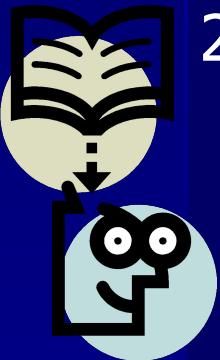


Использование Flash технологии в преподавании информатики

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 быстрейшего распространения продукта является его размер. Приложения, созданные по средствам технологии Macromedia Flash могут быть использованы в любых операционных системах, имеющих графический интерфейс.

М.В.Строганов Ярославский колледж градостроительства и управления, Россия

Использование Flash технологии в преподавании информатики

Требования к компьютеру Flash

- Панель меню на русском языке.
- Инерактивские и сайтостроительные пакеты: установлены программы для создания интерактивного содержимого как Web-среды, так и любой другой.
- Использование второй среды, позволяющей без проблем переключаться между ними.
- Intel Pentium 400 или выше.
- Монитор с разрешением 800x600 или выше.
- Стандартные видеокарты, изображения - оптимальным;
- 16 bit DISPLAY или лучше.
- Возможность программирования внутри данного программного продукта, что увеличивает возможности автора.
- дизайна в шоу бизнесе и на телевидении и пр.

Трубочкина Н.К.

Преподаватель Московского центра Интернет-образования,
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

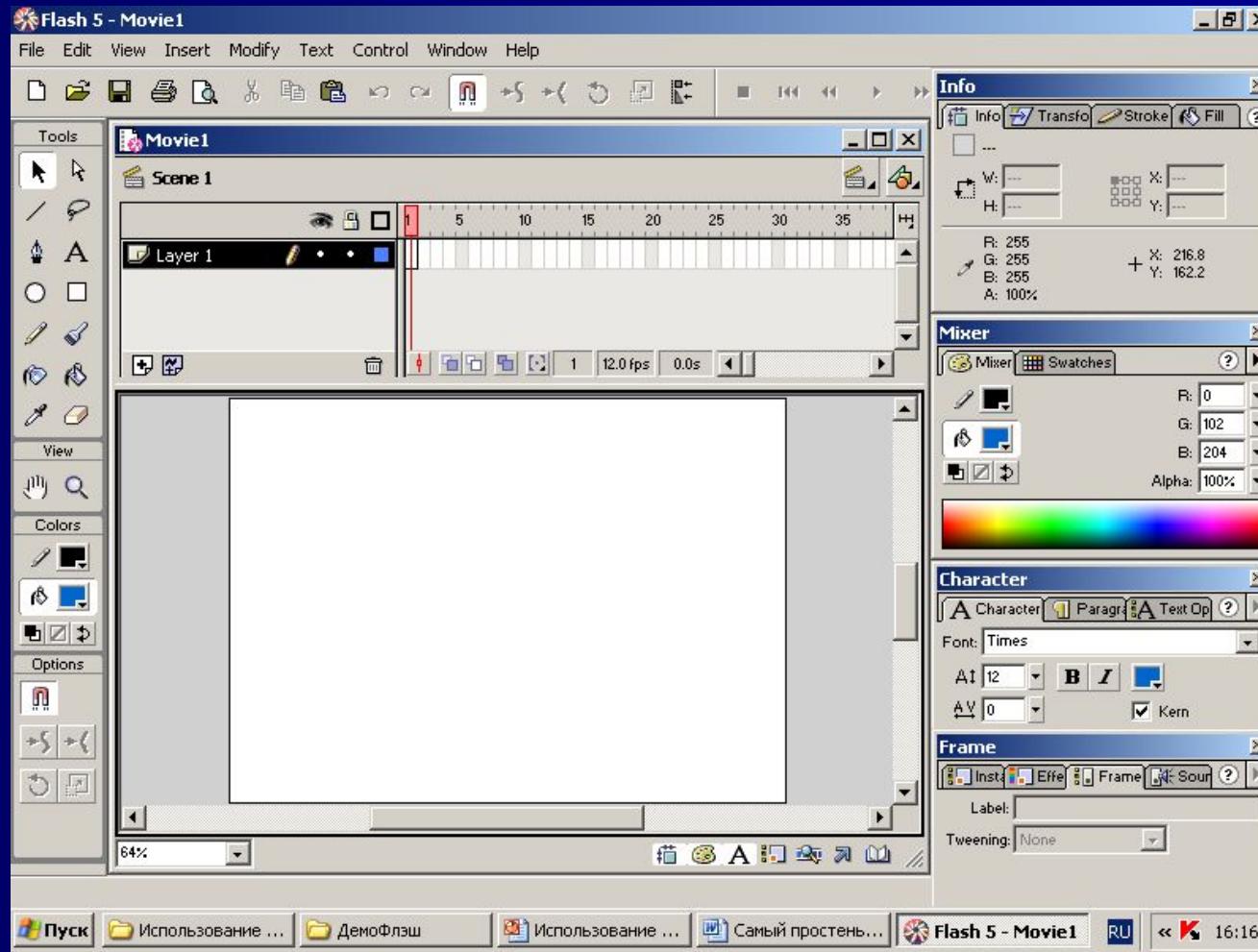
Расставьте всё по своим местам и покажите учителю

