

2024-2025 学年初中信息技术（信息科技） 八年级下册（2013）浙教版（2013）教学 设计合集

目录

一、第一单元 动画基础

- 1.1 第一课 认识动画
- 1.2 第二课 走进 Flash
- 1.3 第三课 动画的舞台布置
- 1.4 第四课 图形元件的应用
- 1.5 第五课 制作角色动画
- 1.6 第六课 制作逐帧动画作品
- 1.7 本单元复习与测试

二、第二单元 创建动画

- 2.1 第七课 简单的动画补间动画
- 2.2 第八课 丰富的动画补间动画
- 2.3 第九课 影片剪辑的制作与应用
- 2.4 第十课 多变的形状补间动画
- 2.5 第十一 给动画配音
- 2.6 本单元复习与测试

三、第三单元 制作动画作品

- 3.1 第十二课 规划动画作品
- 3.2 第十三课 引导层动画
- 3.3 第十四课 创建按钮元件
- 3.4 第十五课 添加 ActionScript 代码
- 3.5 第十六课 动画作品调试与发布
- 3.6 第十七课 综合创作动画作品

3.7 本单元复习与测试

第一单元 动画基础第一课 认识动画

主备人					
备课成员					
教学内容分析	1. 本节课的主要教学内容是《初中信息技术（信息科技）八年级下册（2013）浙教版》第一单元 动画基础第一课 认识动画，主要包括动画的定义、分类、制作原理以及动画在生活中的应用等内容。 2. 教学内容与学生已有知识的联系：本节课内容与学生在七年级上册所学的计算机基础操作、图形图像处理等知识相联系，通过引入动画制作的基本概念和原理，使学生能够将所学知识应用于实际操作中，提高学生的信息素养和创新能力。同时，本节课也为学生后续学习动画制作软件打下基础。				
核心素养目标分析	本节课旨在培养学生的信息意识、计算思维和创新实践能力。通过学习动画的基础知识，学生将增强对信息技术在日常生活应用的认识，提高信息素养。计算思维方面，学生将理解动画制作的基本逻辑和原理，培养逻辑推理和问题解决能力。创新实践能力方面，鼓励学生动手实践，创作简单的动画作品，激发创造力和想象力，为将来的信息技术应用打下坚实基础。				
学习者分析	1. 学生已经掌握了计算机基础操作、图形图像处理等基本知识，能够使用鼠标和键盘进行基本的计算机操作，了解了一些多媒体软件的基本使用方法。 2. 学生对动画制作表现出浓厚的兴趣，尤其是对于流行的动画作品和游戏有较高的关注度。他们在学习过程中善于观察和模仿，具备一定的动手操作能力。在学习风格上，学生更倾向于通过实际操作和互动交流来学习新知识。 3. 学生可能遇到的困难和挑战包括：对动画制作原理的理解可能存在困难，初次接触动画制作软件时操作不熟练，以及在实际制作过程中可能遇到的技术问题。此外，学生可能缺乏持续性和深入探究的动力，需要教师在教学过程中给予适当的引导和鼓励。				
学具准备	多媒体				
课型	新授课	教法学法	讲授法	课时	第一课时
步骤	师生互动设计				二次备课

教学方法与策略	本节课将采用讲授与案例研究相结合的教学方法，通过讲解动画基础知识和分析经典动画案例，帮助学生理解动画制作的基本原理。同时，采用项目导向学习，让学生分组完成简单的动画制作项目，提高实践能力。教学活动设计上，将引导学生进行角色扮演，模拟动画设计师的角色，进行创意讨论和方案设计。此外，利用多媒体教学资源，如动画制作软件和在线教程，辅助教学，增强学生的互动体验和学习兴趣。	
教学过程	1. 导入（约 5 分钟） - 激发兴趣：通过展示一些流行的动画片段，引发学生对动画制作的兴趣，提问：“你们知道这些动画是如何制作出来的吗？” - 回顾旧知：回顾学生在七年级上册学习的图形图像处理知识，如位图与矢量图的区别，以及简单图像编辑技巧。 2. 新课呈现（约 20 分钟） - 讲解新知：详细讲解动画的定义、分类、制作原理，包括帧动画、补间动画等概念。 - 举例说明：通过展示简单的动画示例，如逐帧动画的制作过程，帮助学生理解动画的制作原理。 - 互动探究：将学生分成小组，讨论动画制作的基本步骤，并尝试分析动画中使用的技巧。 3. 巩固练习（约 15 分钟） - 学生活动：让学生使用简单的动画制作软件，如 Flash 或 Animate CC，尝试制作一个简单的逐帧动画。 - 教师指导：在学生制作过程中，教师巡回指导，帮助学生解决技术问题，并提供创意上的建议。 4. 应用拓展（约 20 分钟） - 应用实践：学生根据所学知识，独立设计并制作一个主题动画，可以是宣传环保、介绍校园文化等。 - 分享评价：学生展示自己的动画作品，进行自评和互评，教师给予总结性评价，指出作品的优点和改进之处。 5. 总结反思（约 10 分钟） - 教师总结：回顾本节课所学内容，强调动画制作的基本原理和技巧。 - 学生反思：学生反思自己在学习过程中的收获和不足，思考如何将所学知识应用到实际生活中。 6. 作业布置（约 5 分钟） - 布置作业：要求学生结合课堂所学，制作一个完整的动画作品，下节课进行展示和评价。 - 明确要求：强调作业的完成标准和提交时间，提醒学生按时完成作业。	
教学资源拓展	拓展资源： 1. 动画制作软件：介绍常用的动画制作软件，如 Adobe Flash Professional、Toon Boom Harmony、Adobe After Effects 等，以及它们各自的特点和应用领域。 2. 动画设计原则：介绍动画设计的基本原则，包括 squash and stretch（	

