

Факультативное занятие по информатике в 6-м классе на тему "Создание мультипликационного сюжета в среде программирования ЛогоМиры"

«Скажи мне, и я забуду.
Покажи мне, и я запомню.
Вовлеки меня, и я научусь»

(Китайская народная пословица)

Ребята, мы продолжаем с Вами изучать обучающую среду ЛогоМиры

Цели занятия:

- Сегодня на занятии мы вспомним основные команды, задавая которые Черепашке, можно организовывать различное её движение и изменять свойства;
- организуем несколько мини-сюжетов и в конце занятия мы общими усилиями создадим мультипликационный сюжет;

Актуализация пройденного материала.

Скажите, а что такое ЛогоМиры?

(ЛогоМиры – это среда программирования, в которой есть объекты, которые могут сами производить некоторые действия и менять свои свойства)

Тогда ответьте на другой вопрос: Как называется объект в среде программирования ЛогоМиры?

(Исполнитель Черепашка команду для которого задает пользователь).

А как называется язык программирования, который включает в себя множество различных команд, выполняемых Черепашками?

(Лого).

Как вы думаете создание любого мультипликационного сюжета – что это за процесс?

(Я думаю, что этот процесс можно назвать творческим)

Мультипликация была и является большим чудом для людей разного возраста: для взрослых и детей. Создание мультфильма на уроках – это, по сути, проектное обучение.

Кто мне скажет, с чего начинается создание любого мультфильма?

(Сначала определяется литературный сценарий создаваемого мультфильма)

А как вы думаете, какой вопрос сейчас нам напрашивается?

(Я бы задала вопрос: Что такое литературный сценарий?)

(Литературный сценарий должен содержать полное, последовательное и конкретное описание сюжета, состоящего из разработанных сцен и эпизодов, и раскрывать образы героев.)

Давайте вспомним основные элементы литературного сценария

1. Выбор сюжета, который надо иллюстрировать.
2. Выбор героев сюжета.
3. Выбор декорации.
4. Нарисовать декорации заднего плана.
5. Создать черепашек-статистов для декорации и изменить их форму.
6. Создать черепашек-актеров и изменить их форму.
7. Создать инструкции для черепашек-актеров.
8. Отладка программы.
9. Просмотр мультфильма.

Каков бы ни был объем мультфильма, его всегда можно рассматривать как объект творческой деятельности, который сам состоит из таких объектов, как эпизоды с различными декорациями и героями.

Соразмерно скомпоновать эти объекты – сложная и увлекательная задача.

3. Сегодня объектом нашего внимания является мультфильм, посвященный Дню космонавтики.

Прежде чем приступить к работе, рассмотрим уже готовые эпизоды нашего мультфильма «Космотур».

(Здесь необходимо продемонстрировать ранее подготовленные эпизоды)

4. Практическая часть.

Вы уже набросали некоторые мысли по иллюстрации нашего мультфильма и написали основные инструкции исполнителям.

Что по вашему мнению не хватает?

(Необходимо определить действия героев по эпизодам и соединить эпизоды в сюжет)

Теперь вы разделитесь на 3 команды по три человека.

Давайте определимся, первая группа определяет действия героев по эпизодам; вторая группа соединяет эпизоды в сюжет.

Но нам еще потребуется осуществить демонстрацию нашего мультфильма, поэтому третья группа выполнит работу, связанную с демонстрацией.

Итак, приступим к работе.

5. Подведение итогов.

Давайте попробуем подвести итоги нашей коллективной работы над проектом.

(В результате коллективной работы у нас получился замечательный мультфильм)

Кто еще может добавить?

(Он может быть использован учителем на уроках при изучении среды программирования ЛогоМиры или даже в школьной медиатеке)

6. Домашнее задание

Как вы считаете, можно наш проект развивать? *(да)*

Может у кого-нибудь есть мысли по этому поводу?

(придумать продолжение мультфильма)

Тогда я предлагаю вам дома придумать продолжение нашего мультфильма, чтобы на последующих занятиях мы смогли его доработать.

А закончить занятие я хочу замечательными словами Марины Цветаевой:

Есть некий час – как сброшенная кляжа:

Когда в себе гордыню укротим.

Час ученичества – он в жизни каждой

Торжественно неотвратим.