муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 8 имени Героя Советского Союза Н.А. Козлова»
городского округа Самара

Рассмотрено	**Согласовано**	**Утверждено**
на заседании МО гуманитарного направления	Зам. директора по НМР	Приказ №140/УЧ
Протокол №5 от 18.05 2018 г.	/Гнутова О.А./	от 29.08.2018 г.
Председатель МО	18 мая 2018 г.	Директор МБОУ Школы № 8
/Куропаткина Н.В./		/Сажнов А.М./

ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ «ПРОГРАММИРОВАНИЕ В ADOBE FLASH»

Направление: общекультурное

Форма организации: кружок

Класс: 9

Срок реализации: 1 год

Составитель: Григорьева Надежда Владимировна,
учитель информатики МБОУ Школы №8 г.о. Самара

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности обучающихся «ПРОГРАММИРОВАНИЕ В ADOBE FLASH» разработана на основе

- Федерального закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федерального Государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 17.12.2010г. № 1897 (с изменениями и дополнениями);
- постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010г. № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- информационного письма МОиН РФ от 12.05.2011г. №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;
- письма МОиН РФ от 14.12.2015г. №09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных образовательных программ»;
- письма МОиН Самарской области от 17.02.2016г. №МО-16-09-01/173-ТУ «О внеурочной деятельности».

Актуальность данной программы обусловлена тем, что изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки информации. Учащиеся получают начальные навыки создания анимационных фильмов профессионального уровня, которые способствуют их успешной реализации в современном мире.

Отличительной особенностью программы является то, что в программе представлены доступные для обучающихся упражнения, способствующие овладению отдельными элементами техники создания анимационных фильмов, направленный на всестороннее развитие обучающихся, а также теоретические занятия, расширяющие кругозор обучающихся и повышающих интерес к информационным технологиям.

Цель программы:

- познакомить учащихся с принципами и методами современного программирования, используемого для создания анимационных фильмов;
- развить творческие и дизайнерские способности учащихся.

Задачи программы научить учащихся

- создавать программно-управляемые ролики в среде *Adobe Flash CS3;*
- понимать основные принципы объектно-ориентированного программирования.
- содействие гармоническому развитию обучающихся;
- формирование у обучающихся устойчивого интереса к занятиям информационными тенологиями;
- формирование необходимых теоретических знаний;
- воспитание моральных и волевых качеств.

В кружок по изучению программирования привлекаются обучающиеся в возрасте 14-15 лет. Весь учебный материал программы распределён в соответствии с возрастным принципом комплектования группы кружка и рассчитан на последовательное и постепенное расширение теоретических знаний, практических умений и навыков.

Программа рассчитана на учащихся 9-х классов. Продолжительность курса 34 часа (1 год обучения), по 1 часу в неделю.

Программа курса внеурочной деятельности «ПРОГРАММИРОВАНИЕ В ADOBE FLASH» обеспечивает 1 и 2 уровни воспитательных результатов. Знания, полученные при изучении курса «Программирование в *Adobe Flash CS3*», учащиеся могут применить для подготовки качественных иллюстраций к докладам и мультимедийным разработкам по различным предметам — физике, химии, биологии и др. Ролики, созданные в среде *Adobe Flash CS3*, могут быть также использованы при создании *Web*-страниц. Полученные знания и умения являются основой для последующего изучения трехмерного моделирования, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Основными видами деятельности в ходе реализации курса являются:

- интеллектуальная
- творческая
- познавательная;
- проблемно-ценностное общение;
- досугово-развлекательная.

Планируемые результаты освоения курса.

Среди предметных результатов освоения курса следует выделить:

- осознанное ценностное отношение к интеллектуально-познавательной деятельности и творчеству;
- потребность и начальные умения выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах деятельности;
- мотивация к самореализации в творчестве, интеллектуально-познавательной и научно - практической деятельности;
- компетенции познавательной деятельности: постановка и решение познавательных задач; нестандартные решения, овладение информационными технологиями (поиск, переработка, выдача информации);
- способность учащихся самостоятельно продвигаться в своем развитии, выстраивать свою образовательную траекторию;
- механизм самостоятельного поиска и обработки новых знаний в повседневной практике взаимодействия с миром;

Среди предметных результатов освоения курса следует выделить:

- умение управлять проигрыванием Flash-фильма из программы;
- умение использовать события для создания интерактивных роликов;
- умение использовать встроенные объекты среды Flash;
- умение динамически загружать рисунки, звуки и другое содержимое во время проигрывания фильма;
- умение основными приемами работы с видео;
- умение основными понятиями объектно-ориентированного программирования (объект, свойство, метод, наследование).

