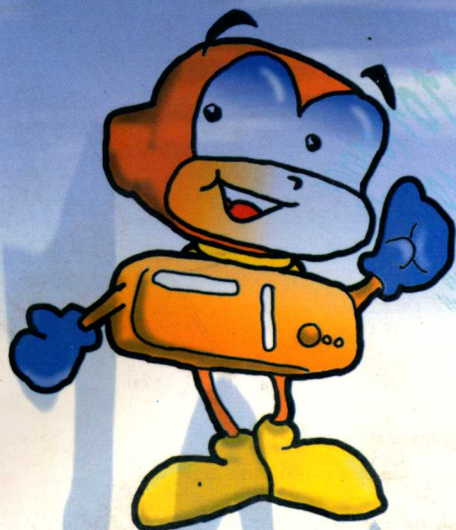


黑白版



中小学信息技术教材

谭浩强 主编

XIAO XUE XIN XI JI SHU

小学信息技术

第一册

董长洪 主编

清华大学出版社

湖南教育出版社



TP
565

贵阳师专图书馆藏书

中小学信息技术教材

内容简介

谭浩强 主编

G624
62-1

000053641

小学信息技术

XIAO XUE XIN XI JI SHU

(第一册)

董长洪 主编

叶云 冯海燕 董长洪 编著

清华大学出版社

湖南教育出版社



SZ0063897

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本教材是根据教育部最新制定的《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》的精神编写的。

本教材系列由我国著名计算机教育专家谭浩强教授担任主编，参加教材编写的作者都是既有丰富教学经验，又有一定理论水平的中学特级教师和高级教师，均多次参加过教材的编写工作。本教材编写遵循了“立足基本，由浅入深，任务驱动，便于自学”的原则。

本教材分三篇共 17 课安排教学内容：第一篇学习信息技术和计算机的有关知识；第二篇是制作电子贺卡，通过“金山画王”软件学习用计算机画画，逐步提高小学生学计算机的兴趣；第三篇为漫游 Windows 98，通过写信、算数、画画等进一步了解计算机的功能，掌握文件的概念，初识计算机的管理。

本教材语言生动、易懂，配以彩色图片和卡通人物，符合小学生的心智发展水平。内容安排由浅入深、清晰准确，符合小学生的认知规律，适于教师讲授和学生学习。小学教材有配套光盘，光盘中提供了包括教学目标、教学建议和课前准备等内容的“教学参考”；还提供了部分教学、上网和机房维护等常用的工具软件；另有配合教学的打字游戏；还有可以判别正误的课后练习。

本教材为小学三年级或四年级教材，安排 34 学时学完。

版权所有，翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签，无标签者不得销售。

如发现本书被无标签销售或使用，请与清华大学出版社(电话 010-62772015)或湖南教育出版社(电话 0731-5468407)联系。

书 名：小学信息技术 （第一册）

作 者：董长洪 主编 叶云 冯海燕 董长洪 编著

责任编辑：张孟青 黄永华

出 版 者：清华大学出版社（北京清华大学学研大厦，邮编 100084）

湖南教育出版社（长沙市韶山北路 643 号，邮编 410007）

印 刷 者：北京市清华园胶印厂

发 行 者：新华书店总店北京发行所

湖南省新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：4.75 字数：63 千字

版 次：2001 年 8 月第 1 版 2002 年 5 月第 2 次印刷

书 号：ISBN 7-302-04753-7/TP·2817

印 数：5501~8500

定 价：10.50 元（含光盘）

前言

根据教育部的规定,在 21 世纪初,全国范围内的高中、初中和小学都要逐步开设信息技术课程。今后,凡是受过义务教育的人都要懂得计算机,会用计算机,这是我国计算机普及教育中的一件大事。

中小學生为什么要学计算机知识呢?有的人回答:“计算机是现代工具,干什么都离不了它。”有人回答:“计算机是当代文化的一部分,不懂计算机、不会用计算机就是当代的文盲。”这些回答都是对的。计算机既是工具,又是文化。在 21 世纪,如果对计算机一无所知,他将在向现代化的进军中寸步难行。

不但如此,计算机教育是素质教育的一个重要组成部分。我认为:学习计算机知识,至少在以下五个方面有利于学生的素质培养:

