

2024-2025 学年小学信息技术（信息科技） 六年级下册桂科版教学设计合集

目录

一、主题一 制作 FLASH 动画

- 1.1 任务一 美丽蝴蝶画出来
- 1.2 任务二 蝴蝶翅膀动起来
- 1.3 任务三 美丽蝴蝶飞起来
- 1.4 本单元复习与测试

二、主题二 装扮 FLASH 动画

- 2.1 任务一 蝶弄花间伴春舞
- 2.2 任务二 音伴蝶舞随风飘
- 2.3 任务三 字随蝶舞竞风采
- 2.4 本单元复习与测试

三、主题三 认识机器人朋友

- 3.1 任务一 神奇的机器人家族
- 3.2 任务二 灵敏的机器人感官
- 3.3 任务三 智能化的机器人系统
- 3.4 本单元复习与测试

四、主题四 组装机器人小车

- 4.1 任务一 认一认机器人组件
- 4.2 任务二 搭一搭机器人小车
- 4.3 任务三 玩一玩机器人小车
- 4.4 本单元复习与测试

主题一 制作 FLASH 动画任务一 美丽蝴蝶画出来

一、教材分析

《小学信息技术（信息科技）》六年级下册桂科版主题一“制作 FLASH 动画”任务一“美丽蝴蝶画出来”的教学内容，主要围绕 FLASH 动画的基础制作流程进行讲解和实践。通过本节课的学习，学生应掌握 FLASH 软件的基本操作，能够独立创作出简单的动画作品。教材内容紧密结合学生的生活实际，以蝴蝶为主题，激发学生的学习兴趣 and 创作欲望。同时，本节课的教学设计注重培养学生的动手实践能力和创新思维，提高学生对信息技术学科的认知和兴趣。

二、核心素养目标

本节课旨在培养学生的信息素养、创新能力和实践能力。学生将学习如何运用 FLASH 软件进行动画制作，从而提高他们的信息技术应用能力。通过创作蝴蝶动画，学生将锻炼自己的观察力、想象力和创造力，培养审美观念和艺术表达能力。同时，学生在合作交流中学会倾听他人意见，尊重他人创意，培养团队协作精神和社会交往能力。通过本节课的学习，学生将更好地掌握信息技术，提高自身核心素养，为未来的学习和生活打下坚实基础。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

- FLASH 软件的基本操作：如何创建、编辑图层，添加和修改元件，以及使用绘图工具和颜色面板。
- 动画制作的基本原理：帧的概念，如何创建关键帧和补间帧，以及如何调整帧速率。
- 蝴蝶动画的设计与制作：如何根据蝴蝶的生命周期设计动画序列，以及如何添加背景和音效。

2. 教学难点

- 图层的操作：学生可能难以理解如何正确地创建、编辑和管理多个图层，特别是在制作复杂动画时。
- 动画的制作技巧：创建流畅的动画序列，特别是动作补间动画，对于学生来说可能较为复杂。
- 创意设计：如何将蝴蝶的生命周期和动作融入到动画设计中，以及如何创作出具有个人特色的动画作品。

例如，在讲解图层操作时，教师可以通过实际操作演示，并引导学生跟随步骤进行实践，从而突破这一难点。在动画制作技巧方面，教师可以提供简单的动作补间动画教程，并通过小组合作的方式，让学生在实践中相互学习和解决问题。对于创意设计，教师可以鼓励学生分享自己的构思，并提供反馈和建议，帮助他们克服这一难点。

四、教学方法与策略

1. 教学方法

-

讲授法：教师对 FLASH 软件的基本操作、动画制作原理和设计流程进行讲解，确保学生掌握必要的理论知识。

- 实践教学法：学生在教师的指导下，通过实际操作 FLASH 软件进行动画制作，提高学生的动手实践能力。

- 案例分析法：教师展示优秀的蝴蝶动画案例，学生分析其制作技巧，培养学生审美和艺术表达能力。

- 小组合作法：学生分组进行动画制作，培养团队协作精神和社会交往能力。

2. 教学活动设计

- 导入环节：教师通过展示蝴蝶动画作品，引发学生兴趣，引导学生思考动画制作的过程。

- 实践环节：学生跟随教师的步骤，逐步学习 FLASH 软件的基本操作，制作简单的蝴蝶动画。

- 讨论环节：学生展示自己的作品，进行互相评价和讨论，教师提供反馈和建议，促进学生创新能力的提升。

- 总结环节：教师对所学内容进行总结，强调重点和难点，帮助学生巩固知识。

3. 教学媒体和资源

- PPT：教师使用 PPT 展示教学内容和案例，提供清晰的图文信息，方便学生理解和记忆。

- FLASH 软件：学生使用 FLASH 软件进行动画制作，实践所学知识，提高信息技术应用能力。

- 网络资源：教师引导学生利用网络资源，搜索蝴蝶动画作品和相关教程，拓宽视野，丰富学习资源。

- 视频教程：教师提供 FLASH 动画制作的教学视频，学生可以随时查阅，解决学习过程中遇到的问题。

- 评价工具：教师使用评价工具对学生的作品进行评分和反馈，帮助学生了解自己的不足，提高作品质量。

五、教学过程

课前准备：

- 确认所有学生已安装 FLASH 软件。

- 准备教学 PPT、蝴蝶动画案例视频和网络资源链接。

- 安排学生分组，每组一台计算机。

第一环节：导入（5 分钟）

- 我在黑板上展示一幅美丽的蝴蝶动画，引起学生的兴趣。

- 我问学生：“你们听说过 FLASH 动画吗？今天我们要学习如何制作自己的蝴蝶动画。”

