

2024-2025 学年初中信息技术（信息科技） 八年级上册甘教版教学设计合集

目录

一、第一单元 动画制作

- 1.1 第一节 探秘动画世界
- 1.2 第二节 初识 3D 动画
- 1.3 第三节 3D 动画制作基础
- 1.4 第四节 用镜头表达思想
- 1.5 第五节 用编程方式制作动画
- 1.6 第六节 展示动画作品
- 1.7 本单元复习与测试

二、第二单元 算法与程序设计

- 2.1 第一节 算法与生活
- 2.2 第二节 走进程序设计
- 2.3 本单元复习与测试

三、第三单元 Python 语言程序设计

- 3.1 第一节 Python 入门
- 3.2 第二节 简单程序设计
- 3.3 第三节 模块及其运用
- 3.4 第四节 分支结构程序设计
- 3.5 第五节 循环结构程序设计
- 3.6 本单元复习与测试

第一单元 动画制作第一节 探秘动画世界

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

教材章节：初中信息技术（信息科技）八年级上册甘教版第一单元 动画制作第一节 探秘动画世界

内容列举：

- 1. 动画的概念及其发展历程
- 2. 动画的基本类型（二维动画、三维动画等）
- 3. 动画制作的基本流程与关键技术
- 4. 动画制作软件的认识与使用（如 Flash、After Effects 等）
- 5. 动画在生活中的应用实例分析
- 6. 动手实践：利用动画制作软件创作简单动画

核心素养目标

- 1. 信息意识：培养学生对动画信息的敏感度，能够识别和利用信息技术工具进行动画创作。
- 2. 计算思维：通过动画制作过程，锻炼学生的逻辑思维和问题解决能力，发展计算思维。
- 3. 信息伦理：让学生了解动画制作中的版权问题，培养其遵守信息伦理和法律法规的意识。
- 4. 信息处理能力：提升学生运用信息技术工具进行信息收集、处理、表达的能力。
- 5. 创新与创造力：激发学生的创新意识，通过动画制作实践活动，培养学生的创造力和想象力。

重点难点及解决办法

重点：

- 1. 动画制作的基本流程和关键技术。
- 2. 动画制作软件的基本操作和功能应用。

难点：

- 1. 动画时间轴和帧的概念理解及操作。
- 2. 动画过渡效果和运动规律的掌握。

解决办法：

- 1. 通过案例分析，展示动画制作的基本流程，让学生跟随步骤实践，加深理解。
- 2. 使用动画制作软件的教程视频，逐步讲解关键技术的操作方法，提供实时反馈和指导。
- 3. 以简单案例入手，引导学生逐步掌握时间轴和帧的操作，通过反复练习巩固知识。
- 4. 利用实例演示不同过渡效果和运动规律，让学生通过实际操作感受其差异，并通过小组讨论交流心得，提高掌握程度。

教学资源准备

1. 教材：确保每位学生拥有《初中信息技术（信息科技）八年级上册甘教版》教材。
2. 辅助材料：收集动画制作相关的案例视频、动画片段及操作演示文档。
3. 实验器材：准备计算机设备、动画制作软件（如 Flash 或 After Effects），并确保软件安装正确，可用。
4. 教室布置：设置计算机操作区，保证学生能够舒适地进行上机操作；准备白板或投影仪，用于展示教学资源 and 案例。

教学过程设计

1. 导入新课（5 分钟）

目标：引起学生对动画制作世界的兴趣，激发其探索欲望。

过程：

- 开场提问：“你们知道动画制作是什么吗？它与我们的生活有什么关系？”
- 展示一些经典的动画片段，让学生初步感受动画的魅力。
- 简短介绍动画制作的基本概念和在本单元中的重要性，为接下来的学习打下基础。

2. 动画制作基础知识讲解（10 分钟）

目标：让学生了解动画制作的基本概念、组成部分和原理。

过程：

- 讲解动画的定义，包括其主要组成元素如帧、时间轴等。
- 详细介绍动画制作的基本组成部分或功能，使用软件界面截图帮助学生理解。
- 通过简单的动画示例，让学生更好地理解动画制作在实际应用中的作用。

3. 动画制作案例分析（20 分钟）

目标：通过具体案例，让学生深入了解动画制作的特性和重要性。

过程：

- 选择几个典型的动画制作案例进行分析，如经典动画短片。
- 详细介绍每个案例的制作背景、技术特点和创意元素，让学生全面了解动画制作的多样性。
- 引导学生思考这些案例对实际生活的影响，以及如何利用动画制作表达自己的想法。

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主题进行深入讨论。
- 小组内讨论该主题的表现形式、创意元素以及可能的制作流程。
- 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制作的认识和理解。

过程：

- 各组代表依次上台展示讨论成果，包括主题的选择、创意点和制作流程。
- 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，强调动画制作的重要性和意义。

