

最新初中信息技术教学设计案例(通用5篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。相信许多人会觉得范文很难写？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

初中信息技术教学设计案例篇一

知识与技能目标：

- 1、启动flash5的方法，熟悉它的界面。
- 2、掌握引入一个已有动画的方法，并观看自己所引入的动画。
- 3、掌握保存文件的方法。

过程与方法目标：

- 1、通过学习flash5基本技能，启发并培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力。
- 2、能够学会独立使用flash5软件。

情感与态度目标：

培养学生的实践和探索能力，通过动手动脑的活动锻炼学生，让学生掌握本课的知识和技能。

教学重点：

了解flash5的时间轴、舞台、绘图工具以及浮动面板的功能。

教学难点：

给图库中的对象进行分类，以入图层的命名。

教学方法：

讲解法、操作法、演示法等。

（一）创设情境，激情导入

同学们，你们喜欢看动画片吗？是啊，我想，每位同学都有伴随动画片一起成长的经历，在你们的成长过程中一定看过许多难忘的动画片，大家想知道这些精美的动画片是怎么做出来的？（生：想知道）从这节课开始，我们就来学习制作动画的软件—flash—flash5在生活中有着广泛的应用，不仅能作动画，还能做广告宣传等，在以后的学习和工作中我们将逐渐接触到。

（二）自主学习合作探究

（1）自主学习

首先指导学生启动flash5—让学生熟悉flash5的界面，了解时间轴的作用、舞台、绘图工具及浮动面板。

（2）合作学习

现在就让我们启动flash5动画软件吧，首先同学可以通过开始菜单来进入，和启动其它软件的方法一样，开始一程序—flash5—或者在桌面上有可直接双击进入。

师让生观察flash5界面并讲解：

1、时间轴：

它像电影的胶片，每一小格代表动画的一帧，帧里面装载着动画内容。当你对某一帧进行编辑、修改的时候，只要用鼠标点时间轴与它相对应的小格就可以进入这一帧的编辑状态。

2、舞台：

flash5编辑区有一相非常形象的名字，叫舞台。它是创建动画和动画演出的场所。这和以前学过的我们常常把编辑区看成画布和白纸的方式不同。

有了舞台就要有演员□flash5中的演员是什么呢？它们叫图形和元件（组件），图形很好理解，就是我们用绘图工具画的或“导入”的图片，元件是什么呢？它是组合在一起的图形，也可以是一个动画效果的按钮，还可以是一段动画，在flash5□中叫“影片剪辑”。

绘图工具：

和我们以前学过“画图”软件中的绘图工具差不多。

浮动面板：要制作一部动画片要有到各种各样的工具和各种各样的方法，这了进行这些设置□flash5中设计了很多浮动面板。它们分布在屏幕的右侧。这些面板可以在屏幕上随意拖动，来回切换，如果嫌碍事，还可以关闭。如果弄乱了，你可以通过窗口——面板位置——默认规划命令把它们恢复过来。

好了，我讲了半天，大家对flash5一定有所了解，一定想试试操作了吧，下面我们就来作一个最简单的动画——大海中的一个小鱼在游来游去。

（一）制作动画

1、启动flash5

2、导入图片

3、在预览窗中出现一条小鱼，单击按钮可以预览动画

4、用鼠标拖住预览窗中的鱼，将它拖入舞台，随意放在舞台底部。

（二）预览动画

可通过“控制”菜单下的“测试影片”进行测试。

（三）保存文件

和以往我们保存文件的方法一样，不再重复。

学生操作，教师巡视。

初中信息技术教学设计案例篇二

展。本课通过造型和丰富动画，吸引学生的学习兴趣和。本课的目标是希望学生能在以往尝试用手绘表现能力的基础上，学会运用适当的电脑动画技巧，利用电脑动画软件完成独特的多种图像功能，且利用电脑软件进行动画设置，结合电脑动画软件的优越性创作生动有趣的创作美术作品。

电脑美术的多变性与设计技巧是学生学习的兴趣源泉。而本课可以把平面静止的绘画作品制作成有趣的电脑动画作品，对于学生学习是一种诱惑。故本课可以采用先以“动画”入手，以“电脑绘画”深入教学，以“编辑故事的创新表现”为目的的教学策略。

（一）激趣导入新课

（二）探究电脑绘画软件工具箱工具使用方法

1. 回顾上一节课学习的电脑美术知识。
2. 先让学生看小鸟图片，然后运用软件工具，分析小鸟绘制特征。
3. 学生尝试用软件工具绘画小鸟及背景。
4. 对比教师运用工具绘制的小鸟，巩固学生运用工具的灵活性。
5. 研讨动画制作方案。逐一尝试两种动画方案，对比效果。
6. 拓展学生思维能力，运用两种不同的动画方式，完成独特的动画小鸟的其他身体部位或背景场景，使画面更为生动。

（三）学生创作，教师辅导

（四）创作展示

集中展示动画作品，对学生提出创作优点和可改进之处。

老师在少数的作品上可现场进行改进，以提高学生的兴趣。

（五）艺术的现实运用

欣赏电脑动画作品，为我们的生活增添精彩！（图片或视频欣赏）

1. 能否根据自己的认知，运用电脑创作出大胆、独特的作品。
2. 能否灵活运用电脑软件进行绘画的基本技法技巧。
3. 能否体验电脑动画带来的快乐。

初中信息技术教学设计案例篇三

学习目标：

1. 了解社交app有哪些主要功能?流行的社交app有哪些?
2. 了解微信中添加好友的各种方法。
3. 了解微信“摇一摇”参与电视互动的原理、查找歌曲的原理。
4. 了解微信“摇一摇”交友的风险，能正确地使用社交app进行交流。

