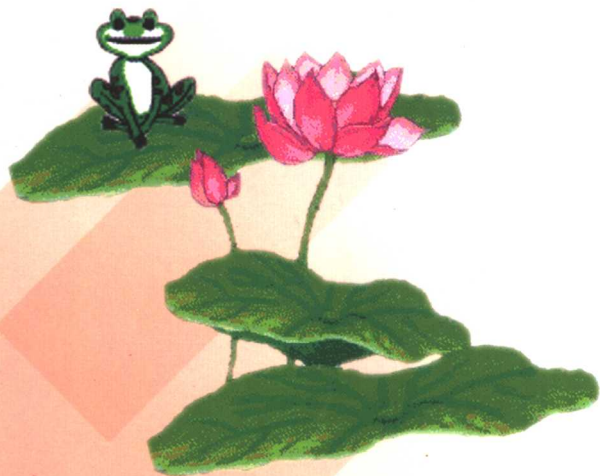


● 中小学课件制作范例教程系列

小学语文课件制作

范例教程

王 敏 编著



清华大学出版社

中小学课件制作范例教程系列

小学语文课件制作范例教程

王 敏 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书为多媒体技术在教学中的应用的工具类图书,主要以现行小学语文课本为课件制作蓝本。全书共分6章,详细介绍了教学中所需的各个课件的制作过程。对于每一个课件,本书都给出了从构思,到开发工具的选择,直至具体实现的一系列过程。其中插入了大量的制作技巧,以丰富广大读者的开发经验。

本书适用于广大小学语文教育工作者。各位教师既可以直接从 <http://www.tupwk.com.cn> 网站上下载使用本书中的课件素材和课件最终文件,也可以根据自己的需要修改部分内容来适应实际需求。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用清华大学核研院专有核径迹膜防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

小学语文课件制作范例教程/王敏编著. —北京:清华大学出版社,2005.2

(中小学课件制作范例教程系列)

ISBN 7-302-09943-X

I. 小… II. 王… III. 语文课—多媒体—计算机辅助教学—小学—教学参考资料 IV.G623.203

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第120380号

出 版 者:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

客 户 服 务:010-62776969

组稿编辑:孟毅新

文稿编辑:鲍 芳

封面设计:康 博

版式设计:康 博

印 装 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:22.75 字数:559千字

版 次:2005年2月第1版 2005年2月第1次印刷

书 号:ISBN 7-302-09943-X/TP·6833

印 数:1~4000

定 价:33.00元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770175-3103 或 (010)62795704

前 言

随着信息技术在教育领域的应用和普及,多媒体技术在现代教育中的地位日益攀升,显示出传统教育所不能比拟的优越性和强大的生命力。能够熟练地掌握多媒体,恰当地利用多媒体手段为教育教学服务,正成为信息社会衡量一名合格的教育工作者的重要条件之一。为适应工作在各类学校的各级教师、教育技术人员、实验教师掌握与应用多媒体知识,使之为自己热爱的教学专业工作服务,提高工作效率及教学质量,特编写本书。

本书在介绍课件制作思路、开发工具的选择以及详细的实现步骤的基础上,从实用的角度出发,力求以简单的方法来实现教学中需要的多媒体教学课件。读者在阅读本书的时,不仅可从一步一步的制作过程中学会课件实现的基本方法,而且还可以掌握更多的课件制作技巧,从实践的角度来学习课件的制作。

在本书的编写过程中,突出以下几个特点:

(1) 实用性

本书的立足点是使读者能够尽快制作出实用的多媒体教学课件。参与编写本书的作者都是长期从事多媒体课件开发的教育工作者,有着丰富的教学经验以及多媒体课件开发经验。可以说本书是这些教育工作者多年的经验结晶。

(2) 操作性

本书为全实例演示,每一章中都包含了一个或多个实用教学课件。对于每个教学课件,从工具的选择到课件的实现,都详细地给出了实现的方法和步骤,并且在其中插入了大量的技巧性提示,以丰富读者的实践能力。

(3) 图文并茂

本书使用了大量的插图,使读者更容易理解、更贴近于计算机屏幕上的实践操作界面,因此也更容易接受所讲述的内容。

本书中所有课件的源文件、最终文件,均可在 <http://www.tupwk.com.cn> 网站上下载使用,或是稍加改造以适应教学的需要。

本书由王敏执笔编写。此外,蓝荣香、王昊亮、喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李大宇、武思宇、牟博超、李彬、付鹏程、高翔、朱丽云、崔凌、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、钟华、高海峰、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助,在此,编者对他们表示衷心的感谢。

