



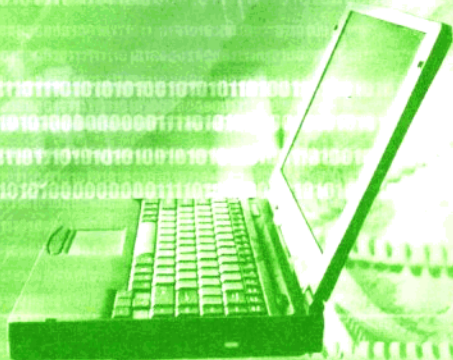
# 广东省小学课本 信息技术

## 教学参考书(第一至第三册)

广东省教学教材研究室 编



广东教育出版社



# 信息技术

广东省小学课本

## 教学参考书(第一至第三册)

广东省教学教材研究室 编

 广东教育出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

广东省小学课本信息技术教学参考书(第一至第三册)/  
广东省教学教材研究室编. —广州: 广东教育出版社,  
2003.10

ISBN 7-5406-5291-8

I. 广… II. 广… III. 计算机课—小学—教学参考资料 IV. G623.583

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第083968号

广东教育出版社出版发行

(广州市环市东路472号12-15楼)

邮政编码: 510075

网址: <http://www.gjs.cn>

佛山市浩文彩色印刷有限公司印刷

(南海区狮山科技工业园A区)

787毫米×1092毫米 16开本 8.75印张 180000字

2003年10月第1版 2006年7月第5次印刷

ISBN 7-5406-5291-8/G·4718

定价: 13.00元

质量监督电话: 020-87613102 购书咨询电话: 020-34120848



# 说明

为了帮助教师了解广东省小学信息技术教材各册的教学内容、教材编排和教学要求,更好地开展教学活动,我们组织编写了这本教学参考用书,以配合各册教材使用。

本教学参考用书的主要内容包括:

1. 各册教材概述:包括教材内容、教材体例说明、教学原则、小学信息技术学科课程的特点、小学信息技术学科课程的教学建议、评价建议等,主要帮助教师对全册教材有个概括性的了解,为教师提供指导教学实践的理论参考。

2. 每册教材各单元的教材说明和教学建议:包括每个单元的教学内容、教学目标、教学重点和难点、教学建议、参考教案和参考资料,供教师备课时参考。

这本教师教学用书在编写过程中吸收了我省小学信息技术教师的教学实践成果和我室的教学参考用书编写经验,注重教学参考书和教科书密切结合,加强对教材的分析,注意提供切实可行的教学建议,加强教学指导的理论依据,注意全面促进学生信息素养的提高。

这本教师教学用书由李文郁任主编,詹斌任副主编。编写人员有范谊、黄妙辉、陆婉薇、林庆、要志东、朱光明,全书由詹斌统稿。

由于时间和编者水平的限制,本书难免存在不足之处,希望教师和教研人员提出批评和修改建议。

广东省教学教材研究室

# 目 录

## 概述

|                     |    |
|---------------------|----|
| I . 教材内容            | 1  |
| II . 教材体例说明         | 2  |
| III . 教学原则          | 3  |
| IV . 小学信息技术学科课程的特点  | 5  |
| V . 小学信息技术学科课程的教学建议 | 6  |
| VI . 评价建议           | 12 |

## 第一册(上)各单元的教材说明和教学建议

|               |    |
|---------------|----|
| 第一单元 信息技术与计算机 | 17 |
| 第二单元 计算机的基本操作 | 19 |
| 第三单元 做个打字高手   | 24 |
| 第四单元 学会使用软件   | 30 |
| 本册教材参考教案      | 30 |

## 第一册(下)各单元的教材说明和教学建议

|            |    |
|------------|----|
| 第五单元 学会上网  | 43 |
| 第六单元 做个小画家 | 46 |
| 本册教材参考教案   | 55 |

