

О программе «Флеш мастера»

Мир устроен динамично. Все в нем меняется. Вот проехала машина, вот пролетела птица, вот ветер закачал деревья. Как было бы здорово оживить неподвижную картинку:

- красивая бабочка порхает над цветами,
- автомобильчик едет по дорожке ,
- птичка прыгает с ветки на ветку,
- распускаются цветы,
- новогодняя ёлочка сверкает разноцветными огоньками.

Всё это можно сделать с помощью анимации.

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 детей.

Горизонты использования анимации очень широки. Имея базовые представления о ней можно развить навыки создания анимаций до любого уровня.

Мы постоянно сталкиваемся с флеш-анимацией – в интернете и в телевизионных трансляциях. Создание простой флеш-анимации с помощью технологии Flash – довольно простая задача, так как Flash предлагает много полезных инструментов, которые упрощают весь процесс. Если вы хотите создать флеш-анимацию или мультфильм, то вы можете сделать его набросок всего за пару часов. Флеш редактор – это программа для создания flash анимации и редактирования уже готовых флеш роликов.

Достоинствами **Flash-технологии** являются:

- высокий уровень интерактивности и мультимедийности,
- возможность работать с исходными, как растровыми объектами, так и векторными
- 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.

В настоящее время существует множество компьютерных программ для создания анимации и флеш-роликов.

Образовательная программа «*Флеш-мастера*» дает возможность изучить приемы создания компьютерных анимационных фильмов в программах DP Animation Maker, ArtWaver , Corner-A ArtStudio, *AleoFlashIntroBanner*.

Образовательная программа предусматривает не только обучение работе в данных программах, работе на компьютере, но и развитие творческих способностей, коммуникативной и исследовательской компетентности у детей. Каким же образом это происходит? Работа в данных компьютерных программах способствует развитию у детей художественных навыков, или же их приобретению, 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

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 один год обучения детей в возрасте 8-15 лет. 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 и флеш роликов в программах DP Animation Maker, ArtWaver, Corner-A ArtStudio, AleoFlashIntroBanner

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.

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 программах DP Animation Maker, ArtWaver, Corner-A ArtStudio, AleoFlashIntroBanner;
- научить обучающихся создавать Flash-анимированные ролики;
- 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.

Данная образовательная программа имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий.

Знания, полученные при изучении образовательной программы «Флеш мастера», обучающиеся могут применить для подготовки качественных иллюстраций к докладам и мультимедийным разработкам по различным предметам — математике, физике, химии, биологии и др. Ролики, созданные в редакторах DP Animation Maker, ArtWaver, Corner-A ArtStudio, AleoFlashIntroBanner, могут быть также использованы при создании Web-страниц. Полученные знания и умения являются основой для последующего изучения трехмерного моделирования, видеомонтажа.

Основные принципы программы:

- Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям.
- Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых).
- 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 о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
- Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).