

《Flash 贺卡的制作》(精)

《Flash 贺卡的制作》

项目教学实施方案

设计人：邓云娇

学 校：武进区育才职业高级中学

日 期：2007.12月

项目教学方式的思考与分析

“给你 55 分钟，你可以造一座桥吗？”这是德国教育专家弗雷德·海因里希教授在“德国及欧美国家素质教育报告演示会”上介绍的“项目教学”的经典实例。

近年来，国内随着职业教育课程改革的深入开展，“项目教学”开始走进职业教育的视野，并被作为一种新型教学模式进行推行。国内一些学术资料对项目的定义是：项目是以生产一件具体的、具有实际应用价值的产品为目的的工作任务。

根据本人的理解和思考，项目是社会生产实践中一项计划好的有固定的开始时间和结束时间的工作。

项目教学是指在教学中引入生产生活实践中的工作任务（即项目），师生通过共同实施一个或多个完整的项目，让学生掌握理论知识、熟练技能、熟悉产生过程中的工序流程、积累实践经验、全方位锻炼能力的教学活动。

项目教学法是教师将授课内容寓于项目中，通过帮助和指导学生实施和完成工作项目，来完成课程教学内容的教学模式。其特点是“以项目为主线、教师为主导、学生为主体”，改变了以往“教师讲，学生听”被动的教学模式。

按照我们以往教 Flash 课程的过程，往往是从工具功能介绍入手，花大量的时间详细讲解各工具的用法，大概要在 7—8 节课后才开始涉及基本的动画。而在项目教学中，笔者没有花很多的时间去讲工具的使用。实践表明：学生在项目实施过程中遇到具体问题时，自然地能在“做中学”会这些工具的用法。

“知识总量没有变化，但知识排序的方式发生变化”，这是对新课程实施的本质概括。因此，作为新时期的教师，我们应具备对教材的加工处理的能力。

一、Flash 课程的设计与规划

我把 Flash 课程的教学规划成两个阶段：

第一阶段，项目教学实施前——基础知识铺垫。根据笔者的经验，如果

学生对软件作用一无所知，或者对软件运用过程中的关键内容不清楚，项目实施起来难度很大。因为自主学习和探究的前题条件之一是：学习者应具有适当的知识准备。

因此，笔者在具体项目开始之前，对 flash 动画中涉及到的常用知识点进行梳理，例如，讲清帧、关键帧和空白关键帧之间的关系，讲清各类元件的作用和用法，特别强调“影片剪辑”在 flash 动画中的重要作用等等。

第二阶段，项目的规划和实施阶段。根据 Flash 动画制作涉及的应用领域，我们设定了贺卡类、广告类、课件类、网站首页类、MTV 类、游戏类六大项目的实战演练。每一个项目都有新知识、学习侧重点。如贺卡类主要训练的是色彩、构图和基本的动画类型；MTV 类主要学习 Flash 中的声音处理；游戏类则重点学习 Action 语句的使用。通过一系列项目的实施，学生熟悉了软件功能，通过运用软件进行创造性的设计、开发，学生积累了第一手经验。

二、项目的操作流程

项目的实施大致分为：项目介绍——项目精典实例浏览——学生分组——小组设计——自主学习、项目开展——阶段成果汇报与交流——反馈改进——产品提交、评价总结——归档整理这样八个步骤。

三、项目教学法的积极作用

1. 项目教学法较好地调动了学生的积极性。

职校学生学习目的不明确，学习兴趣不浓，一直是困扰职业教育发展的顽疾。而项目教学法是让学生实施一个与工作实际密切联系的具体的项目，学生学习的目的很明确，兴趣浓厚。在项目实施过程中，学生时常感受到成功的喜悦，强化学生的学习积极性。

2. 项目教学法锻炼了学生实际的工作能力。

项目的实施过程类似于生产实践中的工作过程。学生在学习过程经历过：确定任务——制定工作计划——实施计划——进行质量控制与检测——评估反馈，这样整个的工作过程，走上工作岗位以后，对工作的流程很清楚，就很容易适应新的环境。

3. 项目教学法促进了学生创新意识的形成、创新能力的提高。

2. 保持学生学习兴趣和积极性的问题

人们常说“兴趣是最好的老师”。因此，教师每天都在为如何调动学生的学习兴趣绞尽脑汁。“设计一个有悬念的开头，设计一个引人入胜的故事，用成功者事例激发学生等等”，方法想了很多很多，但也许学生只是一时激动，三分钟后就又恢复原状了。

