

Конспект урока по информатике

Тема: «Macromedia flash. Работа с текстом»

КОЛ-ВО ЧАСОВ – 1

КЛАСС 9

Цели урока:

- ❖ *Образовательные*: сформировать начальные представления о работе с текстом в Macromedia flash. Способствовать усвоению основных приемов работы с текстом в Macromedia flash.
- ❖ *Воспитательные*: воспитывать такие качества личности, как ответственность и прилежание. Способствовать воспитанию бережного отношения к школьному имуществу.
- ❖ *Развивающие*: способствовать развитию самостоятельности.

Оборудование: ноутбук, проектор, карточки с заданиями, смайлики для рефлексии, ребус, раздаточный материал для лото.

Источники: информатика: учеб. пособие для 9-го кл. общеобразоват. учреждений с рус. яз. обучения / Г.А. Заборвский, А.И. Лапов, А.Е. Пупцев. – Минск: нар. асвета, 2009. – 191 с.: ил.

Структура урока:

1. Организационный момент.
2. Актуализация знаний.
3. Изучение нового материала.
4. Закрепление нового материала.
5. Домашнее задание.
6. Формирование умений и навыков при работе за компьютером.
7. Рефлексия

Ход урока

| Организационный момент | |
|--|--|
| Организовываю внимание учащихся, настраиваю их на рабочий лад. | |
| Актуализация знаний (проводится в форме лото) | |
| Ребята, скажите, что вы уже умеете делать в Macromedia flash? | Рисовать объекты, создавать анимацию, создавать маску. |
| Сейчас мы проверим как хорошо вы помните изученный материал. | |

| | |
|---|--|
| Разделитесь пожалуйста на 2 команда. (Каждой команде выдается раздаточный материал для лото). Ребята, закрываем учебные пособия и конспекты. И приступаем к выполнению. Выигрывает та команда, которая правильнее и быстрее соберет лото. | |
| Назовите разновидности инструмента трансформации? | Поворот и наклон, масштабирование, огибание, искажение. |
| Анимация, в которой все кадры ключевые? | Покадровая анимация |
| Назовите алгоритм создания анимации движения. | (сами записывают, готовой карточки нету) |
| К каким объектам не применяется анимация формы? | Символьные объекты, библиотечные объекты, сгруппированные объекты. |
| Как по отношению к слою объекта располагается слой маски? | Над слоем объекта. |
| С помощью чего осуществляется анимация движения по траектории? | С помощью направляющего слоя. |
| Изучение нового материала | |
| (ребус) для разгадывания темы урока. | Текст |
| Откройте свои тетради и запишите число и тему сегодняшнего урока: «Работа с текстом» | |
| Для того, чтобы вставить текст, необходимо использовать инструмент «текст». Который на панели инструментов обозначается буквой А-большое. | |
| Текст в Macromedia flash можно редактировать также, как и в обычном текстовом редакторе. Т.е. можно настраивать начертание, размер, шрифт, цвет, выравнивание текста. | |
| Но Macromedia flash является также и графическим редактором. Как вы думаете, сможем ли мы работать с текстом как с графическим объектом? | Да, сможем. |

| | |
|--|-----------|
| <p>Да, т.к. Macromedia flash является графическим редактором мы можем превратить текст в графический объект и работать с ним как с графическим объектом, но после того как мы преобразовываем его в графический объект, мы не можем выполнять над текстом действия связанные с его непосредственным редактированием (т.е. мы не можем исправлять ошибки, менять начертание, шрифт и т.д.).</p> | |
| <p>Для того, чтобы превратить текст в графический объект необходимо выделить текстовое поле и 2-а раза подряд использовать комбинацию клавиш Ctrl +B.</p> | |
| <p>Запишите это себе в тетради.</p> | |
| <p>Почему именно 2 раза?</p> | |
| <p>Когда вы первый раз используете эту комбинацию вы разобьете текст на буквы. А уже когда вы используете эту комбинацию 2-ой раз вы превратите буквы в графические объекты.</p> | |
| <p>Ребята, к разным видам объектов вы применяли разные виды анимации, накладывали маски, трансформировали объекты.</p> | |
| <p>Как вы думаете можно ли все эти операции выполнять применительно к тексту?</p> | <p>Да</p> |
| <p>Действительно, к тексту можно применять и все виды анимации, которые вы изучили, и накладывать маску на текст, и сам текст может быть маской для какого-либо объекта, и как мы уже говорили, преобразовав текст в графический объект мы сможем применять к нему все виды трансформирования.</p> | |
| <p>И еще, я бы хотела уточнить с вами некоторые важные моменты.</p> | |

| | |
|---|---|
| Если мы хотим создать анимацию движения текста, что нам обязательно необходимо будет сделать с текстом? | Преобразовать его в символ типа графика. |
| Если хотим применить анимацию формы к текстовому объекту, то, что необходимо будет сделать? | Преобразовать текстовый объект в графический. |
| А если хотим как-либо трансформировать текст? | Преобразовать текстовый объект в графический. |
| Закрепление нового материала | |
| Демонстрирую пример выполнения одного из предложенных заданий. Вывожу на проектор. | |
| Домашнее задание | |
| § 21, вопросы после параграфа | |
| Формирование умений и навыков при работе за компьютером | |
| Выполняют задания за компьютером используя карточки | |
| Рефлексия | |
| Ребятам выдается 3 вида смайликов. Веселый, нейтральный, грустный. Если у ребят все получилось и на уроке все было понятно, то они возвращают веселый смайлик, если возникли не большие трудности при выполнении заданий они возвращают нейтральный смайлик с написанной на обороте проблемой, если материал урока был полностью не понятен учащемуся он возвращает грустный смайлик с написанными на обороте непонятыми вопросами. | |
| | |