

数媒教学新模式“以动至静”

《动画艺术概论》本课程的学习，使学生对动画有一个整体性的认识，同时明确学习目标达到了解动画，对动画概念有一个正确清晰的认识，形成动画意识并且能够掌握学习动画的方法。

在网上授课，为了保障学生在特殊时期足不出户的学习需求，施老师充分利用钉钉、腾讯会议、学习通等方式实施线上教学，制作了适合课程的动画人物与视频，保证了网课有序、高效的进行，也充分帮助学生答疑解惑，并且丰富的线上互动。目的在于指引注意，激发兴趣。



施老师通过 PPT 展示壁画图片与历史文化遗迹，引导学生进入课程，引发关于动画起源的思考，与同学们一起用辩证思维追根溯源。

讲述动画起源时，施老师承上启下的运用了新课导入时为学生们展示的视频图片，在为学生提供学习资料时，标明了引用来源，更方便了学生在课后查阅资料，丰富自我。

在知识点的教授过程中，施老师层次分明，抽丝剥茧为同学们依次理清知识脉络。

施老师首先为同学们明确了动画的概念，并且提供了一部中国早期有经典影响的动画《铁扇公主》，方便了同学们直观的感受。

然后施老师深入讲解了动画的定义，引用了几位优秀的动画代表人物的见解，同时提供了《电影艺术辞典》的资料，从不同的角度为同学们提供了开放理解的思维方式。

在同学们了解定义之后，施老师趁热打铁讲述了动画艺术的特性。通过一些专业性的知识与技巧为同学们展示如何制作动画，其中包括，形象把握与理性把握的统一，情感体验与逻辑认知的统一，审美活动与意识形态的统一。



与同学们一起探索原理时，施老师讲到了视觉残留原理，“诡盘”这种动画电影的原始形态，动画与电影的理论基础。



Claudius Ptolemy

数学家、天文学家、地理学家、占星家和音乐理论家，他撰写了大约十多篇科学论文，其中三篇对后来的拜占庭、伊斯兰和西欧科学具有重要意义。

*简介摘自维基百科

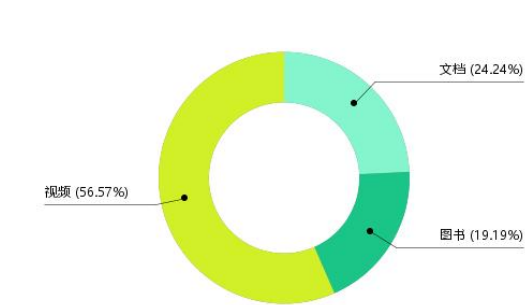
托勒密（公元100-170年）便在他的书《光学》中描述了一个旋转的陶制轮子 @佳含老师

最后施老师为我们讲述了动画雏形的诞生，是人们对于“动”的追求。课堂小结也是交流和探索美术艺术的过程，作为体验美感、情感的过程，让每一个学生的个性获得充分发挥。

课后作业：用思维导图的形式画出雷诺和科尔各自的特点，代表作品，以及他们对动画的贡献。利用思维导图制作，充分提高学生课后复习成果。



课程任务点类型分布



学生综合成绩分布

