

2024-2025 学年小学信息技术（信息科技） 五年级下册电子工业版（宁夏）教学设计 合集

目录

一、第 1 单元 认识动画

1.1 一、初步认识动画

1.2 二、欣赏电脑动画

1.3 本单元复习与测试

二、第 2 单元 动画制作好帮手——Flash

2.1 一、认识 Flash

2.2 二、小试身手——制作一个简单的动画

2.3 三、关闭 Flash 文档，退出 Flash 程序

2.4 本单元复习与测试

三、第 3 单元 绘制动画对象

3.1 一、绘制几何图形对象

3.2 二、在图画上添加文字对象

3.3 三、绘制不规则的图形对象

3.4 本单元复习与测试

四、第 4 单元 逐帧动画

4.1 一、用绘图工具制作逐帧动画

4.2 二、利用导入图片制作多图层的逐帧动画

4.3 本单元复习与测试

五、第 5 单元 补间动画

5.1 一、形状补间动画

5.2 二、传统补间动画

5.3 本单元复习与测试

六、第6单元 为动画添加字幕和声音

6.1 一、为动画添加字幕

6.2 二、为动画添加声音

6.3 本单元复习与测试

第1单元 认识动画一、初步认识动画

一、教学内容分析

1. 本节课的主要教学内容是小学信息技术（信息科技）五年级下册电子工业版（宁夏）第1单元 认识动画一、初步认识动画，主要包括动画的基本概念、动画的组成元素、动画的制作原理以及简单动画的制作方法。
2. 教学内容与学生已有知识的联系：学生在四年级已经学习了电脑绘画、图形图像的基本操作等知识，为本节课学习动画制作奠定了基础。本节课将引导学生运用已有知识，了解动画的基本原理和制作方法，从而培养学生对信息技术的兴趣和动手操作能力。教材中涉及的内容包括动画的定义、动画的组成元素（角色、背景、音效等）、动画制作的基本步骤（分镜头、设计角色、绘制背景、添加音效等）。

二、核心素养目标分析

本节课旨在培养学生的信息素养、创新思维和审美情趣。通过学习动画的基本概念和制作方法，学生能够提升信息获取、处理和运用能力，培养观察、分析和解决问题的能力。同时，在动画创作过程中，学生将锻炼创新思维，提升艺术表现力和创造力。此外，通过审美评价动画作品，学生能够提高审美意识和审美能力，形成良好的审美情趣。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

- 动画的基本概念：让学生理解动画是由一系列静止画面组成的，这些画面连续播放形成动态效果。
- 动画的组成元素：明确动画包括角色、背景、音效等组成部分，每个元素在动画中的作用和重要性。
- 动画制作的基本步骤：掌握分镜头设计、角色设计、背景绘制、音效添加等基本制作流程，例如，如何使用动画制作软件绘制简单的角色和背景。

2. 教学难点

- 动画制作原理：理解动画的帧数、播放速度等概念，如何调整这些参数来影响动画的流畅度和效果，例如，如何设置合适的帧率使动画看起来更自然。
- 角色与背景的协调：学生在设计动画时，可能会遇到角色与背景不协调的问题，需要指导学生如何调整角色和背景的比例、颜色等，以实现更好的视觉效果。

-

音效的匹配：学生在添加音效时可能不知道如何选择合适的音效与动画内容相匹配，需要教授学生如何根据动画的场景和动作选择合适的音效，以及如何调整音效的时长和音量。

四、教学资源准备

1. 教材：每人一本小学信息技术（信息科技）五年级下册电子工业版（宁夏）教材。
2. 辅助材料：收集动画相关的图片、视频案例，以及动画制作软件的操作指南。
3. 实验器材：计算机设备、动画制作软件（如Flash或Scratch）、耳机和麦克风。
4. 教室布置：确保每组学生都有足够的空间进行电脑操作，同时预留一个展示区域用于展示学生作品。

五、教学过程设计

1. 导入新课（5分钟）

目标：引起学生对动画的兴趣，激发其探索欲望。

过程：

- 开场提问：“你们知道什么是动画吗？它在我们的生活中有什么作用？”
- 展示一些经典的动画片段，如《西游记》、《黑猫警长》等，让学生初步感受动画的魅力。
- 简短介绍动画的基本概念，如帧、关键帧、过渡帧等，以及动画在生活中的应用，为接下来的学习打下基础。

2. 动画基础知识讲解（10分钟）

目标：让学生了解动画的基本概念、组成部分和原理。

过程：

- 讲解动画的定义，包括动画是由一系列静止画面组成，连续播放形成动态效果。
- 详细介绍动画的组成部分，如角色、背景、音效等，以及它们在动画中的作用。
- 通过简单的动画示例，让学生理解动画制作的基本原理，如帧数、播放速度等。

3. 动画案例分析（20分钟）

目标：通过具体案例，让学生深入了解动画的特性和重要性。

过程：

- 选择几个典型的动画案例，如《皮克斯短片集》、《阿凡达》等，进行分析。
- 详细介绍每个案例的制作背景、技术特点和创新之处，让学生全面了解动画的多样性。
- 引导学生思考这些案例对实际生活的影响，如动画在电影、广告、教育等领域的应用。
- 小组讨论：让学生分组讨论动画的未来发展趋势或改进方向，并提出创新性的想法或建议。