1. 启发学生对现代科学技术的向往和追求。计算机是现代科学技术的结晶,又是大众化的工具。每一个有文化的人都能接触它,使用它。它是中小學生了解现代科学技术最好的窗口。

2. 推动学生自主学习、独立发展知识。计算机技术发展如此迅速,不可能事事都靠老师讲授,在老师引进门以后,要靠学生多实践,勤自学,举一反三。计算机学得好的人,决不会是死读书的书呆子。

3. 激发学生的创造精神和创新意识。计算机的学习是十分灵活的,计算机的使用愈来愈体现了个性化,对一个任务往往没有一成不变的答案,需要我们开动脑筋,充分发挥智慧和创造性,构想出尽量完善的方案。计算机学得好的人,往往是会动脑筋的人。

4. 锻炼学生的实践能力。计算机技术是实践性很强的技术,光看书本是学不好计算机的,必须经过大量的上机实践,才能真正掌握计算机的应用。计算机学得好的人,都是动手能力较强的人。

5. 培养综合应用各种知识的本领。计算机是一种现代智能工具,它必须要和其他领域的知识相结合才能发挥作用。在学校里,学习计算机知识和应用时,往往会用到其他课程的有关知识,例如数学、物理、英语、美术等。学习计算机,会促进其他课程的学习,会提高综合应用各种知识的能力。

我们的学校不能培养只会死读书的书呆子，而应当培养会学习、有创造精神、会实践的德智体美全面发展的人。计算机的学习正好培养了这种素质，因而它是全面素质教育的一个重要的方面。

为了推动中小学的计算机教育，湖南教育出版社与清华大学出版社提出出版中小学信息技术教材，我们组织了一些中学的优秀教师，根据教育部制定的小学信息技术课的教学内容编写了这本书。

在用本书进行教学时，要尽量利用现代化教学方法和手段，教师要边讲边演示，学生要边学边上机，不要“空对空”，要使学生学起来轻松愉快、兴趣盎然、生动活泼。

由于课内学时的限制，本书只能介绍有关计算机知识最基本的内容，同学们如果对其某一部分的内容想知道得更多一些，学得更深入一些，在有余力的情况下可以在课外找有关的书自学。

参加本书编写工作的有：董长洪、叶云、冯海燕、相水珍、胡旭东等。吕品老师对全书进行了统稿修改，卢中辉老师对本书提出了修改意见，最后由谭浩强教授审定、定稿。同时对金山公司和优软公司的授权和支持在此表示感谢。

谭浩强

2000年7月1日于清华园

《小学信息技术》教材教学建议

教育部《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》规定小学教学内容为六个模块：一、信息技术初步，二、操作系统简单介绍，三、用计算机画画，四、用计算机作文，*五、网络的简单应用，*六、用计算机制作多媒体作品。其中带星号的为拓展模块。

根据教育部《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》精神和学生的认知规律，《小学信息技术》教材把对上述模块的学习顺序进行了调整。内容和学时安排如下：

第一册：

第一篇 信息与计算机	3 课	6 学时
第二篇 制作电子贺卡	6 课	12 学时
第三篇 漫游 Windows 98	8 课	16 学时

第二册：

第四篇 用 WPS 2000 写作文和制表格	6 课	12 学时
第五篇 用计算机制作演讲稿	3 课	6 学时
第六篇 网上世界	6 课	12 学时
第七篇 计算机设计擂台	2 课	4 学时

共 68 学时。

配套光盘的使用说明：

当光盘放入光盘驱动器后，系统会自动显示安装信息。用鼠标在主界面上的标志物（如卡通图）上单击时，可调出相应的栏目并提示栏目名称。在配套光盘上设有以下几个栏目，包含如下内容：

- 基础知识：介绍了有关计算机软件、硬件及应用等方面的知识，是课堂教学的补充。
- 教学参考：给出了每一课的教学目标、教学建议和教师应做的课前准备工作。
- 工具软件：提供了部分教学、上网和机房维护所需的常用工具软件。
- 游戏世界：以打字游戏为主，附以益智游戏，可通过游戏的方式练习键盘和鼠标的操作。
- 练一练：除书中的课后练习外，光盘上提供了每课配套的练习题，并能给出正误信息。

