#### 教案内页1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | 数字应用基础 | **授课内容** | 玩转数字媒体-数字媒体和数字媒体技术 | |
| **授课班级** |  | **授课课时** | 1学时 | |
| **授课地点** |  | **授课形式** | 混合式教学结合小组项目式讨论 | |
| **参考教材** |  | | | |
| **教学对象**  **分析** | 学生有一定的计算机学科的基础知识和技能，具备线上查阅信息的能力，  具备一定的职业道德素质和企业服务意识。 | | | |
| **教学目标** | 知识目标：  1.理解数字媒体概念；  2.理解数字媒体技术概念；  3.理解数字媒体技术的发展趋势。 | | | |
| 能力目标：   1. 扩展相应的应用数字媒体能力； 2. 使用数字媒体工具提升现代服务业的综合水平； 3. 能独立使用各种媒介完成学习任务； 4. 工作结果的评价与反思； 5. 思考数字媒体和数字媒体技术的发展趋势。 | | | |
| 素质目标：  1.具备较强的合作能力、创新能力和创新意识；  2.培养学生触类旁通、举一反三的自主学习能力；  3.培养学生的自学能力；  4.培养学生的自我展示和自我表达的能力。  5.培养学生的爱国情怀。 | | | |
| **教学重点** | 各数字媒体的概念和技术框架 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **教学难点** | 各数字媒体的关键技术 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **课程思政** | 结合课程情景导入倡导爱国情怀。 | | | |
| **教学方法** | 采用行动导向教学法(案例教学法、项目法、引导方法、小组学习法等) | | | |
| **教学手段** | 每个任务采用“任务描述→任务分析→任务实现→能力拓展”的形式组织教学 | | | |
| **教学实施过程**  （对教学过程中的流程、设计的活动等方面进行介绍） | | | | |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **（1）课前准备** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **课前准备** | 1.在校内信息平台推送课程学习资源；  2.发布学习任务：数字媒体和数字媒体技术 | 1.查看任务，提前了解课堂内容；  2.搜索数字媒体和数字媒体技术知识点。 | 1.布置任务，使学生有效地感知和预习。  2.学生收集自己感兴趣信息，课上分析，有助于提高他们的学习兴趣 | | **（2）课中导学** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **任务导入**  **（5分钟）** | 任务描述：  深入探究数字媒体及其技术的核心概念，涵盖数字内容创作、存储、传播、消费的全过程。分析当前数字媒体技术的最新进展和数字媒体的特征。同时，预测并探讨数字媒体技术未来的发展趋势，包括内容个性化、交互性增强、跨平台融合等方向，为学生将来的创新发展提供理论支撑与前瞻视角。  提出问题：   1. 分析数字媒体和数字媒体技术； 2. 数字媒体和数字媒体技术对社会发展的进步有哪些影响？ | 参与讨论 | 通过任务描述，问题讨论，引出教学内容。 | | **任务实现**  **课中教学**  **（30分钟）** | 教师讲解数字媒体和数字媒体技术：  1.理解数字媒体概念；  2.理解数字媒体技术概念；  3.理解数字媒体技术的发展趋势。 | 互动式教学 | 培养学生专注学习能力，团队沟通能力 | | **能力扩展**  **分组讨论**  **（5分钟）** | 1. 针对数字媒体和数字媒体技术的内容组织学生点评：“技术框架”、“应用场景”、“关键技术”、“发展趋势”  2. 今天的教学内容还有哪些不清楚的地方？通过讨论，激发学生的想象力和创造力，活跃学习气氛，进而提高学生的学习热情，培养学生的学习兴趣。 | 分析数字媒体和数字媒体技术；  根据问题小组共同探讨。 | 发现知识点不足，查缺补漏 | | **总结**  **（5分钟）** | 1.你如何根据自己的见解结合老师讲解的内容加深对数字媒体的理解；  2.思考数字媒体和数字媒体技术的发展趋势。 | 与老师一起回顾知识点  学生互相评价 | 总结回顾，提高学习的效率 | | | | | |

