**教 学 设 计**

|  |  |
| --- | --- |
| 学校名称 | 天津市东丽区华明小学 |
| 课例名称 | flash逐帧动画的制作 | 教师姓名 | 李洁 |
| 学段学科 |  小学信息技术 | 教材版本 | 中国地图出版社 |
| 章节 | 第二单元第三节 | 年级 | 六年级 |
| 教学目标 | **1、知识与技能目标：**了解逐帧动画的概念及原理；理解不同类型帧的表示方法和作用。**2、过程与方法目标：**通过学案、微课、小组交流等进行探究式学习。**3、情感态度价值观目标：**通过自主探究、小组交流的方式，培养学生自主学习和团队互助协作的能力；学生在制作水墨动画的过程中，既感受到Flash动画制作带来的乐趣，又能了解和传承中国的传统文化，增强自身的文化底蕴，加强爱国主义教育。 |
| 教学重难点 | 1. **教学重点：**

flash中逐帧动画的两种制作方法。1. **教学难点：**

flash中不同类型帧的使用方法；时间轴中帧与场景动画中动画对象的位置关系。 |
| 学情分析 | 本节课的授课对象是六年级学生，他们已经了解了动画原理，基本掌握了如何导入素材等知识，具有了进一步学习Flash动画制作的基础。六年级的学生已经具有小组合作学习与自主学习的能力，并具较好的观察能力，能够快速准确的掌握教师所演示的制作技巧。但在实际动画制作的操作过程中还欠缺条理性。 |
| 教学方法 | 教法：演示法、讲授法、任务驱动法。学法：观察法、自主探究法、小组讨论法。学习环境：可进行多媒体网络教学的机房环境。 |

