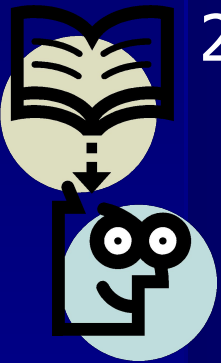


Использование Flash технологии в преподавании информатики

Почему Flash? Доводы разработчиков:

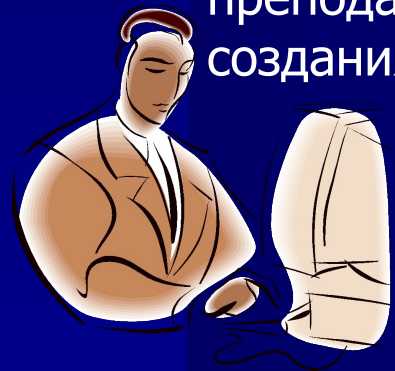
1. Программа позволяет выразить свои творческие замыслы
2. Встраиваемый модуль проигрывателя Flash входит в состав большинства браузеров и операционных систем. Графика Flash повсеместно используется в Web, а количество пользователей Flash продолжает неуклонно расти
3. Программа Flash считается основным 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

- Платформа: Windows XP, Vista, 7, 8, 10
- Процессор: Pentium 4 или выше
- Оперативная память: 1 Гб и выше
- Жесткий диск: 20 Гб и выше
- Видеокарта: GeForce 40 или выше
- Монитор: разрешение 800x600, разрешение экрана - оптимальным; 16-bit DISPLAY или лучше.
- Анимации
- Полиграфии
- Изобразительного искусства
- Дизайна в шоу-бизнесе и на телевидении и пр.

Преимущества Flash-технологии

- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации

Использование Flash-технологии в преподавании информатики

- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации

Использование Flash-технологии в преподавании информатики

- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации

Использование Flash-технологии в преподавании информатики

- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации
- Интерактивные курсы, тесты, тренажеры
- Интерактивные презентации

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

Расставьте слова в соответствующие колонки

■ Пример 1

• Пример2

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

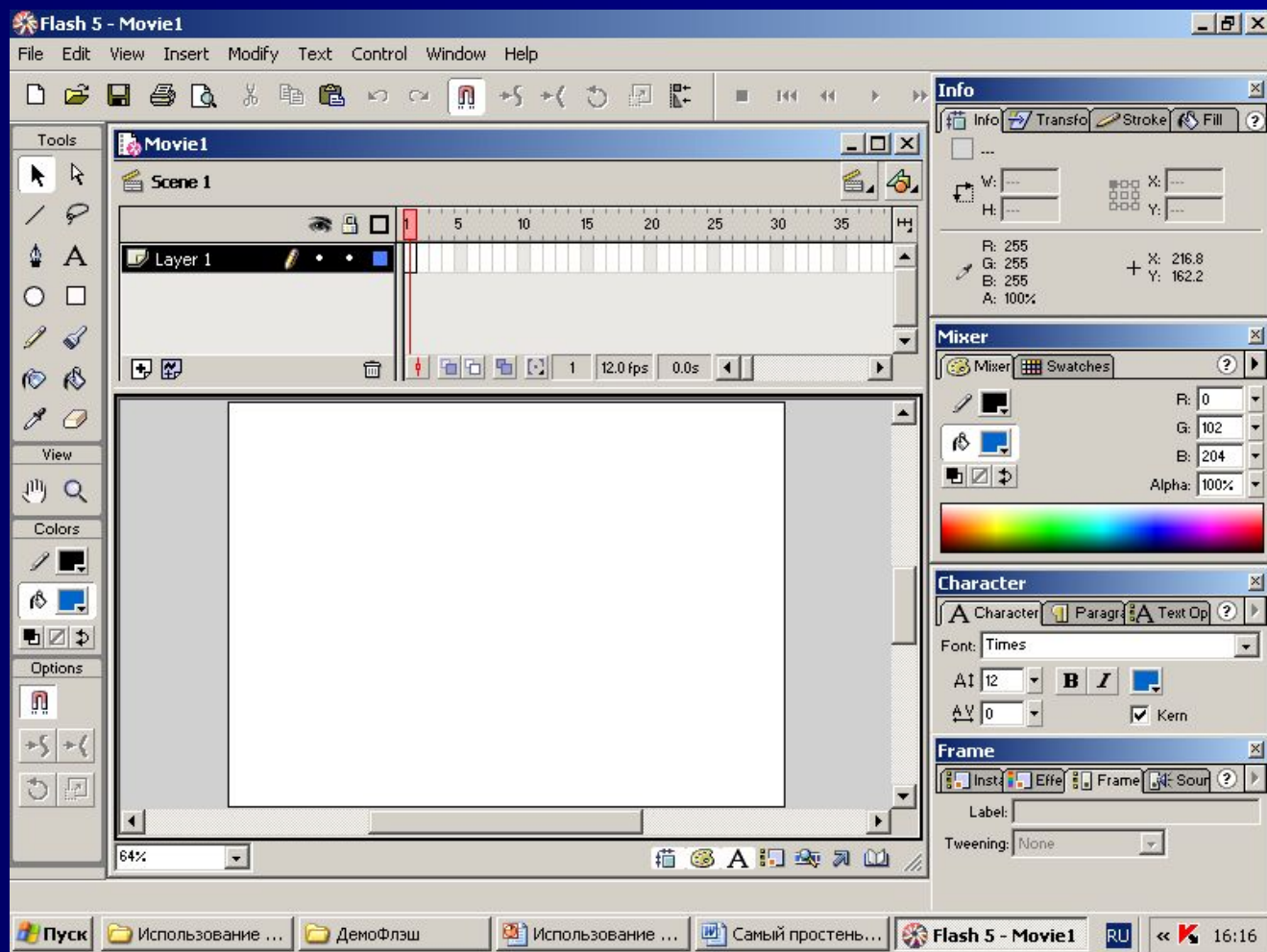
Расставьте всё по своим местам и покажите учителю

