

动画片制作项目培训总结（5 篇范文）

第一篇：动画片制作项目培训总结

动画片制作培训总结

计算机专业组廖毓

Flash 被称为“最为灵活的前台”，广泛应用于广告宣传、产品功能演示、网站导航、网站片头、课件制作动画片制作等方面，本次培训是为了参加 2017 年来宾市中职学校职业技能比赛，我们本学期并没有开设动画课，所以参加赛前培训的学生都是零基础，开展突击培训的时间仅仅 20 多天，时间非常紧，任务很重，但比赛还是取得了比较满意的成绩，现将培训情况进行总结如下：

一、在教学方法的选择方面：

1、在 Flash 动画提高阶段主要运用任务督学、分层促进教学模式。在培训过程中，不同的学生要有不同的任务，让学生带着任务去学习，从而使每个学生真正掌握所学内容。

2.在 Flash 动画综合运用阶段运用项目导向教学模式。让学生完成一个具有实际价值的完整作品，激发学生的学习动机。

二、提高培训效率的方法

1、即学即用。在 FLASH 教学中，我认为即学即用是激发学生学习兴趣的重要手段之一。教一些学生很容易上手，并且马上就能看到动画效果的知识，让学生在训练中就能感受到成功的喜悦。不断激发学生的学习热情，提高培训效果。

2、因材施教。在 FLASH 培训中，调动学生的学习兴趣，提高培训效果，还需要因材施教。素质不同的学生则侧重点不同，绘画能力不太好的同学主要教他们如何去处理这些元素，采用写意性绘画风格，避开自己的短处，而绘画能力强的同学多教他们一些绘画技巧，采用写实的绘画风格，这样不同的学生在相同的时间都能够尽自己最大的努力发挥自己的聪明才智，都能有自己的收获。每个学生都可以尽情发挥。

三、比赛取得的成绩：

本次比赛 7 人参加比赛，2 人获得二等奖，4 人获得三等奖，只有 1 人未获奖，培训时间短，又都是零基础，能够取得这样的成绩还是令人满意的，说明本次培训的效果还是不错的。

四、存在的问题：

1、老师不在场指导的时候，学生不够自觉，经常在玩游戏，学习不够积极主动；

2、比赛时审题不认真，不该丢的分也丢了。这也跟平时培训时这方面的训练不够有关，应该在最好的阶段多让学生模拟比赛环境，出题给学生进行审题训练。

第二篇：动画片制作总结

《动画片制作》总结

（一）动画的开篇。

如果动画是一条龙，那画龙点睛之笔就是要有一个好的开头。当然很多人会理解为片头。那么片头过后呢。那才是真正的动画之眼。

动画的开篇有很多种。而要做什么样的开头。要给个什么样的效果则要看具体项目而定。这与整个动画的风格息息相关。本人见过好的开头大致有以下种：

1。未见其景，先闻其声。在声音传达给人们一些信息后。画面才展现出了。当然第一个画面也至关重要。远全中近特。那要看制作者个人的意图而定。建议大家多看一些大片。从中可以得到启发。最重要的是有好的创意。

2。声画同出，以夺人之势先将你一下子。开句玩笑就是先吓吓你。把你的注意力抢过来，然后你才能慢慢地来看。

3。此时无声胜有声。开始时没有声音。然后终于在几个片段闪过之后开始有了声音。

（二）动画如何收尾

其实当一个故事讲完后，怎么收尾是至关重要的。你是想给别人一个悬念呢，还是给一个圆满的句点。

但你在收尾时如果能让人们觉得意犹未尽的地步。那就是一个相当成功的收尾。

有的收尾如狂龙摆尾，收地帅气洒脱，不拖泥带水。有的收尾则是渐渐淡出，让人感到自然贴切。

总之，怎么收尾也要视具体项目而定。是传达给观众一个什么样的信息。今天要谈的第二个话题是转场与配乐。

当然配乐也包括音效在内。一个好的配乐可以左右观看者的情绪。而配乐的整体风格则要看是什么项目。当然公建不一定要给它强劲有力地动感音乐。而住宅类也不一定要给它舒缓悠长的调子。