由于多媒体技术正在不断的发展中,新的软件技术和开发工具层出不穷,加上时间仓促、篇幅限制、编者水平等的诸多因素,书中不当之处在所难免,恳请专家、读者给与指正。

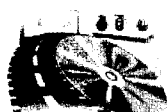
编 者

目 录

第1章 一年级语文	1
1.1 雪地里的小画家	2
1.1.1 设计思路	2
1.1.2 演示效果	2
1.1.3 课件制作全攻略	3
1.1.4 课件小结	21
1.2 两只小狮子	21
1.2.1 设计思路	21
1.2.2 演示效果	22
1.2.3 课件制作全攻略	22
1.2.4 课件小结	35
1.3 要下雨了	35
1.3.1 设计思路	35
1.3.2 演示效果	36
1.3.3 课件制作全攻略	37
1.3.4 课件小结	54
1.4 三只白鹤	54
1.4.1 设计思路	54
1.4.2 演示效果	55
1.4.3 课件制作全攻略	55
1.4.4 课件小结	66
第2章 二年级语文	67
2.1 精彩的马戏	68
2.1.1 设计思路	68
2.1.2 演示效果	68
2.1.3 课件制作全攻略	69
2.1.4 课件小结	77
2.2 清澈的湖水	77
2.2.1 设计思路	77
2.2.2 演示效果	78
2.2.3 课件制作全攻略	79
2.2.4 课件小结	92



2.3	植物妈妈有办法	92
2.3.1	设计思路	92
2.3.2	演示效果	93
2.3.3	课件制作全攻略	93
2.3.4	课件小结	105
2.4	归类识字	105
2.4.1	设计思路	105
2.4.2	演示效果	105
2.4.3	课件制作全攻略	106
2.4.4	课件小结	124
2.5	骆驼和羊	125
2.5.1	设计思路	125
2.5.2	演示效果	125
2.5.3	课件制作全攻略	126
2.5.4	课件小结	138
2.6	小蝌蚪找妈妈	138
2.6.1	设计思路	138
2.6.2	演示效果	138
2.6.3	课件制作全攻略	139
2.6.4	课件小结	155
2.7	看月食	155
2.7.1	设计思路	155
2.7.2	演示效果	156
2.7.3	课件制作全攻略	156
2.7.4	课件小结	168
第3章	三年级语文	169
3.1	雨中	170
3.1.1	设计思路	170
3.1.2	演示效果	170
3.1.3	课件制作全攻略	171
3.1.4	课件小结	181
3.2	会摇尾巴的狼	181
3.2.1	设计思路	181
3.2.2	演示效果	181
3.2.3	课件制作全攻略	182
3.2.4	课件小结	192
3.3	富饶的西沙群岛	192



3.3.1	设计思路	192
3.3.2	演示效果	193
3.3.3	课件制作全攻略	194
3.3.4	课件小结	207
第4章	四年级语文	208
4.1	蝙蝠和雷达	209
4.1.1	设计思路	209
4.1.2	演示效果	209
4.1.3	课件制作全攻略	210
4.1.4	课件小结	222
4.2	爬山虎的脚	222
4.2.1	设计思路	222
4.2.2	演示效果	222
4.2.3	课件制作全攻略	223
4.2.4	课件小结	231
第5章	五年级语文	232
5.1	两个铁球同时着地	233
5.1.1	设计思路	233
5.1.2	演示效果	233
5.1.3	课件制作全攻略	234
5.1.4	课件小结	247
5.2	落花生	247
5.2.1	设计思路	247
5.2.2	演示效果	248
5.2.3	课件制作全攻略	249
5.2.4	课件小结	257
5.3	琥珀	257
5.3.1	设计思路	257
5.3.2	演示效果	258
5.3.3	课件制作全攻略	258
5.3.4	课件小结	271
5.4	燕子	272
5.4.1	设计思路	272
5.4.2	演示效果	272
5.4.3	课件制作全攻略	272
5.4.4	课件小结	284