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

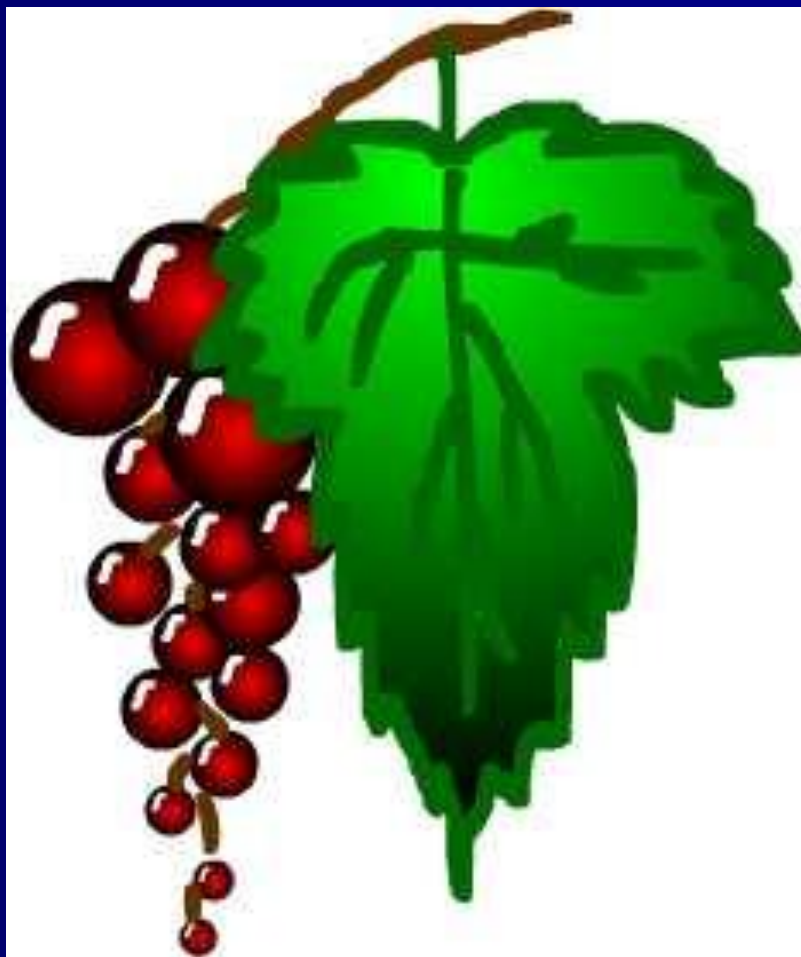
Развитие творчества

- Л тарелка
- Ёлка
- Космос
- Море

Общий вид Flash



Flash - графический редактор

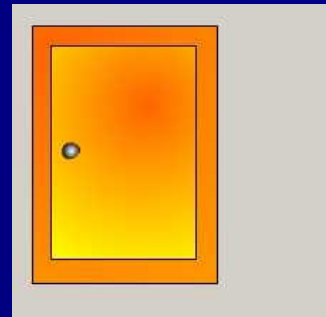


Flash - анимация

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

Создание интерактивности

- Создание кнопки



Пример использования



Заключение

Теория

Мнения

Уроки

Пример