而音效的存在几乎都是为了转场服务的。音效的作用是为了给人以真实感，以争取让人身临其境。在转场的衔接做得不够自然时，有时候只能给一个音效作补救，当然这是下策，最好你还是把衔接做好。

（三）动画的配声与转场

有些人喜欢在挑选出音乐之后，再配以场景来迎合音乐。有些人则是在做好了场景之后再挑选出音乐来迎合场景。我认为两者都是可取的。新手用镜头动画来迎合音乐。成手则在画面完成后再选合适的曲韵。

音乐的波段起伏要随着镜头运动的节奏。最重要的是要让想法与策划去支配音画。而不是让你的想法在随着你的制作去改变。镜头的运动快就快得如神龙舞台尾。中速则要行云流水。缓下来则是要给人个特写。总之你在制作时，要把观看者的情绪为你所控。

这里再说说转场。

许多新人总是为了转场而给转场。为了加个黑场。或是白场。再就是闪场。只是为了它的出现，而强加到动画作品里头。完全没想过。是因为动画需要转场了再加。所以作品变得不伦不类。乱得一塌糊涂。既使在音画同步上做到了位。但却让观看者有一种摸不着头脑的感受。

你的动画其实就如写一篇文章。要有条理。还要有故事的起端，高潮，收尾。要像剥洋葱皮一样，一层层展开，让作品井然有序。

今天要谈的第三个话题，就是镜头。

镜头其实就是你在做一幅画，要注意构图上的美。镜头的运动就是人的眼镜。其推、拉、摇、移、跟。升镜头，降镜头，甩镜头大家都知道。这里不再赘述。

其实爱好摄影的同学都明白。动画的每一个静帧都是一幅好的作品。其不同是动画要求每个画面要做得全局协调。色调，风格要大致相同。要有什么变化也要做得巧妙。因为要想一下观者的情绪。

以上就是我对动画片制作的一点小体会，不足之处，敬请原谅。

《动画片制作》实训总结

灵石县第一职业高级中学

第三篇：制作动画片观课报告

《制作动画片》观课报告

非常荣幸能够参加本次远程网络研修，让我见识到了同行们精心设计的课例，也认识到了信息技术教师授课的精彩。此次学习，我对北京市朝阳区芳草地国际学校李永恒老师主讲的《制作动画片》这节课印象深刻，感触颇多。李老师的教学风格既干练机智，又幽默风趣；教学思路清晰明了；教学重难点突出；教学目标明确。这些都是非常值得我学习和借鉴的。

1.李老师采用了开门见山的方式引入课堂主题——让学生们观看精彩的动画《乌鸦喝水》并抛出问题“这是用什么软件制作的？”。学生们踊跃回答，整个课堂的气氛一下子就活跃了起来。当学生回答正确答案，李老师向大家展示演示文稿，再次与学生们讨论“怎样才能做出刚刚的动画效果呢”。由此一来，整堂课的教学就在李老师精心设计下导入，即吸引了学生的注意力，又激发了学生自主学习的热情。

2.从学生的实际情况出发，在教学实录中可以看出，当学生出现问题时，李老师并没有直接告诉学生答案，而是鼓励学生自己尝试，到底是什么原因，相信学生只有经历这样的操作，才对知识操作印象更加深刻。比如本课中的插入图片，之前学生学过在word中插入图片，李老师对word中插入图片的方法进行了巩固复习，实现了知识的有效迁移，避免了知识的重复讲解，给学生更充足时间自己动手探究实践。从课堂上学生的表现可以看出，学生能很快迁移学过的知识，探究的速度比较快，完成的效果很好。

3.操作过程中，教师个别指导和小组合作互助相结合，提高课堂

效率。教师巡视指导学生，查缺补漏，教师指导不及时，强调同学之间去互助，优生帮扶差生，还及时提醒学生去进行小组合作。师生共同协作，能更大幅度的提高课堂效率。并同时有助于培养学生的协作能力。

