

教育部—微软（中国）
Partners in Learning 携手助学

新课程 信息技术教学研究暨优秀教学案例

湖北卷

编审委员会（以姓氏笔画为序）

王金涛 王祖琴 左其坤 孙望安
严 萍 吴伦敦 金曾妮 姚 刚
段旭辉 税仲炜 肖 丹

兰州大学出版社

教育部—微软（中国）
Partners in Learning 携手助学

新课程 信息技术教学研究暨优秀教学案例 湖北卷

编审委员会（以姓氏笔画为序）

王金涛 王祖琴 左其坤 孙望安
严 萍 吴伦敦 金曾妮 姚 刚
段旭辉 税仲炜 肖 丹

兰州大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

新课程信息技术教学研究暨优秀教学案例. 湖北卷 /
王金涛等编审. —兰州: 兰州大学出版社, 2008. 6
ISBN 978-7-311-03085-8

I. 新… II. 王… III. ①计算机课—教学研究—中小学—
文集②计算机课—教案(教育)—中小学 IV. G633. 672

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 099529 号

责任编辑 张 仁
封面设计 张友乾

书 名	新课程信息技术教学研究暨优秀教学案例·湖北卷
主 编	王金涛 王祖琴 左其坤 孙望安 严 萍 吴伦敦 金曾妮 姚 刚 段旭辉 税仲炜 肖 丹
出版发行	兰州大学出版社 (地址: 兰州市天水南路 222 号 730000)
电 话	0931-8912613(总编办公室) 0931-8617156(营销中心) 0931-8914298(读者服务部)
网 址	http://www.onbook.com.cn
电子信箱	press@onbook.com.cn
印 刷	兰州残联福利印刷厂
开 本	787×1092 1/16
印 张	41
字 数	822 千字
印 数	1~1000 册
版 次	2008 年 7 月第 1 版
印 次	2008 年 7 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-311-03085-8
定 价	85.00 元(共五卷)

序 言

运用现代信息技术促进中小学教育的改革和发展,已经成为当今各国教育改革的主要趋势和教育技术界的共识。现代教育技术的本质是利用现代信息技术手段和方法优化教育教学的过程和资源,从而提高教育教学的效果、效益与效率。我国中小学教育信息化的主要目标之一就是大力推进信息技术在教学过程中的普遍应用,促进信息技术与学科课程的整合,逐步实现教学内容的呈现方式、学生的学习方式、教师的教学方式和师生互动方式的变革。“首届信息技术教学研究论文暨优秀信息技术教学案例征集活动”正是基于这一目标和思想而举办的。

这次信息技术教学研究论文暨优秀信息技术教学案例征集活动由教育部—微软(中国)“携手助学”项目办公室与项目参与省、自治区教育厅联合举办。本次活动以学术性、创新性、权威性和服务性为原则,为广大一线的信息技术教师提供了一个发表感想、交流经验、展示成果的平台,同时也推进了“携手助学”项目的深入开展。

本次征文活动得到了一线教师的积极响应。共征集教学研究论文和教学案例200多篇,评出一等奖2篇、二等奖5篇、三等奖17篇,优秀奖40篇。这些论文和案例反映了我省信息技术教师在教学改革中的实践、探索和研究的成果。绝大多数征文都有着较高的学术性、应用性和指导性。有的征文是一线教师十几年来工作与实践的反思和心得,对教师应用现代信息技术手段有着较强的实际指导意义。

本次论文与案例征集能够顺利进行和编辑出版,作为征文活动的组织者,我们要感谢教育部—微软(中国)“携手助学”项目办公室、华中师范大学、湖北第二师范学院、各有关县(市、区)教育局以及县级教师培训机构对征文活动的重视与支持。感谢教育部中南高校师资培训中心和湖北省中小学教师继续教育中心组织专家对征文进行认真编审。感谢吴伦敦教授、左明章教授、王祖琴研究员、王金涛副研究员、金曾妮、蔡进、兰云波、李念文、陈光春等老师为本次论文和案例的征集出版所做出的努力。

