

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

г. Томск

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Русская классическая гимназия №2»**

Открытый урок проводит учитель-апробатор по информатике,

Чечерина Оксана Владимировна

Кредо учителя:

«ВАЖНЕЙШЕЙ ЗАДАЧЕЙ ПЕДАГОГА СЧИТАЮ - НАЦЕЛИТЬ СВОИХ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА СОЗНАТЕЛЬНУЮ ПЛАНОМЕРНУЮ РАБОТУ НАД СОБОЙ, А УЧИТЕЛЬ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ДОЛЖЕН УМЕЛО РУКОВОДИТЬ ЭТОЙ РАБОТОЙ»

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска
Конспект урока по информатике в 7 классе с использованием электронного учебника

Предмет: информатика

Класс: 7

Автор учебника: Н.Д. Угринович

Тема урока: §3.3 Растровая и векторная анимация.

Цель урока: организация условий достижения учащимися образовательных результатов по теме: «Растровая и векторная анимация»

- 1 приобретение учебной информации,
- 2 контроль усвоения теории,
- 3 применение знаний и умений,
- 4 формирование метапредметных УУД (регулятивных, познавательных, коммуникативных).

Обучающие:

- сформировать понятие о термине «анимация»;
- освоить основные приемы создания анимированных картинок;
- продолжить обучение применению современного программного обеспечения для решения повседневных задач.

Развивающие:

- развитие теоретического, творческого мышления;
- развитие способности логически рассуждать, делать эвристические выводы;
- усовершенствование навыков использования различных возможностей редакторов, как инструмента рисования при создании и обработке информационного объекта - рисунка;
- развитие навыков индивидуальной практической работы;
- формирование операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений поставленных задач и умения пользоваться практическими знаниями и инструкциями.

Воспитательные:

- продолжить работу по развитию любознательности, интереса к предмету «информатика» и учению в целом;
- воспитание творческого подхода к работе, желания экспериментировать;
- воспитание информационной культуры;
- профессиональная ориентация и подготовка к дальнейшему самообразованию, к будущей трудовой деятельности.

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

Задачи урока: освоение обучающимися предметного (теоретического и практического) содержания по теме: «Растровая и векторная анимация»

- 1 знание определений понятий, понимание взаимосвязей между ними,
- 2 умение применять эти знания и умения для решения практических задач,
- 3 контроль уровня освоения материала,
- 4 развитие метапредметных универсальных учебных действий (регулятивных, познавательных, коммуникативных).

Обучающие: организовать и направить познавательную деятельность обучающихся на применение программ для создания GIF и flash - анимации;

Развивающие: развитие внимания, восприятия, самостоятельного анализа, познавательного интереса у обучающихся, умения обобщать и сравнивать; формирование ключевых компетенций, а также активизация творческой деятельности обучающихся;

Воспитательные: показать связь данной темы с практикой, умение четко организовывать самостоятельную деятельность на уроке.

Практическая ценность разработки:

В ходе урока у обучающихся развиваются умения находить новые знания, навыки работы, как в индивидуальной, так и в групповой деятельности при выполнении практической работы, с удовольствием рисуют в графическом редакторе. При выполнении практических заданий по данной теме очень заметно проявляются различные способности детей к рисованию.

Также при выполнении практической работы эффективным обучающим приемом является задание обучающимся самостоятельно составить план их действий (самим описать в форме алгоритма выполнение некоторых действий в редакторе).

