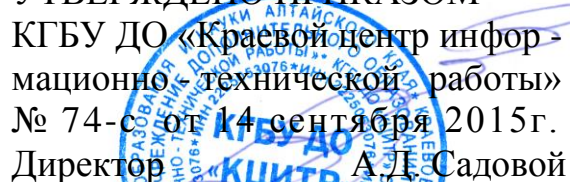


Главное управление образования и молодежной политики
Алтайского края

Краевое государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Краевой центр информационно-технической работы»

РАССМОТРЕНО
на методическом совете,
протокол от 11.09.2015 г. № 3

УТВЕРЖДЕНО ПРИКАЗОМ
КГБУ ДО «Краевой центр инфор-
мационно-технической работы»
№ 74-с от 14 сентября 2015г.
Директор А.Д. Садовой



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности
«В мире Flash»
(срок реализации программы – 1 год, возраст детей – 10-14 лет)

Автор-составитель:
Максименко Владимир Петрович,
педагог дополнительного образования

Барнаул
2017

Пояснительная записка

В настоящее время происходит интенсивный процесс внедрения информационных и коммуникационных технологий во все сферы нашей жизни.

Изучение информатики, информационных и коммуникационных технологий оказывает существенное влияние на формирование научного мировоззрения, стиль жизни современного человека. Общество, в котором решающую роль играют информационные процессы, информационные ресурсы, свойства информации, информационные и коммуникационные технологии – реальность настоящего времени.

Модифицированная дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «В мире Flash», технической направленности, разработана в соответствии с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 и соответствует требованиям нормативно-правовых документов:

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);

СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

Программа направлена на развитие способностей творческого самовыражения обучающихся.

Актуальность данной программы обусловлена усилением фундаментальности и полноты содержания общего образования, которое не может быть признано достаточным для полноценного продолжения образования и личностного развития, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, его готовность к освоению новых технологий, в том числе и с использованием современных информационных средств.

Новизна. Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Анимация», основанная на системно-деятельностном подходе к обучению, через выполнение большого количества заданий и упражнений, формирующих навыки самостоятельной, творческой деятельности, служит

средством предпрофильной подготовки, направленной на знакомство с миром информационных технологий, приобретение практического опыта для обоснованного выбора профиля обучения. Результативность данной программы осуществляется через творческий проект и участие в конкурсах.

Педагогическая целесообразность объясняется тем, что проектная деятельность позволяет развивать критическое и алгоритмическое мышление обучающихся, компьютерную грамотность, самостоятельность, расширяет кругозор.

Отличительные особенности программы. Данная программа имеет выраженную практическую направленность.

В ходе учебного процесса могут быть сформированы многие виды деятельности: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации, управление объектами и процессами, где деятельность может стать компетентностью, как характеристика личности.

Программа построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, сможет найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, сможет эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Цель программы: развивать у обучающихся творческое мышление, информационную культуру в процессе создания мультимедиа продуктов.

Задачи.

Обучающие:

- познакомиться с основными понятиями создания векторных графических изображений, по кадровой и промежуточной анимации;
- сформировать навыки обработки векторной графической информации;
- изучить возможности использования графического редактора Macromedia (Adobe) Flash для создания и обработки графических анимационных документов;
- изучить начальные элементы программирования в виде шаблонов;
- познакомиться с основными понятиями и способами представления мультимедийной информации.

Развивающие:

- развивать творческие и познавательные способности обучающихся;
- развивать логическое, образное мышление, информационную культуру и эстетический вкус;
- развитие интереса к продуктивной деятельности;
- развивать умение применять знания на практике.

Воспитательные:

- формирование ориентации на профессиональное обучение;
- развитие коммуникативных умений и навыков, обеспечивающих совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- воспитывать умение творческого применения знаний;
- воспитывать бережное отношение к своему здоровью;

- содействовать формированию ответственности, развитию волевых качеств личности.

В основу данной программы положены следующие принципы обучения:

- принцип деятельности (обучающийся должен уметь самостоятельно ставить цели и организовывать свою деятельность для их достижения);
- принцип непрерывности (преемственность между всеми ступенями и этапами обучения);
- принцип целостности (формирование у обучающихся обобщенного системного представления о мире (природе, обществе, самом себе);
- принцип психологической комфортности (создание на занятиях доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения)
- принцип минимакса (возможность освоения содержания образования на максимальном уровне (определяемом зоной ближайшего развития возрастной группы) и усвоение на уровне социально безопасного минимума);
- принцип творчества (максимальная ориентация на творческое начало в образовательном процессе, приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности).

