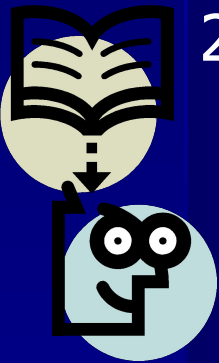


# Использование Flash технологии в преподавании информатики

## Почему Flash? Доводы разработчиков:

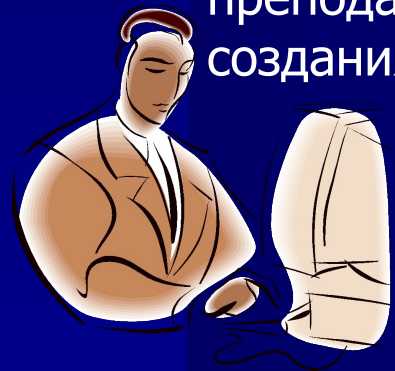
1. Программа позволяет выразить свои творческие замыслы
2. Встраиваемый модуль проигрывателя Flash входит в состав большинства браузеров и операционных систем. Графика Flash повсеместно используется в Web, а количество пользователей Flash продолжает неуклонно расти
3. Программа Flash считается основным приложением для создания крутого, удовлетворяющего низкой пропускной способности Internet-соединений, интерактивного содержимого для публикации в Web



# Использование Flash технологии в преподавании информатики

## Мнение преподавателей

Приобщение школьников к новым информационным технологиям является важнейшим направлением в решении задачи информатизации общества. Одним из важнейших аспектов преподавания информационных технологий, является процесс создания web-сайта.



Использование Macromedia Flash в образовательном процессе позволяет на примере одной технологии охватить сразу несколько инструментов применяемых при разработке web-сайтов, это:

- встроенный редактор векторной графики.
- инструмент анимации изображения.
- встроенный язык сценариев — ActionScript, схожий по своему синтаксису с языком программирования Си.

# Использование Flash технологии в преподавании информатики

## Мнение преподавателей

Одним из ведущих направлений в разработке обучающих программ является flash-технология. Преимущество этой технологии — широкое использования в современном Интернет - пространстве, где главным критерием для быстреего распространения продукта является его размер. Приложения, созданные по средствам технологии Macromedia Flash могут быть использованы в любых операционных системах, имеющих графический интерфейс.

М.В.СтрогановЯрославский колледж градостроительства и управления, Россия

# Использование Flash технологии в преподавании информатики

## Требования к компьютеру

- Пандинама Авар Р.Компания.Местомедиа.Варне.Установка.Для его можно
- **ультрабыстрых и сайтостроительных пакетов:**
- установка интерактивного содержимого как Web-среды, так и любой фильм
- **Использование медиаторной графики и расчетной**
- **интерфейса.**
- **ИНТЕРМЕДИА ORBR 40 или выше**
- **и размер экрана целых сайтов.**
- **800x600 RESOLUTION или выше.**
- **а также возможность отображения - оптимальным;**
- **16 BIT DISPLAY или лучше.**
- **анимации.**
- **возможность программирования внутри данного**
- **полиграфии.**
- **программного продукта, что увеличивает**
- **изобразительного искусства,**
- **возможности автора**
- **дизайна в шоу-бизнесе и на телевидении и пр.**

**Трубочкина Н.К.**  
Преподаватель, преподаватель, преподаватель  
доктор технических наук,  
профессор кафедры Вычислительных систем и сетей  
Московского института электроники и математики (МИЭМ).

