

Государственное учреждение образования
«Витебский городской центр дополнительного образования
детей и молодёжи»
Отдел технического творчества

«Танки Великой Победы»

методическая разработка открытого занятия



Составитель:
Зайцева Мария Александровна
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории,
объединение по интересам
«Вектор»

Витебск
2024 год

Тема: Анимация в программе Adobe Photoshop «Танки Великой Победы»

Цель: обучение учащихся работать с окном «слои», инструментом «волшебный ластик», анимировать изображения.

Задачи:

- Рассказать об истории танкостроения и устройстве танков;
- ознакомить с принципом работы инструментов «волшебный ластик», «перемещение»,
- обучить применять свободное трансформирование;
- обучить принципам работы покадровой анимации;
- развивать творческое воображение и фантазию;
- развивать самостоятельное мышление и способность к самооценке;
- воспитывать художественно-эстетический вкус, аккуратность;
- воспитывать умения работать в группе, сотрудничать друг с другом.

Тип занятия: комбинированный.

Продолжительность занятия: 2 занятия по 45 минут.

Возраст учащихся: 10-14 лет (2 год обучения)

Оборудование: компьютерный класс, сеть интернет, мультимедиа, печатное пособие, Adobe Photoshop.

План занятия

1. Организационный этап:

взаимное приветствие;

проверка наличия материалов для работы.

2. Основной этап

2.1. Актуализация знаний:

закрепление пройденного материала «Устройства ввода и вывода информации». *Упражнение «Пазл Угадайка. Устройства ввода и вывода информации» на платформе Learning Apps.*

2.2. Определение темы и цели занятия.

Определение темы открытого занятия («Анимация») после прохождения упражнения «Пазл Угадайка» на платформе Learning Apps на закрепление пройденного материала по теме «Устройства ввода и вывода информации».

2.3. Повторение теоретического материала по теме занятия

Выполнение проверочного теста «Соотнеси картинку» на платформе Learning Apps на тему «Инструменты программы Adobe Photoshop».

2.4. Изучение нового материала:

демонстрация научно-исследовательских проектов учащихся

«Танки Великой Победы»; «Устройство танка Т-34» (*презентаций в программе Power Point*);

повторение правил безопасного поведения в компьютерном классе

«Можно и нельзя» (*упражнение «Классификация» на платформе Learning Apps*);

физкультминутка;

изложение алгоритма действий при выполнении творческой работы «Танки Великой Победы»;
 практическая часть.

2.5. Итоговый этап

интерактивная игра на знание темы «Танки Великой Победы», выполненная учащимся на платформе Kahoot.com;
 оценка и анализ творческих работ учащихся;
 рефлексия занятия.

Этапы учебного занятия	Время	Содержание		
		Предметно-целевой компонент этапа	Взаимодействие педагога и учащихся	Формы и методы
1. Организационный	3 мин	Приветствие. Создание положительного эмоционального настроя	Взаимное приветствие педагога, гостей и учащихся Включение необходимых программ и сети интернет, необходимых для работы на занятии.	Беседа с учащимися
Основной	2.1. Актуализация знаний			
	10 мин	Закрепление пройденного материала «Устройства ввода и вывода информации» (<i>упражнение «Собери пазл» на платформе Learning Apps</i>)	Педагог открывает в личном кабинете на платформе <i>Learning Apps</i> упражнение, учащимся необходимо сделать классификацию по столбцам, отнести понятия на 2 категории: -устройства ввода информации, -устройства вывода информации	Интерактивное упражнение «Классификация. Пазл «Угадайка»
	2.2. Определение темы и цели занятия			
	5 мин	Определение темы и цели занятия	Учащиеся определяют тему и цель занятия в ходе выполнения задания. Тема собирается на экране в виде пазла, изображения «Анимация».	Рассуждение, вопрос-ответ. Педагог опрашивает учащихся на тему «Анимация»
2.3. Повторение теоретического материала по теме занятия				