目 录

第一篇 信息与计算机

- 第1课 计算机与我们的未来 1
- 第2课 认认计算机, 看看设备 6
- 第3课 动动鼠标, 玩玩游戏 11

第二篇 制作电子贺卡

- 第1课 认识“画王” 15
- 第2课 点点画画 18
- 第3课 丰富多彩的卡通图 22
- 第4课 神奇的“魔术棒” 25
- 第5课 玩一把“特技处理” 28
- 第6课 做电子贺卡 32

第三篇 漫游 Windows 98

- 第1课 按按键盘, 敲敲打字游戏 35
- 第2课 用计算机给好朋友写信 39
- 第3课 把信写得更快更好 44
- 第4课 点一点, 算一算 47
- 第5课 试试新画笔 51
- 第6课 计算机的“管家” 56
- 第7课 用用“小管家” 61
- 第8课 “回收站”与“放大镜” 65





第一篇 信息与计算机

第1课 计算机与我们的未来

计算机是人类20世纪最伟大的发明之一。有了计算机，“芝麻开门”的神话已经成为现实，偌大的地球将成为“数字地球村”。计算机与人们的日常工作、生活、学习和娱乐真是越来越难舍难分。

你想做得比它
更富有新意吗？



电子音乐贺卡

哇！太漂亮了，
我也要做。



SOS！绑架者
有手榴弹，我们很
危险……

好险啊！这架大型客机曾被坏
蛋劫持，幸亏有了计算机网络，飞
机上的人质才被及时地解救出来。



通过本课的学习，你将进一步了解计算机的本领，知道什么是信



息，懂得计算机是处理信息的最佳工具。相信你一定会喜欢计算机这位很“酷”的朋友。

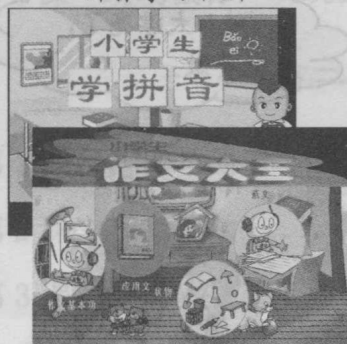


请别错过欣赏配套光盘上精彩的小电影噢，盘上还有专门为你准备的益智游戏呢。

一、瞧瞧计算机的武功

计算机究竟有多少用处？看了介绍，你自然就会明白。

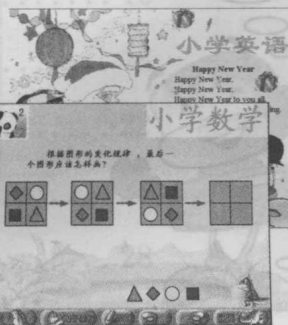
拼音学习软件



作文学习软件

有了它们，写作文自然轻松了。在家里也能学拼音啦！

这样学数学真有趣。英语学习进度也是由我自己掌握的！



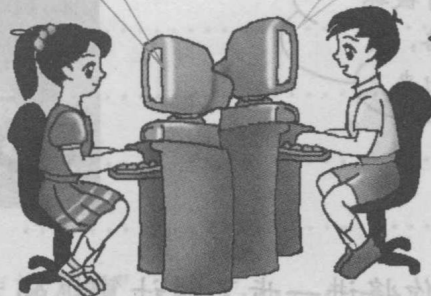
英语学习软件

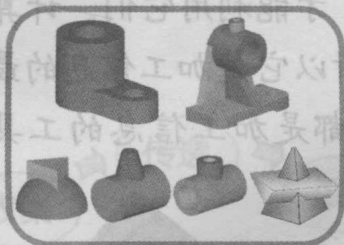
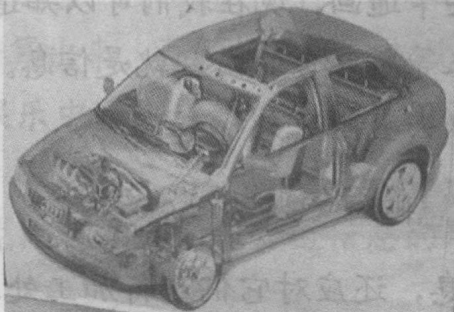
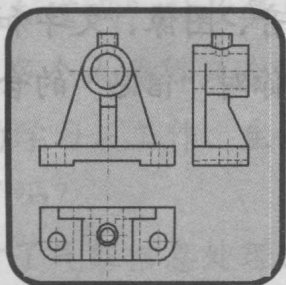
数学学习软件

