

1.Айн нэр: Мэдээллийн технологи ЗМЗ5\3 /5

2. Сэдэв: Мультмедиа бүтээл зохиомжлон боловсруулах

3.Хамрах хүрээ:

Ерөнхий боловсролын сургуулийн ш10-р ангийн сурагчид

4.Түвшин: Хүснэгтэн ба бичвэр мэдээлэл боловсруулах аргачлалыг сургалтын болон бие даасан үйл ажиллагаагаар олж авсан мэдлэг, чадвар

5.Судлах цаг: Нэг анги 6 долоо хоног ээлжилж 8 цаг судлана.

6.Хэрэгцээ:

Хувь хүний:

- ✓ Аливаа зурган, текстэн, видео мэдээллүүдийг боловсруулах
- ✓ Цахим баримтын бэлэн загвар гаргах
- ✓ Тухайн сэдвийн стандартыг эзэмших
- ✓ Мэдлэг цогц чадамж нь дараах шатны боловсролын үндэс суурь болно.

Нийгмийн хэрэгцээ:

- ✓ Хүүхэд бүрийн мэдээлэл зүйн боловсролыг хөгжүүлэх
- ✓ Мэдээлэл зүйн сургалтын чанар үр дүнг дээшлүүлэх
- ✓ Мультимедиа бол сурагчдын бүтээлч сэтгэхүйг хамгийн их хөгжүүлдэг, тэдний сонирхолыг их татдаг сэдэв билээ.

7.Зорилго:

Сурагчдад цахим мэдээлэл боловсруулах тухай мэдлэг олгож, өөрийн хэрэгцээ шаардлагад нийцүүлэн мултимедиа бүтээгдэхүүн гаргах

8.Зорилт:

ЗМЗ5:К1	- Adobe Flash cs3 програмын ерөнхий танилцуулга, командын хэрэглэлүүдийг таньж мэдэх,
ЗМЗ5:К2	- Flash cs3 програм дээр шинээр хуудас нээж текстэн болон зурган мэдээлэл оруулах, урьдчилан ажиллуулж харах
ЗМЗ5:К3	- Хуудсанд зурган ба текстэн мэдээлэл оруулж хөдөлгөөнд оруулах, хөрвүүлэх
ЗМЗ5:К4	- Adobe flash програмаар мултимедиа мэдээлэл боловсруулж бусдадаа санал бодлоо солилцох, үнэлж дүгнэх

10. Нэгж хичээлийн агуулга:

Бүлэг сэдэв	Хүлээгдэж буй ерөнхий үр дүн	Нэгж сэдэв	Цаг	Мэдлэг	Чадвар	Хэрэглээ	Үнэлгээ
Мультмедиа мэдээлэл боловсруулах	Өгөгдсөн сэдвийн дагуу мультмедиа технологи агшиглан зохиомжлон боловсруулж өөрийн санаа бодлоо илэрхийлэх	Flash програмын тухай ойголт	2	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Flash програмын бүтэц ❖ Хугацааны шугамын бүтэц ❖ Кадр, түүний давтамж 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Хөдөлгөөнт төлсийн зорилго ба хөдөлгөөний төрлүүдийг ялгах, ❖ Үзэгдлийн үргэжлэх хугацааг тодорхойлох 	Математик, физик хими, биологи гэх мэт хичээлүүд дээр мэдээлэл боловсруулахад мультмедиа технологийг хэрэглэх	Зорилгоо хэрхэн зөв тодорхойлсон эсэх
		Үндсэн үйл ажиллагаа ба обекттой ажиллах	2	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Зураг болон өгөгдөл ❖ infort ❖ Видео өгөгдлийг кодлох ❖ Давхарга, ❖ Үсэг хэвжүүлэх ❖ Publish ба swf файл 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Зураг болон өгөгдлийг унших ❖ Видео өгөгдлийг унших ❖ Давхарын зохион байгуулалт ❖ Дүрс зурах 	Инпортлосон обектуудыг ашиглан хөдөлгөөнийг боловсронгуй болгох	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Агуулгаа мультимедиа хэлбэрээр хэр оновчтой илэрхийлсэн ❖ Загварыг хэрхэн гаргаж төлөвлөх
		Хөдөлгөөнтэй реклам үүсгэх	4	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Motion tween, shape tween ❖ Symbol ❖ Хугацааны шугам 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Хөдөлгөөн үүсгэхдээ хугацааны график үүсгэж хэрэглэх ❖ Жижиг хэсэгүүдэд хувааж гажилтыг засах ❖ Обьект файлыг импортлож чаддаг болох (жишээ дуу, зураг..) 	Үлгэр, комикс зэргийг ашиглаж бага хэмжээний хөдөлгөөнт бүтээл хийх	<p>Аливаа хөдөлгөөнийг дараах шалгуураар шинжих</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Хэрэглэгчийн шаардлагад нийцэж байна уу? 2.Зорилгоо биелүүлж байна уу? 3.Үйл явдал хэрхэн өрнөсөн 4.Техникийн хувьд яаж сайжруулж болох вэ?

11. Сэдэв хоорондын залгамж холбоо:

Агуулга нь ЕБ-ын “Мэдээлэл зүйн хичээлийн сургалтын хөтөлбөр”-ийн агуулгын тогтолцооны “ЗМ35 \3 /5 Мэдээллийн технологи” хэсгийн бүрэлдэхүүн хэсэгт багтана. Энэхүү бүлэг сэдэв нь агуулгын хувьд:

- ❖ Мультмедиа технологи
- ❖ Flash CS3
- ❖ Үндсэн үйл ажиллагаа ба объекттой ажиллах
- ❖ Хөдөлгөөнтэй реклам үүсгэх

8 дугаар анги

- Үзүүлэн бэлтгэх програм
- Мэдээллэн загвар
- Үзүүлэнд хүснэгт оруулах
- Үзүүлэнд бүдүүвч оруулах
- Мэдээллэн загвар ба загварчлал

9 дүгээр анги

- Мастер слайд
- Зураг, дүрс ашиглан үзүүлэн бэлтгэх нв
- Бүдүүвч диаграм ашиглан үзүүлэн бэлтгэх нь

12. Цагийн төлөвлөлт:

Судлах анги	Дэд сэдэв	Үйлийн нэр				
		Лекц	Дадлага	Бие даалт	Хяналт	Бүгд цаг
ш10 анги	Flash програмын тухай ойголт	+	+	Flash програмын тухай болон мультмедиа бүтээгдэхүүний загварыг гаргах		2
	Үндсэн үйл ажиллагаа ба обекттой ажиллах	+	+	Жишээ дасгал		2
	Хөдөлгөөнтэй реклам үүсгэх	+	+	Бататгал,	Бүлэг сэдвийн үнэлгээ	4
	Нийт цаг					10

13. Эзэмшихүйн үе шатны төлөвлөлт

Баримжааг ялган таних хэрэглэх арга	Баримжааг эзэмших үед хэрэглэх арга (Мэдлэг)	Баримжааг үнэлж хөгжүүлэх үед хэрэглэх арга (Чадвар, хандлага, төлөвшил)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Тайлбар ярианы арга” ✓ “Тайлбартай дасгалын арга” ✓ “Венийн диаграмын арга” 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Төслийн арга” ✓ “Асуудал дэвшүүлэн шийдэх арга” 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Эрэл хайгуул, бие даасан бүтээлч үйлийн аргууд” ✓ “Блумын таксономи арга”