10мин	<p>Выполнение проверочного теста «Соотнеси картинку» на платформе <i>Learning Apps</i> на тему «Инструменты программы Adobe Photoshop».</p> <p>Знакомство с новым материалом. Понятие «декорирование», «декоративные элементы». История создания пуговиц, их применение</p>	<p>Педагог напоминает учащимся об основных компонентах интерфейса графического редактора Adobe Photoshop. Учащиеся выполняют упражнение «Соотнеси картинку» на платформе <i>Learning Apps</i></p>	<p>Интерактивное упражнение «Соотнеси картинку»</p>
2.4. Изучение нового материала			
10 мин	<p>Демонстрация научно-исследовательских проектов учащихся</p> <p>«Танки Великой Победы»;</p> <p>«Устройство танка Т-34»</p>	<p>Учащиеся демонстрируют подготовленные презентации в программе Power Point</p>	<p>Демонстрация, обсуждение, беседа, показ, наблюдение</p>
5 мин	<p>Повторение правил безопасного поведения в компьютерном классе «Можно и нельзя» на платформе <i>Learning Apps</i></p>	<p>Педагог напоминает учащимся об основных правилах поведения в компьютерном классе. Учащиеся выполняют упражнение «Можно-нельзя» на платформе <i>Learning Apps</i></p>	<p>Беседа, интерактивное упражнение</p>
2 мин	<p>Физкультминутка</p>	<p>Педагог показывает демонстрационный ролик на мультимедийной доске «Танец Чика-Рика», учащиеся выполняют упражнения</p>	<p>Показ, упражнения для снятия усталости</p>

	10 мин	Изложение алгоритма действий при выполнении творческой работы «Танки Великой Победы»	Педагог объясняет поэтапное выполнение работы, раздает учащимся дидактический материал.	Объяснение, показ, просмотр
	20 мин	Практическая работа	Учащиеся выполняют практическую работу в графическом редакторе Adobe Photoshop (покадровую анимацию) «Танки Великой Победы», соблюдая алгоритм действий.	Самостоятельная работа. Педагог помогает учащимся при возникновении вопросов во время выполнения работы.
	2.5. Итоговый этап			
3. Итоговый	10 мин	Историческая интерактивная игра на знание темы «Танки Великой Победы», выполненная учащимся на платформе <i>Kahoot.com</i>	Учащийся открывает викторину в личном кабинете на сайте <i>Kahoot.com</i> «Танки Великой Победы», дает участникам код доступа к ней. Участники регистрируются, ставят ник и аватар в своем аккаунте, принимают участие в викторине с выбором вариантов ответа.	Интерактивная викторина с выбором вариантов ответа на платформе <i>Kahoot.com</i>
	10	Рефлексия. Оценка и анализ творческих работ учащихся	Подведение итогов викторины по теме занятия, определение победителей.	Подведение итогов, демонстрация, оценка и анализ выполненных работ. Заключительное слово по актуальности выбранной темы.

Ход занятия

1. Организационный этап

Педагог проверяет и отмечает отсутствующих детей в группе.

Педагог: Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас необычное, но интересное занятие. К нам пришли гости, поэтому давайте их поприветствуем. Присаживайтесь за свои рабочие места, каждый из вас сегодня выполнит творческое задание и узнает много нового!

2. Основной этап

2.1. Актуализация знаний.

Педагог: Давайте вместе определим тему нашего занятия. Для этого вам нужно будет разгадать кодовое слово, собрать пазл на платформе *Learnig Apps*. А тема нашего интерактивного упражнения будет звучать так: «Устройства ввода и вывода информации». Каждый из вас знаком с этими понятиями, и вам нужно распределить устройства компьютера на две категории по столбцам. В случае правильного ответа, на экране будут появляться элементы пазла, а по завершению выполнения работы, мы узнаем кодовое слово. Это и будет темой нашего занятия.

Приложение 1

Педагог открывает в личном кабинете на платформе Learning Apps упражнение «Пазл Угадайка .Устройства ввода и вывода информации», учащимся необходимо сделать классификацию по столбцам, отнести понятия на 2 категории:

- устройства ввода информации,*
- устройства вывода информации*

2.2. Определение темы и цели занятия.

Педагог:

Вы молодцы! Вам удалось продемонстрировать свои знания, вы хорошо разбираетесь в устройствах ввода и вывода информации, ведь эти знания вам необходимы для работы на занятиях с компьютером.

Вам удалось разгадать кодовое слово «Анимация» и теперь мы знаем тему нашего занятия.