#### 教案内页2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | 数字应用基础 | **授课内容** | 玩转数字媒体-数字媒体处理技术 | |
| **授课班级** |  | **授课课时** | 2学时 | |
| **授课地点** |  | **授课形式** | 混合式教学结合小组项目式讨论 | |
| **参考教材** |  | | | |
| **教学对象**  **分析** | 学生有一定的计算机学科的基础知识和技能，具备线上查阅信息的能力，  具备一定的职业道德素质和企业服务意识。 | | | |
| **教学目标** | 知识目标：  1.了解数字文本技术；  2.了解数字图像技术；  3.了解数字声音技术；  4.了解数字视频技术。 | | | |
| 能力目标：   1. 扩展相应的应用数字媒体能力； 2. 使用数字媒体工具提升现代服务业的综合水平； 3. 能独立使用各种媒介完成学习任务； 4. 工作结果的评价与反思； 5. 思考数字媒体处理技术的发展趋势。 | | | |
| 素质目标：  1.具备较强的合作能力、创新能力和创新意识；  2.培养学生触类旁通、举一反三的自主学习能力；  3.培养学生的自学能力；  4.培养学生的自我展示和自我表达的能力。  5.培养学生的爱国情怀。 | | | |
| **教学重点** | 各数字媒体的概念和技术框架 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **教学难点** | 各数字媒体的关键技术 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **课程思政** | 结合课程情景导入倡导爱国情怀。 | | | |
| **教学方法** | 采用行动导向教学法(案例教学法、项目法、引导方法、小组学习法等) | | | |
| **教学手段** | 每个任务采用“任务描述→任务分析→任务实现→能力拓展”的形式组织教学 | | | |
| **教学实施过程**  （对教学过程中的流程、设计的活动等方面进行介绍） | | | | |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **（1）课前准备** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **课前准备** | 1.在校内信息平台推送课程学习资源；  2.发布学习任务：数字媒体处理技术 | 1.查看任务，提前了解课堂内容；  2.搜索数字媒体处理技术知识点。 | 1.布置任务，使学生有效地感知和预习。  2.学生收集自己感兴趣信息，课上分析，有助于提高他们的学习兴趣 | | **（2）课中导学** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **任务导入**  **（10分钟）** | 任务描述：  深入探究数字媒体及其技术的核心概念，涵盖数字内容创作、存储、传播、消费的全过程。分析当前数字媒体技术的最新进展和数字媒体的特征。同时，预测并探讨数字媒体技术未来的发展趋势，包括内容个性化、交互性增强、跨平台融合等方向，为学生将来的创新发展提供理论支撑与前瞻视角。  提出问题：   1. 分析数字媒体处理技术； 2. 数字媒体处理技术对社会发展的进步有哪些影响？ | 参与讨论 | 通过任务描述，问题讨论，引出教学内容。 | | **任务实现**  **课中教学**  **（60分钟）** | 教师讲解数字媒体处理技术：  1.了解数字文本技术；  2.了解数字图像技术；  3.了解数字声音技术；  4.了解数字视频技术。 | 互动式教学 | 培养学生专注学习能力，团队沟通能力 | | **能力扩展**  **分组讨论**  **（10分钟）** | 1. 针对数字媒体处理技术的内容组织学生点评：“技术框架”、“应用场景”、“关键技术”、“发展趋势”  2. 今天的教学内容还有哪些不清楚的地方？通过讨论，激发学生的想象力和创造力，活跃学习气氛，进而提高学生的学习热情，培养学生的学习兴趣。 | 分析数字媒体处理技术；  根据问题小组共同探讨。 | 发现知识点不足，查缺补漏 | | **总结**  **（10分钟）** | 1.你如何根据自己的见解结合老师讲解的内容加深对数字媒体的理解；  2.思考数字媒体处理技术的发展趋势。 | 与老师一起回顾知识点  学生互相评价 | 总结回顾，提高学习的效率 | | | | | |