Организационные условия реализации программы.

Программа предназначена для обучающихся 10-14 лет и рассчитана на 1 год обучения - 216 часов. Основной формой обучения являются занятия. Занятия проводятся в соответствии с СанПиН, 2 раза в неделю по 3 академических часа с десятиминутным перерывом между часами (академический час 40 минут).

Нормы наполнения групп: 8–10 человек. Набор обучающихся - свободный.

Особое внимание в программе уделяется поисково-творческой, практической работе обучающихся.

Формы занятий:

- тематические (изучение или повторение одной учебной темы, рефлексия);
- комплексные или интегрированные (изучение одной учебной темы с использованием 2-3 видов творческой деятельности);
- игровые (изучение, повторение учебного материала в процессе игры);
- итоговые или контрольные (проверка уровня подготовки детей, выставки, практические диктанты).

Планируемые результаты.

Планируемые знания:

- о возможном негативном влиянии компьютерных игр, телевидения на здоровье человека;
- о назначении программы Macromedia Flash;
- о структуре и назначении панелей среды Flash;
- о назначении шкалы времени и типа кадров;
- о видах анимации среды Flash;

- о способах создания анимации;
- о принципах и структуре файловой системы компьютера.

Планируемые умения:

- создавать, сохранять, открывать, редактировать документы Flash;
- работать с импортированными объектами, такими как растровые изображения, звук, видео;
- применять при создании флеш - фильмов основные принципы формирования анимационных роликов;
- владеть способами работы с программой Macromedia (Adobe) Flash;
- владеть приёмами организации и самоорганизации работы при создании продукта.

Личностные результаты:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения от выполненных работ.

Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- учиться готовить рабочее место и выполнять практическую работу по предложенному педагогом плану с опорой на образцы, рисунки, шаблоны;
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности группы на занятии;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя справочную литературу, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

У обучающихся формируются следующие компетенции:

- учебные, через умение обучающихся организовать свою учебную деятельность, умение решать возникающие образовательные проблемы, использование на практике приобретенных знаний и умений;
- коммуникативные, через умение выслушивать и принимать чужую точку зрения, высказывать свою, умение вести диалог, дискутировать при решении возникших вопросов;
- личноно–адаптивные, через умение адаптироваться к новым для детей коммуникативным технологиям, использовать данные технологии в своей деятельности, умение использовать новую информацию, придумывать собственные решения, проявление упорства при достижении цели;
- исследовательские, через умение находить и обрабатывать информацию, обращаться к различным источникам данных (электронные носители, бумажные носители, общение с людьми).

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела и темы занятий	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации, контроля
1.	Введение в программу	3	2	1	Фронтальный опрос, наблюдение
2.	Рисование в программе Flash	18	5	13	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
3.	Покадровая анимация в программе Flash MX	27	7	20	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
4.	Промежуточная анимация	33	7	26	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
5.	Использование специальных слоев	15	4	11	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
6.	Флеш-символы	15	3	12	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
7.	Создание кнопки. Загрузка внешнего ролика	15	3	12	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
8.	Сценарий кадра	12	3	9	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
9.	Вставка звука	15	4	11	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
10.	Программное управление звуком	15	2	13	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
11.	Управление видео	15	2	13	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа
12.	Работа с текстом	15	2	13	Устный опрос. Проектно-творческие задания. Самостоятельная творческая работа

13.	Творческий проект	18	3	15	Защита проектов
	Итого	216	47	169	

Содержание программы

1. Введение в программу.

Организационное занятие. Вводный инструктаж по технике безопасности. Теория. Знакомство с обучающимися, традициями объединения, с планом занятий, целями и задачами на учебный год. Рассказ о Flash-технологиях. Обзор Flash-ресурсов Интернет: flash-сайты, игры, презентации. Требования к обучающимся. Ознакомление с правилами техники безопасности и противопожарной защиты, санитарии и гигиены. Организационные вопросы. Практическая работа. Знакомство с графической системой Flash 8.0.

2. Рисование в программе Flash.

Теория. Знакомство с пользовательским интерфейсом программы Flash MX, с панелью инструментов редактирования, рабочей областью, монтажным столом, временной диаграммой, инспектором свойств. Средства поддержки пользователя (настройка пользовательского интерфейса, изменение состава панелей инструментов, назначение горячих клавиш, настройка общих параметров). Понятие «цветовая гамма». Понятие «композиция» анимационной картинки. Понятие «перспектива». Понятие «образ». Особенности системы Flash. Устройство окна системы Flash. Панель инструментов. Редактирование. Понятие «трансформация». Понятие «группировка». Практика. Отработка теоретического материала. Раскрытие понятий, через анализ произведения искусства. Инструменты «Прямая линия», «Карандаш». Правильные замкнутые фигуры и фигуры произвольной формы. Создание фигуры с помощью инструмента «Кисть». Выделение объектов. Работа с цветом, заливкой. Редактирование линий и фигур. Градиентная заливка. Трансформация выделенных объектов. Группировка объектов. Создание героя.