Давайте попробуем разобраться в следующих вопросах:

- *Что такое анимация?*
- *Как создается анимация?*
- *Можно ли создать анимацию в графическом редакторе?*

Учащиеся:

- *Анимация – это быстро сменяющиеся кадры*
- *Анимация создается из кадров или слоев изображения*
- *Можно. В программе Adobe Photoshop можно сделать покадровую анимацию*

Приложение 2

Учащиеся определяют тему и цель занятия в ходе выполнения задания. Тема собирается на экране в виде пазла, изображения «Анимация».

2.3. Повторение теоретического материала по теме занятия

Педагог:

Тема занятия у нас – «Покадровая анимация в графическом редакторе Adobe Photoshop». В рамках нашей программы мы с вами познакомились с интерфейсом редактора Adobe Photoshop и получили навыки работы в этой программе.

Перед тем, как приступить к объяснению новой темы, давайте вспомним основные инструменты программы, которые нам будут необходимы при выполнении практической работы. Вы должны пройти интерактивную игру на платформе Learning Apps, в которой нужно соединить названия элементов панели инструментов с их изображением.

Приложение 3

Педагог напоминает учащимся об основных компонентах интерфейса графического редактора Adobe Photoshop. Учащиеся выполняют упражнение «Соотнеси картинку. Инструменты Adobe Photoshop» на платформе Learning Apps

2.4. Изучение нового материала

Демонстрация научно-исследовательских проектов учащихся

Педагог:

Тему занятия мы с вами определили – это «Анимация». Анимацию мы будем выполнять в графическом редакторе Adobe Photoshop. А вот на какую тему будет наше задание, сейчас нам расскажут наши учащиеся: Голиков Илья и

Коваленко Максим, которые продемонстрируют свои научно-исследовательские работы, выполненные в программе Power Point на эту тему.

Голиков Илья:

Добрый день, ребята! Перед тем, как начать рассказывать о своей работе, я хотел бы задать вам вопрос:

-Кто знает, какая знаменательная юбилейная дата отмечается в этом году в Республике Беларусь?

Учащиеся:

-80-летие освобождения от немецко-фашистских захватчиков в Великой Отечественной войне.

Голиков Илья:

- Это правильный ответ! В этом году в нашей республике Беларусь отмечается 80-летие Великой Победы! А тему своей исследовательской работы я выбрал не случайно, она звучит как: «Танки Великой Победы». Ведь свой вклад в победу внесли не только люди, которые сражались на фронте, но и те, кто создавал мощное вооружение. Я расскажу вам об истории танкостроения от истоков до времен Великой Отечественной войны.

Приложение 4

На экране мультимедиа демонстрируется презентация в программе Power Point «Танки Великой Победы»

Педагог:

Спасибо большое, Илья, за интересный доклад по теме. Благодаря твоей работе мы больше узнали об истории танкостроения и легендарных конструкторах, которые проектировали боевые машины.

Таким образом, мы определили тему нашего занятия: «Танки Великой Победы». Анимацию мы будем делать именно танка, а вот какого, сейчас нам расскажет наш учащийся Коваленко Максим.

Коваленко Максим:

Тема моей исследовательской работы выбрана не случайно. Я познакомлю вас с общим устройством танка и расскажу, какой именно танк помог приблизить победу своей мощностью, маневренностью и проходимостью.

Приложение 5

На экране мультимедиа демонстрируется презентация в программе Power Point «Устройство танка Т-34»

Педагог:

Спасибо большое, Максим, теперь мы можем быть не только программистами, но и настоящими танкистами, с устройством танка знакомы! А поедем мы сегодня на легендарном танке Т-34, который пустим на парад Победы, посвященному 80-тилетию освобождения Беларуси в Великой Отечественной войне по просторам программы Adobe Photoshop. В этой программе мы будем выполнять покадровую анимацию.

**Повторение правил безопасного поведения в компьютерном классе
«Можно и нельзя»**

Но перед тем, как приступить к практической части, давайте вспомним, как нужно себя вести в компьютерном классе, ведь настоящие танкисты-аниматоры должны соблюдать правила безопасности!

