

新一轮中小学信息科技教程

小学信息科技

XIAO XUE XINXI KEJI

第一册

陈春法 主编



上海科学普及出版社

新一轮中小学



小学信息技术

第一册

陈春法 主编



北京教育学院图书资料中心



0000149661

上海科学普及出版社

442630





小学信息科技

图书在版编目 (CIP) 数据

小学信息科技. 第一册 / 陈春法 主编
- 上海: 上海科学普及出版社, 2003. 8
ISBN 7-5427-2509-2

I. 小... II 新... III. 计算机课-小学-教学参考资料
IV. G624.583

中国版本图书馆CIP数据核字 (2003) 第047605号

责任编辑

蓝敏玉

刘瑞莲

小学信息科技

第一册

陈春法 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路832号 邮政编码 200070)

各地新华书店经销

遵义市汇川印务有限责任公司印刷

开本 850 × 1168 1/32 印张 2.75 字数 60 000

2003年8月 第1版 2003年8月第1次印刷

ISBN 7-5427-2509-2/TP·472 定价: 5.30元



本教程由上海科学普及出版社组织编写

主 编： 陈春法

全国中小学计算机教育研究中心(上海部)副主任

副主编： 杨俊辉

郭崇烈

执 笔： 王 绮

25585 / 03





说明

新一轮中小学信息科技教程（非零起点系列教材）是根据教育部颁布的《中小学信息技术指导纲要（试行）》的要求，结合近几年的教学实践而编写的。本套教程按小学、初中各年级的课程设置，分小学七册，初中四册，共十一册，供各类学校根据课时、师资及设备条件选用。

本书是小学教程中的第一册，主要学习键盘的使用和运用鼠标绘制简单的图象，供小学中、低年级学生试用。





前言

根据教育部颁布的《中小学信息技术指导纲要（试行）》的要求，结合近几年的教学实践，我们编写了新一轮中小学信息科技教程（非零起点系列教程），以供各类学校根据课时、师资及设备在具体条件选用。

本套教程以两法（指法和算法）贯串信息科技教学主线，让学生学会最基本、最实用的指法和算法。教程以分散学习、逐步提高作为内容编排的指导思想，把文字输入（指法）分散在各册的作品制作过程中，借此来熟悉键盘操作；把算法分散在多媒体制作、数据处理和程序设计之中，让学生逐步适应算法在各种软件中的运用，避开了高难度的算法结构，为特长生的进一步学习留出足够的空间，也能适应大面积的教学需要。

本套教程的特色是文字生动，版面活泼，符合中小学生的心理特点，适合学习的要求。教程既坚持科学性又注意通俗性，将任务与主题活动相结合；原创与引用素材相结合；模块的集中与分散交叉相结合；培养信息素养和掌握信息技术相结合；基础性与实用性相结合；学科学习与学科整合相结合。在教材编写上



力求引导学生动手动脑，通过思考与练习，培养学生分析问题和解决问题的能力。教程所用的素材可在 <http://www.mhjys.com.cn/it/> 上查找获取。

在教学上，我们提出如下建议：(1)因材施教，鼓励创新；注重基础，逐步提高；引导学生以原创为主，引用为辅；避免仅掌握浏览、复制、粘贴等几个操作。(2)在完成教学后，把精力集中在主题活动上，培养学生的创造精神，挖掘学生的原创能力，养成良好的集体创作习惯，学会欣赏他人的劳动，培养自觉帮助他人的学习风尚。(3)本教材的主题活动要为巩固指法和算法创造条件，同时要为学生的创新腾出空间。

本套教程虽然力求编出新意，但编后仍感到有许多不足，恳切希望各位读者不吝指正。

本套教程主编为陈春法，副主编为杨俊辉、郭崇烈。参加撰写的有王绮（小学第一册），王冰红、谭阳英（小学第二册），朱林辉（小学第三册），陈哲（小学第四册），孙越（小学第五册），胡志洪（小学第六册），顾炜、朱弘珏（小学第七册），马雪梅、金谊铖（初中第一册），赵晓群、徐庆（初中第二册），顾秋辉（初中第三册），朱明华（初中第四册）。对在编写过程中为我们审阅教程、提供宝贵意见的同仁表示衷心感谢！

新一轮中小学信息科技教程编写组

2003年6月



目录

第一单元 计算机时代

实践一	数码广场	1
主题活动	生活中的电脑	5

第二单元 打字高手

实践一	键盘小子	7
实践二	十兄弟	11
实践三	打字训练好帮手	14
实践四	英文打字	20
实践五	中文打字（一）	24
实践六	中文打字（二）	29
主题活动	争做打字高手	34