14. Сургалтын орчин

А.Сургалтын материаллаг	Б.Үйл ажиллагааны	В.Сэтгэл зүйн
<ul style="list-style-type: none"> -Ээлжилт хичээлийн хөтөлбөр -Стандарт -Бүлэг сэдвийн хөтөлбөр -Үзүүлэн -Техник хэрэгслэл -Дасгал, даалгаварын сан -Бүтээлийн сан 	<ul style="list-style-type: none"> -Ганцаарчилсан -Багшийн чиглүүлэг -Ажиллах дасгал, даалгаврын сан -Багш сурагчдын хамтын ажиллагаа 	<ul style="list-style-type: none"> -Сурах сургах эрмэлзэл -Сэдэлжүүлэлт -Техникийн бүрэн бүтэн байдал -Лаборатори болон ангийн эрүүл ахуйн шаардлага -Багшийн үлгэртэй байдал

15. Бүтээлийн агуулга

Бүтээл нь бусад сурагчдад шинэ мэдээлэл мэдлэг болохуйц тодорхой агуулга сэдвийг хамарсан байна. Мөн интернетийг үр өгөөжтэйгээр ашиглан өөрийн төсөөлөн бодох чадварыг нэмэрлэж, шинэлэг өвөрмөц ба тодорхой нэг зорилгод чиглэсэн байх шаардлагатай.

16. Бүтээлд тавигдах шаардлага

Бүтээл нь бүхэлдээ сурагчийн өөрийн бүтээл байх ёстой. Бүтээлийг бүхэлд нь буюу ихэнх хэсгийг бэлэн загвар ба бэлэн код ашиглаж болно. Бүтээлд ашигласан, бичгэн болон дүрст хэсгүүд нь сэдэвтэй хамааралтай байх шаардлагатай. Мультмедиа бүтээл хийх боломжтой аль ч програм (photoshop, power point, movie maker, sound boot, video converter гм)-ыг ашиглаж болно.

17. Харагдах дизайн

Өнгөний зохилдлогоо, байршлын цэгцтэй байдал, гаргацтай ойлгоход хялбар цэсний дизайнтай байх. Бүтээлийг файлаар хүлээлгэж өгнө.

Сонгох сэдэв:

Миний эх орон

1. Түүх ёс заншил
2. Үндэсний тоглоом наадгай
3. Аялал жуулчлал, монгол орны үзэгслэнт газарууд

Боловсрол ба танин мэдэхүй

1. Миний сургууль
2. Танин мэдэхүй
3. Хүний эрх
4. Иргэний боловсрол

Байгаль орчин

1. Байгаль хамгаалал
2. Ан амьтан болон бусад
3. Дэлхийн дулаарал ба цөлжилт

18. Бие даан хийх ажлууд:

№	Хэлбэр	Сэдэв-агуулгын товчоо	Уг ажлыг гүйцэтгэх сурагчийн тоо	Гүйцэтгэх хугацаа
1	Ш10 ангийн мэдээлэл зүйн сурах бичгийн 123-126-р хуудасны бичвэр мэдээллийг судлан тэмдэглэл хөтөлж ирэх	Сурагчид аль нэг сэдвийг сонгож даалгавар өгнө. Бичвэр мэдээлэл боловсруулах	Нийт сурагч	14 хоног
2	Мультмедиа бүтээлийн мэдээллийн загварыг гаргах, сэдэвтэй холбогдолтой мэдээллүүдийг хайх,	Сурагч бүр сэдвийн дагуу мэдээлэл хайн олсон мэдээллээ боловсруулах	Нийт сурагч	14 хоног
3	140-153 хуудас хүртэлх мэдээллийг бие даан судлах, дасгал даалгаварыг гүйцэтгэх	Текстэн ба зурган мэдээллүүдийг хуудсанд байрлуулах	Нийт сурагч	14 хоног

19. Арга зүй, үйл ажиллагааны төлөвлөлт:

Сэдэв	Багшийн үйл ажиллагаа	Сурагчийн үйл ажиллагаа	Арга хэлбэрүүд	Хэрэглэгдэхүүн
Бичвэр ба хүснэгтэн мэдээлэл боловсруулах	<ul style="list-style-type: none"> Хичээлд ашиглах материал үзүүлэн тараах материал зэрэг хэрэглэгдэхүүн бэлтгэх Сурагч бүрт зориулсан програмтай холбогдолтой гарын авлага гаргах Ээлжит хичээлийн бэлтгэл, нэгж хичээлийн киррикулимыг бэлтгэх Ерөнхий онолыг тайлбарлах Сурагчийн үйл ажиллагааг удирдан чиглүүлэх, дэмжлэг үзүүлэх Дутуу ойлгосон болон хоцрогдолтой сурагчидтай ажиллах Сурагч бүрийн сэтгэл ханамж болон ахицын судалгаа авах 	<ul style="list-style-type: none"> Лабораторт ажиллах дүрмийг чандлан сахина Сурагчид adobe flash cs3 програмыг бүтэц үүргийг таньж мэдэх Flash програмын хэрэгслэлүүдийг ашиглан зурган ба бичвэр мэдээллийн загвар гаргах Шинээр мэдсэн зүйлээ бичвэр байдлаар дэвтэр дээр тэмдэглэл хөтлөх Бие дааж болон хамтаараа ажиллаж мэдлэг бүтээх Сэдвийн дагуу бүтээлийн санг баяжуулах 	<ul style="list-style-type: none"> Бүлгээр Хамтран суралцах Хосоор суралцах 	<ul style="list-style-type: none"> Ш10 ангийн Мэдээлэл зүйн сурах бичиг Үзүүлэн, тараах материал Компьютерүүд Lcd projector www.google.mn Гарын авлага

20. Нэр томъёоны товч тайлбар

№	Нэр томъёо	Тайлбар
1	Медиа (media)	Мэдээллийг дамжуулах хэрэгслэл бөгөөд радио, сэтгүүл зэрэг өргөн утгыг агуулдаг.
2	Мультмедиа(Multimedia)	Текст, зураг, видео, дуу гэх мэтийн төрөл бүрийн өгөгдлийг компьютерт нэгтгэн зохион байгуулж шаардлагатай агуулыг үүсгэдэг технологи
3	Хугацааны шугам(Time line)	Хөдөлгөөнийг үүсгэхийн тулд хугацаа, төлөвийг тохируулдаг.
4	Кадр (Frame)	Хөдөлгөөний нэг нэг эгшингийн төлөвийг харуулна.
5	Motion Tween	Хөдөлгөөнийг тохируулах тохиолдолд түлхүүр кадруудийн заагийг автоматаар бөглөдөг функц
6	Action Script	Командыг оруулж объектын хүнд хэцүү удирдлагыг гүйцэтгэдэг Script-ийн функц

