



## Урок 19. Использование слоёв и библиотек объектов. Импорт изображений

**Задачи урока:** Содействовать формированию умений использовать слои и библиотеки объектов, выполнять импорт изображений.

**Создавать условия для воспитания** ответственности и требовательности к себе.

**Способствовать развитию** самостоятельности, сосредоточенности, самоконтроля.

**Цели урока:** обеспечить усвоение предметного содержания темы «Создание и использование слоев», что позволит учащимся:



- на уровне представления иметь представление о слоях и их назначении;
- на уровне применения научиться создавать слои;
- на уровне творчества выполнять изображения, на заданную тему с использованием всех изученных возможностей программы.






Чтобы удивиться, достаточно одной минуты,  
чтобы сделать удивительное, нужно многие годы.

К.Гельвеций.

**Учащиеся должны уметь:** создавать и трансформировать объекты, выполнять редактирование объектов.

### ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА

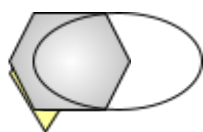
Этап урока	Вре- мя	Теория	Практика
1. <b>Организационный момент.</b>	1	Вход в урок. Создание условий для положительной мотивации учащихся. Входная рефлексия.	
2. Проверка домашнего задания	2-8	Загрузка сервера тестирования: <a href="#">MyTestServer</a>	
		Раздать файл:  T 18.mtf (вопросов-, время-мин.)	
		 § (?), стр.	
Загрузка сетевой программы: <a href="#">NetOp School</a>			
3. Изучение нового материала	9-15	<b>Вопросы:</b>	

4. Закрепление знаний	16-2 5	 § (?), стр.	 ПР 19 №1 <sup>0</sup> ,2 <sup>0</sup>
5. Контроль знаний	26-4 2	 ПР 19 №3-5	
		Загрузка сервера тестирования: <a href="#">MyTestServer</a>	
		Раздать файл:  Т 19.mtf (вопросов-, время-мин.)	
		 К 19	
6. Итог урока	43-4 5	Подведение итогов урока. Выставление оценок в журнал и дневники. Ответы на вопросы.	
7. Рефлексия			
8. Домашнее задание		§14. Завершение урока.	

## I. Опрос и актуализация знаний



1. Определить с помощью каких инструментов удобно создавать следующие рисунки.
2. Укажите вид заливки следующих рисунков.



## Урок 19. Использование слоёв и библиотеки объектов

Цели урока:

- ознакомление с понятиями «слой», «символ» («библиотечный образец»);
- формирование умений использовать слои для размещения объектов;
- формирование умений использовать библиотечные образцы, развитие познавательного интереса, логического и алгоритмического мышления, самооценки, навыков самоконтроля.

Тип урока: урок усвоения новых знаний и умений.

Учащиеся должны знать: понятия «слой», «символ» («библиотечный образец»), «экземпляр символа».

Учащиеся должны уметь: создавать и использовать слои, экземпляры символов.

Программное и методическое обеспечение урока: редактор Flash, учебное пособие «Информатика. 9 класс», § 14 [1]; ЭСУ Anima, урок 3—04 [2].

Методические рекомендации к уроку

1. Проверка знаний, полученных на предыдущем уроке (репродуктивный метод обучения, индивидуальная и фронтальная формы работы). Предложите учащимся устно ответить на вопросы к § 13, создать и трансформировать объекты по образцам (ЭСУ Anima3—03).
2. Актуализация знаний и мотивация учащихся на изучение нового материала

(объяснительно-иллюстративный метод обучения в сочетании с частично-поисковым, фронтальная форма работы).

Перед началом работы напомните учащимся, что при создании композиций из нескольких изображений используются слои (layers).

3. Изучение нового материала

(объяснительно-иллюстративный метод обучения, фронтальная форма работы).

Объяснение нового материала начните с уточнения, что *слои* — *важнейший элемент анимации*. Они обеспечивают независимые движения и преобразования нескольких объектов. Кроме того, слои используются для размещения траекторий движения, звуков, видеофрагментов. На примере 1 обсудите действия со слоями.

Один их наиболее важных объектов — библиотечный образец, называемый в терминологии Flash *символом* (symbol). Возможны три типа символов: MovieClip (фрагмент фильма, или Клип), Graphic (Графика) и Button (Кнопка). Кратко поясните их различия. Важно подчеркнуть, что благодаря использованию библиотеки объектов многократного применения символов Flash-фильм имеет столь малый размер.

На примерах 2, 3 покажите, как можно создать и использовать символы.

4. **Закрепление нового материала** (репродуктивный метод обучения, индивидуальная форма работы).

Предложите учащимся выполнить пример 2. Используя пошаговые инструкции пособия и электронные материалы, они создают объект и превращают его в символ. В примере 3 показаны особенности использования символов (наследование и изменчивость). Завершается работа сохранением и демонстрацией созданных объектов. Обратите их внимание на использование панели свойств для задания параметров объектов.

*Если позволяет время и уровень подготовки учащихся, можно выполнить и прокомментировать пример 4 (самостоятельно либо с вашей помощью). Следует подчеркнуть возможность превращения импортированного изображения в символ.*

5. Подведение итогов урока.

Предложите учащимся продемонстрировать созданные графические объекты, показать возможности их трансформации, использованные инструменты. При необходимости укажите ошибки, сделайте уточнения и обобщения.

6. Домашнее задание.

Изучить материал § 14, ответить на вопросы 1—3, продумать алгоритм выполнения одного из упражнений.