**精英未来学校**

**“三维创意设计”选修课教学设计**

**课题名称：\_\_3.名牌\_\_\_\_\_**

**课型：\_\_新授课\_ \_\_ 课时：\_\_2\_\_\_ 设计人：\_ 赵 月\_\_\_\_\_\_\_\_ 审核人：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学情分析 | 1.逐渐掌握3Done软件的操作。  2.熟悉三维实体与二维平面的关系。 | | |
| 学习目标 | 【知识与能力目标】  1.熟悉基本实体的应用；  【过程与方法目标】  2.学会特征造型中的“圆角造型”命令；3.理解特殊功能中的“浮雕”命令；  4.理解“减运算”命令；  【情感态度价值观目标】  5.锻炼空间的正向思维与反向思维。 | | |
| 教学重难点 | 重点：实体造型的“浮雕”；  难点：不同实体的减运算。 | | |
| 教学方法 | 任务驱动式 | | |
| 教学过程 | 教师主导 | 学生主体 | 时间管理 |
| 创设情境 | 英雄帖：前两天叔叔家领养了两只小黑狗，每次去我都喊错小狗的名字，比如“欢欢”在挠沙发，我竟大声呵斥了“Slience”,很是尴尬……我怎么才能很快地分辨出它们两个呢？ | 进入情境，思考解决办法。 | 5分钟 |
| 确定任务 | 设计、制作一个标识物，比如名牌。 | 分析问题情境，确定任务主题，构思问题解决的过程：首先回忆名牌样式，确定基本形状；其次，确定名牌所包含的结构内容及关系。 | 10分钟 |
| 自主探究 | 指导学习过程，保证各学生主体的制作进度。 | 对活动的设计进行具体的实施，探究不同造型工具：“浮雕”和“圆角”命令。 | 35分钟 |
| 合作交流 | 针对学生自主学习过程中遇到的问题；并思考、讨论PPT中的问题。 | 根据自主探究的结果，有针对性地协作同伴，并在交流过程中，逐步优化自身操作过程和活动结果。 | 35分钟 |
| 汇报成果 | 对活动结果从完成度、美观度、实用性三方面进行终结性评价。 | 展示个人作品，分享设计理念和操作过程。 | 10分钟 |
| 评价反馈 | 针对活动过程的设计、具体实施情况进行形成性评价；同时，进行相应的反馈、指导。 | 反思自身操作过程，构建初步使用二维草图进行实体造型的经验体系。 | 5分钟 |