

Урок в 8 классе «Обобщающее повторение по теме «Основы анимации»

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний и умений, применения их на практике.

Цели урока: создать условия для систематизации знаний и умений учащихся, полученных на предыдущих уроках по теме «Основы анимации», творческого применения их на практике;
способствовать развитию познавательного интереса учащихся, формирования информационной культуры;
способствовать воспитанию информационной культуры.

Учащиеся должны знать: основные понятия анимации, основные инструменты создания изображений в редакторе Flash, правила работы со слоями и библиотекой объектов, правила создания анимации движения в редакторе, добавления в анимацию звукового файла, правила сохранения и публикации анимации.

Учащиеся должны уметь: создавать многослойные рисунки, анимацию движения в редакторе Flash, добавлять в анимацию звук, публиковать анимацию.

Программное и методическое обеспечение урока:

1. Редактор Flash
2. Учебное пособие. Информатика 8 класс.
3. Тест на этапе актуализации знаний и умений (Содержимое теста - приложение 1).
4. Технологическая карта для выполнения задания на этапе применения знаний на практике (приложение 2).
5. Файлы в формате, необходимые для завершения проекта в папке Рабочий стол/Проект Колобок/ (Сцена1.fla–Сцена6.fla).
6. Облачные сервисы Google Docs, Wordclouds.com, Kahoot.
7. Видеоролик для проведения физкультминутки (Физминутка1.mp4)

Ход занятий

1. Организационный момент(1 мин)

Приветствие, проверка готовности к уроку.

2. Целеполагание (1 мин)

Предложить учащимся самим сформулировать цели урока:

- 1) Завершить создание проекта анимации сказки «Колобок».
- 2) Проверить свои знания и умения по пройденной теме «Основы анимации» путём применения их на практике.

3. Актуализация знаний и умений (13 мин)

3.1. Учащимся предлагается вспомнить и записать в предварительно открытый для совместной работы онлайн-документ **Google Docs** основные ключевые слова (термины, понятия), связанные с темой «Основы анимации». Далее учителем по сформированному учащимися списку с помощью онлайн-генератора **Wordclouds.com** формируется облако слов и демонстрируется на экране.

3.2. Проверка знаний учащихся по пройденной теме выполняется с помощью онлайн-викторины, созданной в облачном сервисе **Kahoot**. Учащиеся на смартфонах заходят на страницу Kahoot.in по выданному им учителем коду и отвечают на вопросы (результат отражается на демонстрационном экране) (приложение 1).

4. Применение знаний и умений на практике (15 мин)

Создание мини-проекта по сказке «Колобок».

4.1. Краткая описание проекта:

Перед учащимися была поставлена задача: за время изучения темы «Основы анимации» создать анимацию фрагмента сказки «Колобок». Анимация должна включать в себя: нарисованную сцену указанного фрагмента (фон-декорацию), героев фрагмента сказки, для которых задана автоматическая анимация, и озвучку фрагмента.

Каждый из участников проекта на предыдущих уроках подготовил заготовку для создания своего фрагмента сказки (файлы Сцена1.flв–Сцена6.flв), содержащий все объекты сцены с использованием изученных инструментов рисования и размещенные на разных слоях. Изображения героев сказки, для которых будет задаваться анимация, звуковой файл помещены в библиотеку.

4.2. Реализация заключительного этапа проекта учащимися

Для выполнения заключительного этапа проекта учащимся выдается технологические карты практического задания по завершению мини-проекта, согласно которой они должны анимировать героев фрагмента и опубликовать анимацию в формате .swf (приложение 2).

Физкультминутка (4 мин) проводится с помощью динамической физкультминутки и видеотренажёра (файл Физминутка1.mp4)

1. Подведение итогов(10 мин)

Защита проектных работ

Учащиеся демонстрируют свои работы и кратко описывают этапы создания проекта. Учитель оценивает результаты работы, выставляет отметки за урок.

2. Домашнее задание

Повторить § 6-12.

3. Рефлексия деятельности (1 мин)

Выполняется с помощью облачного сервиса виртуальной доски Jamboard. Учащиеся открывают на своих рабочих местах по ссылке, указанной учителем, сервис и выбирают стикеры, отражающие впечатление по итогам урока (результат – на демонстрационном экране).