Предлагаю вашему вниманию интерактивную игру на платформе Learning Apps «Можно и нельзя». Вам нужно распределить правила поведения на 2 столбца, как можно и нельзя себя вести при работе в компьютерном классе.

Приложение 6

Педагог напоминает учащимся об основных правилах поведения в компьютерном классе. Учащиеся выполняют упражнение «Можно - нельзя» на платформе Learning Apps.

Физкультминутка**Педагог:**

Ребята, вы активно поработали, а теперь давайте активно отдохнем.

Предлагаю нам провести физкультминутку, подвижный танец «Чика-Рика», чтобы зарядиться положительными эмоциями для дальнейшей работы.

Приложение 7

Педагог показывает демонстрационный ролик на мультиторде «Танец Чика-Рика», учащиеся выполняют упражнения

**Изложение алгоритма действий при выполнении творческой работы
«Танки Великой Победы»****Педагог:**

Теперь вы сильные, умные, активные, как настоящие танкисты. Давайте же попробуем сделать анимацию легендарного танка Т-34, вам нужно выполнить следующий алгоритм действий в программе Adobe Photoshop:

1. В программе открыть 3 файла: фото танка, фото дороги вид сбоку, эмблему «80 лет освобождения Беларуси»
2. В файле с изображением танка инструментом «волшебный ластик» удалить фон
3. В файле с эмблемой «80 лет освобождения Беларуси» инструментом «волшебный ластик» удалить фон
4. Эмблему переместить на танк, применить свободное трансформирование нажатием горячих клавиш CTRL T, уменьшить до нужного размера
5. В окне «Слои» выделить с нажатой клавишей CTRL 2 слоя (с танком и эмблемой), на правую кнопку мыши выбрать пункт «объединить слои».
6. Получившееся изображение переместить инструментом «перемещение» на файл с изображением дороги.
7. Открыть окно «Анимация», нажать «Create video timeline», выбрать в диалоговом окне «создать покадровую анимацию»
8. В настройках окна «анимация» выбрать пункт «постоянно», выставить время воспроизведения «0.1 сек».
9. На первом кадре установить исходное положение танка в начале анимации.
10. Создать копию выделенного слоя.
11. В копии слоя указать конечное положение танка, инструментом «стрелка» прокатить танк до конца листа
12. Нажать кнопку «создание промежуточных кадров»
13. В появившемся диалоговом окне выбрать количество кадров- 50
14. После возникновения промежуточных кадров, выбрать 1 кадр и нажать «воспроизведение анимации»
15. Анимация готова! Осталось только сохранить
16. Для сохранения анимации нажимаем: «файл»- «сохранить для web-устройств»- формат Gif

Приложение 8

Учащиеся выполняют практическую работу в графическом редакторе Adobe Photoshop (покадровую анимацию) «Танки Великой Победы», соблюдая алгоритм действий.

2.5. Итоговый этап

Историческая интерактивная игра на знание темы «Танки Великой Победы», выполненная учащимся на платформе Kahoot.com

Педагог:

Каждый из вас сегодня отлично справился с поставленным заданием, вы показали свои теоретические знания и продемонстрировали практические навыки. У каждого получилось выполнить анимацию в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Невозможно определить, кто справился лучше с поставленным заданием, ведь каждый из вас показал отличный результат.

А в завершении нашего занятия для вас подготовил интерактивную игру-викторину на знание темы «Танки Великой Победы» на платформе Kahoot.com наш учащийся Голиков Илья. Предоставим ему слово.

Голиков Илья:

Я очень впечатлился темой «Танки Великой Победы» и самостоятельно выполнил для нас всех интерактивную игру-викторину на платформе Kahoot. Всех приглашаю присоединиться и принять в ней участие!

Для участия в игре необходимо выполнить следующие действия:

1. *Входим в браузер интернета*
2. *В адресной строке пишем название сайта: kahoot.it*
3. *В появившемся окне пишем сгенерированный код доступа к игре*
4. *Даем своему аккаунту ник, ставим аватар. Внимание, все никнеймы должны быть на патриотическую тематику.*
5. *Как только я нажимаю «Start», игра начинается. Всего 10 вопросов, в каждом по 4 варианта ответа, 1 из них – правильный.*
6. *В случае правильного ответа участнику начисляются баллы, если несколько участников дали правильный ответ, то больше баллов получает тот, кто быстрее дал ответ.*
7. *По окончании игры, будут определены победители, которые разделят 1,2 и 3 призовое место.*

Приложение 9

Учащийся входит в викторину «Танки Великой Победы», дает участникам код доступа к ней.