# Демонстрационный эксперимент

- ДВС
- Электроскоп
- Теплопроводность

# Тестирующие программы

Тело	Вещество	Явление
	СВИНЕЦ	

НЕФТЬ  
ГРОМ  
РЕЛЬСЫ  
ПУРГА  
НОЖНИЦЫ  
АЛЮМИНИЙ  
РТУТЬ  
СНЕГОПАД  
ЛОЖКА  
СТОЛ

Раставьте слова в соответствующие колонки

## ■ Пример 1

## • Пример2

Физическая величина	Единица измерения	Обозначение (буква)	=	Формула
			=	
			=	
			=	
			=	

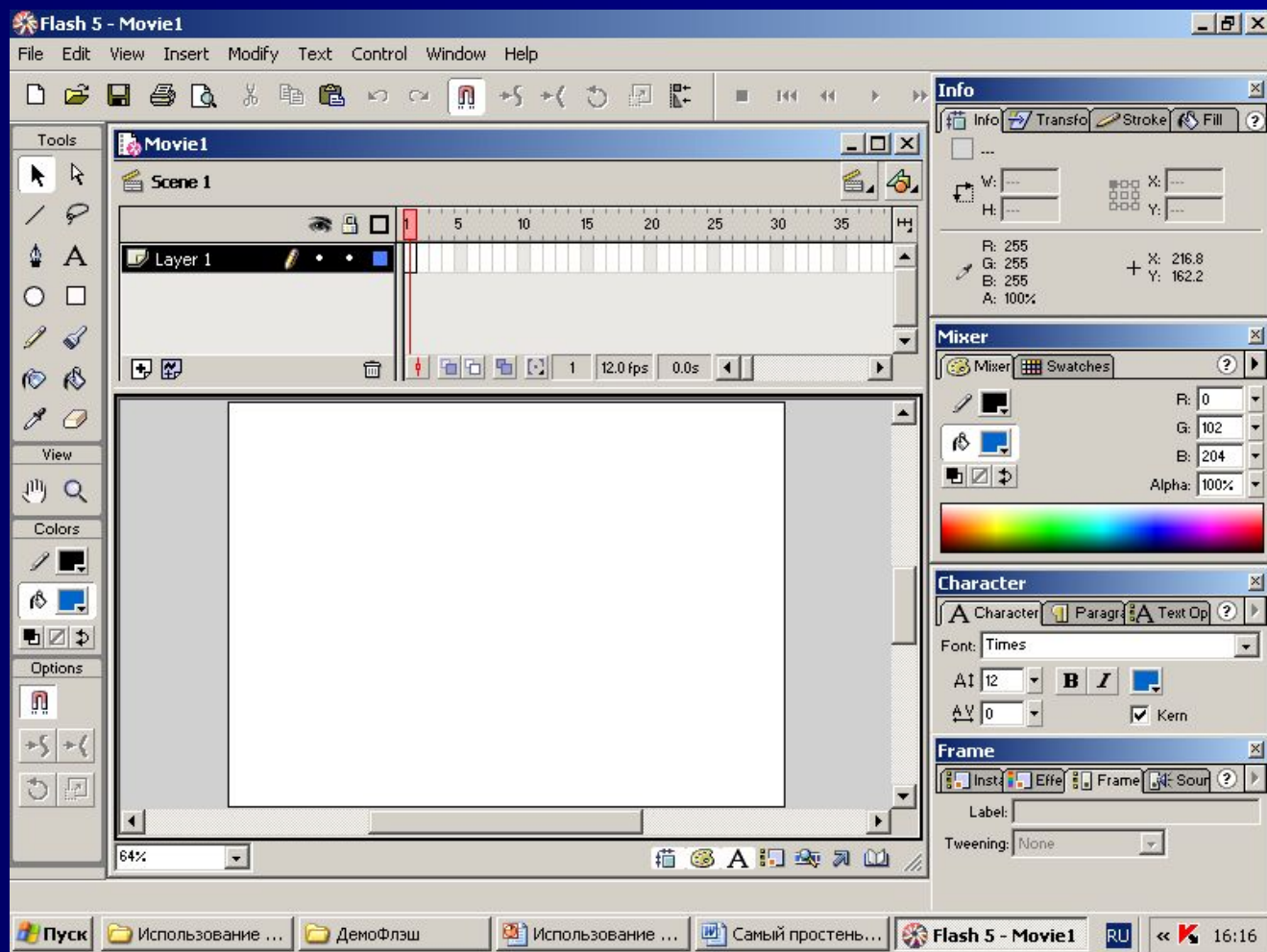
Расставьте всё по своим местам и покажите учителю

