**Учреждение образования**

**«Гомельский государственный университет**

**имени Франциска Скорины»**

**УТВЕРЖДАЮ**

Учитель информатики

Довыденко Е.О.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**План - конспект**

**зачетного урока по информатике на тему**

**«Анимация формы»**

**в 8 «С» классе**

**ГУО «Средняя школа № 30 г. Гомеля»**

Исполнитель:

студент группы Мз-51 П.В. Гульчак

**Гомель 2018**

**Дата:** 05.12.2018

**Тема урока:** Анимация формы

**Класс:** 8 «С»

**Тип урока:** урок усвоения новых знаний.

**Образовательная цель урока:** предполагается, что к окончанию урока учащиеся будут знать алгоритм создания анимации формы, уметь создавать анимацию формы, применять полученные знания при создании анимации формы в редакторе Flash.

**Задачи личностного развития**:

– создать условия для формирования умения анализировать и сопоставлять информацию, проводить самооценку своей деятельности;

– создавать ситуации для развития навыков сотрудничества;

– создать атмосферу творчества для развития познавательной деятельности учащихся.

**Формы работы учащихся на уроке:** фронтальная, индивидуальная.

**План урока:**

1. Организационный момент

2. Проверка домашнего задания

3. Целемотивационный этап

4. Актуализация знаний и умений учащихся

5. Изучение новой темы

6. Проверка понимания изученного

7. Закрепление изученного

8. Физкультминутка

9. Обобщение и систематизация изученного

10. Контроль знаний и умений. Самооценка

11. Информация о домашнем задании

12. Подведение итогов, рефлексия

**Задачи урока:**

– Выявление уровня усвоения полученных знаний;

– Развитие навыков индивидуальной и самостоятельной работы;

– Побуждение к само-, взаимоконтролю;

**Учебно-методическое обеспечение:** учебное пособие, рабочая тетрадь, редактор Macromedia Flash MX; карточки с этапами алгоритма создания анимации движения; карточки для реализации метода «Превращения» (физкультминутка); карточки с таблицей для рефлексии.

**Ход урока:**

* 1. **Организационный момент**

Приветствие класса. Проверка отсутствующих учащихся.*(Учащиеся организуются и настраиваются на работу)*

* 1. **Проверка домашнего задания**

Установить правильность и осознанность выполнения всеми учащимися домашнего задания; устранить в ходе проверки обнаруженные пробелы в знаниях.

* 1. **Целемотивационный этап**

Опрос учащихся.

– Напомните, какие виды автоматической анимации мы выделяем? *(анимация движения и анимация формы);*

– Анимацию движения вы уже научились создавать, сегодня на уроке мы обратим свое внимание на анимацию формы. И тема нашего урока \_\_ *(анимация формы)*.

Совместно с учащимися озвучиваются и записываются на доске цели урока:

*знать:*

– что понимают под анимацией формы;

– алгоритм создания анимации формы;

*уметь:*

– создавать анимацию формы;

– применять полученные знания при создании анимации формы.

* 1. **Актуализация знаний и умений учащихся**

Предложить учащимся вспомнить, как создавать анимацию движения. Для этого, работая в группе, составить алгоритм создания анимации движения.

Учащимся раздаются карточки:

|  |
| --- |
| Создать рисунок |
| Выделить этот рисунок и преобразовать в клип, нажав клавишу \_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Создать ключевой кадр в том месте, где анимация должна закончиться, нажав клавишу \_\_\_\_\_\_\_\_. Сюда автоматически скопируется созданное ранее изображение. |
| Внести необходимые изменения. |
| Выделить первый или любой промежуточный кадр. С помощью меню Вставка– Создать анимацию движения правой кнопкой мыши или панели Свойства сгенерировать промежуточные кадры. |

Задача учащихся: разложить карточки в порядке создания анимации движения. Организовать проверку. Алгоритм можно представлять на доске или на партах (при работе в парах).

* 1. **Изучение новой темы**

1. Предложить учащимся продумать, чем будет отличаться алгоритм создания анимации формы. Но сначала предложить сформулировать определение анимации формы.

2. Выслушать предположения, помочь сформулировать определение анимации формы, при необходимости обратиться к учебному пособию: с. 122. Анимация формы – вид анимации, в котором создаются два ключевых кадра, а промежуточные создаются автоматически путем изменения формы фигуры. Учащиеся расставляют акценты – изменяется форма фигур.

3. Предложить учащимся посмотреть еще раз алгоритм создания анимации движения и высказать предположения, чем будет отличаться алгоритм создания анимации формы?

