2024-2025学年小学信息技术（信息科技）六年级上册（旧版）西师大版教学设计合集

目录

一、第一单元 我与Flash交朋友

1.1 第1课 初识Flash

1.2 第2课 我的第一个动画

1.3 第3课 动画小人

1.4 本单元复习与测试

二、第二单元 让文字变魔术

2.1 第1课 漂亮的文字

2.2 第2课 文字会变形

2.3 第3课 动画的简单控制

2.4 本单元复习与测试

三、第三单元 千变万化的五角星

3.1 第1课 绘制美丽的五角星

3.2 第2课 让五角星闪烁

3.3 第3课 美丽的群星

3.4 本单元复习与测试

四、第四单元 重庆夜景

4.1 第1课 从白天到夜晚

4.2 第2课 璀璨的夜空

4.3 第3课 漂亮的游船

4.4 本单元复习与测试

第一单元 我与 Flash 交朋友第 1 课 初识 Flash

学 校		授课教师		课 时	
授课班级		授课地点		教 具	
教材分析	《小学信息技术（信息科技）》六年级上册（旧版）西师大版第一单元“我与 Flash 交朋友”的第 1 课“初识 Flash”，是本单元的第一课，也是学生首次接触 Flash 软件的学习。本课的主要内容是通过简单的操作，让学生认识 Flash 的工作界面，了解 Flash 的基本功能，以及掌握一些基础的操作方法。 在本节课中，学生需要通过观察、实践来学习 Flash 软件，从而培养学生对信息技术的学习兴趣，提高学生的动手操作能力。同时，通过本节课的学习，也为学生后续学习 Flash 动画的制作打下基础。 本节课的内容与学生的日常生活紧密相连，通过学习 Flash 软件，学生可以制作出有趣的动画，提高学生的创新能力和审美能力。同时，本节课的学习也为学生提供了实践操作的机会，让学生在实践中学习，提高学生的学习效果。				
核心素养目标分析	本节课的核心素养目标主要包括信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任四个方面。 首先，通过学习 Flash 软件的基本操作，培养学生对信息技术的好奇心和创新意识，提高学生的信息意识。 其次，通过观察、实践，让学生掌握 Flash 软件的基本功能和操作方法，培养学生的计算思维能力。 再次，通过小组合作、讨论，让学生在实践中发现问题、解决问题，提高学生的数字化学习与创新能力。 最后，通过学习 Flash 软件，让学生了解信息技术在生活中的应用，提高学生对信息社会责任的认识。				
学情分析	本节课的对象是小学六年级的学生，他们已经具备了一定的信息技术基础，对计算机操作有一定的了解。在学习本节课之前，他们已经接触过一些动画制作软件，如 PPT、GIF 等，对动画制作有一定的认识。 在知识、能力方面，大部分学生能够熟练地操作计算机，掌握基本的计算机操作技能。但是，对于 Flash 软件，他们可能是第一次接触，对其功能和操作方法还不够了解。因此，在学习本节课的过程中，学生需要通过观察、实践来掌握 Flash 软件的基本操作。 在素质方面，学生的创新意识和动手操作能力有待提高。通过学习 Flash 软件，学生可以锻炼自己的创新思维和动手实践能力，提高自己的信息技术素养。 在行为习惯方面，部分学生可能对新技术的学习有一定的抵触情绪，认为难以掌握。因此，在教学过程中，教师需要关注这部分学生的学习情绪，鼓励他们积极参与实践，克服困难，培养他们良好的学习习惯。				

教学资源	1. 软硬件资源：计算机、投影仪、白板、Flash 软件安装包 2. 课程平台：学校内部教学平台，用于分享教学资源和发布课后作业 3. 信息化资源：网络教学视频、Flash 软件教程文档、教学图片素材 4. 教学手段：小组合作学习、任务驱动教学法、实践操作教学法、问答法
教学过程设计	1. 导入环节（5 分钟） 教师通过播放一段简单的 Flash 动画，激发学生对 Flash 软件的兴趣，并提出问题：“你们知道这段动画是怎么制作出来的吗？接下来，我们将学习一款名为 Flash 的软件，它可以帮助我们制作出有趣的动画。大家准备好了吗？” 2. 讲授新课（15 分钟） 教师讲解 Flash 软件的基本功能和操作方法，重点介绍 Flash 的工作界面、工具栏、舞台、时间轴等基本组成部分，以及如何创建、编辑图层、实例和元件等。同时，教师通过示范操作，让学生跟随步骤进行实践。 3. 师生互动环节（10 分钟） 学生在教师的指导下，进行 Flash 软件的基本操作实践。教师巡回指导，解答学生遇到的问题，并引导学生发现和解决错误。在此过程中，教师鼓励学生相互讨论、交流心得，促进学生之间的互动。 4. 巩固练习（10 分钟） 教师布置课后作业，要求学生利用 Flash 软件制作一个简单的动画作品，巩固所学知识。同时，教师组织学生进行小组讨论，分享彼此的作品，互相评价，提高学生的实践能力和创新能力。 5. 课堂提问（5 分钟） 教师通过提问方式检查学生对本节课知识的掌握情况，解答学生的疑问，总结课堂教学。 6. 课堂小结（5 分钟） 教师对本节课所学内容进行简要回顾，强调 Flash 软件的基本功能和操作方法，提醒学生课后加强练习，巩固所学知识。 总计：45 分钟 教学创新：在师生互动环节，教师采用任务驱动教学法，让学生在实践中学习，提高学生的动手操作能力。同时，通过小组合作、讨论，培养学生之间的团队协作精神，提高学生的沟通能力和创新能力。在巩固练习环节，教师组织学生进行小组分享和评价，使学生在交流中学习，提高学生的数字化学习与创新能力。
知识点梳理	本节课的主要知识点包括 Flash 软件的基本功能、工作界面、工具栏、舞台、时间轴等基本组成部分，以及如何创建、编辑图层、实例和元件等。具体内容如下： 1. Flash 软件的基本功能：Flash 软件是一款用于制作动画的计算机软件，它具有强大的动画制作功能，可以制作出丰富的 Flash 动画效果。 2. Flash 工作界面：Flash 工作界面包括舞台、工具栏、时间轴、菜单栏、属性面板等部分。舞台是动画显示的区域；工具栏包含各种绘图工具和选择工具；时间轴用于组织和控制动画中的各个图层和帧；菜单栏提供了一系列的菜单命令，用于进行文件操作、编辑、视图等操作；属性面板用于设置选中对象的各种属性。 3. 工具栏：Flash 工具栏包括绘图工具、选择工具、变形工具、填充工具、笔触工具等。这些工具用于绘制和编辑动画中的图形和文字。 4.

