

Приложение к ООП ООО  
Рассмотрено на заседании МО учителей  
естественно-научного цикла  
руководитель МО \_\_\_\_\_ Г.В.Капустникова  
Протокол № 1 от «29» августа 2016г.

**Рабочая программа  
по дополнительному образованию  
«Юный программист»  
для учащихся 7 класса  
(34 часа)**

Программа разработана  
учителем информатики  
Н.Н.Губаревой

2016-2017 учебный год

Рабочая программа разработана для учащихся 7 класса общеобразовательной школы. Может быть рекомендована для организации кружковой работы по информатике в школе. Целью кружка является развитие познавательной активности в области информационных технологий.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

Пояснительная записка

Тематическое планирование

Содержание курса

Учебно-методическое и материальное техническое обеспечение

Список литературы

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, упрощая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество. Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации образования. Настоящая программа направлена на создание организационных условий формирования информационной культуры учащихся 7 класса. Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы школьника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в образовательную деятельность ребенка. Она основывается на оптимистичных взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности школьника, изучении специфики развития его мышления и других психических процессов в условиях компьютеризированной игровой и учебной деятельности. Эффективность обучения основам информационной грамотности зависит от правильного учета психофизиологических особенностей детей разного возраста, соблюдения санитарно-гигиенических и эргономических норм во время организации и проведения занятий, профессиональной компетентности учителя в области воспитания и обучения. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности. Данная программа предназначена для вовлечения учащихся 7 класса в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участием ребят в конкурсах, олимпиадах, смотрах и т.п. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники-конструкторы, дизайнеры, медицинские работники, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Все более и более широкое распространение в сети Интернет получает технология создания флэш анимации. Большое количество

баннеров, сайтов, игр, и других приложений делается с помощью программы Macromedia Flash. Компьютерная программа достаточно легка в освоении и позволяет освоить новые способы работы с графической и текстовой информацией.

**Цель курса:** развитие познавательной активности в области информационных технологий.

**Задачи курса:**

- развивать интеллектуальные способности и познавательный интерес обучающихся;
- знакомить обучающихся с прикладным программным обеспечением Macromedia Flash;
- повышать интерес школьников в области информатики.

### Тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов
1-4	Знакомство с программой Flash MX	4
5-8	Учимся рисовать	4
9-11	Анимация во Flash. Покадровая анимация	3
12-14	Кадрированная анимация	3
15-17	Анимация формы	3
18-20	Оживляем рисунок. Кадрированная анимация: анимация движения и формы	3
21-23	Работа с цветом	3
24-26	Флэш-символы (Symbols)	3
27-30	Движение вдоль траектории	4
31-34	Сцены. Работа с текстом	4
Всего	34	

### Содержание курса

Курс нацелен на развитие творческих способностей обучающихся, на формирование навыка работы на компьютере в разных средах и приложениях.

Изучение данного курса предполагает получение учащимися 7 класса, углубленных знаний по предмету информатика и ИКТ. Курс изучения компьютерной программы **MacromediaFlash 8**, рассчитан на 34 часа. Занятия проводятся один раз в неделю. В процессе освоения кружковых занятий по программе **MacromediaFlash 8 у обучающихся** формируются умения и навыки обработки информации в данной программе.

### Формы проведения занятий.

- Интерактивная лекция.
- Практическая работа.

Исходя из программных требований и ориентируясь на индивидуальные возможности и способности каждого ребенка, педагог вправе самостоятельно разрабатывать и корректировать задания и в соответствии с ними оценивать успех и навыки каждого ребенка.

В процессе изучения учащиеся знакомятся с интерфейсом программы MX Flash. Основными инструментами рисования. Работают со слоями. Изучают инструменты. Используют различные способы заливки. Перемещают и группируют объекты. Сохраняют и тестируют результаты. Создают покадровую анимацию. Создают анимацию движения. Осваивают создание анимации формы. Учатся создавать новый документ. Расставляют и редактируют ключевые кадры. Работают с цветом. Создают анимацию движения и

формы. Создают объектные символы. Создают флэш – символы. Осваивают движение вдоль траектории.

**В результате изучения данного курса обучающиеся должны знать:**

- наименование и назначение инструментов графической программы Macromedia Flash.
- способы анимации;
- способы публикации;
- ресурсы для получения дополнительной информации;
- назначение и возможности среды Macromedia Flash;
- основные элементы интерфейса программы (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область, временная линейка, плавающая панель);
- особенности векторных и растровых форматов;
- способы создания анимации в среде Macromedia Flash;
- этапы создания ролика;
- виды анимации;
- основные понятия, используемые в Macromedia Flash: символ, слой, «шкала времени», ключевой кадр, ролик, скрипт, сцена

**В результате изучения данного курса обучающиеся должны уметь:**

- самостоятельно находить информацию о программе Macromedia Flash.
- создавать графические объекты;
- применять анимационные эффекты;
- запускать приложение Macromedia Flash;
- создавать и модифицировать изображения;
- работать со слоями;
- использовать градиентные и растровые заливки;
- создавать анимационный ролик;
- применять различные эффекты при создании анимации;
- пользоваться инструментами рисования: Line (прямая), Rectangle(прямоугольник), Oval (эллипс), Реп (перо), Pencil (карандаш), Brush(кисть), Paint Bucker (ведро с краской), Ink Bottle (чернильница) и инструментами редактирования: Arrow (стрелка), Lasso(лассо), Subselect (выделение), Eraser (ластик), Dropper (пипетка);
- импортировать графические изображения.

Реализация задач кружка будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию логико-алгоритмического мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе. Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, должен соответствовать требованиям материального и программного обеспечения.

**Учебно-методическое и материальное техническое обеспечение**

Для проведения кружковых занятий требуется компьютерный класс, оборудованный современными компьютерами, в котором также должны быть установлены ученические парты для выполнения дополнительных заданий. Количество учащихся из расчета один человек на одно рабочее место.

Технические устройства: персональные компьютеры, видеопроектор (интерактивная доска), сканер, принтер.

Программное обеспечение: Macromedia Flash, электронное сопровождение занятий.

### **Список литературы**

- Бурлаков, М.В. Самоучитель Macromedia Flash 8. [Текст]:/ М.В. Бурлаков М.: Диалектика, 2014. – 546 с.
- Гурвиц, Майкл, Мак-Кейб, Лора. Использование Macromedia Flash MX. [Текст]:/ Специальное издание.:Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильяме», 2013. — 704 с.: ил.
- Macromedia Flash Professional 8. Графика и анимация: Владимир Дронов [Текст]:/ — Санкт-Петербург, БХВ - Петербург, 2006 г.- 656 с.
- Macromedia Flash 8 Джеймс Инглиш [Текст]:/ — Санкт-Петербург, Эком, 2007 г.- 448 с.
- МакДональд Дж., К. Петерс, Т. Ярд и др. Flash MX Studio: Практ. Пособие./ Пер. с англ. [Текст]:/ - М.: Издательство \»СП ЭКОМ\». 2013.

### **Интернет-ресурсы**

- <http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
- <http://www.rusedu.info> - архив учебных программ.