# 动漫鉴赏课程论文范文精选10篇

来源：网络 作者：静水流深 更新时间：2025-05-29

*动漫鉴赏课程论文范文 第一篇浅 析 中 学 美 术 中 的 动 漫 教 学郑州七中关键字：中学 美术教育 动漫教学 更新 培养 参考文献： [1]拾荒（田易新）.动漫艺术家：传统动漫片与FLASH实践 .北京：兵器工业出版社，20\_. [2...*

**动漫鉴赏课程论文范文 第一篇**

浅 析 中 学 美 术 中 的 动 漫 教 学

郑州七中

关键字：中学 美术教育 动漫教学 更新 培养 参考文献：

[1]拾荒（田易新）.动漫艺术家：传统动漫片与FLASH实践 .北京：兵器工业出版社，20\_. [2]李铁，张海力.动漫角色设计[M].北京：清华大学出版社 20\_. [3]丁海祥，姚桂萍.动漫概论[M].北京：清华大学出版社 20\_.

浅析中学美术中的动漫教学

在我国，动漫是一项具有辉煌前景的产业，有着巨大的发展潜力和广阔的市场空间。而在这样的环境下，学生们对动漫都抱有极大的兴趣。目前在我国的中学美术教学中，动漫已经成为了课堂中经常被提及的词汇。本论文将就动漫在中学美术教育中的实施进行浅析。

近几年，在国际大环境，尤其是在美国、日本等动漫产业大国的推动下，动漫在中国得到了长足的发展，动漫逐渐的从娱乐化进入到了产业化，在社会生活和美术活动中占据了重要的地位。随着我国对发展动漫事业的重视以及对动漫产业扶持政策的出台，为了顺应社会需求，全国上百所大专院校纷纷开设了动画专业，各级初中高中也都在教学中顺应学生的兴趣和要求加入了动漫元素，但在中学的动漫课程中，教学的理念和质量可谓是参差不齐，部分教师对动漫理论和知识不甚了解，甚至抱有一种急功近利的态度，以为在课堂中只要有几张图片或者几段视频，就能达到吸引学生、完善教学的目的。甚至有相当一部分教师将动漫作为课堂中和公开课中的噱头。我认为，在中学美术教学中，要真正地将动漫教学深化，必须做到以下几点：

>一、扭转观念，加强自身学习。

在中学动漫的教学中，经常会遇见这样的问题：一说到动漫，学生无一不表示极大的兴趣，但是细细地与学生讨论起来才发现，大多数学生对动漫的认识仅仅处于“好看、好玩、有意思”的层面，对动漫的历史和知识确实知之甚少。漫画作为一种相对新兴的艺术门类，无论是在中国或者外国，都是经历了数百年演变历史的，对此，在教学中，不仅要对动漫进行学习和赏析，更要对其本源的历史进行深刻的讲解，转变学生对动漫“娱乐性”的观念，带领学生学习动漫的历史，并由此引申到相关的美术类别上，如与动漫人物造型中相关的速写、素描、色彩搭配上，让学生对动漫的认识上升到艺术赏析和学习的层面。

>二、加强基础课程的学习

动画是一种令人喜闻乐见，通俗易懂的艺术形式，但如果带领学生对其进行研究和学习，需要对学生进行多方面知识结构的培养，良好的美术基本功必不可少，同时还应通过大量练习，训练对角色形态的观察能力和艺术概括能力。

动画大师温莎·麦凯曾说过：“如果我能重新来过，首要之务就是彻底学习绘画，我要学透视法，然后是人体，包括裸体与着衣人体，再围绕着人体画上适当的背景。”可见，基础造型能力的训练对于动漫的学习是多么的重要。素描可以了解解剖知识、人物的表情特征、光影的变化与空间透视关系，更能锻炼整体把握能力。速写则可以收集素材，积累各种形象，训练对角色动态规律的把握和记忆。动漫课程在平时的练习上，可先从临摹着手，基本功好的学生会临摹；但会临摹的学生却不一定基本功好，前面我所提到的“急功近利”，正是一些教师在所谓的动漫课程上，一味地让学生进行临摹，学生看似拿出了效果比较不错的作品，但动手能力却没有真正地得到提高，所以必须重视起基本功的练习。

>三、寻找动漫作品的生命力所在

动漫集娱乐性、商业性、教育性于一身。中国大陆的有些动漫作品都偏向于说教性质，“寓教于乐”在很多时候都被忽略了。相对于国外动漫强大的娱乐功能，国内动漫在一定程度上就失去了市场，以至于做出来的东西品种单

