



Развитие творческого мышления через проектную деятельность посредством программы Flash во внеклассное время.

Мыщик Анжела Михайловна,
Учитель информатики и ИКТ
гимназии №69 имени И.М. Чередова

Педагогические Чтения -2008

Цель программы кружка «Flash»- развитие творческого мышления воспитанников через проектную деятельность посредством программы Flash.

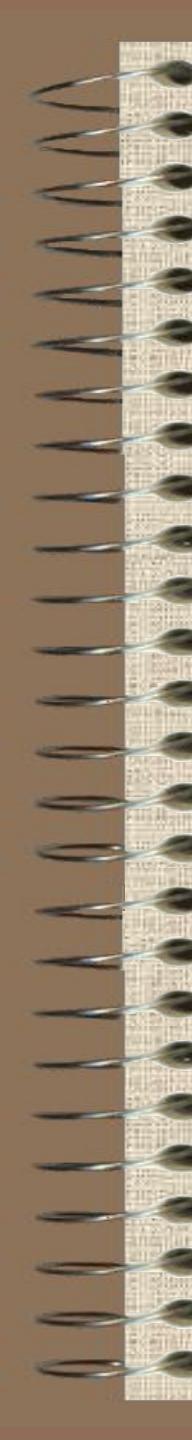
Основными задачами программы являются:

- сформировать представление об основной структуре Macromedia Flash MX (изучить основные методики по созданию Flash-фильмов, уметь вставлять в Flash-фильмы растровую графику, видеофайлы)
- **сформировать коммуникативные навыки**
- **развивать творческие навыки, необходимые для осуществления проектной деятельности.**



Flash- очень мощная и разнообразная программа, всемирно известный инструмент для создания мультимедиа, используемый миллионами графических и web-дизайнеров, разработчиков, программистов, преподавателей, студентов и людей многих других профессий.

Люди изучают Flash и её язык программирования Action Script годами и всё равно не могут объять необъятного. К счастью, лишь обладая необходимыми знаниями о programme и **имея творческую искру**, можно создавать потрясающие фильмы, видеоклипы, рекламу, тесты, презентации, Web-страницы и даже игры.



Методическое обеспечение.

Проводятся непродолжительные практические работы (20-25 мин), направленных на приобретение и отработку навыков по темам, а также для каждого воспитанника разработан электронный «Конспект» основных алгоритмов, необходимых для работы во Flash.

Имеется выставочный стенд для графических работ воспитанников и папка (электронный вариант) образцовых работ видеофильмов.

Пошаговые инструкции позволяют усвоить и повторить основные алгоритмы.



Метод проектов позволяет в максимальной мере развить навыки самостоятельной и исследовательской работы воспитанника.

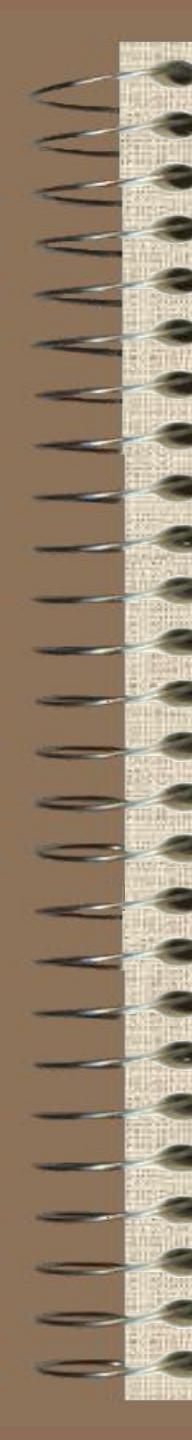
На занятиях используется как индивидуальная форма, так и групповая.

Групповая работа над проектом заставляет учиться работать в команде.



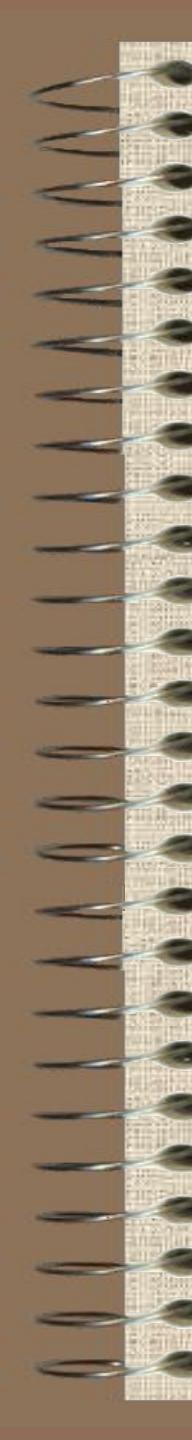
Освоение основных алгоритмов ведётся по схеме усложнения:

- I. объяснение алгоритма;**
- II. демонстрация учителем;**
- III. выполнение этого же задания учеником под руководством учителя;**
- IV. самостоятельное выполнение похожего задания**
- V. творческое задание**



Ожидаемые результаты:

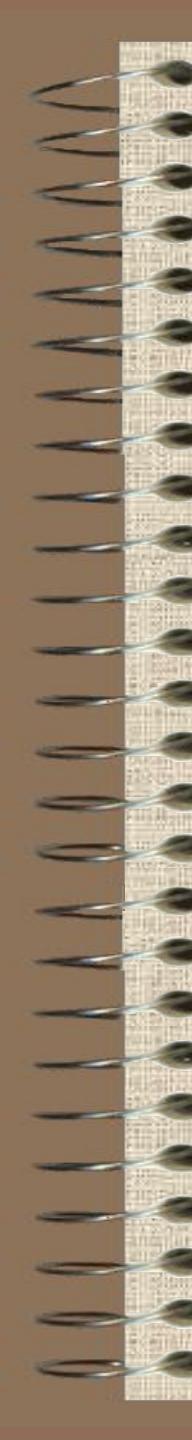
- Умение работать в *Macromedia Flash MX* как уверенный пользователь
- Создание собственного Flash-фильма
- Умение слушать, высказывать свою точку зрения в устной и письменной форме



Способы отслеживания:

В ходе реализации программы
осуществляется мониторинг качества:

- **Внутренний** (Рефлексия; создание выставочного планшета с лучшими графическими работами; конкурс визиток, открыток, клипов; КВН, интеллектуально-познавательные конкурсы, тесты).
- **Внешний** (консультирование и поддержка на различных этапах проекта, участие в НОУ, фестивалях, сетевых проектах, в интеллектуально-творческих мероприятиях)



Результативность

Критерии (оцениваемые параметры)	Показатели	Способы отслеживания (методы диагностики)
Формирование коммуникативных навыков	умение видеть хорошие стороны чужой работы; обсуждение творческих работ; работа в группе; помощь другим	Наблюдение, обсуждение. Работа в группе над одним заданием
Развитие творческих навыков	умение планировать; выполнять работу в срок; анализировать свои и чужие ошибки	Проверка и консультирование на различных этапах выпуска фильма и завершённость фильма