

“九五” 国家教育部、国家科技部重点课题

九年义务教育小学实验教材

小学信息技术

第二册（上）——信息技术初步

邓立言 汪燮华 主编



科学出版社

“九五”国家教育部、国家科技部重点课题
九年义务教育小学实验教材

小学信息技术

第二册 (上)

——信息技术初步

邓立言 汪燮华 主编

科学出版社

2000

内 容 简 介

本册教材内容包括计算机常识、Windows 系统的简单操作和画板的使用,涉及信息技术的初步知识。

本书适用于六年制小学四年级学生和五年制小学三年级学生上半学期使用。

小学信息技术

第二册(上)

——信息技术初步

邓立言 汪燮华 主编

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号
邮政编码:100717

北京市仰山印刷厂印刷

科学出版社总发行 各地书店经销

*

2000年6月第 一 版 开本:787×1092 1/16

2000年6月第一次印刷 印张:5

印数:1—30 000 字数:64 000

定价:7.50 元

编者的话

随着信息科学的发展,以计算机、多媒体、通讯、网络为代表的信息技术已经渗透到科学技术和社会发展的各个领域,对社会产生了深远的影响,正在改变着人们的工作、生产、学习和生活方式,从而对劳动者的素质提出了更高的要求。为了适应现代科学技术的发展,迎接 21 世纪的挑战,我国早在 20 世纪 80 年代就在中小学设置了计算机课程,原国家教委于 1994 年、1997 年两次颁布课程指导纲要,规范计算机学科课程教材建设;随着信息科学的发展,计算机课程的学习已不能适应社会的需要,教育部将计算机课程更名为信息技术课程,并于 1999 年颁布了《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见》(征求意见稿)。本套教材是根据教育部的上述指导意见精神,在总结十几年来全国各地计算机教材建设和教学经验的基础上,组织一批大学教授、教学研究人员、教学第一线教师并在一些省的教育行政管理干部的参与下编写的。

编写本套教材的指导思想是:以“三个面向”为指针,以唯物辩证法为基本指导思想,以现代教学论和心理学为依据,正确处理需要与可能、信息技术学科特点与学生认知水平、教与学、传授知识与发展能力、智育与德育、基本要求与因材施教、提高教学质量与减轻学生负担等方面的关系。力求使学生通过对本教材的学习掌握今后从事工作和学习科学技术所需要的信息技术基础知识、基本技能,学会应用信息技术来工作和学习的本领,培养学生分析问题、解决问题的能力,培养学生信息意识、创新精神和创造能力。

本套教材有如下特点:

1. 以信息处理为主线,注重能力培养。信息和信息处理能力是 21 世纪新型人才必备的基本素质,本套教材以信息处理为主线,适应社会发展的需要,在传授知识的同时,重视培养学生收集信息、分析信息、处理信息的能力,培养学生创新精神和创造能力。

2. 顺理成章,深入浅出。对于某一部分内容的安排力求参照历史发展的实际,遵循学生的认知规律,注意联系实际,学用结合,以“任务”驱动的形式引入和带动理论学习及应用软件的操作,使教材顺理成章,深入浅出,具有启



发性和趣味性。

3. 精简实用，通俗易懂。本套教材根据教学目的精选是普遍适用的，在理论上、应用上、和思想方法上都是基本的，对学生今后参加工作和继续发展是长期起作用的。因此，本套教材力求使所选取的内容精简实用，在语言叙述上力求言简意赅、通俗易懂、贴近学生生活、便于学生学习。

4. 统一性与灵活性相结合。本套教材在教学内容、教学时间、教学要求、教学环境等方面在保证基本要求的同时，均有一定的弹性，可供不同学校根据课时、师资、设备等条件选用。

5. 渗透信息科学的思想和方法。本套教材重视信息科学的通性、通法的传授，注意讲清知识的来龙去脉，力求使学生通过学习掌握信息科学的基本思想和方法。

本套教材包括：小学信息技术教科书四册（分为上、下两个学期）、中学信息技术教科书四册（分为上、下两个学期），中小学教科书均配有教学参考书，教师教参还配有光盘。

限于编者水平，本套教材难免有不当之处，欢迎提出批评和修改建议。

编 者

2000年5月

中小学信息技术教材编委会

主 任	施伯乐			
副主任	邓立言	汪燮华	金汉杰	杨全玮
成 员	邓英达	何润伟	李明阳	方其桂
	李耀华	白贵云	李培模	章 立
	霍忠民	陈俊洲	李方海	贺玉海
	吕东方	徐 恒	海 柱	刘仲渠
	颜秉黎	任 伟	梁东文	李世仁
	符美瑜	廖克全	韩永新	王志远