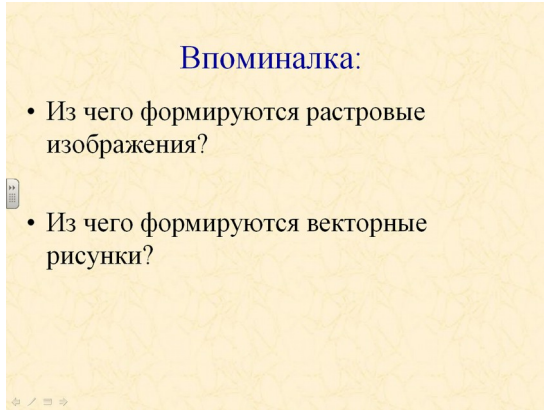

Планируемые образовательные результаты

Предметные	Метапредметные			Личностные
	Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные	
Знать: определение понятий «анимация». Понимать: как создать анимацию. Уметь: работать с созданием анимации в растровых и векторных графических редакторах.	Постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно. Выбор, принятие и сохранение учебной цели и задачи. Составление плана. Умения планировать	Сравнение, обобщение, конкретизация, анализ; самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; поиск и выделение необходимой информации, применение методов. Умение описывать объекты реальной действительности,	Умение формулировать собственное мнение и позицию. Осознанное построение речевых высказываний. Восприятие выступлений учащихся. Участие в обсуждении содержания материала.	Рефлексия собственной деятельности. Действие смыслообразования, т. е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

	<p>последовательность действий для достижения цели.</p> <p>Контроль действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона.</p> <p>Коррекция действий в случае расхождения реального продукта с эталоном. Умения вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия.</p> <p>Осуществление самоконтроля и самооценки, осознание качества и уровня усвоения.</p> <p>Использование приёмов саморегуляции.</p>	<p>умение представлять информацию об изучаемом объекте в виде анимированного рисунка.</p> <p>Умение применять начальные знания по использованию компьютера для решения учебных задач.</p> <p>Формирование навыка информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств.</p> <p>Формирование способности выполнять различные виды чтения (беглое чтение, сканирование, аналитическое, повторное чтение). Умение извлекать необходимую информацию.</p> <p>Формирование критического мышления – способности устанавливать противоречия, т.е. несоответствие между желаемым и действительным.</p> <p>Умение осуществлять перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем.</p>	<p>Взаимоконтроль, взаимопроверка, распределение обязанностей в группе.</p> <p>планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействий</p>	
--	--	---	---	--

Организационная структура урока

Типовые этапы урока	Задачи этапа	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Скриншоты ресурсов ЭУМК
1) Организационный момент	Положительный настрой на урок.	Приветствует учащихся, проверяет готовность учащихся к уроку, проверяет у учащихся. Всем здравствуйте, садитесь	Приветствуют учителя, проверяют свою готовность к уроку. Садятся за парты. На столе учебная книга, ручка, тетрадь.	
2) Вхождение в тему урока и создание условий для осознанного восприятия нового материала	2.1) Повторение и актуализация опорных знаний. (вспоминалка)	Учитель задает вопросы о материале, который учащиеся уже прошли на предыдущих уроках. На предыдущих уроках мы рассмотрели и поработали с растровыми изображениями и векторными рисунками. Напомните мне пожалуйста: -Из чего формируются растровые изображения? (см. стр. 98) -Из чего формируются векторные рисунки? Включает просмотр мультика. А как вы думаете, каким образом был создан мультфильм?	Необходимо вспомнить следующие понятия растровое изображение и векторная графика. 1 ученик: Растровые изображения формируются из точек различного цвета (пикселей), которые образуют строки и столбцы. 2 ученик: Векторные рисунки формируются из графических объектов (линия, прямоугольник, окружность и др.) для каждого из которых задаются координаты опорных точек и формулы рисования объекта. Обучающиеся внимательно смотрят на экран. Вывдвигают свои гипотезы, предположения.	<p>Вспоминалка:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Из чего формируются растровые изображения? • Из чего формируются векторные рисунки?  

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

2.2) Мотивация учебной деятельности.

2.3) Определение темы, цели и задач урока. Самоопределение в деятельности.

На протяжении всего своего существования человек пытался отразить движение в своем искусстве. Первые попытки передачи движения в рисунке относятся примерно к 2000 году до нашей эры (Египет).

Еще один пример движения найден в пещерах Северной Испании: это рисунок кабана с восьмью ногами.

Сегодня передача движения может быть реализована средствами анимации.

Подводит итог того, что ученики уже много знают и умеют.

Мы с вами уже много знаем про изображения и умеем создавать различные рисунки.

Пришел момент применить наши знания и умения в новой области.