21. Хичээлийн төлөвлөгөө

№	Хичээлийн сэдэв	Цаг	Хичээлийн үндсэн санаа	Эх үүсвэр, хэрэглэгдэхүүн
1	Adobe flash cs3 програмын тухай	2	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Flash програмын тухай ойлголт ∞ Хэрэгслэлүүдийн үүрэг, зориулалт ∞ Хугацааны шугамын бүтэц ∞ Кадр 	Сурах бичиг хуудас №123-126 http://www.youtube.com/watch?v=DUpO9h7jV9M
2	Үндсэн үйл ажиллагаа ба объектоор ажиллах	2	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Файл инфортлах ∞ Давхаргын зохион байгуулалт ∞ Дүрс зурах ∞ Текстийг оруулах 	Сурах бичиг хуудас №126-138 Үзүүлэн, видео файл
3	Хөдөлгөөнт реклам үүсгэх	2	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Shape tween, ∞ Motion tween ∞ Symbol 	Сурах бичиг хуудас №138-147
		2	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Action script код оруулах ∞ Export-хийх ∞ Редакторлах 	Сурах бичиг хуудас №150-153

22. Бүтээлийг үнэлэх

Үнэлгээг хийх өмнө багшийн анхаарах зүйл

1. Сурагчдыг үнэлэхдээ бүтээл, стандарт үнэлгээний дундажаар үнэлнэ.
2. Даалгавар гүйцэтгэж байх дадлагын хугацаанд багш гүйцэтгэл ямар түвшинд хийгдэж байгаад хяналт тавьж зөвлөгөө өгч ажиллана.
3. Бүтээл хамгаалах, илтгэл тавихаас өмнө дүгнэх рубрикийг өгч өөрсдөөр нь дүгнүүлж нэмэлт засвар хийх боломжийг суралцагчдад олгоно.
4. Бүтээл танилцуулах үед үнэлгээг рубрикээр үнэлнэ.

Даалгаварын хэмжээсжүүлсэн үнэлгээ /Блумын таксоном/

Цогц чадамж	Танин мэдэхүйн төвшин	Жишиг даалгавар	Шалгуур үзүүлэлт ба даалгаварын гүйцэтгэл	Хэмжээст оноо
3M35:K1	Сэргээн санах - 15%	-Бусдад шинэ мэдээлэл болохуй шинэ мэдлэг өгөхөөр ашиг тусаа өгөхүйц байх	Өгөгдсөн сэдэвтэй холбогдох төрөл бүрийн мэдээллийг эх үүсвэрүүдээс цуглуулсан бол	3 оноо
	Ойлгох-20%	- Үр өгөөжтэйгээр ашиглан өөрийн төсөөлөн бодох чадварыг нэмэрлэж шинэлэг өвөрмөц ба тодорхой нэг зорилгод чиглэсэн байх	Цуглуулсан мэдээллээ төрөл бүрийн програм ашиглан боловсруулж оруулсан байдлыг харгалзан	3 оноо
3M35:K2	Хэрэглэх- 30%	Бүтээл нь бүхэлдээ сурагчийн өөрийн бүтээл байх ба ихэнх хэсэг бэлэн загвар ба бэлэн код ашигласан байж болно.	Мэдээллээс хэрэгтэй ялгаж, цэгцлэн боловсруулсан байдал	3 оноо
3M35:K3	Задлан шинжлэх-20%	-Тухайн бүтээл нь өнгөний зохилдоогоо, байршлын цэгцтэй байдал, гаргацтай ойлгоход хялбар цэсний дизайнтай байх -Бүтээлд ашигласан бичгэн ба дүрст хэсгүүд нь сэдэвтэй хамааралтай байх	-Хөдөлгөөний зохиомжлолыг харгалзан үзэх -Зурган мэдээлэлд хэрхэн боловсруулалт хийж сайжруулсан	6 оноо
3M35:K4	Үнэлэх- 15%	-Бусад сурагчид ашиглаж болохоор тодорхой агуулга бүхий бүтээлийг файлаар хүлээлгэж өгнө.	- Агуулгыг оновчтой байдлаар илэрхийлсэн бол	3 оноо
	Бүтээх 100%	-Хэрэгцээ зорилгодоо тохирсон хэрэглээний програм, мультимедиа програм зохиох нь бүтээх үйл юм.	Рубикээр үнэлнэ.	16 оноо
Нийт даалгаварын оноо				34 ОНОО

Бүлэг сэдвийн жишиг даалгавар

1. Дараах мэдээллүүдийг зөв харгалзуул (14 оноо)

- | | |
|----------------|-------------------------------------|
| a) Photoshop | 1. Зурган мэдээлэл боловсруулах |
| b) Excel | 2. Зурган мэдээлэл боловсруулах |
| c) Word | 3. Дуун мэдээлэл боловсруулах |
| d) Power point | 4. Бичвэр мэдээлэл боловсруулах |
| e) Flash | 5. Хөдөлгөөнт мэдээлэл боловсруулах |
| f) In design | 6. Үзүүлэн бэлтгэх |
| g) Sound boot | 7. Хүснэгтэн мэдээлэл боловсруулах |

2. Дараах үйлдлийг Flash cs3 програмаар гүйцэтгэнэ үү? (20)

Дараах ойлголтуудыг тухай тайлбарлан бичнэ үү.

- Flash-
- Кадр-
- Хугацааны шугам(Timeline)-
- Action Script хэл-
- Хэлбэрийн ихрүүд (Shape tween)-

3. Дараах үйлдлийг Flash cs3 програмаар гүйцэтгэнэ үү? (15)

1. Шинээр хуудас нээж тэгш өнцөгт зурж бүхэлд ягаан өнгөөр буд
2. Дүрсний зүүн талд “Монгол” гэсэн бичвэрийг налуу тодоор бич
3. Шинээр layer нэмж оруул
4. Pen хэрэгслэл ашиглан хагас тойрог зур
5. Хийсэн зүйлээ My Document хавтсанд хадгал.

4. Дараах үйлдлийг Flash cs3 програмаар гүйцэтгэнэ үү?(20)

