

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ FLASH ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРЕДМЕТА ТЕХНОЛОГИИ ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ТЕХНОЛОГИЯ И ДИЗАЙН»

Жураев А.Р.¹, Рауфова Н.Р.²

¹Жураев Акмал Раззакович - базовый докторант(PhD),
кафедра физики;

²Рауфова Наргиза Рахимжоновна – студент,
направление: трудовое образование,
педагогический факультет,
Бухарский Государственный университет,
г. Бухара Республика Узбекистан

Аннотация: одним из важных способов повышения эффективности использования наглядности при обучении предмета технологии по направлению «Технология и дизайн», является использование веб-анимаций, подготовленных мультимедийной программой Flash. Macromedia Flash является самым хорошим программным способом анимирования изображений.

Ключевые слова: технология, Flash, звук, видео, графика, анимация.

Мультимедийные средства – это комплекс технических и программных средств, которые дают возможность человеку контактировать с компьютером, используя естественную для него среду: звуки, видео, графику, тексты, анимации и другие. Flash-технология по другому называют контактной веб-анимацией. Эта технология создана компанией Macromedia, она является программным средством, которая содержит очень важные технологические процессы и может предоставить сведения в виде мультимедиа. В качестве основного элемента программного средства Flash применяется векторная графика, и на основании этой графики, есть возможность контактирования со всеми мультимедийными элементами, а именно, голосом, движениями и объектами. Размеры документов, создаваемых Flash – минимальные и они не зависят от размеров экрана компьютера. Эта программа является ведущей среди признанных в мире векторных график [1, с. 16].

Наглядность в занятиях предмета технологии по направлению «Технология и дизайн» помогает организовать учебный процесс, потому что содержание предмета технологии связано техническими процессами и объектами.

При наглядности каждого урока, могут широко использоваться условные изображения и модели практически выполняемых процессов. Например, во время обучения к трудовым операциям, учитель раздаёт ученикам инструменты для обработки материалов и знакомит конструкцией этих инструментов. В этом случае, инструменты являются наглядными средствами.

В большинстве случаев, свойство метода показа, само по себе являясь источником знаний, проявляется не только в использовании в качестве иллюстрации учебного материала, но и в качестве метода формирования компетенций. Например: при проведении занятий по обработке древесины, сушки и хранения древесины, объективно объяснение и формирование представления учеников об этих процессах и соответствующих оборудовании при помощи плакатов-не реально. Также, не каждая общеобразовательная средняя школа имеет возможности организовать экскурсии по деревообрабатывающим предприятиям. Именно в этом случае, поможет программа Flash. Для глубокого освоения полученных учениками теоретических и практических знаний, были подготовлены виртуальные наглядные пособия для проведения практических занятий по вышеуказанным темам. Эти виртуальные наглядные пособия оформлены в виде контакта с учеником и в процессе занятия повышают его представление об этой теме [2, с. 13].

При показе фильмов Flash на занятиях по направлению «Технология и дизайн», нужно соблюдать следующее: Прежде чем начать показ фильма Flash нужно подготовить учеников к просмотру учебного кинофильма, так как, при объяснении довольно трудных задач (например: процесс выжигания древесины), в кадрах могут изображаться довольно маленькие детали. Показ отрывка от фильма Flash, нужно производить с объяснениями (в виде беседы) содержания учебного материала и фильма; потом показывается 10-минутный отрывок от фильма. Затем, занятия ведутся с использованием модельного плаката. Показ сопровождается с пояснениями. Иногда текст может не соответствовать теме, и тогда нужно будет комментировать фильм [3, с. 18].

Изготовленные программой Flash короткометражные веб-анимации и фильмы, на уроках предмета технологии по направлению «Технология и дизайн», помогут учителю наглядно показать теоретические и практические работы, выполняемые в процессе изготовления изделий. А это поможет ученикам быстро освоить пройденный материал по новой теме и развивать их представления об увиденном. Повысится эффективность урока.

Список литературы

1. *Дронов В.А.* «Macromedia Flash MX» Санкт-Петербург. Издательство «БХВ – Петербург», 2003 г. 848 с.
2. *Бегимкулов У.Ш., Мамараджабов М.Е., Турсунов С.К.* «Программа Flash MX и возможности её использования в образовании». Ташкент. Издательство 2006 г. С. 23-42.
3. *МакДональд Дж., Петере К., Ярд Т. и др.* «Flash MX studio» Москва. Издательство «СП ЭКОМ», 2003 г. 648 с.