通过学习我认识到作为一名教师，要多听课，听好课，与自己的课堂教学对照，发现自己的不足，才能借鉴别人的方法改进自己的教学，同时多对自己的教学进行反思和研究。通过取长补短，课堂反复实践，才能不断提高自己的教学水平，对驾驭任务式自主合作探究型课堂更有信心。

《制作动画片》——观课报告

李老师开门见山，上课开始，首先提出任务要求：观看动画片儿，并思考动画片儿是用什么软件儿制作的，提高了学生的学习兴趣和积极性。接下来播放动画片儿——乌鸦喝水。看完动画片，李老师提问，之前提出的问题——这个动画片用什么软件制作的，指名让同学们猜一猜，这样的好处是可以很快把学生从课间的喧闹中拉回到课堂，使学生迅速进入学习状态。李老师共找了 3 名同学，每个人都有自己不同的观点，对于这 3 个孩子的回答，我认为老师的点评还值得研究，应该还有更好的方法，更能调动学生回答问题的积极性。

接下来进入新授课阶段。要求学生观察屏幕——这么多的幻灯片，是怎么制作的呀？有什么想法和猜想？请一位男生回答》，男孩的回答抓住了关键“快速浏览”，得到李老师的认可。其他同学也都有自己不同的看法。看来同学们的思维都很活跃。李老师总结：不需要画，老师把素材都准备好了，在电脑的 D 盘里边，建立了制作动画片素材的文件夹，这许许多多的图片就是，一共 69 张。问题：怎么能快速的把 69 张图片插入到幻灯片里边呢？让学生试着说一说。最后李老师归纳总结，并且演示。

李老师从一开始就吸引了学生的注意力，激发了学生自主学习的热情，调动了学生的学习主动性，提高了学生的自学能力。课堂上中贯穿了新课改的思想，恰当地将微课用到了课堂教学中。精心设计任务，激发操作兴趣，学生得到了提高

自主学习时，李老师先让学生自主探究，再进行交流总结，学生主动参与。老师比较注重学生自主学习能力的培养。从学生完成任务的情况来看，效果也比较好，可以看出大多数学生有较强的自主学习能力，原来的知识掌握的也比较扎实，能有效地利用已有的知识来解决新问题。

本节课主要采用自主探究的形式，之前学生学过在 word 中插入图片，李老师利用微课带领学生对 word 中插入图片的方法进行了巩固复习，给学生更多的时间自己动手探究实践。为本节课学生的自主学习奠定了良好的基础，从课堂上学生探究情况可以看出，学生能很快迁移学过的知识，探究的速度比较快，完成的效果很好

《制作动画片》——观课报告 今年暑期的远程研修学习，更贴近我们的实际教学的需要，研修的时候，我认真研究了信息技术课的案例，对观评课有了更深的认识。看了老师们精心设计的几节课，感觉各有千秋，对比自己的课堂教学，让我有了不少的收获和启发。其中印象最深的李永恒老师执教的《制作动画片》一课，这节课李老师紧紧围绕“欣赏动画—提出猜想—探讨验证—总结方法”这条主线，利用翻转的课堂的教育理念，引导学生积极参与，取得很好的效果。下面我就本课谈一下自己的见解。

1.创设情境，突出信息技术的趣味性

本课采用经典的“乌鸦喝水”动画导入，利用信息技术课固有的特点出发，一下子吸引学生的注意力，不仅激发了学生浓厚的学习兴趣，调动学生的学习积极性，而且营造了融洽、轻松愉快的课堂气氛，为学生主动参与埋下伏笔，从而获得良好的教学效果。结合学生感兴趣的话题，调动起学生的积极性和参与性，让课堂变得很真实。

2.采用“任务驱动”教学模式

整节课采用任务驱动式教学模式，在整个教学过程中，以解决一个个具体的问题为线索，把教学内容巧妙的隐含在每个任务之中。插入相册、换片方式、切换声音、制作连续动画是本节课的重点内容。学生在李教师的创设的情景引导下，一上来就探讨动画是由什么软件完成的？然后是 60 多张图片怎么插入我们的幻灯片中？怎样加上乌鸦