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

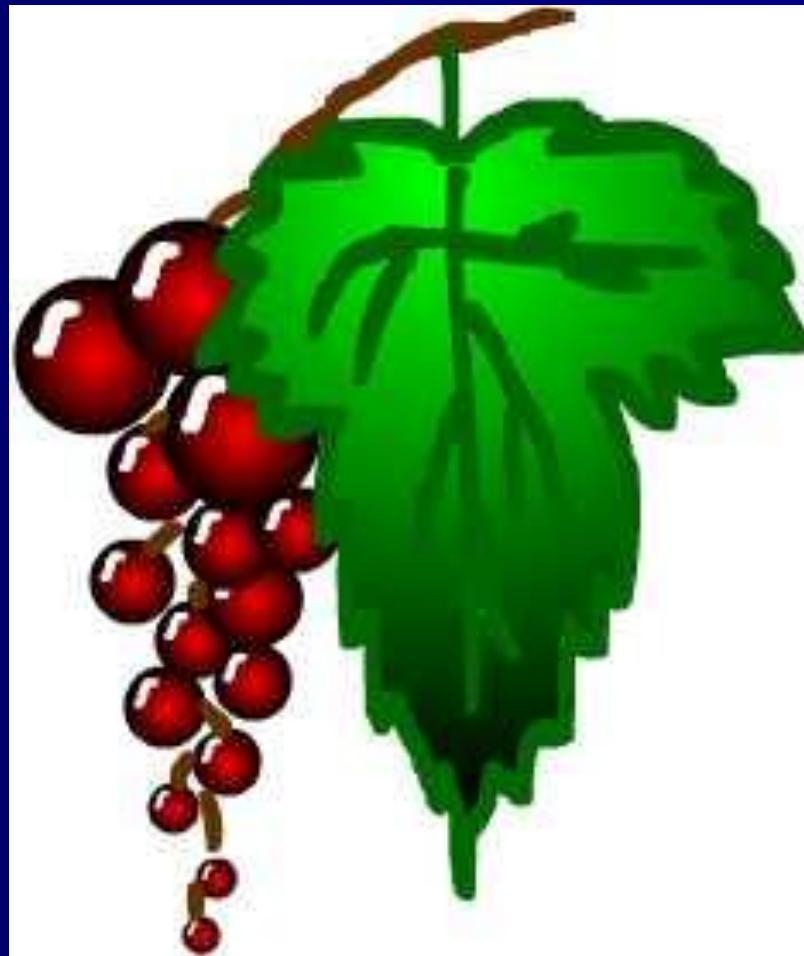
Развитие творчества

- Л тарелка
- Ёлка
- Космос
- Море

Общий вид Flash



Flash - графический редактор

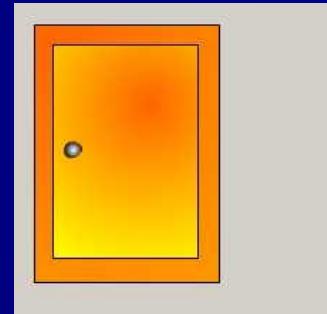


Flash - анимация

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

Создание интерактивности

- Создание кнопки



Пример использования

Фотоальбом



Заключение

Теория

Мнения

Уроки

Пример