## 第二册(上)各单元的教材说明和教学建议

|              |    |
|--------------|----|
| 第一单元 在计算机上作文 | 63 |
| 第二单元 管理计算机资源 | 70 |
| 第三单元 收发电子邮件  | 74 |
| 本册教材参考教案     | 76 |

## 第二册(下)各单元的教材说明和教学建议

|            |    |
|------------|----|
| 第四单元 走进互联网 | 80 |
|------------|----|

|                  |    |
|------------------|----|
| 第五单元 创作校园小报····· | 84 |
| 本册教材参考教案·····    | 92 |

### 第三册(上)各单元的教材说明和教学建议

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 第一单元 制作多媒体幻灯片·····   | 99  |
| 第二单元 用计算机处理表格数据····· | 105 |
| 本册教材参考教案·····        | 110 |

### 第三册(下)各单元的教材说明和教学建议

|                  |     |
|------------------|-----|
| 第三单元 制作简单动画····· | 117 |
| 本册教材参考教案·····    | 130 |



## 概 述

九年义务教育六年制《广东省小学课本信息技术》是以培养学生的信息素养为宗旨,培养学生对信息技术的兴趣和意识,让学生了解和掌握信息技术的基本知识和技能,了解信息技术的发展及其应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响,使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力,帮助学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会等问题,负责任地使用信息技术,为学生适应现代化信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础,力求让学生在学习过程中能把计算机作为学习的认知工具。

教材的编写以培养学生获取、分析、加工、利用、评价信息的能力为主线,教材内容的选择和编排立足于网络及信息技术应用环境,教学过程以“任务驱动”的方式展开,设有“跟着学”、“学着做”、“自己做”、“大家做”、“想一想”、“一点通”、“长见识”等栏目,注重实践及探究活动,重视学生学习方式与策略的引导,努力创造便于开展研究性学习、协作学习、主动性学习的信息技术教育环境。学习任务的编排广泛涉及到学生在学习生活、社会生活等方面的内容,尽可能地体现与其他学科内容的整合,并体现信息技术的文化性和综合性。本套教材主要供六年制小学4~6年级信息技术教学时配套使用。下面就教材使用过程的几个主要问题作一说明,以供参考。

### I. 教材内容

本套教材在编写上以建构主义的学习理论为指导,以“任务驱动”的方式展开教学内容和过程;教学内容的选取与其他学科紧密结合,注重趣味性、启发性、探索性、弹性和开放性;同一学段知识内容上的循序渐进和不同学段相关内容的层次性;注重知识学习和上机操作实践紧密结合,注重教材的可操作性。

本套教材共分三册,每册又分上、下两分册。

第一册是小学信息技术学习的入门,其内容突出基础性、趣味性等特点。

第一册(上)共有四个单元。第一单元《信息技术与计算机》共有2课;第二单元《计算机的基本操作》共有6课;第三单元《做个打字高手》共有6课;第四单元《学会使用软件》共2课。第一册(上)涵括了《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见(草案)》的小学必修模块一(计算机基础常识和简单操作)全部内容和模块二(窗口图形操作系统的简单操作)的部分内容。主要有:通过益智型游戏,了解计算机各个部件的作用,掌握键盘和鼠标器的基本操作;通过多媒体工具的演示,了解多媒体的概念;通过计算机辅助教学课件的使用,了解计算机的应用,掌握窗口图形操作系统的简单操作;通过益智型游戏软件的使用,利用鼠标

器掌握图形界面的基本操作。

第一册（下）共有两个单元。第五单元《学会上网》共有4课；第六单元《做个小画家》共有12课。第一册（下）涵括了《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见（草案）》的小学必修模块四（网络的简单应用）的第一部分内容，即学会用浏览器浏览网站，以及模块五（用计算机制作图画）的全部内容，即学会用浏览器浏览网站、绘图工具的使用、图形的制作、图形的着色、图形的修改、复制组合等处理、用计算机创作美丽的图案。