放石头的声音？怎样改变两张图片显示的时间等等的情景问题。通过解决一个个问题逐步掌握 ppt 动画中的教学重点与难点，为学生营造一个寓学于实践的环境，让他们在这个环境里，充满兴趣愉快的进行学习。

3.关注个体差异

围绕教学目标中的各个知识点，李老师并不急于让大家上手实践，而是先面对全体学生进行“探讨”这样能力强的学生可以大展手脚，充分带领课堂的节奏。又充分带动学习能力稍弱的学生。再充分的“探讨”后。问题的答案已经显而易见了。再无形当中关注了个体的差异。最明显的一个例子是在最后的自主实践环节中，李老师布置的任务分为三个层次，稍有跟不上的同学可以只完善“乌鸦喝水”的作品，并鼓励组内同学间的互帮互助。中等层次的同学自主选择素材，利用本节课的知识完成新的主题创作。更高层的要求则是鼓励学生自己进行创意创作，在本节课知识点的基础上结合原先学过的知识和自己的探究能力进行新的创作探究学习新的知识。这样通过有差异的任务层次，有效的让所有学生都能完成任务。而且给优秀的学生足够的发挥空间，让他们更有发挥想象的空间。

通过观课、评课，我认识到当好一名信息技术教师，要多听课，通过听课，与自己的课堂教学对照，学习他人的经验和教训，借鉴别人的方法改进自己的教学，同时对自己的教学进行反思和研究，发现自己的不足。通过取长补短，不断提高自己的教学水平。

今年暑假我有幸继续参加远程研修学习，这次远程研修学习，更贴近我们的实际教学的需要，研修初，看了老师们精心设计的几节课，感觉各有千秋，对比自己的课堂教学，让我有了不少的收获和启发。特别是观看了几位优秀信息技术教师的上课实录。其中一位教师讲授的《制作动画片》使我非常受益，我很受启发，也从中看出了执教者深厚的学养和扎实的基本功。我就本节课简单谈一下自己的浅薄之见。

一、钻研教材，深挖内涵 本节课的重点是学会利用演示文稿插入相册、换片方式、切换声音等功能，制作连续动画。难点是根据故事情节的需要，合理设置幻灯片换片方式、切换声音等功能，修饰完善

作品。使学生通过探究制作“动画片”的过程，掌握制作设置的方法和技巧；培养了学生乐于探究，勇于展示，积极向上的学习态度和团结协作精神。李老师挖掘了教材的内涵，结合生活实际，营造了和谐的学习情意，调动学生学习主动性，创设的任务驱动，让学生享受了学习的乐趣。

二、创设情境，大胆设疑

本节课伊始，李老师首先通过全屏播放“乌鸦喝水”动画片的方式开门见山地导入本课。不仅激发了学生浓厚的学习兴趣，调动学生的学习积极性，而且营造了融洽和谐、轻松愉快的课堂气氛，为学生主动参与和勤于思考打下坚实的基础，从而获得良好的教学效果。接着，抛出第一个问题“这样的小动画是用什么软件制作的呢？”让学生明确本节课的学习内容，引起学生思考，唤起学生的已有知识记忆，通过分析引出 PPT 制作动画的课题。这样就更加激发了学生的学习热情，让他们更主动地进行学习。

三、以学生为本，学做合一

整堂课在布置任务的过程中，李老师并没有急于让学生动手操作，而是通过和学生的交流，让学生动脑思考，提出猜想，从而进行大胆的尝试。例如在如何将 69 张图片快速插到不同的幻灯片中这个问题中，学生会通过之前学过的知识提出猜想，这时让他们自己去动手操作体会到选择的方法并不可行，从而师生共同讨论找到正确的方法也就是本节课的学习内容。整个过程中充分体现了以学生为本，尊重学生的感受，突出了学生“学”中“做”、“做”中“学”、“学”“做”合一的思想。教师只是充当一个组织者和引导者，值得我去学习。之后在学习本节课的难点内容过程中，学生则采用了小组合作的方式，并且在学生操作的过程中，李老师都进行了课前预设，因此遇到不同的问题，也可以做到处变不惊，从而及时应变。