Давайте запишем сегодняшнее число и тему урока: «Растровая и Векторная анимация»

Подводит учащихся к формулированию цели и задач урока.

Какую поставим перед собой цель?

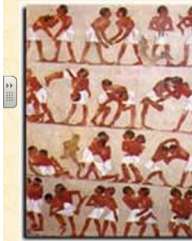
На какие вопросы мы постараемся ответить на этом уроке?

Записывают в тетрадь тему урока.


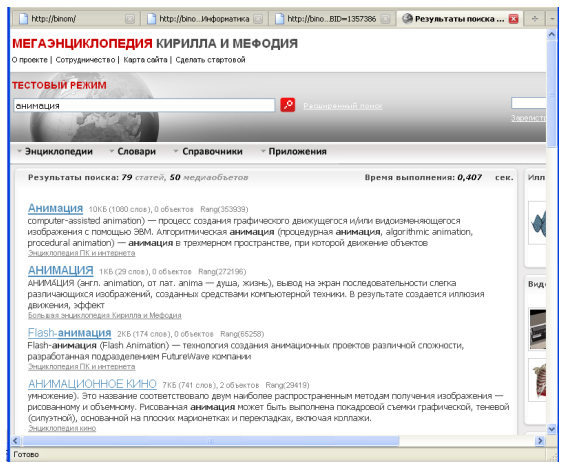
Формулируют цель и задачи урока и план своей деятельности.

1. Узнать, что такое Анимация.
2. Выяснить, какие бывают разновидности анимации.
3. Разобраться, какие программы необходимы для создания анимации.
4. Научиться создавать анимацию.

Историческая справка:

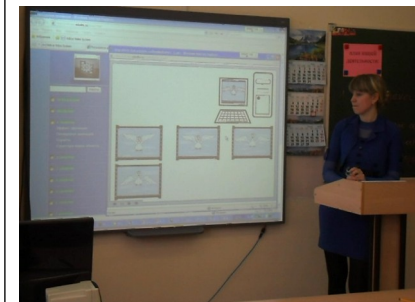
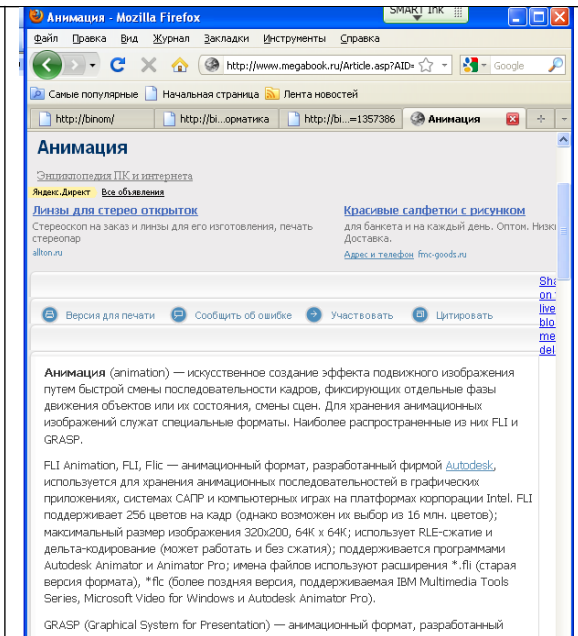


Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

<p>3) Организация и самоорганизация учащихся в ходе усвоения материала. Организация обратной связи.</p>	<p>3.1) Организация работы с ЭУМК</p> <p>3.2) Организация деятельности учащихся по освоению учебной информации</p>	<p>Попросить ребят сесть за компьютеры и запустить ЭУМК.</p> <p>В тексте нашего учебника уже как-то упоминалось анимация при изучении растровой графики и векторной. Давайте вспомним, откройте стр.100 и 101</p> <p>Учитель совместно с обучающимися открывает учебник через интерактивную доску.</p> <p>Сегодня мы более подробно остановимся на этой теме и попробуем самостоятельно создать свою анимационную картинку.</p> <p>Учитель просит учащихся открыть электронный учебник на стр. 113</p> <p>Приступим к выполнению плана урока.</p> <p>1 пункт. Нужно дать определение Анимации.</p> <p>Для этого, чем воспользуемся?</p> <p>Перемещаемся в ЭРО Большой Энциклопедией Кирилла и Мефодия.</p> <p>В поиске вводим ключевое слово «Анимация».</p> <p>Анимацией называется искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов.</p> <p>Анимация, в отличие от видео, использующего непрерывное движение, использует множество независимых рисунков.</p>	<p>Обучающиеся открывают электронный учебник. Входят в систему.</p> <p>Учащиеся открывают стр.100 и находят в тексте и зачитывают (Gif-анимация и flesh-анимация)</p> <p>1 ученик зачитывает Gif-анимация</p> <p>2 ученик зачитывает flesh-анимация.</p> <p>И приступают к выполнению плана урока.</p> <p>Для этого обучающиеся воспользуются специальной функцией электронного учебника ЭРО Большой Энциклопедией Кирилла и Мефодия.</p> <p>Находят определение анимации, разновидности анимации.</p> <p>Записывают себе в тетрадь определение. Интересную для себя информацию по данной теме.</p>	 
---	--	---	---	---

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

	<p>3.3) Работа с электронными образовательными ресурсами</p>	<p>А как вы думаете, существует ли синоним слову «анимация»?</p> <p>Синоним «анимации» – «мультипликация» – очень широко распространен в нашей стране.</p> <p>Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства.</p> <p>Переход к презентации</p> <p>При работе с растровыми изображениями и векторными рисунками широко используется анимация, т. е. создание иллюзии движения объектов на экране монитора.</p> <p>Компьютерная анимация использует быструю смену кадров (как это делается в кино), которую глаз человека воспринимает как непрерывное движение. Чем большее количество кадров меняется за одну секунду (в кино в секунду сменяется 24 кадра), тем более полная иллюзия движения возникает у человека.</p> <p>Для того, чтобы рисованный или объемный персонаж на экране ожил, его движение разбивают на отдельные фазы, а затем снимают на киноплёнку</p> <p>Учитель демонстрирует из ЭОР флеш ролик http://virt-dub.edusite.ru/p3aa1.html http://virt-dub.edusite.ru/p4aa1.html</p>	<p>Рассуждают и делают вывод «анимация»- «мультипликация»</p>
--	--	---	---



Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

3.4) Организация работа по группам.

Учитель распределяет обучающихся на три группы:

Ребята посмотрите у Вас на столах лежат цветные карточки переверните их и посмотрите в какой группе вы будете.

- 1) Специалисты по работе с анимацией в презентациях.
- 2) Специалисты по работе с Gif-анимацией
- 3) Специалисты по работе с flesh-анимацией.

Все учащиеся получают задание прочитать §3.3 из ЭУМК, обращая особое внимание на информацию, отмеченную знаками навигации на полях учебника («галочка», «лупа»).

3.5) Обсуждение защита своей темы перед всем классом на интерактивной доске.

Организовывает работу по проверке усвоения теоретических знаний по заданиям.

На Экран выводится ЭУМК стр.113-115 с компьютеров обучающихся.

Обучающиеся распределяются на три группы по цвету карточки.

Самостоятельная работа с учебником. Работают с экраном ЭУМК.