第6章 六年级语文	285
6.1 詹天佑	286
6.1.1 设计思路	286
6.1.2 演示效果	286
6.1.3 课件制作全攻略	287
6.1.4 课件小结	301
6.2 第一场雪	302
6.2.1 设计思路	302
6.2.2 演示效果	302
6.2.3 课件制作全攻略	303
6.2.4 课件小结	313
6.3 电子计算机与多媒体	314
6.3.1 设计思路	314
6.3.2 演示效果	314
6.3.3 课件制作全攻略	315
6.3.4 课件小结	327
6.4 圆明园的毁灭	327
6.4.1 设计思路	327
6.4.2 演示效果	328
6.4.3 课件制作全攻略	329
6.4.4 课件小结	339
6.5 古诗二首	340
6.5.1 设计思路	340
6.5.2 演示效果	340
6.5.3 课件制作全攻略	341
6.5.4 课件小结	353

第 1 章 一年级语文

课件内容

▶▶▶ 雪地上的小画家

- ◆ 讲述 4 种动物爪(蹄)的形状和蛙冬眠的特点
- ◆ 培养儿童热爱大自然的情感

▶▶▶ 两只小狮子

- ◆ 了解两只小狮子的不同表现
- ◆ 使学生知道应该从小锻炼生活的本领，不应该依赖父母

▶▶▶ 要下雨了

- ◆ 正确、流利地朗读课文
- ◆ 使学生认识下雨前一些小动物的异常表现

▶▶▶ 三只白鹤

- ◆ 理解课文内容
- ◆ 启发学生遇事要开动脑筋，注意事物的变化



1.1 雪地里的小画家

家》一文描写生动形象，充满童趣，为了让学生能够更形象地体会几只，培养他们对大自然的热爱之情，本课件用 Flash MX 制作，通过动画的描写变成了生动的动画，再配上清晰的图画，使学生能够在娱乐中轻松界面如图 1-1 所示。

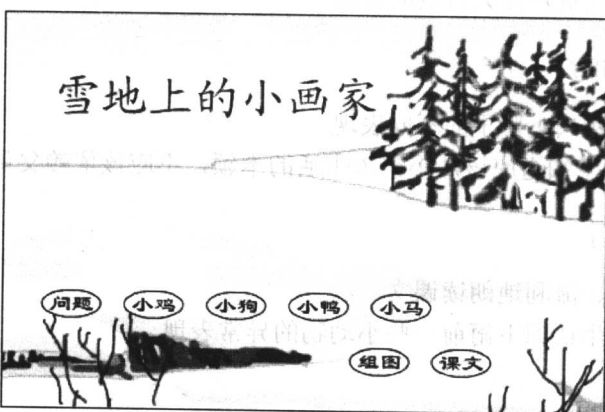


图 1-1 主界面

个主界面，其上安排 7 个超级链接：第一个链接是“问题”，用以引入“小狗”、“小鸭”、“小马”4 个链接内容是“小动物画画”；“组图”内容；“课文”链接的是对课文的总结。课件界面清新活泼，符合小学生方便，每个场景演示完毕后，可以通过超级链接回到主界面，选择其他效果如图 1-1~图 1-7 所示。