4. 学生小组讨论（10分钟）

目标：培养学生的合作能力和解决问题的能力。

过程:

—

将学生分成若干小组，每组选择一个动画制作的相关主题进行深入讨论，如角色设计、背景制作等。

- 小组内讨论该主题的设计原则、技术难点以及可能的解决方案。
- 每组选出一名代表，准备向全班展示讨论成果。

5. 课堂展示与点评（15 分钟）

目标：锻炼学生的表达能力，同时加深全班对动画的认识和理解。

过程：

- 各组代表依次上台展示讨论成果，包括主题的设计原则、技术难点及解决方案。
- 其他学生和教师对展示内容进行提问和点评，促进互动交流。
- 教师总结各组的亮点和不足，并提出进一步的建议和改进方向。

6. 课堂小结（5 分钟）

目标：回顾本节课的主要内容，强调动画的重要性和意义。

过程：

- 简要回顾本节课的学习内容，包括动画的基本概念、组成部分、案例分析等。
- 强调动画在现实生活和文化传播中的价值和作用，鼓励学生进一步探索和应用动画技术。
- 布置课后作业：让学生尝试制作一个简单的动画，并撰写一篇关于动画制作的心得体会，以巩固学习效果。

六、教学资源拓展

教学资源拓展

1. 拓展资源

- 动画历史：介绍动画的发展历程，从早期的手绘动画到现代的计算机动画，包括迪士尼、皮克斯等著名动画公司的历史和代表作。
- 动画技术：讲解二维动画和三维动画的区别，介绍常见的动画制作软件，如 Flash、After Effects、Maya、3ds Max 等，以及它们各自的特点和适用场景。
- 动画原理：深入探讨动画制作中的关键帧技术、补间动画、运动轨迹等原理，以及如何利用这些原理制作出更加自然的动画效果。
- 动画应用：介绍动画在不同领域的应用，如电影、电视、广告、游戏、教育等，以及动画在这些领域中的作用和影响。
- 动画案例分析：分析一些经典的动画作品，如《狮子王》、《冰雪奇缘》等，探讨它们的创作背景、故事构思、角色设计等方面的特点。

2. 拓展建议

- 观看动画短片：鼓励学生在课后观看一些优秀的动画短片，如 SIGGRAPH 动画节上的获奖作品，以提升对动画艺术的欣赏能力和理解。
- 动手实践：建议学生尝试使用动画制作软件，如 Scratch 或 Adobe Animate，亲自动手制作一个简单的动画，通过实践加深对动画制作原理的理解。
- 参与动画社区：鼓励学生加入动画爱好者的社区或论坛，与其他动画爱好者交流心

得，分享作品，互相学习。

—

阅读相关书籍：推荐学生阅读一些关于动画制作的专业书籍，如《动画制作基础》、《动画设计原理》等，以获取更深入的理论知识。

- 参观动画展览：如果有机会，可以组织学生参观动画展览，如动画博物馆、动画节展映等，让学生亲身体验动画的魅力。
- 分析动画剧本：让学生尝试分析一个动画剧本，了解动画故事的构思和构建过程，以及如何将故事转化为视觉画面。
- 探索动画声音设计：引导学生学习动画中的声音设计，包括音效、背景音乐的选择和制作，理解声音在动画中的作用。
- 制作动画说明书：鼓励学生为自己制作的动画编写一份说明书，包括动画的创意、制作过程、遇到的问题和解决方案等，提升写作和总结能力。
- 动画安全教育：教育学生在制作动画时注意网络安全，不泄露个人信息，不下载不明来源的软件，保护自己的隐私和作品版权。

七、教学评价与反馈

1. 课堂表现：

- 观察学生在课堂上的参与度，包括回答问题的积极性、对动画制作软件的操作熟练度以及对动画原理的理解程度。
- 记录学生在课堂上的提问和解答问题的质量，以及他们在小组讨论中的表现，如合作态度、贡献度等。

2. 小组讨论成果展示：

- 评估各小组在讨论过程中的互动和合作情况，包括分工是否合理、讨论是否深入、观点是否具有创新性。
- 评价小组展示的内容，包括对动画制作的理解深度、解决方案的可行性和创意性，以及表达和呈现的清晰度。

3. 随堂测试：

- 设计一份简短的随堂测试，测试学生对动画基本概念、制作原理和技巧的掌握程度。
- 测试可以包括选择题、填空题和简答题，旨在检查学生对课堂内容的理解和记忆。

4. 课后作业评价：

- 评估学生提交的课后作业，如动画制作实践作业，包括动画的创意性、制作技巧和完成度。
- 对作业中的亮点和不足进行点评，提供具体的改进建议。

5. 教师评价与反馈：

- 针对学生的课堂表现、小组讨论成果、随堂测试和课后作业，给予个性化的评价和反馈。
- 强调学生在学习过程中的进步和努力，同时指出存在的不足，提供具体的改进方向。
- 鼓励学生积极参与课堂活动，提出自己的观点和创意，同时也要尊重他人的意见和作品。
- 对于表现优秀的学生，可以给予口头表扬或物质奖励，以激发学生的学习兴趣 and 动力。

-

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/276235040043010243>