

附件 1——电子备课封面及教学计划

教师电子备课稿

2013-2014 学年 第二学期

学 科 信息技术

年 级 八年级

教 师 祖春良

教学计划

一、全册教学目标：本课是大连理工大学出版社出版的《初中信息技术》八年级下册，是这一单元学习的重点和关键，通过对前几课的学习学生已经基本掌握 Flash 动画的基本操作。本课是在对旧知识运用的基础上学习新知识，以任务驱动的方式来组织教学完成教学目标。本课主要内容：（1）制作“云”图形元件；（2）创建形状补间动画。其中（2）是重点和难，而形状补间动画的使用使作品达到一种特殊效果并起到美化作品的目的，提高学生的审美观，突出知识运用的灵活性。

二、教材分析与学生情况分析：

1.初中信息技术第八册教材主要内容是 Flash MX 动画制作，其教材编写的最大特点例子丰富多彩，动感十足，灵活有趣，比较容易让学生产生兴趣。一方面要立足于激发学生动画制作的兴趣，另一方面，要让学生全面认识Flash MX 软件的特点。本课教材编写的特点是将一个个知识点布置到一个个让学生感到生动好奇的任务之中。

2.学生在此之前没有接触到过动画制作方面的知识，也对动画很好奇，教师在上课之初，应该让给学生播放一个用Flash MX 制作的动画，让学生了解动画的原理。然后在运行Flash MX 软件，分别向学生介绍Flash MX 界面每一部分的特点和功能是什么，给学生以后学习打下一个良好的基础

三、实施教学的主要措施：1、认真钻研教材，对教材进行加工、梳理，注重基础知识的传授。

2、课外收集大量的与社会热点相关，贴近生活实际，便于学习理解的资料，充实到教学中，丰富课堂内容，同时采用灵活多样的教学方法，活跃课堂气氛，激发学生学习的积极性。

3、注重学法指导和答题技巧的训练。

4、注意培养学生的阅读、理解、应用能力，注重理论联系实际，让学生关心周围的一切。

5、要建立良好的师生关系，既要尊重学生、理解学生、实现师生之间的良好沟通，

了解学生对我的意见，不断改进教学方法，适应学生的要求，尽量满足大多数学生的需要，同时照顾少数，不忽略一个学生，使他们在原有的基础上都有进步。

教学进度表

周次	起止时间	教 学 内 容	课时数	备注
1	2月24日—2月29日	初识Flash Mx 熟悉基本操作	1	
2	3月1日—3月5日	搭设“舞台”——制作动画前的准备	2	
	3月10日—3月14日	《太阳升起——动作补间动画》	2	
	3月17日—3月21日	水汽蒸发—创建复杂动画	2	
	3月24日—3月28日	云的形成—形状补间动画	2	
	3月31日—4月4日	云的形成—形状补间动画	2	
	4月7日—4月11日	制作字幕—灵活运用多种动画类型	2	

杨家杖子经济开发区完全中学

	4月7日—4月11日	飘落的竹叶—引导线动画	2	
	4月14日—4月19日	被压缩的小电影—影片剪辑元件	2	

单元备课

周次	单元	教 学 内 容	教学重点、难点	课时
	第一单元	云的形成	动画制作过程	8
	第二单元	竹林风	会变色的字	8

杨家杖子经济开发区完全中学

周次	1	时间	2014年 2月 25日	课时	1	总课时	1
课题	初识 Flash Mx 熟悉基本操作					课型	新授/复习/讲评
教学目标	<p>知识与能力：1、 启动 Flash MX, 认识 Flash MX 的操作界面</p> <p>2、 创建图形元件</p> <p>过程与方法：1、 使用绘图工具绘制简单图形</p> <p>2、 将 Flash源文件保存到制定位置</p> <p>情感态度价值观：1、 使用绘图工具绘制简单图形</p> <p>2、 将 Flash源文件保存到制定位置</p>						
教学重点	创建“元件”；绘制图形						
教学难点	创建不规则图形元件						
教学与学法	讲解法，演示法，操作实践法，提问法						
教学准备	准备一个将要为学生播放的 Flash MX 的动画						
教学环节							
教学内容（用修订体现二次备课）				师生活动			设计意图
一、 创设问题情景引入： 导入新课				Flash 动画对大家来说并不陌生，越来越多的人喜欢用 Flash 动画展现自己的想像力。请大家观看一个制作好了的 Flash 动画。			让学生明确本课的学习任务，激发学生的求知欲望
				<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">学生活动：</div> 学生观看 Flash 动画			