主 编	邓立言	汪燮华		
副主编	李绍基	朱赉影	潘思强	
编 者	(按姓氏笔划排列)			
	王 菁	王洪流	王颂赞	田 超
	乐嘉勇	冯耀武	向晋榜	宋卫东
	陈大波	陈圣日	陈 磊	沈益芳
	范以纲	周 明	卓国诚	袁立军
	夏 阳	夏晨怡	姚 期	徐静斌
	常文武	韩发君	谢忠新	蒋建国
审 稿	陈丽娟			

1996/12

信息技术课上机守则

为了保持良好的教学秩序，保护计算机设备，应当文明使用计算机，做到“五要”“五不要”：

一要注意安全，不要随意触动电源、电线；

二要爱护设备，不要随意、频繁开机关机；

三要遵守纪律，不要自行删存软件和文件；

四要正确操作，不要用力敲击键盘与鼠标；

五要整洁安静，不要撞击移动、污损机器。

发生机器故障等问题，及时报告授课教师。



1 计算机好伙伴 1

- 一、与鼠标交朋友 · 2 ·
- 二、与键盘交朋友 · 8 ·
- 三、进入 Windows 乐园 · 12 ·
- 四、汉字的输入 · 17 ·
- 五、用计算机来学习 · 23 ·
- 六、听音乐、看动画 · 25 ·
- 七、计算机的成长 · 30 ·
- 八、计算机的家庭成员 · 34 ·
- 九、神通广大的计算机 · 45 ·

2 学做电脑小画家 49

- 一、画图世界 · 50 ·
- 二、新奇的工具箱 · 53 ·

三. 七彩画笔 · 55 ·

四. 新奇的橡皮 · 58 ·

五. 大显身手 · 60 ·

六. 卡通乐园 · 62 ·

七. 千姿百态 · 64 ·

八. 春色满园 · 68 ·

九. 节日献礼 · 70 ·

第一部分
计算机好伙伴



一 与鼠标交朋友



在 Windows95 中,有个“纸牌接龙”的游戏,想玩这个游戏吗?
要想玩这个游戏,得先和鼠标交个朋友,学会鼠标的几种基本操作方法。



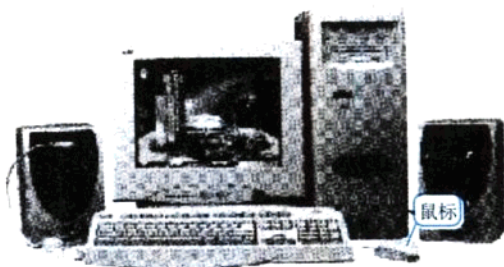
【学一学】

小朋友们肯定喜爱米老鼠吧。会操作计算机的人,对一种“小老鼠”情有独钟,它的名字叫鼠标。

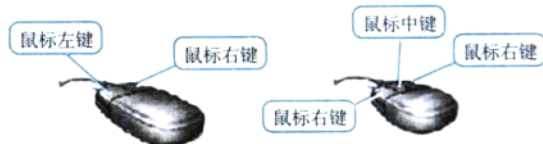
1. 认识鼠标外形和指针

找到了计算机上的小鼠标了吗?它是什么样的?像什么?

鼠标有二键鼠标和三键鼠标两种。



怎样来使用鼠标呢?



请用右手轻握鼠标,食指轻轻放在鼠标左键上,中指或无名指轻轻放在鼠标右键上,大拇指和小指轻轻握住鼠标的两侧,把鼠标握在掌心,放松手腕。

请把鼠标前后左右轻轻移动一下,看看屏幕上什么东西也会跟着移动呢?