湖北省教育厅教师管理处

2008年3月

目 录

序言

积极看待学生上机活动中的“越野”行为	李红艮(1)
浅谈信息技术教学中学生的个性塑造	李成勇(4)
《热闹的运动会——插入图片》教学设计	周正国(6)
放飞学生的思维 放手让学生去做	
——《修饰课程表》一课教学案例	殷正平(10)
机房管理思路与方法	蒋红彩(12)
浅谈学校计算机机房的管理与维护	谢国平(17)
现代远程教育中网络课程的设计与开发	李明艳(23)
关于农村中小校园网建设的几点设想	易振兵(28)
运用信息技术手段 实现探究性学习	郭成秀(32)
全国专业技术人员计算机应用能力培训及考试机房安装技巧	谢逢春(34)
关于对农村高中信息技术教学的问题分析及其对策	廖 琼 何首利(38)
初探农村小学信息技术的教学方法	郑春光(42)
浅谈小学信息技术课中的互动式教学法的应用	方健群(46)
制作数学电子试卷——IF 函数、COUNTIF 函数的应用	朱立雪(49)
信息的合理存放——文件及文件夹的合理存储	袁东升(53)
绘制我们的梦想——绘制图形	明瑞龙(55)
电子邮件的撰写与发送	周军华(57)
星月童话——图画的使用(2)	王 平(61)
信息技术导论课教学案例	杨 朝(64)
探究的乐趣——编辑图形(一)教学案例	刘 梅(68)
明明白白话飞鼠——统计图表的制作	刘玉春(75)
《物体在水中是沉还是浮》课堂电化教学设计	尹木君(77)

树立育人新理念 倡导教学新思维

- 高中信息技术课学与教初探 陈鸿卿 周和生(82)
- 用好软件 维护网络 谭 隼(86)
- 谈多媒体网络教学在远程开放教育中的作用 谢从泽(89)
- 中学机房管理的思路与方法 李相治(92)
- 新课程下的中小学教师信息技术培训模式探究 卢 伟(97)
- 对中小学教师信息技术培训的思考 李余庆(102)
- 聚合多方资源 上好信息技术课 李文兵(104)
- 浅谈信息技术课中的德育渗透 汪巧云(109)
- 浅析信息技术课堂电子作品创作的教学模式 张 莉(113)
- 游戏化教学初探 毛士卫(116)
- 谈中小校园 Web 服务器性能的提升 黄 勇(119)
- 浅谈计算机多媒体在教学中的应用 胡海珍 郭玉清(122)
- 网络环境下的教与学
- 浅谈信息技术课程的教学模式与教学方法 殷胜先(125)
- 小班幼儿一日生活中现代教育手段的运用 沈贵华(128)
- 浅谈多媒体课件制作 张 欣(129)

积极看待学生上机活动中的“越野”行为

李红艮

(天门市皂市初级中学)

摘要:从客观上看,学生上机活动中的“越野”行为是由于其个体特征与课堂教学的固有特征之间的矛盾而产生的;从主观角度看,“越野”现象中其实包含着课堂教学过程中的诸多有利因素。我们不仅要积极地看待学生上机活动中的“越野”现象,而且能够针对性地制定出一些应对策略,对上机活动中的“越野”行为加以利导,开发信息课堂的潜力,追求更理想的教学效果。

关键词:“越野”行为;个体特征;高期待;责任驱动

初中生一般都喜欢信息课,特别是上机操作活动,对信息技术教师来说,无疑是个值得欣慰的好现象。但在学生的上机活动中也有一些让老师大伤脑筋的现象,总会有些学生越过老师安排的课堂要求,做些“业余”的事。有的爱听音乐玩游戏;有的沉迷于浏览新奇的内容或是编辑一些花花绿绿的作品;还有“野”得远的,没事了就瞎折腾电脑;更改电脑盘符和显示属性,把桌面或者任务栏颠倒过来,让那些本不熟悉电脑的学生再来开机的时候更摸不着北;更有甚者,故意设置密码,随意删除电脑中的文件,造成电脑无法启动或登录。学生上机活动中的这类“越野”行为,常常让老师感到防不胜防。即使是严厉呵斥,明令禁止,也只能收到短期效应而无法持久,更不能从根本上解决问题。因此,如何深入认识并正确处理上机活动中的这种“越野”行为,是每个信息老师必须面对的一个课题。

如果我们能摒弃先入为主的那种负面印象,以一种更积极的心态来看待学生上机活动中的这类“越野”现象,从客观主观两个方面寻根溯源,就会得到一些新的有益的认识:

一、认识之一:从客观上看,学生的“越野”行为是由于其个体特征与课堂教学的固有特征之间的矛盾而产生的

1. 学生年龄段心理特征的浮动性与课堂教学时间的固定性之间的矛盾。初中生正处于身心发展的关键时期,其情绪容易受到外界因素的影响,表现为有时显得特别浮躁而缺乏耐心。有研究表明,初中生一般注意力保持时间为15到25分钟之间,而相对漫长的45分钟课堂时间,要他们安静本分地固守老师的要求是相当困难的。