Гурвалжин, бөөрөнхий дүрсүүдийг ашиглан өвлийн өвгөн аавыг зурж хөдөлгөөнд оруул

Бүтээх түвшний даалгавар буюу Рубрик

№	Бүтээл хийх мэдээллийн сонголт цуглуулсан байдал	Бүтээл хийхэд технологи ашигласан чадвар	Бүтээлийн харагдац зохиомж, дизайн хөдөлгөөн хийсэн чадвар	Агуулгын мультимедиа байдлаар оновчтой илэрхийлсэн
1	Өгөгдсөн сэдэвтэй холбогдох төрөл бүрийн мэдээллийг хязгаарлагдмал эх үүсвэрүүдээс цуглуулж хэрэгтэйг бүрэн ялгаж цэгцлээгүй, боловсруулалт хангалттай биш /1 оноо/	Мультимедиа бүтээл хийхдээ хэрэгслэлүүдийн боломжийг бүрэн ашиглаагүй /1 оноо/	Өнгө дизайны сонголт, зохимжтой биш, хөдөлгөөний төлөвлөлт гүйцэт сайн биш байршлын хувьд цэгцгүй ойлгомжгүй /1 оноо/	Мультимедиа програмаар зохиосон боловч агуулга нь оновчтой болж чадаагүй /1 оноо/
2	Мэдээллүүдийг цуглуулсан боловч оновчтойг сонгож чадаагүй хэрэгтэйг бүрэн ялгаагүй /2 оноо/	Мультимедиа бүтээл хийхдээ зураг текстэн мэдээллүүдийг боломжийн хувьд ашигласан /2 оноо/	Өнгө дизайны сонголт зохимжтой боловч хөдөлгөөний төлөвлөлт зохимжтой биш /2 оноо/	Зохиосон боловч агуулгаа гаргаж чадаагүй /2 оноо/
3	Материалыг бүрэн цуглуулж мэдээлэл ач холбогдолыг тайлбарласан /3 оноо/	Мультимедиа бүтээл хийхдээ бэлэн зураг тасалж авах, кино зураг авах, шинээр үүсгэх, хэрэгслэлүүдийг ашигласан гүйцэтгэл сайн биш /3 оноо/	Өнгө дизайны сонголт, зохицсон, хөдөлгөөний төлөвлөлт гүйцэд, текст болон дүрст хэсгийн зохилдлогоо маш сайн байршлын хувьд цэгцтэй /3 оноо/	Мультимедиа програм зохиож агуулгын хувьд олон салаа байдлаар гол санааг илэрхийлсэн. /3 оноо/
4	Мэдээллийг бүх боломжит эх үүсвэрүүдээс цуглуулж хэрэгтэйг ялгаж, цэгцлэн Мэдээллийн эх үүсвэрийг заан өгч боловсруулалт хийсэн. /4 оноо/	Мультимедиа бүтээл хийхдээ бэлэн зургаас таслах, найруулан хөдөлгөөнд оруулах, тоглуулах, хэрэгслэлүүдийг бүрэн ашигласан /4 оноо/	Өнгө дизайны сонголт, хөдөлгөөн төлөвлөлт текст дүрст хэсгийн зохилдлогоо маш сайн байршлын хувьд цэгцтэй, ойлгомжтой, сонирхолтой, шинэлэг /4 оноо/	Хэрэгцээ зорилгодоо тохирсон мультимедиа програм зохиож агуулгыг маш оновчтой байдлаар гол санаагаа илэрхийлсэн /4 оноо/

Жишиг даалгаварын хэмжээсжүүлэлт

№	Цогц чадамж /Мэдээлэл зүй/	Сурагчдад өгөх даалгавар	Мэдлэгийн түвшин	Оноо	Хувь
1	K1	Сонгох 1	Сэргээн санах	2	3.3
		Сонгох 2	Сэргээн санах	2	3.3
		Сонгох 3	Сэргээн санах	2	3.3
		Сонгох 4	Сэргээн санах	2	3.3
		Сонгох 5	Танил нөхцөлд хэрэглэх	2	3.3
		Сонгох 6	Сэргээн санах	2	3.3
		Сонгох 7	Сэргээн санах	2	3.3
2	K2	Гүйцэтгэх 8	Танил нөхцөлд хэрэглэх	4	6.7
		Гүйцэтгэх 9	Танил нөхцөлд хэрэглэх	4	6.7
		Гүйцэтгэх 10	Танил нөхцөлд хэрэглэх	4	6.7
		Гүйцэтгэх 11	Танил нөхцөлд хэрэглэх	4	6.7
3	K3	Гүйцэтгэх 12	Бүтээлч	5	8.3
		Гүйцэтгэх 13	Бүтээлч	5	8.3
		Гүйцэтгэх 14	Бүтээлч	5	8.3
4	K4	Гүйцэтгэх 15	Бүтээлч	15	25
		Хамтаар гүйцэтгэх	Бүтээлч	60	100
Дундаж үнэлгээ					

23. Сургалтын арга, арга зүй:

Бэлтгэл ажил

- Лабораторийн компьютерт шаардлагатай программ хангамж, тоног төхөөрөмжийг бэлтгэсэн байна. Үүнд:
 - Adobe flash cs3 програмыг компьютер бүр дээр суулгах
 - Компьютерүүдийг хооронд нь дотоод сүлжээгээр холбох
- Хичээлд хэрэглэх файлын санг бүрдүүлнэ. Үүнд: хичээлийн явцад хэрэг болох [Multi]->[Info] хавтсанд хуулна.
- Сургалтын арга. Сурагчдад мэдлэг бүтээлгэх зорилгоор дараах аргуудыг ашиглана.
 - Хорших арга (pair-share):** Бусдыг сонсож, санаа бодлоо солицоно
 - Төслийн арга:** Сурагч бүр бие даан бүтээлчээр эрэл хайгуул хийж тэмдэглэл хөтлөх

- с) **Хоёул хамтарч суралцах:** Сурагчдыг хос хосоор нь хуваариалан, тухайн даалгаварыг гүйцэтгэх, гол асуултын дагуу хэлэлцэх

Мультмедиа хичээл ихэвчлэн компьютерийн дадлага хэлбэрээр явагдах тул идэвхтэй сургалтын “Дадлага ажил явуулах 10 алхам”-ыг мөрдлөг болгож ажиллана.

1. **Зорилгоо тодорхойлох:** Сурагчид тухайн ажлыг ямар зорилгоор, яах гэж хийж байгаа, мөн юу болох гэж байгаагаа мэдэх хэрэгтэй
2. **Ач холбогдлыг ойлгох:** Тухайн ажлыг яагаад хийж байгаа болон өмнө сурсан зүйлтэйгээ хэрхэн холбож хийхийг тайлбарлана.
3. **Чиглэл өгч байх үедээ аажуухан ярина:** Сурагчид тухайн асуудлыг хэр сайн ойлгосон эсэхийг ерөнхийд нь ажиглан, хянаж эргэх холбоо тогтоож ажиллана.
4. **Тайлбар хийсний дараа хийж үзүүлнэ:** Эхлээд багш тайлбар хийж дараа нь сурагчдад тухайн зүйлээ хэрхэн хийж гүйцэтгэхийг нь үлгэрлэн үзүүлнэ.
5. **Хосоор хамтарч ажиллах ач холбогдолыг сурагчдад ойлгуулна:** Дадлага ажлыг хийлгэхийн өмнө сурагчдыг дэд бүлгүүдэд хуваан зохион байгуулна.
6. **Сурагчдад хэдий хэр хугацаанд амжиж хийхийг сурагчдад ойлгуулна:** Тухайн даалгаварыг хийхийн өмнө цагаа тохируулж, сурагчдад эхлэх дохио өгөөд, ажлын явцад хичнээн минут үлдэж байгааг сануулна.
7. **Үйл ажиллагааны идэвхтэй байдлыг хадгалж ажиллана:** Хичээл дууссаны даараа сурагчдын оролцоог сулруулахгүй байх. Өөрөөр хэлбэл тэдний идэвхгүй байдлаас сэргийлж сэтгэл ханамжийн/swot/, ажиглалтын судалгааг байнга хийж байна.
8. **Сурагчдыг уриалан дуудах:** Хичээлийн төлөвлөлтийг нарийн төлөвлөж, сурагчдын нас бие сэтгэхүйд тохирсон дасгал, дадлага ажлыг байнга хийлгэх
9. **Үйл ажиллагаагаа хичээлийн төгсгөлийн 3-5 минутад хэлэлцэж байх:** Хичээлийн төгсгөлд даалгаварыг сайн гүйцэтгэсэн сурагч бусад нөхөдтэйгээ хийсэн зүйлээ дүгнэн ярилцана.
10. **Дадлага ажлыг хэлэлцэх:** Сурагчдыг дадлага ажилд бүгдийг оролцуулахын тулд нээлттэй асуулт тавьж ярилцлагыг чиглүүлж өгнө.