因此，学生学习兴趣和积极性的保持，是一个比积极性的调动更重要和严峻的问题。在项目的实施过程中，笔者发现：学生在项目进行初步，积极性比较高，思想也比较集中。但随着项目的深入，学生的兴趣和积极性就明显下降了，有的人甚至都想躲避。笔者分析主要有以下两方面的因素：

因素之一：学校周课时制决定了，一个项目的实施过程时间跨度要3—4周。在这样漫长的时间里完成一个项目，无法满足学生急切想看到成果的心理，因此，项目中后期学生就开始懈怠。

因素之二：随着项目的深入，学生学习中的困难也越来越多了，有些困难，学生通过自己努力不能解决。但平常习惯了被“灌输”的他们，没有多少自主学习、探究解决的能力和习惯，又羞于开口问老师。这样学生在一大堆的问题面前开始退缩了，妥协了。

3. 教师的评价方法、语言和手段问题

新课程倡导基于发展性教学评价观，注意过程性评价。过程性评价包括工作态度的评价、工作过程步骤与方法评价、知识的应用评价等。

但实际的教学过程中，本人发现，在“成果交流和评价”阶段，教师往往觉得没话可说，常用“还可以的，做得不错”这样一类对学生毫无意义的话来进行评价。

其实，在我们的实际教学中，缺乏一套完整的过程性评价系统的样本。即使教师去做了一些组内的调查问卷，或个人的调查问卷，也只是一种粗浅的评价。

五、展望理想的 flash 课程项目教学

1. 理想的高素质专业教师队伍。

项目教学法不同于传统的理论灌输式教学，要求教师更新教学理念。

我们要把教学任务是否完成的观念，转变成为学生工作能力是否具备；要把看似漫长的、浪费时间的探索实践过程，看成了培养学生创新能力、合作能力和综合业务能力的过程；要从手把手教的过程，逐步过渡到大胆放手让学生自主探究的过程。

项目教学是一项工作，专业教师实践能力，岗位工作能力是关键。可喜的是，近年来国家教育主管部门对职业教育十分重视，投入了大量的人力、物力，正在对职业学校师资进行各种形式的教师培训和进修活动，收到了较好的成效。另外，职业教育系统提出，让专业教师到企业“顶岗工作”，也锻炼了一批专业教师的岗位实践能力。

2. 理想的班级人数和课时分配。

项目教学过程中要求教师对学生进行精细化管理。一个教师比较适合带 3—4 个小组，每组 5 人左右进行工作。也就是说，职校班级人数 25 人左右是最适合的。在这种状况下，教师有比较充沛的精力对每个小组的工作方案、工作过程、工作过程中组里的每个成员进行仔细的观察、分析、帮助和指导。

另外，项目确定了以后，我们最好利用一段比较集中的时间，在一个相对封闭的环境中尽快完成。因此，课时分配方法的改革，也将对项目教学的成功开展起到相当的帮助作用。

3. 理想的学生自主学习的能力。

项目教学中需要学生进行自主的学习和探究。因此，学生自主学习意识和能力的高低决定了项目教学能否顺利开展。但我们知道，自主学习的能力不是能在短时期内、由一二门学科的教学培养出来，它需要各学科对于学生自主学习能力的长期的、潜移默化的培养，因此，各学科群策群力进一步提高学生自主学习的能力，对项目教学的顺利开展起着至关重要的作用。

《Flash 贺卡制作》项目任务书

在网络技术日新月异的今天，电子邮件、网上贺卡已成了人们生活中的一个组成部分。我们在网上可以看到各式各样的、近乎唯美的 Flash 贺卡。

学习 Flash 软件有一段时间了，我们何不来尝试一下，用自己智慧的头脑和灵巧的双手来做一张 Flash 贺卡，用来送给我们的爸爸妈妈、老师和朋友呢？

怎么样？心动了吧！心动不如行动，让我们一起行动吧！

项目具体要求：

- 📖 本次贺卡项目共分为四大类：生日卡、圣诞卡、新年卡和友情卡；
- 📖 各组以抽签的形式确定做哪一类贺卡；
- 📖 要求贺卡作品主题鲜明，有吸引力；
- 📖 作品必须是原创的，提供源文件；
- 📖 作品包含动画效果不得少于 3 种；
- 📖 每张贺卡的播放时间一般不超过 40 秒；