>一、千篇1律。而日本动漫之所以能成为国家经济的重要支柱之一，很大程度上是其创作手法的多样化、观众群体的广泛性，大家看动漫的积极性都被好的作品调动起来了。比如，《蜡笔小新》充满童趣，手法诙谐，大人小孩都爱看，而因为我们的触角还不够敏锐，不善于捕捉生活中的亮点。怎样把动漫的主题、诉求对象及表现形式由单一向多元化发展是值得思考的。在带领学生学习和欣赏的过程中，应引领学生转换观念，开阔视野，深入了解各个年龄阶层的精神需求，做到题材多样化。以中学的动漫教学为例，在学生的自由创作中，主题不一定非要限定在校园内，可以鼓励学生大胆的描写自己的家庭趣事，社会见闻等题材，也能达到不错的效果。

>四、注重创意思维的培养

爱因斯坦说过：“想象力比知识更重要，因为知识是有限的，而想象力概括着世界的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉。”如何激发自身的创造性思维值得思考。有些同学在学习中都偏向于电脑技能的培养，忽视了“大脑”。将电脑三维技术运用到影片中，使真实感和空间感大大加强，的确能给影片增色不少，但是社会需要的不是动漫初级人才，而是可以进行独立创作的高素质人才，这样才能在动漫市场的激烈竞争下挑起大梁。因电脑舍弃创意，这就如同为了一棵树放弃了整片森林。创造性思维是人类的高级心理活动，也是艺术家必须具备的基本素质。在教学过程中，应与学生多多互动，注意培养发散性思维，思路要清晰自由，不被头脑中的条条框框所拘泥，这样才能培养学生的创意，让学生展开想象的翅膀。

>五、关注民族文化，寻求中国动漫的独特发展模式

目前，美日动漫大举侵入我国动漫市场，对此应有一个正确的态度。著名画家吴昌硕说：“化我者生,破我者进,似我者死”。寥寥几句,含义颇深。美日动漫都有其鲜明特征，中国动漫如何走上一条民族化道路值得我们深思。中国丰厚的绘画遗产已为我们提供了参考答案。比如，中国传统十八描就可以作为动漫创作中用线的极好材料，相同的纸笔，不同的线型，可以引起不同的视觉和心理感受。纷繁多样的艺术风格，都有着重要的参考价值，关键是如何改进。剪纸和水墨动漫因其体现了中国传统的美学思想和民族风格，在世界上独树一帜，受到了极大的追捧。在学习过程中，学生应深入了解民族文化，多探讨，多实践，实现创作表现形式的多样化，最终探索出我国动漫的独特发展模式。

中国的动漫事业可谓刚刚起步但也潜力无限，挑战同时蕴藏着无限机遇。而我们在中学中的动漫教学也只是个蹒跚学步的孩子，在教学中肯定会面临这样那样的问题。但是只要我们在教学的过程中多尝试多思考，创造出属于自己的、符合自身教学环境和学生特点的教学方法，那么生动活泼，易于学生接受的动漫教学模式将会慢慢地走向成熟和完善。

**动漫鉴赏课程论文范文 第二篇**

经过对以上内容的研究与分析,本研究主要得出如下结论：

(1)我国关于文化共享工程的研究主要集中在8个方面,分别是立足国家层面与基层的整体性研究,立足省级视角、市县视角、农村视角的实践研究,针对技术、培训、绩效评估、资源建设、版权问题等的专题研究.

(2)文化共享工程的建设过程依据“建设”与“应用”的比重分为初步探索、普遍发展、巩固提升三个阶段；文化共享工程相关利益群体主要由提供决策与保障群体、实施监管群体、合作参与群体、用户群体构成；文化共享工程服务基层的方式主要通过两条支路完成.

(3)文化共享工程的实施效果体现在三个层面,宏观层面表现为对消弭社会信息鸿沟的贡献,中观层面表现为对国家公共文化服务体系建设的贡献,微观层面主要变现为对国家公共数字资源的充实与对国民生活质量提升的贡献.

(4)文化共享工程建设影响因素主要包含制度、资源建设、队伍建设等三个维度.

(5)本研究针对文化共享工程建设影响因素,结合相关理论与现代公共文化服务体系建设要求,借鉴国外相似项目,对文化共享工程可持续发展做出如下战略设计：一是资源设计达到标准统一,二是通过制定完善的制度体系使制度设计达到系统全面；三是充分利用新技术的发展开发适应的技术平台,以及搭建多元的、人性的、环保的服务终端；四是通过多元的文化教育活动与多举措的文化共享工程宣传推广进行服务设计,实现“服务到人”的目标.