24. Хичээлд баримтлах дэг

1. **Цаг баримтлах**
2. **Мэдээлэл зүйн өрөөнд гадуур хувцастай суухгүй байх**
3. **Багшийн өгсөн даалгаварыг цаг тухайд гүйцэт биелүүлдэг байх**
4. **Компьютерийн ард цэгцтэй суух**
5. **Компьютертэй зүй зохистойхарьцах**
6. **Хичээл дууссаны дараа компьютерээ унтрааж сандал тэгшилж хэвших**
7. **Бусад сурагчдын хийсэн баримтыг устахгүй байх**
8. **Мэдээлэл зүйн өрөөнд хог хаяхгүй байх**

Гарчиг

1.Айн нэр:.....	1
2. Сэдэв:.....	1
3.Хамрах хүрээ:.....	1
4.Түвшин:.....	1
5.Судлах цаг:.....	1
6.Хэрэгцээ:.....	1
7.Зорилго:.....	1
8.Зорилт:.....	1
10. Нэгж хичээлийн агуулга:.....	2
11. Сэдэв хоорондын залгамж холбоо:.....	3
12. Цагийн төлөвлөлт:.....	4
13. Эзэмшихүйн үе шатны төлөвлөлт.....	4
14. Сургалтын орчин.....	4
15.Бүтээлийн агуулга.....	5
16.Бүтээлд тавигдах шаардлага.....	5
17. Харагдах дизайн.....	5
18. Бие даан хийх ажлууд:.....	6
19. Арга зүй, үйл ажиллагааны төлөвлөлт:.....	6
20. Нэр томъёоны товч тайлбар.....	7
21. Хичээлийн төлөвлөгөө.....	7
22. Бүтээлийг үнэлэх.....	7
Бүлэг сэдвийн жишиг даалгавар.....	9
1. Дараах мэдээллүүдийг зөв харгалзуул (14 оноо).....	9
2. Дараах үйлдлийг Flash cs3 програмаар гүйцэтгэнэ үү? (20).....	9
3. Дараах үйлдлийг Flash cs3 програмаар гүйцэтгэнэ үү? (15).....	9
4. Дараах үйлдлийг Flash cs3 програмаар гүйцэтгэнэ үү?(20).....	9
Бүтээх түвшний даалгавар буюу Рубрик.....	10
Жишиг даалгаварын хэмжээсжүүлэлт.....	11
23. Сургалтын арга, арга зүй:.....	11
24. Хичээлд баримтлах дэг.....	12

ЭЭЛЖИТ ХИЧЭЭЛИЙН ХӨТӨЛБӨР

Хичээл: Мэдээлэл зүй

Хичээлийн сэдэв: Flash програмын тухай ойголт 2 цаг

Хамрах хүрээ: 12 жилийн сургалттай 10-р ангийн сурагчид

Зорилго: Adobe flash cs3 програмын бүтэц үүрэг болон мультмедиа мэдээлэл боловсруулах аргуудын талаар таньж мэднэ.

Зорилт:

- Мультмедиа мэдээллүүдийг ангилах, бүлэглэх
- Adobe flash cs3 програмын ерөнхий танилцуулга, бүтэц, хэрэгслүүд
- Хэрэгслэлүүдийг үүргийг таньж мэдэх
- Дүрс зурах, файл хадгалах, үйлдэл

Хичээлийн хэлбэр: Ганцаарчилсан ба хосоор ажиллуулах

Хичээлийг зохион байгуулах арга:

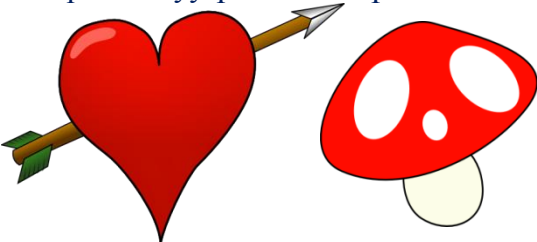
- Харилцан ярилцах,
- Баг болон хүүхэд бүрт тулж ажиллах
- Туршилт шинжилгээ хийх
- Чөлөөт ярилцлага, бүтээлч үйлийн аргын элементүүдийг хослуулах

Сургалтын хэрэглэгдэхүүн:

- Багшийн бэлтгэсэн үзүүлэнгүүд /Хавсралт/
- 12 жилийн Мэдээлэл зүйн 10 ангийн сурах бичиг
- Компьютерүүд
- LCD projector
- Нэгж болон ээлжилт хичээлийн хөтөлбөр
- Хэрэглээний програмууд

Хичээлийн үйл явц: 40 минут

Хичээлийн элемент	Хугацаа	Суралцах үйл ажиллагаа	
		Багшийн асуулт (Б) Сурагчийн асуулт (С)	♥ Багшийн санал ♦ Үнэлгээ ♣ Анхаарах зүйл
Анги зохион байгуулалт	2 мин	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Сурагчдыг компьютер бүр дээр хуваарилан суулган сурагчидтай мэндлэнэ. ∞ Сурагчдын хичээлд баримтлах дэгийг тайлбарлан ярина. 	
Сэргээн санах, сэдэл төрүүлэх	8 мин	<p>Б. Та нар хүүхэлдэйн киног яаж хийдэг гэж бодож байна вэ?</p> <p>С. Сурагч бүр өөр өөрсдийнхөөрөө тайлбарлан ярина.</p> <p>Б. Ямар цахим мэдээллүүд байдаг вэ?</p> <p>С. Зураг, бичлэг, бичвэр, дуу, гэх мэт</p> <p>Б. Эдгээрийг ямар програмаар боловсруулдаг болоо</p> <p>С. Word- Бичвэр мэдээлэл боловсруулна. Excel- хүснэгтэн мэдээлэл боловсруулах Photohop-Зурган мэдээлэл боловсруулах гэх мэт нэмэлт тайлбаруудыг хэлж болно.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Үзүүлэн №1-ийг гаргаж асуулт дэвшүүлэн сэдэл төрүүлэх шат эхэлнэ. ♣ Үзүүлэн №2-ийг сурагчид харуулан тайлбарлуулан ярилцана. ♣ Сурагчдын хариултыг үндэслэн багш дараагийн асуудал руу орно.