3. Покадровая анимация в программе Flash MX.

Теория. Знакомство с понятием анимации, в частности покадровой. Знакомство с управлением режимами просмотра кадров. Понятие «сюжет» во flash-ролике. Виды анимации. Некоторые особенности анимации. Слои в описании анимации.

Практика. Создание последовательности ключевых кадров, редактирование анимации. Отработка теоретического материала. Анимация перемещения объекта. Анимация изменения размера объекта. Анимация изменения цвета объекта. Использование слоев в описании анимации. Создание анимации «аквариум», «природа».

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

4. Промежуточная анимация.

Теория. Анимация в программе Flash. Анимация формы (Shape). Анимация движения (Motion). Различия, назначение, основные ошибки при использовании двух видов промежуточной анимации. Текстовое поле. Анимация текста. Превращение текста в графику. Метки шейпинга. Ускорение анимации. Типы промежуточной анимации. Сетка. Типы линий. Анимация движения. Управление скоростью промежуточной анимации. Использование сценария кадра. Настройка сцены для рисования: сетка, привязка к сетке, линейки.

Практика. Отработка теоретического материала. Анимация с построением промежуточных кадров (tweened motion). Создание анимации с использованием эффектов временной шкалы. Работа с анимацией с помощью автоматического заполнения кадров. Добавление меток и комментариев. Преобразование ключевых кадров в обычные. Обратное воспроизведение анимации. Разделение фильма на сцены. Управление сценой.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

5. Использование слоев в анимации.

Теория. Знакомство с понятием «слой». Знакомство со свойствами слоёв в программе Flash MX, а именно: создание и удаление слоя; создание и удаление папок слоёв; установка атрибутов слоя. Знакомство с использованием слоёв в анимации: создание фона, управление движением объекта. Знакомство с понятием «маска». Использование маскирующего слоя в анимации. Создание маскирующего слоя. Маскируемый и маскирующий слой. Команда gotoAndPlay. Рисование с градиентом. Создание ведущего слоя. Ведущий и ведомый слои. Свойства слоя.

Практика. Отработка теоретического материала. Создание фона. Работа со слоями в Synfig. Перемещение объектов, состоящих из нескольких слоев. Анимация нескольких объектов.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим в процессе создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа над проектом. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

6. Флэш-символы.

Теория. Знакомство с понятием «символ». Рассмотрение типов и видов символов. Знакомство с понятием «библиотека символов». Создание символов и работа с ними. Экспорт и импорт символов в «библиотеку». Редактирование символов. Создание кнопок. Создание клипов и их использование в программе Flash MX. Понятие флэш-символа. Типы символов. Библиотеки. Создание

символов. Редактирование символов. Понятие «символ», «клип». Графические символы. Виды клипов. Способы преобразования в символы. Символ Movie Clip. Вложенные клипы. Символ Button. Использование клипов для создания анимированной кнопки. Условный оператор.

Практика. Отработка теоретического материала. Создание символов. Редактирование флэш-символов. Создание графического символа. Преобразование в символ существующего объекта. Превращение анимации в клип. Создание клипов. Создание анимации «бабочка».

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим в процессе создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа над проектом. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

7. Создание кнопки. Загрузка внешнего ролика.

Теория. Простейшие кнопки. Кнопки разной формы и размера. Использование в кнопках изображений. Символ Button. Создание кнопки. Временная диаграмма кнопки. Временная диаграмма кнопки. Создание сценария кнопки. События кнопки. Команды загрузки ролика. Управление свойствами клипа. Область наведения кнопки.

Практика. Отработка теоретического материала. Создание собственных кнопок. Создание фильма с использованием кнопок.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа над проектом. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

8. Сценарий кадра.

Теория. Программное управление объектами. Дублирование клипов. Изменение свойств дубликата. Генератор случайных чисел. Условный оператор. Изменение цвета клипа.

Практика. Отработка теоретического материала. Создание клипа.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа над проектом. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ. Предварительная защита проекта.

9. Вставка звука.

