|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课 题 | 快乐猫咪 | | 教时 | 3 |
| 教学目标 | 1. 了解元件及库的概念和它们的优势。  2. 通过任务驱动学会新建并编辑图形元件的方法。  3. 正确掌握动作补间动画的制作方法。  4. 通过拓展练习掌握知识，提高实践能力，培养创新思维 | | | |
| 重 点 | 图形元件的制作。 | | | |
| 难 点 | 元件及库的理解和操作。 | | | |
| 教学准备 |  | | | |
| 教学过程 | | 反思与重建 | | |
| 温旧迎新：  老师：上周，大家已经画了小猫和蜻蜓，谁来说说绘图工具的用法？  学生说出自己用过的工具条上的用途，教师适时鼓励。  先给学生观看《蜜蜂采蜜》动画，让学生思考那么多的花怎样做才最省时省力，然后启动Flash，演示自己带来的“快乐的猫咪”作品，开始演示：花及生成的花丛。  引出课题：《快乐的猫咪》元件与补间动画  初学新知：元件  1、讲解元件的类型：图形元件、影片剪辑元件、按钮元件  学生动脑筋：小猫、花丛、草坪、蜻蜓，哪些是静态，哪些是动态？  2、在白板上出示：新建元件的步骤   * 打开“库”面板 * 创建元件：菜单—插入—新建元件，元件类型为“图形”。 * 编辑元件：示范：加入原有的小猫素材（小猫是静态？动态？）   任务：按照上面学过的操作方法同学们来动手操作制作小猫的元件  学生上台根据白板上的提示步骤操作，结合旧知绘制蜻蜓及其飞翔动画。  任务：按照上面学过的操作方法，请同学们自己制作“小猫的眼睛、蜻蜓、花、背景”等元件。  3、拖放场景：把库中的小猫、蜻蜓及花拖放到场景（学生自主）  4、小结  在“库”面板中创建“图形”元件，把元件拖放到场景  元件有什么优势呢？（元件可以重复使用）  使用元件能够快速地制作出大面积的花园，树林，建筑群等效果，避免重复制作。（例图）  创建补间动画（1课）   1. 发挥想象，制作动画   学生观看老师出示的两副图   * 谁来说说图片的意境？ * 说一说图示告诉我们要制作一个什么样的动画效果？   2、学生自己思考，同桌讨论。（教师点拨：以前学过的“蜜蜂采蜜”中蜜蜂飞的动画是怎么完成的）学生尝试用前面学过的知识点，制作出蜻蜓原地翅膀飞的逐帧动画效果，比一比谁做的好！  3、教师演示为蜻蜓飞制作“动作补间动画”效果，并讲解动作补间动画的制作原理。提问：形状动画和动作动画的区别？  任务：学生尝试按照上面的方法为“小猫转动眼睛”制作动画效果  4、小结：  形状动画与补间动画有什么不同？  讲讲动作动画的制作步骤  拓展作业  创新想象，思维训练  制作节约用水的动画效果，让水滴逐渐滴落下来。 | |  | | |
| 教学随笔：  这节课通过“温旧迎新”的形式，旨在巩固学生对绘图工具的使用，并引入新的知识元素——元件与补间动画。在教学过程中，学生表现出积极性，同时也遇到了一些挑战。  学生通过前一阶段学到的知识，很好的制作了小猫的元件，并尝试制作蜻蜓的逐帧动画效果。这表明他们能够将学到的知识应用到实际动手操作中。 一些学生对元件的概念理解起初较为模糊。在发现这一情况后，我通过更具体的实例和示范，确保学生对新知识有清晰的认识。 | | | | |