

2024-2025 学年初中信息技术（信息科技） 第三册粤教版（广州）教学设计合集

目录

一、第1章 动画制作初步

- 1.1 第1节 初识动画
- 1.2 第2节 形状补间动画
- 1.3 第3节 动画补间动画
- 1.4 第4节 元件
- 1.5 第5节 遮罩动画
- 1.6 第6节 引导层动画
- 1.7 本章复习与测试

二、第2章 网页制作与发布

- 2.1 第1节 了解网页与网站
- 2.2 第2节 创建站点和网页
- 2.3 第3节 用表格布局网页
- 2.4 第4节 编辑网页图文
- 2.5 第5节 建立网页超链接
- 2.6 第6节 添加多媒体元素
- 2.7 第7节 网站发布
- 2.8 第8节 制作专题网站
- 2.9 本章复习与测试

三、第3章 虚拟机器人

- 3.1 第1节 认识机器人
- 3.2 第2节 机器人直行和转弯
- 3.3 第3节 灵活避开障碍物
- 3.4 第4节 机器人巡线和通过十字路口

第1章 动画制作初步第1节 初识动画

一、设计思路

本节课旨在让学生初步认识动画制作的基本概念和原理，通过粤教版初中信息技术（信息科技）第三册第1章第1节“初识动画”的内容，引导学生理解动画的基本构成、分类及制作流程。课程设计以实际操作为主，结合教材知识点，让学生在动手实践中掌握动画制作的基本技能，培养他们的创新意识和审美能力。通过本节课的学习，使学生能够独立完成简单动画的制作，为后续深入学习动画制作打下基础。

二、核心素养目标

1. 信息意识：培养学生主动获取、处理和应用信息技术知识的兴趣，提升学生在日常生活中发现信息问题、运用信息技术解决问题的能力。
2. 计算思维：通过动画制作过程，训练学生的逻辑思维和创造性思维，使其能够运用计算思维解决实际问题。
3. 信息伦理：教育学生在使用信息技术时遵循法律法规，尊重他人隐私和知识产权，培养良好的信息伦理素养。
4. 信息安全：引导学生关注网络安全，学会防范网络风险，提高信息安全防护意识。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

- 动画的基本概念：重点讲解动画的定义、分类以及动画制作的基本原理，例如帧的概念、关键帧和过渡帧的作用，让学生理解动画是如何通过连续的帧来创造运动感的。
- 动画制作流程：详细介绍动画制作的步骤，包括剧本创作、角色设计、场景布局、动画制作、音效添加等，通过实例展示每个步骤的实际操作，如使用Flash软件制作一个简单的逐帧动画。

2. 教学难点

- 时间帧的控制：学生往往难以掌握动画的时间节奏，如何通过调整时间帧来控制动画的速度和流畅度是一个难点。例如，如何让学生理解在不同帧率下动画播放速度的变化。
- 动画过渡帧的制作：过渡帧的创建对于动画的平滑性至关重要，但学生可能难以理解如何制作和调整过渡帧，以实现自然的动画效果，如动画角色从一个动作过渡到另一个动作时的流畅性。
- 动画软件的使用技巧：Flash等动画制作软件的操作较为复杂，学生可能对工具的使用和功能理解不深，例如如何使用遮罩层创建特殊动画效果，如何使用引导线制作路径动画等。教师需要通过逐步演示和练习，帮助学生掌握这些技巧。

四、教学资源准备

1. 教材：粤教版初中信息技术（信息科技）第三册，确保每位学生都有教材。
2. 辅助材料：收集动画制作的示例视频、图表，以及相关软件的操作指南。
3. 实验器材：计算机设备、安装有 Flash 或其他动画制作软件的计算机，以及耳机等。
4. 教室布置：准备一个演示区供教师讲解和操作示范，学生座位安排为小组合作形式，以便于讨论和协作。

五、教学实施过程

1. 课前自主探索

- 教师活动：

发布预习任务：通过班级微信群，发布预习资料，包括本节课相关的动画制作基础知识和 Flash 软件操作指南，明确预习目标和要求。

设计预习问题：设计问题如“什么是关键帧？它在动画制作中的作用是什么？”引导学生思考动画制作的基本原理。

监控预习进度：通过在线平台的预习任务提交功能，监控学生的预习进度和成果。

- 学生活动：

自主阅读预习资料：学生阅读预习资料，理解动画制作的基础知识。

思考预习问题：学生针对问题进行思考，尝试用自己的语言解释关键帧的概念和作用。

提交预习成果：学生将预习笔记和问题答案提交至在线平台。

- 教学方法/手段/资源：

自主学习法：鼓励学生自主探索，提前理解动画制作的基本概念。

信息技术手段：利用在线平台进行资源分享和进度监控。

- 作用与目的：

帮助学生提前掌握基础知识，为课堂学习做好准备。

2. 课中强化技能

- 教师活动：

导入新课：通过播放动画短片，引出动画制作的主题，激发学生的学习兴趣。

讲解知识点：详细讲解动画制作的基本步骤，如帧的概念、动画制作流程等。

组织课堂活动：设计小组讨论，让学生探讨如何制作一个简单的帧动画。

解答疑问：对学生在学习过程中提出的问题进行解答。

- 学生活动：

听讲并思考：学生认真听讲，思考如何将理论应用到实际操作中。

参与课堂活动：学生分组讨论，尝试制作一个简单的帧动画。

提问与讨论：学生提出在动画制作过程中遇到的问题，并与同学讨论解决方案。

-

教学方法/手段/资源:

讲授法: 讲解动画制作的理论知识。

实践活动法: 通过小组合作制作动画, 加深对知识点的理解。

合作学习法: 促进学生之间的交流和合作。

- 作用与目的:

帮助学生深入理解动画制作的知识点, 通过实践掌握动画制作的技能。

3. 课后拓展应用

- 教师活动:

布置作业: 布置制作一个完整动画的作业, 要求学生运用所学的动画制作技能。

提供拓展资源: 提供动画制作的进阶学习资源, 如高级动画技巧视频。

反馈作业情况: 批改作业, 给予学生个性化的反馈和指导。

- 学生活动:

完成作业: 学生根据课堂所学, 独立完成动画制作作业。

拓展学习: 利用教师提供的资源, 学习更高级的动画制作技巧。

反思总结: 学生对自己的动画作品进行反思, 总结学习过程中的收获和不足。

- 教学方法/手段/资源:

自主学习法: 鼓励学生自主完成作业, 探索更深入的动画制作知识。

反思总结法: 引导学生对自己的作品进行评估和反思。

- 作用与目的:

巩固学生的动画制作技能, 通过拓展学习激发学生的创新思维, 通过反思总结促进学生自我提升。

六、教学资源拓展

1. 拓展资源

- 动画制作软件: 介绍除了 Flash 之外的其他动画制作软件, 如 Adobe After Effects、Toon Boom、Blender 等, 以及它们各自的特点和适用场景。

- 动画原理与技巧: 深入探讨动画制作中的关键帧、补间动画、遮罩动画、路径动画等基本原理和高级技巧。

- 动画行业应用: 介绍动画在不同行业中的应用, 如影视制作、游戏开发、广告设计、教育应用等。

- 动画制作流程: 详细讲解动画制作的完整流程, 包括前期策划、剧本创作、角色设计、场景设计、动画制作、后期制作等。

- 动画案例分析: 分析经典动画作品的制作过程, 如《狮子王》、《冰雪奇缘》等, 探讨其成功的要素。

2. 拓展建议

- 动画制作实践: 鼓励学生利用课后时间, 尝试使用不同的动画制作软件, 创作自己的动画作品, 实践课堂所学知识。

- 观看教学视频: 推荐学生观看一些在线教学视频, 如动画制作教程、软件操作指南等, 以加深对动画制作技能的理解。

- 参与动画社区：建议学生加入动画爱好者的社区或论坛，与其他动画爱好者交流心得，学习他人的经验和技巧。

-

阅读专业书籍：推荐学生阅读一些动画制作的专业书籍，如《动画制作原理》、《Flash 动画设计教程》等，以获取更深入的理论知识。

- 参加动画工作坊：鼓励学生参加学校或社区举办的动画制作工作坊，与专业人士互动，学习最新的动画制作技术和行业动态。
- 动画创意思考：鼓励学生发挥自己的想象力，思考如何将日常生活中的元素融入动画创作中，培养创新意识。
- 分析与反思：在完成动画作品后，引导学生对自己的作品进行分析和反思，思考如何改进制作流程和技术应用。
- 实际案例学习：通过分析实际动画制作案例，让学生了解动画制作中的常见问题和解决方案，提高问题解决能力。
- 团队合作项目：鼓励学生参与团队合作项目，通过分工合作完成动画制作，培养团队协作和沟通能力。
- 定期作品展示：组织学生定期展示自己的动画作品，通过相互评价和讨论，提高学生的自我展示和评价能力。

七、内容逻辑关系

① 动画制作基础概念

- 重点知识点：动画的定义、帧的概念、关键帧与过渡帧
- 重点词汇：帧、关键帧、过渡帧、补间动画
- 重点句子：动画是通过连续播放静止图像来创造运动视觉效果的艺术形式。

② 动画制作流程

- 重点知识点：剧本创作、角色设计、场景布局、动画制作、后期制作
- 重点词汇：剧本、角色、场景、动画制作、后期制作
- 重点句子：动画制作流程包括从剧本创作到后期制作的每一个环节，每个环节都至关重要。

③ 动画制作技能

- 重点知识点：Flash 软件操作、时间帧控制、过渡帧制作、动画特效应用
- 重点词汇：Flash、时间帧、过渡帧、动画特效
- 重点句子：掌握 Flash 软件的基本操作和动画制作技巧是制作高质量动画的关键。

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/648117057017006135>