

2024-2025 学年初中信息技术（信息科技） 八年级上册粤高教版（2018）教学设计合 集

目录

一、第一单元 我的MV我做主

- 1.1 第1课 认识动画——动画基础知识
- 1.2 第2课 我来做导演——动画剧本的编写
- 1.3 第3课 绘制可爱的小星星——动画角色设计
- 1.4 第4课 打造夜空——动画场景设计
- 1.5 第5课 让星星动起来——逐帧动画的制作
- 1.6 第6课 变幻的星空——动作补间动画的制作
- 1.7 第7课 星星大变身——形状补间动画的制作
- 1.8 第8课 飞舞的萤火虫——引导线动画的制作
- 1.9 第9课 让动画响起来——导入声音及遮罩动画的制作
- 1.10 第10课 听指挥的动画——动画按钮的制作及脚本设计
- 1.11 *第11课 综合应用实践——动画创作比赛
- 1.12 本单元复习与测试

二、第二单元 做个网络小专家

- 2.1 第1课 认识计算机网络——计算机网络及其分类
- 2.2 第2课 选择组网设备——传输介质与网络设备
- 2.3 *第3课 组建家庭计算机网络——局域网的安装
- 2.4 *第4课 确保安全上网——互联网的连接与安全防护
- 2.5 *第5课 综合应用实践——评选优秀网络小专家
- 2.6 本单元复习与测试

第一单元 我的 MV 我做主第 1 课 认识动画——动画基础知识

一、设计思路

本节课以粤高教版初中信息技术（信息科技）八年级上册第一单元“我的 MV 我做主”第 1 课“认识动画——动画基础知识”为教学内容，旨在让学生掌握动画的基本概念、分类和制作原理。设计思路如下：

1. 通过引入趣味动画案例，激发学生学习兴趣，引导学生主动探究动画基础知识。
2. 结合课本内容，系统讲解动画的基本概念、分类和制作原理，确保课程内容与课本关联性。
3. 通过实践操作，让学生动手制作简单动画，加深对动画知识点的理解和掌握。
4. 鼓励学生分享自己的作品，互相交流学习，提升课堂互动性和学生积极性。
5. 对课程内容进行总结，布置课后作业，巩固所学知识。

二、核心素养目标分析

本节课核心素养目标分析如下：

1. 信息素养：培养学生获取、处理、应用信息的能力，通过动画制作实践，提高学生信息技术的应用水平。
2. 创新思维：激发学生创意思维，鼓励学生在动画制作过程中尝试不同风格和技巧，培养创新意识和能力。
3. 实践操作：通过动手制作动画，提高学生的实际操作能力，使其熟练掌握动画制作软件的基本功能。
4. 团队协作：在作品分享与交流环节，培养学生的团队协作精神，学会与他人沟通、分享与评价。
5. 信息伦理：教育学生在使用信息技术时，遵守相关法律法规，尊重他人知识产权，树立正确的信息伦理观念。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

本节课的教学重点是让学生理解动画的基本原理和制作流程，具体包括：

- 动画的基本概念：让学生掌握动画的定义、分类和特点，例如了解帧动画、补间动画等不同类型的动画。
- 动画制作流程：讲解动画制作的步骤，包括剧本编写、角色设计、场景布置、动画制作、后期合成等，例如通过实际操作演示如何使用动画软件制作一个简单的帧动画。

2. 教学难点

本节课的教学难点在于动画制作中的技术细节和创意思维的培养，具体包括：

-

动画制作技术：如何使用动画软件进行关键帧设置、补间动画制作、时间轴控制等，例如学生可能会在理解关键帧的概念及其在动画制作中的作用上遇到困难。

- 创意思维培养：如何引导学生发挥创意，设计出有特色的动画作品，例如学生可能在构思动画故事情节和角色设计时感到缺乏灵感。
- 动画时间节奏：掌握动画的时间节奏，使动画看起来流畅自然，学生可能会在调整动画帧速率和过渡时间上遇到难题，需要通过实践和观察来不断调整和优化。

四、教学资源

- 硬件资源：计算机、投影仪、动画制作软件安装的计算机实验室
- 软件资源：动画制作软件（如 Flash 或 Animate CC）、图像处理软件（如 Photoshop）
- 课程平台：学校内部教学管理系统
- 信息化资源：教学 PPT、动画制作教程视频、优秀动画案例
- 教学手段：小组讨论、案例分析法、任务驱动法、作品展示与互评

五

五、教学过程

1. 导入（约 5 分钟）

- 激发兴趣：通过播放一段有趣的动画视频，引起学生对动画制作的兴趣，并提出问题：“你们知道这个动画是如何制作出来的吗？”
- 回顾旧知：简要回顾上一节课学习的多媒体基础知识，如图像、声音、视频的基本概念，为学习动画制作打下基础。