Теория. Вставка звука на временную шкалу. Редактирование звука. Громкость звука. Управление звуковыми каналами. Импорт видео во flash-ролик. Панорамирование звука. Длительность звука. Вставка звука в анимацию. Методы синхронизации. Редактирование звука. Добавление звука к кнопке.

Практика. Озвучивание действий. Вставка фонового звука. Остановка звука. Изменение громкости, удаление звука.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

10. Программное управление звуком.

Теория. Синхронизация. Идентификатор линковки. Команды управления звуком. Импортирование звуковых файлов и их размещение в фильме. Редактирование звука (удаление фрагментов экземпляра звукового файла, изменение громкости и т.д.). Внедрение видеофайла во Flash-фильм. Редактирование видеоматериала. Связывание видеофайла с Flash-фильмом.

Практика. Отработка теоретического материала. Внедрение видеофайла во Flash-фильм. Редактирование видеоматериала.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим во время создания проекта.

Практика. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ. Защита проекта.

11. Управление видео.

Теория. Импорт видео во flash-ролик. Управление временной шкалой. Знакомство с автоматической анимацией трансформации объекта. Создание tweened-анимации трансформации, применение узловых точек формы.

Практика. Отработка теоретического материала. Импорт видео во flash-ролик.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, корректировка, анализ творческих работ.

12. Работа с текстом.

Теория. Знакомство со способами создания и редактирования текста. Знакомство с понятиями статического и динамического текста. Знакомство со способами применения визуальных эффектов. Текстовые поля. Свойства статического текста. Свойства динамического текста. Работа с датой. Основные правила редактирования анимации.

Практика. Отработка теоретического материала. Ввод и редактирование текста.

Самостоятельная творческая работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа по плану проекта. Самоанализ.

13. Творческий проект.

1. Постановка проблемы.

Теория. Метод мозгового штурма. Условия успеха и провала проектной деятельности, оценка проектной деятельности.

Практика. Мозговой штурм по теме проекта.

2. Этап проектирования.

Теория. Методы исследовательской деятельности. Правила работы в группе. Экспертный опрос. Правила работы в малой группе (в команде). Правила ведения дискуссии

Практика. Работа по группам по плану проекта.

3. Самостоятельная работа обучающихся.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающим во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практика. Индивидуальная работа по плану проекта.

4. Анализ результатов.

Практика. Обсуждение. Взаимооценка и самооценка созданных проектов.

5. Защита проекта.

Теория. Принципы представления работы, защиты.

Практика. Представление своей работы. Рефлексивная деятельность.

Календарный учебный график на 2017-2018 учебный год

«Анимация»

сентябрь '17					октябрь '17				ноябрь '17				декабрь '17				январь '18				февраль '18				март '18			апрель '18										
1-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29	30-5	6-12	13-19	20-26	27-3	4-10	11-17	18-24	25-31	1-7	8-14	15-21	22-28	29-4	5-11	12-18	19-25	26-4	5-11	12-18	19-25	26-1	2-8	9-15	16-22	23-29				
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

май '18					июнь '18				июль '18					август '18			
30-6	7-13	14-20	21-27	28-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29	30-5	6-12	13-19	20-26	27-31
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Первый день занятий учебного года – 15.09.2017

Последний день занятий учебного года – 31.05.2018

- образовательный процесс

- входящая диагностика

- праздничные дни

- итоговая аттестация

- промежуточная аттестация

- выпуск

Методическое обеспечение программы

Учебно-тематический план разбит на тематические блоки, обеспечивающие необходимые условия для самоопределения и самообразования обучающихся.

Занятия по программе организованы по принципу непрерывного обучения. Основной прием организации образовательного процесса - «Делай, как я», «Делай со мной», «Делай лучше меня».

Формы обучения:

- коллективная;
- индивидуальная;
- групповая.

Первая предполагает совместные действия всех обучающихся под руководством педагога. Вторая - самостоятельную работу каждого обучающегося. Наиболее эффективной является организация групповой работы.

Программа состоит из теоретической и практической частей и построена от простого к сложному. Изучение каждой темы завершается изготовлением продукта, т.е. теоретические задания и технологические приемы подкрепляются практическим применением, что мотивирует детей к дальнейшему продолжению обучения и созданию собственных проектов.

Программа содержит элементы проектной деятельности. Раздел программы «Творческий проект» дает возможности:

- обучающимся – проявить и испытать себя при создании творческого проекта и обрести новые ресурсы для индивидуального развития;
- коллективу – формировать внутригрупповые и межгрупповые связи на основе совместной работы, согласовывать ценностные позиции;
- педагогу – обновлять свою профессиональную деятельность на основе разработки и реализации проектов, интегрирующих деятельность взрослых и детей.

