

Приклади мультфільмів. Публікація та експортування мультфільмів.

Практична робота. Робота в середовищі Flash. Створення анімаційних кліпів. Написання простих сценаріїв.

8. Робота над проектами (30 год)

Розробка проектів Web-сайтів за обраною темою: власний, навчальний предметний, інформаційний Web-сайти з анімаційними кліпами. Вибір структури, контенту, навігації сайтом, способу опублікування та просування сайту.

Практична робота. Створення та опублікування в Інтернеті Web-сайту за обраною темою.

9. Підсумкове заняття (3 год)

Підведення підсумків роботи гуртка за рік. Відзначення кращих робіт вихованців гуртка.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Учні мають знати:

- правила поведінки і техніки безпеки в комп'ютерному класі та в Інтернеті;
- історію розвитку обчислювальної техніки і персональних комп'ютерів;
- основні поняття про структуру інформаційних систем (великі – мейнфрейми, малі – ПК, комп'ютерні мережі);
- склад та функції ПК та його операційної системи;
- основні можливості текстових і графічних редакторів;