2024-2025学年初中信息技术（信息科技）八年级下册（2016）闽教版（2016）教学设计合集

目录

一、第一单元 Flash作品创作

1.1 活动一 绘制图形和卡通画

1.2 活动二 创建逐帧动画

1.3 活动三 创建补间动画

1.4 活动四 创建路径动画和遮罩动画

1.5 活动五 绘制、编辑动画场景

1.6 活动六 动画作品创作、赏析与评价

1.7 本单元复习与测试

二、第二单元 音视频作品创作

2.1 活动七 音频编辑

2.2 活动八 视频编辑

2.3 活动九 编辑MV

2.4 本单元复习与测试

第一单元 Flash作品创作活动一 绘制图形和卡通画

授课内容	授课时数
授课班级	授课人数
授课地点	授课时间

教学内容

一、教学内容

本节课教学内容为《初中信息技术（信息科技）八年级下册（2016）闽教版》第一单元Flash作品创作活动一：绘制图形和卡通画。主要包括以下内容：

1.

Flash 软件的基本操作与界面布局。
2. 使用 Flash 工具箱中的基本绘图工具，如线条工具、铅笔工具、椭圆工具、矩形工具等。
3. 学习使用选择工具、套索工具对图形进行编辑和修改。
4. 掌握颜色面板的使用，包括颜色填充、渐变填充和图案填充。
5. 学习创建和编辑元件，理解元件的嵌套和使用。
6. 绘制简单的卡通图形，如动物、人物等，掌握卡通画的基本绘制技巧。

核心素养目标分析

本节课旨在培养学生的信息素养、创新意识和技术实践能力。通过 Flash 软件的学习与实践，学生将提高信息处理能力，培养良好的信息获取、分析与应用习惯。在创作过程中，学生将发展创新思维，锻炼解决实际问题的能力。同时，通过绘制图形和卡通画，学生将掌握 Flash 操作技巧，提升技术的实际应用能力，为未来数字化时代的学习和工作打下基础。

学习者分析

1. 学生已经掌握了 Flash 软件的基本操作，了解计算机绘图的基本概念，具备一定的图形编辑能力。
2. 学习兴趣：学生对 Flash 动画制作表现出浓厚兴趣，对创作有趣卡通形象充满热情。
学习能力：学生在计算机操作方面具备一定的自学能力，能够跟随教程学习新技能。
学习风格：学生善于通过实践操作来学习和掌握知识，喜欢在互动和合作中完成任务。
3. 学生可能遇到的困难和挑战：在绘制复杂图形时，学生可能对图形的精确编辑和颜色搭配存在困难；在创作卡通画时，学生可能对角色比例和动作表现把握不准确，需要老师在课堂上给予针对性的指导和帮助。

教学资源准备

1. 教材：提前发放《初中信息技术（信息科技）八年级下册（2016）闽教版》教材，确保每位学生都具备。
2. 辅助材料：收集与 Flash 绘图相关的教学视频、卡通图片素材，以及颜色搭配、图形编辑的参考资料。
3. 实验器材：确保计算机实验室的正常运行，每台电脑安装有 Flash 软件，且版本与教材相符。
4. 教室布置：将教室划分为小组讨论区，每组配备一台电脑，方便学生进行操作实践和小组交流。

教学实施过程

1.

课前自主探索
教师活动：
发布预习任务：通过在线平台发布本节课的预习资料，包括 Flash 软件操作基础和卡通画绘制技巧的 PPT。
设计预习问题：提出如“Flash 软件中的哪些工具可用于绘制基本图形？”“如何调整颜色和线条样式？”等问题。
监控预习进度：通过在线平台跟踪学生的预习进度，及时了解学生的预习情况。
学生活动：
自主阅读预习资料：学生根据预习任务，学习 Flash 软件的基本操作。
思考预习问题：学生针对预习问题进行思考，并记录下自己的理解和疑问。
提交预习成果：学生将预习笔记和问题提交至在线平台。
教学方法/手段/资源：
自主学习法：鼓励学生自主探索 Flash 软件的基本功能。
信息技术手段：利用在线平台进行资源分享和进度监控。
作用与目的：培养学生自主学习能力和对 Flash 软件的基本认识。
2. 课中强化技能
教师活动：
导入新课：通过展示有趣的 Flash 动画作品，激发学生学习兴趣。
讲解知识点：详细讲解 Flash 工具箱中各个工具的使用方法，以及颜色面板的应用。
组织课堂活动：分组进行卡通画的绘制实践，每组选择一个卡通角色进行创作。
解答疑问：对学生提出的问题进行解答，指导学生完成卡通画绘制。
学生活动：
听讲并思考：学生认真听讲，思考如何运用所学知识绘制卡通画。
参与课堂活动：学生分组进行实践操作，绘制选定卡通角色的简单形象。
提问与讨论：学生在实践中遇到问题时，提出疑问并与组内同学讨论。
教学方法/手段/资源：
讲授法：讲解 Flash 工具的使用和绘图技巧。
实践活动法：通过实际操作练习绘图技能。
合作学习法：分组合作，共同完成任务。
作用与目的：让学生掌握 Flash 绘图技能，理解卡通画绘制的要点。
3. 课后拓展应用
教师活动：
布置作业：要求学生独立完成一个简单的 Flash 卡通动画设计。
提供拓展资源：提供 Flash 高级技巧学习的视频和文档，供有兴趣的学生深入学习。
反馈作业情况：批改学生作业，提供个性化的反馈和指导。
学生活动：
完成作业：学生根据所学知识，独立设计并完成一个卡通动画。
拓展学习：学生利用提供的资源，自主学习 Flash 的更多功能。
反思总结：学生完成作业后，对学习过程进行反思，总结学习收获和不足。
教学方法/手段/资源：
自主学习法：鼓励学生自主探索和学习 Flash 的高级功能。
反思总结法：通过反思总结，帮助学生提升自我学习能力。

