

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
города Ульяновска «Центр детского технического творчества № 1»

Конспект занятия

**«Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта.
Профессии в анимации»**

Разработала:
Устюжанина Дарья Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

Ульяновск, 2023

Пояснительная записка

Анимация является видом искусства, пользующимся популярностью как у детей, так и у взрослых. Ведь используется она не только в производстве мультфильмов, но и в рекламе, презентациях, и даже в «серьезной» киноиндустрии. Создание мультфильма в визуальной среде программирования Scratch доступно и интересно детям младшего школьного возраста.

Можно использовать в дистанционном занятии

Предназначено для педагогов дополнительного образования, которые работают с программой Scratch и идентичных ему программам, учителей информатики начальных классов и для самостоятельного изучения детьми.

Тема занятия: «Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта. Профессии в анимации.»

Направленность: техническая

Возраст: 9 – 10 лет, младший школьный возраст

Продолжительность занятия 45 минут

Цель: знакомство с анимацией и профессиями, связанными с анимацией.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с понятиями: сенсоры, переменные;
- повторить понятия: блок движения, блок внешний вид, блок события;
- научить создавать анимации.

Воспитательные:

- воспитание трудолюбия, усидчивости;
- воспитание интереса к профессиональной деятельности, связанной с анимацией.

Развивающие:

- развитие творческого (креативного) мышления;
- развитие интереса к технике, высоким технологиям, программированию;
- развитие коммуникативных качеств;
- самостоятельности в принятии решений в различных ситуациях;
- развитие внимания, памяти, воображения, мышления.

Методы:

- *информационно-развивающие, словесные* (беседа, рассказ, инструктаж, озвучивание действий);

- *наглядно-иллюстративные* (демонстрация фрагмента мультфильма «Пластилиновая ворона»)
- *инструктивно-практические* (практическая работа,);
- *здоровьесберегающие* (смена видов деятельности, динамическая пауза);

Форма работы на занятии: фронтальная и индивидуальная

Тип занятия – объяснение нового материала.

Оборудование занятия, материалы, учебно-наглядные пособия: компьютер, интерактивная доска, проектор, магнитная доска, раздаточный материал (блокнот, карандаш).

Ход занятия

1. Организационный момент

-Здравствуйте, ребята, ответьте мне на вопрос:

- Вы любите смотреть мультфильмы? Почему?

2. Мотивация учебной деятельности

- Я предлагаю посмотреть фрагмент мультфильма «Пластилиновая ворона».

- Как оживают пластилиновые персонажи в мультфильме? (Каждое движение героя фиксируют с помощью камеры и выполняют видеомонтаж). Процесс «оживления» называется – «анимацией».

- Вы хотели бы научиться делать мультфильмы, создать свою анимацию?

3. Сообщение цели и задач урока

- Сегодня мы попробуем создать свой мультфильм. Постараемся «оживить» персонажей и примерить на себя профессии в анимации.

4. Практическая работа №1

- Назовите мне один из самых простых способов создать мультфильм на бумаге. Подсказка лежит у вас на столе. (можно воспользоваться блокнотом и карандашом)

- Как это сделать? (На страничках блокнота рисуются картинки, которые при быстром пролистывании создают эффект движения.) Не стремитесь создавать шедевр. Пусть ваши рисунки будут схематичными и простыми.

Давайте посмотрим, что у вас получилось.

5. Знакомство с новым материалом

- Чтобы создать настоящий мультфильм, нужна работа целой команды специалистов. Давайте попробуем выяснить, люди каких профессий участвуют в создании мультфильмов (анимации)?

- Сначала его надо нарисовать. Подумайте и скажите, кто рисует мультфильмы? (художник).