好看极了！



太棒了！





计算机能帮助人们绘制各种复杂的图形，还能辅助我们制造汽车、巨轮和航天飞机呢。

通过多媒体计算机网络，我们还能在家里上学、上班，与远隔千山万水的家人通过看得见的电话互致问候，也能用于工业、农业、国防、卫生等各个方面。啊！计算机的用处可真多，真是三天三夜也说不完。别着急，配套光盘中还有好多内容，反正比看书更来劲。

二、“信息”是个啥

由于有了计算机，信息社会就大步向人类走来。大家也会经常听到或看到似曾相识的两个字——信息。那么，信息究竟是“方”的还是“圆”的？是“甜”的还是“咸”的呢？





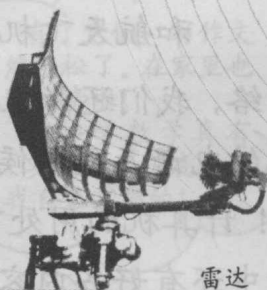
看了这些卡通画，现在我们可以知道：声音、图像、文字和自然界的各种现象等所包含的内容就是信息。如果你对“信息”的含义感兴趣，还可以去查阅有关辞书。

三、加工信息的工具

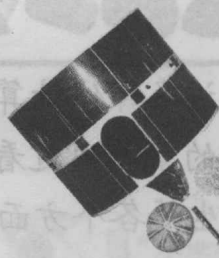
有了信息，还应对它们进行加工处理，才能利用它们。计算机最拿手的是对声音、文字和图像进行处理，所以它是加工信息的最佳工具。电视机、雷达、卫星和可视电话等都是加工信息的工具。