Участники регистрируются, ставят ник и аватар в своем аккаунте, принимают участие в викторине с выбором вариантов ответа.

Рефлексия. Оценка и анализ творческих работ учащихся

Педагог: Наше занятие подошло к концу, а это значит, что со всеми поставленными задачами вы справились, подводя итоги, хотелось бы узнать, понравилось ли вам наше занятие?

Учащиеся:

Да, было очень интересно и познавательно.

Педагог: Что нового вы узнали на занятии?

Учащиеся:

- *узнали, когда изобрели первые танки,*
- *узнали, что на платформе Learning Apps можно делать разные задания,*
- *научились делать анимацию танка.*

Педагог:

Я желаю вам дальнейших творческих успехов! Всем спасибо за активную работу на занятии!

Список литературы и интернет-ресурсов

1. Панель инструментов в Фотошопе

Сайт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <https://lumpics.ru/description-photoshop-tools/> Дата доступа: 10.05.2024.

2. Техника безопасности в компьютерном классе
Сайт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <https://koljanos.github.io/Safety/> Дата доступа: 01.05.2024

3. Тема занятия «Анимация»
Сайт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <https://learningapps.org/display?v=p0y5b493324> Дата доступа: 07.05.2024

4. История танкостроения. Электронная книга
<https://elib.spbstu.ru/dl/2/s16-169.pdf/download/s16-169.pdf>

5. Как Т-34 стал лучшим танком Второй мировой
Сайт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <https://republic.ru/posts/109023> Дата доступа: 15.05.2024

6. Платформа Kahoot.com
Сайт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <https://kahoot.com/> Дата доступа: 18.05.2024

Приложение 1
Пазл «Угадайка»

устройства ввода информации		устройства вывода информации	
сканер	монитор	мышь	клавиатура
микрофон	принтер	колонки	наушники
проектор	веб-камера	веб-камера	сканер

