

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

一、设计意图

本节课旨在通过 Flash 软件的学习，帮助学生掌握绘制图形和卡通画的基本技能，提高学生的动手操作能力和创意设计能力。通过本节课的学习，学生能够熟练运用 Flash 软件中的绘图工具，绘制出简单的图形和卡通画，为后续的动画制作打下基础。同时，培养学生对信息技术的兴趣和热爱，激发学生的创新思维和审美情趣。

二、核心素养目标

1. 技术意识：培养学生对信息技术在生活和学习中的重要性有正确认识，激发学生对信息技术的兴趣。

2.

创新精神：鼓励学生在 Flash 软件中尝试不同的绘图方法，培养创新思维和解决问题的能力。

3. 美术素养：通过绘制图形和卡通画，提高学生对色彩、形状和构图的理解，培养学生的审美能力。

4. 合作学习：在小组活动中，培养学生的沟通协作能力，提高团队协作的意识和能力。

5. 信息伦理：引导学生正确使用信息技术，尊重知识产权，培养良好的网络道德。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

① 熟练掌握 Flash 软件中的绘图工具，如线条、矩形、椭圆等的使用方法。

② 学会使用颜色选择工具和填充工具，对图形进行上色和填充。

③ 了解并运用图层概念，进行图形的叠加和编辑。

2. 教学难点

① 理解和运用 Flash 软件中的变形工具，如缩放、旋转、倾斜等，对图形进行精细调整。

② 创意设计卡通画的构图和风格，培养学生的艺术创造力。

③ 在绘制过程中，灵活运用软件功能，解决实际操作中的问题，提高解决问题的能力。

四、教学资源

- 软件资源：Flash 软件、Windows 操作系统
- 硬件资源：计算机、投影仪、音响设备
- 课程平台：学校信息技术教学平台
- 信息化资源：Flash 教程视频、卡通画设计案例
- 教学手段：PPT 演示、课堂练习、小组合作

五、教学流程

1. 导入新课

- 详细内容：首先，教师通过展示一些有趣的 Flash 动画作品，引导学生观察并讨论这些作品的制作特点，激发学生对 Flash 动画的兴趣。接着，教师简要介绍 Flash 动画制作的基本流程和重要性，引出本节课的主题——绘制图形和卡通画。用时 5 分钟。

2. 新课讲授

- 详细内容 1：教师演示如何使用 Flash 软件中的基本绘图工具（如线条、矩形、椭圆等）绘制简单的图形。同时，讲解这些工具的使用方法和技巧，让学生跟随操作，掌握基本绘图技能。用时 10 分钟。

- 详细内容 2：教师讲解颜色选择工具和填充工具的使用方法，展示如何对图形进行上色和填充，强调色彩搭配和图形美观性的重要性。随后，让学生尝试独立完成简单的

图形绘制，教师巡视指导。用时 10 分钟。

3.

实践活动

- 详细内容 1: 学生根据所学知识, 尝试使用 Flash 软件绘制一个简单的卡通人物轮廓。教师提示学生注意图形的比例和线条的流畅性。用时 10 分钟。
- 详细内容 2: 学生在轮廓的基础上, 使用颜色选择工具和填充工具为卡通人物上色, 并尝试添加一些简单的装饰元素, 如眼睛、鼻子、嘴巴等。教师指导学生如何选择合适的颜色和图案, 以增强作品的艺术效果。用时 10 分钟。
- 详细内容 3: 学生尝试运用变形工具(如缩放、旋转、倾斜等)对卡通人物进行精细调整, 使人物形象更加生动有趣。教师示范如何使用这些工具, 并解答学生在操作过程中遇到的问题。用时 15 分钟。

4. 学生小组讨论

- 方面 1: 讨论如何选择合适的颜色搭配, 提高作品的美观性。举例回答: 学生可以参考现实生活中的卡通形象, 分析其色彩特点, 然后尝试将这些色彩应用到自己的作品中。
- 方面 2: 探讨如何通过线条的粗细和形状的变化, 使卡通人物的表情更加丰富。举例回答: 学生可以尝试使用不同的线条粗细和形状, 如曲线、直线等, 来表现卡通人物的不同情绪。
- 方面 3: 分析如何运用图层概念, 对卡通人物的各个部分进行独立编辑和调整。举例回答: 学生可以将卡通人物的头部、身体、四肢等分别放在不同的图层上, 方便对每个部分进行单独的修改。