<p>二、 围绕问题展开探索研究</p> <p>任务一：启动 Flash MX, 认识 Flash MX 的操作界面</p> <p>任务二：创建简单的图形元件</p> <p>任务三：创建组合图形元件</p> <p>任务四：创建不规则的图形元件</p>	<p>教师启发学生参阅教材，启动 Flash MX，并认识 Flash MX 的操作界面</p> <p>学生活动： 学生在教师的启发下，自主探讨学习，亲自实践</p> <p>教师演示“创建新元件、绘制图形、打开“库”面板”的操作过程，再让学生来亲自去操作实践</p> <p>学生活动： 学生先观看教师的演示，再参阅教材亲身体会操作过程</p> <p>教师演示新建元件“树”绘制椭圆图形；移动图形的操作过程，并加以解说，再启发学生参阅教材亲自去操作实践</p> <p>学生活动： 教师指导学生阅读教材相关知识，并总结每一步操作的含义，然后让学生自主去亲身实践</p> <p>教师指导学生阅读教材相关知识，并总结每一步操作的含义，然后让学生自主去亲身实践</p> <p>学生活动： 学生阅读教材先自学，再总结每一步的操作的技能、技巧，再亲自去</p>	<p>培养学生自主学习的能力</p> <p>培养学生观察能力</p> <p>培养学生合作学习的意识</p> <p>培养学生自学能力 提升学生的操作技能、技巧</p>
---	---	--

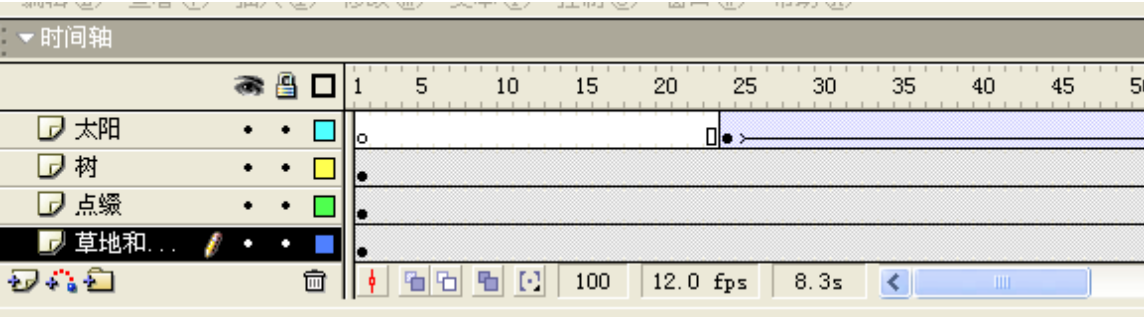
三、 课堂小结与评价	应用和实践	
四、 作业（注意书本页数）		
板书设计	初识 Flash Mx 熟悉基本操作	
	1 启动 Flash MX, 认识 Flash MX 的操作界面	2. 创建图形元件
	3.使用绘图工具绘制简单图形	4. 将 Flash源文件保存到制定位置
教学反思	本科课的特点布置一个知识与学生实际生活相结合起来的任务, 充分调动学生学习主动性, 从教学效果来看, 学生能够顺利完成教师布置的任务, 在学生“做”的过程中也体会了信息技术知识“学以致用”的特点, 提高了学生应用知识的能力, 不仅达到了“学生学习是加工的主体、是意义的主动建构者, 学生自主构建了知识的体系”的目的。也在情、知、能方面都获得了很好的教学效果.	
附注课件	课件超链接	