目录 ▶

第三单元 小小画家

实践一	初识画笔和画板	36
实践二	神笔马良	41
实践三	曲曲直直	46
实践四	五彩缤纷	49
实践五	几何世界	54
实践六	剪剪贴贴	58
实践七	超级变变变	62
主题活动	海底世界	68
附录一	86版五笔字根键位分布图	73
附录二	98版五笔字根键位分布图	74
附录三	电脑绘画作品欣赏	75



第一单元 计算机时代



实践一 数码广场

小朋友,随着科学技术的不断发展,我们身边的数码产品真是越来越多了。今天我要去参观一个数码产品展览会,你们就跟随我一块儿去领略一下数码产品的风采吧。

一、计算机展示区

世界上第一台计算机从1946年诞生到现在,已经有半个多世纪了。计算机的年龄是越来越大,而它的身体却越



图1-1
手提式计算机

变越小,运算速度越变越快,功能也越变越强大了。瞧,这里展示着各种不同类型的计算机:有携带方便的手提式计算机,如图1-1;小巧玲珑的掌上计算机如图1-2;气宇轩昂



图1-2
掌上计算机

的台式计算机如图1-3等等,真是令人眼花缭乱。



图1-3 台式计算机



二、数码相机展示区

数码相机与传统照相机不一样,它不需要胶卷,也无需冲印,能直接将我们拍的照片转变成图片文件存储在一根小小的“记忆棒”中,然后传输给计算机,人们可以通过打印机将照片打印出来,也可以制作电子相册直接保存在计算机中或刻录到光盘上。这是不是非常神奇?下面,我来为大家介绍一下展示区中索尼公司生产的DSC-F717数码相机,如图1-4,它被人们称为“大炮筒”。这不仅是因为它的镜头很长,酷似炮筒,而且它的功能在众多数码照相机中也是“大炮”级的。比如,它的像素数达到了510万,拍出的照片非常清晰;它有红外线功能,能在夜间进行拍摄,噫,一看就是专业级的照相机。



图1-4 数码相机

三、移动电话展示区

移动电话,也就是我们平常所说的手机。随着移动数字通信技术的发展,现在的手机功能已不再是打打电话这么简单了。在这里展示的每台手机都有各自与众不同的功能。瞧,图1-5所示的这台手机可以上网浏览、下载信息、收发电子邮件;还有一些新式的手机可以唱卡拉OK,听电台广播;如手机内置了数码相机,就可以在任何时候拍下精彩的瞬间,并在几秒钟之内将照片发送给远方的家人和朋友;有的手机还可以上网看电影。真是手机虽然小,功能却不小。



图1-5
移动电话



四、MP3 播放机展示区

MP3是指计算机里一种存储声音信息的文件,MP3播放机不需要磁带,可以直接通过计算机从网上下载MP3格式的文件,将它存储在播放机中。这样,只要带上它,就能随时随地听到自己喜爱的音乐。现在的MP3播放机功能越来越强大,外表也越来越漂亮。比如图1-6所示的那台新款MP3播放机,它有播放MP3、录音、复读和移动存储等功能;而且外观小巧精致,随机附送的项链式耳机戴在胸前,简直就像一件漂亮的饰品。

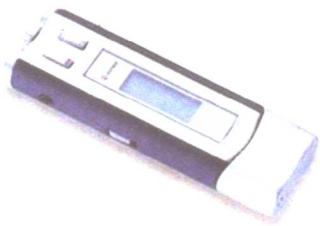


图1-6 MP3播放器

五、数字电视展示区

数字电视机是继黑白、彩色电视机之后的第三代电视机。数字电视机的外表与普通电视机没有什么区别,如图1-7,但是它能接收数字信号的电视节目。随着我国数字电视节目的开播,数字电视机将给我们带来前所未有的高品质电视画面和逼真的环绕立体声效果。而且,今后我们还可以通过数字电视机上网、玩游戏以及点播自己想看的电视节目等,它的功能更强大,节目也更丰富多彩了。



图1-7 数字电视机

现在,展览会参观完了。看到了这么多新款的数码产品,真是令人大开眼界!小朋友,你是不是也有这种感受呢?