第二环节：基础知识讲解（10 分钟）

- 我打开 PPT，开始讲解 FLASH 软件的基本操作，包括创建图层、添加元件和使用绘图

工具。

-

我边讲解边演示，确保学生能够清楚理解每个步骤。

第三环节：实践操作（15分钟）

- 我指导学生打开 FLASH 软件，开始实践操作。
- 学生跟随我的步骤，创建自己的图层，添加元件，并使用绘图工具制作蝴蝶动画。

第四环节：案例分析（10分钟）

- 我播放几个优秀的蝴蝶动画案例视频，让学生欣赏并分析其制作技巧。
- 我引导学生思考如何将蝴蝶的生命周期和动作融入到动画设计中。

第五环节：小组合作创作（20分钟）

- 我将学生分组，每组一台计算机。
- 学生分组合作，根据所学知识和个人创意，制作属于自己的蝴蝶动画。

第六环节：展示与讨论（10分钟）

- 每组学生展示自己的作品，进行互相评价和讨论。
- 我提供反馈和建议，帮助学生了解自己的不足，提高作品质量。

第七环节：总结与反思（5分钟）

- 我对所学内容进行总结，强调重点和难点。
- 我鼓励学生反思自己在制作动画过程中的学到了什么，还有什么需要改进的地方。

课后作业：

- 学生回家后，继续完善自己的蝴蝶动画作品，并准备下一节课的展示。

六、拓展与延伸

1. 推荐阅读材料

- 《FLASH 动画制作教程》：详细介绍了 FLASH 软件的操作技巧和动画制作流程。
- 《蝴蝶的生命周期》：介绍蝴蝶的生命周期，包括卵、幼虫、蛹和成虫阶段，帮助学生更好地理解蝴蝶动画的设计。
- 《动画设计原理》：讲解动画制作的基本原理，包括帧速率、动作补间等概念。

2. 课后自主学习和探究

- 学生可以利用网络资源，搜索更多的蝴蝶动画作品，欣赏并分析其制作技巧。
- 学生可以尝试使用 FLASH 软件制作其他类型的动画，如人物、物体运动等。
- 学生可以参加线上或线下的 FLASH 动画制作工作坊或课程，进一步提高自己的制作能力。
- 学生可以尝试使用其他动画制作软件，如 Adobe After Effects 或 Premiere Pro，进行动画制作，比较不同软件的优缺点。
- 学生可以探索 FLASH 动画在实际应用中的可能性，如网页设计、广告制作等。
- 学生可以进行小组项目，合作制作一个复杂的动画作品，提高团队合作能力和创作能力。

七、典型例题讲解

本节课将围绕 FLASH 动画制作的主题，通过讲解典型例题，帮助学生深入理解并掌握动画制作的基本技巧。以下是五个典型例题及详细解答：

例题 1：如何创建一个新图层？

解答：

1. 打开 FLASH 软件，进入主界面。
2. 在“时间轴”区域，点击鼠标右键，选择“新建图层”选项。
3. 一个新的图层将被创建，并自动添加到时间轴上。

例题 2：如何在图层上添加一个元件？

解答：

1. 在“库”面板中，选择要添加的元件。
2. 将元件拖动到舞台区域，释放鼠标。
3. 元件将被添加到当前图层上，并可在舞台中进行编辑。

例题 4：如何制作一个简单的动作补间动画？

解答：

1. 在时间轴上，选择两个关键帧。
2. 在“属性”面板中，点击“补间动画”按钮。
3. FLASH 将自动创建一个动作补间动画，连接两个关键帧。
4. 可以在“属性”面板中调整补间的属性，如持续时间、缓动等。

例题 5：如何给角色添加动作？

解答：

1. 在“库”面板中，选择要添加动作的角色元件。
2. 在“动作”面板中，选择一个动作脚本。
3. 将动作脚本拖动到角色元件上，释放鼠标。
4. 角色将根据动作脚本执行相应的动作。

八、课堂小结，当堂检测

课堂小结：

在这节课中，我们学习了 FLASH 动画制作的基本操作，包括图层的创建、元件的添加和动作补间动画的制作。我们通过实践操作，掌握了 FLASH 软件的使用技巧，并创作出了自己的蝴蝶动画作品。同时，我们还学习了如何给角色添加动作，使动画更加生动有趣。

当堂检测：

1. 打开 FLASH 软件，创建一个新的文档。
2. 利用所学知识，制作一个简单的动作补间动画。
3. 给角色添加一个动作，使角色在舞台上进行相应的动作。
4. 保存并展示你的作品，进行互相评价和讨论。

评分标准：

- 图层的创建和元件的添加：正确操作，无误（20 分）

- 动作补间动画的制作：动画流畅，无卡顿（30分）
- 角色动作的添加：动作准确，符合预期效果（20分）
-

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/187162160030006155>