Тест по теме «Основы анимации»

- 1. Что называют анимацией?**
 - a) процесс редактирования объекта
 - b) процесс изменения формы объекта
 - c) процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта со временем
 - d) процесс изменения размера объекта

- 2. Кадры в анимации - это**
 - a) части интерфейса редактора для создания анимации
 - b) надписи
 - c) изображение последовательных фаз движения объектов или его частей
 - d) изображения последовательных фаз движения частей объектов

- 3. С какой минимальной частотой должна происходить смена кадров, чтобы создавалась иллюзия непрерывного движения?**

a) 24 кадра в секунду	<u>b) 12 кадров</u>	c) 22 кадра	d) 6 кадров
-----------------------	---------------------	-------------	-------------

- 4. Использование слоев позволяет:**
 - a) использовать различные инструменты редактирования объектов
 - b) увеличить время анимации
 - c) уменьшить время анимации
 - d) создавать ролики с большим количеством объектов

- 5. Для чего предназначена библиотека объектов?**
 - a) для хранения объектов многократного использования
 - b) для отображения истории действий над объектами
 - c) для хранения рисунка
 - d) для дублирования рисунка

- 6. Какой кадр называется ключевым?**
 - a) содержимое которого определяется автором анимации
 - b) текущий кадр
 - c) начальный и конечный кадр анимации
 - d) на который указывает маркер кадра

- 7. Анимация, в которой каждый кадр ключевой - это ...**
 - a) пошаговая анимация
 - b) покадровая анимация
 - c) анимация движения
 - d) анимация формы

8. Для создания копии ключевого кадра -

- a) F7 b) F5 c) F6 d) F8

9. Чтобы вставить простой кадр

- a) F7 a) F5 b) F6 c) F8

10. Праксиноскоп изобрёл

- a) Шарль-Эмиль Рейно
b) Уолт Дисней
c) Николай Константинов
d) Стюарт Блэктон

Технологическая карта для выполнения практического задания.

Сцена 1

Создайте фрагмент сказки «Колобок» на основе файла **Сцена1 fla** (папка Рабочий стол/Проект Колобок/Папка с вашей фамилией).

Содержания сцены: на фоне дома беседую старик со старухой, уходят, из трубы появляется дым, в окошке появляется колобок.

Жили-были старик со старухой. Однажды просит старик:

— Ипеки, старуха, колобок.

— Из чего испечь-то? Муки нет.

— Эх, старуха! По коробу поскреби, по сусеку помети; авось муки и наберется.

Старуха по коробу поскребла, по сусеку помела, и набралось муки две пригоршни. Замесила на сметане, пожарила в масле и положила на окошечко остудить.

1. Звуковой файл занимает 23 сек (278 кадров).
2. Анимлируйте картинку в течение этого времени следующим образом:

Жили-были старик со старухой. Однажды просит старик:

— Ипеки, старуха, колобок.

— Из чего испечь-то? Муки нет.

— Эх, старуха! По коробу поскреби, по сусеку помети; авось муки и наберется.

Старуха по коробу поскребла, по сусеку помела, и набралось муки две пригоршни. Замесила на сметане, пожарила в масле и положила на окошечко остудить.

3. Сохраните анимацию и опубликуйте её в сетевую папку **Рабочий стол/Проект Колобок/Папка с вашей фамилией** под именем **Сцена1.swf**.

Сцена 2

Создайте фрагмент сказки «Колобок» на основе файла **Сцена2 fla** (папка d:/Проект Колобок).

Содержания сцены: по тропинке катиться Колобок и при этом звучат следующие слова: «Колобок полежал, полежал. Прыг с окна на лавку, с лавки на землю и дальше покатился по дорожке».

1. Звуковой файл занимает 7 сек (95 кадров).

2. Анимлируйте картинку в течении этого времени следующим образом:

Колобок полежал, полежал (1-19 кадры без анимации). Прыг с окна на лавку (20-25 кадры - анимация движения), с лавки на землю (37-44 кадры - анимация движения) и дальше покатился по дорожке (36-95 кадры - анимация движения).

3. Сохраните анимацию и опубликуйте её в сетевую папку **Рабочий стол/Проект Колобок/Папка с вашей фамилией** под именем **Сцена2.swf**.

Сцена 3

Создайте фрагмент сказки «Колобок» на основе файла Сцена3.flв (папка D:/Проект Колобок).

Содержания сцены: по тропинке катиться колобок навстречу ему заяц и при этом звучат следующие слова:

*Катиться колобок, а навстречу ему заяц:
- Колобок, колобок! Я тебя съем!
- Не ешь меня, косой, я тебе песенку спою.
Я по коробу скребен,
По сусеку метен,
На сметане мешон
Да в масле пряжон,
На окошке стужон;
Я от дедушки ушел,
Я от бабушки ушел,
От тебя, зайца, не хитро уйти!
И покатился себе дальше; только заяц его и видел!..*

1. Звуковой файл занимает 23 сек (278 кадров).
2. Анимируйте картинку в течении этого времени следующим образом:

*Катиться колобок, а навстречу ему заяц: (1-40 кадры - анимация движения)
- Колобок, колобок! Я тебя съем!
- Не ешь меня, косой, я тебе песенку спою. (63-84 кадры - анимация движения)
Я по коробу скребен, (103 - ...
По сусеку метен,
На сметане мешон
Да в масле пряжон,
На окошке стужон;
Я от дедушки ушел,
Я от бабушки ушел,
От тебя, зайца, не хитро уйти! ... -247 кадры - анимация движения)
И покатился себе дальше; только заяц его и видел!.. (248-278 кадры – анимация движения)*

3. Сохраните анимацию и опубликуйте её в сетевую папку **Рабочий стол/Проект Колобок/Папка с вашей фамилией** под именем **Сцена3.swf**.