第二册是小学信息技术学习的发展，其内容力求体现发展性、实用性等特点。

第二册（上）共有三个单元；第一单元《在计算机上作文》共有10课；第二单元《管理计算机资源》共有4课；第三单元《收发电子邮件》共有2课。第二册（上）涵括了《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见（草案）》的小学必修模块二（窗口图形操作系统的简单操作）的部分内容，即学会对文件和文件夹的基本操作，以及必修模块三（用计算机制作板报）的部分内容，即汉字输入、文字处理的基本操作、图片的插入及图文编排、文章的编辑、排版和保存。

第二册（下）共有两个单元。第四单元《走进互联网》共有4课；第五单元《创作校园小报》共有9课。第二册（下）涵括了《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见（草案）》的必修模块三（用计算机制作板报），以及必修模块四（网络的简单应用）的部分内容，即掌握综合排版、编辑小报的操作和技能、学会用浏览器浏览网站、电子邮件的使用（书写、收和发）、了解互联网相关的文化、伦理道德和社会问题等，是必修模块三和必修模块四的拓展和提高。

第三册是小学信息技术学习的提高，其内容力求体现综合性、拓展性等特点。

第三册（上）共有两个单元。第一单元《制作多媒体幻灯片》共有9课；第二单元《用计算机处理表格数据》共有6课。第三册（上）涵括了《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见（草案）》的选修模块部分内容，即用计算机制作多媒体报告，多媒体报告的概念，在多媒体报告中输入、修改和编辑文字，在多媒体报告中加入图片、影片和声音信息，多媒体报告的播放，制作一份主题鲜明的多媒体报告和教材的扩展内容——用计算机处理表格数据。

第三册（下）有一个单元。第三单元《制作简单动画》共有10课，是本套教材的拓展和提高部分。

## II. 教材体例说明

教材中每节课基本按以下的体例结构进行编写：

“教学目标/任务”：用导入情境式的语言来提出基于学生学习经验并能引发学习者学习兴趣的学习任务。

例：第二册第五单元《创作校园小报》中的第1课《设计报纸的版面》用这样的话“假如老师让你在电脑中编辑一份小报，介绍校园生活、学习心得、课外活动等，你会怎样设计报纸的版面呢”来提出学习任务，并通过欣赏一张同龄的孩子制



作的小报来学习报纸版面的规划。

“跟着学”：老师一边演示，学生一边操作模仿。

例：设计小报要考虑到的问题：① 确定小报的主题及内容，收集素材。② 设计小报的版面：确定纸张的大小，纸张的方向，版头、文章和插图在小报中的位置。

“学着做”：在老师示范教学后，学生模仿老师的技能操作步骤，自己完成任务。

例：在《画出生动的图形》一课的“学着做”中，教材给出画“太阳和雪人”的步骤，使学习者了解完成任务的过程，掌握在 Word 中画图的技巧与技能。

“一点通”：为学生提供应掌握操作任务的要点和技巧，解决学生的学习困惑。

例：在《画出生动的图形》一课的“一点通”中，点出旋转图形的方法和技巧。

“自己做/大家做”：给出一些与本课知识点相关的任务，让学生在掌握知识后，运用所学对知识进行重组、整合、应用。

例：在《画出生动的图形》一课的“自己做”中，第一，要求学习者按范例画图；第二，请学习者运用自己丰富的想像力，画出自己想画的图形。

“想一想”：向学生提出一些思考问题，使学生对所学内容产生疑问和需求，并促使学生在“显身手”中对知识内容进行拓展。

例：在《修饰文本框》一课的“想一想”中，提出让学生思考的问题：“你知道文本框的边线可以加上图案，底纹可以设置一些纹理或图片吗？”使学生继续开展学习探索。

“显身手”：提供学生学习上的进一步探究及拓展的任务。

例：在《修饰文本框》一课的“显身手”中，参考范例让学生经过对知识的探索，最终大显身手，拓展了自己的知识结构，而且还享受到了成功的喜悦。

“长见识”：为学生补充一些相关知识或课外知识，使学生获得更丰富的知识。

例：在第二册第四单元《走进互联网》的第4课《留住精彩》的“长见识”中，教材向学生介绍了 JPG 和 BMP 这两种格式的图片，让学生了解 JPG 和 BMP 的特点等。