(6)在文化共享工程顶层设计与已有评估指标体系的基础上,构建了包含建设、利用、效果三个一级指标的文化共享工程评估指标体系.

本研究的主要创新在于：第一,国内首次对文化共享工程进行较为系统的总结与分析,有关见解对文化共享工程的发展具有较大的参考借鉴价值；第二,论文采用“四象限图”分析公众对文化共享工程文化信息资源的偏好程度,对相关研究具有借鉴意义.

**动漫鉴赏课程论文范文 第三篇**

关于动画电影的研究可以有各种角度.本研究以经典动画电影为样本,借助儿童文学、中国传统戏曲和电影叙事学理论,分析中国动画电影讲故事的艺术及其成因.

真正意义的动画电影是从讲故事开始的.如何讲好故事,动画电影在创作原则上与儿童文学非常相似.结合儿童文学讲故事的总体构思技巧,探究动画电影讲故事的艺术将带有互益性质.这里所说总体构思主要包含：结构(故事的谋篇布局)、角色(人物的形象塑造)、情节(事件的安排与处理)、改编(再创造的原则与形式).经典的动画电影,让我们感受到前辈们对中国传统艺术、传统文化那种由衷地喜欢.中国动画独树一帜的民族风格正是在这种自觉和熟练运用中,成长起来的.此外,本研究还将追本溯源,深入探究中国动画形成和发展的原因.

第一部分从分析中日美三国第一部动画电影长片入手,寻找彼此的血缘关系以及它们对后世的影响,分析各国动画电影成长土壤的异同,希望通过比较研究能对中日美三国动画传统的形成过程有一个清晰地认识与深入地把握.

第二部分,即论文的第二章至第五章,借鉴传统和现代的观察视野与分析思路,对中国动画电影进行探究：“结构”部分借鉴经典电影结构模式和中国传统戏曲结构模式,分析中国动画电影的开端、发展、\*、结局的得失及其合理性；“角色”部分主要借鉴中国传统戏曲“生、旦、净、丑”四个行当,分析中国动画角色组合的特色.另外从传统礼仪中跪拜礼这一角度,分析中国动画电影角色塑造的宝贵经验,让我们对中国动画电影角色民族化、时代性和丰富性有了理性的认知；“情节”部分研究中国动画情节模式与传统文艺、与儿童文学的关系,探讨中国动画的可贵之处和需要弥补的缺憾；“改编”部分梳理中国动画电影的改编形式,总结动画电影改编的三大原则,即一要得到社会认可,二要故事动画化,三要抓住主流价值观.

**动漫鉴赏课程论文范文 第四篇**

中国矿业大学成教院动漫社在院指导老师的鼓励和支持下，在动漫社全体社员的努力下，我们动漫社在每学期会开展一系列以丰富同学课余生活、提升同学绘画能力为宗旨的活动。

为了以后社团cosplay能够继续向更好的方向走下去，先将迎新年晚会我们的演出节目前后工作应该注意的问题做个小结。

>1 前期工作

A、要提前制定时间表，把参展前的几个月的时间合理的规划起来。例如，新进的人员在什么时候就应该把服装的设计准备好，道具的设计准备好，什么时候要开始做（资金到位得做、不到位的情况下要尽最大的努力去完成）；新剧本和音乐在什么时候就应该筹备好，且通过大家的决议，以便角色安排好：表演的内容以何种形式展现，例如舞蹈的话就应当在平时开始学习和练习:何时开始排练，在何处，最好能够留出应对突发状况的时间，最后就是何时去报名参赛。

B、剧本的创作及安排。一定要考虑好，要多听大家的意见一起讨论是最理想的，这项工作可以早一点开始。准备几个方案是最好不过了，如人齐时的方案，人不齐时的方案，正式的决定可以在人员安定好时，确保人员不会由于任何原因突然离开。

C、表演内容及表演形式。虽然有了剧本，但是表演内容上如何求新求精，这也是很重要的，表演的结构，场次的连接，人员的调度都需要精心的安排。决定好了内容就要各施其责，该学什么的学什么，该练什么的什么，最忌拖拖拉拉。

D、音乐的挑选及后期处理。音乐的烘托起到至关重要的作 用，音乐的挑选可以听取剧本的意见加上大家一起找曲子，再由大家一起挑选出合适的几首，商讨如何剪辑。

E、排练前的讨论，剧本的进一步讲解，角色的学习和理解，舞台的表现的具体讲解，音乐的讲解，总的来说就是要让每个人都知道自己要演什么，怎么演，为什么要这样演，要演出什么样的预期效果。

