**单元教学进度设计（简表）**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **步骤** | **教学内容及能力/知识目标** | **教师活动** | **学生活动** | **时间** |
| **1** | HARMONY 软件的认识及操作 | 1. 讲授制图软件的命令及工具 2. 指导学生用制图软件绘制角色 | 1.仔细听讲，并实践操作 | 20学时 |
| 1. 讲授人物行走的运动规律 2. 球体的运动规律 | 1、根据老师要求作好记录  2、根据学到的内容绘制水滴的运动规律 |
| **2** | 自画像的绘制 | 1. 讲授动漫卡通人物的绘画要求 2. 讲授卡通人物五官比例位置 | 1. 仔细听讲 2. 临摹卡通动漫人物和动物 | 8学时 |
| 1. 根据自己的形象把自己的五官进行夸张 2. 根据自己的形象画出动漫的自画像 | 1. 根据老师要求作好记录 2. 根据老师要求画出作业 |
| **3** | 自画像表情包的绘制 | 1、讲授高兴表情的五官变化特征  2、讲授愤怒的表情五官的变化 | 1. 仔细听讲 2. 画出喜怒哀乐惊讶5种表情的变化 | 20学时 |
| 1、讲授伤心的表情五官的变化  2、讲授惊讶的表情五官变化 | 2.根据老师要求作好记录 |
| **4** | 设计表情包 | 1. 讲人物拟人化的画法 2. 临摹一款动物的拟人化画法 | 1. 仔细听讲并做好记录 2. 临摹根据老师要求临摹优秀作品 | 24学时 |
| 1. 设计角色 2. 根据角色设计表情 | 1. 根据老师要求作好记录 2. 角色要求画出一系列的报请 |
| 2.指导学生作好记录，准确理解 | 2.根据老师要求作好记录 |
| **作业** | 根据老师的要求设计一款角色，并将角色的表情包设计出来 | | | |
| **课后**  **体会** | 根据现场效果而定 | | | |

**详案：《自画像绘制》**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **步骤** | **教学内容及能力/知识目标** | **教师**  **活动** | **学生**  **活动** | **时间（分钟）** |
| 1导入： | 明确本节任务与内容 | 明确本节任务与要求 | 认真听讲 | 2 |
| 2.知识讲解 | 了解动漫人物头像的绘制特点  五官比例 | 展示作品并讲解 | 认真聆听，做好笔记 | 10 |
| 3.实操 | 能按照讲授知识临摹作品 | 进行邻近色的服装搭配 | 实操训练 | 28 |
| 4.总结 | 点评，总结 | 点评反馈 | 发现问题并改进 | 5 |