**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ИРКУТСКОГО РАЙОННОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ХОМУТОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА№1»**

Конспект урока

по информатике

5 класс

«Создание движущихся изображений в программе PowerPoint»

Учитель: Николенко Любовь Анатольевна

Хомутово, 2019

Аннотация к уроку

Урок на тему «Создание движущихся изображений в программе PowerPoint» разработан для учащихся 5 класса, изучающих информатику по основному учебному плану, в котором изучение информатики рассчитано на 1 час в неделю.

Данный урок входит в раздел «Информационные технологии». На данном этапе у учащихся закрепляются, систематизируются и углубляются знания, полученные при работе с графическим редактором, формируются навыки работы с приложением для создания презентаций. Урок работает на последующее успешное выполнение работ, связанных с созданием анимированных изображений.

Данная разработка поможет учителям информатики эффективнее подготовиться к уроку «Создание движущихся изображений в программе PowerPoint». В методической разработке раскрыта методика проведения урока различными методами и формами: На уроке использовались следующие методы обучения: частично-поисковый – знания не предлагались учащимся в готовом виде, их необходимо было добывать самостоятельно, учащиеся самостоятельно рассуждали, анализировали, обобщали, делали выводы. Преобладал проблемный и творческий характер познавательной деятельности.

На уроке использовалась коллективная и творческая форма работы, поэтому данная разработка может быть использована на факультативных занятиях и на внеурочной деятельности.

Общие сведения:
Ф.И.О. учителя: Николенко Любовь Анатольевна
Должность: учитель информатики
Место работы: МОУ ИРМО «Хомутовская СОШ №1»
Квалификационная категория: первая

Пояснительная записка

Это первый урок в цикле уроков раздела «Создание мультимедийных объектов». Цель урока - сформировать представление о простейших способах создания движущихся изображений; закрепить навыки обработки графической информации. Так как по типу урок - урок новых знаний, то была выбрана предложенная структура.

В содержание данной разработки входит изучение понятия анимация, технология создания анимации. В ходе урока учащиеся закрепляют, систематизируют и углубляют знания, полученные при работе с графическим редактором, развивают навык по созданию изображений и их анимации средствами графических редакторов. Полученные знания можно будет применить при подготовке к урокам и внеурочной деятельности.

На уроке каждому ученику предоставлена возможность проявить свои творческие способности в практической деятельности. Данный компонент помогает ребятам постоянно находиться в процессе творческой работы, чувствовать себя «нужным», что благоприятно влияет на психологическую, эмоциональную и продуктивную атмосферу на уроке.

Технологическая карта урока

Учитель: Николенко Любовь Анатольевна
Название предмета: информатика и ИКТ
Класс: 5
Тема: Создание движущихся изображений в программе PowerPoint. Практическая работа «Создаем анимацию»
Цель урока: сформировать представление о простейших способах создания движущихся изображений; закрепить навыки обработки графической информации.
Место урока в системе уроков данного раздела: первый урок раздела «Создание мультимедийных объектов»
Тип урока: урок новых знаний
Форма проведения: урок - практическая работа
Применяемые технологии: информационно-коммуникационные, здоровьесберегающие, проектные технологии.
Межпредметные связи: ИЗО
Средства активизации: презентация к уроку, практическая работа
Формы работы: индивидуальная, групповая
Планируемые результаты:
Личностные: готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.
Метапредметные:
регулятивные: соотносить результат своей деятельности с целью и оценивать его;
познавательные: умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе создание картинок, презентаций и др.;
коммуникативные: адекватно использовать речевые средства для аргументации своей позиции.
Предметные: дать представление о программном средстве для создания движущихся изображений, познакомить учащихся с эффектами анимации программы Power Point: «Настройка анимации», «Выделение».

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД на этапах урока
1. Организационный *Создание ситуации успеха*	- Пусть этот урок несет нам радость общения, наполнит наши сердца благородными чувствами, оставит след в вашей душе. – Постарайтесь настроиться на интересную работу, внимательно слушать, громко и чётко отвечать на вопросы. (Проверка готовности обучающихся к уроку)	Приветствуют учителя. Показывают готовность к уроку.	Личностные УУД: - формирование навыков самоорганизации - умение слушать и выделять главное, запоминать - формирование умения формулировать мысль - развитие речи Познавательные УУД: - понимание смысла понятия анимации, как последовательности событий, разворачивающихся по определенному плану
2.Подготовка учащихся к активному и осознанному усвоению учебного материала	Мы сегодня с вами отправимся в увлекательное путешествие. Скажите, пожалуйста, чем отличаются эти картинки? (первые колоски неподвижны, вторые – двигаются) Молодцы, действительно одна картинка статическая (неподвижная), а другая динамическая (в движении).	Отвечают.	
3. Постановка познавательной задачи (определение темы и целей урока)	А кто из вас знает, как называется такая картинка в движении? Нам поможет ребус. Анимация означает «оживление», движение объектов на	Высказывают мнение. анимация	Личностные УУД: - развитие грамотной речи, памяти; - развитие логического мышления, познавательной

