobe Flash;
- - размещать работу в сети Интернет.

III. Содержание курса

Введение. Техника безопасности. Основные элементы Flash. Работа с графикой. История компьютерной графики и анимации. Растровая и векторная графика. Масштабирование. Панель инструментов (Tools). Рисование прямых линий и кривых. Выбор цвета штриха и заливок. Выделение и редактирование с помощью инструмента Arrow. Группировка объектов в Flash. Использование сетки. Использование инструмента Free Transform. Слои. Работа с палитрой. Градиенты. Прозрачность. Импорт растровой графики. Редактирование растровой графики. Трассировка раstra. Графические символы, экземпляры и библиотеки.

Основы цветоведения. Гармония цвета. Основы композиции.

Свет и цвет. Цветовой круг. Ахроматические и хроматические тона, тёплые и холодные, пастельные. Явления цветового контраста. Способы организации цветовой гармонии: гармония родственных цветов, гармония дополнительных пар, гармония триады. Способы организации цветовой гармонии: гармония родственных цветов, гармония дополнительных пар, гармония триады. Постановка фильма. Выбор масштаба изображения. Основные правила построения изображения. Композиционный центр

Основы Flash –интерактивности

Кадры в анимации. Практическая работа №4: «Покадровая анимация, вставка промежуточных кадров». Фазы движения. Прозрачность кадров. Создание простой анимации движения. Использование Motion Tween. Использование Tween. Движение текста. Анимация движения с несколькими ключевыми кадрами. Использование Tween. Движение текста. Анимация движения с несколькими ключевыми кадрами. Обращение последовательности кадров. Преобразование ключевых кадров. Вращение графики в инспекторе свойств. Обращение последовательности кадров. Преобразование ключевых кадров. Вращение графики в инспекторе свойств. Анимация на направляющей траектории (Motion Guide). Использование слоя маски в анимации движения. Создание трансформационной анимации. Shape Tween. Опорные точки

Общий обзор функций Flash. Видео и звуки в вашем фильме

Принципы обработки звука на компьютере. Кодирование звука. Звуковые редакторы. Запись и редактирование звука. Импорт звука в Flash. Stream- и Event- звуки

IV. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждого раздела

№	Раздел	Кол-во
1	Введение. Техника безопасности. Основные элементы Flash. Работа с графикой	7
2	Основы цветоведения. Гармония цвета. Основы композиции.	3
3	Основы Flash –интерактивности	14
4	Общий обзор функций Flash. Видео и звуки в вашем фильме	5
5	Работа над проектом. Защита проекта.	5
	Итого	34

Тематическое планирование элективного курса

№	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов
	Основные элементы Flash. Работа с графикой	7
1.	Введение. Техника безопасности. Введение. Техника безопасности. История компьютерной графики и анимации. Растровая и векторная графика.	1
2.	Масштабирование. Панель инструментов (Tools). Рисование прямых линий и кривых. Практическая работа №1: «Рисуем картинку линиями».	1
3.	Выбор цвета штриха и заливок. Выделение и редактирование с помощью инструмента Arrow.	1
4.	Практическая работа №2: «Создание силуэтов, татуировок».	
5.	Группировка объектов в Flash. Использование сетки. Использование инструмента Free Transform.	1
6.	Слои. Работа с палитрой. Градиенты. Прозрачность. Практическая работа №3: «Изменение градиентов с помощью Fill Transform».	1
7.	Импорт растровой графики. Редактирование растровой графики. Трассировка раstra	1
8.	Графические символы, экземпляры и библиотеки. Создание, редактирование графических символов. Использование общих библиотек.	1
	Основы цветоведения. Гармония цвета. Основы композиции.	3
9.	Свет и цвет. Цветовой круг. Ахроматические и хроматические тона, тёплые и холодные, пастельные. Явления цветового контраста.	1

10.	Способы организации цветовой гармонии: гармония родственных цветов, гармония дополнительных пар, гармония триады.	1
11.	Постановка фильма. Выбор масштаба изображения. Основные правила построения изображения. Композиционный центр	1
	Основы Flash –интерактивности	14
12.	Кадры в анимации. Практическая работа №4: «Покадровая анимация, вставка промежуточных кадров».	1
13.	Фазы движения. Прозрачность кадров. Создание простой анимации движения. Использование Motion Tween.	1
14.	Практическая работа №5: «Движение по прямой».	1
15.	Использование Tween. Движение текста. Анимация движения с несколькими ключевыми кадрами.	1
16.	Анимация движения на нескольких слоях.	1
17.	Практическая работа №6: «Приближающиеся силуэты автомобиля и автобуса (слои: автобус, машина, дорога, пейзаж, небо)».	1
18.	Обращение последовательности кадров. Преобразование ключевых кадров. Вращение графики в инспекторе свойств.	1
19.	Практическая работа №7: «Прыгающий мячик, часы с вращающейся стрелкой»	1
20.	Анимация на направляющей траектории (Motion Guide).	1
21.	Практическая работа №8: «Движение планет (листочков, стрелок)».	1
22.	Использование слоя маски в анимации движения.	1
23.	Практическая работа №9: «Создание маски, создающей эффект воды, текущей сквозь слово».	1
24.	Создание трансформационной анимации. Shape Tween. Опорные точки	1
25.	Практическая работа №10: «Анимация формы».	1
	Общий обзор функций Flash. Видео и звуки в вашем фильме	5
26.	Принципы обработки звука на компьютере. Кодирование звука. Звуковые редакторы. Запись и редактирование звука	1
27.	Практическая работа №11: «Запись и обработка звука».	1
28.	Импорт звука в Flash. Stream- и Event- звуки.	1
29.	Практическая работа №12: «Озвучивание анимации».	1
	Работа над проектом. Защита проекта.	5
30.	Планирование. Работа над проектом.	1
31.	Создание проекта.	1
32.	Создание проекта.	1
33.	Защита проекта	1
34.	Описание созданного программного продукта	1
Итого часов:		34

Верно. Директор Н.В. Акулова