**Министерство образования Республики Беларусь**

**Учреждение образования**

**«Гомельский государственный университет**

**имени Франциска Скорины»**

**УТВЕРЖДАЮ**

Учитель математики

Кондратьева Н. Г.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(дата утверждения)

**План-конспект**

**зачетного урока по информатике**

**на тему «*АНИМАЦИЯ ТЕКСТА*»,**

**проведенного студенткой 5 курса**

**заочного факультета**

**(специальность “Математика”)**

**УО «Гомельский государственный университет**

**им. Ф. Скорины»**

***Малковой Анастасией Геннадьевной***

**в 8 «А» классе ГУО «СШ № 30 г. Гомеля»**

Подготовил: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ студентка группы Мз-51

Малкова А. Г.

Проверил: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ групповой руководитель

Казимиров Г. Н.

**Гомель 2018**

**Дата:** 12. 12. 2018

**Тема урока:** Анимация текста

**Класс:** 8 «А»

**Цели урока:**

*Образовательная:*

* Формирование знаний и умений работы с текстом в редакторе Macromedia Flash, а так же совершенствование навыков работы в данной программе.

*Развивающие:*

* Развитие памяти, внимания, логического мышления
* Cоздать условия для развития познавательного интереса учащихся;
* Развитие навыков переноса теоретических знаний в практическую деятельность.

*Воспитательные:*

* способствовать воспитанию познавательного интереса к предмету;
* способствовать воспитанию активности, самостоятельности и аккуратности в работе;

**Тип урока:** Урок формирования практических знаний и умений

**Формы работы учащихся:**фронтальная, практическая работа.

**Программное и техническое обеспечение урока**:

* Персональные компьютеры кабинета информатики ;
* Программа Macromedia Flash

**Структура урока:**

1. Организационный момент
2. Проверка домашнего задания
3. Мотивация
4. Изучение нового материала и первичный контроль
5. Физкультминутка
6. Закрепление изученного материала
7. Формулировка домашнего задания
8. Подведение итогов урока

**Литература:**

1. Информатика: учеб. пособие для 8 кл. общеобразоват. учреждений с рус. яз. обучения / В. М. Котов, А. И. Лапо, Ю. А. Быкадоров, Е. Н. Войтехович.; Пособие выпущено издательством «Народная асвета», 2018. — 153 с.: ил.

**Ход урока**

1. **Организационный момент:**

Здравствуйте ребята! Все готовы к уроку? Присаживайтесь, пожалуйста. Все присутствуют на уроке? Хорошо, давайте начнем наш урок.

Учащиеся приветствуют учителя, отвечают на вопросы.

1. **Проверка домашнего задания:**

Дома вы читали 11 параграф «Анимация формы» и отвечали на вопросы к нему. Давайте тогда вспомним, что же понимают под анимацией формы? Замечательно, ребята, а к каким объектам мы можем применять анимацию формы?

Актуализация знаний по теме «Анимация формы». Ученики отвечают на вопросы по домашнему параграфу.

1. **Мотивация:**

Ребята, давайте представим, что у вашего друга день рождения, а лучший подарок – это подарок, сделанный своими руками. И вы решили сделать ему интересный ролик в редакторе Flash. Что будет в вашей открытке? *(картинки, музыка, текст)*

Все ваши ответы верны, но вот работать с графическими объектами, аудио объектами, настраивать анимацию мы уже умеем. А вот кто знает, как работать с текстом во Flash? Можно ли его анимировать?

Хорошо, на эти и другие вопросы я постараюсь дать вам ответы. Сегодня наш урок как раз таки посвящен теме «работа с текстом». Приступим.