Реализация программы предоставляет возможность обучающемуся выбрать направление деятельности, родителям – увидеть перспективы и потенциал своего ребенка.

Основные составляющие учебного занятия.

- Организация начала занятия, постановка образовательных, воспитательных, развивающих задач, сообщение темы и плана занятия. Организация рабочего места.

Инструктаж: вводный (проводится перед началом практической работы), текущий (проводится во время практической работы), заключительный.

- Проверка имеющихся у детей знаний, умений, их готовность к изучению новой темы.
- Ознакомление с новыми знаниями и умениями. Упражнения на освоение и закрепление знаний, умений, навыков по образцу, а также их применение в сходных ситуациях, использование упражнений творческого характера (практическая работа).

- Подведение итогов занятия, формулирование выводов. Подведение итогов предусматривает рефлексию, коллективный анализ продукта и оценку деятельности каждого ребенка. Приведение в порядок рабочего места.

Таблица 1

Формы и задачи занятий

№	Основная форма занятия	Образовательная задача, решаемая на занятиях
1	Практическое занятие по отработке определенного умения.	Обучение. Вырабатывать умение обращаться с компьютерными программами. Научить применять теорию в практике, учить трудовой деятельности.
2	Самостоятельная деятельность обучающихся	Поиск решения проблемы самостоятельно.
3	Творческие упражнения	Применение знаний в новых условиях. Обмен идеями, опытом.
4	Игровая форма	Создание ситуации занимательности.
5	Конкурсы	Контроль знаний, развитие коммуникативных отношений. Корректировка знаний, умений, развитие ответственности, самостоятельности. Демонстрация знаний, умений и навыков.
6	Выставки	Демонстрация творческих достижений, пропаганда творчества, оценка роста мастерства. Стимулирование к творческой деятельности.
7	Занятие – соревнование	Закрепление умений, знаний, навыков
8	Занятие – деловая игра	Усиление мотивации учения, формирование познавательной деятельности, углубление и расширение знаний, перенос теоретического учебного материала в практическую деятельность.
9	Занятие - лекция	Формирование мотивации, установка на активное восприятие учебного материала. Мотивация к углубленному изучению.
10	Занятие – зачет (презентация)	Подведение итогов, выявление осознанности знаний, повышение ответственности за результат своего труда. Защита творческих работ.
11	Интегрированное занятие	Способствует пооперационному усвоению материала, контроль знаний, умений, навыков, их коррекция, решаются обучающие, развивающие и воспитательные задачи тематических блоков.

Для полноценного освоения каждой учебной темы наиболее оптимальным будет интегрированное занятие, для развития творчества – интерактивные формы обучения, в целях сохранения здоровья обучающихся проводятся здоровьесберегающие мероприятия.

Методы и приемы организации образовательного процесса

Метод	Прием
Словесный	Инструктаж, беседа, лекция, разъяснение, игры-инсценировки.
Наглядный	Иллюстрация, наблюдение, демонстрация презентаций, фото и видеоматериалов.
Практический	Тренинг, упражнение, творческая мастерская (работа с компьютерными программами), экскурсии, выполнение работ по образцу, рисунку.
Репродуктивный	Обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности (составление презентаций, рисунков, открыток).
Объяснительно-иллюстративный	Рассказ, объяснение, работа с книгой (изучение специальной литературы, программ), демонстрация работ.
Инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный, игровой)	Решение технических задач, проблемных ситуаций, проектная работа, защита, игры с дидактическим материалом, самостоятельная творческая работа.

Образовательные технологии.

- Технология развивающего обучения.
- Технология личностно-ориентированного обучения.
- Информационные и коммуникативные технологии.
- Игровые технологии обучения.
- Рефлексивная деятельность.
- Технология «Метод проектов».
- Технология «Обучение в сотрудничестве».
- Технология разноуровневого обучения.

Для оценки результативности учебных занятий применяется вводный, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Система контроля, анализа
и оценивания образовательных результатов

Вид контроля	Форма контроля
Вводный контроль (выявление первоначальных представлений)	Опрос, тестирование, педагогическое наблюдение, игровые технологии
Текущий контроль (по итогам прохождения темы)	Опрос, педагогическое наблюдение, самостоятельная работа, конкурсы, анализ творческих работ, викторины
Промежуточный контроль (по итогам)	Тестовые задания, конкурсы, тематические

обучения за полугодие)	игры, выставка, анализ творческих работ
Итоговый контроль (по окончании срока реализации программы)	Тестирование, выставка и презентация творческих работ, защита проектов

Формы контроля освоения обучающимися программы.