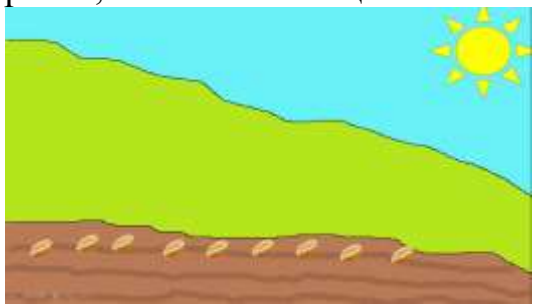
	экране. Также анимация – это добавление к тексту или объекту специального видео- или звукового эффекта. Анимация текста, графики, диаграмм и других объектов на слайдах делает презентацию более интересной. Если мы возьмем лист бумаги. Сложим его пополам. Нарисуем человечка в центре листочка, например, с опущенными вниз руками, сильно надавливая на ручку. Откроем листочек, обведем человечка, только руки нарисуем, поднятыми вверх. Накрутим верхний лист на карандаш. Быстрыми движениями раскручивайте и закручивайте бумажную полоску так, чтобы был виден попеременно, то один, то другой рисунок. (демонстрация бумажной анимации) Что получилось? Правильно – анимация. Если мы создавали анимацию с помощью бумаги, то эта анимация какая? Кто догадался что мы сегодня будем делать на уроке? Как вы думаете, а нам что поможет сегодня создать анимацию? Значит, мы будем создавать анимацию какую? Итак, открываем тетради, записываем число и тему урока: Сегодня, ребята, вы попробуете себя в роли режиссёров - сценаристов и попытаетесь самостоятельно создать свой мини-проект. Мы с Вами живем в сельской местности. Как Вы думаете, что сельскую местность отличает от городской? Какие	(Бумажная) (Анимацию) (Компьютер) (Компьютерную) (Компьютерная анимация)	активности Регулятивные: - развитие умения формулировать тему и цель урока в соответствии с задачами и нормами русского языка

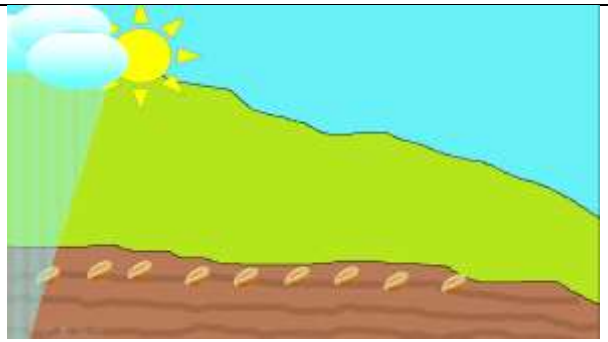
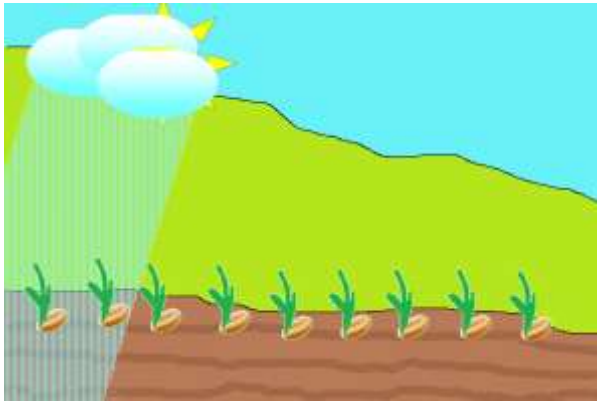
	профессии сельской местности Вам знакомы? Какая среди предложенных профессий является главной? (Необходимо подвести детей к ответу – агроном. Можно как подсказку использовать предложенные загадки). Занят важной он работой: Урожай – его забота, Чтоб сумели уродиться Рожь, овёс или пшеница. Он науку изучил. Землю — словно приручил, Знает он, когда сажать, Сеять как и убирать. Знает всё в краю родном И зовётся ...(агроном) Профессия агронома очень древняя. Уже несколько тысяч лет назад люди Древнего Египта, Китая, Греции, Рима и Индии знали, как правильно нужно обрабатывать и облагораживать землю и выращивать различные сельскохозяйственные растения. Несколько тысяч лет назад, люди знали правила и наставления по обработке земли и выращиванию сельскохозяйственных растений. Об этом можно прочитать в сохранившихся документах и книгах того времени. В древних русских книгах также можно найти записи по агрономии: как пахать землю, на какую глубину сеять зерно, как выращивать капусту и репу. Первыми агрономами были люди, которые начали выращивать дикорастущие растения, заниматься их одомашниванием.	(отвечают)	

	До появления письменности агрономические знания передавались устно от отца к сыну, от поколения к поколению. Тема нашего проекта «Работа агронома», чтобы ускорить создание фильма, давайте разделимся на микро-группы по два человека, которые после объединим в группы из шести человек. У нас получатся мастерские по созданию анимации «В поле». В какой программе вы будете рисовать? Правильно, рисовать мы с вами умеем в программе Paint. Какие заготовки нам потребуются? Отгадайте загадки. 1.В землю теплую уйду, К солнцу колоском взойду. В нем тогда таких, как я, Будет целая семья. (зерно)	(Paint) Высказывают мнение.	