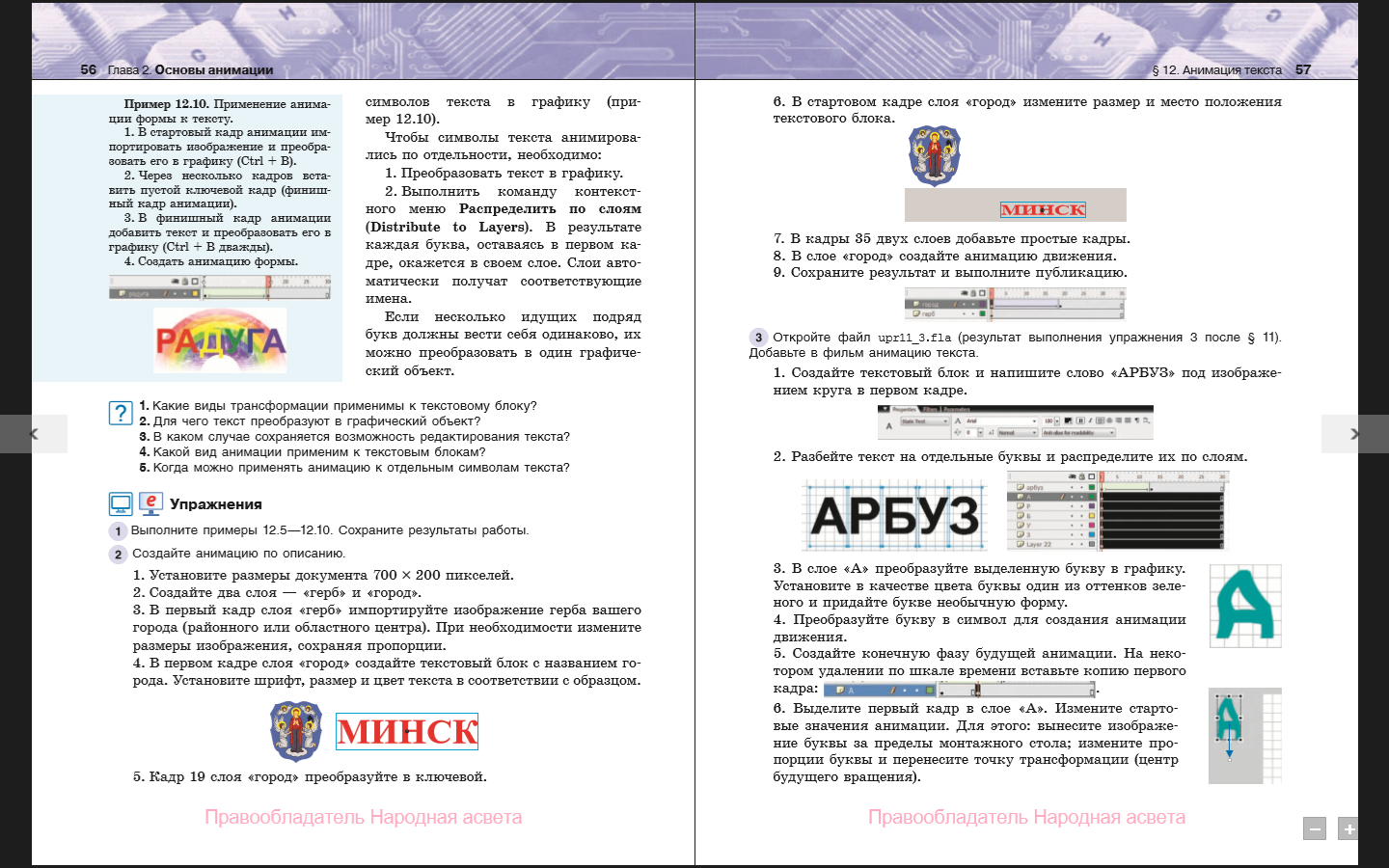
Ученики антиципируют тему урока, отвечают на вопросы, слушают учителя.

1. **Изучение нового материала и первичный контроль:**

Открываем тетради, записываем сегодняшнюю дату, 12 декабря, и тему уроку «Анимация текста». Теперь отложим ручки и послушаем меня.  
В редакторе Flash можно создавать и редактировать тексты, подобно тому, как это делается в обычных текстовых редакторах. Кроме того текстовые объекты можно превращать в графические и работать с ними, как и с изображениями. Но при этом утрачивается возможность редактировать и форматировать текст (исправлять ошибки, изменять шрифт). Таким образом, существует принципиальное различие между текстовым и графическим объектом.

А вот в чем заключается это различие и как работать с текстом в редакторе Flash, я вам сейчас продемонстрирую. Поэтому занимайте свои рабочие места и не забываем брать с собой тетради, для того, что бы составлять опорный план работы с текстом.