2. 学生个体差异性与课堂教学内容的统一性之间的矛盾。学生的智力开发程度本身存在着个体差异,学生接触到电脑的时间也有先有后。对广大的农村学生来

说,有的可能进初中之前就没有触摸过计算机,而有的早已能在因特网上熟练地冲浪了。而相对统一的课堂教学内容则常常导致这样的怪现象:有的学生对老师讲的内容一知半解,半懂不懂地上机操作,完成作业相当吃力;而有的学生完成上机作业却是游刃有余,反而嫌老师讲的东西太简单,听着没劲。这种学生个性差异性与课堂教学内容的统一性之间的矛盾,是“越野”行为产生的又一大主因。

二、认识二:从主观角度看,“越野”现象中其实包含着课堂教学过程中的诸多有利因素

1. “越野”现象本质上包含着信息课本身的“趣”与学生学习的“乐”。设计出生动有趣的课堂教学活动,让学生在快乐中求知——这是很多教育者追求的理想课堂教学境界。在一般课堂的枯燥让老师学生大喊其累的今天,我们应该欣喜地看到信息课却能以本身的趣味性为学生开辟出一方乐土,能让学生乐在其中。尤其是对农村初中生来说,有限接触的电脑机器和无限未知的信息空间,在他们面前敞开了—扇极具诱惑的大门,激起他们对知识强烈的好奇心。他们在音乐和游戏中陶醉,在多彩的画面和丰富的文字信息中遨游,在键盘和鼠标的点击中体验着学习的快乐。尽管他们有时“野”得远了点,但不可否认的是,学生们确实其中感受到了课堂的“趣”,体会到了学习的“乐”。他们的“越野”行为从本质上讲,正是这种“趣”与“乐”的延伸。

2. “越野”现象是学生主动求知欲的表现。当前课改中的一个重要内容是变学生的被动学习为主动学习。一般课堂往往因为知识目标与学习活动缺乏具体可操作性,学生学的时候呈现出一种被动状态。而信息课中的“越野”现象,却恰恰表明学生正在尝试着主动探求知识。他们更改电脑设置,甚至删除电脑文件,设置电脑密码,而且渴望知道这样做之后有什么后果——这些“破坏”性的举动,其实正是他们对未知世界的主动探索与实践。

3. “越野”现象包含着学生可贵的创造力。创造力是智力构成中的重要组成部分。培养学生的创造性思维,激发学生的创造力,也是当前课改的一个重要组成目标。上机的时候学生都爱自己编辑一些个性化的文字,插入图画,涂上自己喜爱的颜色,有的则喜欢把桌面或鼠标等更改成怪异的模式,自己欣赏也让别人来欣赏自己的“杰作”。这类各色的作品,虽说都是业余出产的,但无不闪烁着学生创造性思维的火花,是他们创造力的实践结晶,老师应该积极地看待并给予适当的肯定。

立足于以上认识,我们不仅要积极地看待上机活动中的“越野”现象,而且能够针对性地制定出一些应对策略,对上机活动中的“越野”行为加以引导,以趋利远弊,开发信息课堂的潜力,追求更理想的教学效果。

(一)策略一:适度的表扬与高期待

对这些“越野”行为的处理,教师应该讲究一点艺术,切忌简单粗暴。如严厉训斥,甚至驱逐学生,取消学生的上机权利等做法,不仅不能从根本上解决问题,同时

带来的负面影响更多;否定了学生个性和学习积极性的同时,也打击了学生集体的主动求知精神,限制了学生的创造力的发展,还会影响到整个课堂的和谐气氛。

实践表明,适度的表扬与高期待是行之有效的策略。面对学生脱离课堂要求甚至带点破坏性质的“越野”行为,教师应该以平和的心态和欣赏的眼光来发现其中的闪光点(如作品的创意,学生在其中表现出来的自觉性与专注度等),及时予以适当的肯定。如:“我很欣赏……”,“我觉得你在……方面做得很不错”,……这样的方式,在尊重学生的同时,又保护了学生求知的积极性和主动性,同时也容易创造出和谐融洽的课堂氛围,学生更乐于接受教师提出的进一步要求。而后教师可针对性地表达对其更高的期待:“我觉得你在这个方面做得很不错,相信你一定可以在……做得更好”,“你的作业完成得很好,不过你还可以……”教师的肯定与高期待,更容易激发学生学习的热情,他们会更热心地按照老师的要求投入到课堂活动中去。

