备课本

南方版六年级下册

信息技术

全册教案

班级_____

教师_____

日期_____

南方版信息技术六年级下册教学计划

一、学生分析

学生的年龄特点和认知特点来看，六年级学生以直接兴趣为主，对具体事实和经验的知识较有兴趣，对这样的有实物的观察内容比较感兴趣。对他们来说只有有了明确的观察目的任务和实现这些任务的具体方法时，他们的观察才能持久和有效，同时大部分同学都接受过了电脑教育。

二、教材分析

选用的教材是南方出版社出版的《小学信息技术》六年级下册。此册教材分四个单元，第一单元是走进动画世界，第二单元是我帮老师做动画，第三单元是探索机器人，第四单元是实践活动。

1、知识点介绍，重点突出，有详有略，适当分散、更易入门。

2、学习方式为学生构想，更多样。学生的学习内容可以有所选择，尊重学生个性。注重引导学生观察和思考注重知识点的联系、迁移和归纳

3、与学科结合更紧密。

三、教学措施

在信息技术教学中，跳出学科本位 ,从教育的高处来看信息技术的教学，教学变为充满活力和创意的学习活动 因此，我觉得可以应用以下教学方法：

1、演示法：演示法指的是教师通过“实物”、“图片”、“视频”等特殊媒体把知识信息传递给学生的教学方法。在班级组织形式下的

教学，对于基本操作的教学显然不能用“一对一 ”、“手把手”的教学方法实施教学，只能采用广播方式，把操作步骤、过程展示给学生，学生依此为模仿的对象，进行初步操作的模仿，从而达到基本操作的入门。

2、“任务驱动”教学法：“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上，以学生为主体，实施探究式教学模式的一种教学法。从学习者的角度说，“任务驱动”是一种学习方法，适用于学习操作类的知识和技能，从教师的角度说，是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学方法，符合探究式教学模式，适用于培养学生的自学能力和相对独立地分析问题、解决问题的能力。一般来说，一个完整的任务驱动教学由以下几个过程构成：任务设计、任务布置、学生自主探求任务的完成、任务完成评估。

四、教学进度

第一周：课堂常规教学　　第二周：动感地带

第三周：美丽海景　　第四周：希望之帆

第五周：海上归来　　第六周：　国旗升起来了

第七周：图形总动员　　第八周：锦上添花

第九周：伯牙绝弦　　第十周：地铁来了

第十一周：走近机器人　　第十二周：机器人组成

第十三周：教育机器人　　第十四周：机器人行走

第十五周：机器人竞赛　　第十六周：作品展览

第十七周：考察社区居民水资源节约情况　　第十八周：考核

南方版信息技术六年级下册全册教案

教师_____ 日期_____

第 1 课　动感地带

一、教学目标

知识与技能

1．学会欣赏动画并了解动画的基本原理。

2．认识 MacromediaFlash8 动画制作软件。

过程与方法

1．学会在舞台上绘制简单的图形。

2．掌握设计简单动画的基本方法。

情感态度和价值观

培养学生自主创新能力和观察力。

二、教学重、难点

重点：掌握动画的基本原理。

难点：能用 Flash8 制作简单的动画。

三、教学准备

几段简单的动画，MacromediaFlash8 软件。

四、教学过程

一、引入

播放《大闹天宫》和《车载斗量》等经典动画片段，并向学生提问：动画片就像是伴随我们长大的伙伴，那些精彩的动画是怎样做成的呢？我们能否自己制作动画呢？我们可以用什么软件来制作动画呢？

二、课堂学习

（一）揭秘动画

动画是由一幅幅静止的画面组成的，人眼的视觉暂留效应让我们看到了连续的动画效果。

视觉暂留：当前后两幅画面连续播放，并且播放时间不超过0.1 秒时，就会产生两幅画面“动作连贯”的视觉效果。

【演示打棒球的动画效果】

（二）我的第一个动画

尝试制作自己的动画。

1．启动 Flash

执行“开始”→“所有程序”→“Macromedia”→“MacromediaFlash8”命令，启动 MacromediaFlash8。

2．认识 Flash 的界面

打开 Flash8 之后，新建一个 Flash 文档，就可以看到 Flash8 的工作界面，Flash8 的工作界面从上到下主要有时间轴、工具栏、舞台、浮动面板和属性面板。

3．画大熊猫

步骤一：利用椭圆、直线等工具，在舞台上绘制大熊猫的轮廓。

【提示：首先使用椭圆工具绘制一个椭圆作为大熊猫的脑袋；然后分别绘制两个小圆为耳朵；接下来绘制三个嵌套的圆为熊猫的左眼，使用选择工具选取熊猫的左眼，右击鼠标，选择复制，并粘贴到合适的位置为右眼；在两只眼睛的下面绘制一个扁平的椭圆为鼻子；切换到直线工具，画两条短直线，用选择工具可以将一条直线拖动成圆弧，调整好位置为嘴巴；最后在鼻子和嘴巴之间画一条直线。这样就画好了熊猫脸部的轮廓。】