5. 总结回顾

- 详细内容: 教师对本节课所学内容进行总结, 强调 Flash 软件中绘图工具的使用方法和创意设计的重要性。随后, 展示学生完成的卡通画作品, 鼓励学生分享自己的创作心得。教师点评学生的作品, 指出优点和需要改进的地方, 并给予适当的表扬和鼓励。最后, 布置课后作业, 要求学生利用 Flash 软件绘制一个具有个人特色的卡通形象。用时 5 分钟。

总用时: 35 分钟

六、学生学习效果

学生学习效果主要体现在以下几个方面:

1. 技能掌握

- 学生能够熟练运用 Flash 软件中的绘图工具, 如线条、矩形、椭圆等, 绘制出基本的图形和卡通画。
- 学生掌握了颜色选择工具和填充工具的使用方法, 能够对图形进行上色和填充, 提高作品的美观性。
- 学生学会了使用图层概念, 能够对图形进行叠加和编辑, 增强作品的整体效果。

2. 创意设计

- 学生在绘制卡通画的过程中, 能够发挥自己的创意, 设计出具有个人特色的卡通形象。

-

学生通过观察和分析现实生活中的卡通形象，能够学习并运用到自己的作品中，提高设计水平。

- 学生在创作过程中，能够尝试不同的构图和风格，培养自己的艺术审美能力。

3. 信息素养

- 学生通过学习 Flash 软件，提高了对信息技术在生活和学习中的重要性认识，激发了学习信息技术的兴趣。

- 学生在实践活动中，学会了如何利用信息技术解决实际问题，提高了自己的信息处理能力。

- 学生在小组合作中，学会了沟通协作，提高了团队协作的意识和能力。

4. 问题解决

- 学生在遇到绘图困难时，能够通过查阅资料、向同学或教师请教等方式，独立解决问题。

- 学生在创作过程中，学会了分析问题、寻找解决方案，提高了自己的问题解决能力。

- 学生在实践活动中，能够灵活运用所学知识，解决实际操作中的问题，提高了自己的动手能力。

5. 审美能力

- 学生通过观察和分析卡通画作品，提高了对色彩、形状和构图的理解，培养了审美能力。

- 学生在绘制卡通画的过程中，能够根据自己的审美观念进行创作，提高了自己的审美水平。

- 学生在评价他人作品时，能够从多个角度进行客观分析，提高了自己的评价能力。

6. 学习习惯

- 学生在课堂上积极参与，认真听讲，提高了自己的学习兴趣和学习动力。

- 学生在课后能够主动复习所学知识，巩固学习成果，培养了良好的学习习惯。

- 学生在完成作业和项目时，能够合理安排时间，提高自己的时间管理能力。

七、板书设计

1. Flash 绘图工具介绍

① 绘图工具：线条、矩形、椭圆、自由变形

② 颜色选择工具：调色板、颜色样本、颜色滑块

③ 填充工具：纯色、渐变、位图

2. 图层概念

① 图层的基本功能：叠加、隐藏、编辑

② 图层的创建和管理：新建图层、重命名、删除图层、锁定图层

3. 图形绘制步骤

① 绘制基本图形：使用绘图工具创建图形

② 图形上色：使用颜色选择和填充工具进行上色

③ 图形调整：使用变形工具对图形进行精细调整

4. 卡通画设计要点

①

轮廓绘制：卡通人物的头部、身体、四肢轮廓

② 表情设计：眼睛、鼻子、嘴巴等表情细节

③ 色彩搭配：色彩选择、渐变效果、阴影处理

5. 创作技巧提示

① 观察生活中的卡通形象

② 尝试不同的构图和风格

③ 结合个人喜好进行创意设计

八、教学评价

1. 课堂评价

- 提问：通过提问学生关于 Flash 绘图工具的使用、颜色搭配的原则以及图层的基本功能等问题，检验学生对知识的理解和掌握程度。
- 观察：在教学过程中，教师通过观察学生的实际操作，评估学生对绘图技能的掌握情况，如操作是否熟练、是否能够正确使用工具等。
- 测试：在课程结束时，进行小测验，测试学生对 Flash 软件基本功能的掌握程度，以及能够独立绘制简单图形的能力。
- 反馈：对于学生的回答和操作，教师及时给予正面反馈，鼓励学生积极参与，对于错误或不清晰的地方，给予耐心指导，帮助学生纠正。