小知识

英文小辞典

计算机 computer

掌上计算机 pocket computer

数码照相机 digital camera

记忆棒 memory stick

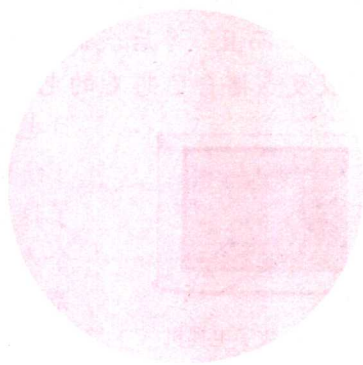
移动电话 mobile telephone

数字电视 digital TV



想一想

1. 请你说说参观展览会后的感想。
2. 举例说说你在生活中见到的数码产品。





主题活动

生活中的电脑

小朋友，你注意到了没有，现在电脑对我们的学习、生活和工作的影响是越来越大了。计算机时代的来临正表示着电脑已经和我们紧密地结合起来了。下面记载了小波特度过的一天，让我们来看看他在这一天里与电脑有多少次亲密的接触。

清晨，悦耳的闹钟声把小波特从睡梦中叫醒，原来这是收音机的电脑唤醒功能在起作用，它每天早上都提醒小波特早早起床，上学不迟到。

接着，小波特洗漱完毕，开始吃早点了。这天的早点是粥，这是小波特家那台电饭煲做的。昨天晚上，他把米淘好，倒入电饭煲，加上水，然后按下按钮。于是，电饭煲自动在预定的时间里烧粥，烧完后进行保温，一直到第二天早上。

吃完饭小波特上学了。他们学校的老师可真奇怪，怎么总坐在电脑前？原来老师上课时在使用电脑辅助教学软件，这样，每个学生可以在自己的电脑前得到个别教学，电脑会在软件控制下耐心地教导学生，达到预定的教学目标。而且，上课时使用图文声光效果俱佳的教学软件，能激发学生学习的兴趣，提高学习的效果。

中午，小波特吃完饭去了学校的图书馆。咦，他怎么不去借书，而直接到了图书馆的电脑前？原来他们学校的图书馆实行了自动化管理，图书馆的所有资料都已经登录在电脑上，学生只要通过电脑，就能快速查询出所要的书名，图书的借还手续也由电脑来完成，不必再填任何借书的卡片。

下午放学后,小波特饿了,他在路边自动售货机中投入硬币,并按下所需物品的按钮。于是,机器内部的电脑就发出指示,接受按钮选择。不一会儿,售货机里“吐”出了一包香甜的饼干。

晚饭后,小波特很快完成了回家作业,接着,他打开电脑玩一些益智游戏,以达到休闲的目的。不过,电脑游戏固然好玩,你可一定要像小波特一样,等做完作业后再玩喔。

小波特一天的生活结束了。你看,电脑与他的接触是多么密切呀!

小朋友,接下来请你仔细想想,你在生活中与电脑有哪些亲密接触呢?



想一想

1. 举例说明电脑在你生活中的应用。
2. 请你去收集有关电脑在各个方面应用的资料。



第二单元 打字高手



实践一

键盘小子

小朋友,今天我们要认识一群活泼可爱的键盘小子。别小看它们,它们可是我们和计算机之间联系的重要工具啊!没有了它们,我们就无法同计算机交流了。

一、键盘小子的类型

键盘就是由许多键盘小子组成的一个大家庭,下面介绍的就是由104个键盘小子组成的键盘。

每个键盘小子负责的工作是不同的,根据它们所负责的工作类型,我们把它们分成了四个区域:功能键区、文字键区、编辑键区和小键盘区,如图2-1所示。



图2-1 键盘的四个区域



二、文字键小子

文字键区的小子们是键盘中最活泼的,其中主要包括:

1. 数字键: 第一排主要是数字键,用于输入0~9 共10个阿拉伯数字。

2. 字母键: 第二、三和四排主要是英文字母键,由 A~Z 共 26 个键组成。

3. 符号键: 键盘上的符号键,有的是一个键上有两种符号,有的则是和数字键放在同一个键上。

4.  键: 又称为大小写切换键。这个键还控制键盘右上方的 Caps Lock 灯。当灯亮的时候,按字母键时输入的是大写字母;当灯熄灭时,按字母键时输入的是小写字母。

5.  键: 又称为回车键或换行键。当你处理文字时,按下此键,表示一行结束,光标将另起一行。

6.  键: 又称为空格键,按一次输入一个空格,占用一个字符。

7.  键: 又称为退格键,按下此键,删除当前光标所在位置左边的字符。

8.  键: 又称为上档键。有些键上有上下两个字符,单按这些键,输入的是下面的字符;与上档键配合使用,则输入的是上面的字符,操作方法为:先按住上档键不放,再按下其他键。还有,当 Caps Lock 灯熄灭时,字母键与上档键配合使用,输入的是大写字母;当 Caps Lock 灯亮的时候,字母键与上档键配合使用,输入的则是小写字母。

9.  键: 又称为控制键。此键通常与其他键配合,