步骤二：用颜料桶工具给熊猫填充颜色。

【选择颜料桶工具，设定填充颜色为黑色，给熊猫的耳朵、眼睛、鼻子和嘴巴填充颜色。】

4．制作转动眼珠的大熊猫

步骤一：在时间轴后的第 6 帧上右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。

步骤二：修改第 6 帧中的大熊猫。单击第 6 帧，用选择工具选中大熊猫的黑眼珠，然后按右方向键将其向右移动。

步骤三：在第 10 帧处右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“插入帧”命令，将所有的画面延长至第 10 帧。

5．保存并测试动画

执行“文件”→“保存”命令，在弹出的对话框中选择保存的地址，并将文

件命名为“大熊猫”。执行“控制”→“测试影片”命令，测试动画，我们看到了一只大熊猫在机灵地转动着眼珠。

三、课堂活动

1.自由分组，可以个人为单位，也可以小组为单位。

2.使用椭圆工具和直线工具绘制小熊的轮廓，并使用颜料桶工具为其填充适当的颜色。

3.代表上台展示各自的活动成果。其他同学和教师进行补充与评价。

（具体活动计划可参考“活动室”中的内容。）

四、课堂总结

通过本次学习，我们进入了动画世界，并了解了 Flash 这样一个功能强大的动画制作软件。一起去找找有哪些用 Flash 设计的精彩动画吧！

五、教学反思

第 2 课　美丽海景

一、教学目标

知识与技能

了解图层并学会图层的应用。

掌握混色器属性面板的使用。

过程与方法

掌握 Flash 绘制图形的方法。

学会在舞台上使用图层画组合图形。

情感态度和价值观

培养学生的审美观和自主创新能力。

二、教学重、难点

重点：理解图层的意义。

难点：学会使用图层。

三、教学准备

MacromediaFlash8 软件。

四、教学过程

一、引入

图层是 Flash 的重要概念之一，掌握好图层对于学生制作 Flash 有很重要的作用。

用实例形象解释图层的概念：用一张塑料片表示一个图层，每张塑料片上绘制不同的图形，按照一定的顺序叠放就能组合成图画。

二、课堂学习

（一）新建图层单击时间轴区域图层面板左下角的“插入图层”按钮，插入两个新图层，名字分别是“图层 3”、“图层 2”、“图层 1”。

（二）给图层重命名

双击图层名字，给图层重命名。将三个图层按顺序依次命名为“蓝天”、“海水”和“山”。

（三）画蓝天

步骤一：单击图层“蓝天”，图层列表高亮度显示之后，表示现在的操作将在图层“蓝天”上进行。选择工具栏中的“矩形工具”，打开浮动面板中的“混色器”面板，将颜色设置为由蓝色渐变到白色的填充色，步骤是选择颜色类型为线性，左边的颜色滑块设置为蓝色，右边的颜色滑块设置为白色，从下面的窗口中可以预览设置好的颜色，设置笔触颜色为无色。