>2 正式的排练

如果前面的工作都进行好了的话这一部分就是最简单的，

A、主要就是演出者要早到，不迟到，杜绝不到。

B、排练时循序渐进，讲解得体注意到每个角色的表现，因为在场上每一个人的每一个动作都是至关重要的，没有什么配角就不重要的说法，每一个人的表现都直接影响整个演出的质量。

C、再者就是注意安全，安全第一。

D、最后的带妆带道具的排练，排练的最终形态，轻装上阵和带妆的感觉是完全不同的，平时没有注意到的一些问题都会在这时出现，如道具造成的一些运动上的限制都需要注意。所以千万不要嫌麻烦就不搞这一环节。最好能将这次排练完整录下来，大家看一看，了解自己的实力和需要注意的问题。

>3 正式的表演。

A、要具备专业精神，在场上直到音乐停止的那一刻，都不可以松懈，要谢完幕，下了台才能松懈下来，站在台上一秒，就代表着自己及社团的形象，背挺直!昂起头！我们是动漫社的人！记住不管发生什么也不要笑场。要酷就酷到底！

B、如果可以的话在台上可以说出我们是成教动漫社（虽然还没有名字正是我们注重的原因，目前的任务是的为我们的社起一个名字，一个至少有丰富内涵的名字）。

本动漫社的工作终于做完了，虽然有很多不足之处，但是也算是对自己，对大家有个交待。本动漫社从开始到现在真的是历尽了坎坷，以前每次的出展，我觉得就像我们动漫社还没有名字一样，如同受了诅咒一般，会发生各种各样的灾难，也不安，也彷徨，但是因为有最后坚持下来的人们，因为有着这些人的支持，我才能做好这一切。计划赶不上变化，但是面对这些变化的信心绝对不是我一直具备的，无数次的懈怠了但是最终还是站到了最后一刻,都是你们给予我力量。这些时日以来给大家添了很多的麻烦，有很多应该做好却没做好的事情，没能在事情发生前发觉，没能严格的按照时间表进行排练，没能在大家需要鼓舞时给予正确的声援，没能...好多好多，但是我并不感到后悔，因为那都是我们成长的一部分。

>本学期社团基本活动内容：

>1、动漫放映。

每月播放一次会员喜欢的动漫影片和电影（内容以健康向上），营造充足的动 漫氛围，丰富同学们的课余生活。

>2、动漫教学。

每月月末在校内对动漫方面有所造诣的干部对会员进行动漫、绘画理论、设计基础的教学。让广大会员充分接受动漫和艺术方面的知识，促进其对动漫和艺术的热爱。

>3、动漫交流会。

每学期进行一到二次动漫交流会。增加社员彼此间的了解，增强社团凝聚力。

>4、 旅游。

条件允许的情况下，利用休息时间组织会员游玩（自由行）

**动漫鉴赏课程论文范文 第五篇**

为了提高专业教师的教育教学水平，注重工学结合，实现职业院校教学与企业生产实际的“零距离”对接，进一步加强“双师型”教师队伍建设、有效利用社会资源加强师资培训，本人于xxxx年xxxx月至xxxx月在“xxxx有限公司”公进行了顶岗实训工作。顶岗实训期间，在系部领导和实训单位领导的精心安排下，本人深入到岩土工程勘察工程的施工现场进行锻炼、学习，积极做好了与实训岗位相关的各项工作，顺利完成了顶岗实践任务，现总结如下：

>一、实训单位概况

>二、顶岗实训的基本情况

进入公司顶岗实训期间，公司相关人员的热情接待使我快速进入了工作状态。在实训期间，我严格按照作息时间上下班；上班时，认真阅读相关资料，并到动漫制作各部门观摩学习；坚持多听、多看、多学、多记、多想，做到边学习、边交流、边思考； 在学习中遇到不懂或不理解的地方，虚心向企业相关同志请教。通过学习，逐渐了解了动漫制作过程各方面的有关工作，更新了自己的知识结构，提高了自身工作能力。在为期6个多月的实践过程中，在公司的安排和辅助下，我进入到了公司动漫培训学校，同动漫培训学校的培训老师在一起办公，第一时间地了解企业对新进学员的课程具体安排和教学进度、最大限度地学习了三维动画的`模型、动画、材质和灯光渲染、特效、合成、模型和动画知识。具体动漫专业知识学习和对学员培训项目过程体会如下：