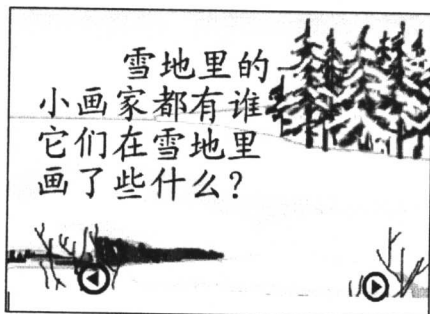


图 1-2 问题场景



图 1-3 小鸡场景

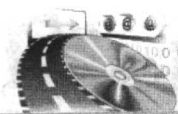


图 1-4 小狗场景



图 1-5 小鸭场景



图 1-6 小马场景



图 1-7 组图场景

1.1.3 课件制作全攻略

1. 设计主界面

(1) 创建一个新文件。启动 Flash MX，系统默认的文件名是“未命名-1”，如图 1-8 所示。

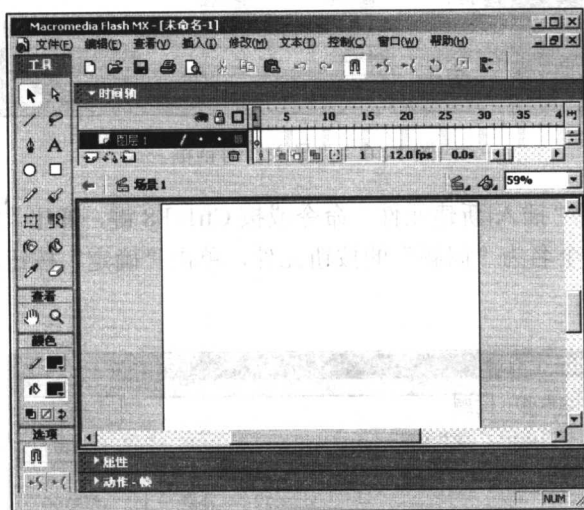


图 1-8 Flash MX 制作界面



(2) 保存新文件。执行“文件|保存”命令，在打开的“另存为”对话框中确定保存位置，并输入文件名“雪地里的小画家”，单击“保存”按钮保存文件，如图 1-9 所示。

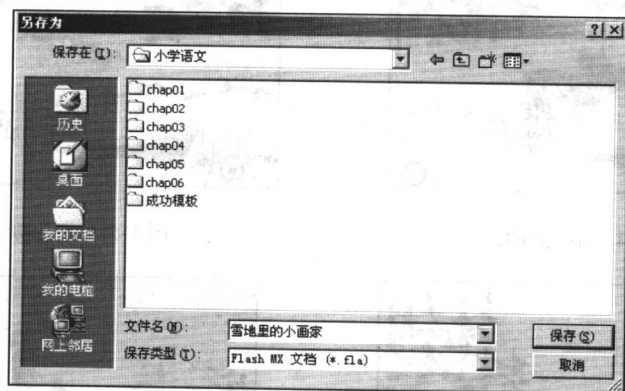


图 1-9 保存文件对话框

(3) 双击图层名，更改图层名称为“背景”。执行“文件|导入”命令，打开导入对话框，如图 1-10 所示，找到素材中的“雪地封面”图片(见素材 chap01\sucal\雪地里的小画家)，单击“打开”按钮，将该图片导入到文件中作背景。

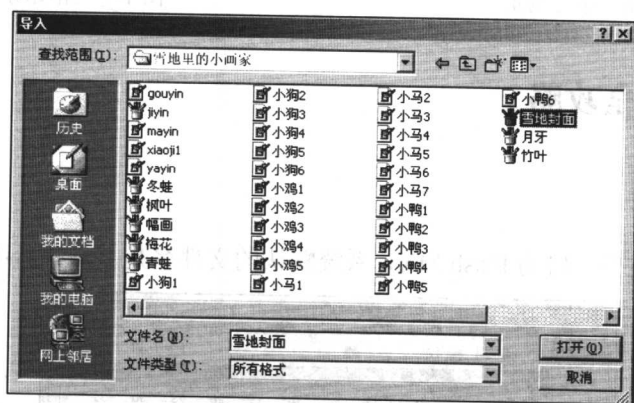


图 1-10 “导入”对话框

(4) 按钮制作。执行“插入|新建元件”命令或按 Ctrl+F8 键，弹出“创建新元件”对话框，如图 1-11 所示。创建一个名为“问题”的按钮元件，单击“确定”按钮，进入按钮制作界面，如图 1-12 所示。

