

**Конспект урока по информатике в 5 классе
по теме «Создание движущихся изображений»**

Учитель информатики МБОУ Заларинская СОШ №1 Кузеванова Яна Кирилловна.

Предмет: информатика

Тема: «Создание движущихся изображений»

Тип урока: урок открытия новых знаний

Класс: 5

Цель: дать представление о программном средстве для создания движущихся изображений, и о простейших способах создания анимации.

Формы работы обучающихся: индивидуальная, фронтальная и групповая.

Технологии на уроке: информационно-коммуникационная, групповая, проблемная.

Планируемые результаты обучения:

Предметные – формирование навыков работы с редактором презентаций;

Метапредметные – умение планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами; осуществлять контроль своей деятельности; определять способы действий в рамках предложенных условий; корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения поставленной задачи; ИКТ компетентность

Личностные – понимание роли информационных процессов в современном мире, формирование учебной мотивации, адекватной самооценки, необходимости приобретения новых знаний

Ресурсы: мультимедийный проектор, интерактивная доска, презентация, электронное приложение, приложения 1, 2, 3, 4.

Технологическая карта урока

Этапы урока.	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся.
1. Орг. момент. Мотивация к учебной деятельности.	<p>В начале урока построение, приветствие. Настрой учащихся на работу.</p> <p>- Продолжите предложение «Учеником быть хорошо (интересно), потому что...»</p> <p>Определяет готовность учащихся. Сосредотачивает внимание учащихся.</p>	<p>Ученики стоя приветствуют учителя.</p> <p>Настраиваются на работу.</p> <p>Рассуждают (... узнаем много нового и интересного, полезного и т.д.)</p>
2. Актуализация знаний, постановка проблемы и ее решение.	<p>- Посмотрите, пожалуйста, на экран, какая информация представлена на экране? <i>(слайд 1)</i></p> <p>- Верно, графическая. А сейчас посмотрите и скажите, как обработана графическая информация, представленная на экране? <i>(слайд 2)</i></p> <p>- Да, графическую информацию можно обработать так, чтобы получилась движущаяся картинка.</p> <p>- Сформулируем тему урока? <i>(слайд 3)</i></p> <p>- Запишите тему урока в тетради.</p> <p>- Определим цель <i>(слайд 4)</i></p>	<p>Отвечают на вопрос.</p> <p>Отвечают на вопрос. <i>(обработана так, что изображения двигаются, то есть это анимация)</i></p> <p>Совместно с учителем формулируют тему урока: <i>(Создание движущихся изображений)</i> Записывают тему урока в тетради.</p> <p>Совместно с учителем формулируют цель урока <i>(узнать, как создаются</i></p>

		<p><i>движущиеся изображения, и научиться создавать движущиеся изображения с помощью компьютерных программ)</i></p>
<p>3. Открытие новых знаний</p>	<p>- Ребята, а кто знает, как называют движущиеся изображения.</p> <p>- Верно, такие изображения называются анимацией. Анимация (от лат.) – оживление, одушевление. В качестве синонима слову «анимация» используется слово «мультипликация» <i>(слайд 5)</i></p> <p>- И сейчас мы выполним первую задачу: узнаем, как создаются движущиеся изображения <i>(приложение 1)</i></p> <p>- У вас два конверта, в одном конверте изображены способы создания анимации по технологическому процессу, а во втором кадры из мультфильмов, созданных данными способами. Ваша задача определить название этих способов, и соотнести, с помощью какого способа созданы эти мультфильмы <i>(слайд 6)</i></p> <p>- Проверим, какие способы у вас получились</p> <p>Песочная анимация – в ней лёгкий порошок (просеянный песок, соль, кофе) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки) <i>(слайд 8)</i></p> <p>Пластилиновая анимация – одна из старейших техник анимации. В этом жанре работали такие мультипликаторы как Александр Татарский («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег») <i>(слайд 9)</i></p>	<p>Рассуждают, отвечают на вопрос <i>(анимация)</i></p> <p>Просмотр слайда. Записи в тетради.</p> <p>Работают в группах.</p> <p>Записывают выводы в тетрадь.</p> <p>Ответы учащихся <i>(песочная анимация, пластилиновая, кукольная, перекладная, рисованная и компьютерная)</i></p> <p>Обсуждение каждого способа создания анимации.</p>

Кукольная анимация – метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Перед камерой в нужном положении фотографируется кукла. Причем для создания эффекта движения ее положения каждый раз немного меняют *(слайд 10)*

Рисованная анимация – технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся рисунков, путём наложение и сведение в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами *(слайд 12)*

- Как вы думаете, в наше время, для создания мультфильмов, какой из способов используется чаще всего?