Способами фиксации результатов обучения и формами подведения итогов реализации данной программы являются:

- проведение диагностики результатов обучения обучающихся в середине и конце года;
- собеседование (при наборе в объединение, рефлексия);
- промежуточный и итоговый контроль (педагогическое наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, анализ результатов деятельности, выставка-презентация).

По окончании цикла занятий каждый обучающийся представляет свою работу как результат выполнения творческой задачи, поставленной в ходе изучения той или иной темы программы.

Порядок внесения изменений в программу.

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы может возникнуть необходимость ее изменения по таким принципиально значимым основаниям, как: цели, задачи, ожидаемые результаты, содержание программы, организация образовательного процесса, критерии оценки образовательных результатов. С целью повышения эффективности учебно-воспитательной работы в творческом объединении решение о внесении изменений в программу в ходе ее реализации может быть принято:

- по результатам контроля эффективности образовательного процесса;
- при появлении условий, из-за которых могут возникнуть проблемы в реализации образовательного процесса, влияющие на расхождение между целями и результатами образования;
- в зависимости от изменений, происшедших в творческом объединении (предметно-развивающая среда, качественный состав обучающихся и материально-технические условия).

Переработанная программа рассматривается и согласовывается на Методическом совете учреждения.

Методический и дидактический материал к программе.

- Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Анимация», календарно-тематический план;
- диагностические таблицы, позволяющие осуществлять мониторинг динамики развития обучающихся;
- учебные пособия по технологии выполнения работ;
- учебно-наглядные пособия:
 - инструкция по технике безопасности при работе на компьютере;
 - учебная литература;

- раздаточный материал (задания, предлагаемые обучающимся при изучении конкретных тем, дидактические карточки);

- дидактические материалы к темам;

- наглядные пособия, выполненные педагогом и обучающимися;

- проектные работы обучающихся;

- демонстрационный материал (иллюстрации, фотографии, рисунки, памятки, компьютерные презентации);

- методика и тематика исследовательской и проектной работы.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей обучающихся, их интересов при планировании и построении занятий;

- личностно-ориентированный подход в обучении;

- поощрение педагогом любой творческой инициативы детей, что способствует более полному раскрытию личности и мотивации к творчеству;

- усвоение теоретических знаний в практическом их применении;

- осознание детьми реальности практической значимости задач, поставленных педагогом на занятии;

- развитие потребности в самосовершенствовании;

- активизация детской мысли, воображения;

- привлечение родителей и специалистов образовательного учреждения;

- соблюдение санитарно-гигиенических норм и правил безопасности при работе за компьютером;

- максимальное использование наглядности, технических средств.

Материально-технические условия реализации программы.

- Компьютерный класс с индивидуальными рабочими местами, с доступом в Интернет.

- VM PC-совместимый компьютер.

- Процессор не ниже Pentium-900.

- Оперативная память не меньше 128 Мб (рекомендуется 256 Мб или больше).

- Места на жёстком диске не менее 200 Мб.

Программное обеспечение:

- Операционная система: Windows 2000 или Windows XP.

- Программа Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Flash MX 2004 Pro (желательно), Macromedia Flash 8 или Adobe Flash CS3.

Развитию личностных качеств детей способствуют: воспитательные и досуговые мероприятия, проводимые в объединении, цели и задачи, которых: формирование положительного социального опыта, потребности в здоровом образе жизни, развитие творческих способностей, укрепление дружеских отношений в коллективе.

Работа с родителями.

Цель этой работы – расширение и укрепление связей родителей с КЦИТР, укрепление семейных отношений, поддержка интересов своего ребенка.

Формы работы:

- индивидуальная работа с родителями для совместного поиска педагогически оправданных методов и средств воспитания обучающихся, повышения их психолого-педагогических знаний: консультации, беседы, анкетирование и тестирование родителей;
- с коллективом родителей (заседания семейного клуба «Дари добро», открытые показы образовательного процесса, презентации, мастер-классы, информация об успехах обучающихся; встречи и консультации со специалистами, ведение портфолио ребенка и т.д.).

Список литературы для педагога

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».

Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 597 «О мерах по реализации государственной социальной политики».

Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 № 761 «О национальной стратегии в интересах детей на 2012-2017 годы».

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (зарегистрировано в Минюсте РФ 20.08.2014, рег. № 33660).