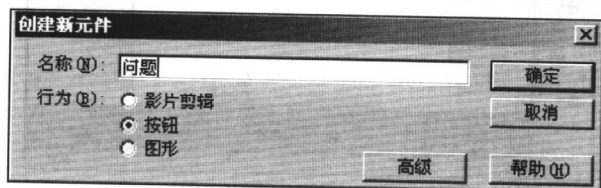


图 1-11 创建新元件对话框

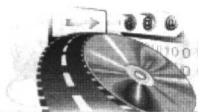


图 1-12 按钮制作界面

(5) 选择“椭圆工具”，设置笔触颜色(边线颜色)为黑色，填充色为黄色，画一个椭圆形，如图 1-13 所示。

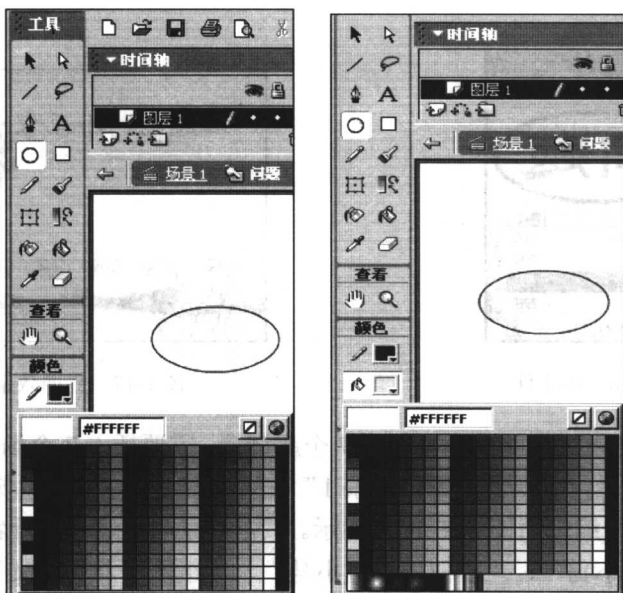


图 1-13 笔触颜色和填充颜色

(6) 单击“插入图层”按钮，加入一个新层。选择“文本工具”，在椭圆中输入文字“问题”，这里应注意文字与椭圆填充色的对比，文字格式可通过“属性”面板进行修改，如图 1-14 所示。按钮制作效果如图 1-15 所示。

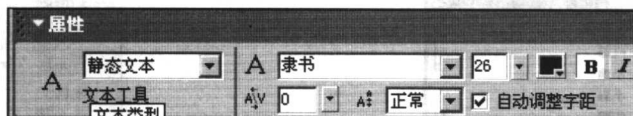


图 1-14 文字属性

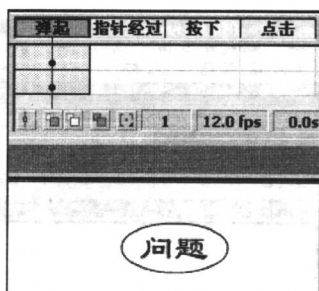


图 1-15 自制按钮

(7) 参照步骤(4)~(6)，制作好另外 6 个按钮。然后单击场景按钮，返回到主场景中。

(8) 单击“插入图层”按钮添加一个新层，命名为“超链”。执行“窗口|库”命令，或按 F11 键，打开“库”面板，如图 1-16 所示，会看到刚刚制作好的 7 按钮，用鼠标将其拖到舞台上。选择“文本工具”，设置文字格式为楷体、红色、48 号，输入课件标题，如图 1-17 所示。



图 1-16 库文件

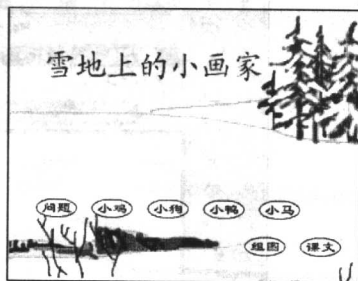


图 1-17 界面效果

(9) 设置主界面链接。主界面上设计了 7 个超链接，需要插入 7 个场景，执行“插入|场景”命令，再插入 7 个场景，默认名称为“场景 1”、“场景 2”、……“场景 8”，执行“修改|场景”命令，弹出场景编辑面板如图 1-18 所示。双击场景名称，输入新名称“主界面”、“问题”、“小鸡”、“小狗”、“小鸭”、“小马”、“组图”、“课文”。

(10) 关闭场景编辑面板，单击编辑场景按钮，选择“主界面”，如图 1-19 所示，回到主界面。选中“问题”按钮，单击“动作”面板，设置动作如图 1-20 所示。依照同样方法，分别将另外 6 个按钮链接到其他 6 个场景中(注意按钮名称与场景名称一一对应)。

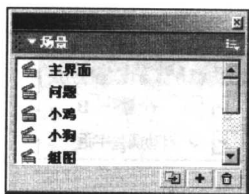


图 1-18 编辑场景名

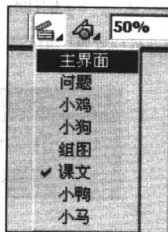


图 1-19 返回主场景

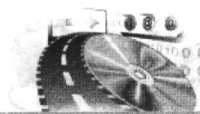


图 1-20 超链问题场景

(11) 选中“背景”图层的第1帧，打开“动作”面板，选择“动作|影片控制|Stop”命令，设置帧动作为停止，如图1-21所示。关闭动作面板，会看到设置了动作的帧上出现了一个a字，这是帧动作的标志，如图1-22所示。