周次	2	时间	2014 年 3 月 6 日	课时		总课时	3
课题	搭设“舞台”——制作动画前的准备				课型	新授	
教学目标	<p>知识与能力</p> <p>(1) 会打开 Flash源文件, 并能修改场景大小及背景颜色。</p> <p>(2) 能够绘制复杂图形。</p> <p>(3) 合理使用图形并能将库中元件添加到场景中的图层中。</p> <p>过程与方法</p> <p>利用 Flash工具和使用技巧来比较逼真地表现生活。</p> <p>情感态度价值观</p> <p>养成关注生活、关注环境的好习惯。</p>						
教学重点	<p>(1) 修改场景大小, 并能设置背景颜色。</p> <p>(2) 插入新图层, 并能修改图层的名称、调整图层的位置。</p> <p>(3) 使用钢笔工具、画笔工具、箭头工具及填充工具绘制复杂图形。</p> <p>(4) 合理使用库中元件。</p>						
教学难点	使用钢笔工具、画笔工具、箭头工具及填充工具绘制复杂图形。						
教学与学法	讲解法, 演示法, 操作实践法, 提问法						
教学准备	课件						
教学环节							

教学内容（用修订体现二次备课）	师生活动	设计意图
<p>一、创设问题情景引入 展示一副作好自然景色</p> <p>二、问题展开探索研究</p> <p>1.打开课件 上节课制作的三个元件</p> <p>2.设置场景大小及背景 （1）设置舞台大小 属性——大小 （2）设置背景色</p> <p>3.绘制背景色 （1）更改舞台的显示率 （2）绘制图形的直线轮廓 钢笔工具的使用 （3）调整节点的位置和直线的曲率 用箭头的工具 （4）填充图形 （5）设置线型及粗细</p> <p>6、为图层命名</p> <p>1) 什么是图层 可以比做透明的胶片</p> <p>2) 给图层重命名</p> <p>4、布置背景 1) 插入新图层 2) 点缀草地 橡皮擦使用</p> <p>3) 将“库”面板中的元件拖入场景 在新图层中插入元件</p> <p>4) 调整对象大小 任意变形工具的使用</p>	<p>师：展示课件 生：观看 感受气氛</p> <p>师：利用所的知识，怎么打开保存的文件 生：学生自己尝试查找并打开。 师：讲解文档属性中各按钮作用，找一名学生操作 生：观看，小组讨论，独立完成</p> <p>师：演示flash的工作界面中调整显示比例的位置，及作用 生：独立操作</p> <p>师：边演示边讲解 生：随老师一起做，讨论技巧</p> <p>师：说明选择一个工具，属性面板会有相应的变化，观察面板功能的变化 生：进行练习</p> <p>师：让学生看书，然后讲解 生：看书</p>	<p>让学生明确本课的学习任务，激发学生的求知欲望</p> <p>培养学生自主学习的能力</p> <p>培养学生观察能力</p> <p>培养学生合作学习的意识</p>

板书设计			
教学反思			
附注课件	课件超链接		

周次	四	时间	2014年4月3日	课时	1	总课时	5
课题	《太阳升起——动作补间动画》					课型	新授
教学目标	<p>知识与能力：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握帧、关键帧、空白关帧等制作动作补间动画的基础知识； 2. 掌握动作补间动画，根据实际需要调整图层之间的顺序。 <p>过程与方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过“太阳升起”讲解如何制作动作补间动画，同时贯穿图层位置关系对动画效果的影响的讲解； 2. 通过完善作品，让学生探究自然界中更多的运动，从而达到预期动画效果，以此，使学生对动作补间动画有更为深层次的了解。 <p>情感态度价值观：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 通过“动”起来来激发学习 Flash 的积极性，并体验动画制作带来的乐趣； (2) 制作动作补间动画只需要前后两个关键帧，其它的工作交给 Flash 来操作，充分体验使用信息技术所带来的便利 						
教学重点	帧、关键帧的理解、如何确定起始和结束关键帧。						
教学难点	图层在 FLASH 中的运用及动作补间创建的条件。						
教学与学法	本课以任务驱动教学法为主，辅助教师演示讲解法，学生自主探究合作学习法。						
教学准备	1. “日出”视频片断。 2. 检查电脑运行情况。						
教学环节							
教学内容	师生活动			设计意图			
<p>创设问题情景引入</p> <p>由课前准备好的“太阳升起”视频引出：利用 Flash 来模拟。</p> <p>围绕问题展开探索研究</p>	<p>欣赏视频短片，兴趣得到激发。</p>			<p>播放“日出”视频短片为学生创设轻松、愉悦的学习氛围。自然引出本课主题——利用 Flash 制作“太阳升起”动作补间动画。</p>			