可视电话



雷达

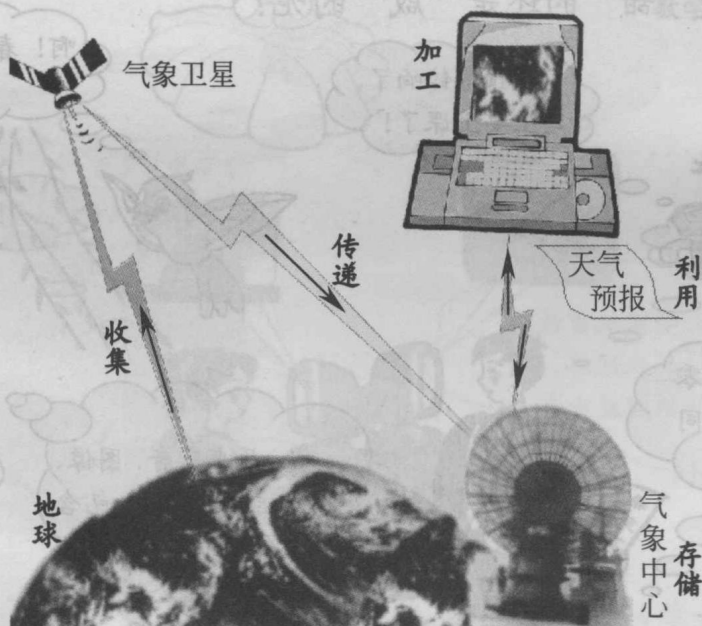


卫星

下一课，我们还将知道：计算机的外部设备也是加工信息的工具。

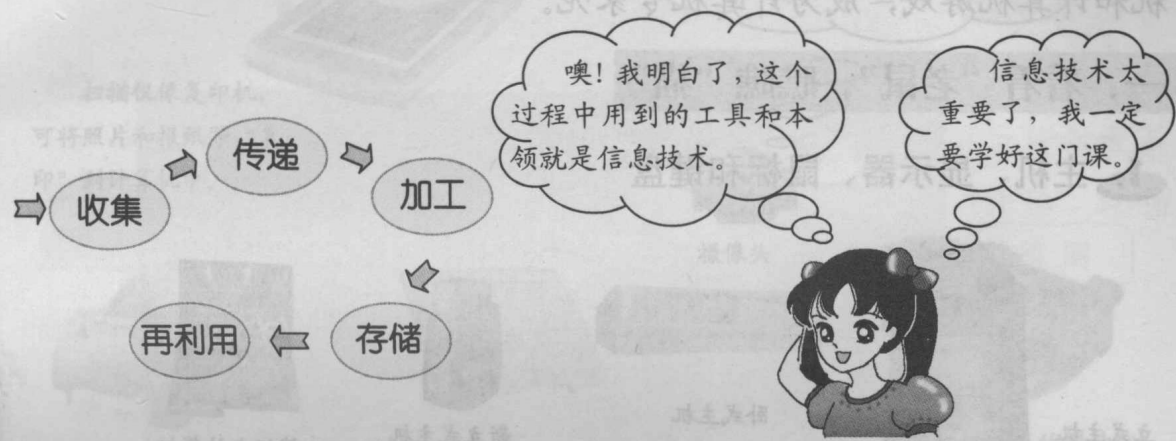
四、信息处理过程

现在，大家通过这幅处理气象信息的图片，来看看信息处理的过程。



你知道吗？对收集来的那么多气象数据，不用计算机，靠人工计算，十多个人要算几个月，等算出来，再预报天气，也就没有意义了。将来的学习、工作、生活和娱乐中，海量的信息向我们涌来，你做好准备了吗？

看了气象信息处理的图片，现在我们能知道信息的处理过程：



练习

1. 请说说为什么要学计算机？想像一下计算机的其他用途（2~3例）。
2. 请说出1~2种处理信息的其他工具。通常信息处理过程的第一步是什么？
3. 选择正确答案
A. 计算机和信息是同学关系 B. 计算机是处理信息的工具
C. 信息是处理计算机的工具 D. 计算机和信息都是工具

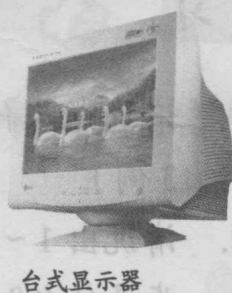
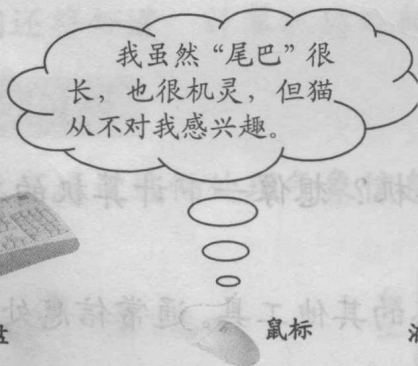
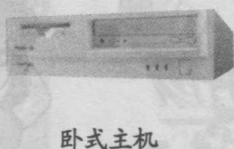


第2课 认认计算机，看看设备

学计算机是很好玩的，不过，在玩的时候还要多想：怎样才能学得快？计算机还能用在哪些地方？也许将来，你能设计出更好的计算机和计算机游戏，成为计算机专家呢。

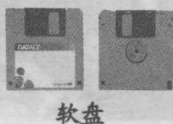
一、看看“老鼠”，瞧瞧“猫”

1. 主机、显示器、鼠标和键盘



2. 硬盘、软盘、光盘和“猫”

