



Урок 26. Работа с текстом

Задачи урока: Содействовать формированию представлений о работе с текстом в программе Macromedia Flash.

Создавать условия для воспитания

Способствовать развитию ответственности за результаты своей работы.

Цели урока: обеспечить усвоение предметного содержания темы «Работа с текстом», что позволит учащимся:

- на уровне представления – иметь представление о работе с текстом;
- на уровне применения – уметь трансформировать, преобразовывать, анимировать превращения с текстом;
- на уровне творчества – уметь создавать эффектные изображения и анимации с текстом.

Учащиеся должны уметь: применять типовые инструменты и методы создания покадровой и автоматической анимации.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА

Этап урока	Время	Теория	Практика
1. Организационный момент.	1	Вход в урок. Создание условий для положительной мотивации учащихся. Входная рефлексия.	
2. Проверка домашнего задания	2-8	Загрузка сервера тестирования: MyTestServer	
		Раздать файл:  Т 25.mtf (вопросов-, время-мин.)	
		 § (?), стр.	
		Загрузка сетевой программы: NetOp School	
3. Изучение нового материала	9-15	Вопросы:	

4. Закрепление знаний	16-2 5	 § (?), стр.	 ПР 26 №1 ⁰ ,2 ⁰
5. Контроль знаний	26-4 2	 ПР 26 №3-5 Загрузка сервера тестирования: MyTestServer Раздать файл:  Т 26.mtf (вопросов-, время-мин.)  К 26	
6. Итог урока	43-4 5	Подведение итогов урока. Выставление оценок в журнал и дневники. Ответы на вопросы.	
7. Рефлексия			
8. Домашнее задание		§21, упр. 2. Завершение урока.	

Урок 26. Работа с текстом

Цели урока:

- формирование умений работы с текстом;
- развитие познавательного интереса, логического и алгоритмического мышления, самооценки, навыков самоконтроля.

Тип урока: урок усвоения новых знаний и умений.

Учащиеся должны знать: особенности текста в редакторе Flash.

Учащиеся должны уметь: выполнять ввод и редактирование, форматирование и преобразование текста.

Программное и методическое обеспечение урока: редактор Flash, учебное пособие «Информатика. 9 класс», § 21 [1]; ЭСУ Anima, урок 3—11 [2].

Методические рекомендации к уроку

1. Проверка знаний, полученных на предыдущем уроке (репродуктивный метод обучения, фронтальная форма работы).

Предложите учащимся устно ответить на вопросы к § 20 и выполнить одно из заданий упражнения (ЭСУ Anima3—10).

2. **Актуализация знаний и мотивация учащихся на изучение нового материала** (объяснительно-иллюстративный метод обучения в сочетании с частично-поисковым, фронтальная форма работы).

В анимациях нередко используется текст, например реклама, заголовки или пояснения. Поставьте перед учащимися проблему: каковы возможности работы с текстом.

3. **Изучение нового материала** (объяснительно-иллюстративный метод обучения, фронтальная форма работы).

В редакторе Flash можно создавать и редактировать тексты подобно тому, как это делается в обычных текстовых редакторах. Кроме того, текстовые объекты можно превратить в графические и работать с ними так же, как с изображениями. При этом, однако, утрачивается возможность редактировать и форматировать текст (исправлять ошибки, изменять шрифт и т. п.). Таким образом, существует принципиальное различие между текстовым и графическим объектами.

На примерах 1—3 подробно разберите приёмы форматирования и преобразования статичного текста. Примеры 5, 6 посвящены особенностям анимации текста.

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

Предложите учащимся самостоятельно выполнить примеры 1, 2, 6.

Если позволяет время и уровень подготовки учащихся, можно выполнить и прокомментировать примеры 4, 5, 7.

5. Подведение итогов урока.

Предложите учащимся продемонстрировать созданные анимации, показать возможности их изменения, использованные инструменты. При необходимости укажите ошибки, сделайте уточнения и обобщения.

6. Домашнее задание.

Изучить материал § 21, ответить на вопрос 1, продумать алгоритм выполнения одного из упражнений.