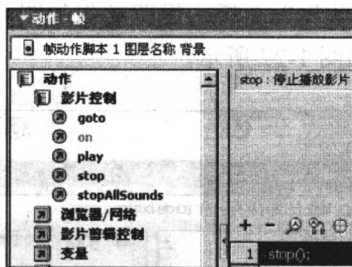


图 1-21 停止动作

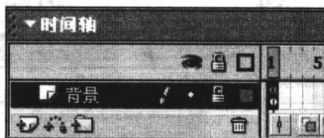


图 1-22 帧动作标志

2. 设计问题场景

(1) 单击“场景编辑”按钮，选择“问题”场景。双击图层名称，重命名为“背景”。执行“窗口|库”命令或按F11键，打开“库”面板，从中拖动“雪地封面”图片到舞台上。

(2) 单击“插入图层”按钮，插入一个新层，命名为“文字”。选择“文本工具”，设置文字格式为楷体、蓝色、40号，输入如图1-23所示文字。

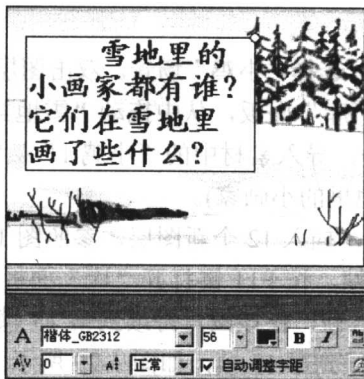


图 1-23 编辑文字



(3) 单击“插入图层”按钮，插入一个新层，命名为“按钮”。执行“窗口|公用库|按钮”命令，打开公用按钮库，如图 1-24 所示，双击 Circle Buttons 文件夹，从中选择 circle button-next 按钮，将其拖到舞台上，如图 1-25 所示。



图 1-24 公用按钮库

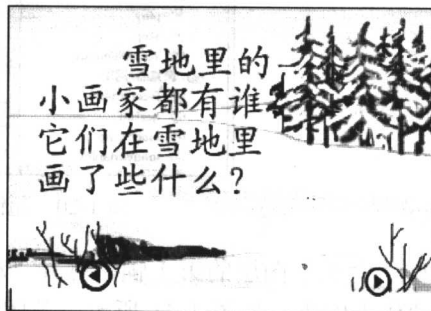


图 1-25 将公用库按钮拖放到舞台上

(4) 设置按钮链接。选中“返回”按钮，单击“动作”面板，设置动作如图 1-26 所示。选中“向下”按钮，单击“动作”面板，设置动作如图 1-27 所示。

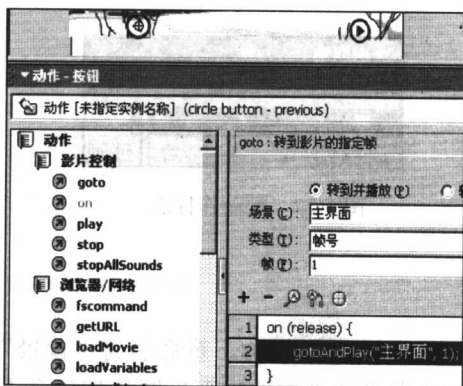


图 1-26 超链主界面

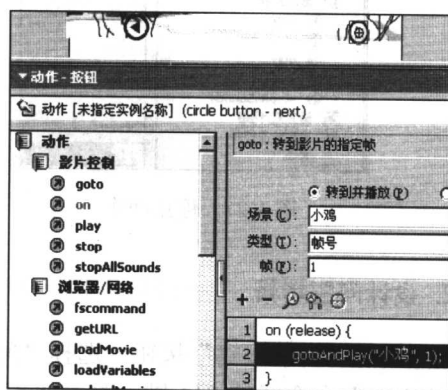


图 1-27 超链小鸡场景

3. 设计小鸡场景

(1) 单击“场景编辑”按钮，选择“小鸡”场景。双击图层名，改名为“背景”。执行“窗口|库”命令或按 F11 键，打开“库”面板，从中拖动“雪地封面”图片到舞台上。