– при создании анимации формы изменяется форма фигур, а это возможно, когда фигура (изображение) не является клипом, не заносится в Библиотеку.

Учащиеся высказывают предложение убрать из алгоритма один пункт.

– Действительно, алгоритм создания анимации формы следующий.

**Алгоритм**:

– создать рисунок;

– создать ключевой кадр в том месте, где анимация должна закончиться, нажав клавишу \_\_\_\_. Сюда автоматически скопируется созданное ранее изображение;

– внести необходимые изменения;

– выделить первый или любой промежуточный кадр. С помощью меню Вставка – Создать анимацию формы или панели Свойства сгенерировать промежуточные кадры.

Обратить внимание учащихся на особенности создания анимации формы:

– анимация формы позволяет: плавно трансформировать одну фигуру в другую, плавно изменять цвет фигуры, перемещать фигуру, комбинировать перечисленные возможности;

– анимацию формы **нельзя** применять к экземплярам символов, а также сгруппированным объектам.

* 1. **Проверка понимания изученного**

Выполнить за компьютером задание 1, с 50 (рабочая тетрадь).

Задание 1

Создайте анимацию формы: красный круг превращается в синий квадрат, который превращается в желтый треугольник, который затем снова превращается в красный круг.

1) нарисуйте в 1-м кадре красный круг.

2) 10-й кадр сделайте ключевым, удалите старую фигуру и нарисуйте синий квадрат.

3) 20-й кадр сделайте ключевым, удалите старую фигуру и нарисуйте желтый треугольник.

4) Скопируйте в 30-й кадр фигуру из 1-го кадра (к концу просмотра фильма фигура должна вернуться в первоначальное положение).

5) Произведите автозаполнение кадров типа Tween Shape. Для этого выделите 1-й кадр, затем на панели Свойства (Properties) в поле Tween установите Shape(форма). Окрашивание кадров на шкале времени в светло-зеленый цвет и стрелка от 1-го кадра к 9-му указывает на то, что промежуточные кадры сгенерированы.

6) Аналогичную операцию выполните для 10-го и 20-го ключевых кадров.

7) Протестируйте анимацию. Сохраните анимацию в файле с именем Форма.

* 1. **Закрепление изученного**

Выполнить за компьютером задание 2, с 51 (рабочая тетрадь).

Задание 2.

Создайте анимацию: звезда превращается в цветок.

1) Импортируйте в библиотеку изображение из файла Спираль.jpg.

2) Создайте 1-й кадр. Нарисуйте звезду и залейте ее растровым изображением. Для этого на панели Смеситель цветов (Color mixer) выберите вид заливки Bitmap. Инструментом Ведро краски (Paint Bucket) щелкните по фигуре. Фигура заполнится мозаикой из маленьких копий изображения. Чтобы залить фигуру большим изображением, выберите инструмент Трансформация заливки (Fill transform tool) и щелкните на одной из копий растрового изображения. Увеличьте эту копию так, чтобы она покрыла всю фигуру.

3) Создайте 10-й, 20-й, 30-й ключевые кадры, в которых изменяйте форму звезды с помощью инструмента Стрелка (Arrow).

4) Произведите автозаполнение кадров типа Tween Shape.

5) Протестируйте анимацию. Сохраните анимацию в файле с именем Звезда.

* 1. **Физкультминутка**

Метод «Превращения». Группой изобразить анимацию формы, вторая группа должна угадать преобразование. Карточки для «превращения»: маленький человечек – в большого человечка, лебедь – в царевну, елочка лесная – в елочку нарядную.

* 1. **Обобщение и систематизация изученного**

Игра «мультипликатор»: создать анимацию формы (превращения) по выбору:

1) сапоги-скороходы – в ковер-самолет;

2) лягушка – в царевну;

3) карета – в тыкву;

4) гусеница – в бабочку;

5) зеленый росток – в розовый цветок;

* 1. **Контроль знаний и умений. Самооценка**

Выполнить задания за компьютером:

– с помощью инструмента Кисть нарисовать цифру 1;

– преобразовать ее в ту отметку, которую каждый себе ставит за урок.

* 1. **Информация о домашнем задании**

– ответить на вопросы, с. 52;

– придумать свои задания для выполнения превращений (формы) для игры «Мультипликатор».

* 1. **Подведение итогов, рефлексия**

Обсудить самооценку учащихся, оценить работу и выставить отметки по желанию.

Предложить учащимся отметить знаком «+», «–», или «» утверждения в таблице.

|  |  |
| --- | --- |
| На уроке я научился создавать анимацию формы |  |
| 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 цели урока достиг |  |