

2. Буслова Н. С. Системно-деятельностный подход как средство повышения качества обучения теоретическим основам информатики в условиях информационно-предметной среды педагогического вуза / Автореферат дис. ... к.п.н. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2006. – 21 с.
 3. Мнацаканян О. Л. Методика использования социальных сетевых сервисов в школьном курсе информатики: Автореферат дис. ... к.п.н. – М.: Изд-во МПГУ, 2012. – 22 с.

**РАЗРАБОТКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
 ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
 «FLASH-АНИМАЦИЯ»**

Слинкин В.С., Зайцева О.С.

*Тюменский государственный университет, Тюмень,
 e-mail: asus_070@mail.ru*

В материалах ФГОС особое внимание уделяется внеурочной деятельности, в рамках которой создаются дополнительные возможности для самореализации и творческого развития школьников.

Цель дополнительной образовательной программы «Flash-анимация» – приобретение учащимися первоначальных умений и навыков создания векторной графики и компьютерной анимации в Adobe Flash, которые могут применяться при решении практических задач.

Задачи обучающие:

- познакомить школьников с историей, основными разновидностями и приемами анимации и мультипликации;

- сформировать навыки работы в редакторе Adobe Flash;

- научить представлять результаты своей работы, презентационной деятельности, защиты своего мнения.

Задачи развивающие:

- развивать творческое мышление, инициативу и самостоятельность;

- развивать личностные качества (целеустремленность, настойчивость, стремление к творчеству), необходимые для работы с компьютерной техникой и выполнения творческих работ;

- обеспечить условия для развития личности путем творческого самовыражения.

Задачи воспитательные:

- развивать целеустремленность, усидчивость, упорство в достижении цели, трудолюбие;

- воспитывать бережное отношение к материальным ресурсам, умение эффективно организовывать свое рабочее место.

Программа ориентирована на учащихся 9 классов и рассчитана на 17 академических часов.

В рамках кружка предлагаем использовать такие методы обучения, как проведение конкурсов, викторины, написание сочинений-рассуждений, дискуссии, проектная деятельность. Все эти виды работ направлены на стимулирование интереса у обучающегося и вовлечение его в процесс работы.

Тематическое планирование

№	Раздел, тема	Количество часов
Вводное занятие		1
Раздел 1. Построение графических объектов		
1	Свойства графических объектов и их настройка. Возможности трансформации объектов. Понятия «символа», графического объекта и клипа, их различия.	2
Раздел 2. Работа со слоями и цветом		
2	Панель Слои. Управление слоями. Вставка из буфера в новый слой. Позиционирование слоя. Слой-маска.	1
3	Выбор цвета рисования. Виды цветовых моделей.	1
Раздел 3. Анимация движения		
4	Анимация движения: операция Motion Tween.	2
5	Слой траекторий.	1
6	Реализация перемещения по заданной траектории.	1
Раздел 4. Анимация формы		
7	Обработка формы с помощью инструмента «Selection». Обработка контуров с помощью инструментов «Subselection» и «Pen».	1
8	Обработка формы с помощью команд меню «Shape». Обработка формы с помощью других форм. Анимация формы: операция Motion Shape.	1
Раздел 5. Построение анимационных роликов с использованием слоя маски		
9	Реализация анимации в слое маски	1
10	«Трехслойная» анимация с помощью маски	1
Раздел 6. Создание кнопок		
11	Создание и редактирование новой кнопки.	2
Раздел 7. Разработка Flash-ролика		
12	Реализация интерактивного анимационного проекта	2