### III. 教学原则

信息技术课程的教学原则是指为培养学生的信息素质和提高教学效果，反映信息技术教学规律而制定的指导信息教学工作的基本要求。

小学信息技术课程的教学原则具体为如下 9 条：

#### 1. 任务驱动与问题激励相结合的原则

本原则强调，老师在信息技术课程的教学过程中，既要注重学习任务的设计与布置，也要注重学习的主动性与思维能力的培养；既要重视学习结果，也要重视学习过程；既要追求知识与技能的掌握，也要追求学生创新意识等心理素质的培养；既要运用接受性学习，也要加强理解性学习，努力使学习的外在驱动力与内在驱动力共同发挥作用。

#### 2. 信息技术与课程整合的原则

本原则强调，老师在信息技术课程的教学，要避免信息技术与学科课程“两

张皮”的现象,即要使信息技术渗透到课程目标、课程内容、课程资源、课程结构、课程实施方法和课程评价等各个方面,要把信息技术学科的教学改革建立在信息技术平台上,同时信息技术教学要主动适应课程改革的需要。

### 3. 虚拟教学与现实教学相结合的原则

本原则强调,老师在信息技术课程的教学中,要利用多媒体与网络学习环境进行虚拟教学,拓展教学时空,要发挥人工智能技术的作用,节省教育成本。同时,也要重视老师面授、学生间的直接讨论与综合实践等实践教学,加强直接交流与即时反馈。还要避免虚拟学习中的情感冷漠与情景变异。

### 4. 开放学习与统一考评相结合的原则

本原则强调,老师在信息技术课程教学的实施模式与评价管理中,既要注重学生的自主学习、自由创造、自愿参与和自我评价,也要重视教师的具体指导与教育管理部门对教学绩效考评的统一要求。

### 5. 理论学习与实践相结合的原则

本原则强调,老师在信息技术课程的教学中,既要重视对基本概念、基本原理和基本规律的学习,也要重视具体操作与工具运用技能的学习;既要重视知识体系的建构,也要重视能力体系的形成;既要重视书本知识与间接经验的掌握,也要重视实践创造与直接经验的积累。

### 6. 以优化学习、培养信息素质为根本宗旨的原则

本原则强调,老师要牢记信息技术课程教学的本质与根本目的,以优化学习过程和学习效果为中心,努力培养学习者的信息素质。要避免将信息技术装“门面”,盲目追求“高”、“精”、“尖”与滥用。

### 7. 直观性与抽象性相结合的原则

本原则强调,老师要充分发挥实物直观、模型直观与语言直观的综合作用,要加强形象思维与抽象思维能力的综合培养。利用多媒体网络教学的直观形象性,可以化解教学难点,减少教学坡度,提高记忆效果,但应注意避免使教学表层化、肤浅化。适当加大学习难度,特别是抽象思维的难度,对于高年级学生以及对于创新能力的培养来说,同样是非常重要的。

### 8. 知识、情感、技能多目标统一的原则

本原则强调,老师在信息技术课程教学目标的设计与选择中,要处理好知识目标、情感目标与技能目标的关系,使多种目标统一到信息素质培养这一根本目标之中。同时,在信息技术教学实施中,要注意每一教学活动的多功能性和各教学环节组合的科学性,使知、情、技多种目标都能有效地实现。

### 9. 效益性与经济性相结合的原则

本原则强调,老师在信息技术课程的教学中,要重视成本效益分析。既要考虑教学效益和社会效益,也要考虑教学的人力成本、物资设备消耗与经费投入。在量力而行的前提下尽力而为。

## IV. 小学信息技术学科课程的特点

小学信息技术课程的特点,是由信息技术学科的性质和小学生的年龄特征共同决定的。它既不同于以往的小学计算机课,又不同于小学语文、小学数学等传统课程。它着重对小学生进行初步的信息意识、信息素养和信息技能的培养,集知识性和技能性于一体,体现出如下几个特点:

### 1. 基础性

小学开设信息技术课,主要是着眼于基础教育在培养人才方面的重要作用。在信息时代,信息技术已经和读、写、算等基本能力一样,成为现代社会的人必须具有的基本素质和基本能力。

现实表明,以计算机和网络为核心的信息技术的发展速度,是当今任何其他一门学科都未曾有过的。计算机硬件技术的高速发展带来的是软件的不断更新换代。这样,信息技术学科将在很长一段时期内处于高速度与高淘汰并存的发展状态下。那么,如何在小学阶段为学生打好基础,使小学生在有限的在校学习期间学到的信息技术知识和技能,尽可能地对其长远发展起作用,而不至于随着信息技术的发展而很快过时,是小学信息技术课面临的突出问题。

认知心理学认为,越是基础的东西,越具有普遍性和可迁移性。因此,我们应该从培养学生的信息素质角度出发,选取信息技术学科中的基础知识和基本技能作为小学信息技术课的教学内容。

### 2. 应用性

小学信息技术课程是一门应用性学科课程,培养学生应用信息技术解决实际问题的能力是课程的核心目标。在过去的计算机教育中,曾一度把计算机本身作为学习对象,使学生为学计算机而学计算机。联合国开发署首席技术顾问Allen博士在1995年调查了我国计算机教育现状后说,要求学生掌握计算机的构造和程序设计语言并不重要,重要的是学会如何去应用它。在小学信息技术教育中,要特别重视信息活用能力的培养,即应用信息技术方法解决问题的能力培养。学生不需要死记硬背一些信息技术方面的术语和概念,不需要面对一张张枯燥的试卷。他们要接受的是真正的生活对他们的考试,是身处信息社会中是否具有生存能力的挑战。他们需要学的是如何对大千世界中浩如烟海的信息进行检索、筛选、鉴别、使用、表达和创新以及如何用所学的信息技术知识来解决学习和生活中的各种问题。应用性是小学信息技术课程的显著特征。

### 3. 整合性

小学信息技术课程与小学其他学科课程相比较,具有较强的整合性。整合性的根本在于它的学科交叉性和它支持知识联系的整体性。它涉及众多的边缘和其他基础学科,比如信息论、控制论、艺术、语文、外语、数学、自然等。但有些地方开设的“信息技术课”只注重讲授信息技术“学科”的内容,而忽视了在信息技术教学中有意渗透和融合其他学科的内容以及在培养学生信息能力的同时来培养其他学

科素养。这种认识严重束缚了众多信息技术教育工作者的思路。

实施素质教育、提高教育教学质量、减轻学生课业负担的出路之一是“淡化”学科界线,开设整合性课程。信息技术课程就具有这种得天独厚的优势。信息技术作为认知工具的本质,使它的教学内容不能脱离其他学科内容而独立存在。只有在利用信息技术工具学习其他学科内容的过程中,才能学会使用信息技术。

#### 4. 趣味性

小学信息技术课程是一门趣味性很强的学科。这一特点是与小学生的心智发展水平密切相关的。小学生进行学习的主要动机来源于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越浓,则学习的动力越大,学习的效果也越好。而且,在小学阶段是否能培养起小学生对信息技术的兴趣,对其一生关于信息技术的态度都有着重要影响。因此,小学信息技术课的教学要突出趣味性,无论是教学内容还是教学形式,都应该重视挖掘和体现信息技术课程的趣味性,重视激发、培养和引导学生对信息技术的学习兴趣,让“趣味”贯穿整个教学过程。

### V. 小学信息技术学科课程的教学建议

“教学有法,教无定法,贵在得法。”每种教学方法和手段都各有其特点和适合运用的时机,并且功能比较单一。老师在小学信息技术课程教学中是不可能找到可套用任何情况的教学方法的。