(二)策略二:责任驱动

总会有一些表现特别出色的学生。别的学生半天才能完成的上机操作,他(她)们几分钟就完成了。然后呢?当然心就容易野到别的地方去。这样的学生,往往就成为“越野”的主力军。

对这样的学生,可适时委派给他们一些额外的职责,如检查同学的完成情况,帮助指导那些操作不熟练的同学等,以责任感不断刺激来形成动力,驱使他们积极地配合老师的课堂教学活动。

这种责任驱动的策略,学生一般都很乐意接受。他们从中感受到老师对自己的赞赏与肯定,也能感受到帮助同学的快乐与自豪。在积极的参与过程中,他们也能体会到协作学习的乐趣。

(三)策略三:分组活动

一个班几十名学生必然会存在着层次上的不平衡,而这种不平衡性又是“越野”现象的一个主要成因。

针对这一点,在组织上机活动的时候不妨将学生按不同层次分组,对每个组提出不同层次的上机任务要求。最理想的是分成三个组:初级组、中级组和高级组,这样可以照顾到组与组之间的过渡与衔接,以便及时根据学生的学习情况作出调整。例如打字训练,初级组只要求完成上机作业,不要求速度和准确率;中级组则要求必须达到一定的准确率和速度。高级组在准确率、熟练度之外还额外增加作业,如排版要求。这样的分组活动,既活跃了课堂,又能满足不同层次学生的求知需要,吸引学生的注意力。

浅谈信息技术教学中学生的个性塑造

李成勇

(湖北省当阳市半月初级中学)

摘 要:教育必须“以人为本”,重视个性的塑造是学生发展的需要,也是素质教育的根本要求。信息技术教育的终极目标“文化内化”需要通过教学过程中学生的“个性塑造”来实现。如何在教学中让学生得到恰当的“个性塑造”是值得我们关注的问题。

关键词:信息技术教学;学生;个性塑造

1. 前言

教育人本论的思想告诉我们:教育的根本目的是促进人的发展。教人做一个真正的人,既是教育的出发点,也是教育的归宿。因此,教育必须“以人为本”。由于每一个人在先天禀赋、环境影响和接受教育内化过程等方面千差万别,必然呈现出异彩纷呈的个性。古往今来,许多有远见卓识的思想家、教育家都认为:教育就是要发展人的个性。从古希腊哲人提出的培养“和谐的人”到今天主张的“全面发展的人”都含有发展个性的意思。重视个性的塑造是学生发展的需要,也是素质教育的根本要求。

中小学信息技术教育是基础性信息技术教育,它对中小学学生个性的培养有着非常重要的作用。中小学信息技术教育包含“领进门”、“个性塑造”和“文化内化”三个层面的涵义。“文化内化”是信息技术教育的最终境界,而基于学生对信息技术知识的把握和对信息环境的领悟的个性塑造过程是实现信息技术“文化内化”的根本保证。从一定程度上说,信息技术教学中学生的“个性塑造”过程也就是信息技术“文化内化”的过程。

“个性”是心理学上内涵极丰富的概念,也是一个多视角的概念,一般认为,它包含个体的特征系统(能力、气质、性格)、动力系统(动机、需要、兴趣、价值观等)和自我调节系统(自我认识、自我评价、自我体验、自我调控等)。如何在信息技术教学中把握这些特征,让学生在完成“个性塑造”呢?我进行了尝试。

2. 协作学习,培养学生的责任感和义务感

随着信息技术的发展,当今信息世界中法律、道德、权利和义务等方面的问题日益凸现,这也是信息技术教学面临的重要问题。个性塑造首要的是培养学生独立的人格,主要表现为一个人的社会责任感和义务感。网络技术的发展,让我们有条件在基于 Internet、校园网或社会生活的环境中让学生进行协作学习。在协作学习中培养学生的个性。为此,在课堂教学中设计了“网络辩论赛”、“我来当版主”、“大

家都来帮助他”等活动。在课外,则让学生将所学的信息知识运用于社会实践和社区服务之中,或通过开展类似“家庭生活的信息技术”的主题活动,让学生在生活和实践中学习。在这些活动的开展中,学生在竞争、协同、角色扮演中学习,在体验中认识自我与集体与社会的关系,领悟到必须对法律、道德、权利和义务进行确认和恪守,形成社会意识,对培养学生的社会责任感和义务感起到了很好的作用。