Среди метапредметных (познавательных, регулятивных и коммуникативных) результатов освоения курса следует выделить:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять

способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- владение основами самоконтроля, самооценки;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности;

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности обучающихся
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ В ADOBE FLASH»

№	Раздел (тема)	Кол-во часов	Виды занятий	
			Теория	Практика
1. Введение				
1.1	Знакомство с Action Script	2	1	1
1.2	Адресация	2	1	1
1.3	Свойства и события	2		2
2. Объекты среды Flash				
2.1	Клавиатура и мышь	1		1
2.2	Текст, цвет и звук	1		1
2.3	Дата и время	1		1
3. Математика и физика				
3.1	Движение	2	1	1
3.2	Отскок	2	1	1
3.3	Столкновения	1		1
4. Внешние файлы				
4.1	Переменные и функции	1	1	
4.2	Загрузка Flash-файлов	1		1
4.3	Загрузка рисунков и звука	2		2
5. Видео				
5.1	Внедренное видео	1		1
5.2	FLV-проигрыватель	1		1
5.3	Загрузка списка файлов	1		1
6. Объекты и классы				
6.1	Понятие объекта	1	1	
6.2	Наследование и прототип	1		1
7. Рисование из программы				
7.1	Функции Drawing API	1		1
7.2	Текстовые поля и кнопки	1		1
8. Трехмерный мир				
8.1	Предварительная подготовка изображений	1		1
8.2	Преобразования координат	2	1	1
8.3	Многогранники	2	1	1
8.4	Текстуры	2	1	1
9. Выполнение проекта		2		2
Всего часов:		**34**	**9**	**25**

Список информационных источников

Интернет-ресурсы

1. http://adobe.com
2. http://www.actionscript.org
3. http://www.robertpenner.com/
4. http://actionscript.com.ua/
5. http://www.flasher.ru/
6. http://www.web-planets.narod.ru/webdiz/yrisov/graphiks/flash/
7. http://www.senocular.com/flash/

Основная литература

1. **Пакнелл Ш., Хог Б., Суонн К.** Macromedia Flash 8 для профессионалов. – М: Вильямс, 2006.
2. **Мук К.** ActionScript для Flash MX. Подробное руководство, 2-е издание – СПб: Символ-Плюс, 2004.
3. **Пеннер Р.** Программирование во Flash MX. СПб: Символ-Плюс, 2005.

Дополнительная литература

1. ActionScript 2.0 для Macromedia FLASH 8. Фирменное руководство
2. **de Haan J., de Haan P.** ActionScript 2.0 для Macromedia FLASH 8. Руководство от Macromedia. М.: Триумф, 2006.
3. Macromedia Flash MX 2004 ActionScript 2.0. Справочник разработчика. – М: Вильямс, 2005.
4. **Лотт Дж.** Flash. Сборник рецептов. – СПб: Питер, 2007.
5. **Гурский Д.** ActionScript 2: программирование во Flash MX 2004. Для профессионалов. – СПб: Питер, 2004.
6. **Гурский Д., Гурский Ю.** Flash MX 2004 и ActionScript 2. 0: обучение на примерах. – СПб: БХВ, 2004.
7. **Гурский Д., Гурский Ю.** Flash 8 и ActionScript. Библиотека пользователя. – СПб: Питер, 2006.
8. **Мельников С.В.** Создание игр во Flash MX. – СПб: БХВ, 2005.
9. **Альберт Д., Альберт Е.** ActionScript 2.0. Наиболее полное руководство. – СПб: БХВ, 2005.
10. **Розенцвейг Г.** Macromedia Flash 8. Создание игр с помощью ActionScript. – М: ДМК, 2006.
11. **Бхангал Ш.** Flash. Трюки. 100 советов и рекомендаций профессионала – СПб: Питер, 2005.
12. **Джоб М.** Секреты разработки игр в Macromedia Flash MX. М.: Кудиц-Образ, 2004.
13. **Макар Д., Паттерсон Д.** Macromedia Flash 8 ActionScript. Из первых рук. – М: Эком, 2007.
14. **Рейнхарт Р.** Macromedia Flash MX 2004 ActionScript. Библия пользователя. – М: Вильямс, 2005.
15. **Капустин М.А., Капустин П.А., Копылова А.Г.** Flash MX для профессиональных программистов. – М: Лаборатория базовых знаний, 2006.
16. **Macromedia** Flash MX 2004 ActionScript 2.0. Справочник разработчика. – М: Вильямс, 2005.

Литература для школьников

1. **Поляков К.Ю.** Уроки по Adobe Flash CS3. Электронное учебное пособие, 2007.