>1、影视模型与渲染

通过对建模、材质、灯光、摄影、色彩、构图、MattePainting、解剖结构等知识的学习和研究，使熟练掌握各种技术、提高艺术修养的同时，能够独立制作出影视级的模型与渲染作品，确保学员能够胜任动画公司、影视公司、次时代游戏公司的高端模型师、贴图师、灯光渲染师等岗位。在专项模型训练方面，主要强调各类专业模型的设计训练，包括道具、建筑、环境、场景、卡通角色、写实角色、动物角色等；专项贴图材质训练方面，将学习各类不同模型的UV展平技术、贴图纹理绘制、程序纹理设计、MentalRay光照与渲染高级技术；综合运用Maya、ZBrush三维雕刻、Photoshop等，实现专业级别的影视场景与动画角色模型设计、游戏角色与场景设计。

>2、数字角色动画

主要是在Maya软件平台上进行角色动画的学习和训练。前期将全面围绕动画师所应具备的基础知识和基本动画理论展开，中期课程将结合前期所学的故事板、动画速写、动画表演、运动规律、动画法则等传统课程，对角色动作进行循序渐进的专业训练。此部分课程将以基础运动规律贯穿始终，包括：基础运动（物理的运动）、角色基础控制（走、跑、跳等）、角色动作设计（复杂的情绪表现）、角色表演技巧（人物性格表达、情绪表达）、表情动画、口型动画、多个角色混合表演等。后期课程主要学习影视特效电影中的仿真类角色动画和游戏动画，涉及动作捕捉数据的采集、修改和应用（包括人物和多足动物）。学员在这一阶段可以预先感受到行业的制作要求和工作气氛，对于即将毕业的学生是一次练兵。本课程不仅针对专业影视动画公司的动画师岗位，毕业合格的学员还可胜任影视特效电影的仿真动画、游戏开发中的游戏动画等，拥有更宽广的就业空间。

>3、影视特效与合成

主要是为电影与电视特效制作工业培养三维特效制作、后期合成人才。主要学习使用Maya、3ds Max等高端三维动画工具、 Nuke等后期合成工具、 Boujou/Match Move/ SynthEyes三维跟踪合成工具、RealFlow高级流体系统、 Mental Ray/RenderMan高级渲染系统等进行专业影视特效与后期合成的训练和学习。系统学习包括：三维建模、灯光材质、高级渲染、动画、粒子特效、刚体特效、流体特效、布料仿真、毛发仿真、烟火和建筑物崩塌、各种自然景观特效模拟（爆炸、崩裂、烟雾、星辰、光环、浪花、飓风、瀑布、沙尘等）、群集技术、后期胶片调色、抠像合成、变形特效、时间扭曲、实拍影像与三维场景的跟踪合成、全息仿真渲染、MEL脚本语言。就业方向为专业的影视特效制作公司、影视广告制作公司、影视动画片制作公司、影视后期合成公司、电视栏目制作公司等。

>三、顶岗实训的体会

在六个多月的企业实践工作中，通过学习了解、广泛调研、亲身体会，我获得了第一手关于校企结合办学、以行业为需求、就业为导向的资料，加深了学校教学和企业实际联系的理解，对专业课程的设置、教学方法的改进、教育教学研究的进行都有重要的参考价值。收获之余，更多的是思考。从中，我得到了深刻的启示和体会：

>1、开阔了思路和视野，提高了理论联系实际、解决复杂问题的能力

六个月以来，在专业比较对口的实践岗位上，本人努力将所学的理论知识与实际工作密切结合，并能灵活应用，使自己的专业知识、专业技能及工程实践能力均得到了一次全面的提升。通过参与公司的对学员课程培训，本人对动漫专业学生的培训进行了更深入的学习，培养了自己的环境适应能力以及发现问题、分析问题、解决问题的实际能力，为今后的教学打下良好的基础。

>2、提高了学习积累的积极性和能动性，推动了自身教学能力的提升

在顶岗实践工作之余，我认真总结了自己的教学工作经验，反思了自己在教学方面的不足。学校和企业虽然属于不同行业，但是科学高效的工作方法在两个行业都是适用的，两者都应该积极适应社会形势和服务对象的变化，不断进行调整和完善，与时俱进，谋求更大突破和发展。这就要求我们必须要在工作中不断加强学习，增加积累，改进工作方法。通过六个多月的实训，我进一步感受到学习积累的重要性。作为教师，我们更应该始终保持良好的学习心态，进一步加强专业理论和实务学习，接触新领域，研究解决新问题，培养严谨科学的教学理念，保证自己的业务水平永不落伍。

