Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей

**Центр детского (юношеского) технического творчества Московского района Санкт-Петербурга**

**АННОТАЦИЯ**

**дополнительной общеразвивающей программы**

**«Flash-технологии»**

Широчайшие возможности Flash и, в то же время, сравнительная простота ее использования привели к тому, что технология Flash стала поистине многофункциональной и нашла применение во множестве различных областей деятельности в современном обществе.

Обучение работе в программе Flash способствует развитию интереса учащихся в области компьютерных технологий до того уровня, когда компьютер становится не игрушкой, а инструментом творчества и познания мира.

Создавая во Flash самые простые персонажи, обучая их движению, подросток может почувствовать себя художником-аниматором, режиссером мультфильма. А написав несколько команд на ActionScript, воспитанник увидит, что может заставить эти простые образы подчиняться своим командам и воздействиям. В этот момент он почувствует себя не только сценаристом или режиссером мультфильма, но почти волшебником, приближаясь к самой завораживающей составляющей профессии инженера-программиста.

**Цель образовательной программы:** развитие творческих способностей подростков и формирование информационно-коммуникативных и социальных компетентностей через создание собственных проектов с помощью углубленного изучения Flash-технологий.

**Образовательная программа «Flash-технологии»** разработана для подростков **11-16 лет**. Продолжительность обучения по программе - **3 года**. Для обучения по программе необходимы навыки пользователя персонального компьютера. Занятия проводятся 1 или 2 раза в неделю по 2 часа, в зависимости от потребностей обучающихся.

Образовательная программа «Flash-технологии»включает в себя **два раздела**:

1. «Flash-анимация и элементы web-дизайна» - первый год обучения.
2. «Создание компьютерных игр во Flash» - второй и третий годы обучения.

В разделе **«Flash-анимация и элементы web-дизайна»** идет «погружение» во Flash-среду для дальнейшего «умелого плавания» в ней, изучаются разделы компьютерной программы Flash, которые дают возможность создавать графику, все виды анимации и интерактивные элементы, возможности их использования в презентации, web-странице и web-сайте.

В разделе **«Создание компьютерных игр во Flash»** изучаются основы программирования на ActionScript для создания игр с элементами интерактивности, как на начальном уровне освоения, так и на углубленном. Также предусматривается знакомство с языком стандартизации информации XML.

Постоянный доступ в Интернет, применение интерактивной доски позволяют проводить занятия по программе не только в традиционной форме, но и в форме виртуальных экскурсий, виртуальных выставок, конкурсов, мастер-классов.

**Ожидаемые результаты**

В результате освоения программы обучающиеся будут **знать** технологию создания графики во Flash, технологию создания различных видов анимации, способы использования элементов интерактивности в фильме, технологию Flash для создания web-сайтов, язык программирования ActionScript, технологию создания простых и усложненных компьютерных игр.

Они **будут уметь** работать с инструментарием программы Flash: создавать анимационные и интерактивные ролики, презентации, web-страницы или web-сайты, компьютерные игры с использованием языков ActionScript и XML.

У них будет **развиваться** логическое мышление и стремление к творческому самоопределению и самореализации. Будет **воспитываться** ответственность за созданный Flash-продукт. Подростки научатся принимать компьютер как инструмент, необходимый для решения различных творческих задач с использованием Flash-технологий.

* С полной версией программы вы можете ознакомиться в методическом кабинете в будние дни с 10.00 до 18.00.