步骤二：单击图层“蓝天”的第一帧，使用矩形工具在舞台上画一个长方形表示蓝天。

步骤三：选择任意变形工具，将鼠标指针靠近长方形的一个角，当鼠标指针形状变成一个旋转的箭头时，拖动鼠标可以将其旋转 90 度。

步骤四：再次使用任意变形工具，调整矩形的大小和位置，使其覆盖整个舞台。这样蓝天就画好了。

（四）画海水

单击图层“水”的第一帧，使用矩形工具，设置填充颜色为蓝色，在舞台下方画一个长方形表示海水。

（五）画小山

单击图层“山”的第一帧，使用铅笔工具画两座小山的轮廓，用使用颜料桶

工具给小山填充相应的颜色。

（六）保存并测试动画

执行“文件”→“保存”命令，在弹出的对话框中选择保存的位置，并将文件命名为“美丽海景”，单击保存按钮即可。

执行“控制”→“测试影片”命令，就可以看到一幅漂亮的美丽海景图。

三、课堂活动

1.自由分组，可以个人为单位，也可以小组为单位。

2.利用图层，将几种简单的图形组合成一幅月夜图。

3.代表上台展示各自的活动成果。其他同学和教师进行补充与评价。

（具体活动计划可参考“活动室”中的内容。）

四、课堂总结

在图层名称上单击鼠标的右键，在弹出的快捷菜单中会找到“引导层”和“遮罩层”两个新概念，这是图层的类型吗？有什么作用呢？试着去了解一下吧。

五、教学反思

第 3 课　希望之帆

一、教学目标

知识与技能

理解元件的概念及元件的作用。

了解元件的分类和不同元件的意义。

过程与方法

学会制作简单的影片剪辑元件。

掌握使用库中元件的方法。

情感态度和价值观

培养学生的审美观和自主创新能力。

二、教学重、难点

重点：理解元件的意义。

难点：学会使用元件。

三、教学准备

MacromediaFlash8 软件。

四、教学过程

一、引入

Flash 中的元件就像演员一样，在 Flash 中扮演不同的角色并可以重复使用，让我们的动画看起来更加丰富。

二、课堂学习

（一）新建元件

打开作品“美丽海景”，执行“插入”→“新建元件”命令，打开“创建新元件”对话框，输入新元件名称为“帆船”，并设置元件类型为“影片剪辑”，单击确定就创建好了新元件，并进入编辑状态。

【Flash 中有影片剪辑、按钮和图形三种元件。】

（二）制作元件

插入 2 个新图层，并将 3 个图层分别命名为“桅杆”、“帆”和“船体”，用直线工具在相应图层绘制好桅杆、帆和船体的轮廓，然后用填充工具给帆和船体填充合适的颜色。单击时间轴上的“场景 1”返回到“美丽海景”中，此时，就可以在库面板中看到完整的“帆船”元件的预览图了。

（三）使用库中元件

选中“蓝天”图层，单击“插入图层”按钮，在“蓝天”和“水”图层中间插入一个新图层，并将新图层命名为“船”。选中图层“船”的第一帧，将库中的元件“帆船”拖动至舞台中，并使用自由变形工具调整帆船的位置和大小。

（四）保存并测试动画

执行“控制”→“测试影片”命令，就可以看到一艘小帆船出现在海上。

三、课堂活动

1.自由分组，可以个人为单位，也可以小组为单位。

2.利用元件，在“月夜”图上添加几颗星星。

3.代表上台展示各自的活动成果。其他同学和教师进行补充与评价。

（具体活动计划可参考“活动室”中的内容。）

四、课堂总结

前面我们提到了元件的三种类型，除了影片剪辑之外还有图形元件和按钮元

件，这三种元件有什么区别？分别在什么情况下使用呢？在课后通过其他方式进一步了解吧。

五、教学反思

第 4 课　海上归来

一、教学目标

知识与技能

了解什么是动作补间动画。

知道动作补间动画使用的条件。

过程与方法

学会创建帧和将帧转化为关键帧的方法。

学会在两个关键帧之间创建动作补间动画。

情感态度和价值观

培养学生的审美观和自主创新能力。

二、教学重、难点

重点：理解动作补间动画的原理学。

难点：会使用动作补间动画。

三、教学准备

MacromediaFlash8 软件。

四、教学过程

一、引入

帆船已经在海面上了，怎样才能让帆船顺利返航呢？对了，给帆船添加动力系统，让它能够在海面上动起来，就能让帆船从海上归来了。其实 Flash 中给帆船添加“动力系统”，只要使用动作补间动画就行了。

二、课堂学习

（一）延长动画帧数

打开文件“美丽海景.fla”，在图层“蓝天”的第 40 帧处单击鼠标右键，在

弹出的菜单中选择“插入帧”命令。执行该命令之后，在“蓝天”图层的第 1 到第 40 帧中，每一帧都延续了第一帧的图形。这样就能将图层“蓝天”延长至第 40 帧处。

再用同样的方法把图层“船”、“水”和“山”全部延长到第 40 帧，这时候舞台上显示的内容就和第一帧一样了，每个图层的内容都完整地显示在舞台上。

（二）让帆船动起来

在图层“船”的第 40 帧处右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“转化为关键帧”命令。

使用自由变形工具，改变第 40 帧处帆船的位置和大小，使之和第一帧处有所区别，这样就能在两个关键帧使用动作补间动画。

在图层“船”的第 1 到第 40 帧之间任一帧上右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“插入补间动画”命令，此时，在图层“船”的第 1 到第 40 帧之间就出现了一个箭头，这说明补间动画创建成功。

（三）保存并测试动画

执行“控制”→“测试影片”命令，就可以看到一艘小帆从海上归来了。

三、课堂活动

1.自由分组，可以个人为单位，也可以小组为单位。

2.通过创建动作补间动画，给“月夜”制作几颗流星。

3.代表上台展示各自的活动成果。其他同学和教师进行补充与评价。

（具体活动计划可参考“活动室”中的内容。）

四、课堂总结

动作补间动画是 Flash 动画的基础内容，除了可以实现直线运动的动画效果外，在 Flash 中，我们还可以让对象按照我们设定的路线运动，这叫做引导层动画，大家一起去探索下吧。