	 В группах ребята создают персонажи для фильма – колосья, дождь и солнце, а третья – создает фон. Потом вы все вместе садитесь за один компьютер и с помощью сетевого окружения собираете объекты в презентацию и оживляете картину, а в конце урока мы посмотрим, что у вас получилось. Задание ясно? Приступаем к созданию проекта «В поле». Но нарисовать фон и заготовки мало, нам нужно их оживить. А как вы думаете, в какой программе мы это сделаем? Это программа Microsoft Power Point.	Высказывают мнение	
4. Изучение новой темы с элементами исследования	Чтобы оживить анимацию, нам потребуются еще не знакомые вам эффекты анимации – это **Выделение** и **Пути перемещения.** **<u>Выделение.</u>** Эффект, который позволяет сосредоточить внимание на конкретном объекте, уже расположенном на слайде. В области задач Настройка анимации, так же сначала необходимо выбрать команду Выделение, а затем необходимый эффект. Показ на примере. **<u>Пути перемещения</u>**. Наиболее интересный тип анимации объектов, позволяющий создавать путь, вдоль которого	Высказывают свое мнение Слушают рассказ	Личностные УУД: - развитие внимания; -представление о простейших способах создания движущихся изображений. Познавательные УУД: - формирование умений создания графических объектов и применения к

	будет следовать объект при анимации. Если путь анимации начинается за пределами слайда и заканчивается на слайде, данный эффект действует как эффект входа. Если путь начинается на слайде и заканчивается за его пределами, то этот эффект будет подобен эффекту выхода. И, наконец, если маршрут начинается и заканчивается за пределами слайда, то объект появится из-за слайда, «пройдет» некий путь и исчезнет за его пределами. Для создания Пути перемещения объекта, в области задач Настройка анимации, сначала необходимо выбрать команду Пути перемещения, а затем нужный эффект. Для одного объекта можно создать несколько анимационных эффектов. Например, эффект входа, выделения и выхода. Также для всех эффектов можно настроить скорость анимации. Посмотрите, как эти эффекты можно использовать. Все ли понятно, есть ли какие-то вопросы?	учителя, смотрят	ним эффектов анимации.
5. Динамическая пауза	На 20 минуте выполнение физкультминутки: Физкультминутка. Вырос в поле колосок: Он не низок, не высок. Ветерок его качает, Влево, вправо наклоняет. Колоски мы все пожнем— Много хлеба напечём, А ещё наварим каши И подкрепим силы наши.	Выполняют физкультминутку.	

6. Компьютерный практикум (создание проекта) Работа в группе	Приступаем к выполнению практической работы. Всем удачи! Работа № 17. Создание анимации (проекта).	Выполняют задания практической работы на компьютере	Личностные УУД: - знакомство с инструментарием для создания анимации; - отработка навыков групповой работы за компьютером в графическом редакторе Paint и в приложении PowerPoint Коммуникативные: - умение работать в группах; - развитие диалогической речи
7. Подведение итогов.	А теперь давайте посмотрим некоторые работы (просмотр анимации на большом экране). Оценивание работ, выставление оценок 	Оценивают свою деятельность на уроке Формулируют конечный результат своей работы на уроке	Личностные УУД: - рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности

	  		
8. Домашнее задание	На следующем уроке мы с вами будем создавать анимацию на свободную тему. Поэтому дома вы	Записывают домашнее задание	

	обдумаете сюжет собственного мультфильма, придумаете персонажей, подготовите необходимые рисунки, картинки и принесете их на следующий урок на любом сменном носителе. Спасибо за урок!		
9. Рефлексия учебной деятельности	-Это наш с вами первый шаг в создании таких маленьких анимационных фильмов. Вы все старались, работали с интересом, были внимательными. Все работы получились живыми, веселыми, яркими. Мы увидели, что профессия агронома очень важна. Я очень довольна вашими результатами, каждый из вас хорошо потрудился. -А Вам понравилось? -Что интересного вы узнали сегодня на уроке? -Дальше мы будем создавать более сложные и интересные анимации в Microsoft Power Point. Можете ли вы назвать тему урока? - Как бы вы оценили свою работу? Перед Вами «Лесенка успеха» перенесите человечка туда, куда Вы считаете нужным. Если Вам все удалось и было легко, то расположите человечка на верней лесенке, если Вы испытывали затруднения, то пусть человечек будет расположен посередине, а если ничего не поняли- на нижней лесенке.		

Список рекомендуемой литературы:

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017

2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017

3. https://ds03.infourok.ru/uploads/ex/0cf7/0001800e-0019acc2/1/img16.jpg