>3、积极考取职业资格证书

为了进一步提高自己的学习水平和教学水平，在公司顶岗实践期间，认真学习专业知识，不会的问题积极与企业的动漫老师请教，在六个月的顶岗实践结束时，考取一门所从事动漫设计专业的职业资格证书。

在今后的教育工作中，本人将于这次下企业顶岗实践为契机，积极改进教学方法，努力加强教学改革，密切联系实际，增加多媒体教学、实验教学、实习教学的力度，将自己掌握的专业理论知识和实践经验应用于教育教学过程中，培养学生积极探索、勇于创新的科学精神，使自己成为一名更加优秀、教学能力过硬多的教师，为高职教育贡献力量。

**动漫鉴赏课程论文范文 第六篇**

我喜欢日本动漫，因为画得很好，可是我的外婆硬是不让我看。

我外婆说：xxx日本的东西有什么好？中国的就不行么？xxx

真的，说实话，日本动漫和中国动画是的的确确不相同的，我们也不得不承认，日本的确比我们画的好啊！难道不是么？

我外婆反感日本的所有东西，连我伯伯当上了日语翻译她都要闹半天。可是我喜欢日本，我就是喜欢，我喜欢哪里的人，喜欢哪里的动漫，喜欢哪里的东西，有什么不好？为什么我不能喜欢啊？

我就是喜欢看日本动漫，怎么了？不好么？为什么外婆就偏偏反感呢？

我不是独生女，我还有一个姐姐。

我和姐姐都喜欢日本动漫，我们支持。

在我们喜欢的日本动漫的人物的百度贴吧里，有谁不是看了动漫的？如果不看怎么到吧里来的？为什么我们家就不能看啊？这不公平！

为什么？为什么？这到底是为什么啊！？

好啊，你们不让我看，是么？我偏偏好看！怎么了？

请大家告诉我，我这样做对么？我想知道。可是我真的喜欢啊。我真的不知道有什么不好啊！

**动漫鉴赏课程论文范文 第七篇**

中国的基础教育以实施素质教育为鲜明的旗帜,揭开了建国以来第八次基础教育课程改革的序幕.新一轮课程改革实施后,将选修课纳入课程改革内容中,并占据重要地位,这为选修课的发展提供了强有力的保障,对教育全球化起到了重要的作用.

选修课程的实施为因材施教、实现个性化教育、实行高中学分制搭建了平台.本研究选取了普通高中选修课程实施的典型案例,通过对一所学校的跟踪调查,了解普通高中选修课程实施的过程和现状,发现影响普通高中选修课程实施的各种因素,揭示高中选修课程实施的特征,进而提出促进高中选修课程有效实施的建议.期望对国家或地方在今后进一步修订新课程方案中,提供一些意见和建议,使新课程方案能切实落到实处.

本研究主要有以下三方面目的：

一是通过个案学校和其他同类学校的调查,了解新课程改革后选修课程实施的近况；二是进一步完善课程改革的管理体制,期望对新课程改革的实施起到有效的指导；三是在调查研究的基础上,对选修课程的实施作出判断和建议,使新课程改革更好的促进学生发展,促进社会发展.

本文采用质化研究的方法,通过对研究对象访谈和观察,更深入的了解普通高中选修Ⅰ课程和选修Ⅱ课程实施的状况.同时辅以量化研究,把理论与实际联系起来,从课堂实际出发,从学生的需求出发,找出课程实施中存在的困难和问题.其次,从个案高中选修课程的实施,概括并归纳选修课程实施的特征,发现必修课与选修课、选修Ⅰ与选修Ⅱ,在课程结构和内容上的链接与延伸、拓展与补充.第三,通过样本高中选修课实施的典型现状和特点,进行文本归纳分析,找出选修课实施的影响因素.最后,综合以上研究,得出总的研究结论,为我国普通高中选修课程实施提出参考建议.

本文得出以下主要结论：

一、选修课程的开设与实施得到学校和学生认同

选修课的实施突出了学校的办学理念和办学特色,选修课的开设满足了学生不同的需求,促进了学生全面素质的提高,突显了学生自主学习和个性化学习.

二、学校选修课程的实施与国家课程改革存在差距

在新课程改革的轨迹下,各学校按照国家、本省规定的课程模块开设相对应的选修Ⅰ课程仍未开齐开全,依旧选开与高考试题有关的科目,认为高考是重中之重,认为学生们参加选修课学习,必会占用他们学习高考内容的时间.

三、选修课程的实施很大程度上取决于高考

高考方案对新课程实施起着至关重要的作用.高考成绩的高低也是评价学生高中阶段学业成绩的重要途径,学校无论是开设选修Ⅰ还是选修Ⅱ,在某种程度上都是围绕着高考进行.只要高考选拔人才的制度不变,新课程改革就不会真正地落到实处.