3. 目标分层,培养学生自尊、自信、自强的精神

学生学习信息技术知识时起点不同、条件不同,认知水平和实践能力也有差异。如果教学中对所有学生设计相同目标,会导致一部分人觉得遥不可及而心灰意冷,有些学生则不以为然、无所事事。因此,需要对教学目标进行恰当的分层设计。如:在设计汉字输入目标时,最基本的目标要保证让每一个学生都能合格,其次要考虑到学生的发展和提高的需要。我设计的基本目标是8~15字/分钟,熟练目标是16~30字/分钟,高手目标是30字/分钟以上。这样,学生在汉字输入的练习中就能通过自我体验(都能体验到成功)形成自我认识(找到自己的位置),并进行自我控制(如何来提升自己),从而形成自信、自强、自尊的个性品质,这正是个性塑造的真正目的所在。

4. 创境激趣,培养学生的主动精神

不论是在单纯的信息技术知识教学中,还是在信息技术与其他学科的整合中,信息技术所具有的多媒体环境往往能创设比课本文字、语言更真实的情境,更能激发学生的兴趣和求知欲。信息技术教学中,教师应该充分利用这一优势,根据不同的教学内容,设计恰当的情境。如在开始“计算机中的文件管理”教学前,设计一段动画:一个人趴在一间房子的地板上,在杂乱的文件堆中忙得满头大汗,嘴里不停地叫着:“在哪里呢?在哪里呢?”而房子里就有着整整齐齐的一排柜子。学生一下就被吸引了,并且促使学生对情境中的问题进行反思。通过反思,学生既形成了对文件管理重要性的深刻认识,又对计算机中文件管理的方式(“磁盘”对应“柜”,“文件夹”对应“抽屉”等)有了清晰的理解,会更积极主动地投入到“计算机中的文件管理”知识的探究中。

5. 开放活动,培养学生的创造能力

创造性能力是个性形成的根本特征和重要标志。创设开放性教学环境,在学习的内容和方法、时间和空间上给学生以更多的自由度,可以实现以学生为中心的教学思想,让学生在开放的学习中自主完成知识的建构,为学生的主动学习和发现学习创造条件。如在学习“神笔绘古诗”(画图)一节后,我提出了一个任务:请你试一试,你还能用哪些程序画出这样的图来呢?结果,下一节课来时,同学们的高招真是让我有些应接不暇:有的用金山画王,有的用Photoshop,有的用精灵大画笔,有的是在网上下载的一个绘图程序……有位同学竟然用的Word里的绘图工具,而且画得挺不错!这些求新求异的思维和行为方式,亲自实践的动手能力,正是我们学生创造

力的源泉。

6. 优化环境,培养个性才能

个性才能往往是个人所特有的,我们常称之为特长,它是一个学生个性特征的集中外在表现形式,教师应该在学生个性发展的基础上,根据学生的禀赋、专长和潜能,着力培养其独特的个性才能。在信息技术知识中,学生所表现出来的个性才能是多样的:有的学生对键盘和文字符号感兴趣,所以文字输入总是胜人一筹;有的同学爱好趣味变幻的动画,所以一提起动画制作便按捺不住;有的学生则擅长理性的、逻辑的思维活动,所以总是请教一些问题的算法……这些可能就是他们未来个人价值和社会价值实现的途径。作为信息技术教师应该最大限度地为学生提供可能的环境,如安排性能更好的计算机来满足学生操作的需要、提供充足的上机操作训练时间、协助查找相关资料、有针对性地加以鼓励和指导、举办相关的知识竞赛等,让学生在适合他们个性才能发展的天地里自由飞翔。

7. 正确引导,塑造和谐、丰满的个性

个性的内涵是广泛、丰富的,个性的诸方面如果明显不协调,往往表现出极端的个性化倾向。同时,学生个性塑造的过程是复杂的、动态的,可能有反复,这在信息技术教育中是常常遇到的问题。如:有的学生因掌握的信息技术知识比其他人多而在各种活动中事事讲求自我,唯我独尊;有的学生假学习之名沉迷于网络或游戏;有的学生对学习过程中应有的困难认识不足,遇到一点挫折便畏缩不前;等等。因此,教师一方面要使学生个性得到充分发挥,另一方面又要正确引导,防止个性的不正常发展,塑造学生和谐、丰满的个性。

