

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
(структурное подразделение «Дом творчества «Журавушка»)

**Конспект занятия на тему:
«Создание первой компьютерной анимации
в среде программирования «ЛогоМиры»**

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Год обучения: первый

Разработал: педагог
дополнительного образования
Викторова Юлия Тенгизовна

Гатчина

2023 год

Пояснительная записка

Занятие на тему «Создание первой компьютерной анимации в среде программирования «ЛогоМиры» является последующим этапом в изучении дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная информатика». Его проведение имеет свою актуальность при наличии первичных знаний и умений у обучающихся по информатике. Занятие позволяет познакомить обучающихся со средой программирования, созданной для детей и подростков, с целью создания анимации, научить использованию фонов, звуков (мелодий), штампов. Изучение среды программирования «ЛогоМиры» способствует развитию логического мышления, раскрытию творческого потенциала. Занятие носит творческий характер и направлено на создание анимации с созданием целостной композиции.

Содержание занятия предназначено для обучающихся 7-11 лет первого года обучения.

Адресность: конспект занятия предназначен для проведения занятия с детьми в системе дополнительного образования.

Методические рекомендации:

Обучающимся необходимо сообщить предстоящее задание: с какой целью делается компьютерная анимация, как можно анимацию показать родителям (сохранение, открытие), какие объекты могут быть использованы и что они должны делать. Можно внести изменения в количество костюмов в объектах, в зависимости от сложности создания анимации и придания анимированной динамики.

Перед началом занятия возможен просмотр документального фильма (презентации) о программе «ЛогоМиры».

Если кто-то из ребят в ходе выполнения практической работы справится быстрее, можно предложить усложнить работу объектов или добавить новые, установить фон, текстуры, штампы.

Дополнительно можно внести изменения в код объекта: скорость, повороты, траектория движения и другое. Также можно добавить мелодию в анимацию.

Можно предложить ребятам сделать запись анимации с экрана компьютера посредством специальной программы, например, "Скриншотер". Сохранить полученное видео на личную флеш-карту и показать результат работы родителям.

В конце занятия можно предложить каждому обучающемуся высказать свое отношение к выполненной работе, рассказать о ходе его выполнения. После каждого выполненного задания проверить вместе с детьми правильность его выполнения.

Предполагаемые результаты применения конспекта как методической продукции:

Данную методическую разработку можно использовать ежегодно при работе с детьми первого года обучения. Одним из главных результатов ее применения на занятии будет желание заниматься средой программирования «ЛогоМиры» на домашнем компьютере.

Тип занятия: комбинированное.

Форма занятия: практическое.

Форма организации работы: индивидуально-групповая.

Состав учебной группы: до 14 обучающихся в возрасте 7-11 лет первого года обучения.

Место занятия в ДОП: раздел «Программно-образовательные комплексы».

Степень сложности занятия: средний уровень сложности.

Цель: создание компьютерной анимации в среде программирования «ЛогоМиры».

Задачи:

- обучающие:

- научить создавать различные компьютерные анимации в среде программирования «ЛогоМиры»;
- научить использовать персонажи, фоны, формы, писать программный код;
- актуализировать знания обучающихся по владению компьютером.

- развивающие:

- развивать познавательные способности;
- развивать мелкую моторику, память, внимание, образное мышление, умение слушать;
- развивать логическое, пространственное и творческое мышление;
- развивать словарный запас и навыки общения;
- развивать умения работать индивидуально и в команде.

- воспитательные:

- воспитать бережное отношение к оборудованию;
- воспитывать ответственность за результат труда;
- воспитывать уважительное отношение друг к другу;
- повышать мотивацию обучающихся на занятии за счет интереса к теме занятия.

Планируемые результаты занятия:

- личностные:

- формирование интереса к общей теме занятия;
- развитие мотивации в необходимости овладения знаниями и навыками по овладению средой программирования «ЛогоМиры»;
- понимания роли компьютера в жизни современного человека в качестве инструмента для решения задач моделирования процессов и явлений.

- метапредметные:

- умение понять задание при создании компьютерной анимации в среде программирования «ЛогоМиры»;

- умение осуществлять самонаблюдение, самооценку, самоконтроль;
 - умение планировать последовательность и прогнозировать итоги действий и всей работы в целом, анализировать полученные результаты;
 - формирование представления о компьютере как универсальном устройстве для создания анимационных моделей;
 - развитие внимания, усидчивости, логики.
- предметные:
- формирование представлений о программной среде «ЛогоМиры», её интерфейсе;
 - умение использовать полученные знания при работе в среде программирования «ЛогоМиры»;
 - понимание задания и выполнение его при работе в среде программирования «ЛогоМиры».

