

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

«РЕКОМЕНДОВАНА»
Педагогическим советом
Протокол от «31» августа 2018 г.

«УТВЕРЖДЕНА»
Приказом по МАОУ СОШ 3 УИОП
г. Усинска от «31» августа 2018 г. № 441

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«МАКРОМЕДИА ФЛЭШ»
(ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ)
для 7 - 8 классов
ФГОС ООО**

2018 год

1. Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Макромедиа Флеш» для учащихся 7-8 классов составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 (посл. редакция от 31. 12.2015 №1577);
- 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 основного общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 28.06.2016 г. №2/16-з).

Программа составлена на основе учебного пособия «Основы информационных технологий» коллектива авторов Коми республиканского института развития образования и переподготовки кадров: А. А. Бакунина, Е. В. Батмановой, О. В. Пыхаловой, М. Я. Шапошникова, г. Сыктывкар, 2007 г.

Цель данного курса внеурочной деятельности развивая общеучебные умения и навыки учащихся способствовать формированию у них компетентности в области создания flash-анимации.

Задачи:

1. Способствовать воспитанию информационной культуры школьников.
2. Создать условия для освоения учащимися навыков самостоятельной творческой деятельности при выполнении заданий по созданию анимированных клипов.
3. Формировать умение школьников работы в среде Macromedia Flash .
4. Формировать представление о возможностях Macromedia Flash для создания различного типа анимации.

Программа рассчитана на один год обучения (всего 34 часа).

2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- проявление любознательности, инициативы и познавательной активности в решении поставленных задач;
- умение применять полученные знания в учебной и досуговой деятельности.
- готовность к продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- умение создавать проекты в Macromedia flash;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера, такими как постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки обращения с устройствами ИКТ; создание письменных сообщений; создание графических объектов; поиск и организация хранения информации; анализ информации.

Предметные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- умение выражать в понятной форме последовательность решения задач при показе готового видео ролика;
- умение объяснить последовательность действий для устранения обнаруженной ошибки;
- признание ценности знания о различных видах анимации для повседневной деятельности людей;
- использование алгоритмического мышления при познании смысла повседневной учебной и внеучебной деятельности (установление связи между выполняемыми действиями и ее мотивами).
- умение визуализировать информацию.
- умение выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий при создании анимированного ролика, клипа, презентации в Macromedia flash
- самостоятельное создание анимированного ролика в Macromedia flash.

3. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Раздел 1 Введение. (3 часа)

Техника безопасности. Знакомство с компьютерной графикой. Различия векторной и растровой графики.

Раздел 2. Программа Macromedia Flash, основные инструменты. (7 часов)

Знакомство с рабочей средой программы Macromedia Flash. Создание рисунка с использованием инструментов. Наглядная демонстрация использования основных инструментов рисования Macromedia Flash. Работа в цветовом микшере. Создание гранулированной заливки разного цвета.

Раздел 3. Виды анимации. (10 часов)

Изучение 3 основных видов анимации, их особенности. Изучение библиотеки, импортирования файла, вставка звука в кадр. Изучение создания объектов графики, кнопки, клипа. Работа в библиотеке. Горячие клавиши для создания объекта. Создание анимации трёх различных видов. Создание анимационного фильма с использованием основных видов анимации.

Раздел 4. Работа со слоями. (6 часов)

Что такое слой? Как создавать слои, переименовывать, перемещать, использовать. Изучение создания слоя маска, его применение. Изучение символов и трансформов. Разделение объектов на части. Применение текстов в ролике. Изучение материала как вставить текст, как увеличить шрифт, поменять цвет, виды текста, использование текста как переменной. Создание анимационного фильма со слоями и выплывающим текстом..

Раздел 5. Проектная работа по созданию Flash –анимации. (8 часов)

Знакомство с Action Script. Использование звука. Продумывание проекта. Создание готового видеоролика.

Формы организации занятий

- лекции, беседы;
- практические занятия с использованием дидактических и раздаточных материалов;
- работа с компьютером, работа в сети Интернет;
- самостоятельная работа (индивидуальная и групповая).

Виды деятельности

- поисково-исследовательская;
- познавательная;
- проблемно-ценностное общение.

Основные методы и технологии

- проектное обучение;
- саморазвитие личности;
- развивающее обучение;
- технология обучения в сотрудничестве;
- информационно-коммуникативные технологии.

4. Тематический план

№	Раздел	Количество часов
	Раздел 1. Введение	3 часа
1.	Организационное занятие. Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1
2.	Знакомство с компьютерной графикой.	1
3.	Различия векторной и растровой графики.	1
	Раздел 2. Программа Macromedia Flash, основные инструменты.	7 часов
4.	Интерфейс программы Macromedia Flash. Основные инструменты	1
5.	Знакомство с рабочей средой программы Macromedia Flash	1
6.	ПР «Знакомство с рабочей средой программы Macromedia Flash»	1
7.	Демонстрация использования основных инструментов рисования Macromedia Flash	1
8.	ПР «Создание рисунка с использованием инструментов»	1
9.	Наглядная Работа в цветовом микшере.	1
10.	ПР «Создание гранулированной заливки разного цвета»	1
	Раздел 3. Виды анимации	10 часов
11.	Работа с библиотекой	1
12.	Создание объектов графики, кнопки, клипа	1
13.	ПР «Трассировка растровых изображений»	1
14.	Анимация во Flash	1
15.	Покадровая анимация	1
16.	ПР «Создание покадровой анимации»	1
17.	Анимация движения	1
18.	ПР «Создание анимации движения»	1
19.	Анимация трансформации	1
20.	ПР «Создание анимации трансформации»	1
	Раздел 4. Работа со слоями.	6 часов
21.	Создание и использование нескольких слоев.	1
22.	ПР «Использование слоя»	1
23.	Направляющая движения	1
24.	ПР «Создание движения по направляющей»	1
25.	Создание слоя-маски. Использование текста	1
26.	ПР «Создание слоя маски»	1
	Раздел 5. Проектная работа по созданию Flash –анимации.	8 часов
27.	Язык Action Script	1
28.	Создание кнопок перехода	1
29.	ПР «Создание кнопки перехода»	1
30.	Проект по созданию готового продукта. Продумывание темы.	1
31.	ПР «Создание готового продукта»	1
32.	ПР «Создание готового продукта»	1
33.	Просмотр созданных видеороликов	1
34.	Обобщающий урок по темам курса	1
	ИТОГО	34 часа

Верно. Директор Н.В. Акулова