五、教学反思

第 5 课　图形总动员

一、教学目标

知识与技能

1．掌握绘图工具的使用。

2．了解空白关键帧以及形状补间动画相关知识。

过程与方法

1．学会创建形状补间动画的方法和技巧。

2．能够运用形状补间动画制作出相应的作品。

情感态度和价值观

培养学生利用 Flash 解决生活、学习中实际问题的态度。

二、教学重、难点

重点：

掌握绘图工具的使用和空白关键帧的应用，学会创建形状补间动画。

难点：

了解空白关键帧与关键帧的区别，理解形状补间与动画补间的异同。

三、教学准备

知识准备：动画制作基础知识。

硬件准备：多媒体教学工具。

软件准备：MacromediaFlash8。

四、教学过程

一、引入

在数学课上，我们学习了多种几何图形，那我们可不可以利用 Flash 软件制作一个几何图形之间逐渐渐变的动画呢？

【操作演示】放映“图形总动员”的动画。

这节课，我们一起继续学习 Flash，制作动画“图形总动员”。

二、课堂学习

（一）新建 Flash 文档

启动 MacromediaFlash8，新建一个 Flash 文档，并将其保存为“图形总动员.fla”。

【操作演示】略。

（二）制作由正方形渐变成圆形的动画

1．利用“矩形工具”在舞台上画一个正方形。

【操作演示】单击图层 1 的第 1 帧，选择“矩形工具”，在舞台下方的属性面板或者是在左侧的工具面板中设置其笔触颜色为无、填充色为红色，再按住 shift 键在舞台的合适位置画一个正方形。教师讲解按住 shift 键画出来的是正方形。

2．利用“椭圆工具”在舞台上画出一个圆形。

【操作演示】在图层 1 的第 10 帧处右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”，再选择“椭圆工具”，同样按住 shift 键在舞台的合适位置画一个圆形。

这里涉及到空白关键帧的知识，教师要注意讲解什么是空白关键帧以及与关键帧和帧的区别和联系。

3．创建形状补间，使舞台中的正方形渐变成圆形。

补间分为动作补间和形状补间，教师可以在制作的同时进行现场播放，使学生观察动画效果，讲解动画补间与形状补间的异同。

【操作演示】单击图层 1 的第 1 帧至第 10 帧之间的任意一帧，在属性面板中设置“补间”为“形状”。

（三）制作由圆形渐变成三角形的动画

1．利用“多角星形工具”在舞台上画一个三角形。

教师可以先让学生想办法绘制三角形，引起学生的认知冲突，然后再演示通过改变“多角星形工具”的样式和边数可以绘制出多种多边形和星形。

【操作演示】在图层 1 的第 15 帧处右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”，再在第 25 帧处插入空白关键帧。选择“多角星形工具”，单击属性面板中的“选项”按钮，在弹出的“工具设置”对话框中，选择“样式”为“多边形”，设置“边数”为 3，单击确定按钮，然后在舞台的合适位置画一个三角形。

2．创建形状补间，使舞台中的圆形渐变成三角形。

【操作演示】单击图层 1 的第 15 帧至第 25 帧之间的任意一帧，在属性面板中设置“补间”为“形状”，然后在第 30 帧处插入关键帧。

（四）保存、测试动画

动画制作好了后，一定要及时保存文件，方便以后修改。执行“控制”→“测

试影片”命令，查看动画效果。

三、课堂活动

1．将全班同学随机分成几个活动小组，每个小组推选一名小组长。

2．小组长组织组内同学讨论梯形、平行四边形的画法，确定制作方法，然后开始进行制作。

3．活动结束后，对大家制作出的作品进行综合评比，推选出最优秀的作品并进行展示。小组长根据制作过程中的记录，相互之间交流制作经验。

（具体活动计划可参考“活动室”中的内容。）

四、课堂总结

网络上有很多有趣的图片，通常我们会收藏起来作为 QQ 表情。同学们，你们可以利用所学知识制作出个性化的小表情吗？

五、教学反思

第 6 课　锦上添花

一、教学目标

知识与技能

1．学会“文本工具”的使用。

2．进一步掌握图层的应用。

3．学会为动画添加简单的背景。

过程与方法

1．掌握为动画添加文字的方法和技巧。

2．掌握为动画添加背景的方法。

情感态度和价值观

培养学生的审美观，增强学生的求知探索欲。

二、教学重、难点

重点：

学会“文本工具”的使用，进一步理解图层的应用，为动画添加简单的背景。

难点：

学会通过修改“文本工具”属性来调整文本格式，理解图层的排列顺序对图

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：https://d.book118.com/075230124300011330