(2) 执行“文件|导入”命令，导入素材中的“小鸡 1”~“小鸡 5”、jiyin、“竹叶”等 7 张图片(见素材 chap01\sucan\雪地里的画家)。

(3) 单击“插入图层”按钮，插入 12 个新图层，参照图 1-28 更改图层名称。

(4) 单击“鸡 1”图层第 1 帧，按 F11 键打开“库”面板，将图片“小鸡 1”拖放到背景中。单击第 13 帧，按 F5 键插入帧，使该图片持续到第 13 帧。单击“背景”图层第 13 帧，按 F5 键插入帧，使该图片也持续到第 13 帧，如图 1-29 所示。



图 1-28 图层命名

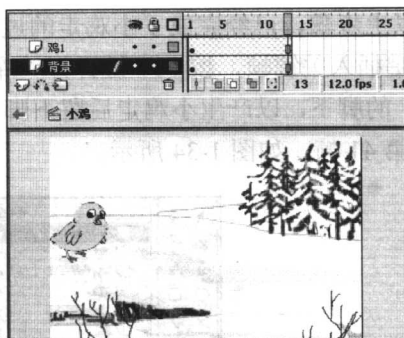


图 1-29 背景图片

(5) 单击“鸡 2”图层第 14 帧，按 F6 键插入关键帧，按 F11 键打开“库”面板，将图片“小鸡 2”拖放到场景中。单击第 20 帧，按 F5 键插入帧，使该图片持续到第 20 帧。单击“背景”图层第 20 帧，按 F5 键插入帧，使该图片也持续到第 20 帧，效果如图 1-30 所示。

(6) 单击“鸡 3”图层第 21 帧，按 F6 键插入关键帧，按 F11 键打开“库”面板，将图片“小鸡 3”拖放到场景中。单击第 27 帧，按 F5 键插入帧，使该图片持续到第 27 帧。单击“背景”图层第 27 帧，按 F5 键插入帧，使该图片也持续到第 27 帧。效果如图 1-31 所示。

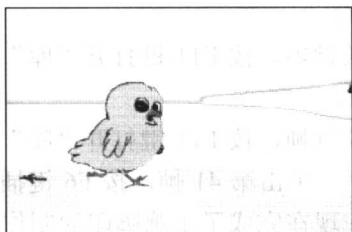


图 1-30 小鸡 2

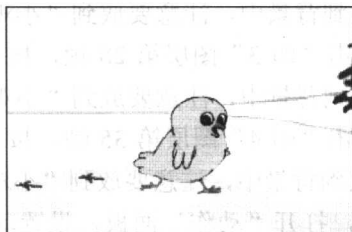


图 1-31 小鸡 3

(7) 单击“鸡 4”图层第 28 帧，按 F6 键插入关键帧，按 F11 键打开“库”面板，将图片“小鸡 4”拖放到背景中。单击第 34 帧，按 F5 键插入帧，使该图片持续到第 34 帧。单击“背景”图层第 34 帧，按 F5 键插入帧，使该图片也持续到第 34 帧，如图 1-32 所示。

(8) 单击“鸡 5”图层第 35 帧，按 F6 键插入关键帧，按 F11 键打开“库”面板，将图片“小鸡 5”拖放到背景中。单击第 41 帧，按 F5 键插入帧，使该图片持续到第 41 帧。单击“背景”图层第 41 帧，按 F5 键插入帧，使该图片也持续到第 41 帧，如图 1-33 所示。

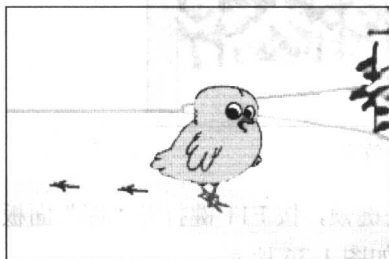


图 1-32 小鸡 4

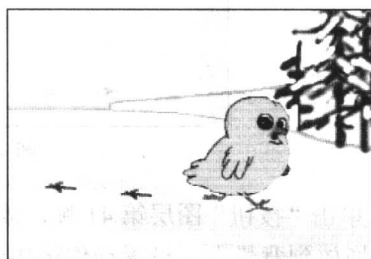


图 1-33 小鸡 5