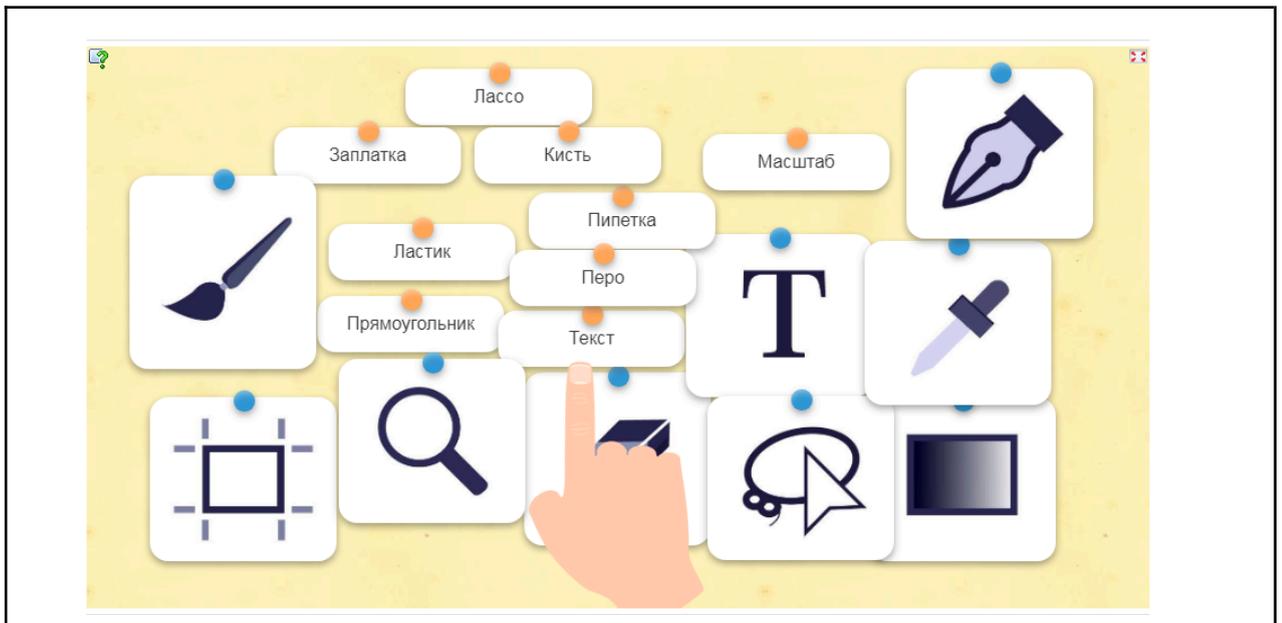


*Открыть игру
«Устройства ввода и
вывода информации»
можно посмотреть, перейдя по ссылке QR кода*

Приложение 1
Кодовое слово «Анимация»

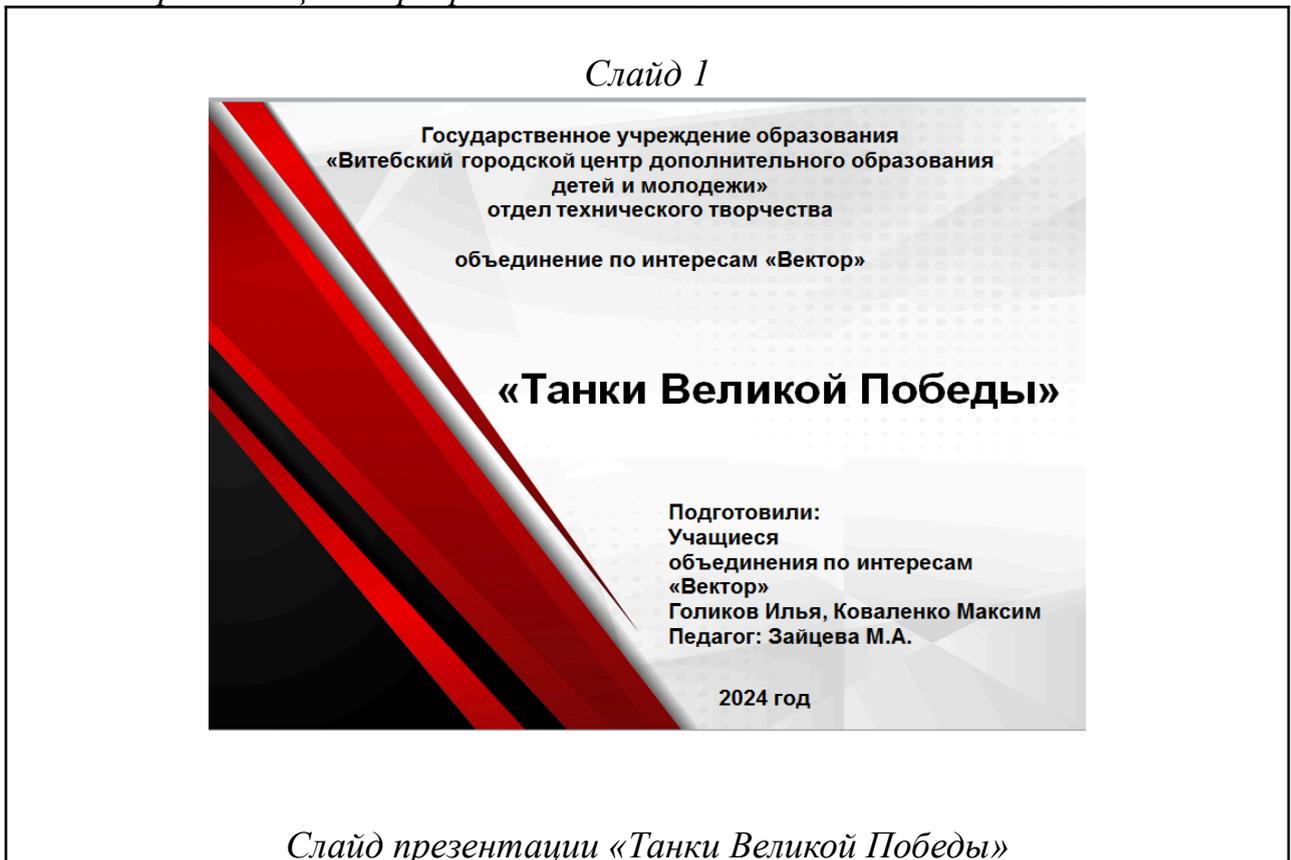
устройства ввода информации		устройства вывода информации	
			

