

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

科目		授课时间节次	--年—月—日（星期一）第一节
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 Flash 作品创作活动一 绘制图形和卡通画		

教材分析		一、教材分析 《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 作品创作活动一 绘制图形和卡通画》章节，旨在让学生掌握 Flash 软件的基本操作，通过绘制图形和卡通画的方式，提升学生对 Flash 软件的兴趣和实际操作能力。本节课内容与实际生活紧密相连，通过绘制有趣的图形和卡通形象，激发学生的学习热情，培养学生创新思维和审美能力。教材内容安排合理，符合八年级学生的学习需求，由浅入深，易于学生理解和掌握。
核 心 素 养 目 标 分 析		本节课核心素养目标旨在培养学生的信息素养、创新意识与技术应用能力。通过 Flash 绘制图形和卡通画，学生将提升信息获取、处理、应用的能力，发展数字化学习与创新思维。同时，课程实践操作将锻炼学生的动手能力和问题解决技巧，培养其在信息技术领域的实践与创新素养。
教学难点与重点		1. 教学重点 ① 掌握 Flash 软件的基本操作，包括工具栏的使用和图形绘制技巧。 ② 学习并运用 Flash 中的颜色、线条和形状创建简单的卡通形象。 2. 教学难点 ① 理解并灵活运用 Flash 中的图层概念，掌握图层的创建、编辑和切换。 ② 掌握 Flash 中图形的布尔运算，实现复杂图形的绘制和编辑。 ③ 在卡通画创作过程中，学会使用关键帧和补间动画制作简单的动画效果。
		1. 采用讲授与示范相结合的方法，讲解 Flash 基本操作和绘图技巧。 2.

教学方法与策略	设计小组合作活动，让学生通过讨论和协作完成卡通画创作。 3. 运用案例研究，分析优秀 Flash 作品，引导学生学习并借鉴。 4. 利用项目导向学习，让学生在实践中探索 Flash 功能。 5. 使用教学媒体，如大屏幕投影、互动白板，增强视觉效果，辅助教学。
教学过程设计	1. 导入环节（5 分钟） - 创设情境：展示一些有趣的 Flash 动画作品，让学生感受 Flash 软件的强大功能。 - 提出问题：询问学生是否了解 Flash，激发他们的好奇心和学习兴趣。 - 引入新课：介绍本节课将要学习的 Flash 绘制图形和卡通画。 2. 讲授新课（15 分钟） - 讲解 Flash 软件的基本操作：介绍工具栏、颜色面板、图层等基本功能。 - 示范绘图过程：在白板上现场演示如何使用 Flash 绘制简单的图形。 - 引导学习卡通画创作：讲解卡通画的基本构成，如何使用 Flash 绘制卡通形象。 3. 师生互动环节（10 分钟） - 分组讨论：学生分成小组，讨论如何使用 Flash 绘制一个简单的卡通角色。 - 实践操作：每组学生在电脑上尝试绘制卡通角色，老师巡回指导，解答学生的问题。 - 小组分享：每个小组展示他们的作品，并简单介绍绘图过程和遇到的问题。 4. 巩固练习（10 分钟） - 练习任务：每个学生独立完成一个卡通角色的绘制。 - 讨论反馈：学生之间相互评价，老师总结反馈，指出优点和需要改进的地方。 5. 课堂提问与总结（5 分钟） - 提问环节：老师提出一些关于 Flash 操作和卡通绘制的问题，检查学生的掌握情况。 - 总结本节课的重点：回顾 Flash 的基本操作和卡通绘制的技巧。 - 布置作业：让学生回家后尝试绘制一个完整的 Flash 卡通场景。 在教学过程中，老师要注重引导学生主动探究，鼓励学生提问和分享，同时确保每个学生都能参与到教学活动中来，达到培养学生核心素养的目的。
教学资源拓展	1. 拓展资源 - Flash 动画制作技巧：介绍 Flash 中高级动画制作技巧，如遮罩动画、引导线动画、骨骼动画等。 - Flash 组件应用：讲解 Flash 组件的使用，如按钮组件、列表组件等，让学生了解如何制作交互式动画。

