

**Рабочая программа курса  
Компьютерная анимация  
«Основы анимации в Macromedia Flash»  
6 класс**

**Пояснительная записка**

Программа «Основы анимации в Macromedia Flash» предназначена для обучающихся 6 классов, учитывает запросы, индивидуальные особенности и способности обучающихся. Все более широкое распространение в сети Интернет получает технология создания красочных флэш анимаций. Большое количество баннеров, сайтов, игр, и других приложений делается с помощью программы Macromedia Flash. Данная программа является ступенью более высокого уровня. Flash — это универсальное интегрированное приложение, которое объединяет редактор для графики и звука, средство для анимации и позволяет создавать уникальные интерактивные мультимедиапродукты. С помощью Flash можно делать экономичную яркую анимацию для Web, интерактивные формы, игры и многое другое. Владение Flash полезно тем, кто хочет выразить свои идеи языком анимации. Для этого не нужна специальная студия — достаточно персонального компьютера, программы Flash и немного терпения.

Не имея достаточных навыков изобразительной деятельности, ученик, работая в Macromedia Flash, получает довольно качественные изображения и овладевает соответствующими навыками. Акцент делается на накоплении учащимся собственного опыта работы с редактором Macromedia Flash, предполагается организацию занятия с исследованием. Итогом является участие в компьютерных конкурсах, что приносит в обучение элемент соревнования, усиливает мотивацию к выбранному направлению. Кроме того, создание анимационных клипов – важный способ развития творческих способностей школьников.

**Цель программы:** 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 мультипликацией, дизайном, способствовать ознакомлению учащихся с прикладным программным обеспечением.

**Задачи программы:**

- создать условия для развития познавательной активности в области информационных компьютерных технологий;
- содействовать ознакомлению с новыми информационными технологиями;
- создание условий для формирования у учащихся универсальных способов деятельности;
- уточнить готовность и способность учащихся осваивать выбранное направление на повышенном уровне
- развитие творческих способностей, коммуникативной и исследовательской компетентности
- научить 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.

**Планируемые результаты освоения программы**

Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
<p>познакомится с программными средствами Macromedia Flash,</p> <p>получит возможность создавать собственные продукты деятельности</p>	<p><i>познавательные:</i> самостоятельно выделяют и формулируют познавательную цель; выбирают наиболее эффективный способ выполнения заданий.</p> <p><i>регулятивные:</i> планируют свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации</p> <p><i>познавательные:</i> находят и выделяют необходимую информацию; структурируют знания; устанавливают аналогии.</p> <p><i>регулятивные:</i> вносят коррективы и дополнения в составленные планы; оценивают достигнутый результат.</p> <p><i>коммуникативные:</i> задают вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером</p>	<p>готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятие ответственности за их результаты;</p> <p>готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.</p> <p>формирование чувства личной ответственности;</p> <p>способность увязать содержание информации с собственным жизненным опытом;</p> <p>способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе творческой деятельности;</p> <p>способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни.</p>

### Содержание программы курса 6 класс

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
Основы создания рисунков в Macromedia Flash	Интерфейс программы. Карандаш, Овал, Прямоугольник. Заливка. Преобразование заливки. Кисть. Чернильница. Ластик. Технология отрисовки картинки во Flash. Текст. Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform. Инструменты Zoom и Hand. Выполнение публикаций. Экспорт.	13
Основы создания анимации в Macromedia Flash	Основы создания анимации. Мультипликационное кино. Компьютерная анимация. Общие принципы работы со слоями. Покадровая анимация. Символы и экземпляры. Shape-анимация. Озвучивание анимации. Запись и коррекция звукового фрагмента. Работа с текстовыми полями в одном кадре. Использование символа типа Movie Clip для создания маски двигающейся по заданной траектории. Работа с кнопками. Анимированная кнопка Технология работы с цветом.	18
Разработка Flash-фильма	Каждый учащийся выбирает тему проекта и разрабатывает по ней программный продукт.	3