<p>Шинэ мэдлэг олгох</p>	<p>25 мин</p>	<p>Б. Сурагчдад Abobe flash cs3 програмын товч үүргийн талаар тайлбарлах ба програмыг нээн үзүүлж. Өнөөдрийн хичээлийн зорилго, програмын бүтцийн талаар тайлбарлана.</p> <p>С. Сурагчид шинэ мэдлэг хүлээн авах явцдаа багштай санал бодлоо хуваалцан дэвтэр дээр тэмдэглэл хийнэ. Үүнд Adobe Flash програм хөдөлгөөнт мэдээлэл боловсруулах үүрэгтэйг таньж мэднэ.</p> <p>Б. Тэгш өнцөгт болон, текст оруулах хэрэгслүүдийг ашиглан дүрс үүсгэж будахыг заах</p> <p>С.Багшийн зааварын дагуу үйлдлийг дагаж гүйцэтгэнэ.</p> <p>Б.Хугацааны шугам тухай тайлбар хийнэ.</p> <p>С. Сурагч өөрдийн ойлгосоноо дэвтэр товч тэмдэглэл хөтөлнө.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Багш сурагчдад Abobe flash cs3-ын Үзүүлэн №3, ажиллуулж дэвтэр дээр тэмдэглэл хөтлүүлнэ. ♣ Сурагчдад Үзүүлэн №4 - ээр хэрэгслэлүүдийг нэрийг түлхүүр үгнүүдийн тулслагатайгаар хайж олох даалгавар өгнө. ♣ Энэ үед багш зааварлагчийн үүрэг гүйцэтгэнэ. ♣ Үзүүлэн №5, сурагчдад харуулна. ♥ Вэбийн загварыг тайлбарлахдаа бусад сурагчид анхааралтай сонсохыг анхааруулах
<p>Бататгах, бүтээх үйл ажиллагаа</p>	<p>18 мин</p>	<p>Б.Багш сурагчдад кадр хэрхэн үүсгэх талаар мэдээлэл хийнэ. Үзүүлэн №6</p> <p>С.Сурагчид хосоор ярилцан багшийн зааварын дагуу үйлдлийн гүйцэтгэнэ.</p>  <p>Б. Дээрх дүрс зургуудыг зурах даалгавар өгнө.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Сурагч бүр өгөгдсөн ажлыг бие даан гүйцэтгэж түүнийхээ дагуу харилцан ярилцаж санал бодлоо солилцоно. ♣ Сурагчдыг хосоор баг болгон хуваасан байна. ♣ Өнөөдрийн сурсан зүйл ямар ач холбогдолтой болох талаар ярилцана. • Үүнд: Мэдээлэл зүйн хичээлд мэдээлэл технологийг ашигласанаар хичээлийг илүү сонирхолтой, хамтарч ажиллах, бодитой хүлээж авах сайн талтай

**БШУЯ-ны харьяа Үндэсний лаборатори
“Эрдмийн далай” цогцолбор сургууль**

Үнэлгээ	5 мин	Дасгал даалгаварыг хийж гүйцэтгэж буй байдал,	<ul style="list-style-type: none"> • Ойлгоход хэцүү алхам нь аль нь байсан бэ?
Гэрийн даалгавар	2 мин	Сурах бичиг хуудас №123-126 нэмэлт тэмдэглэл хөтлөх, Мультмедиа мэдээлэл боловсруулна. -Иймд сэдвээ сонгоно -Мэдээлэл цуглууж, түүнээсээ сонголт хийж ирнэ.	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Дараагийн хичээл дээр сурагч бүрийг хосоор нэг баг болгож сэдэв сонгуулах ♣ Бичвэр, зурган мэдээлэл

Хичээлд хийх дүгнэлт

Хичээл зааж дууссаны дараа багш өөрөө хийх дүгнэлт хэсэг:

- Амжилттай болсон зүйл:
- Хичээлийг илүү үр дүнтэй болгох байсан зүйл:
- Энэ хичээлээс сурагчидтай холбоотой дараагийн хичээлд хэрэгтэй юуг мэдэрч авав ?

Хавсралт, Нэмэлт материал

Үзүүлэн №1



Үзүүлэн №2

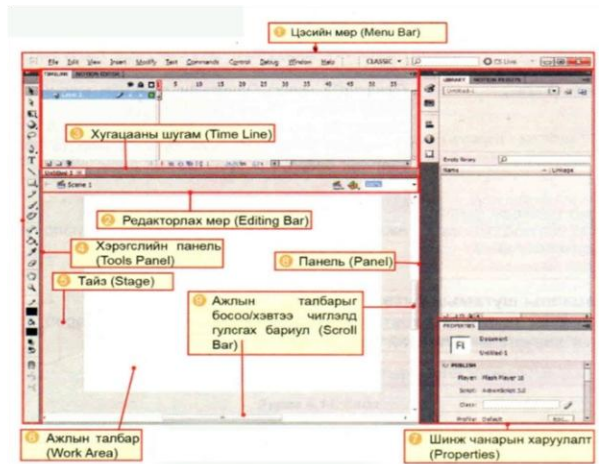


Үзүүлэн №3

TOOLS. Энд хэрэглүүрүүд байрлана

- **Selection Tool (V)** /тэмдэглэгч/ - тухайн сонгосон талбарыг идэвхжүүлнэ
- **Subselection Tool (A)** /нарийвчлан тэмдэглэгч/ - сонгосон талбарыг илүү нарийвчлан идэвхжүүлнэ
- **Free Transform Tool (Q)** /мөлөөтэй өөрчлөгч/ - тухайн талбарыг дураараа өөрчлөх хэсэг
- **Gradient Transform Tool (F)** /градиентаар өөрчлөгч/ - тухайн талбарыг шаталсан өнгө хэлбэрээр сонгох хэсэг
- **3D Rotation Tool (W)** /3-н хэмжээстээр эргүүлэгч/ - өгсөн талбарыг 3-н хэмжээстээр эргүүлнэ
- **Lasso Tool (L)** /бууцуйл/ - бурын хэлбэрээр тэмдэглэгч
- **Pen tool (P)** /үзээл/ - үзэг ашиглан дүрс зурах хэрэгслүүр
- **Add Anchor Point tool (+)** /дээг нэмэгч/ - бүхэлгээний цэг нэмэх хэрэгслүүр
- **Text Tool (T)** /текст/ - бичвэр бичих хэсэг
- **Line Tool (N)** /шугам/ - шулуун шугам татах
- **Rectangle Tool (R)** /тэгш өнцөгт/ - тэгш өнцөгт дүрс зурах хэрэгслүүр
- **Oval Tool (O)** /тойрог/ - зуурын дүрс зурах хэрэгслүүр
- **Poly Star Tool** /олон өнцөгт/ - олон өнцөгт зурах хэрэгслүүр
- **Pencil Tool (Y)** /харандааг/ - зурах хэрэгслүүр
- **Brush Tool (B)** /бийр/ - будах хэрэгслүүр
- **Spray Brush Tool (S)** /бийрээр цацах хэрэгслүүр/ - тухайн зургийг цацаж будах хэрэгслүүр
- **Deco Tool (U)** - тухайн зурганд цэцэгэн хээ урлана.
- **Paint Bucket Tool (K)** /будгаар цутгах/ - тухайн сонгосон өнгөөр талбарыг дүүргэнэ.
- **Eyedropper Tool (I)** /дусал/ - дусаагуур буюу тохиргоо хуулагч хэрэгслүүр