2. 新课呈现（约 30 分钟）

- 讲解新知：详细讲解动画的基本概念、分类、制作原理以及动画制作软件的基本操作。
- 动画定义：连续播放的静态图片给人动态的感觉。
- 动画分类：帧动画、补间动画、3D 动画等。
- 制作原理：关键帧、补间、时间轴等概念。
- 软件操作：介绍动画制作软件的界面、工具栏、时间轴等基本功能。
- 举例说明：通过展示几个简单的动画案例，如一个球从地面弹起的动画，解释关键帧的设置、补间的应用等。
- 互动探究：将学生分组，每组尝试使用动画软件制作一个简单的帧动画，如一个图形的移动，让学生在实践中理解动画制作的基本步骤。

3. 巩固练习（约 20 分钟）

- 学生活动：每组根据之前学习的知识，自主设计并制作一个简单的动画作品，如一个角色的行走动画。
- 教师指导：在学生制作过程中，教师巡回指导，解答学生的疑问，提供技术支持，确保学生能够顺利完成动画制作。

4. 展示与评价（约 10 分钟）

—

学生展示：每组展示自己的动画作品，并简要介绍制作过程和遇到的问题。

– 互评互议：学生之间相互评价，提出改进意见，教师总结评价，强调动画制作中的亮点和需要注意的地方。

5. 总结与作业（约 5 分钟）

– 总结：教师总结本节课的主要内容，强调动画制作的关键步骤和技巧。

– 作业：布置课后作业，要求学生利用本周所学知识，制作一个有一定复杂度的动画作品，下节课进行展示和评价。

六、学生学习效果

学生学习效果

在本节课“认识动画——动画基础知识”的学习后，学生取得了以下几方面的显著效果：

1. 知识掌握：学生能够准确描述动画的基本概念，包括动画的定义、分类以及制作原理。他们理解了关键帧、补间动画等核心概念，并能够将这些知识应用于实际操作中。
2. 技能提升：学生通过动手实践，掌握了动画制作软件的基本操作，包括创建元件、设置关键帧、调整时间轴等。他们能够独立完成简单的帧动画和补间动画，表现出较高的操作熟练度。
3. 创意发挥：在学习过程中，学生的创意思维得到了激发。他们能够设计出具有个人特色的动画角色和故事情节，展现出独特的想象力和创造力。
4. 解决问题能力：学生在制作动画的过程中，遇到了各种技术难题，但他们能够通过查阅资料、小组讨论和教师指导来解决问题，提高了自己的问题解决能力。
5. 团队协作：在小组合作制作动画的过程中，学生学会了与他人沟通和协作。他们能够有效地分配任务，共同完成动画制作，增强了团队协作能力。
6. 信息素养：通过学习动画制作，学生提高了信息获取和处理能力。他们能够从网络上搜集相关资源，筛选和整合信息，将其应用于动画制作中。
7. 信息伦理意识：在学习动画制作的过程中，学生接触到了版权、知识产权等相关法律法规，增强了信息伦理意识，能够在创作中尊重他人的知识产权。
8. 自主学习能力：学生在本节课的学习中，逐渐形成了自主学习的习惯。他们能够在课后自主探索动画制作的高级技巧，不断丰富自己的知识体系。
9. 实践应用：学生能够将所学的动画制作知识应用到实际生活中，如制作个人介绍视频、班级活动宣传动画等，体现了知识的应用价值。
10. 学习兴趣：通过对动画制作的深入学习，学生对信息技术学科产生了更加浓厚的兴趣，为未来进一步学习奠定了坚实的基础。

七、板书设计

① 动画基本概念

– 动画定义

- 动画分类（帧动画、补间动画、3D 动画等）

②

动画制作原理

- 关键帧
- 补间
- 时间轴

③ 动画制作软件操作

- 软件界面
- 工具栏功能
- 时间轴操作

八、课后拓展

1. 拓展内容：

- 阅读材料：《动画制作基础》、《计算机动画设计与制作》等书籍，以及有关动画制作技术的文章。
- 视频资源：动画制作教程视频，如“Flash 动画制作教程”、“After Effects 基础教程”等。

2. 拓展要求：

- 鼓励学生在课后阅读相关书籍和文章，了解动画制作的历史、原理和最新技术动态。
- 观看动画制作教程视频，学习更多动画制作技巧，如高级动画效果、音效与动画的同步等。
- 学生可以根据自己的兴趣选择一个动画制作项目，进行深入研究和实践，尝试制作一个完整的动画作品。
- 教师提供必要的指导和帮助，如推荐阅读材料、解答学生在自主学习过程中遇到的问题等。
- 学生在完成拓展任务后，可以选择在下一节课与同学分享自己的学习成果，包括动画作品展示和制作心得交流。

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/277152010123006163>