2. 作业评价

- 批改：教师对学生的作业进行认真批改，确保每份作业都得到及时反馈。
- 点评：在批改作业的同时，教师给予详细的点评，包括作品的设计创意、绘图技巧、色彩搭配等方面。
- 反馈：作业反馈不仅限于评价，还包括对学生改进的建议和鼓励，帮助学生认识到自己的进步和需要提高的地方。
- 跟踪：教师跟踪学生的作业完成情况，对于进度缓慢或质量不高的学生，提供额外的辅导和资源支持。

3. 小组合作评价

- 协作能力：评价学生在小组合作中的沟通、协调和团队协作能力。
- 贡献度：观察学生在小组中的贡献，评估其对小组任务完成的质量和效率的影响。
- 反馈：对小组合作的过程和结果进行反馈，强调每个成员的积极作用，鼓励团队合作精神。

4. 综合评价

- 过程评价：关注学生在学习过程中的态度、参与度和进步情况。
- 结果评价：根据学生的学习成果，如作品的质量、技能的掌握程度等，进行综合评价。
- 归档：将学生的评价结果进行归档，为学生的学习档案提供记录。

九、教学反思

教学反思

今天上了 Flash 作品创作活动——绘制图形和卡通画这一节课，总体来说，感觉学生们的参与度和学习效果还不错。但是，也有一些地方让我感到需要改进。

首先，我发现学生在使用绘图工具时，对一些基本功能掌握得不够熟练。比如，有些学生在绘制线条时，线条的粗细和流畅性掌握得不是很好，这让我意识到在今后的教学中，我需要更加细致地讲解工具的使用方法和技巧，同时，也可以通过一些示范视频或者现场操作来帮助学生更好地理解。

其次，对于卡通画的设计，学生的创意和构图能力还有待提高。有些学生的作品虽然完成了，但是缺乏个性和创意，看起来比较平淡。这可能是因为他们观察和分析现实生活中的卡通形象时不够细致，或者是在设计时没有充分考虑色彩搭配和构图美学的原则。因此，我打算在接下来的课程中，增加一些关于创意设计和构图美学的教学内容，引导学生从更广泛的角度去思考和创作。

另外，我发现学生在小组合作时，有些同学表现得比较被动，缺乏主动沟通和协作的意识。这可能是由于他们在平时的学习中，习惯了独立完成作业，不太习惯团队合作。为了解决这个问题，我计划在接下来的课程中，设计一些需要团队合作完成的任务，让学生在实践中学会如何与他人沟通、协作，共同完成任务。

在教学过程中，我还发现了一些学生的操作习惯有待改进。比如，有些学生在绘制图形时，经常忘记保存文件，导致作品丢失。这说明我在教学过程中，需要更加注重对学生操作习惯的培养，让他们养成良好的工作习惯。

最后，我认为在今后的教学中，我应该更加注重学生的个性化发展。每个学生的兴趣和特长都不尽相同，因此，在教学过程中，我要尽量根据学生的不同特点，提供个性化的指导，让他们在学习中找到自己的兴趣点，激发他们的学习热情。

十、课后拓展

1. 拓展内容：

- 学生可以尝试在 Flash 中创作一个简单的动画，如动画故事书中的某一页，或者是一个简单的循环动画。
- 鼓励学生观察和分析经典 Flash 动画作品，了解其动画效果和设计思路，尝试模仿创作。
- 引导学生探索 Flash 中的其他绘图工具和功能，如贝塞尔工具、钢笔工具等，拓展自己的技能。

2. 拓展要求：

- 学生可以根据自己的兴趣选择拓展内容，进行自主学习和创作。
- 鼓励学生在家庭或学校环境中使用 Flash 软件进行实践，可以制作成个人作品集。
- 学生在遇到问题时，可以查阅相关书籍、在线教程或向教师请教，教师将提供必要的指导和帮助。
- 每周或每月，学生可以选择将部分作品在班级内进行展示，分享创作心得，互相学习和交流。