Приложение 3
Соотнеси картинку «Панель инструментов Adobe Photoshop»



Приложение 4

Презентация в программе Power Point «Танки Великой Победы»



Слайд презентации «Танки Великой Победы»



Назначение танка

Танк - гусеничная боевая машина высокой проходимости, полностью бронированная с вооружением для поражения различных целей на поле боя.

Боевые свойства танка:

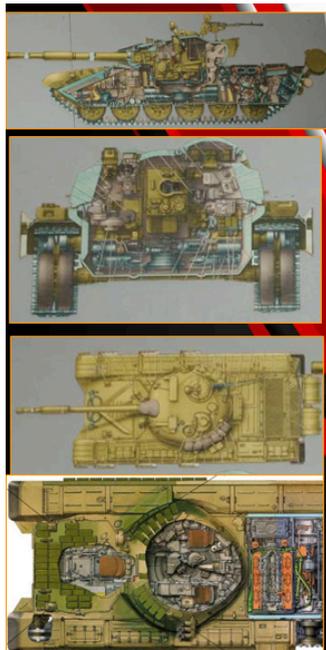
- Огневая мощь;
- Броневая защита;
- Высокая подвижность;
- Способность совершать марши на большие расстояния;
- Преодолевать препятствия и заграждения.

Полную версию презентации можно посмотреть, перейдя по ссылке QR кода

Приложение 5

Презентация в программе Power Point «Устройство танка Т-34»

Слайды



Общее устройство танка:

- -корпус;
- -башня;
- -комплекс вооружения и управления огнем;
- -силовая установка;
- -трансмиссия (силовая передача);
- -ходовая часть;
- -электрооборудование;
- -средства связи;
- -специальное оборудование:
оборудование для подводного вождения танка (ОПВТ), система защиты от оружия массового поражения, ТДА, система пуска дымовых гранат, ППО, оборудование для самоокапывания).
- На танке имеется возимый комплект ЗИП.

презентации «Танки Великой Победы»



Средний танк Т-34(1939г)

Боевая масса - 26.5 т. Экипаж - 4 чел.

Вооружение: пушка- 76 мм. пулеметы 2x7.62 мм.

Броня - 45 мм. Мощность двигателя - 420 л.с.

Макс. скорость - 55 км/ч

Приложение 6

*Повторение правил безопасного поведения в компьютерном классе
«Можно и нельзя».*

Посмотреть на индикатор монитора и системного блока и определить, включён или

Находиться в классе с напитками и едой

Анимация «Танк Победы» в программе Adobe Photoshop

1. Открыть фото танка Т-34, волшебным ластиком убрать фон, сохранить в формате Png
2. Открыть картинку «80 лет освобождения Беларуси», волшебным ластиком убрать фон
3. Переместить эмблему на танк, нажать CTRL T (свободная трансформация), уменьшить
4. Открыть фото дороги, переместить танк, выбрав 2 слоя, нажимаем ctrl, объединяем слои
5. Открыть окно анимации, выносим танк на край листа, создаем копию выделенного кадра, двигаем танк по траектории листа
6. В окне анимации нажимаем создание промежуточных кадров, ставим 100, возвращаемся к первому кадру, нажимаем кнопку «запуск воспроизведения анимации». Анимация готова.

