

自制 Flash 微课程在小学低年级信息技术教学中的应用案例

傅玲

南宁市天桃实验学校

DOI:10.32629/er.v2i6.1886

[摘要] 随着社会的进步,人们对小学低年级信息技术教育投入越来越多的关注。当我来到南宁市天桃实验学校以后发现,小学低年级一样开设了信息技术课程,并且有计划、有目标的进行教学。但是由于地区发展的不平衡性和教师学历层次的差别,小学低年级信息技术没有统一的教材,课程资源相对缺乏,当务之急便是建设系统的小学低年级信息技术学科课程资源,供给小学低年级信息技术教师使用。在小学低年级信息技术教育课程资源建设中,主要以自制的 Flash 微课程的形式,制作成一个整体文字说明通俗易懂、动画简单流畅,以激发小学低年级学生学习信息技术的热情。

[关键词] 小学低年级; Flash 微课程; 课程资源

1 Flash 微课程设计的需求分析

Flash微课程是指根据课程的教学目标,设计Flash软件将特定的某个教学内容或知识技能制作成动画,目的是辅助日常教学的开展,充分激发小学低年级学生的兴趣,让学生的注意力得以保持。Flash微课程相对于传统的教学和实拍微课程有较为明显的优势,更适合小学低年级学生的心理认知,在提高学生的主动性方面有较强的优势。在小学低年级信息技术教学中使用Flash微课程可以有效的辅助教师有效的完成教学任务,突破课程的重难点,促进学生综合能力的提高。

在设计过程中,严格根据小学低年级课程的系统性、权威性、针对性、实践性、参与性等特点设计小学低年级教育微课程,学习者通过学习和分享能够体验到优秀的课程资源,并将课程在实践教学环节中实施。

本设计以鼠标游戏《天气变变变》为例,适合小学低年级学生使用。对小学低年级的学生而言,能够快速灵敏的使用鼠标左键和右键的单击操作、双击操作是教学的重难点。通过简单的Flash微课程,讲授鼠标应用的方法和技巧。根据微课程的配音口令完成相应的鼠标操作。

2 Flash 微课程设计的具体规划

2.1片头。片头使用Flash软件进行制作,选用了能体现天气相关的卡通背景图片,跟随者配音节奏引出本课题“天气变变变”。为了微课风格的统一,所有画面均采用了符合小学低年级学生视觉效果的颜色搭配和卡通背景。

2.2游戏简介。使用Flash制作,设置了简单的动画,简介介绍了本游戏的主题,其中关键词汇使用红色字体提示强调了这是一个鼠标练习游戏、适合群体为小学低年级学生,最终建构起正确使用鼠标的经验,有利于学习者能够在第一时间提取关键要领,并在后面的游戏中实施。

2.3游戏目标。使用Flash制作,设置了简单的动画,关键词汇使用红色字体提示学习者在后面游戏操作过程中有意识的引导学生使用鼠标完成有效地交互、体验游戏乐趣、增强观察能力的目标。

2.4游戏准备。使用Flash制作,设置了简单的动画,列举了本游戏开展前需要做好知识经验准备、物质准备以及场景的布局。

2.5游戏玩法。使用Flash制作,简单流畅的动画和相应节奏的配音能使学习者轻松掌握游戏的精华和玩法。

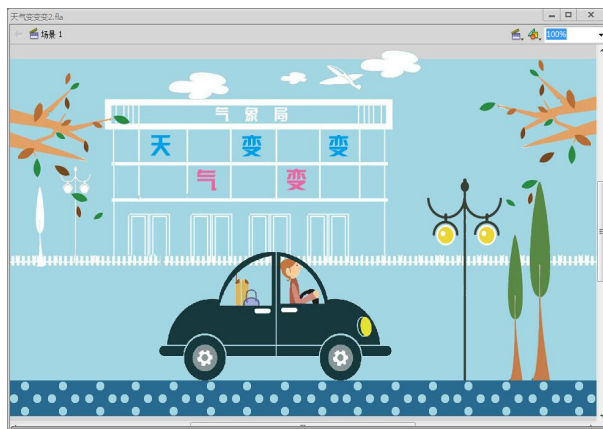


图1 Flash 微课程片头

图1微课程片头使用Flash CS6版本制作片头动画:小汽车从画面左端向中间移动,采用了传统补间动画;编辑车轮元件,创建补间动画;编辑补间动画属性,使车轮顺时针转动。