- 教师推荐以下阅读材料：
- 《Flash 动画制作入门与提高》
- 《Flash

CS6 动画制作从入门到精通》

- 在线教程：Flash 基础教程、Flash 动画制作实例分析
- 教师将定期组织作品展示会，邀请学生分享自己的作品，并给予积极的反馈和鼓励。

第一单元 Flash 作品创作活动二 创建逐帧动画

一、课程基本信息

1. 课程名称：初中信息技术（信息科技）八年级下册（2016）闽教版（2016）第一单元 Flash 作品创作活动二 创建逐帧动画
2. 教学年级和班级：八年级（1）班
3. 授课时间：2023 年 3 月 10 日 星期五 第 2 节课
4. 教学时数：1 课时

二、核心素养目标

1. 技术意识：培养学生对信息技术在现实生活中的应用有敏感度和认识，理解 Flash 动画制作在信息传播和娱乐领域的价值。
2. 创新精神：通过创作逐帧动画，激发学生的创新思维，鼓励他们在设计和制作过程中提出独特创意。
3. 实践能力：通过动手实践，提升学生的 Flash 动画制作技能，培养他们解决问题的能力 and 操作熟练度。
4. 数字化学习与创新：让学生体验数字化学习的过程，学会利用 Flash 软件进行创作，为未来参与更多数字化创作打下基础。
5. 信息责任：教育学生在创作过程中尊重版权，合理使用素材，培养学生的信息伦理意识。

三、教学难点与重点

1. 教学重点：
 - 重点掌握逐帧动画的概念和制作流程。
 - 熟悉 Flash 软件中逐帧动画的相关工具和面板操作。
 - 能够独立完成一个简单的逐帧动画作品。
2. 教学难点：
 - 难点一：逐帧动画中动作的连续性和流畅性控制。学生需要理解并运用连续帧的概念，以及如何通过调整帧的间隔时间来控制动画的流畅度。
 - 难点二：动画元素的精确定位和调整。学生可能难以精确地定位和调整动画元素的位置，需要通过实践和指导来提高这一技能。
 - 难点三：动画的节奏感和创意表达。学生需要理解节奏在动画中的重要性，以及如何通过创意设计来增强动画的表现力。
 - 难点四：动画的调试和优化。学生可能不熟悉如何调试动画中的错误，以及如何优化动画的性能和文件大小。

四、教学方法与手段

教学方法：

1. 讲授法：结合 Flash 动画制作的基本原理，讲解逐帧动画的概念、制作流程和技巧，帮助学生建立整体认知。
2. 演示法：通过现场演示逐帧动画的制作过程，让学生直观地看到动画制作的步骤，提高学习效率。
3. 实践法：引导学生动手实践，通过小组合作，让学生在制作过程中互相学习，共同解决问题。

教学手段：

1. 多媒体演示：利用 PPT 或教学视频展示逐帧动画的制作步骤，提供视觉辅助，增强学生的学习体验。
2. 互动式软件：运用 Flash 软件进行现场操作，让学生跟随教师一步步学习动画制作。
3. 网络资源：鼓励学生利用网络资源搜索优秀逐帧动画作品，拓宽视野，激发创作灵感。

五、教学过程

一、导入新课

（老师）同学们，大家好！今天我们来学习信息技术课的第一单元——Flash 作品创作活动二，主题是创建逐帧动画。在上一节课中，我们学习了 Flash 动画的基本操作，今天我们将进一步探索逐帧动画的魅力。

（学生）老师，什么是逐帧动画呢？

（老师）很好，逐帧动画是一种通过逐帧绘制或改变画面内容来创建动画效果的方法。它可以让我们的动画更加生动和细腻。今天，我们就来一起动手制作一个简单的逐帧动画。

二、新课讲授

1. 逐帧动画的概念和特点

（老师）首先，我们来了解一下逐帧动画的概念。逐帧动画是 Flash 动画的一种，它通过连续绘制每一帧的画面，使动画看起来流畅自然。

（学生）老师，逐帧动画和一般动画有什么区别呢？

（老师）区别在于逐帧动画每一帧都是独立绘制的，而一般动画可以通过关键帧和补间动画来实现。逐帧动画的特点是画面变化细腻，可以制作出复杂的动画效果。

2.

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/345240004031012123>