当用手在桌面上移动鼠标时,屏幕上跟着移动的那个符号称为鼠标指针。鼠标指针表示当前鼠标在屏幕上

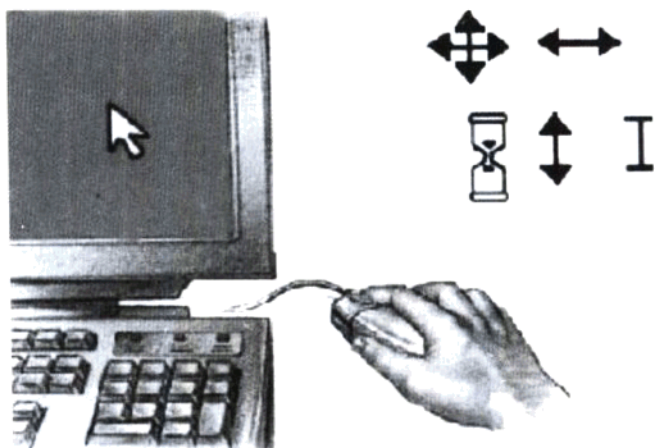


的位置。鼠标控制着鼠标指针，鼠标指针会随着所指目标的不同而呈现不同的形状，不同的鼠标指针形状会及时提醒你当前可以进行的操作是什么。

2. 鼠标的四种基本操作方法：移动，单击，双击，拖曳

(1) 鼠标移动

在桌面上轻轻移动鼠标，屏幕上的鼠标指针也随着鼠标的移动而移动。



【试一试】

请把鼠标移到“我的电脑”上。

(2) 鼠标单击

主要用来选择某个对象，如选择一个菜单项，选择某个按钮等。怎么用鼠标单击某个对象呢？

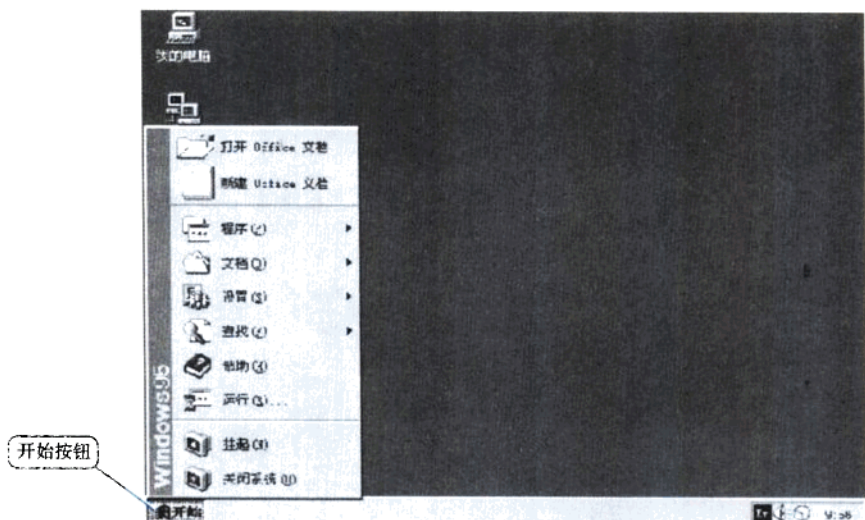
第一步：把鼠标移到对象图标上；

第二步：快速轻轻按下鼠标的左键，然后松开。



【试一试】

请移动鼠标，并单击“开始”按钮，看看会有什么结果？



(3) 鼠标双击

主要用来执行某个操作。

第一步：把鼠标移到对象上；

第二步：连续而快速按下并松开鼠标的左键二次（二次按下与松开鼠标之间不能移动鼠标）。

鼠标双击不等同于两次鼠标单击，鼠标双击中的间隔应该很短。



【试一试】

请移动鼠标，并双击“我的电脑”。看看是否有一个新的画面出现。

(4) 鼠标拖曳

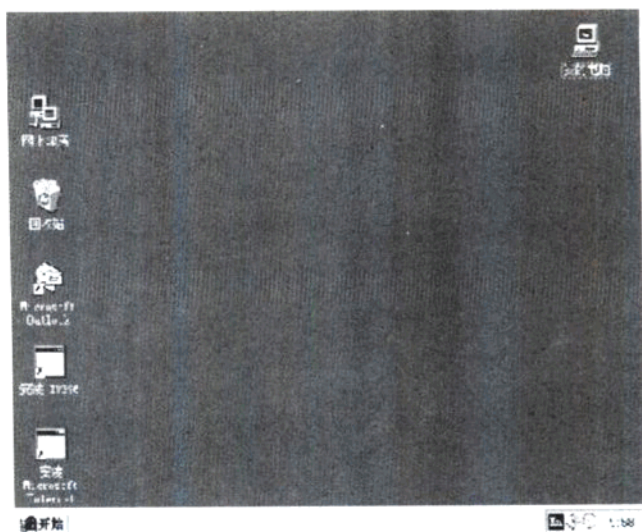
把屏幕上某一个图标，移动到屏幕的其他位置，可以用鼠标来拖曳。具体操作如下：

第一步：把鼠标移到图标上；

第二步：按下鼠标左键不松开，同时移动鼠标；

第三步：图标随着鼠标的移动而移动，当到达合适位置后，松开鼠标左键

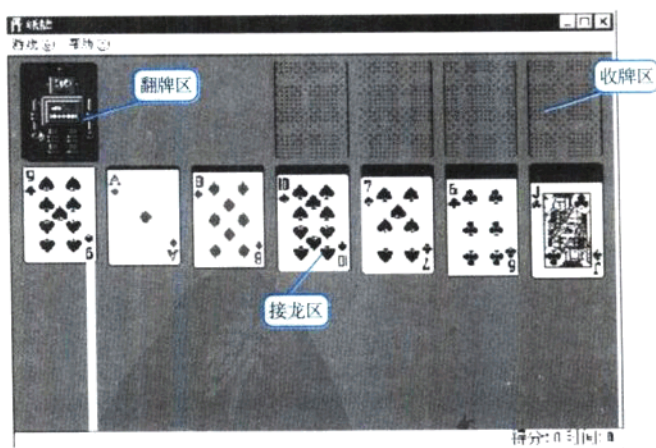
看下面的图示，请用鼠标拖曳操作，把“我的电脑”移到屏幕的右边。



好了！就学到这儿，你先试着玩一玩吧。

鼠标操作训练游戏——“接龙”游戏

- 1) 单击“开始”；
 - 2) 将鼠标指针移到“程序”；
 - 3) 在“程序”菜单上，将鼠标指针移到“附件”；
 - 4) 在“附件”菜单上，将鼠标指针移到“游戏”；
 - 5) 在“游戏”菜单上，单击“纸牌”，就可进入“接龙”游戏了。
- “接龙”游戏的主画面：

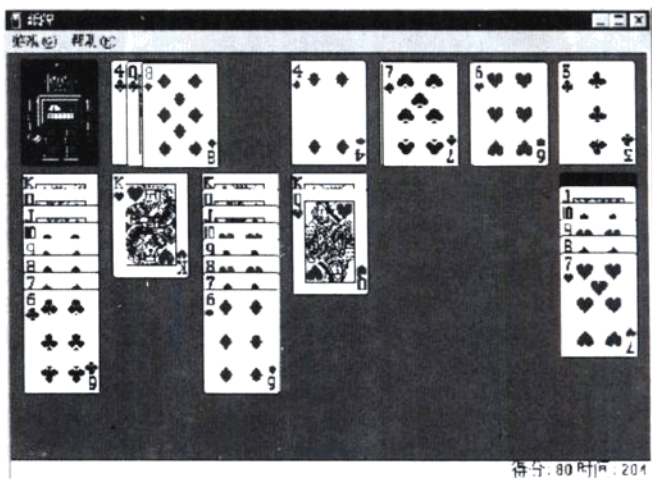


游戏目标：