- Правильно, мультфильмы рисуют художники. Их называют *художники-мультипликаторы*. Чтобы получился мультфильм, художник-мультипликатор рисует много рисунков, потом соединяет их в правильном порядке и получается мультфильм.
- Как только персонажи и декорации готовы, за работу берутся *аниматор и оператор*. Они работают вместе.
- Как вы думаете, чем занимается аниматор? А оператор?
- Аниматор передвигает фигурки героев, а оператор кадр за кадром снимает - фотографирует каждое передвижение. Так получается очень много фотографий – целая лента. Каждый кадр чуть-чуть отличается от другого, того, который рядом.
- Когда отсняты все фотографии, персонажей мультфильма надо озвучить.
- Кто озвучивает героев?
- Озвучивают героев мультфильма настоящие *актёры*. Персонажи разговаривают, смеются голосами актёров.
- Как вы думаете, что же еще точно должно быть в мультфильме?
- Мультфильм не будет готов без музыки.
- Кто пишет музыку?
- Музыку к мультфильмам пишут *композиторы*.
- Весь мультфильм собирает на компьютере – монтажёр. Все фотографии пролистываются на экране очень быстро. Вот тут-то и происходит чудо –герои начинают оживать: улыбаться, моргать, ходить. А процесс оживления называется анимация или мультипликация.
- Как вы думаете, ни про кого мы не забыли? Кто самый главный человек при создании мультфильма?
- Самый главный человек при создании мультфильма – это *режиссёр*. Именно он придумывает о ком и о чём будет мультфильм. Он создаёт персонажей и придумывает приключения для них – это называется сюжет мультфильма или сценарий.

6. Физкультминутка

- Итак, работа всех этих профессионалов нацелена на то, чтобы создать анимацию. Или, другими словами, оживить, заставить двигаться персонажей мультфильма. Вот и мы тоже сейчас с вами подвигаемся.

По ровненькой дорожке
По ровненькой дорожке,

*Дети идут шагом,
По ровненькой дорожке
Шагают наши ножки,
Раз-два, раз-два,
По камешкам, по камешкам,
прыгают на двух ногах,
По камешкам, по камешкам...
В яму — бух!
*приседают на корточки**

7. Актуализация опорных знаний

- Ну, что, вы готовы приступить к созданию своего настоящего мультфильма?
- Я предоставляю вам сегодня на занятии возможность побыть в роли режиссера-мультипликатора. И создать анимацию.
- У нас занятие по информатике, поэтому мы будем создавать анимацию на компьютере, с помощью каких программ это можно сделать?

Тема нашей работы: «Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта»

-Прежде, чем приступить к выполнению я вам предлагаю ответить несколько вопросов:

- Кто является главным действующим лицом проекта? (Кот)
- Какие действия автор проекта может выполнить с Котом? (Разместить на поле, повернуть, “переодеть” в костюм, организовать ее перемещение по сцене)
- Давайте обсудим, какие операции необходимо выполнить, чтобы создать анимацию в Scratch?

(Выбрать фон для сцены.

Выбрать спрайт.

Выбрать костюмы

Придать движение герою

Смена костюма)

8. Практическая работа № 2

Задание. Необходимо выбрать фон. Кот идет слева направо до конца, говорит привет, поворачивается на 90 градусов, ждет 3 секунды, возвращается назад, превращается в летучую мышь (меняет костюм) и летит по диагонали, спрашивает в конце «Все понятно?».

- Анимация в нашем задании будет заключаться в повторе действий и смене костюмов.

- При создании работы, не забываем, что команды в Scratch соединяются как блоки в конструкторе Лего.

- Вам понятно задание?

Инструктаж по технике безопасности.

- Перед тем как перейти к выполнению задания, давайте повторим правила работы за компьютером.

-Теперь можно приступать к выполнению задания.

9. Подведение итогов

- Как вы справились с ролью режиссера-мультипликатора? Справились мы с задачей, которую поставили перед собой? Создали мультфильм?

- Ребята, а вы знали, что анимация может применяться в создании компьютерных игр, мультимедийных приложениях (например, энциклопедиях), а также для «оживления» отдельных элементов оформления, например, веб-страниц и рекламы. А этим занимаются уже люди таких профессий как: программист, веб-дизайнер, разработчик игр.

10. Рефлексия

- Я предлагаю вам сказать по 3-4 слова, что у вас получилось, а что хотелось бы доработать.

Источники:

<https://videomin.net/?q=физминутки+с+героями+мультфильмов>

<https://yandex.ru/video/preview/5698844855752239713>

https://www.letopis.info/themes/cinematograph/istorija_multiplikacii.html

<https://scratch1.ru/category/uroki/>