图2 微课程内容画面

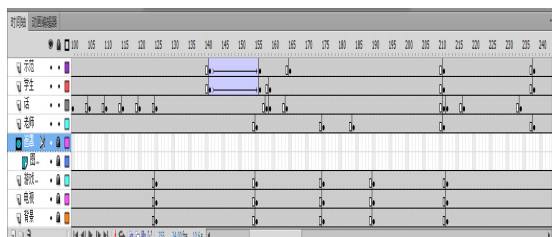


图3 部分动画时间轴

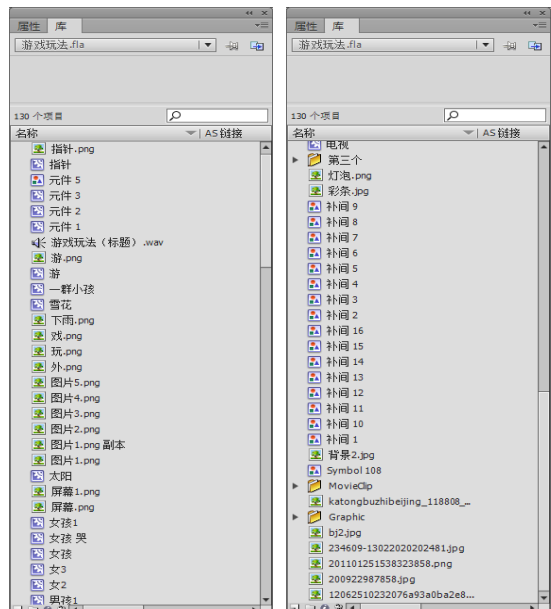


图4 部分动画素材

3 Flash 微课程设计的实施

鼠标游戏《天气变变变》是小学低年级信息技术学科教学《认识鼠标》的微课程。面向小学低年级学生使用,符合小学低年级学生的心理认知特点。在传统的教学模式中,认识鼠标通常停留在外观的观察、点击的作用,但是对小学低年级学生而言,他们往往不能根据实际情况快速的判断应该使用左键单击或双击、右键单击或双击的情况。只能在往后的实际操作中“猜一猜”来试误。

将本设计应用到教学课堂中,丰富有趣的画面和语速适当的配音口令不仅可以帮助学生注意力得意保持,真正实现了在“玩中学,学中玩”,扎实掌握鼠标的单击、双击操作技能,很好的协助教师和学生突破了本课的重难点。

4 结语

制作小学低年级教育的课程资源,最大的难度就是在制作过程中要保证小学低年级信息技术和学科专业知识点的科学性,在动画制作过程中选择合适的动画人物、合理的情节经过了尝试-失败-再尝试的过程。在后期制作时,配音的语音语调语速都要配合动画的节奏的快慢,从而逐渐走向设计要达到的目标。在整个Flash微课程设计过程中,进步是有的,收获也不少,以下是我个人的经验。

4.1在制作Flash微课程的最初,对于小学低年级信息技术的要求和目标没有明确的文件,通过对多方资料的搜集,才指导适合小学低年级学生的Flash微课程是创设丰富的科学情景,引导低年级学生主动体验和建构知识经验。学有相同之处。

4.2 设计一个好的微课不仅需要技术,还要有很好的美术设计基础,由于本身的不足,所以设计出的微课画面风格个人觉得美观度仍有待提高,在今后将加强有关美术的学习。同时,在设计中涉及到Flash动画制作,由于动画制作学习的欠缺,只能达到普通动画水平。

4.3本设计在实际制作过程中,容易出现画面比较单一,细节特写不是很多很细致。声音处理手法不够纯熟。在设计与制作的实际操作过程中,遇到了很多问题,通过自己的摸索和同行的帮助,最终解决了这些问题,进而完成了设计作品。由于初次进行有关小学低年级Flash微课程资源的设计,肯定还存在很多不足的地方。但在实践过程中经过不断地次尝试,还是有不少的进步。总结出了制作Flash微课程的一些技巧和经验,同时也为推广Flash微课程在小学低年级信息技术教学开辟了一条新径。

[参考文献]

- [1]何克抗,李克东.教育技术学[M].北京:北京师范大学出版社,2008,(7):15-21.
- [2]何克抗.教学系统设计[M].北京:北京师范大学出版社,2009,(9):37.
- [3]高旭,孙立刚.网页设计中Flash动画交互性的视觉表现研究[J].艺术科技,2019,32(06):94.
- [4]杨宁.皮亚杰的游戏理论及其在幼儿教育上的意义[J].当代教育科学,1994,(2):22-25.