1. Запускаем редактор Flash.
2. Теперь найдем на панели инструментов Текст (Text)
3. Введем любую букву, например «Б». Параметры текста можно настроить на панели «Свойства». Обратимся к этой панели и изменим размер, начертание и положение нашей буквы. Готово.
4. Пока еще наша буква является текстовым объектом, т.е. к ней применимы лишь некоторые трансформации: Масштаб, Поворот и Наклон. Преобразования Искажения и Огибание недоступны, так же нельзя применять градиентную заливку, но можно задавать прозрачность Alpha.
5. Таким образом, если нам текст не нужно анимировать, то мы его так и оставляем текстовым объектом, но когда необходимо настроить анимацию текста, например, сделать, чтобы текст двигался как субтитры или буквы рассыпались, то необходимо преобразовать его в графический объект. При этом нужно помнить, что после этого текст нельзя форматировать или редактировать, но можно применять все инструменты, предназначенные для графики. И так превратим нашу буквочку «Б» в «В».
6. Для этого выделим букву «Б» и нажмем комбинацию клавиш Ctrl+B, тем самым преобразуем ее в графический объект. Смотрим, что у нас получается.
7. Теперь выберем 25 кадр и сделаем его ключевым, что для этого нужно нажать? Правильно F6.
8. Далее перейдем в ключевой кадр и вместо буквы «Б» Напишем букву «В». Преобразуем ее в графический объект, изменим ее масштаб и применим градиентную заливку. А далее создадим анимацию формы.
9. Кто мне подскажет, как создается анимация формы?
10. Протестируем анимацию.

Теперь поработаем с текстом (пример из учебника 12.10):

1. Создадим новый документ Flash.
2. Введем в первом кадре слово «Радуга»
3. Преобразуем его в графический объект двойным нажатием комбинации клавиш Ctrl+B, или дважды применив команду Модифицировать – Разделить.
4. Сделаем 25 кадр ключевым и настроим анимацию движения.
5. Ребята, кто мне напомнит, как создается анимация движения?
6. Протестируем анимацию.

Учащиеся изучают новый материал, при помощи наглядной демонстрации учителем работы с текстом в редакторе Flash, отвечают на вопросы, составляют опорный план по теме.

-Создаем промежуточное отображение. Затем на панели свойства выбираем «Tween» «Форма», проверяем, что бы анимируемые объекты не были библиотечными символами.

Учащиеся отвечают на вопрос:

- В первую очередь нужно создать направляющий слой над слоем, на котором находится, анимируемый объект.

- После того как направляющий слой был создан, мы рисуем направляющую движения на нем.

-Выделим 25 кадр во всех слоях и сделаем его ключевым, нажав клавишу F6.

- Далее переходим на слой, на котором содержится анимируемый объект, и при помощи инструмента «Защелка» привязываем текст к траектории движения, в первом и последнем, 25 кадре.

- Произведем автозаполнение кадров в слое с анимируемым объектом.

1. **Физкультминутка:**

Теперь ребята, все посмотрите на меня. Давайте 3 минутки отдохнем и выполним зарядку для глаз.

Упражнения:

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1–4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1–4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть даль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

3. Не поворачивая головы посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1–4. Затем посмотреть вдаль прямо на счет 1–6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3–4 раза.

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх –налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1–6; затем налево вверх – направо вниз потом прямо вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

5. Закрыли глазки и на 30 с представили, что-то очень приятное для вас. Отдохнули. Открываем глазки.

Учащиеся выполняют зарядку для глаз.

1. **Закрепление изученного материала:**

А теперь самое время приступать к выполнению практической части нашего урока. Сегодня мы должны выполнить 4 упражнения на странице 56, первые 3 упражнения оцениваются в 3 балла, т.е. выполним их у вас уже есть 9 баллов за урок. И 4-ое задание на 10 баллов.

Задания выполняем по порядку. Если будут вопросы, поднимаем руку, я подойду и помогу.

Учащиеся работают за компьютером, выполняют разно-уровневые задания по изученной теме.

1. **Формулировка домашнего задания:**

Ребята, открываем дневники, записываем домашнее задние. Параграф 11-12.

Учащиеся записывают домашнее задание в дневники.

1. **Подведение итогов урока:**

Вот и подошел наш урок к концу.

Давайте проанализируем нашу работу на уроке.

-Пусть каждый выскажет свое мнение и оценит свою деятельность по шкале от 1 до 10.

-Урок был интересный или скучный?

-Остались ли у вас вопросы по пройденной теме? Если да то, какие?

С учетом ваших ответов и работы выполненной на уроке, отметки будут следующие.

Спасибо за работу. Урок окончен. До свидания.

Ученики проводят анализ и самоанализ урока и их работы на уроке, выставляют отметки в дневник.

Оценка за урок \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Учитель информатики \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Кондратьева Н. Г.