总之,正如在计算机中实现同一结果可能有多种操作一样,塑造学生个性的方法途径也是多样的。在具体的信息技术教学中,教师应该根据学生发展的实际需求、客观条件,采取相应的符合教育规律的方法,让学生在主动、轻松、愉快的学习中实现个性塑造,使每位学生个性的各方面都得到和谐发展,形成更为突出、丰满的个性,培养“全面发展的人”。

《热闹的运动会——插入图片》教学设计

周正国

(湖北省枝江市董市镇第二初级中学)

一、教材分析

本课教学内容为《信息技术》(华中师范大学出版社)初中第二册第一章第七节《热闹的运动会——插入图片》。

本节教材主要是让学生学会如何在 Word2000 中制作图文并茂的文档,基本任务是插入剪贴画以及其他地方中的图片;弹性任务是对插入的图片进行大小、绕排方式等格式的調整;扩展任务是对作品进行整体美化,培养学生的创新能力。

本节课前,学生已学会了 Word2000 的基本操作,会对文字进行基本编辑。本课内容插入图片及修改图片的格式,是学生非常感兴趣的内容,教师应力求让学生先在自主探究的基础上,学会插入图片的方法,在轻松的氛围中让每个学生学会插入图片、调整图片的方法,都能完成令自己满意的作品,使学生有成就感,激发他们学习后续知识的浓厚兴趣,同时培养学生自主探究学习的能力。

二、教学目标

1. 知识与技能:掌握在 Word2000 中插入图片的多种方法及修改图片格式的方法,进行知识整合,掌握共性,触类旁通。

2. 过程与方法:以具体的任务驱动力,在教师的引导下,通过学生个体的自主探究和相互间的协作学习来提高主体的自主学习能力,提升信息的综合应用能力。

3. 情感态度与价值观:通过同学之间的合作学习、互相帮助,增进学生之间的相互感情;激发学生热爱班级的感情。

三、教学重、难点

重点:在 Word2000 中插入剪贴画和其他图片的不同方法。

难点:对插入的图片进行大小、绕排方式等格式的調整。

四、教法及学法

教法:以分层任务驱动为主线,结合演示法。

学法:以探究尝试方法为主,结合合作学习、创新学习的方法。

五、软件准备

1. 易思多媒体电子教室系统(苏亚星多媒体教学网或 Netop class 等均可)。

2. Word2000 软件。

3. 教师自制课件。

六、设计思路

本节课采用“以学生为主体,以教师为指导”的“任务驱动式”的教学策略。首先借助多媒体,给学生展示漂亮的贺卡,以激发他们浓厚的学习兴趣和强烈的求知欲望;其次尊重学生的个性,为学生开辟自主学习空间,引导和鼓励他们通过自主探究或与同学合作来获取新知识,以培养他们的自学能力和协作意识;然后,结合学生不能解决或认为比较麻烦的问题教师给予演示,帮助共同解决问题,最后学以致用,为学生提供展示自我的舞台,让他们自由想象、自由创造,以培养他们的创造能力。

七、教学策略设计

(一)创设情境、营造气氛

屏幕广播:在 Word 文档中展示没有图片的贺卡和插入了图片的贺卡,引导学生进行欣赏。

问:为什么喜欢第二张(因为里面插入了图片)?上星期我们学校召开了运动

会,很多同学写了日记,同学们想不想往我们的日记中插入图片,使它更加美观呢?
 板书课题:第七节 热闹的运动——插入图片。

(二)提出问题、启发引导

1. 该怎样插入图片呢?这就是今天我们要解决的问题。同学们,你们能自己尝试解决这个问题吗?

2. 布置基本任务:“在日记中插入图片”。要求学生思考:“你是怎样插入图片的?”“还有其他的插入图片的方法吗?”并且提示学生:不会的同学可以请教四位帮手——“书本”、“计算机的帮助”、“老师”、“同学”。

(三)自主研讨、合作学习

学生自主尝试操作插入图片的方法;教师在此期间进行巡回操作辅导、答问,以了解学生学习动态。

(四)学生反馈、方法归纳

1. 提问:“你是怎样插入图片的?”“还有不一样的方法吗?”让学生上台演示插入图片的多种方法。

2. 师生归纳。插入图片的两种方式和方法:①插入剪贴画;②插入其他的图片。

(五)调整图片、弹性任务

1. 多媒体出示几幅学生的作品,询问学生“这些图片美观吗?”“你有办法把它们设置得更美观吗?”学生小组合作完成。

2. 指名xx组学生,演示改变图片大小、设置图文混排的方法。

3. 评价操作,方法小结。提问:各种环绕方式有什么特点?