#### 教案内页3

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | 数字应用基础 | **授课内容** | 玩转数字媒体-HTML5技术 | |
| **授课班级** |  | **授课课时** | 2学时 | |
| **授课地点** |  | **授课形式** | 混合式教学结合小组项目式讨论 | |
| **参考教材** |  | | | |
| **教学对象**  **分析** | 学生有一定的计算机学科的基础知识和技能，具备线上查阅信息的能力，  具备一定的职业道德素质和企业服务意识。 | | | |
| **教学目标** | 知识目标：  1.了解网页制作概念及分类；  2.了解网页的制作与分布；  3.了解HTML基础；  4.了解HTML5新特性。 | | | |
| 能力目标：   1. 扩展相应的应用数字媒体能力； 2. 使用数字媒体工具提升现代服务业的综合水平； 3. 能独立使用各种媒介完成学习任务； 4. 工作结果的评价与反思； 5. 思考HTML5技术的发展趋势。 | | | |
| 素质目标：  1.具备较强的合作能力、创新能力和创新意识；  2.培养学生触类旁通、举一反三的自主学习能力；  3.培养学生的自学能力；  4.培养学生的自我展示和自我表达的能力。  5.培养学生的爱国情怀。 | | | |
| **教学重点** | 各数字媒体的概念和技术框架 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **教学难点** | 各数字媒体的关键技术 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **课程思政** | 结合课程情景导入倡导爱国情怀。 | | | |
| **教学方法** | 采用行动导向教学法(案例教学法、项目法、引导方法、小组学习法等) | | | |
| **教学手段** | 每个任务采用“任务描述→任务分析→任务实现→能力拓展”的形式组织教学 | | | |
| **教学实施过程**  （对教学过程中的流程、设计的活动等方面进行介绍） | | | | |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **（1）课前准备** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **课前准备** | 1.在校内信息平台推送课程学习资源；  2.发布学习任务：HTML5技术 | 1.查看任务，提前了解课堂内容；  2.搜索HTML5技术知识点。 | 1.布置任务，使学生有效地感知和预习。  2.学生收集自己感兴趣信息，课上分析，有助于提高他们的学习兴趣 | | **（2）课中导学** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **任务导入**  **（10分钟）** | 任务描述：  本项目旨在全面探索HTML5技术，从网页制作的基本概念与分类入手，深入理解网页的构建与发布流程。重点学习HTML基础，奠定坚实的网页开发基石。随后，深入剖析HTML5引入的新特性，如增强的表单控制、多媒体集成、图形处理及更高效的语义化标签等，以掌握利用HTML5开发现代、高效、互动性强的网页与应用的能力。  提出问题：   1. 分析HTML5技术； 2. HTML5技术对社会发展的进步有哪些影响？ | 参与讨论 | 通过任务描述，问题讨论，引出教学内容。 | | **任务实现**  **课中教学**  **（60分钟）** | 教师讲解HTML5技术：  1.了解网页制作概念及分类；  2.了解网页的制作与分布；  3.了解HTML基础；  4.了解HTML5新特性。 | 互动式教学 | 培养学生专注学习能力，团队沟通能力 | | **能力扩展**  **分组讨论**  **（10分钟）** | 1. 针对HTML5技术的内容组织学生点评：“技术框架”、“应用场景”、“关键技术”、“发展趋势”  2. 今天的教学内容还有哪些不清楚的地方？通过讨论，激发学生的想象力和创造力，活跃学习气氛，进而提高学生的学习热情，培养学生的学习兴趣。 | 分析HTML5技术；  根据问题小组共同探讨。 | 发现知识点不足，查缺补漏 | | **总结**  **（10分钟）** | 1.你如何根据自己的见解结合老师讲解的内容加深对数字媒体的理解；  2.思考HTML5技术的发展趋势。 | 与老师一起回顾知识点  学生互相评价 | 总结回顾，提高学习的效率 | | | | | |