1 группа стр. 113-114

2 группа стр. 114

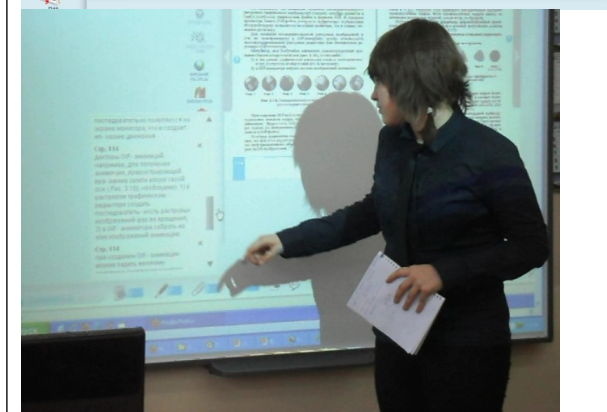
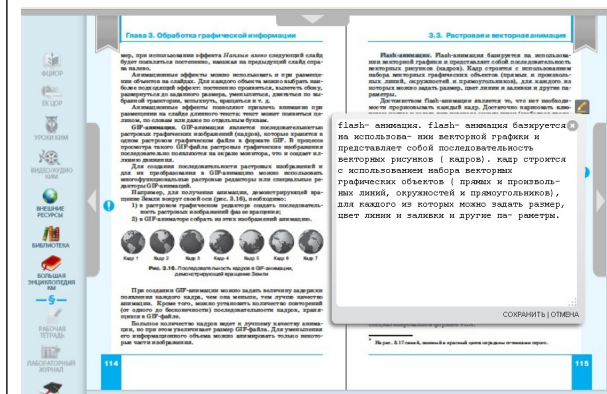
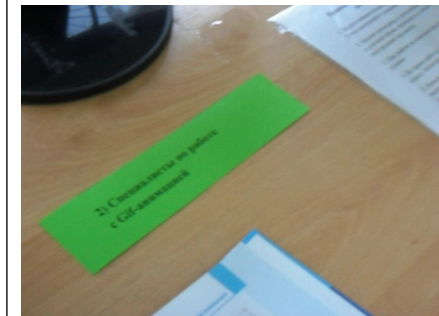
3 группа стр. 115

Выделение цветом особо важной информации. Внесение в блокнот плана фрагмента параграфа.

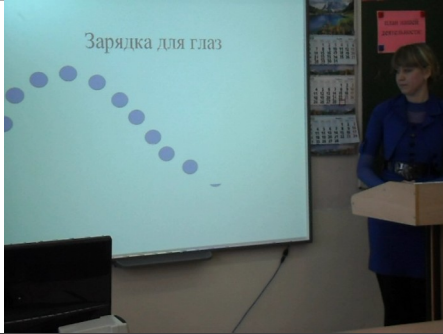
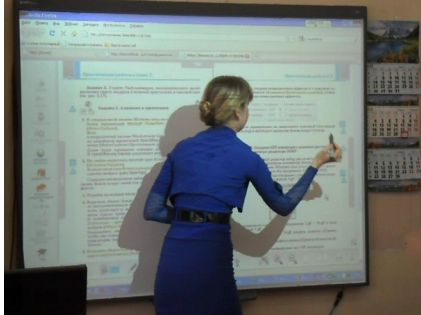
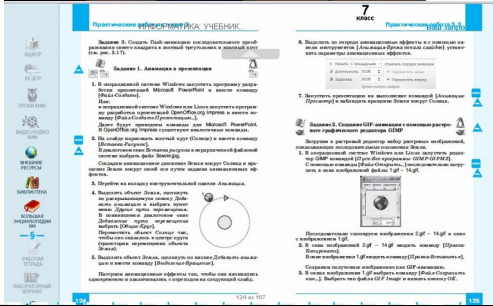
Готовят тезисы выступления перед классом.

Конспектируют важные моменты в тетрадь.

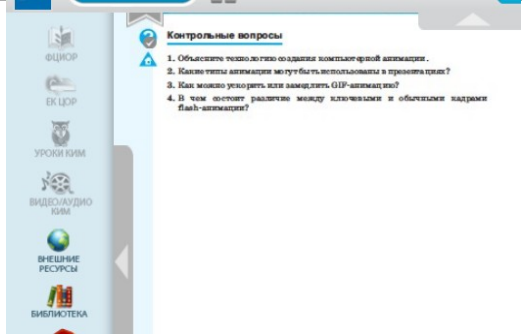
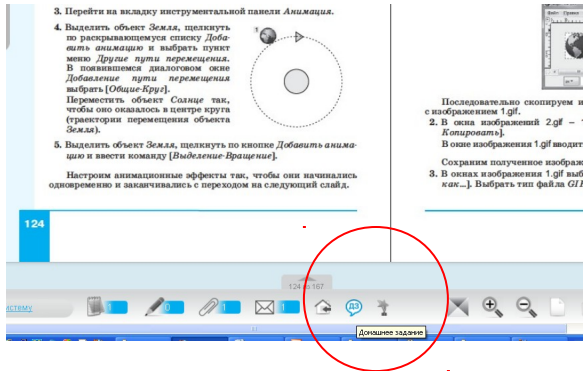
Каждый из представителей групп должны представить тезисы своего фрагмента параграфа.



Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

4) Физминутка		<p>Организует видео физ.минутку.</p> <p>Ребята Вы наверно уже устали, пришел момент дать отдохнуть нашим глазкам. Пожалуйста посмотрите на интерактивную доску и выполните зарядку для глаз.</p>	<p>Учащиеся выполняют движения глазами. Следят за движущимся объектом на интерактивной доске.</p>	
5) Практикум	<p>5.1) Организация деятельности учащихся по освоению учебной информации на уровне «умения».</p> <p>В виде практической работы.</p>	<p>Ребята давайте вернёмся к плану нашей деятельности и посмотрим , что мы уже из него выполнили.</p> <p>А какой пункт остался невыполненным? Давайте к нему и преступим.</p> <p>Переходим к практической работе.</p> <p>Учитель на интерактивной доске совместно с учениками и ЭУМК разбирает практическое задание.</p> <p>Дома вы должны были приготовить картинки Земли и солнца, они сейчас нам пригодятся.</p> <p>Практическое выполнение.</p> <p>Откройте свои учебники. Запустите программу Microsoft Power Point.</p> <p>Учитель демонстрируют эталонный вариант результата практической работы.</p>	<p>Обучающиеся называют пункты с которыми они уже справились.</p> <p>- 4 пункт. Научиться создавать анимацию.</p> <p>Фронтально обсуждается, что нужно сделать в практической работе с указанными заданиями из учебника и экрана ЭУМК стр.123.</p> <p>Учащиеся выделяют основные моменты и намечают план своей деятельности по выполнению практической работы (составляют алгоритм действий).</p> <p>Работу можно выполнять по учебнику стр123-126</p> <p>Практическую работу оформляют в тетрадях и практическую часть выполняют используя ПО компьютера.</p>	 
6) Проверка полученных результатов	6.1) Организация деятельности учащихся по предъявлению результата освоения учебной информации.	Организовывает показ на интерактивной доске получившиеся анимированные движения обучающихся.	<p>Демонстрируют получившийся результат выполненной работы. Фронтально анализируют свои работы, выделяют + и – исправляют недочёты.</p> <p>Учащиеся отвечают на вопросы .</p>	

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска

		<p>Организовывает работу по проверке усвоения теоретических знаний по заданиям из учебника №1,2,3,4. Экран ЭУМК стр.116</p>		
<p>7) Подведение итогов. Постановка домашнего задания.</p>	<p>7.1) Проведение самоанализа и самооценки собственной деятельности.</p> <p>7.2) Обеспечить понимание учащимися цели, содержания и способов выполнения домашнего задания.</p>	<p>Организовывает подведение итогов. Даёт качественную оценку работы класса и отдельных учащихся.</p> <p>Раздаёт домашнее задание на листочка двух цветов.</p> <p>1 вариант:</p> <p>1. Выполнить задание № 2 «Создание Gif-анимации с помощью растрового графического редактора Gimp »из практической работы</p> <p>2. Создать анимационного движения по правилам дорожного движения «Переход дороги на зеленый свет»</p> <p>2 вариант:</p> <p>1. Выполнить задание № 3 «Создание flesh-анимации с помощью Adobe Flash »из практической работы</p> <p>2. Создать анимационного движения по правилам дорожного движения «Переход дороги на зеленый свет»</p> <p>Всех благодарит за урок и прощается</p>	<p>Рефлексируют, анализируют что вспомнили, что узнали, какие умения и навыки отрабатывали и закрепляли.</p> <p>Вытягивают листочек и получают домашнее задание и вклеивают его в дневник.</p>	<p>В разделе «домашнее задание» ЭУМК делается запись нужной информации.</p> 

Автор урока: Чечерина Оксана Владимировна, учитель-апробатор
МБОУ Русской классической гимназии №2 города Томска