屏幕广播:教师演示强调“图片工具栏”和“文字环绕”方式的选择。

(六)知识应用、巩固强化

1. 布置创新任务:“同学们,我们刚才学习了在文章中插入图片使之变得图文并茂,你们能不能制作一份精美的贺卡呢?”“想设计什么样的贺卡呢?”“比一比,看哪个小组的贺卡最精美。”

2. 学生创作,教师辅导。

(七)作品赏析、情感升华

1. 利用多媒体系统展示完成好的作品。要求:你觉得哪个小组设计完成得最好?好在哪里?你觉得他们的设计还有哪些不足,要怎样改进?

2. 作品赏析:重点是制作方法的评价,注意落实情感评价、审美意识。如效果设置与整体风格的协调统一、对活动与作品的态度等。

(八)课堂小结、拓展延伸

1. 本节课,你学习了哪些内容?

2. 你学会了哪些方法?

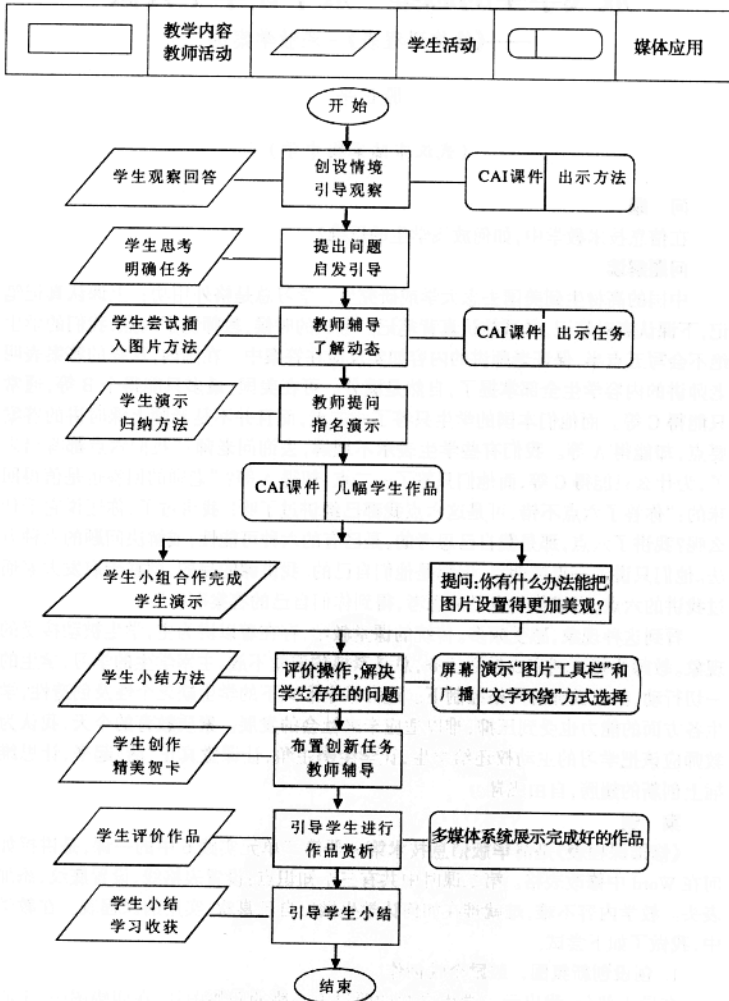
3. 你觉得自己学得怎样?

(机动时间)进一步调整、美化作品。

附:教学流程图

教学流程图

注：符号表示法



放飞学生的思维 放手让学生去做

——《修饰课程表》一课教学案例

殷正平

(武汉市陆家街中学)

问 题

在信息技术教学中,如何放飞学生的思维?

问题解读

中国的高材生到美国去念大学或研究生,学习总是格外用功:上课认真记笔记,下课认真对笔记,考试前认真背笔记。考试的时候,教师讲了六点,我们的学生绝不会写五点半,保证老师讲的内容如实反应在答案中。在国内,这样的答案表明老师讲的内容学生全部掌握了,自然是满分。可在美国,最多只能得个B等,通常只能得C等。而他们本国的学生只答了一二点,而且并不是老师上课时讲的答案要点,却能得A等。我们有些学生表示不理解,去询问老师:“我们六点都答出来了,为什么只能得C等,而他们只答了一二点,却得A等?”老师的回答也是值得回味的:“你答了六点不错,可是这六点我都已经讲过了呀!我讲过了,你还说它干什么呢?我讲了六点,那是我自己思考的,是已有的六种可能性,或解决问题的六种方法。他们只讲了一点或两点,但那是他们自己的。我讲课的目的,就在于启发大家通过我讲的六点,形成你们自己的思考,得到你们自己的答案啊!”

