

ГУО «Средняя школа №1 г. Пружаны им. КБВО»

Предмет: информатика

Класс: 9

Тема: Анимация движения

Учитель Седун Зинаида Владимировна

Место урока в теме: восьмой урок в теме "Основы анимации"

Тип урока: усвоение новых знаний.

Обучающая цель урока: предполагается, что к окончанию урока

учащиеся будут знать:

- алгоритм создания анимации движения

учащиеся будут уметь:

- создавать анимацию прямолинейного движения;

- применять полученные знания при создании анимации движения в редакторе Flash.

Задачи личностного развития учеников:

- создать условия для формирования умения анализировать и сопоставлять информацию, формулировать мысли, проводить самооценку своей деятельности;

- создать атмосферу творчества для развития познавательной активности учащихся.

Оборудование:

карточки для выполнения практической работы, рабочий лист, рабочие файлы для импортирования, тестовые задания сайта для закрепления, ЭСО «Основы анимации»

Ход урока

I этап. Организационно-психологический (до 2 минут)

Цель: *готовность учащихся оперативно включиться в деятельность, организация внимания всех учащихся.*

Педагогические задачи: *организовать и подготовить учащихся к работе.*

Организуется внимание, доброжелательный настрой учеников (предлагается начать урок с улыбки, организуя положительный настрой).

II этап. Актуализация опорных знаний и подготовка к активному и сознательному усвоению темы (до 5 минут)

Цель: *готовность учащихся к изучению нового материала, наличие мотивации и самоопределение на конечный результат урока.*

Педагогические задачи: *актуализировать имеющиеся знания, сформировать мотивацию, создать условия для самоопределения учащихся на деятельность и ее результаты.*

Предлагается учащимся выполнить тестовое задание из тест 2. Подпишите элементы окна (7 заданий)).

Фронтальный опрос по основным понятиям.

Символ урока - ёлочка, которая присутствует на каждом этапе урока.

Предлагается учащимся определиться с целями урока с помощью ЭСО «Основы анимации» (тест 2. Ответьте на вопросы по шкале времени (6 вопросов)). Активизируется внимание учеников на ответах, организуется работа по определению целей урока.

III этап. Усвоение новых знаний и первичная проверка понимания (до 8 минут).

Цель: *положительная мотивация, перенос имеющихся знаний и умений в новую ситуацию; познавательная активность учащихся*

Педагогические задачи: *создать условия для целенаправленной познавательной деятельности учащихся, восприятия, осмысления, запоминания новых знаний*

Учащимся демонстрируется алгоритм выполнения задания по созданию простой анимации движения. Для демонстрации используется образец учебника на с.103, рис. 3.39.

Предлагается составить алгоритм создания анимации движения (Приложение 1).

Выслушивается предположения, оказывается помощь в формулировке определения анимации движения и алгоритма создания анимации движения.

Анимация движения – вид анимации, в котором создаются два ключевых кадра, а промежуточные генерируются автоматически

IV этап. Отработка практических умений и навыков, самокоррекция и коррекция умений (до 25 минут)

Цель: *осознанное выполнение предложенных заданий, познавательная активность учащихся.*

Педагогические задачи: *установить осознанность усвоения нового материала, создать условия для успешного формирования умений и навыков, способов действий, стимулировать учащихся на творчество*

Организация работы за компьютером по созданию анимации движения (перелёта) птицы (бабочки) по лесу. Используются алгоритмы создания анимации (Приложение 2).

Организация закрепления через тестовые задания.

V этап. Подведение итогов и рефлексия (до 4 минут)

Цель: *осознание результатов своей деятельности.*

Педагогические задачи: *создать условия для самооценки деятельности*

Подведение итогов урока, возвращение к поставленным целям урока.

Просьба сделать вывод. Предлагается ответить на вопросы:

Поставьте знак "+" или "-"

На уроке я научился создавать анимацию движения	
Мне это пригодится в дальнейшем при создании анимаций	

На уроке было над чем подумать	
На все возникшие во время урока вопросы я получил ответы	
На уроке работал добросовестно и у меня всё получалось	

Если поставлено 5 «+» на ёлку вешается голубой шарик, если 4 «+» - жёлтый шарик, если 3 «+» - красный шарик.

Выставляются отметки за урок с учетом результатов тестового задания, практического задания и активности учащегося на уроке.