Файл-сохранить для web-устройств, выбираем путь файла

Приложение 7

Физкультминутка на видеохостинге Youtube

ЧИКА-РИКА - Танцует чичу ричу вместе с Superparty (2019)

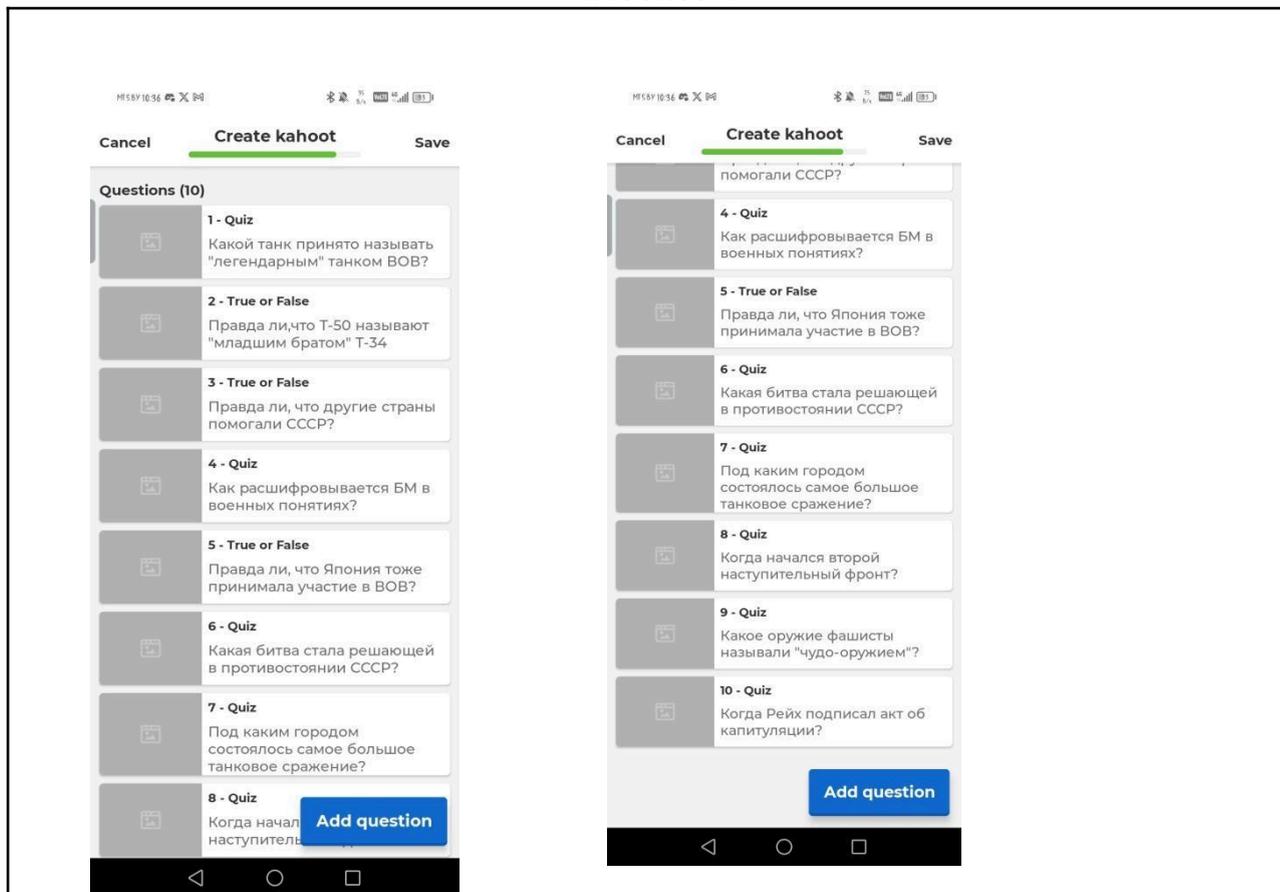



Для открытия Ролика нужно отсканировать QR код

Приложение 8

«Алгоритм действий при выполнении творческой работы «Танки Великой Победы»»

Приложение 9
Интерактивная викторина с выбором вариантов ответа на платформе Kahoot.com



Фотоприложение к открытому занятию «Танки Великой Победы»



Учащиеся объединения по интересам «Вектор» и педагог Зайцева Мария Александровна на открытом занятии «Танки Великой Победы»

Автор интерактивной игры на платформе Kahoot Голиков Илья с победителями игры





Учащиеся объединения по интересам «Вектор» с дидактическим материалом
«Алгоритм действий для создания анимации в графическом редакторе
Adobe Photoshop»



Демонстрация научно-исследовательских проектов учащегося
Ильи «История танкостроения»
Коваленко Максима «Устройство танка Т-34»

Голикова
и