**Фестиваль методических разработок**

МБОУ «СОШ №5» г. Чернушка Пермского края

Учитель информатики и математики

Калинина Лариса Викторовна, первая квалификационная категория

**Тема: «**Создание движущихся изображений в программе Power Point»

**Цель:** научить создавать движущиеся изображения, используя программы Power Point и Paint.

**Задачи:**

*обучающие*

* Продолжить изучение программы Power Point.
* Познакомить с новыми возможностями программы

*развивающие*

* Развитие интереса к предмету информатика
* Развивать способности работать в паре

*воспитательные*

* Прививать любовь к красивому
* Воспитывать усидчивость, терпеливость, умение слушать товарищей

**Оборудование:** проектор, экран, компьютеры учеников

**Основные понятия**: *Анимация*, *программа*, мультфильм.

1.**Оргмомент. (стих)**

Этот урок все обожают,

На этом уроке часто играют,

Не может уже без него математика,

Он называется …

- Улыбнитесь друг другу. Пусть урок сегодня принесет нам всем радость общения. Сегодня вас ожидает много интересных заданий, новых открытий, и помощниками вам будут: внимание, находчивость, смекалка.

**2. Разминка.** Файл «Устройства». Рассмотрите устройства. Что заметили?

 Здесь подобраны устройства по какому-то признаку.

- есть лишнее устройство. Какое устройство здесь лишнее?

- можно разбить на 2 группы.

Как исправить на бумаге? (перерисовывать) А если рисунок в компьютере? (легко изменить)

Вопрос классу: Какие действия можно проделать с фрагментом рисунка? (устно)

Один человек за 1-й компьютер, где загружен рисунок. Исправляет с помощью Paint.

Задание: В левую часть перенести картинки, подобранные по одному признаку, в правую – по другому. Подпиши признак. Лишнее удали.

**3.Актуализация знаний. Постановка учебной задачи**

Повторение по тестовым вопросам: (слайды презентации)

-Закончите предложение: «Графический редактор - это...»

-Выберите правильный ответ: 1.Укажите инструменты графического редактора:

2.Укажите элементы окна программы *Раint:*

3. Какая строка окна программы отображает координаты курсора: (Сначала не показывать варианты ответа, если затрудняются – вывести на экран)

4. Опишите последовательность **копирования** рисунка из графического редактора в текстовый.

(учащиеся отвечают, поправляют , помогают описать последовательность действий).

Посмотрите на следующий рисунок. (Файл «Аквариум» открыть с помощью Paint или MS Office Picture Manager. Что напоминает? (Аквариум). Что не хватает для аквариума? (Рыбки не плавают)

Когда картинка оживает? (Когда применяем анимацию) Файл «Аквариум1»

***АНИМАЦИЯ*** - технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма - мультипликация, представляющая собой серию рисованных изображений.(Энциклопедия **Кольера)**

**Можем в программе Paint осуществить движение? Какую программу можно использовать?**

**- Помещать на слайде рисунки, нарисованные в Paint или скопированные из других (готовых) рисунков.**

**- Понять и научиться настраивать анимацию к отдельным элементам.**

**- Где можете узнать, как это делать? В какой программе есть эффект движения?**

**- Учиться правильно читать и выполнять инструкцию.**

Попробуйте составить последовательность действий

**4.Учитель выдает карточки с инструкцией.** *Образец выполнения задания — файл* Мультик.pptх (или в УМК Л.Босова 5 класс «Морское дно.ppt»)

**Учащиеся выполняют работу 15 минут. Просматривают все вместе несколько «Мультиков».**

**Чему научились? Что-то новое узнали?**

**5. Рефлексия учащихся.**

- Я понял, что…
- Было интересно…
- Было трудно…
- Мне захотелось…
- У меня получилось…
**6. Домашнее задание: Придумать сюжет мультфильма для конкурса.**

Сюжет всегда должен отображать последовательность событий мультипликационного фильма. На основе этого выстраивается видеосюжет, состоящий из совокупности последовательности рисунков, в которых содержится основная идея мультфильма.

  Основная идея мультфильма закладывается в сценарии, с описанием героев, их действий. Обязательно важно разложить все в строгом порядке, что за чем должно следовать и прежде всего на бумаге. Для того чтобы видеосюжет превратился в фильм, «ожил» на экране, художник создаёт очень подробную последовательность рисунков.

Литература и Internet-источники:

# 1. Информатика и ИКТ. Учебник для 5 класса.  Босова Л.Л. 4-е изд. - М.: 2012.

 2. Информатика и ИКТ. Рабочая тетрадь для 5 класса. Босова Л.Л., 4-е изд. - М.: 2012.

1. <http://vslovare.com.ua/entsiklopediya_kolera/page/animatsiya.480>
2. <http://24204-s-005.edusite.ru/p27aa1.html>

Ссылки на картинки:

<http://www.stihi.ru/2010/12/08/7398>

<http://nevsepic.com.ua/uploads/posts/2011-08/1313512432_aaron-bell-flash-set-8_www.nevsepic.com.ua.jpg>

<http://www.germany.info/contentblob/3529504/Inhaltsbild/2335267/b21_Maja1.jpg>

<http://detsad-kitty.ru/uploads/posts/2012-10/1349290236_smeshnye-nasekomye-iz-multfilmov-1.jpg>

<http://img3.proshkolu.ru/content/media/pic/std/2000000/1602000/1601179-d988a3525bff000b.gif>

<http://www.foto.ru/products/images/th/9658.jpg>

<http://www.robotlandia.ru/abc/pic/03/0103.png>

<http://www.magazin.kg/tovar/tovar_data/big_370.jpg>

<http://mallstreet.ru/image/skaneri-epson-perfection-v500-photo-%28b11b189033%29-m2-16522.jpg>

<http://tonometry.net/images/1318528475.jpg>

<http://www.softech.cz/Obrazky/STO/N3/TABG0238_img.asp%253Fsti.jpg>