四、关注差异，面向全体

李老师根据学生学习的情况，将任务分为三个层次，稍有跟不上的同学可以只完善“乌鸦喝水”的作品，并鼓励组内同学间的互帮互助。中等层次的同学自主选择素材，利用本节课的知识完成新的主题

创作。更高层的要求则是鼓励学生自己进行创意创作，在本节课知识点的基础上结合原先学过的知识和自己的探究能力进行新的创作。三个不同层次的学习任务让每个层次的学生都能“吃好且能吃饱”，关注了每个孩子的发展，尊重了孩子的主体性和差异性。

通过观看李老师的课使我受益非浅。让我认识到，作为一名教师，要多听课，听好课，这是最重要的。要上好一堂课，既要备好学生，又要备好教材。学习的知识和技能要以学生的实际需要为主线，这样学生才会乐学，愿学。通过观评教学过程，我知道了自己在今后的教学中，取长补短，以人为本，着眼于学生的长远发展，努力提高自己的素质。坚持不懈的用新理念、新知识来不断的充实、完善自己，不断反思，提高自己的教育、教学水平。今年我参加了信息技术远程研修，观看了各地优秀教师的精品课堂。其中，让我印象最深刻的是北京市朝阳区芳草地国际学校李永恒老师执教的《制作动画》一课，整堂课给人的感觉是，教师不是在讲授新课，而是和孩子们一起来探讨学习，教师也是学习者的角色，当然也不乏教师的创意性引导。

一、问题引入

1.吸引学生的注意力，在新课导入时，教师先让学生赏析一个成功的动画片作品，有效调动了学生的学习兴趣。

2.带着问题赏析作品，明确任务，让学生有的放矢的去赏析作品，学生边看边思考，培养自己的探索精神。

二、任务驱动

当面对到“如何制作动画片”这样复杂的问题时，教师把它分解成每一个简单的任务：1.动画使用什么软件制作（调动学生学习积极性）；2.ppt 里的图片如何插入其中（如何插入相册）；3.如何自动播放；4.如何给单张幻灯片加音效。5.如何有快有慢播放幻灯片。6.如何停止在最后的幻灯片。针对每一个任务，采取不同的方法，循序渐进，各个击破，最后完整的完成一个动画片制作的大过程。

三、师生互动，学生为主

教师在讲授时，不是灌输，而是和孩子们一起来探讨学习，站在学生角度，成为和学生一样的学习参与者。同时，教师给出一个任务

让大家来探讨，在整个过程中扮演引导者的角色，不断的鼓励学生大胆猜想，例如，用了很多“为什么”、“我认为”、“我觉得”、“我同意”、等等。教师主导学生主体的教学方式在本课中得到充分发挥。

四、小组合作教学

李老师充分利用学生自主学习，小组合作探究，布置了基本操作和造势学生训练题目，照顾到了各个层次的学生。利用不断引导问答，及时评价，激发了学生的认真参与意识和提高了学习效率。由于在课上，学生的回答各式各样，李老师能够沉着应对及时指导，可见做好了充分教学前的准备工作。

五、学生作品学生点评

学生完成的作品由学生自己来点评，有利于学生发现自己作品的优点和不足，达到相互学习，彼此提高的目的。教师最后的总结也教给学生如何用正确的方法和态度学习计算机：1.认真赏析 2.提出设问，实验验证 3.自由创作，提高技能。

作为一名教师，要多听课，听好课，这是最重要的。要上好一堂课，既要备好学生，又要备好教材。学习的知识和技能要以学生的实际需要为主线，这样学生才会乐学，愿学。通过观评教学过程，我知道了自己在今后的教学中，取长补短，以人为本，着眼于学生的长远发展，努力提高自身的素质。坚持不懈的用新理念、新知识来不断的充实、完善自己，不断反思，提高自身的教育、教学水平。