Методы обучения:

- информационно-рецептивный, репродуктивный.

Технологии:

- информационно-коммуникационные.

Дидактический материал:

- распечатанная инструкция «Создание первой компьютерной анимации в среде программирования «ЛогоМиры» на каждого обучающегося (Приложение 1);
- распечатанный кроссворд на каждого обучающегося (Приложение 2).

Материально-техническое оснащение занятия:

- учебный кабинет;
- компьютерные столы с персональными компьютерами (на каждого обучающегося) с установленной программой «ЛогоМиры»;
- компьютерные стулья с подлокотниками (на каждого обучающегося);

План занятия:

1. Организационная часть (5 мин).
2. Выполнение практического задания (15 мин).
3. Интеллектуальная разминка (5 мин)
4. Выполнение практического задания (15 мин).
5. Подведение итогов (5 мин).

Общая продолжительность занятия: 45 минут.

Ход учебного занятия

| Этапы занятия | Деятельность педагога | Деятельность обучающихся |
|-----------------------|---|--|
| Организационная часть | Приветствует ребят Сообщает тему занятия | Рассаживаются за компьютерные столы |
| Выполнение | Сообщает общие | Включают компьютеры. |

| | | |
|----------------------------------|--|--|
| практического задания | сведения о программе «ЛогоМиры». Раздаёт цветную распечатанную инструкцию каждому ребёнку. Координирует деятельность обучающихся. При необходимости помогает с выполнением заданий | Запускают на компьютере среду программирования «ЛогоМиры». Начинают выполнять задание по распечатанной инструкции. |
| Интеллектуальная разминка | Раздаёт на каждого обучающегося кроссворд. Помогает в решении кроссворда. | Пересаживаются за отдельные столы. Решают кроссворд. |
| Выполнение практического задания | Координирует деятельность обучающихся. | Продолжают выполнять задание. Вносят дополнения, коррективы (фон, штампы, анимированные персонажи) |
| Подведение итогов | Отмечает положительные знания и умения обучающегося, даёт необходимые рекомендации. В течение занятия проверяет правильность составления анимации | Каждый обучающийся запускает компьютерную анимацию. |

Список литературы

1. ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов. И.Н. Яковлев, Е.И.Яковлева М.: ИНТ. – 112с
2. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень/Под ред.проф.Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2007. – 160с.: ил.

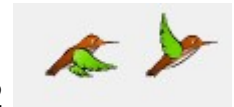
**«Создание первой компьютерной анимации
в среде программирования «ЛогоМиры»**

1. Нарисовать два прямоугольника: небо и трава.

2. На панели «Рисование/Графика» нажать кнопку «Движение»



3. На панель Формы поочередно перенести формы птицы 1 и 2



4. Установить черепашку



5. В Рюкзаке черепашки во кладке Правила в поле Щелчок написать следующие команды:

нов_форма 1 нов_форма 2

Закройте окно и щёлкните на черепашку.

6. Измените команду на:

нов_форма 1 жди 1 нов_форма 2 жди 1

Закройте окно и щёлкните на черепашку.

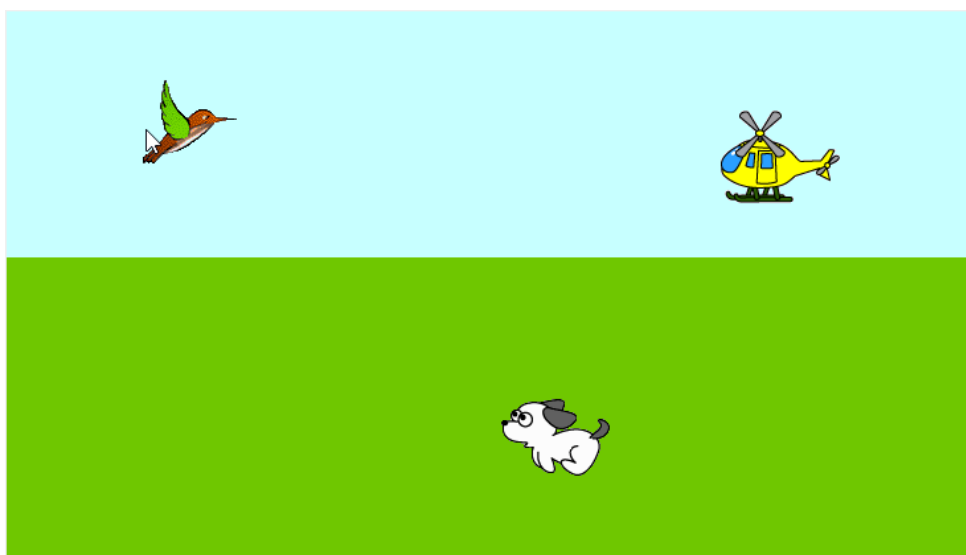
7. Выше описанным способом создайте анимацию вертолѐта.

