

## **ВИВЧАЄМО MACROMEDIA FLASH MX**

**Лаптева М.В.**

*Харківський національний педагогічний університет  
імені Г.С.Сковороди, м.Харків*

Школяри все більше користуються послугами мережі Internet, але не завжди свідомо. Вихід з цієї ситуації є: підвищення ролі вчителя інформатики, який повинен спрямувати пізнавальну та пошукову діяльність учнів у напрямок осмисленого пошуку інформації, та використати зацікавлення учнів Інтернетом – створенням web-анімацій та web-сайтів. На сьогоднішній день надзвичайно популярним серед шкільної молоді є наявність власного сайту і все частіше погляди спрямовуються на програму, яка створила своєрідну революцію у Web-дизайні – Macromedia Flash MX. А сьогодні це стає не просто цікавим питанням, але й обов'язковим компонентом навчальної програми – вивчення Macromedia Flash MX тепер увійшло до шкільної програми з інформатики.

Нами запропоновано лабораторний практикум для студентів педагогічних навчальних закладів, який охоплює весь означений курс. Структура курсу така, що дає можливість вивчати програму Flash MX від простого малювання статичних об'єктів, до більш складного – створення невеличких фільмів. За програмою на вивчення Macromedia Flash надається 12 академічних годин, тому даний курс розраховано саме на вивчення 12 основних тем.

Кожна лабораторна робота складається з кількох частин: пояснення нового матеріалу в доступній формі, запитань – для контролю і закріплення вивченого матеріалу та практичної частини – для використання набутих знань. Практична частина складається із завдань різних рівнів складності.

Flash-технології надають потужний інструмент для освітніх застосувань комп'ютерної графіки. Ефективність освітніх застосувань зумовлена такими факторами: візуальні та й ще рухомі образи в багато разів швидше сприймаються людиною; засоби технології Macromedia дають можливість моделювати та експериментувати; застосування Flash-технологій в процесі навчання дозволить використовувати набуті знання в подальшій професійній діяльності.

Вивчення Flash-технологій в школі дозволить не тільки познайомити учнів з цікавим засобом комп'ютерної графіки, але й реалізувати міжпредметні зв'язки та залучити учнів до самостійного створення різноманітних цікавих комп'ютерних зображень, статичних та динамічних моделей, сайтів.