**Дата:** 05.02.2019

**Класс:** 9

**Тема**: «Основы Flash-анимации. Покадровая анимация»

**Тип урока:** урок усвоения новых знаний.

**Цели:**

1. *обучающие:*
* формирование и развитие познавательной активности школьников;
* совершенствование знаний, умений и навыков по информатике;
1. *развивающие:*
* развитие внимания, памяти;
1. *воспитательные:*
* воспитание интереса к информатике через занимательные задания.

 **Оборудование:** учебное пособие, §15; рабочая тетрадь; редактор Macromedia Flash MX; презентация к уроку; карточки для проведения контроля; карточки с изображениями для физкультминутки.

**План мероприятия:**

1. Организационный момент (1-2 минуты);

2. Проверка домашнего задания (1-2 минуты);

3. Целемотивационный этап (3 минут);

4. Актуализация знаний и умений учащихся (5 минут).

5. Изучение новой темы (10 минут);

6. Проверка понимания изученного (5 минуты);

7. Закрепление изученного (5 минуты);

8. Физкультминутка (1-2 минуты);

9. Обобщение и систематизация изученного (1-2 минуты);

10. Контроль знаний и умений (5 минуты);

11. Информация о домашнем задании (1-2 минуты);

12. Подведение итогов (1-2 минуты);

13. Рефлексия (1-2 минуты);

**Литература:**

1. Информатика: учебное пособие для 9 класса общеобразовательных учреждений с русским языком обучения / Заборовский Г. А., Лапо А. И., Пупцев А. Е.. — Минск : Народная асвета.

**Ход урока**

1. **Организационный момент**

Ребята, до сих пор программу Macromedia Flash вы использовали как векторный графический редактор, а сегодня на уроке им предстоит создавать свою первую анимацию.

1. **Проверка домашнего задания**

Создать за компьютером продуманный дома рисунок с несколькими слоями.

1. **Целемотивационный этап**

**⎯** Тема нашего урока записана на слайде: «Покадключевойровая анимкадрация». Но, кается, в нее закралась ошибка. Какие слова лишние? *(Ключевой кадр)*

⎯ Верно. Это понятие, к которому мы будем обращаться на протяжении всего урока. Необходимо вспомнить, какой кадр называется ключевым. *(Ключевым называют опорный кадр, остальные (промежуточные) генерируются автоматически)*

⎯ Итак, тема нашего урока … *(Покадровая анимация.)*

⎯Давайте с вами сформулируем и запишем на доске цели урока:

*знать:*

⎯ что понимают под кадровой анимацией;

⎯ алгоритм создания покадровой анимации;

*уметь:*

⎯ создавать покадровую анимацию;

⎯ применять полученные знания при создании покадровой анимации.

1. **Актуализация знаний и умений учащихся**

⎯ Вспомним, какие виды компьютерной анимации вы знаете. Обратимся к слайду.

⎯ Анимация №4 ⎯ объект меняет свою форму и называется … *(Анимация формы.)*

⎯ Анимация №3 ⎯ объект не меняет свою форму, а лишь совершает движение. Это … *(Анимация движения.)*

⎯ Анимация под №1 и №2 ⎯ изменение положение конечностей. Это … *(Покадровая анимация.)*

⎯ На прошлом уроке вы знакомились с понятием «слой». На рисунке изображен фрагмент шкалы времени.

⎯ Сколько слоев содержит следующий фильм?

⎯ Сколько слоев заблокировано? Назовите их.

⎯ Сколько слоев и какие являются скрытыми? Назовите их.

⎯ Какой слой в настоящий момент является активным? Назовите его.

1. **Изучение новой темы**

⎯ Какой вид анимации используется для оживления Винни-Пуха?

⎯ Рассмотрим процесс более внимательно. Сколько кадров понадобилось для создания анимации Винни-Пух?

⎯ Как вы думаете, в каких ситуациях следует применять покадровую анимацию? *(Мимика, перемещение конечностей, мигающие объекты.)*

1. **Проверка понимания изученного**

⎯ Задание 1, с. 86 (рабочая тетрадь)

1. **Закрепление изученного**

⎯ Выполняем за компьютерами пример 2, с. 100 (учебного пособия)

1. **Физкультминутка**

⎯ Раздаются карточки с изображениями разных фаз создания снеговика.

***Задание:*** построить в ряд в той последовательности, чтобы рисунки соответствовали фазам создания снеговика. Сколько кадров в этой анимации?

1. **Обобщение и систематизация изученного**

⎯ Переверните рисунки которые соответствовали фазам снеговика.

⎯ Какая дата получилась? *( 30.08.1877.)*

⎯ Что это за дата? Как этот день связан с покадровой анимацией? Ответ на этот вопрос вы озвучите на следующем уроке, после выполнения дополнительного домашнего задания.

⎯ А сейчас просмотрим фрагмент мультфильма «Кошечка».

⎯ Это первый в мире компьютерный анимационный фильм, который создан с помощью покадровой анимации. Но не в программе Macromedia Flash.

⎯ А кто его автор и какова технология его создания? Найдите информацию самостоятельно – это будет еще одно дополнительное домашнее задание.

1. **Контроль знаний и умений**

***Тестовое задание***

1.Продолжите высказывание «Покадровая анимация – это …».

2. Продолжите высказывание «Ключевые кадры – это …».

3.Расположите в правильном порядке команды алгоритма создания покадровой анимации:

1)продублировать его содержимое на несколько кадров;

2)создать изображение на первом кадре;

3)на некоторых кадрах трансформировать изображения.

4.Создайте покадровую анимацию из упражнения а), с.102 (учебное пособие)

5.Создайте покадровую анимацию из упражнения в), с.102 (учебное пособие)

1. **Информация о домашнем задании**

⎯ §15, повторить порядок создания покадровой анимации; ответить на вопросы 1-3 , с. 101 (учебное пособие).

⎯ Изучить алгоритм создания покадровой анимации – задание 2 , с. 88 (рабочая тетрадь).

⎯ Дополнительное домашнее задание (указано в п.9)

1. **Подведение итогов**

⎯ Вернемся к целям урока:

Что выполнили?

Чему научились?

1. **Рефлексия**

⎯ Продолжите фразы:

«Покадровая анимация – это …»

«Сегодня на уроке я понял…»

«Могу сказать, что…»