在教学实践中,常常是根据不同阶段的具体任务和要求,针对所解决问题的矛盾特殊性,选择几种有效的教学方法和手段加以组合,以取得最佳效果。例如,在《学会使用鼠标》这一节课中,老师先讲解什么是鼠标,其作用是什么,再由老师演示怎样使用,最后让学生实习。这种组合既可以使老师更好地完成教学任务,也可以使学生轻而易举地学会鼠标的使用及其相关知识。因此,我们只有深刻而全面地认识每种教学方法和手段的性能,了解教学方法的发展趋势和评价指标,才能在实际教学中选择出最优的教学方法,满足时代的需求,提高教学质量。

“教无定法”,但是“教有定规”,也就是说,教学方法不能随心所欲,应遵循一定的教学规律。首先,要依据教学原则,为培养目标服务;其次,要用系统的观点来选择教学方法,要充分考虑教学得以进行的条件,力求避免片面地选择。在具体进行信息技术课程教学时,老师应考虑下面一些因素,以便对教学方法进行优选:

#### 1. 目标和内容

不同的教学任务就需要选用不同的教学方法。例如,为了传授理性知识,发展抽象思维能力,就要用讲授法;为了培养实际技能技巧,增强理论联系实际的能力,就要用操作实习法;为了培养学生的创造性和独立学习精神,就要用问题探究法,等等。而一节课经常是多种教学方法并存,这就要求老师能适时地选用恰当的教学方法。

#### 2. 教学内容

知识内容不同就需要选用不同的教学方法。即使同一个单元的内容,也需要不

同的方法。

### 3. 学生的实际情况

学生的年龄不同,心理发展水平不一样,选用的教学方法就有所不同。对于低年级的学生,应灵活多变,多给学生表现的机会;而对于高年级的学生,则要引导他们独立地探究问题。对于同一年级的不同班的学生,其发展的差异使老师在选择教学方法时也应区别对待。例如,在某个班选用讨论的教学方法是成功的,而在另一个班则可能由于知识和心理上不具备某些条件而导致失败。

### 4. 教学条件

教学条件包括老师本身情况,如老师的理论修养、教学经验、业务能力、组织能力、运用某种教学方法和手段的能力以及个性品质等,还包括学校的教学设备、规章制度、管理思想以及教学计划等。

### 5. 课型

如果是复习课,就可以选用复现法、归纳法、谈话法等;如果是新授课,就可以选用讲授法、自学法等;如果是训练技能课,就可以选用上机实习法,等等。当然,以上方法可以交叉用于不同的课型。

总之,选择教学方法要依据教学规律和实际情况,不能单纯追求时髦或把教学搞成眼花缭乱的花花筒,而应使之产生实实在在的良好教学效果。

“教育应该较少地致力于传递和存储知识,而应该更努力寻求获得知识的方法——即学会如何学习。”传统的教学方式强调的是学生要尽可能多地接受老师讲授的内容,把学生当作灌输的对象、外部刺激的接受器、前人知识与经验的存储器,忽略了学生的主动性和创造性。要培养学生的动手能力、自学能力、分析和解决问题的能力以及协作式学习的能力,我们必须改革教法,充分发挥学生的主动性、积极性与创造性,使学生能够真正成为知识信息的主动建构者,以达到良好的教学效果。

针对小学信息技术课程四个方面的学科特点,对小学信息技术课程的教学提出以下建议:

#### 1. 针对基础性的教学建议

首先,在小学信息技术课程教学内容的选择上,应该突出“基础性”原则。无论学生今后从事何种工作,他们学到的这些知识和被培养出来的能力都应该是有用的。小学信息技术课的老师在选择教学内容时,要立足现在,展望未来,知道时代要求个人的信息技术水平应达到何种程度,如今普及的信息技术是什么,最有前途的信息技术是什么。教学内容应该是信息技术学科领域中具有一定稳定性的基础知识和基本技能,是学生将来能够利用的,或能迁移到其他领域中去的知识或技能。例如,信息的概念、信息的重要作用、计算机系统的组成、各个组成部分的有关概念及知识、大致工作流程、数据处理、计算机网络、多媒体计算机的概念等,都是信息技术课程中相对稳定的基础知识。