四、选修Ⅱ的开设受学校条件制约

选修Ⅱ(即校本课程)的开设,在系统地体现学校办学特色、拓展学校办学自主权、发挥学校教育的能动性和创造性等方面起到导向性、推动性的作用,但选修Ⅱ的开发和实施受到学校师资水平和办学设施的限制.教育经费不足,教学设施不完备,就难以满足教学需求.

五、选课走班体制仍需完善

选修课的实施并没有完全实行走班,这与选修课的多样性、开放性、综合性、层次性的特点相偏离,阻碍了培养学生的创新精神和综合能力,制约了培养学生特长和学生个性发展.

新课改实施阶段的理论与实践的研究,期望本文能为新一轮的基础教育课程改革提供一些建议或参考,以促使新的课程体系体现中国特色和时代特征.

**动漫鉴赏课程论文范文 第八篇**

动漫狂欢夜―――ｃｏｓｐｌａｙ真人秀

---山东交通学院

一 活动背景与目的

希望能通过举办这一晚会来宣传动漫，让大家了解动漫，同时也能够扩大社团影响力。

主办社团名称：菲尼克斯动漫社

活动：动漫狂欢夜————cosplay真人秀

活动地点：下沉广场

活动时间：20\_年4月18日5点到6点半或者4月20日6点半到8点

（看提供设备情况以及天气情况，但是晚上效果好）

二 内容简介

>1、开场主持人介绍

>2、开场秀《火影忍者》cosplay动漫真人秀

>3、互动环节，让观众来进行火影知识问答 奖品：哇哈哈饮料（拉到什么赞助就用什么当奖品吧）

>4、COSPLAY话剧《火影拉面馆的故事》

>5、魔术协会带来魔术表演

>6、萌系ＣＯＳＰＬＡＹ舞蹈《恋爱循环》 配乐《恋爱多一点》

>７、互动环节默契“一加一“ 奖品：动漫海报 ８、动漫歌曲演唱 （待定）

>9、ＣＯＳＰＬＡＹ独舞（待定）

>１０、COSPLAY动漫走秀 《黑执事》，《地狱少女》，《犬夜

>1１、全体工作人员登台谢幕

三 活动开展

前期工作：1.社团内部分配各种工作，各部长针对各干事分配活动，在桥头贴横幅，在食堂东门张贴海报。

>2.整理晚会需要的音乐，并交给外联部负责音响的人员。

>4、发送邀请函，诚意邀请各位老师到场观看指导。

中期工作：1.到场干部布置现场，演出人员服装道具备全，检查音响等设备2.由礼仪小姐引领到场各社负责人在礼仪台签名，结友谊印3.礼仪小姐引领嘉宾入座，活动准时开始4.组织部与宣传部拉起场区隔离绳维持现场活动秩序，负责通知演员节目顺序

四 资源需要

话筒 个数待定舞台幕布

展板2块胶带 2个海报 20张

音响设备2台 喷绘气球

需要申请五四证书１０张（给话剧演员）

五 财务预算

喷绘 30-70元气球5包 25元 海报 40元 舞台搭建及灯光 500元动漫社团COS开支 200元

横幅 20 元

总计：８５５元

六 主办单位：山东交通学院社团联合会承办单位：菲尼克斯动漫社

**动漫鉴赏课程论文范文 第九篇**

国产动画电影的发展曾经辉煌过，但如今其发展举步维艰。在面对大量国外优秀动画片冲击的现状下，笔者认为，国产动画电影不但要在制作技术等方面“师夷长技”，凸显特色，在传播策略上也应不断地完善，不断创新，以寻找出适合中国动画发展的道路。