<p>一、师生共同分析，完成“太阳升起”动画创建</p> <p>1. 制作动画</p> <p>(1)、插入“太阳”图层</p> <p>【方法：①单击图层区“插入图层”按钮； ②双击图层进行重命名：太阳。】</p> <p>2、创建“太阳升起”动画</p>  <p>确定动画起始状态：</p> <p>(1) 创建起始关键帧， 太阳位置——地平面以下</p> <p>【方法：①在“太阳”图层第 25 帧处右击，选择“空白关键帧”； ②从库中调用太阳元件到场景右下角 ③显示其他图层的内容（插入普通帧）】</p> <p>3. 确定动画结束状态：</p> <p>结束时刻——结束关键帧 太阳位置——在空中</p> <p>【方法：①选中时间轴太阳图层第 100 帧，右击选择“插入关键帧”；②保持播放头在此帧位置，拖动太阳到空中】</p> <p>(3) 创建动画：“动作”补间</p> <p>【方法：①选中动画起始关键帧（任何一帧）； ②在属性面板选择“动作”补间】</p> <p>4. 位置关系</p> <p>图层位置关系的调整</p> <p>【方法：拖动太阳图层到背景图层之下】</p> <p>5. 测试影片。</p> <p>方法：单击“控制”——“测试影片”</p> <p>课堂小结与评价</p> <p>本课主要任务是让“太阳”升向天空。虽然知识只有一个，但对初学动画制作的学生并不容易做好。因此要将动作补间动画制作动作分解：确定移动对象，如何确定起始关键帧，如何确定结束关键帧，然后在做补间动画。</p> <p>作业（注意书本页数）</p> <p>自主活动（专题一）请节约用水 P₃₃</p>	<p>学生操作</p> <p>教师巡视</p> <p>教师演示</p> <p>学生操作</p> <p>学生： 观察空白关键帧和关键帧的区别。</p> <p>教师演示</p> <p>小组合作学习，学生操作</p> <p>学生展示成果</p>	<p>强调在动画制作中应利用“图层”将静止的元素和动态的元素分离。</p> <p>引出制作“太阳升起”Flash动画的两个关键状态：起始和结束状态</p> <p>强调决定太阳的起始、结束状态包含两方面：时间（时间轴）、空间（场景位置）；动画创建用“属性面板”——“动作”补间一步完成，从而解决本课重点之一。</p> <p>突破本课另一个重点</p>
---	---	---

板书设计	<p>太阳升起—— 动作补间动画</p> <p>1. 制作动画 2. 播放动画</p>
完成后示意图	
教学反思	
附注课件	

周次	6	时间	2014年4月1日	课时		总课时	7
课题	水汽蒸发—创建复杂动画					课型	新授
教学目标	<p>知识与能力： (1) 熟练掌握制作动作补间动画 (2) 理解通过在不同的图层上设置补间动画来实现一个动画中多个对象一起运动 过程与方法： 回顾总结，技高一筹（实例演示），照镜子，操作练习（小组竞赛） 情感态度价值观： (1) 通过学生亲身实践，进一步体会 flash 动画的效果，以及完成任务所带来的成就感，从而激发学生对 flash 动画的学习兴趣 (2) 通过小组竞赛，培养学生集体荣誉感和积极参与</p>						
教学重点	熟练制作动作补间动画						
教学难点	理解为什么要通过在不同的图层上设置补间动画才能实现一个动画中多个对象一起运动，其因在于动作补间动画只对某个图层上单一的对象有效						
教学与学法	实例演示，操作练习，集体教学与个别化教学相结合						
教学准备	多媒体网络机房环境、电子教室演示环境等。						
教学环节							
教学内容（用修订体现二次备课）						师生活动	设计意图

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/42600210111011002>