	舞台：舞台是动画显示的区域，可以用来显示和编辑动画中的图形、文字、图像等元素。 5. 时间轴：时间轴是 Flash 动画的核心部分，用于组织和控制动画中的各个图层和帧。图层用于组织和存储动画中的各种元素，帧用于控制动画的播放速度和时间。 6. 图层：图层用于组织和存储动画中的各种元素，可以用来分别绘制和编辑动画中的不同元素，使得动画制作更加方便和灵活。 7. 实例：实例是图层上的一个对象，可以被复制和编辑。实例与元件的区别在于，实例是对元件的一个具体实例化，可以被单独编辑，而元件本身则不能被直接编辑。 8. 元件：元件是 Flash 动画中的基本单位，可以被重复使用和编辑。元件分为图形元件、影片元件和按钮元件三种类型，分别用于绘制图形、制作影片和创建按钮。 9. 创建和编辑元件：在 Flash 中，可以通过“库”面板创建和编辑元件。创建元件后，可以在时间轴上插入元件实例，对实例进行编辑和操作。 10. 导入素材：在 Flash 中，可以导入外部素材，如图像、声音、视频等，丰富动画的内容和效果。 11. 动画制作基本流程：制作 Flash 动画的基本流程包括设计动画、绘制图形、创建元件、制作动画、测试动画和发布动画。
教学反思与改进	1. 设计反思活动 在讲授本节课的过程中，我观察到大部分学生对 Flash 软件的基本操作能够快速掌握，但在细节处理上仍存在一些问题。例如，部分学生在选择工具时容易误操作，导致选取不当；还有些学生在绘制图形时，线条不够流畅，可能是因为对绘图工具的掌握不够熟练。此外，学生在小组合作环节，交流互动不够积极，课堂氛围相对安静。 2. 制定改进措施并计划在未来的教学中实施 针对上述问题，我在未来的教学中计划采取以下改进措施： （1）针对操作细节问题，我将在课堂上加强对学生的个别辅导，提醒他们在操作过程中注意细节。同时，通过设置更多有针对性的练习，让学生在实践中逐步提高操作熟练度。 （2）为了提高学生的动手操作能力，我将在课堂上增加一些有趣的互动环节，如小组竞赛、游戏等，激发学生的参与热情，使他们在实践中更加积极地学习。 （3）针对小组合作环节的问题，我将在未来的教学中更加注重课堂氛围的营造，鼓励学生相互交流、讨论。例如，在布置课后作业时，可以要求学生互相评价，并提出改进意见，促进学生之间的互动。 （4）为了让学生更好地掌握 Flash 软件，我将在课堂上加强对软件功能的讲解，并结合实际案例进行演示。同时，设置更多具有挑战性的课后作业，让学生在实践中不断提高自己的创新能力。 （5）此外，我还计划定期与学生进行沟通，了解他们在学习 Flash 软件过程中遇到的困难，以便及时调整教学方法和策略。
板书设	1. 本文重点知识点： - Flash 软件的基本功能

计	-

	Flash 工作界面：舞台、工具栏、时间轴、菜单栏、属性面板 - 工具栏：绘图工具、选择工具、变形工具、填充工具、笔触工具 - 图层、实例和元件的概念及用法 - 动画制作基本流程 2. 关键词： - Flash 软件 - 基本功能 - 工作界面 - 工具栏 - 图层 - 实例 - 元件 - 动画制作 3. 板书设计： ①Flash 软件的基本功能 - 绘图工具：线条、椭圆、矩形等 - 选择工具：选取、移动、缩放等 - 变形工具：扭曲、变形、对齐等 - 填充工具：颜色填充、渐变填充等 - 笔触工具：线条样式、笔触颜色等 ②Flash 工作界面 - 舞台：动画显示区域 - 工具栏：各种绘图和选择工具 - 时间轴：组织和控制动画的帧 - 菜单栏：文件、编辑、视图等菜单命令 - 属性面板：设置对象属性 ③图层、实例和元件 - 图层：组织和存储动画元素 - 实例：元件的具体实例化 - 元件：动画的基本单位，可重复使用 ④动画制作基本流程 - 设计动画：构思动画内容 - 绘制图形：制作动画元素 - 创建元件：制作可重复使用的元素 - 制作动画：安排图层和帧，制作动画效果 - 测试动画：检查动画效果 - 发布动画：导出和分享动画 通过这样的板书设计，能够让学生清晰地了解 Flash 软件的基本功能和工作界面，掌握图层、实例和元件的使用方法，以及熟悉动画制作的基本流程。同时，板书设计注重艺术性和趣味性，能够激发学生的学习兴趣，提高他们的课堂参与度。
教学评价与反馈	

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/798004015103006136