- Сейчас практически все современные мультфильмы давно делают на компьютере, а не рисуют на пленках или лепят из пластилина. Процесс создания первого компьютерного мультфильма очень трудоемкий. Первый подобный мультфильм «История игрушек» создавался четыре с половиной года.

- Остановимся подробнее на создании компьютерной анимации. *(электронное приложение)*

- Что придумывают авторы для создания мультфильма? *(слайд 14)*

- Попробуем определить, какими преимуществами обладает компьютерная мультипликация?

- Для того чтобы любимый герой «жил» на экране в течении одной минуты требуется около 1500 рисунков. Художник-мультипликатор выполняет в день 50 рисунков, поэтому на производство всего мультфильма у него уйдет около года.

Отвечают на вопрос.
(компьютерная анимация)

Запись в тетради.
Рассуждают, отвечают на вопрос *(для создания мультфильма авторы придумывают героев и сюжет, делают эскизы, разрабатывают сценарий, где детально отражают все события и выстраивают их в определенной последовательности)*

	<p>- Компьютер существенно облегчает труд художника. Как вы думаете, что можно сделать с изображением с помощью компьютера?</p> <p>- Введенное в компьютер изображение можно изменять, увеличивать и уменьшать размеры или иными словами масштабировать, и размножать.</p> <p>- Существуют специальные программы раскадровки, которые по введенным в компьютер ключевым фазам движения дорисовывают все промежуточные кадры. Для того чтобы раскрасит рисунок, художнику достаточно ввести нужный цвет и указать раскрашиваемый участок. Если цвет не понравился, его можно тут же заменить.</p> <p>Компьютер настолько облегчает работу мультипликаторов, что 10 – минутный фильм они могут закончить за одну – две недели.</p> <p>Физкультминутка (слайд 15)</p> <p>-Сейчас я буду вам попеременно показывать картинки с персонажами из мультфильма, первый персонаж это Заяц – движение «руки вверх», второй персонаж это Волк – движение «приседание». <i>(Приложение 2. Физкультминутка).</i></p>	<p>Рассуждают, отвечают на вопрос</p> <p>Записывают в тетрадь.</p> <p>Выполняют физкультминутку.</p>
<p>4. Применение новых знаний.</p>	<p>- Предлагаю выполнить задание, необходимо восстановить последовательность кадров, если задание будет выполнено, верно, мы узнаем интересные факты о мультипликации <i>(электронное приложение)</i></p>	<p>Работа с интерактивной доской. Выполнение заданий.</p>
<p>5.Практическая работа</p>	<p>- Для того чтобы, выполнить вторую задачу нашего урока, предлагаю вам сегодня попробовать себя в роли мультипликаторов. А современные мультипликаторы работают на чем?</p> <p>- Присаживайтесь за свои рабочие места за компьютером.</p> <p>- Так как процесс создания мультфильма достаточно трудоемкий, то мы</p>	<p>Отвечают на вопрос</p> <p>Занимают рабочие места за компьютерами</p>

	<p>сегодня с вами создадим только несколько кадров из какого-либо мультфильма. В папке «Мои документы» расположено несколько папок с заготовками. В каждой папке размещены герои и несколько фонов. Какой будет мультфильм, и какой будет сюжет вашего фрагмента, вы определите самостоятельно.</p> <p>- Простейшие движущиеся изображения мы будем создавать с помощью программы Microsoft Power Point. Программа Power Point предназначена для создания динамических презентаций. <i>(Приложение 3. Практическая работа.)</i></p> <p>Просмотр работ учащихся.</p>	Выполнение практической работы.
6. Закрепление	<p>- Вспомним, что мы сегодня узнали про анимацию, для этого выполним тест <i>(электронное приложение)</i>.</p>	Работа с интерактивной доской. Выполнение теста.
7. Рефлексия	<p>- Какую цель мы ставили в начале урока? Как вы думаете, добились мы цели? А я хочу узнать, комфортно ли вы чувствовали себя на уроке? предлагаю вам написать мне смс сообщение.</p> <p>- Что вам понравилось? - Какие задания были трудными? напишите мне о своем настроении. <i>(Приложение 4. Рефлексия)</i></p>	
Информация о домашнем задании.	<p>- Предложите свой сценарий для небольшого мультфильма.</p>	Учащиеся записывают домашнее задание в дневник, задают вопросы по выполнению домашнего задания.