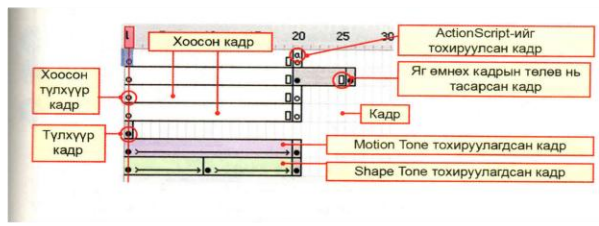
Үзүүлэн №4



Үзүүлэн №5



Үзүүлэн №6



Батлав. Сургалтын менежер..... О.Бадраа/

ЭЭЛЖИТ ХИЧЭЭЛИЙН ХӨТӨЛБӨР

Хичээл: Мэдээлэл зүй

Хичээлийн сэдэв: Үндсэн үйл ажиллагаа ба объекттой ажиллах 4 цаг

Хамрах хүрээ: 12 жилийн сургалттай 10-р ангийн сурагчид

Зорилго: Adobe flash cs3 програм ашиглан мультмедиа цахим мэдээлэл боловсруулах арга ухаанд суралцана.

Зорилт:

- Adobe flash cs3 програмт зураг текстэн мэдээллүүдийг инфорлож оруулах
- Давхарга ба объектын зохион байгуулалт
- Дүрс ба бичвэр мэдээлэл хэвжүүлэх
- Урьдчилан харах ба хөрвүүлэх

Хичээлийн хэлбэр: Ганцаарчилсан ба хосоор ажиллуулах

Хичээлийг зохион байгуулах арга:

- Харилцан ярилцах,
- Баг болон хүүхэд бүрт тулж ажиллах
- Туршилт шинжилгээ хийх
- Чөлөөт ярилцлага, бүтээлч үйлийн аргын элементүүдийг хослуулах

Сургалтын хэрэглэгдэхүүн:

- Багшийн бэлтгэсэн үзүүлэн
- 12 жилийн Мэдээлэл зүйн 10 ангийн сурах бичиг
- Компьютерүүд
- LCD projector
- Нэгж болон ээлжилт хичээлийн хөтөлбөр

Хичээлийн элемент	Хугацаа	Суралцах үйл ажиллагаа	
		Багшийн асуулт (Б) Сурагчийн асуулт (С)	♥ Багшийн санал ♦ Үнэлгээ ♣ Анхаарах зүйл
Анги зохион байгуулалт	2 мин	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Сурагчдыг компьютер бүр дээр хуваарилан суулган сурагчидтай мэндлэнэ. ∞ Сурагчдын хичээлд хосоор хамтарч ажиллах багуудад хуваана. 	
Сэргээн санах, сэдэл төрүүлэх	18 мин	<p>Б. Гэрийн даалгаварыг баг нэг бүрээр тайлбарлуулна</p> <p>С. Сурагчид(багууд) өөрсдийн багийн лого, цуглуулсан мэдээллүүддээ (зураг, видео, бусад) сонирхолтой хэлбэрээр танилцуулна. Файлуудаа үзүүлнэ.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Өмнөх хичээл дээр өгсөн даалгаврыг шалгах ♣ Багуудын файлыг share хийх юмуу тус бүрийн компьютерт хуулсан байх ♣ D:\ дискэн дээр Multi нэртэй хавтас үүсгэж word дээр хийсэн текстэн файлаа хуулна. Multi хавтсан дотороо image гэсэн нэртэй фолдер үүсгэж бүх зургуудыг хуулсан байна. ♣ Сурагчдын хариултыг үндэслэн багш дараагийн асуудал руу орно. • Та нарын бэлтгэсэн танилцуулгаас аль баг нь илүү, сонирхолтой хийсэн байна вэ?

Шинэ мэдлэг олгох	90 мин	<p>Б. Flash cs3 програмыг ашиглан Мультмедиа бүтээх үйлдлүүдийг загварын дагуу хийнэ.</p> <p>Шинэ мэдлэг эхлэхээс өмнө сурагчид Multimedia гэж юу вэ? гэдгийг дахин ойлгуулах.</p> <p>Мультмедиа хийх үйл ажиллагаа Алхам №1. Файлуудыг инфортлох, Алхам №2. Давхаргыг зохион байгуулах Алхам №3. Дүрс зурах Алхам №4. Текст хэвжүүлэх Алхам №5. Зургийн байрлал Алхам №6. Хөрвүүлэх</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Хавсралтанд тусгагдсан үйл ажиллагааны дарааллаар хичээлийг зохион байгуулна. ♣ Багуудыг хосоор зохион байгуулан. ♣ Энэ үед багш зааварлагчийн үүрэг гүйцэтгэнэ.
Багатах, бүтээх үйл ажиллагаа	18 мин	<p>Мультмедиа мэдээлэл хийхэд ямар ямар програмууд хэрэглэх шаардлагатай вэ?</p> <p>-Animation, кадр гэж юу вэ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Мультмедиа мэдээлэл бүтээж байх явцад асуудал дэвшүүлж, сануулж, бататгаж байх ♣ Сурагчид шинээр мэдсэн зүйлээ дэвтэр дээрээ товч тэмдэглэл хөтөлнө.
Үнэлгээ	10 мин	<ul style="list-style-type: none"> - Багуудаас хамгийн сайн болж бүтээлийг бусдад танилцуулах - Уг сэдвийг сонгох болсон шалтгаан юу вэ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Ойлгоход хэцүү алхам нь аль нь байсан бэ? • Мөн сурагчдаас сэтгэл ханамжын (swot) судалгааг авах /Судалгааны асуулгыг хавсаргав./
Гэрийн даалгавар	2 мин	<p align="center">Сурах бичиг хуудас №126-138 дутуу зүйл байвал тэмдэглэл хөтлөх</p>	

- **Хавсралт**
- **Хэрэглээний програмууд**
- **Энэ хичээлээс сурагчидтай холбоотой дараагийн хичээлд хэрэгтэй юуг мэдэрч авав ?**

Хичээлд хийх дүгнэлт

Хичээл зааж дууссаны дараа багш өөрөө хийх дүгнэлт хэсэг:

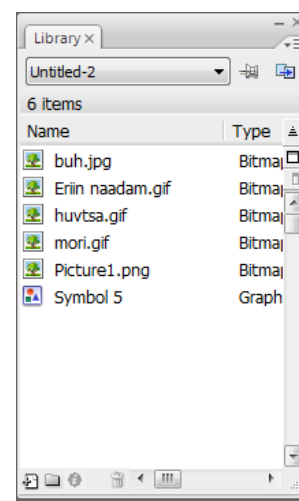
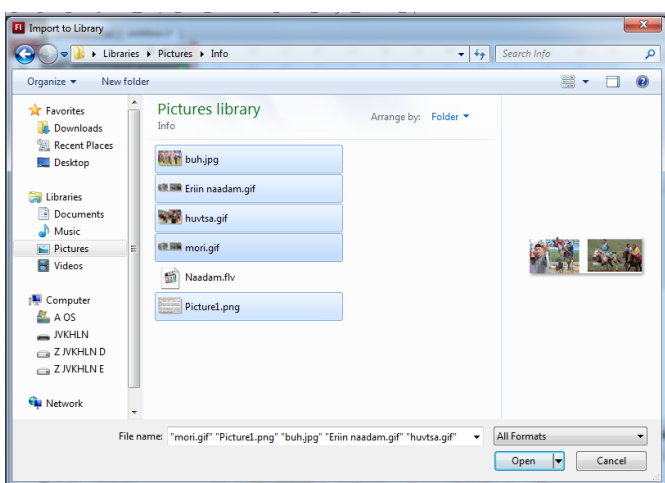
- Амжилттай болсон зүйл:
- Хичээлийг илүү үр дүнтэй болгох байсан зүйл:
- Энэ хичээлээс сурагчидтай холбоотой дараагийн хичээлд хэрэгтэй юуг мэдэрч авав ?