第四篇：课件制作培训总结

篇一：课件制作学习心得体会

课件制作学习心得体会

教育信息化的发展和素质教育的实施，要求教师必须掌握一定的计算机多媒体

技术来为自己的教学服务。通过学习制作课件，我对多媒体技术有了进一步的认识，知道了好多以前根本没有接触过的东西，收获很大。

一、认清多媒体课件在课堂教学中的必要性

运用多媒体技术可以将我们用语言难以表达清楚的问题直观、形象地展现给

学生，有助于教学重点和难点的突破；在教学过程中把丰富多彩的视频、动画、图片等资料展示给学生，可以引起学生的学习兴趣；通过某些问题的设置，可以培养学生对教学过程的参与意识，加深他们对问题的认识和理解程度；选择合适的媒体进行教学，可以增大我们的课容量，节约时间。如果没有计算机多媒体技术，单纯靠粉笔、黑板等教学工具来进行教学的传统教学模式显然是跟不上现代化教学的要求的。

二、明确了多媒体课件应具备的特点

要让多媒体课件在教学中发挥出应有的作用，它必须具备以下几个特点：

1、教学性 这是多媒体课件最重要的一个特点。课件必须为教学服务，必须

符合学科的教学规律，反映学科的教学过程和教学策略。在课件制作中，媒体素材的选择与组织、问题的设置等方面都必须体现这一特性。同时应深入浅出、注意启发。

2、科学性 “科学性”是多媒体课件最基本的特点。课件最基本的特点。课

件所涉及的内容必须科学、准确、健康、符合逻辑、层次清楚、合情合理，同时还要符合学生的年龄特点与知识水平。

3、交互性一个好的多媒体课件具有友好的人机交互界面。友好的人机交互

界面除了有美观大方的页面，还包含各种类型的图标、按钮、窗口、热键、热区等，让教师在课堂上更有灵活性，根据实际选择不同的学习路径。

三、课件制作中应注意的几个问题

1、课件制作要简洁实用计算机多媒体技术毕竟是一种辅助手段，它是用来

辅助我们的教学的。一个好的课件关键在于它的实用性，应该说

只要是有助于突破重点难点、有助于引起学生的深刻思考、有助于加深学生对问题的认识的课件就是好课件。

2、注意色彩的合理应用色彩的应用可以给课件增加感染力，但运用要适度，以不分散学生的注意力为原则。如：色彩搭配要合理，动、静物颜色要分开，每个画面的颜色不宜过多。

3、注意字、图、声的混合对于一些动画，由于其自身不带声音，设计时，应为动画配上适当的音乐或音响效果，这样可以同时调动学生的视听功能，有利于学生记忆，提高教学质量。对于一些重点的字、词、句，除了采用不同的字号、字体和字形加以强调外，也可以运用动画、闪烁引起学生注意。另外，我认为不要试图每堂课都通过计算机多媒体技术来处理，这样既没有必要，也不现实，制作一个好的课件往往需要较长的时间。计算机多媒体技术的应用不是对传统教

学的否定，而是对传统教学的有利补充，提高学生学习效率的关键还是在课堂。

四、利用好现代化教育设备，努力提高自己的业务水平

这次学习制作课件，让我认识到一个优秀课件不单纯是一种技术的运用，而

应该从教学设计，技术运用，内容呈现，创新与实用等去设计和制作。我要利用好学校先进的多媒体设备，结合自己所教的学科，提高课堂教学效率。篇二：教师课件制作培训工作总结

鳌山中学教师课件制作培训总结

在信息技术飞速发展的今天，我们抓住机遇，坚持以校为本、以人为本，有计划、有步骤地开展 flash 培训。通过欣赏 flash 课件，明白了现代信息技术下的课件，给我们的教学提供了新的教学模式与方法，课件的形象具体、图文并茂、静动协调、声悦色靓，等等给学生接受新的知识增添了不少的趣味与新奇，从而激发了学生的求知欲，使学生对知识产生了浓厚的兴趣，这些是传统下的教学模式和方法无法相比的。用 flash 动画制作的课件，适合青少年学生的心理特征，能有效地保持学生的学习注意力，更能激发学生学习的兴趣，flash 动画制作的课件有利于培养学生的各种能力，同时老师通过课件的制作还

