

Развитие творческого мышления  
через проектную деятельность  
посредством программы Flash во  
внеурочное 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 программе и **имея творческую искру**, можно создавать потрясающие фильмы, видеоклипы, рекламу, тесты, презентации, Web-страницы и даже игры.

# Методическое обеспечение.

Проводятся непродолжительные практических работ (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 коммуника-тивных 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