教学过程

1. 教学流程图



二、教学过程及设计意图

| **教学环节** | **教师活动** | **学生活动** | **设计意图** |
| --- | --- | --- | --- |
| **一、****激趣导入****（3分钟）** | 师：播放动画片，请学生思考和平时看的动画片有什么不同。师：无论是场景还是事物都和我们平时看的动画片不太一样，这是水墨动画。将传统的中国水墨画引入到动画制作中，一个个场景就是一幅幅出色的水墨画。《小蝌蚪找妈妈》是世界上第一部水墨动画片，其中很多动画场景都用到了逐帧动画，今天我们就来制作其中的几个小动画，体会水墨动画的意境。（出示课题，简单介绍中国水墨动画） | 倾听、观看根据老师的提问回答问题。 | 以学生喜欢的动画引入，借助**多媒体**创设情境、激发学生学习兴趣。 |
| **二、****探索新知****（21分钟）** | 任务一、小蝌蚪动起来 (14分钟)师：利用**多媒体教学网软件的屏幕广播功能**演示操作步骤。将准备好的两张小蝌蚪的图片，快速循环播放，引出逐帧动画的概念。即在flash中每帧上逐帧绘制不同的内容，使其连续播放而成的动画就叫逐帧动画。师：帧是flash动画的基本单位，有多种类型。在学案里介绍了不同帧的类型与特点。通过演示如何制作游动的小蝌蚪，讲解各帧的区别和作用。教师活动（演示操作）①打开小蝌蚪动画文件，导入素材入库，引导学生去观察，现在时间轴上的帧叫空白关键帧；从库中选取第一张图片放至舞台上，此时呈现的帧叫关键帧。②做第二帧时，由学生回答该插入哪种帧，继续制作第二帧。插入空白关键帧的快捷键是F7③测试效果，发现动画效果有问题。④展示帮助工具，绘图纸外观能够帮助对齐小蝌蚪的位置。观看学案总结制作要点，板书关键内容。教师活动：巡视指导，及时评价。师：提出问题：1、如果不插入关键帧，把两张图片都做在一帧上会出来动画的效果吗？2、你觉得小蝌蚪游动的自然吗？怎么调整呢？（引入帧频工具调整动画的速度）教师活动：讲解帧频和动画播放速度之间的关系。分别修改帧频数值为1和20。测试效果，请学生总结帧频的规律。板书（帧频规律）提醒学生注意：找到帧频的步骤是：修改—文档。 | 借助学案，观察、分析。认真观看教师的演示，记准操作步骤。制作小蝌蚪游动的动画。学生尝试后得出结论图片都插在一帧上不能形成动画。学生观察思考，总结出帧频的规律。学生修改帧频，完善动画。 | 结合**学案**，培养学生观察能力、分析能力。师生互动交流，加深对重点知识的印象。帮助学生理解多张图片在一帧上是不能形成动画效果的，避免学生出错。多次提醒学生易出错点，提高操作的准确性。 |
| 任务二、游动的鱼妈妈（7分钟）师：展示准备的多张鱼妈妈游动的图片，与学生竞赛，比比谁能更快地制作出游动的鱼妈妈。教师活动：老师运用图像序列可以快速地完成。预设两种情况及解决办法。<预设1>有学生也很快完成，请学生讲解过程，教师帮助梳理。<预设2>没有学生知道，教师讲解图像序列。对比游动的小蝌蚪系列图片和游动的小鱼系列图片的名字。小组讨论图像序列的命名特点。 教师活动：巡视指导。 | 与老师比赛制作，思考为什么老师做的这么快。小组交流，观察分析发现图像序列的命名特点。 | 以**师生竞赛**的形式，激发学生的好胜心和学习热情。培养学生团队互助学习能力。 |
| **三、****巩固新知****（8分钟）** | 任务三、向前游动的小蝌蚪师：再次播放水墨动画中小蝌蚪游动的片段，制作小蝌蚪向前游动的动画。请学生观看微课后，尝试制作。遇到问题，小组内讨论解决，或寻求老师的帮助。教师活动：巡视指导。师：利用**多媒体教学网软件的屏幕转播功能**由学生演示制作过程，并尝试讲解制作步骤及要点。教师组织总结。 | 观看微课、自主尝试学习、小组互助学习。学生汇报总结。 | 此处**微课**的运用恰到好处，学生根据需要反复观看、自主学习，突出了信息技术在教学中的优势，使本节课的难点得以突破。培养学生的表达能力，增强学生的自信心。 |
| **四、****交流评价****（5分）** | 作品评价 师：根据展示的评价标准，小组内互相打分，选出组内的优秀作品。教师活动：（展示2-3名学生）组织学生根据评价标准互评。 | 小组内学生交流互评。学生展示作品并简要阐述作品。 | 培养学生分享意识、语言表达及审美能力。 |
| **五、****总结延伸****（3分钟）** | 1、与学生一起总结本节课所学。2、学生课后登录家校互动平台，将本节课的收获或想学的flash内容发表在自己的空间中，同学之间可互相点赞评论，有疑问的可给老师留言。 | 根据板书总结、梳理制作逐帧动画的步骤及注意事项。学生课后登录平台，自由发表内容。 | 培养学生表达能力以及对所学知识总结、梳理、反思的好习惯。利用**网络互动平台**，更好地进行师生、生生的互动交流。 |
| 教学反思 | 我认为，上好一节课，最重要的是突出重点，突破难点。本节课重点是flash中逐帧动画的两种制作方法。师生竞赛的形式，能够激发学生的好胜心，很大程度上调动了学生学习的积极性，活跃了课堂气氛。本节课的教学难点为时间轴中帧与场景动画中动画对象的位置关系。将难点知识制作成微课，供学生自主学习，反复观看。**信息技术的运用正改变着学生学的方式，并在学生主动探究、合作交流等方面发挥着优势。**这节课上完后我及时反思，是否真正做到了突出重点，突破难点。首先，重点得到了突破，讲练结合以及师生竞赛的形式，帮助学生体会逐帧动画的两种制作过程。这节课的不足就是只有一部分学生突破了难点，一些基础差的学生不能很好地完成任务三。以后还应更注意学生的电脑操作水平不同，在任务的设计上要注重分层次教学，这样能缩小学生之间的差距，教学效果也会更好。纵观本节课，学生经历了由情境到探究到交流再到实践的学习过程，通过五个环节的设计，**力求为学生营造一种自主发现、学习、探究，合作交流的学习环境，提高学生的信息素养，培养学生的创新精神与实践能力**。 |

\