本文拟通过对国产动画电影在国际市场的现状及存在问题的分析,从传播学的角度探讨其发展策略。

论文提纲：

>一、国产动画电影在国际市场的现状

（一）国产动画电影在国际市场的现状

（二）国产动画电影传播中存在的问题及原因分析

如国产动画电影中给青少年看的专题动画中，大多数的内容不够切合我们青少年的趣味。

2、传播渠道单一

3、优秀传统文化挖掘不够深

4、动画技术不够成熟

5、动画制作传播人才紧缺

>二、国产动画电影传播策略

（一）做好受众的目标定位

（二）拓展传播途径

2、动漫电影和动画杂志的结合

3、动画电影和动漫游戏结合

（三）挖掘本土优秀文化

（四）注重人文精神表达

（五）加强动漫制作技术

**动漫鉴赏课程论文范文 第十篇**

其一,儿童阶段是人一生中语言、智力、性格和潜能开发之关键期,儿童教育成败直接关系一个民族未来的群体素质及其发展高度.其二,研究显示博物馆记忆重要而持久1,早期正面或负面的经验会继续在记忆中保存、发酵,影响受众与博物馆的长期关系,经营儿童,即经营博物馆的未来.其三,博物馆区别于家庭、学校教育机构,采用新颖活泼的教育形式,摒弃传统的空洞说教,鼓励儿童动手操作并参与探索,以“革新”的方式加入儿童教育之列,成为家庭、学校教育之延伸和补充.其四,我国约3亿儿童,儿童博物馆数量却屈指可数,一般博物馆亦较少为儿童开设专区,教育忽视儿童群体.与美国亿儿童建有300余家儿童博物馆,教育从娃娃抓起,争相推出各种适合儿童的活动2,形成鲜明反差.其五,除国内实务界尚未推广儿童教育外,此领域的系统研究亦属理论界的薄弱一环.基于诸上五点原因,本研究择定开展博物馆儿童教育研究.欲解决问题为：针对检测出的国内博物馆儿童教育现存问题对症施策.

由此,一系列问题摆置面前：儿童教育内容庞杂,研究如何展开现存问题多样,怎样科学检测原因浮于表面,内在症结如何发掘问题呈现纷杂,针对性的改善之策怎样寻绎本研究提出解决办法：聚焦于博物馆儿童教育,实施分类；构建教育评估指标体系,检测各类型现存问题；针对问题提出解决办法,同时,再就各类型抽象出共同核心问题,寻求根本解决之道.思路为：基于博物馆儿童教育现状分析,从广义博物馆教育出发,依实践领域将儿童教育划为两类,构建起本研究论述开展之框架；经由两种类型国内、外案例解析与评估,并结合对比与讨论,窥寻影响其效益之症结,针对问题展开具体分析并对症施策,同时归结各类儿童教育特征；将研究推至\*,把国内两类教育“融为一炉”,试图标本兼治地提出根本问题之解决策略,最后,将实务升华至理论,完成本研究总结与前瞻.

文分八章节.绪论在于阐明研究动机、意义、范围、方法及相关研究回顾与总结.第一章提出问题,为研究开展之前提,主要进行历史梳理、对象分类及现况分析.第二、三、四章分析问题.第二章进行本研究相关理论的整理及运用,归结之意不在于呈现整理结果,在乎对其巧加运用,据此科学设计本研究之方法.第三、四章施用此法,分别就博物馆两种教育类型进行深入、针对性研究与探讨.先开展问题描述；阐明案例选定因素并依此择定国内外3组计12个案例；再通过案例各要素细致解析,研究者内部评分以及问卷或访谈外部检测,并结合国内外案例对比,寻绎国内各类型所突显问题；展开分析与讨论,同时提炼此类型共有特征.第五、六、七章解决问题,分别就检测出的国内各类型问题展开策略研究.第五、六章分别针对不同类型现存并影响效益的问题,结合观察、问卷或访谈反馈信息,提出相应的改善之策,并构建不同类型的理想模式.第七章研究转向深入,将两类型合一,发掘根本症结,并提出解决策略——依据先贤研究成果,结合博物馆特性,尝试订立博物馆0——18岁儿童四阶段教育指南.第八章为研究成果总结与升华.从实务到理论,藉由本研究所获研究成果,凝练出具普遍意义的四大理论；就本课题未来的研究作出前瞻性思考和趋势分析.

研究成果及其发现：经由国内问题案例与国外先进案例横向对比,及国内案例自身纵向比较,切实地归结出各类型各九大问题并施以对策；为科学检测问题,构建各类型评估指标体系；针对各类型核心问题,制订博物馆儿童教育指南；就博物馆儿童教育现象,凝练四大理论；参鉴国际博物馆儿童教育流变,展望博物馆儿童教育未来之路.尽管研究显示国外博物馆儿童教育现今“略胜”一筹,然,国内儿童教育亦逐步呈现发展态势,若能避己之短,互取所长,方可有效提升国内儿童教育效益.同时,依各类型属性差异,主张各类型发展采取阶段性策略.现阶段宜广泛推广儿童教育项目；新馆预留空间、老馆另辟分馆或改陈,逐步试水儿童专区；政府大力援持下,儿童博物馆从个别试点起步.

本文关于动画赏析论文范文,可以做为相关参考文献.

动画赏析引用文献:

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！