	挤压和拉伸)、anticipation (预期)、staging (布局)、straight ahead action and pose to pose (直线动作与关键帧动作) 等。 3.	
--	--	--

	动画历史：介绍动画的发展历史，从早期的手绘动画到现代的计算机生成图像（CGI）动画，以及不同国家和地区的动画风格。 4. 动画案例：分析一些著名的动画作品，如《狮子王》、《玩具总动员》等，探讨它们的制作过程和创新之处。 5. 动画行业标准：介绍动画行业的标准和规范，包括动画制作流程、文件格式、分辨率等。 拓展建议： 1. 动手实践：鼓励学生在家中尝试使用动画制作软件，制作简单的动画短片，加深对动画制作流程的理解。 2. 观看教程：推荐学生观看在线动画制作教程，学习专业的动画制作技巧和行业规范。 3. 阅读资料：指导学生阅读有关动画设计的书籍和文章，了解动画设计的基本原则和最新趋势。 4. 分析作品：要求学生观看经典动画作品，并分析其故事情节、角色设计、动画效果等方面，以提升审美能力和创作灵感。 5. 参加工作坊：鼓励学生参加学校或社区组织的动画制作工作坊，与其他对动画感兴趣的学生交流学习经验，共同进步。 6. 创作个人作品：鼓励学生创作个人动画作品，参加学校或地区的动画比赛，提升自己的创作能力和自信心。	
课堂小结，当堂检测	课堂小结： 本节课我们学习了动画的基础知识，包括动画的定义、分类、制作原理以及在日常生活中的应用。通过讲解和案例分析，学生们对动画制作有了初步的了解，并尝试使用动画制作软件进行了实践操作。在本节课的学习过程中，大家展现出了浓厚的兴趣和积极参与的态度，能够理解动画制作的基本原理，并在教师的指导下，成功制作了简单的逐帧动画。 1. 动画定义：动画是通过连续播放静止图像来创建视觉上的连续运动效果的艺术形式。 2. 动画分类：动画可以分为二维动画、三维动画、逐帧动画、补间动画等。 3. 制作原理：动画制作基于视觉暂留原理，通过连续播放帧来产生运动效果。 4. 制作软件：介绍了常用的动画制作软件，如 Adobe Flash Professional、Toon Boom Harmony 等。 当堂检测： 为了检验学生们对本节课内容的掌握情况，以下是一个简单的当堂检测： 1. 请简述动画的定义。 2. 列举两种以上动画的分类。 3. 解释动画制作的基本原理。 4. 用自己的话描述视觉暂留原理。 5.	

	在电脑上使用动画制作软件，制作一个简单的逐帧动画，并展示给同学和老师。 检测过程中，教师将观察学生的操作和作品，对学生的表现进行评价。检测结束后，教师将针对学生的表现给予反馈，指出优点和需要改进的地方，并对学生的疑问进行解答。 检测结束后，教师将总结本节课的学习成果，鼓励学生继续探索动画制作领域，并在下一节课开始前，对学生的作业进行点评，以巩固所学知识。	
反思改进措施	（一）教学特色创新 1. 结合实际案例进行教学，提高学生的学习兴趣和实际操作能力。 2. 引入小组合作学习，培养学生的团队协作和沟通能力。 3. 利用多媒体教学资源，增强课堂互动性和趣味性。 （二）存在主要问题 1. 教学过程中，部分学生对动画制作的理论知识掌握不够扎实。 2. 在实践环节，个别学生由于操作不熟练，影响了学习效果。 3. 教学评价方式较为单一，未能充分激发学生的学习积极性。 （三）改进措施 1. 针对理论知识掌握不够扎实的问题，今后教学中将加强基础知识的学习，通过布置课后阅读任务和课堂小测验等方式，确保学生对动画制作基础知识的掌握。 2. 在实践环节，将增加学生的动手操作时间，鼓励学生多尝试、多练习。同时，提供更详细的操作指南和在线教程，帮助学生更好地掌握动画制作软件的使用。 3. 改进教学评价方式，采用多元化评价手段，如学生自评、互评、小组评价等，以激发学生的学习积极性。同时，定期组织学生展示自己的作品，让学生在实践学习和成长。	

第一单元 动画基础第二课 走进Flash

科目		授课时间节次	--年-月-日（星期一）第-节
指导教师		授课班级、授课课时	
授课题目 (包括教材及章节名称)	第一单元 动画基础第二课 走进Flash		
课程基本信	1. 课程名称：初中信息技术（信息科技）八年级下册（2013）浙教版（2013）第一单元 动画基础第二课 走进Flash 2. 教学年级和班级：八年级 3. 授课时间：2023年5月15日 4.		

息	
---	--

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/425311201314011333>