作用与目的：巩固学生对 Flash 软件的掌握，培养独立设计和创作能力。

知识点梳理

1. Flash 软件的基本操作
- Flash 软件的启动与退出。
- Flash 软件界面布局，包括菜单栏、工具箱、时间轴、舞台等。
- Flash 文档的创建、保存与打开。
2. Flash 工具箱的使用
- 线条工具：绘制直线和折线。
- 铅笔工具：绘制自由形状的线条。
- 椭圆工具：绘制圆形和椭圆形。
- 矩形工具：绘制矩形和正方形。
- 选择工具：选择和移动对象。
- 套索工具：选择不规则形状的区域。
- 颜色桶工具：对封闭区域进行颜色填充。
- 刷子工具：绘制任意形状的色块。
3. 颜色面板的应用
- 颜色面板的打开与关闭。
- 颜色选择：包括颜色、亮度、饱和度等参数的调整。
- 渐变填充：线性渐变、径向渐变和自定义渐变。
- 位图填充：使用位图素材作为填充内容。
4. 图形编辑技巧
- 对象的缩放、旋转、倾斜和翻转。
- 对象的排列和对齐。
- 对象的组合和分离。
- 对象的锁定和隐藏。
5. 元件的使用
- 元件的创建：将图形转换为元件。
- 元件的类型：图形元件、按钮元件和影片剪辑元件。
- 元件的嵌套：将元件放置在另一个元件内部。
- 元件的编辑：对元件进行单独编辑，而不影响其他实例。
6. Flash 动画制作基础
- 帧的概念：了解帧在动画制作中的作用。
- 关键帧的创建：设置动画的关键位置。
- 动画的播放和预览：通过时间轴播放和预览动画效果。
- 动画类型：传统补间动画和补间动画。
7. 绘制卡通图形
- 卡通图形的基本构成：了解卡通图形的线条、颜色和形状。
- 卡通角色的设计：头部、身体、四肢和表情的绘制。
- 动作和表情的刻画：通过线条和颜色表现角色的动作和表情。
- 卡通场景的绘制：背景、道具和其他元素的添加。
8. Flash 动画的导出和发布
- 动画的导出：导出动画为 SWF 格式或视频格式。
- 动画的发布：将动画发布为网页或应用程序。
9.

Flash 作品的创作流程
- 创意构思：确定动画的主题、风格和内容。
- 脚本编写：编写动画的剧本和分镜头脚本。
- 设计制作：根据脚本进行角色、场景和动画的设计。
- 后期制作：添加音效、调整动画节奏和优化作品。
10. 信息技术的应用与道德规范
- 信息技术的应用：了解 Flash 在动画制作、教育、广告等领域的应用。
- 道德规范：遵守信息技术应用的法律法规，尊重他人版权和隐私。

反思改进措施

（一）教学特色创新
1. 引入实际案例：在教学过程中，我通过引入经典的 Flash 动画案例，让学生更加直观地理解 Flash 动画的制作过程和技巧，激发学生的学习兴趣。
2. 任务驱动法：我采用任务驱动法，让学生在完成实际项目的过程中学习 Flash 软件的使用，提高了学生的实践操作能力和问题解决能力。
（二）存在主要问题
1. 教学管理方面：在课堂管理上，有时对学生的监督不够，导致个别学生上课时分心，影响了整体教学效果。
2. 教学方法方面：在教学方法上，我发现自己有时过于依赖讲授法，学生的参与度和互动性有待提高。
3. 教学评价方面：在教学评价上，我主要依靠期末考试和作业评分，缺乏对学习过程和能力的综合评价。
（三）改进措施
1. 教学管理方面：我将加强对学生的监督和管理，确保每个学生都能集中注意力参与课堂学习。同时，建立奖惩机制，鼓励学生积极参与课堂活动。
2. 教学方法方面：我将增加课堂互动环节，例如小组讨论、角色扮演等，以激发学生的学习热情和创造性。此外，我会尝试使用更多的教学方法，如项目式学习、翻转课堂等，以丰富教学手段。
3. 教学评价方面：我将引入多元化的评价方式，包括课堂表现、项目完成情况、学习过程记录等，以更全面地评估学生的学习成果。同时，我会定期与学生进行交流，了解他们的学习需求和反馈，以便及时调整教学策略。

板书设计

① Flash 软件的基本操作
- 启动与退出
- 界面布局（菜单栏、工具箱、时间轴、舞台）
- 文档的创建、保存与打开
② Flash 工具箱的使用及颜色面板应用
- 线条工具、铅笔工具、椭圆工具、矩形工具
- 选择工具、套索工具
- 颜色桶工具、刷子工具
- 颜色面板（颜色选择、渐变填充、位图填充）

③

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/145043144232011334