$v$	$c$	МАССА	$\frac{S}{v}$	$кг/м^3$
$кг$	$\rho$	$S$	ПЛОТНОСТЬ	$vt$
ВРЕМЯ	$\frac{S}{t}$	$t$	$\rho V$	$м/с$
$м$	СКОРОСТЬ	$\frac{m}{V}$	$m$	ПУТЬ

# Развитие творчества

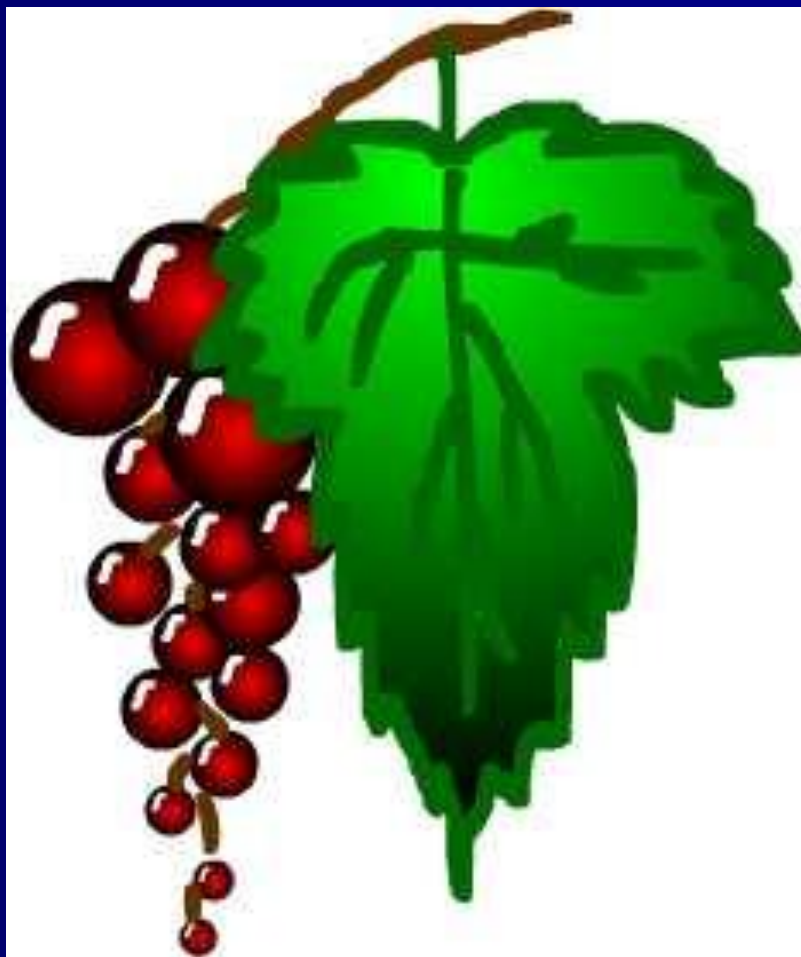
- Л тарелка
- Ёлка
- Космос
- Море

# Общий вид Flash





# *Flash* - графический редактор

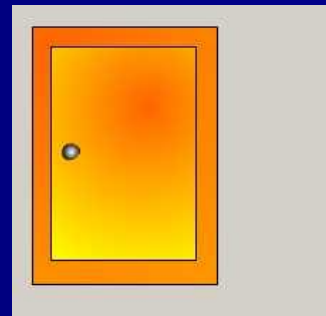


# *Flash* - анимация

- Покадровая анимация
- Анимация движения
  - Движение
  - Эффекты
  - Траектория
- Анимация формы
  - Пример1
  - Пример2

# Создание интерактивности

- Создание кнопки



Пример использования



# Заключение

Теория

Мнения

Уроки

Пример