	Flash 游戏制作：介绍简单的 Flash 游戏制作流程，让学生了解 Flash 在游戏开发中的应用。 - Flash 与其他软件的结合：探讨 Flash 与 Photoshop、Illustrator 等软件的结合使用，提高作品质量。 2. 拓展建议 - 观看在线教程：鼓励学生观看专业的 Flash 动画制作教程，学习更多实用技巧。 - 分析优秀作品：让学生观看一些优秀的 Flash 动画作品，分析其制作方法和技巧，以便在创作中借鉴。 - 制作个人作品：鼓励学生利用所学知识制作个人 Flash 作品，可以是动画、游戏或交互式应用，以提高实践能力。 - 参与在线交流：建议学生加入 Flash 动画制作相关的在线社群，与其他爱好者交流心得，共同进步。 - 定期组织作品展示：鼓励学生定期展示自己的作品，以便互相学习和提高。 - 深入学习 Flash 编程：对于有兴趣的学生，建议学习 Flash ActionScript 编程，掌握更高级的动画制作技巧。 - 结合实际应用：引导学生将 Flash 动画制作应用于实际生活中，如制作个人简历、宣传动画等，提高作品的实用性。 - 探索 Flash 的未来发展趋势：鼓励学生关注 Flash 技术的发展动态，了解其在未来互联网领域的应用前景。
课后作业	1. 请使用 Flash 软件绘制一个简单的卡通角色，并描述你在绘制过程中遇到的问题以及解决方法。 2.

	创建一个简单的 Flash 动画，要求包含至少两个图层，并使用补间动画让卡通角色移动。 作业补充与示例： 题型一：绘制分析 题目：请绘制一个卡通动物，并分析其身体各部分的绘制方法。 答案：绘制一匹马，头部使用圆形和椭圆形结合，身体部分用长方形和椭圆形表示，四肢用圆柱形表示，马尾用曲线绘制。 题型二：图层应用 题目：请使用 Flash 软件创建一个包含三个图层的动画，分别代表背景、主角和配角。 答案：创建一个场景，背景图层绘制一望无际的草原，主角图层绘制一个奔跑的马，配角图层绘制飞翔的鸟。 题型三：动画制作 题目：请制作一个 Flash 动画，让卡通角色跳跃起来。 答案：使用关键帧和补间动画，制作一个马跳跃的动画，包括起跳、上升、下落和落地的过程。 题型四：交互式元素 题目：在 Flash 作品中添加一个按钮，当点击按钮时，卡通角色说一句话。 答案：在 Flash 中创建一个按钮元件，并添加一个文本框，当点击按钮时，通过 ActionScript 代码让卡通角色说“Hello！”。 题型五：作品总结 题目：总结你在本节课中学到的 Flash 绘图技巧，并评价自己的作品。 答案：在本节课中，我学到了如何使用 Flash 的钢笔工具绘制精确的图形，以及如何通过调整颜色和图层来增强作品效果。我的作品虽然简单，但我认为它在角色设计和动画制作方面做得很好，下次我希望能制作更复杂的动画。
内容逻辑关系	

① Flash 软件的基本操作：重点知识点包括工具栏的使用、颜色面板的应用、图层的创建与管理。 ② 图形绘制技巧：关键词如钢笔工具、形状工具、颜色填充、布尔运算。 ③ 卡通画创作：关键句包括“先构思设计草图”、“分图层绘制各个部分”、“使用补间动画制作动态效果”。	
课 堂	1. 课堂评价 - 提问：通过课堂提问，检查学生对 Flash 基本操作和绘图技巧的理解程度，观察学生的反应和回答问题的准确性。 - 观察：在学生实践操作过程中，观察他们是否能够正确使用 Flash 工具，以及是否能够按照要求完成卡通画的绘制。 - 测试：在课程结束时，进行一个小测验，测试学生对本节课所学知识的掌握情况，包括 Flash 操作和卡通绘制技巧。 2. 作业评价 - 批改：认真批改学生的作业，关注他们是否能够独立完成卡通角色的绘制，以及作品中的创新元素和细节处理。 - 点评：在作业批改后，选择几份具有代表性的作业进行课堂点评，指出作品的优点和需要改进的地方，鼓励学生相互学习和交流。 - 反馈：及时向学生反馈作业评价结果，对于表现优秀的学生给予表扬，对于存在问题的学生提供具体的改进建议。 -

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/437144105150006162>