能有利于教师业务水平的提高，对教学产生重大的影响，具有深远的意义！

培训内容：

- 1、flash课件制作的基本常识及 flash的各种元件的功能和使用
- 2、利用 flash 的旋转变化功能制作物体的旋转，展示旋转变化的动画利学利教
- 3、学会图形大小渐变的 flash动画的简单制作
- 4、学会图形颜色深浅变化的 flash动画
- 5、学会图形相互渐变的 flash动画
- 6、学会 flash动画中遮罩层、引导层的制作与使用
- 7、学会 flash动画中逐帧变化的处理与使用
- 8、学会了 flash 动画中的按钮制作、按钮控制和使用及空按钮的制作与使用
- 9、利用 actionscript控制按钮，影片播放等。

培训的反思：flash 培训，是多媒体课件制作的一个重要课题，我们深刻体会到，要实现这一目标并不是一蹴而就的事情，需要我们长期坚持不懈的努力、通过不断实践研究、不断加强培训渐次提高教师的实践能力才能逐步实现。通过学习课件制作有关知识和自己制作 flash 动画以及课件欣赏，使教师感受到课件在教学中具有广泛的优越性。本次培训总体上来说成功的，在课件制作竞赛中，我校有四位教师获即墨市二等奖，三位教师获即墨市三等奖，但还有不足之处须待改进。

学习 flash课件制作和学习其他软件一样，只要靠实践，但部分教师不够重视实践，以至于学过就忘。由于教师对电脑知识掌握的成度及接受能力存在差异，每节课的教学内容只有少部分人可完全掌握，在下学期的培训中我们会针对存在的问题和不足，及时纠正。

教师课件制作培训总结

鳌山中学

2011.9.22 篇三：课件制作培训心得体会

课件制作培训心得体会

中川中学马琼

信息技术使多媒体课件的制作成为可能，而多媒体课件是目前实施形象化教学的主要手段，极大地提升了教与学的效率。教学课件中的基本要素主要有如下几类：文字、流程图、表格、线图、结构图形、实践过程。在这几个方面合理地使用现代信息技术，将使学生们更加喜闻乐见，达到更佳的教学效果。下面结合个人的学习探讨一下对以上所述几类教学素材在多媒体课件制作中的处理方法和多媒体课件制作与教学的忌讳。

一、字表的处理

字表处理包含文字和表格两方面的内容，在多媒体教学中对文字和表格的处理可以说能做到随心所欲了，关键是看教师如何构思，以及对软件功能的掌握程度。

文字的大小、字体、颜色、样式甚至动态效果等都可随意设置或更改，因此，将平常在黑板上板书的内容复现在多媒体课件中是毫无问题的。而且差错少、正规，显示速度快，课件制作者如有一定的美学基础，制作效果可以令人赏心悦目。

但应注意以下几个问题：

(1)从心理学角度来看，学生不喜欢一次出现大段的文字，而喜欢逐句地呈现，以顺应人的认知习惯和教师的授课节奏。传统的教学法中教师一般是按顺序讲到哪写到哪，但课件制作时这样做却需要非常细心和耐心。

(2)有些人喜欢在文字出现时对文字配以声音效果或动画效果，以期提高学生的注意力和趣味性，但若用得太过滥，反而易引起学生的视觉和听觉疲劳，效果适得其反。

(3)文字要尽量精炼，做到言简意赅，同时要尽量多用图例。传统教学方法和教材受条件限制常是用“图”来配文，文为主，图为辅，而目前电脑绘图能力极大地提高，可大量采用以“文”配“图”的形式，即图形为主要内容，而将文字作为注释等进行辅助。笔者在教学过程中特别注意采用此方法，取得了很好的效果。其实图形中蕴涵的知识信息比文字更大，有些教学内容如果用文字来描述将很繁琐，而

用图形表达更为直观和形象生动，儿童认识世界首先是识“图”而后才是认字，不正是这个道理吗？

教学中少不了表格，表格一般是很多数据的组合，传统教学法中一般是让学生对照书中的表格查阅数据，有了多媒体课件，可以将表格搬上投影屏幕，转载请保留此标记。学生可以直观地观察教师的查阅过程，也可以直接地观察表格中标明出的知识要点。要注意的是如何让重点数据突出于其它数据醒目地显示，这可以采用单元格填色等多种方法，而填色又可以有多种效果（如渐变色、逐渐填色，渐近渐远、闪烁等）。