看到这种现象,感受颇多。传统的课堂教学,存在着以讲为主,学生被动接受的现象。教师为能顺利完成教学任务,总是紧抓住课堂不放,主宰学生的学习,学生的一切行动,都在教师的严格控制下。这种教学形式下的学生缺乏个性及创造性,学生各方面的能力也受到压抑,难以适应未来社会的发展。素质教育的今天,我认为教师应该把学习的主动权还给学生,让学生唱主角,让课堂真正“活”起来,让思维插上创新的翅膀,自由飞翔。

案 例

《修饰课程表》是清华版信息技术第一册第三单元实践6中的一课,是讲授如何在Word中修改表格。第二课时中共有三个知识点:设置表格线、设置底纹、添加表头。教学内容不难,难就难在如何让学生做出自己喜欢、实用的课程表。在教学中,我做了如下尝试。

1. 创设创新氛围,鼓励个性创作

在导入部分,我出示了学生喜欢的明星王心凌的四幅图片,在四幅图中,王心

凌的打扮风格完全不同。然后围绕四幅图,我依次设计了这样两个问题:

“同学们,你们看看这四幅图有什么不同?”“为什么你们会感觉风格不同呢?是哪里的不同造成的呢?”在学生发言后,我又说:“在不同的场合下,造型师用他的妙手,通过不同的发型、不同的衣着、不同的彩装,打造出了整体和谐美丽的王心凌。今天,我们也来做一次造型师,给我们的课程表做一个漂亮的个性化的造型!”

通过这一系列的图片的比较及问题的引导,给了学生几点暗示:①不同的风格有不同的美;②装扮和谐才能美;③根据需要做自己喜欢的风格,喜欢的才是最美的!

这些引导和暗示,在学生学知识和动手前就给了他们一种氛围——鼓励创新、宣扬个性。先萌生创意,之后学习如何实现。带着自己的问题去学习知识点,去探索如何去做。这样做,学生的思维就不会圈在教师例子的框框里,既激发了学生的创作激情,也放飞了学生的思维。

2. 多维范例展示, 引导发散思维

并不是所有的学生都是创意家,完全开放的环境往往让部分学生无所适从,不知从何做起。固定的思维模式,也会给他们带来创意的局限。

因此,在自学材料中,我放入了八种风格完全不同的作业范例。这八个作品,有的注重颜色的搭配,有的插入了自己的照片,有的用象征性的图片表示课程,有的在没课程名称的空单元格中妙语连连,有的将表格做成笔盒盖状的长条形,有的将喜欢的课程名称用不同的颜色表示,有的……在这种种不同的创意的引导下,学生的作品也精彩纷呈。

放飞也需要引导,线就掌控在教师的手上,若要学生飞得更高更远,更需要教师的牵引。因此,在这一过程我们既要重视学生主体性地位,又不能忽视了教导的主导作用。

3. 采用自学模式, 放手让学生去做

在重要知识点的传授部分,我采用了学生自学的模式,即改变学习内容的呈现方式,将重要知识点用视频的方式呈现出来。自学内容由浅至深,有学过的基础内容,有本课的新知识,还有拔高的选作例题,不同层次的学生都可以根据自己的需要去选择性的学习,一次学不会还能反复学习。放手让学生去学,既确立了学生的主体地位,促使学生积极主动地学习,又能分层教学,使不同基础不同接受能力的学生都能动手,都能从中获得成就感。达到学生会了不用教,学生不会才需要学的境界。学生自己对问题进行分析 and 思考,就很容易把知识变成自己的知识,变成学生自己的主见,学生自己的思想。

4. 学生自我评价, 交流思想心得

我记的一位名人说过:如果你有一个苹果,我有一个苹果,那么交换了,我们每人还是一个苹果;如果你有一个思想,我有一个思想,那么交换了,我们每人就有两个甚至更多思想。

在作业评价部分,我让学生谈谈自己设计课程表的思路,效果出乎意料的好。