在收牌区，将所有的牌根据相同的花色，按从小到大的顺序排列。

游戏规则：

- 1) 在“游戏”菜单上，单击“发牌”命令；
- 2) 在接龙区，双击七个纸牌叠中最上面的A，把它们移动到收牌区的空位上，同一种花牌按照从小到大的顺序排列；或移动接龙区其他可移动的牌按红黑相间、从大到小的顺序排列，移动后，单击原来的纸牌叠，翻牌；
- 3) 如果在接龙区仍有可移动的牌，可重复操作规则2)；
- 4) 当接龙区上的牌都无法移动时，可以在翻牌区单击纸牌背面，开始翻牌；在翻牌区，可以用鼠标拖曳的方法把翻开的牌移到收牌区，也可以双击此牌，它会自动跳到收牌区；
- 5) 当收牌区的四个位置上，每一种花色的牌都按顺序排列到位后，就算接龙成功。



【试一试】

鼠标操作训练游戏二——“扫雷”游戏

想一想，如何找到“扫雷”游戏？这个游戏该如何玩？

(打开“帮助”，查看有关游戏的说明。)



【想一想】

(1) 计算机得由人来操作和控制，人可以向计算机发指令，让它按照人的指令来执行，那么人用什么设备向计算机发指令呢？

(2) 发指令最常用的设备就是鼠标。为了能操作和控制好计算机，必须要认识鼠标，学会鼠标的基本操作。鼠标有哪几种操作方法呢？

(3) 鼠标的指针有不同的形状，你知道吗？在 Windows 操作系统中，鼠标的指针形状是可以自己设计的，你能设计出几种鼠标指针形状吗？

二 与键盘交朋友



计算机是怎样知道人们下达的指令的呢？通过前面的学习，我们知道了利用小小的鼠标，就可以指挥计算机“干活”。但是，还有些指令只能通过键盘输入给计算机。键盘和鼠标是计算机不可缺少的设备，它们就像是计算机的眼睛和耳朵。如果没有键盘和鼠标，计算机就变成了瞎子和聋子，那该多不方便呀！

下面就是一幅键盘的图。



【想一想】

1. 键盘的发展

最初的键盘只有86个键，后来人们把常用的几个键和数字键分了出来，键盘的键一下子增加了15个，这就是101键标准键盘。出现了Windows95操作系统后，在键盘上又发展了3位新成员，变成了104键标准键盘。这是目前市场上最常见的键盘。Windows98操作系统出现后，键盘又多了5个键，变成了109键键盘。从86键发展到109键，键盘的功能真是越来越强了。



【想一想】

最初的键盘是多少键？最新的键盘又是多少键？

2. 键盘的种类

在计算机发展的初始阶段，尽管键盘有各种不同的品牌，可是键盘的外形几乎是一模一样的。计算机的发展，不仅使键盘的键数增加了，也使键盘的外形