Приказ Главного управления и молодежной политики Алтайского края от 22.09.2015 № 267-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Алтайском крае на период до 2020 года».

Постановление Администрации Алтайского края от 13.11.2012 № 617 «Об утверждении стратегии действий в интересах детей в Алтайском крае на 2012-2017 годы».

Бхангал Ш., Flash. Трюки. 100 советов и рекомендаций профессионала.– Питер, 2005.

Борисенко А.А., Flash 8. Просто как дважды два. – М.: Эксмо, 2006.

Вовк Е. Т. Информатика. Уроки по Flash. - М.: Кудиц-Образ. 2005.

Гурский Д.А., Горбач И.В. Flash MX и ActionScript: обучение на примерах. - Минск. знание», 2003.

Жадаев Б.Г., Macromedia Flash 8. Анимация для Web-страниц. Самоучитель. – М., Труимф, 2006.

Жадаева Б. Г., 100% самоучитель macromedia Flash MX. – М.: Технолоджи – 3000, 2005.

Леонтьев В.П. Компьютерная энциклопедия школьника. М. ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2006. – С.766.

Мураховский В.И. Компьютерная графика / под ред. С.В. Симоновича. - М.: «АСТ-ПРЕСС СКД», 2002 – С. 640.

Панфилова И., Macromedia Flash 8 с нуля! – М: Лучшие книги, 2007.

Переверзев С. И., Анимация в Macromedia Flash MX. - М.: Бином. 2005.

Попов В.А., Macromedia Flash. Материалы к урокам. Информатика №1/2005.

Рейнхарт Р., Macromedia Flash 8. Библия пользователя. – М: Вильямс, 2006.

Розенцвейг Г., Macromedia Flash 8. Создание игр с помощью ActionScript. - ДМК Пресс, 2006.

Слепченко К., Macromedia Flash Professional 8. – СПб: БХВ, 2006.

Электронные ресурсы

Вовк Е.Т. CD «Уроки по Flash»

Международный клуб Flash-мастеров. http://www.*****/forum/

Уроки Flash. Учебник, плагины, форум, секреты macromedia flash. <http://flash>

Список литературы для обучающихся и родителей

Борисенко А.А., Flash 8. Просто как дважды два. – М.: Эксмо, 2006.

Вовк Е.Т. Информатика. Уроки по Flash. - М.: Кудиц-Образ. 2005.

Вовк Е. Т. CD «Уроки по Flash».

Жадаев Б., Macromedia Flash 8. Визуальный самоучитель.- М: Триумф, 2007.

Жадаева Б. Г., 100% самоучитель macromedia Flash MX. – М.: Технолоджи – 3000, 2005.

Леонтьев В.П. Компьютерная энциклопедия школьника. М. ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2006. –С. 766.

Мураховский В.И. Компьютерная графика / под ред. С.В. Симоновича. - М.: «АСТ-ПРЕСС СКД», 2002 – С. 640.

Международный клуб Flash-мастеров. http://www.*****/forum/.

Уроки Flash. Учебник, плагины, форум, секреты macromedia flash. <http://flash>. ***

Инструкция
для обучающихся при работе за компьютером

1. Общие положения

1.1. К работе за компьютером допускаются обучающиеся, прошедшие инструктаж по технике безопасности, соблюдающие указания педагога.

1.2. Необходимо неукоснительно соблюдать правила по технике безопасности. Нарушение этих правил может привести к поражению электрическим током, вызвать возгорание.

1.3. При эксплуатации необходимо остерегаться:

- поражения электрическим током;
- механических повреждений, травм.

2. Требования безопасности перед началом работы

2.1. Не входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, грязной обуви, с громоздкими предметами. Передвигаться в кабинете спокойно, не торопясь.

2.2. Работать разрешается только на том компьютере, который выделен на данное занятие.

2.3. Не разговаривать громко, не шуметь, не отвлекать других учащихся.

2.4. Перед началом работы необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений оборудования на рабочем месте.

2.5. Напряжение в сети кабинета включается и выключается только преподавателем.

3. Требования безопасности во время работы

3.1. С техникой нужно обращаться бережно, на клавиатуре работать не спеша, клавиши нажимать нежно.

3.2. При появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного ее отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом педагогу.

3.3. Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку:

3.3.1. Голова балансирует на шее, не наклонена вперед или назад. Экран компьютера должен располагаться примерно на 15 градусов ниже уровня глаз.

3.3.2. Спина прямая, плечи назад, но расслаблены.

3.3.3. Руки близко к телу и расслаблены,

3.3.4. Предплечья стоят на столе, с локтями формируют по меньшей мере 90-градусный угол.