VI этап. Информация о домашнем задании (до 1 минуты)

Цель: *успешное выполнение домашнего задания*

Педагогические задачи: *подготовить учащихся к выполнению и выбору домашнего задания.*

Предлагается домашнее задание

Информация о домашнем задании:

- Выучить §16.
- Ответить на вопросы с. 108.
- Продумать алгоритм выполнения одного из заданий на выбор (с.108)

Нарисовать или импортировать нужные объекты на разные слои.

Объект, участвующий в движении, превратить в символ (**F8**).

Выделить конечный кадр и превратить его в ключевой (**F6**).

На последнем кадре изменить положение (размер) объекта.

Выделить промежуточный кадр и сгенерировать анимацию движения
(**Свойства – Твин – Движение**).

Протестировать (**Ctrl + Enter**), сохранить и опубликовать анимацию.

Фамилия Имя _____

ТЕСТ _____

ЗАДАНИЕ: создайте анимацию движения (перелёта) птицы с дерева на дерево

№	Алгоритм анимации «Птица в лесу»	Отметка о выполнении + или -
1	А) Загрузите программу MM Flash. Б) Откройте файл Лес fla (D:\Lesson\kl9\звуки_рисунки_заготовки\заготовки)	
2	А) Создайте слой Птица . Б) Импортируйте на слой Птица рисунок Ворона.gif из папки D\lesson\kl_9\звуки_рисунки_заготовки\рисунки.	
3	А) переместите рисунок птицы на крайнее слева дерево Б) уменьшите её размер	
4	Преобразуйте птицу в символ типа Графика (нажмите F8).	
5	А) Выделите 12 кадр на слое Деревья и преобразуйте его в ключевой с заполнением (нажмите F6) Б) Выделите 12 кадр на слое Птица и преобразуйте его в ключевой с заполнением (нажмите F6) Б) Переместите изображение птицы на 12 кадре на ёлку	
6	Выделите любой промежуточный кадр от 1 до 12-го для слоя Птица , укажите анимацию движения (на панели Свойства в окне Твин выберите Движение)	
7	Протестируйте анимацию.	
8	Продолжите анимацию. Далее птица должна перелететь ко второму дереву-берёзе (24-й кадр), затем улететь за пределы поля (48-й кадр).	
9	На последнем 48 кадре уменьшите размер птицы.	
10	Протестируйте анимацию. Сохраните и опубликуйте (Птица_твоя фамилия).	

Оцените свою работу за задание, поставив отметку.

Отметка за урок с учётом теста, активности на уроке и практического задания

Фамилия Имя _____

ТЕСТ _____

ЗАДАНИЕ: создайте анимацию движения (перелёта) бабочки с цветка на цветок

№	Алгоритм анимации «Бабочка на поляне»	Отметка о выполнении + или -
1	А) Загрузите программу MM Flash. Б) Откройте файл Поляна fla (D:\Lesson\kl9\звуки_рисунки_заготовки\заготовки)	
2	А) Создайте слой Бабочка . Б) Импортируйте на слой Бабочка рисунок Бабочка.gif из папки D\lesson\kl_9\звуки_рисунки_заготовки\рисунки.	
3	А) переместите рисунок бабочки на крайний справа жёлтый нарцисс Б) уменьшите её размер	
4	Преобразуйте бабочку в символ типа Графика (нажмите F8).	
5	А) Выделите 12 кадр на слое Цветы и преобразуйте его в ключевой с заполнением (нажмите F6) Б) Выделите 12 кадр на слое Бабочка и преобразуйте его в ключевой с заполнением (нажмите F6) В) Переместите изображение бабочки на 12 кадре к ромашке внизу	
6	Выделите любой промежуточный кадр от 1 до 12-го для слоя Бабочка , укажите анимацию движения (на панели Свойства в окне Твин выберите Движение)	
7	Протестируйте анимацию.	
8	Продолжите анимацию. Далее бабочка должна перелететь к красному тюльпану (24-й кадр), затем вверх за пределы поля (48-й кадр).	
9	На последнем 48 кадре сильно уменьшите размер бабочки.	
10	Протестируйте анимацию. Сохраните и опубликуйте (Бабочка_твоя фамилия).	

Оцените свою работу за задание, поставив отметку.

Отметка за урок с учётом теста, активности на уроке и практического задания