重点难点：

正确地使用社交app进行交流。

教学建议

社交app的种类非常多，目前最流行的当属微信，因此本课主要以微信为例来介绍社交app□

建议本课用1课时。

使用智能手机的人几乎都用微信来进行信息交流，微信比传统的手机通信运营商提供的信息功能强大得多，用它不仅可以传递文字及各种文件、进行实时的视频聊天，还可以进行群聊及朋友圈的社交活动，完全了传统的用手机发信息进行交流的方式。

教材中假设了一个学生结伴看电影的生活场景来探索微信的使用方法，老师也可以根据学生的情况设计更合适的任务。

添加好友的方式很多，也很好玩，但老师一定要控制好课堂的走向，一边演示还要一边启发学生思考背后的原理。

“摇一摇”有很多奇妙的用法，例如：“摇”电视、“摇”歌曲等，这些奇妙的用法一定能激发学生的好奇心，要把学生的这种好奇心引导到对知识、原理的探究中去，而不能只停留在对“摇”本身感兴趣。

“摇一摇”可以用来添加好友，但由于青少年涉世未深，也许不能理解“摇一摇”添加陌生好友时潜藏的巨大风险，可以通过一些典型案例的讲解引起学生的警觉，树立风险意识。资源目录有相关文字材料和视频可供教学参考。

“摇一摇”的操作比较有趣，安排学生回家后和家人一起合作探究，这样安排，一方面是回家才有操作的条件，另一方面是因为“摇一摇”添加好友的操作涉及到如何与陌生人交往的问题，在家操作便于家人进一步对学生如何正确使用手机进行教育。

用微信的朋友圈发布信息，可以与朋友分享见闻，交流思想，是使用微信的人最热衷的事情。用朋友圈传播信息，速度非常快，范围非常广，因此，有些人看中了朋友圈的这个特点，利用朋友圈来传播各种信息。除了各种真假难辨的广告信息，还有各种谣言、各种诈骗信息也不时地出现在朋友圈中，而糟糕的是有些不良信息还是来自身边的朋友。因此需要将朋友圈的这些负面的东西展示给学生看，让他们学会鉴别，并做一个遵纪守法的好公民。这部分内容用一些典型的案例进行教学，资源目录有相关文字材料和视频可供教学参考。

初中信息技术教学设计案例篇四

出示“金山打字”程序，并让学生操作。

请同学们小组讨论：“金山打字”程序中，都有生么样的事

件发生，请学生阐述讨论结果。

教师做补充分析

程序运行分析

首先让学生操作完整的易语言“打字练习”程序，并分析其所发生的事件及过程，教师帮助分析讲解。

窗口界面分析

通过上面的事件和过程分析，让学生再次分析本程序的启动窗口界面中应包含哪些组件及元素，教师帮助分析讲解。

教师演示在“窗口界面中”加入本程序所需要的组件及元素。

程序数据类型及代码分析

通过上面的分析，对各个子程序进行分布步讲解。

1、“开始”按钮被单击子程序

通过分析代码，教师讲解逻辑变量“进入循环=真”、“按钮1.禁止=真”。

重点讲解事件“处理事件（）”和“延时（100）”

2、“停止”按钮被单击子程序

通过分析代码，讲解逻辑变量“进入循环=假”、“按钮1.禁止=假”。

在这一部分，可以先让学生对照上一部分的逻辑变量进行相似性分析。

3、按键盘字母键的过程

这一部分教师应该重点讲解“按下某键”事件，和实现判断按下程序中a□b□c□d的某键。

初中信息技术教学设计案例篇五

尝试机器人的搭建及程序设计。

学会使用“移动”“延时”和“停止”模块来使机器人前进、后退和转向；

理解机器人行走的方向、左右电机转速差异与机器人转弯的关系。

培养学生学习机器人知识的思维模式和动手能力；

培养学生编写程序的兴趣；

在调试过程中培养学生间的交流与合作精神。

以任务驱动、自主探究、分组协作为主，教师指导为辅的教学方法。

1. “移动”“延时”和“停止”模块的使用；

2. 机器人编程软件中的顺序程序结构；

3. 机器人的搭建及左右电机的设置。

2. 左右电机的设置与机器人转向的关系。

欣赏图片，思考问题，制定学习目标。

2. 最基本的机器人的搭建，为学生展示搭建好的机器人，演

示一个发电机及轮胎的安装，给学生布置任务，完成其他发电机的安装。

通过观察教师的演示以及搭建好的机器人，小组讨论合作，完成安装发电机的任务。

教师活动

2. 布置任务一(完成机器人走直线)。

学生活动

基本机器人知识的学习，小组合作探究完成机器人走直线的任务。

教师活动

2. 演示下载程序到机器人中的步骤。

学生活动

2. 启发引导学生完成教材“博弈舞台”中的任务；

3. 提示学生将本节课的学习成果及学习感受记录到“成长基石”中，让学生养成良好的学习习惯。

1. 欣赏作品，自评、他评；

2. 完成“博弈舞台”中的任务；

3. 记录学习成果及学习感受。