Хавсралт, Нэмэлт материал

Алхам №1(Файлуудыг инфортлох, текст засварлах, дүрс зурах)

Flash программыг эхлүүлж, шинэ баримтыг нээж бэлдсэн зургийн өгөгдлийн сан руу уншиж оруулна.

1. [New]->[Flash File(Action Script 1.0)] командыг сонгоно.
2. [Window]->[Library] командыг гаргаж ирнэ.
3. [File]->[import]->[import to library]
4. Файлын байгаа хавтасны замыг олж дотор байгаа файлуудыг Open командаар сонгож оруулна.

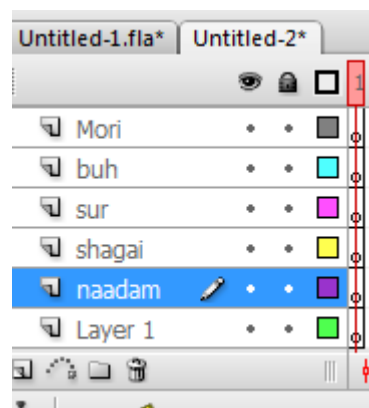


5. Зурган файлуудыг сонгон Open товчийг дарж сангийн панель рүү ушигдсан эсэхийг шалга
6. File->Save as командыг сонгож info хавтсан дотор naadam fla нэртэйгээр хадгална.

Алхам №2 (Давхаргын зохион байгуулалт)

Объект бүрийн зохион байгуулалтыг хялбар хийхийн тулд давхарыг нэмж давхарга бүрийн нэрийг ойлгомжтой болгон өөрчилж тавина.

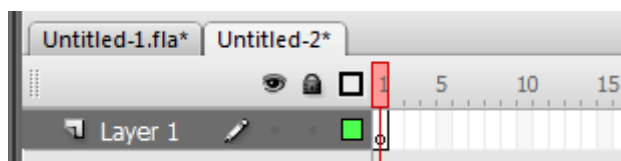
1. Хугацааны шугам (time line)-ын [insert Layer]-ийг сонгоно.
2. Энэхүү үйлдлийг дахин давтан 10 ширхэг давхарга үүсгэнэ.
3. Давхаргуудыг бүгд харагдаж байхаар хугацааны шугамын хилийн шугамыг дээш доош чирнэ.



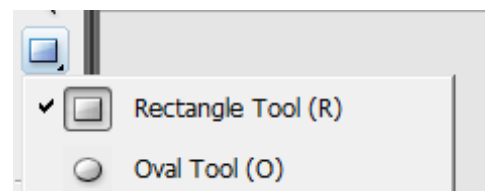
Алхам №3 (Дүрс зурах)

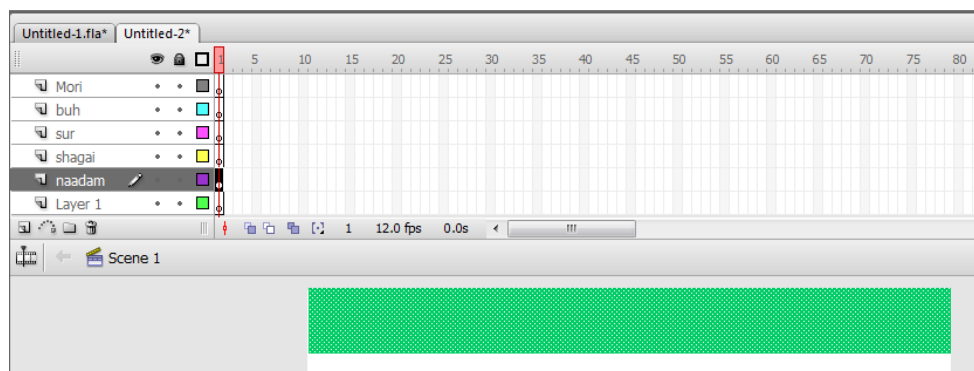
Flash програм дээр зургийг вектор өгөгдөл гэж үздэг. Хэрэгслийн панелийн хэрэгслүүдийг ашиглан объектыг зурна.

1. Давхарга [layer 1]-ын 1-р кадрыг сонгоно.



2. Rectangle tool –ийг сонгоно.
3. Хэрэгслэлийн панелийн шугамны өнгө: no color, будах өнгө: green болгож тохируулна.
4. Ажлын талбарт чирж тэгш өнцөгт з





5. Үүнтэй адилаар бусад тэгш өнцөгтийг бас зурна.

Алхам №4 (Текст хэвжүүлэх)

Текстийн хэрэгслийг ашиглаж текстийг оруулна.

1. [layer 1] давхаргын 1-р кадрыг сонгоно.
2. Текстийн хэрэгслийг сонгож тайзны зүүн дээд талд товшино.
3. Property Inspector дээр дуртай фонтоо сонгож фонтын хэмжээг 32, текстийн өнгө: цагаан болгоно.



Тектийн хэрэгслэл

4. Properties -> Paragraph командыг сонгож мөр хооронд болон хуудасны байрлыг тохируулна.



Алхам №5 (Зургийн байрлал)

Санд уншигдсан зургийн өгөгдлийг тайзан дээр байрлуулна. Зургийн өргөн, өндрийн хэмжээ их учир мэдээллийн панел дээр өөрчилж үүнтэй зохицуулж байрлалыг бас тохируулна.

1. [Nuudam] давхаргын 1-р кадрыг сонгож сангийн панелийн жагсаалт дотор байгаа наадам бичвэр мэдээлийг хулганы зүүн даралтаар чирж байрлууна.



Алхам №5 (Хөрвүүлэх)

Publish гэж Flash програмын бичиж гаргах функц бөгөө swf файлаас гадна html файлыг ч бичиж гаргаж чадна. [File]->[Publish Setting] командын [Formats] хэсэг дээр бичиж гаргах файлын форматын нарийвчилсан тохиргоог хийж болдог. Мөн компьютер дээр Flash player програмыг Plug-in програм болгон суулгах шаардлага байдаг. <http://get.adobe.com/flashplayer/> -вэб хуудаснаас үнэгүй татаж авна.