3.3.5. Руки почти вровень с предплечьем, с небольшим изгибом запястья.

3.3.6. Ноги стоят на полу или подставке для ног, угол под коленом - 90 градусов. Не подворачивать ноги под стул.

3.3.7. Расстояние до монитора должно быть не меньше 50 см.

3.3.8. Время, проводимое за компьютером без отрыва, не должно превышать 25 минут.

3.3.9. Необходимо регулярно делать разминку для глаз, шеи, рук, спины.

3.3.10. Взгляд должен быть направлен в середину экрана.

3.4. Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея.

3.5. Запрещается.

- Эксплуатировать неисправную технику.

- При включенном напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера.

- Работать с открытыми кожухами устройств компьютера.

- Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъемов соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры.

- Касаться автоматов защиты, пускателей, устройств сигнализации.

- Во время работы касаться труб, батарей.

- Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.

- Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары.

- Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши.

- Передвигать системный блок и дисплей.

- Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями.

- Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.

- Быстро передвигаться по кабинету.

- Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру.

- Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде.

- Работать при недостаточном освещении.

- Работать за дисплеем дольше положенного времени.

- Запрещается без разрешения педагога включать и выключать компьютер, дисплей.

- Подключать кабели, разъемы и другую аппаратуру к компьютеру.

3.6. По окончании работы выполнить действия строго по указанию педагога

Комплекс упражнений для глаз

Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.

Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6; затем налево вверх - направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Занятия с использованием ПК следует организовывать не раньше, чем через 1 час после окончания учебных занятий в школе. Это время следует отводить для отдыха и приема пищи.

Для учащихся начальной школы занятия с использованием компьютерной техники должны проводиться не чаще двух раз в неделю. Продолжительность одного занятия - не более 60 минут. После 10-15 минут непрерывных занятий за ПК необходимо сделать перерыв для проведения физкультминутки и гимнастики для глаз.

Несомненно, что утомление во многом зависит от характера компьютерных занятий. Наиболее утомительны для детей компьютерные игры, рассчитанные, главным образом, на быстроту реакции. Поэтому не следует отводить для проведения такого рода игр время всего занятия. Продолжительное сидение за компьютером может привести к перенапряжению нервной системы, нарушению сна, ухудшению самочувствия, утомлению глаз. Поэтому для учащихся этого возраста допускается проведение компьютерных игр только в конце занятия длительностью не более 10 минут.

Рефлексия

Цель рефлексии: вспомнить, выявить и осознать основные компоненты деятельности – ее смысл, типы, способы, проблемы, пути их решения, получаемые результаты и т.п.

При взаимодействии с детьми можно использовать в зависимости от целей и задач учебной деятельности один из видов рефлексии, отражающей четыре сферы человеческой сущности:

- ✓ физическую (успел – не успел);
- ✓ сенсорную (самочувствие: комфортно - дискомфортно);
- ✓ интеллектуальную (что понял, что осознал – что не понял, какие затруднения испытывал);
- ✓ духовную (стал лучше – хуже, созидал или разрушал себя, других).

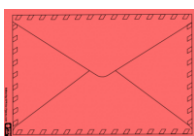
Рефлексию можно классифицировать по функциям ее проведения с обучающимися на занятии:

- ✓ рефлексия настроения и эмоционального состояния;
- ✓ рефлексия деятельности;
- ✓ рефлексия содержания учебного материала

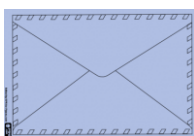
Примеры рефлексии на занятиях по декоративно-прикладному творчеству

❖ «Почтовый ящик»

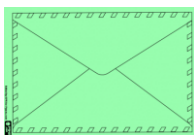
Обучающимся предлагается написать мини-письмо с пожеланиями, отзывами о данном занятии, положить в конверт соответствующего цвета по характеристике цветов Макса Люшера и сбросить в почтовый ящик, оборудованный в учебном кабинете:



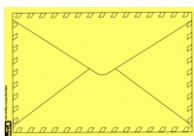
красный цвет - негативное, возбуждённое состояние, агрессия;



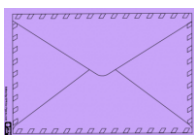
синий – грустное настроение, пассивность, усталость;



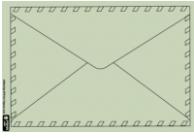
зелёный – активность;



жёлтый – приятное, спокойное настроение;



фиолетовый – беспокойное, тревожное настроение, близкое к разочарованию;



серый – замкнутость, огорчение.