8. Добавьте в сюжет собаку. Команда будет:

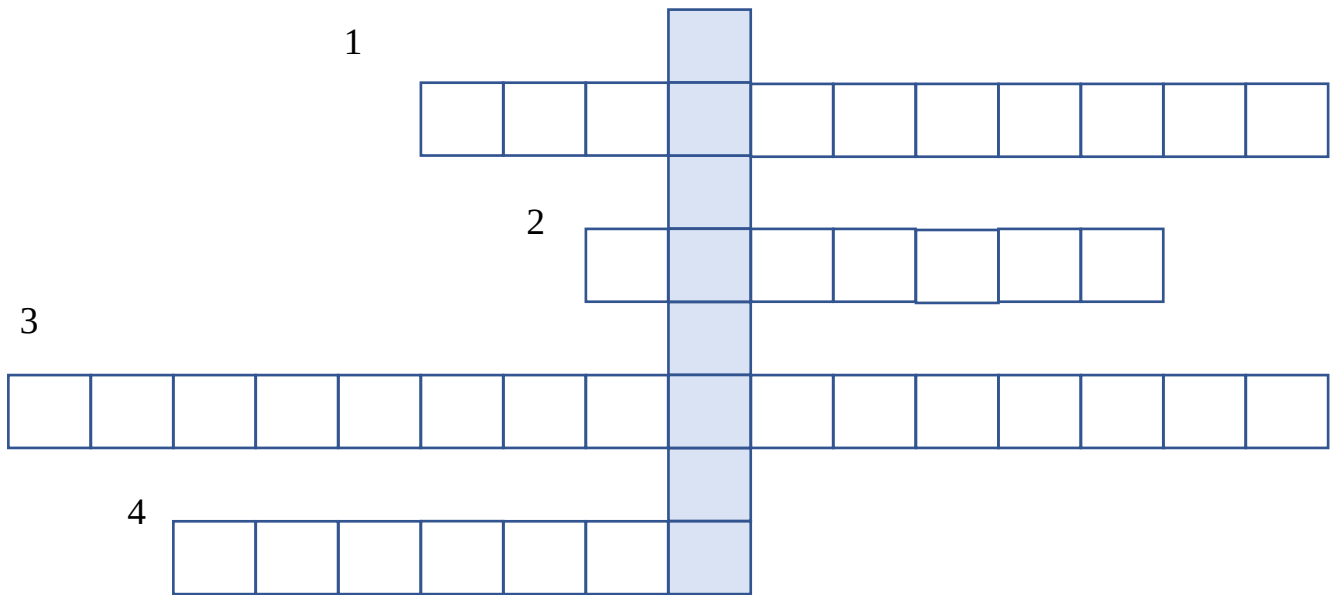
нов_курс 270 нов_форма ? вперед 2 жди 1 нов_форма? вперед 2 жди 1

вместо знака? Нужно поставить цифру номера формы

9. Добавьте команды движения для птицы и вертолѐта.



Разгадай кроссворд и ключевое слово



1. Техническое устройство, способное выполнять определенный набор команд (ответ: ИСПОЛНИТЕЛЬ).

2. Описание элементарной операции, которую должен выполнить компьютер или формальный исполнитель (ответ: КОМАНДА).

3. Разработка программ управления компьютером с целью решения различных информационных задач (ответ: ПРОГРАММИРОВАНИЕ).

4. Проводят действия и меняют свои свойства (ответ: ОБЪЕКТ).