我们都是外存储器，
可以用来存放信息。

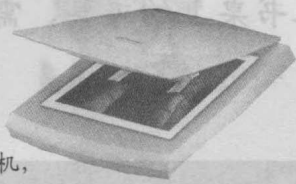


它的模样一点也不
像我，人们为什么叫它
“猫”？



3. 其他设备

为了使计算机能帮人类做更多的事，人们又设计了许多其他设备。当这些设备连上计算机后，计算机的功能就更加强大了。不信？你瞧瞧。



扫描仪像复印机，可将照片和报纸等“复印”到计算机中。

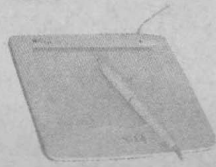


我能把看到的景物传到千里之外。所以人们都叫我“千里眼”。

摄像头



打印机能把你做的电子贺卡和写的信打印出来。



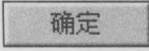
手写输入板能把汉字“写”入计算机，并将手写体转换成漂亮的印刷字体。

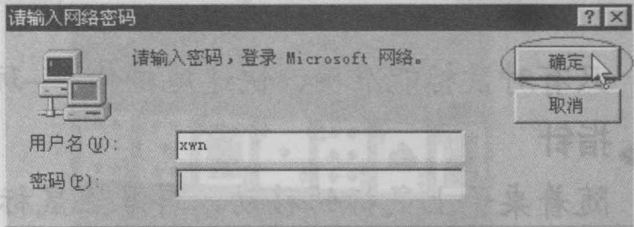


数码相机拍摄的照片能直接送入计算机，你还能对这些照片进行“美容”。

现在，计算机已经有了“顺风耳”、“千里眼”。长大了，你不想设计一个功能更强的新设备呢？

二、开启计算机

开启计算机，就是让它工作。我们只要按一下主机面板上的电源按钮（标有“Power”或标记），当屏幕显示下图后，用鼠标左键单击  按钮，就能请它上班。

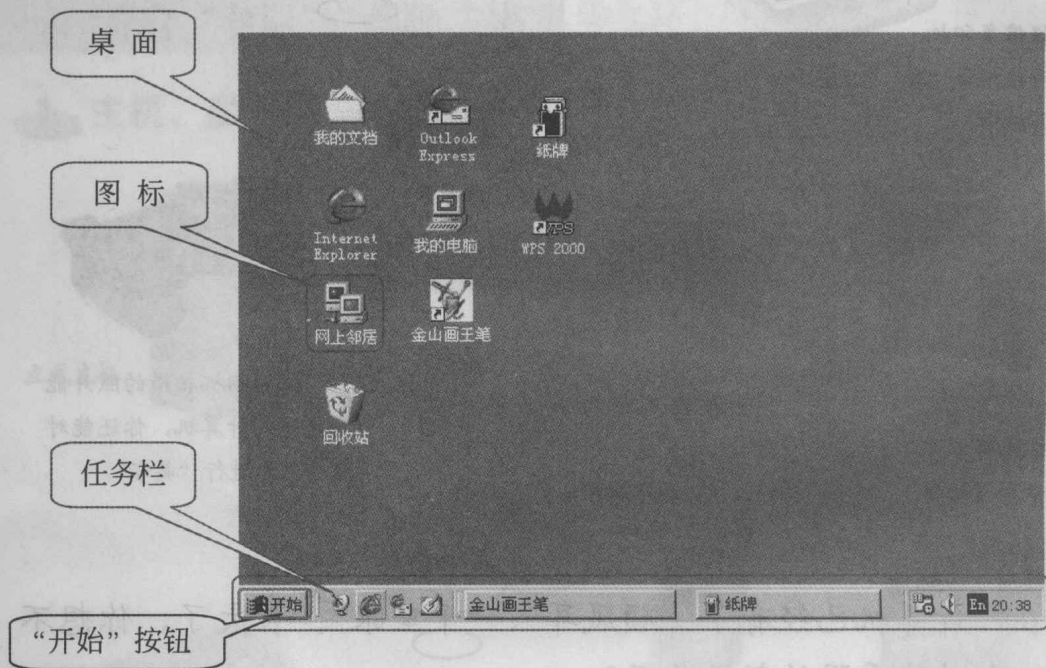




三、桌面布局

启动计算机后，屏幕上就显示一个下图所示的“桌面”，它如同我们的书桌台面。

桌面上有许多“图标”，它们就像书桌上的文具，需要时我们就可以使用它。



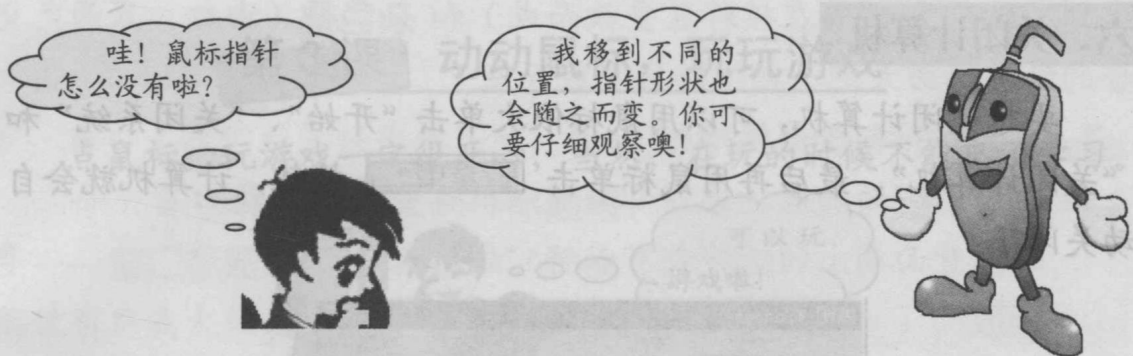
桌面的底部有个长长的“棒”，我们称它为“任务栏”，它的左边带着一个“开始”按钮。如有正在使用的“文具”，任务栏上就显示对应的按钮。上图的任务栏显示了“金山画王笔”和“纸牌”两个按钮，这表示正在使用它们。