值得注意的是如果表格中数据较多，受屏幕的大小限制，则可能单个数据小得不易让后排的学生识别，这时可以将表格分解处理，或者先整体显示，后局部放大。

二、录像片和动画效果的处理

可以说录像是对处理实践过程的有效手段，实践环节的作用和重要性无须赘言，以往这一过程只能由教师口头表述，具备条件的则可以在讲台上边动手边讲解，或者带领学生到现场授课。但很多实践过程需要很大的代价甚至不可能带领学生去完成，如参观一个现代化工厂的产品制造过程，一个重要的手术过程等等，这时可采用录像设备进行素材录制，更为精彩的是，教师还可在电脑上对这些素材进行编辑处理，选择关键的部分用于教学，使学生对整个过程更加清晰。另外，网上的录像或动画资料，以及光盘中的资料如果允许共享、不侵权的话，还可以在播放时用前述的抓图软件原样“抓”下其中要用的一部分来，处理后嵌入到课件中。

目前虽然录像技术非常成熟了，但仍有很多不能用录像的方法实现，如微观粒子的运动、信息的传递过程、宏观宇宙中星系的运动，机器工作时内部传动系统的工作过程等等，如果能将一个过程用动画表示出来，则无疑将使教学更有说服力，目前以绘制（或其它方法得到）的基本图形为基础进行深加工得到一份动画片的技术也非常成熟了，常用的软件有 3dsmax 、flash 等等，如果只想做一个简单的动画，则 autocad 制图软件就可做到。动画制作的原理很简单（主要是制作

关键帧、如何生成中间帧等），但制作过程却很复杂，因是人工制作的，所以其播放速度快慢、出场顺序，观察角度、细节显示及图形效果等等都可人为控制，使学生更能体会“过程”和“细节”，在很多方面比录像更具优势，因而将是极有前途和必然发展的方向，在多媒体课件制作中应尽量多地采用，它也可以说是动态的许多图形的组合，是图形应用的高级阶段。

三、多媒体课件制作与教学的忌讳。

教学是为了实现一定的教学目标所进行的课堂活动。教师在课堂上所采用的任何教学手段都是为了能更好地实现教学目标。我们必须针对不同的教学内容和教学目标，精心筛选和运用适合的教学手段，如果采用传统的教学手段如板书、直观教具的演示或类比等直接或间接方法能够达到良好教学效果的，就没必要花大量的精力去设计课件。例如数学涉及很多公式的推导，采用多媒体的方式反而不如以黑板书写的方式，更能够让学生清楚推导的过程，增强印象。滥用多媒体不仅让授课老师加重备课的负担，还会引起学生的反感。

一些教师制作的教学课件只是把书上的文字利用幻灯片的方式呈现出来，在课堂上照本宣科的念，并没有科学地利用多媒体的图文并茂、动静结合等特点来吸引学生的注意力或者增加条理性。幻灯片上出现过多的文字很容易让学生产生视觉和心理的双重疲倦甚至产生抵触情绪。所以设计课件时要避免出现过多文字，尽量以画面、流程图等方式进行表现，以体现多媒体课件生动活泼的特点。

多媒体课件可以利用声音、图像、文字等带来丰富多彩的视听效果，极大程度地满足了学生的视听等感官需求，可以增强教学直观性和生动性，提高学生的学习兴趣，但是，有很多教师容易忽略心理学中的有意注意与无意注意规律。在多媒体课件中频繁地出现与教学内容无关的画面、声音和小动画，虽然能够达到吸引学生兴趣的目的，然而过于繁杂的画面和动画往往使学生分散注意力，不能专注于所学的内容，最终效果适得其反。因此，在设计课件时，要根据教学内容和学生的认知规律，适当选用多媒体效果。要避免采用与教学内容无关的动画，以免分散学生的注意力。

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/398010042017007001>