

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

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

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Год обучения: первый

Разработал: педагог
дополнительного образования
Викторова Юлия Тенгизовна

Гатчина

2024 год

Пояснительная записка

Занятие на тему «Создание первой компьютерной анимации «Акварум» 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 продолжить знакомство 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 можно провести интеллектуальную разминку (кроссворд, ребус, анаграммы и т.д.). А также показать небольшой документальный фильм про аквариумных рыбок.

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 10 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 компьютерной анимации в среде программирования ЛогоМиры «Аквариум» 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);
- ручки (на каждого обучающегося).

План занятия:

1. Организационная часть (5 мин).
2. Интеллектуальная разминка (10 мин)
3. Выполнение практического задания (20 мин).
4. Подведение итогов (5 мин).

Общая продолжительность занятия: 40 минут.

Ход учебного занятия

Этапы занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
Организационная часть	Приветствует ребят Сообщает тему занятия	Рассаживаются за компьютерные столы
Интеллектуальная разминка	Раздаёт на каждого обучающегося кроссворд. Помогает в решении кроссворда.	Решают кроссворд. Называют ключевое слово.
Выполнение практического задания	Раздаёт цветную распечатанную инструкцию каждому ребёнку. Координирует деятельность обучающихся. При необходимости помогает с выполнением заданий	Включают компьютеры. Запускают на компьютере среду программирования «ЛогоМиры». Начинают выполнять задание по распечатанной инструкции. Вносят дополнения, коррективы (фон, штампы, дополнительные 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 компьютерной анимации
в среде программирования ЛогоМиры «Аквариум»**

1. Нарисовать аквариум: вода (заливка фона), водоросли, камушки, пузырьки воздуха, другое.



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

3. Установить черепашку



4. На панели «Картинки» выбрать любой костюм рыбки и одеть его на черепашку.



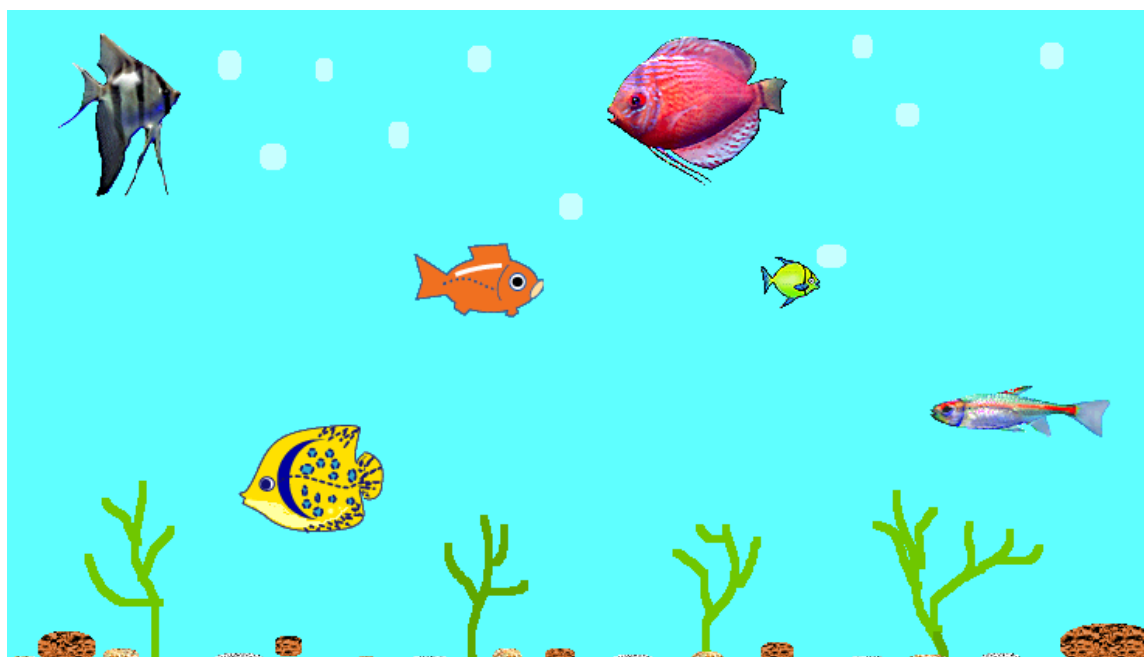
5. В Рюкзаке черепашки во вкладке Правила в поле Щелчок написать следующие команды:

нов_курс 90 вперед 2 жди 1

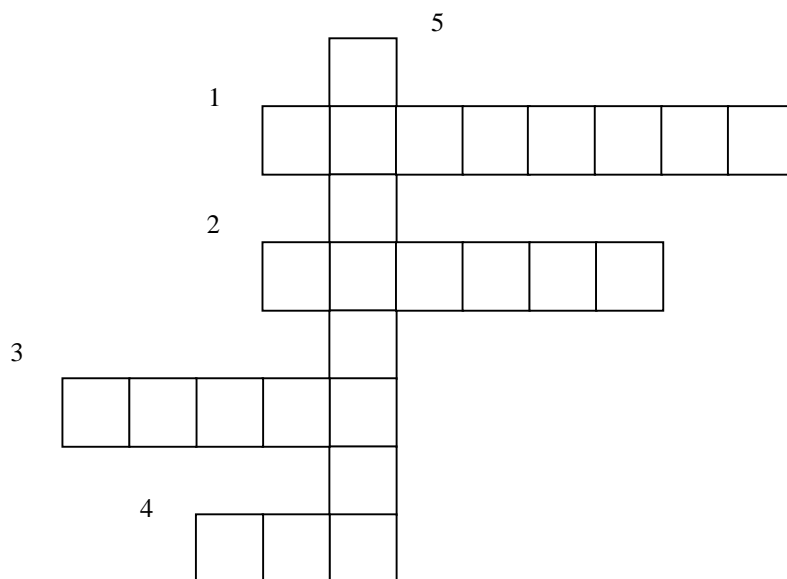
*Внимание: если костюм рыбки смотрит вправо, то градус равен 90,
если влево – 270.*

Закройте окно и щёлкните на черепашку.

6. Добавьте в аквариум ещё 5 рыбок и задайте им движение.



Разгадай кроссворд и ключевое слово



<p>1. У этой рыбы плоское треугольное тело с длинными острыми плавниками. Вертикальные темные полосы позволяют рыбке маскироваться.</p>	
<p>2. Эта рыбка живёт стаями и очень суетлива. По форме она вытянутая, уплощенная с боков. На золотисто-розовом теле наблюдаются 4 поперечные полосы.</p>	
<p>3. Спокойный, мирный, неприхотливый. Большую часть времени эта рыба проводит на дне, где постоянно роется в грунте, выбирая из него остатки несъеденного корма.</p>	
<p>4. Эта рыбка бывает разных цветов и размеров, с разной формой хвостов. Самки обычно серые, а самцы имеют красочные полосы, пятна или брызги.</p>	

Ответы: 1. Скалярия, 2. Барбус, 3. Гуппи, 4. Сом, **5. Аквариум**