《认识Photoshop CS6》项目教学设计

一、任务描述

Photoshop CS6是图像设计与制作的重要工具软件之一，也是开设本课程的软件依托。了解Photoshop软件的发展过程、基本特点及操作界面是引领读者走向设计之门的重要环节，认识其基本功能和应用领域是学好本课程的基础。

在本任务中，认识Photoshop CS6操作界面，掌握选择工具、排列工具、工作面板排列的基本方法，了解位图、矢量图的基本特性及其区别。

二、任务目标

学生通过完成本项目，达成以下目标：

**知识与技能**：认识软件的操作界面，了解软件的发展过程，知道位图和矢量图特点及其区别，掌握选择工具、排列工具、选择工作区、面板等操作方法。

**方法与过程**：能够根据任务的要求，确定完成任务的所需要的技术，并较熟练的完成任务；能对自己和他人的活动过程与结果进行评价与交流，能归纳利用信息技术解决问题的基本思想与方法。

**情感、态度、价值观**：通过完成本任务，能够感受到信息技术对社会发展、工作效率的影响。

三、任务分析

完成本任务，学生需要具备以下基本知识与技能：

1．了解Photoshop CS6软件发展及用途；

2．认识Photoshop CS6软件的操作界面，了解两种图形类型（矢量图形与位图），掌握软件界面的基本操作方法。

在完成本任务的过程中，彰显教师指导组织者、帮助者和指导者的地位，要充分发挥学生主体性，让学生在任务实施过程中求知识，在问题解决的过程增长能力。

四、活动策略

一般来说，中职学生在具备一定的计算机基础知识后才开设Photoshop CS6平面设计制作课程，基本操作不成问题，但是，对于学生第一次接触Photoshop CS6软件，若仅凭学生自己去探究研讨，有一定的难度。因此，我们采取“创设情境→任务分析→找出问题（知识储备）→解决问题→任务实施→活动评价→拓展提高”的流程，达到完成任务的目标。

五、活动过程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 任务名称 | 认识Photoshop CS6 | 建议课时 | 2课时 |
| 预设环节 | 学生活动 | 教师活动 | |
| 创设情境  激发兴趣  （5′） | 融入情境，产生完成本项目的欲望。 | 创设一个真实的任务情境，激发学生完成本项目的兴趣。情境既可使用本教材中“任务描述”，也可在本“任务描述”的基础上，使用图像、音视频，精选一些该软件制作的作品，引导学生欣赏，以激发其兴趣。 | |
| 分析任务  找出问题  （10′） | 学生小组讨论，可能会提出以下问题：   * Photoshop CS6是一个什么软件？ * Photoshop CS6软件有哪些功能？如何操作？ * …… | 在学生讨论的基础，教师有针对性地引导学生，将需要解决的问题收集、整理出来（针对性——也就是围绕本项目目标进行梳理，取其精要。） | |
| 典型引导  解决问题  (5′) | 阅读文本，尝试操作，掌握新知。 | 引导学生参照教材的“任务准备”，认识Photoshop CS6软件和的操作界面。当学生操作有难度时，教师需要适时示范、指导。 | |
| 尝试操作  任务实施  （15′） | 参照教材中“任务实施”，尝试操作，实施项目。当遇到困难时，可以观看课程教学资源网“录屏”文件。 | 学生在操作的过程中，教师要适时巡查，发现问题，引导学生解决。同时，鼓励小组同学之间相互帮助，积极交流，解决问题。 | |
| 展示作品  活动评价  （10′） | 参照教材中“活动评价”表中的项目进行。 | 教师鼓励学生在小组内积极展示、交流作品，并交流创作的体会。同时，教师适时参与到部分小组，有针对的进行点评，提出进一步完善意见和建议。 | |
| 再次修正  完善作品  （10′） | 根据学习情况，寻找不足。 | 有针对性的辅优补差。 | |
| 综合练习  拓展提高  （25′） | * 参照教材中“拓展提高”，认识软件界面及其中的操作与应用。 * 完成教材中的“思考练习”，将本次项目成果通过网络或其他途径提交给教师。 * 根据教师评价结果，反思学习行为，提高能力。 | “拓展提高”在技术上有一定拔高，教师根据实际情况，有针对性示范操作。  评价作品，将评价结果反馈学生。 | |

六、设计反思

根据教材安排来看，本节内容不多、难度不大，由于学生是第一次接触Photoshop CS6软件，需要一定的时间来熟悉软件的工作环境，所以课时分配较充裕。在“分析项目、找出问题”环节，学生可能找不出更多问题，老师需要耐心细致的引导、辅导。

学生在实际操作的过程，虽然有网络资源（范例录屏）作为支撑，但是，仍然需要教师适时的操作与示范和个别辅导。