#### 教案内页4

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | 数字应用基础 | **授课内容** | 玩转数字媒体-虚拟现实技术 | |
| **授课班级** |  | **授课课时** | 1学时 | |
| **授课地点** |  | **授课形式** | 混合式教学结合小组项目式讨论 | |
| **参考教材** |  | | | |
| **教学对象**  **分析** | 学生有一定的计算机学科的基础知识和技能，具备线上查阅信息的能力，  具备一定的职业道德素质和企业服务意识。 | | | |
| **教学目标** | 知识目标：  1.了解虚拟现实技术的基本概念；  2.了解虚拟现实技术的发展历程；  3.了解虚拟现实技术的应用场景和未来趋势。 | | | |
| 能力目标：   1. 扩展相应的应用数字媒体能力； 2. 使用数字媒体工具提升现代服务业的综合水平； 3. 能独立使用各种媒介完成学习任务； 4. 工作结果的评价与反思； 5. 思考虚拟现实技术的发展趋势。 | | | |
| 素质目标：  1.具备较强的合作能力、创新能力和创新意识；  2.培养学生触类旁通、举一反三的自主学习能力；  3.培养学生的自学能力；  4.培养学生的自我展示和自我表达的能力。  5.培养学生的爱国情怀。 | | | |
| **教学重点** | 各数字媒体的概念和技术框架 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **教学难点** | 各数字媒体的关键技术 | | **解决策略** | 通过案例教学法 |
| **课程思政** | 结合课程情景导入倡导爱国情怀。 | | | |
| **教学方法** | 采用行动导向教学法(案例教学法、项目法、引导方法、小组学习法等) | | | |
| **教学手段** | 每个任务采用“任务描述→任务分析→任务实现→能力拓展”的形式组织教学 | | | |
| **教学实施过程**  （对教学过程中的流程、设计的活动等方面进行介绍） | | | | |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **（1）课前准备** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **课前准备** | 1.在校内信息平台推送课程学习资源；  2.发布学习任务：虚拟现实技术 | 1.查看任务，提前了解课堂内容；  2.搜索虚拟现实技术知识点。 | 1.布置任务，使学生有效地感知和预习。  2.学生收集自己感兴趣信息，课上分析，有助于提高他们的学习兴趣 | | **（2）课中导学** | | | | | **教学环节** | **教学内容** | **学生活动** | **设计意图及方法** | | **任务导入**  **（5分钟）** | 任务描述：  本项目聚焦于虚拟现实技术，旨在全面解析其基本概念、发展历程及广泛应用场景与未来趋势。虚拟现实技术通过计算机技术模拟出逼真的三维环境，使用户获得身临其境的体验。其发展历经萌芽、概念形成、技术积累到产品爆发等阶段，现已在娱乐、教育、医疗、工业制造等多领域展现巨大潜力。未来，随着技术迭代与内容丰富，虚拟现实技术技术将引领新一轮交互革命，开启虚实融合的新时代。  提出问题：   1. 分析虚拟现实技术； 2. 虚拟现实技术对社会发展的进步有哪些影响？ | 参与讨论 | 通过任务描述，问题讨论，引出教学内容。 | | **任务实现**  **课中教学**  **（30分钟）** | 教师讲解虚拟现实技术：  1.了解虚拟现实技术的基本概念；  2.了解虚拟现实技术的发展历程；  3.了解虚拟现实技术的应用场景和未来趋势。 | 互动式教学 | 培养学生专注学习能力，团队沟通能力 | | **能力扩展**  **分组讨论**  **（5分钟）** | 1. 针对虚拟现实技术的内容组织学生点评：“技术框架”、“应用场景”、“关键技术”、“发展趋势”  2. 今天的教学内容还有哪些不清楚的地方？通过讨论，激发学生的想象力和创造力，活跃学习气氛，进而提高学生的学习热情，培养学生的学习兴趣。 | 分析虚拟现实技术；  根据问题小组共同探讨。 | 发现知识点不足，查缺补漏 | | **总结**  **（5分钟）** | 1.你如何根据自己的见解结合老师讲解的内容加深对数字媒体的理解；  2.思考虚拟现实技术的发展趋势。 | 与老师一起回顾知识点  学生互相评价 | 总结回顾，提高学习的效率 | | | | | |