四、玩鼠标

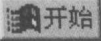
只有对鼠标能准确、快速地操作——玩好鼠标，才能玩好计算机。

1. 指针

随着桌子上鼠标的移动，屏幕上鼠标的指针也在做相应的移动。



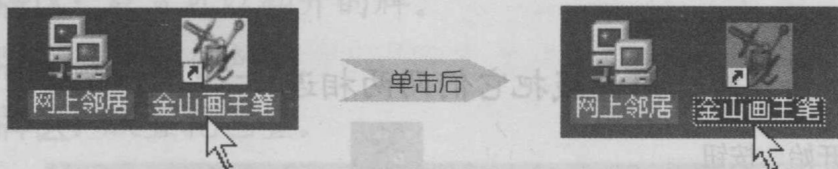
2. 指向

就是把鼠标指针移到一个特定的位置（如图标、文字、按钮或菜单等）。在有些位置稍停片刻，会有提示。例如，指向“开始”按钮 ，过一会儿，就会有提示。



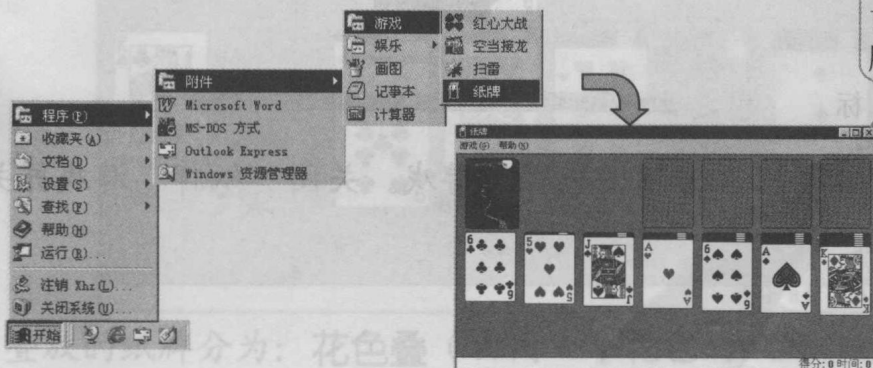
3. 单击

就是鼠标指针指向一个特定位置后，单击鼠标左键。例如在桌面上指向“金山画王笔”图标，单击后看看有什么变化。



五、进入“纸牌”游戏

假如我们像走楼梯一样，依次单击“开始”、“程序”、“附件”、“游戏”和“纸牌”，就能进入“纸牌”游戏。

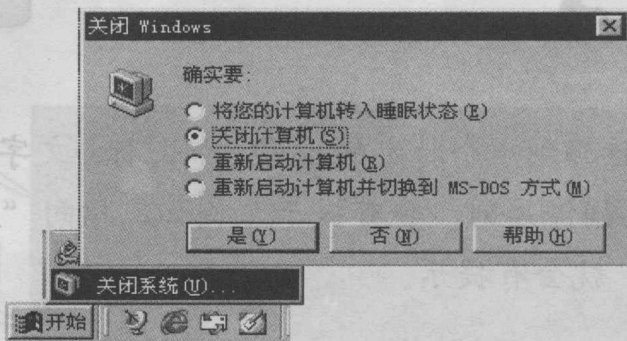


单击这儿可以关闭“纸牌”游戏



六、关闭计算机

要想关闭计算机，可以用鼠标依次单击“开始”、“关闭系统”和“关闭计算机”，最后再用鼠标单击 **是(Y)** 按钮，计算机就会自动关闭了。



练习



1. 硬盘、软盘和光盘是 _____ 的。
A. 用于存放小件行李 B. 用于存放信息
C. 用于存放文具
2. 根据你的理解，用连线把它们两两相连。

“开始”按钮



任务栏



桌面



图标



3. 请启动计算机、启动“纸牌”游戏。关闭“纸牌”游戏并关闭计算机。