项目作品创作要求和说明：

- 📖 小组成员之间的 Flash 版本应该统一，否则出现一些问题以及合成的时候可能会很难处理；
- 📖 做一个 flash 项目前，先设计好表现方式，再根据表现方式规划好各个部分的组成，考虑好今后可能会有的修改和扩展的地方；
- 📖 层级管理，应给层做简单的命名，一个动画效果放一个层，排列有序；
- 📖 库管理，对库中的元素可采用前缀加下划线的命令方式，便于库中元素的排列和规划；
- 📖 所有动画效果一般都在影片剪辑中体现，尽量不要在主时间轴上做动画，一方面可以使用主场景的时间轴比较清晰。

“生日贺卡”设计制作项目任务书

一、项目名称：

生日贺卡的设计与制作

二、总体目标及要求：

- 要求作品主题鲜明，设计有创意；
- 要求制作精美，动画效果合理逼真，有吸引力；
- 作品要求是原创的，提供源文件；
- 作品包含动画效果不得少于 3 种，整个作品中自己制作的动画效果不少于 40%；
- 每张贺卡的播放时间一般不超过 40 秒。

三、设计内容：

- 生日贺卡中一般要包含：蛋糕、蜡烛、气球、“生日快乐”文字等；
- 要求背景图片清晰、精美，能烘托生日气氛；
- 若贺卡由多页组成，要求每一页各有特色，整体谐调；
- 要求每页中对象的放置符合构图原理——在平衡中突出重点，切忌画面杂乱；
- 要求配上适合的音乐。

四、时间安排：

- 浏览经典实例，形成初步设计思路，小组分工 课外+2 课时
- 讨论具体设计方案，围绕方案寻找有关素材 4 课时
- 根据现有的素材，调整修改方案 2 课时
- 小组分工完成各自的动画 2 课时
- 动画的合成与调试 2 课时
- 成果汇报、展示及交流 2 课时

“圣诞卡”设计制作项目任务书

一、项目名称：

圣诞卡的设计与制作

二、总体目标及要求：

- ◇ 要求作品主题鲜明，设计有创意；
- ◇ 要求制作精美，动画效果合理逼真，有吸引力；
- ◇ 作品要求是原创的，提供源文件；
- ◇ 作品包含动画效果不得少于 3 种，整个作品中自己制作的动画效果不少于 40%；
- ◇ 每张贺卡的播放时间一般不超过 40 秒。

三、设计内容：

- ◇ 圣诞卡中一般要包含：圣诞树、雪人、下雪的场景或效果、各种礼物、圣诞老人等等；
- ◇ 要求背景图片清晰、精美，烘托出安静、祥和的节庆气氛；
- ◇ 要求每一页各有特色，通过色彩的对比，充分体现冬天室内外环境的反差；
- ◇ 要求每页中对象的放置符合构图原理——在平衡中突出重点，切忌画面杂乱；
- ◇ 要求配上适合的音乐。

四、时间安排：

- | | |
|------------------------|---------|
| ◇ 浏览经典实例，形成初步设计思路，小组分工 | 课外+2 课时 |
| ◇ 讨论具体设计方案，围绕方案寻找有关素材 | 4 课时 |
| ◇ 根据现有的素材，调整修改方案 | 2 课时 |
| ◇ 小组分工完成各自的动画 | 2 课时 |
| ◇ 动画的合成与调试 | 2 课时 |
| ◇ 成果汇报、展示及交流 | 2 课时 |

“新年卡”设计制作项目任务书

一、项目名称：

新年贺卡的设计与制作

二、总体目标及要求：

- 要求作品主题鲜明，设计有创意；
- 要求制作精美，动画效果合理逼真，有吸引力；
- 作品要求是原创的，提供源文件；
- 作品包含动画效果不得少于 3 种，整个作品中自己制作的动画效果不少于 40%；
- 每张贺卡的播放时间一般不超过 40 秒。

三、设计内容：

- 新年贺卡中可以包含：生肖、阿福阿香、鞭炮，新年快乐、恭贺新禧文字等；
- 要求背景图片清晰、精美，能体现出热闹、喜庆、欢乐的气氛；
- 贺卡由多页组成，要求每一页各有特色，但整体要谐调；
- 要求每页中对象的放置符合构图原理——在平衡中突出重点，切忌画面杂乱；
- 要求配上适合的音乐。

四、时间安排：

- 浏览经典实例，形成初步设计思路，小组分工 课外+2 课时
- 讨论具体设计方案，围绕方案寻找有关素材 4 课时
- 根据现有的素材，调整修改方案 2 课时
- 小组分工完成各自的动画 2 课时
- 动画的合成与调试 2 课时
- 成果汇报、展示及交流 2 课时

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/216033155134010141>