过程：

- 简要回顾本节课的学习内容，包括动画制作的基本概念、案例分析等。
- 强调动画制作在信息技术领域和现实生活应用中的价值和作用。
- 布置课后作业：让学生设计一个简单的动画制作草图，并描述其制作流程。

学生学习效果

学生学习效果

1. 理解动画制作的基本概念：学生能够准确描述动画制作的定义，包括动画的基本组成元素（如帧、时间轴等），以及动画制作的基本流程。
2. 掌握动画制作软件操作：学生能够熟练操作动画制作软件（如 Flash 或 After Effects），包括创建动画项目、使用时间轴、编辑帧、应用过渡效果等基本功能。
3. 分析案例并提取关键信息：学生能够分析给出的动画案例，提取出关键的制作技术和创意元素，理解不同类型的动画（如二维动画、三维动画）及其特点。
4. 创造简单的动画作品：学生能够运用所学知识，独立设计并制作一个简单的动画作品，展现出一定的创意和技术水平。
5. 提升信息处理能力：学生在动画制作过程中，能够有效地收集和处理相关信息，运用计算思维解决问题，提高信息处理能力。
6. 增强合作与交流能力：在小组讨论和课堂展示环节，学生能够积极参与，与同伴有效合作，表达自己的观点，接受和给予反馈，增强团队合作和交流能力。
7. 理解动画在生活中的应用：学生能够认识到动画制作在日常生活中的广泛应用，如广告、电影、游戏等，并能够思考如何将动画技术应用于实际生活或未来的职业发展。
8. 遵守信息伦理和法律法规：学生了解动画制作中的版权问题，知道遵守信息伦理和法律法规的重要性，并在实践中体现出来。
9. 培养创新意识和创造力：通过动画制作的学习和实践，学生能够发挥自己的想象力，提出创新性的动画设计理念，培养创新意识和创造力。
10. 提升信息意识：学生对动画制作的信息敏感性增强，能够主动关注动画制作领域的最新发展，积极获取和利用相关信息资源。

板书设计

① 动画制作基本概念

- 动画定义
- 帧与时间轴
- 动画分类（二维、三维）

② 动画制作流程

- 创意构思
- 设计草图
- 制作动画
- 后期编辑

③ 动画制作技术要点

关键帧设置

- 过渡效果应用
- 动画优化与导出

教学评价与反馈

1. 课堂表现：

- 观察学生在课堂上的参与程度，包括提问、回答问题和参与讨论的积极性。
- 评估学生对动画制作基本概念的理解程度，以及能否跟上课堂讲解的节奏。
- 记录学生在上机操作时的熟练度和遇到的问题，以及他们解决问题的能力。

2. 小组讨论成果展示：

- 评价各小组在讨论中的合作情况，包括分工是否合理、交流是否充分。
- 点评小组代表的展示内容，包括是否能够清晰表达讨论成果、是否能够展示动画制作的相关知识点。
- 分析小组讨论成果的创新性和实用性，给出具体建议和改进方向。

3. 随堂测试：

- 通过随堂测试检验学生对动画制作基础知识的掌握情况，包括填空题、选择题和操作题。
- 评估学生在测试中的表现，分析错误原因，提供针对性的指导和帮助。

4. 课后作业：

- 检查学生提交的课后作业，包括动画设计草图和制作流程描述，评估其创意和技术应用。
- 对作业中的亮点和不足进行点评，鼓励学生的创新思维，指出需要改进的地方。

5. 教师评价与反馈：

- 综合学生在课堂表现、小组讨论、随堂测试和课后作业中的表现，给予整体评价。
- 针对每个学生的特点，提供个性化的反馈，包括对学习态度、知识掌握和技术应用的评价。
- 强调动画制作在实际生活中的应用价值，鼓励学生将所学知识运用到实际创作中。
- 提出后续学习的建议，包括如何进一步提升动画制作技能和探索相关领域的知识。

课后作业

1. 设计一个简单的二维动画草图，并描述其制作的基本流程。

答案：草图应包含一个简单的动画角色和背景，制作流程描述如下：

- 创意构思：确定动画主题和故事情节。
- 设计草图：绘制角色和背景的初步设计图。
- 制作动画：使用 Flash 或类似软件，创建动画的时间轴和关键帧。
- 动画细节调整：添加过渡效果，调整动画速度和节奏。
- 导出与测试：预览动画效果，导出动画文件，并进行测试。

2. 分析一个你喜欢的动画片段，描述其使用的动画技术和给你带来的感受。

答案：例如，《海绵宝宝》中的一个片段使用了二维动画技术，色彩鲜艳，角色动作夸张有趣，给我带来了轻松愉快的感受。

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/347144051150006162>