Сцена 4

Создайте фрагмент сказки «Колобок» на основе файла Сцена4 fla (папка D:/Проект Колобок).

Содержания сцены: по тропинке катиться колобок навстречу ему волк и при этом звучат следующие слова:

Катиться колобок по тропинке в лесу, а навстречу ему волк:

- Колобок, колобок! Я тебя съем!

- Не ешь меня, серый волк, я тебе песенку спою.

Я от дедушки ушел,

Я от бабушки ушел,

Я от зайца ушел,

От тебя, волка, не хитро уйти!

И покатился колобок дальше – только волк его и видел.

1. Звуковой файл занимает 23 сек (296 кадров).

2. Анимировать картинку в течении этого времени следующим образом:

Катиться колобок по тропинке в лесу, а навстречу ему волк (1-63 кадры – анимация движения)

- Колобок, колобок! Я тебя съем! (64-115 кадры – анимация движения)

- Не ешь меня, серый волк, я тебе песенку спою. (116-152 кадры – анимация движения)

Я от дедушки ушел, (153-...

Я от бабушки ушел,

Я от зайца ушел,

От тебя, волка, не хитро уйти! ...234 кадры – анимация движения)

И покатился колобок дальше – только волк его и видел. (235 -296 кадры – анимация движения)

3. Сохраните анимацию и опубликуйте её в сетевую папку **Рабочий стол/Проект Колобок/Папка с вашей фамилией** под именем **Сцена4.swf**.

Сцена 5

Создайте фрагмент сказки «Колобок» на основе файла Сцена5 fla (папка D:/Проект Колобок).

Содержания сцены: по тропинке катиться колобок навстречу ему медведь и при этом звучат следующие слова:

Катиться колобок по лесу, а навстречу ему медведь:

- Колобок, колобок! Я тебя съем!

- Ну где тебе, косолапому, съесть меня!

*Я от дедушки ушел,
Я от бабушки ушел,
Я от зайца ушел,
Я от волка ушел,
От тебя, медведь, не хитро уйти!
И опять укатился; только медведь его и видел!..*

1. Звуковой файл занимает 21 сек (253 кадра).
2. Анимируйте картинку в течении этого времени следующим образом:

Катится колобок по лесу, а навстречу ему медведь: (1-40 кадры – анимация движения)

*- Колобок, колобок! Я тебя съем! (41-60 кадры – анимация движения)
- Ну где тебе, косяпому, съесть меня! (61-..*

*Я от дедушки ушел,
Я от бабушки ушел,
Я от зайца ушел,
Я от волка ушел,
От тебя, медведь, не хитро уйти! ...-229 кадры – анимация движения)
И опять укатился; только медведь его и видел!. (230-253 кадры – анимация движения).*

3. Сохраните анимацию и опубликуйте её в сетевую папку **Рабочий стол/Проект Колобок/Папка с вашей фамилией** под именем **Сцена5.swf**.

Сцена 6

Создайте фрагмент сказки «Колобок» на основе файла Сцена6 fla (папка D:/Проект Колобок).

Содержания сцены: по тропинке катится колобок навстречу ему лиса и при этом звучат следующие слова:

Катится, катится колобок, а навстречу ему лиса:

– Здравствуй, колобок! Какой ты хорошенький!

А колобок запел:

Я от дедушки ушел,

Я от бабушки ушел,

Я от зайца ушел,

Я от волка ушел,

От медведя ушел,

От тебя, лиса, и подавно уйду!

– Какая славная песенка! — сказала лиса. –Но я стара стала, плохо слышу; сядь-ка на мою мордочку да пропой еще разок погромче.

Колобок вскочил лисе на мордочку, запел, а лиса его – ам – и съела.

1. Звуковой файл занимает 38 сек (465 кадра).

2. Анимируйте картинку в течении этого времени следующим образом:

Катится, катится колобок, а навстречу ему лиса: (1-56 кадры – анимация движения).

– Здравствуй, колобок! Какой ты хорошенький! (57-127 кадры – анимация движения).

А колобок запел: (128-419 кадры – анимация движения).

Я от дедушки ушел,

Я от бабушки ушел,

Я от зайца ушел,

Я от волка ушел,

От медведя ушел,

От тебя, лиса, и подавно уйду!

– Какая славная песенка! — сказала лиса. – Но я стара стала, плохо слышу; сядь-ка на мою мордочку да пропой еще разок погромче.

Колобок вскочил лисе на мордочку, запел, а лиса его – ам – и съела. (445-465 кадры – анимация движения).

3. Сохраните анимацию и опубликуйте её в сетевую папку **Рабочий стол/Проект Колобок/Папка с вашей фамилией** под именем **Сцена6.swf**.