小学信息技术教育是基础性的应用教育,培养意识、培养基本技能比培养本学科专才更重要。所以应深入地学习和理解信息技术和信息科学的基本原理、基本理

论和基本方法,以对信息、对信息处理的结果和信息的活用实现有效的分析和评价,进而完善活用的过程。

计算机软件知识在信息技术课程中占有很大比重。但是,在讲授软件知识时,切忌详细地讲解某一软件的功能,而应针对一类软件的共性,着重讲解其核心内容和基本操作技能。例如,在安排“文字处理”这部分知识时,若选择Word软件作为教学内容,则对于文字处理软件所共有的汉字输入、文字的编辑、美化以及图片的插入等基础知识和基本技能要作为重点内容。小学生在掌握这些知识点后,同样可以把所学的知识应用于记事本、WPS等其他文字处理软件,更高层次地理解计算机处理文字信息的特点。

## 2. 针对应用性的教学建议

信息技术课的一个重要特点是:知识的一致性与操作的多样性并存。信息技术课既具有很强的理论性,又具有很强的操作性。它要求学生在很好地掌握理论知识的同时,还要把所学的知识应用到操作实践中去,并在操作实践中不断发现问题、解决问题,培养动手、动脑的能力。

针对小学信息技术课程应用性强的特点,在教学过程中要贯彻从生活中选取实例,再回到生活中去解决实际问题的原则。必须引导学生主动操作和尝试,使他们在实际应用过程中掌握相关的知识和技术。在实际教学中,小学信息技术课的老师要在教学内容的选择上重点突出那些与日常学习和生活紧密相关的知识和技能,让学生能够在日常生活中应用到这些知识与技能,从而充分体现出信息技术给他们的学习和生活带来的便捷和快乐。

对于有些内容,如常用软件的使用等,过去较常用的教学方法是由老师讲授内容,分析重点与难点,然后让学生进行上机练习。调查发现,学生在上机时往往对所学的内容不甚了解,也不知道应该如何进行操作练习。究其原因,是因为在老师讲授时,学生对所学的软件缺乏感性认识,不知它的作用,上机时自然就不知该怎么做了。如果老师先选定练习题目,确定明确的学习目标,再引导学生通过上机练习达到学习目标,这样就更有利于提高学生的动手能力。例如,在学习《制作校园小报》时,老师可以通过演示一个范例,布置“显示一篇文章——插入图片——调整图片大小与位置”这样一道练习题,引导学生先将一篇文章调入,然后选择合适的图片插入,再调整图片的大小及根据需要摆放其位置。学生在这一学习过程中,可以根据自己的需要,查询、收集、制作、加工并处理信息,最后完成任务。

在教学方法上,知识和技能的传授应以“任务驱动”为主,以“任务驱动”的方式来展开教学内容和过程。

“任务驱动”是建构主义理论中的一种教学模式,是将所要学习的新知识隐含在一个或几个任务之中,学生通过对所提的任务进行分析、讨论,明确它大体涉及到哪些知识,并找出哪些是旧知识,哪些是新知识,在老师的指导、帮助下找出解决问题的方法,最后通过任务的完成来实现对所学知识意义建构。例如,在第二册的第五单元《创作校园小报》中,涉及到前面学过的Word的基础知识(如运行和退出Word2000、输入文章、让文字变漂亮等),这些是旧知识;而添加漂亮边框、艺

术字、插图等则是新知识。怎样将新、旧知识综合起来创作“校园小报”呢？这就要求我们在每节课中设计一个任务，把教学内容贯穿在任务中，那么学生在完成任务的同时，也掌握了这节课的教学内容。

在“任务驱动”的过程中，要注意培养学生解决问题的能力。教学过程可以从完成某一任务着手，让学生通过“分析问题——采集信息——处理信息——总结归纳——完善创新”等过程来完成任务，让学生在学中做，在做中提高，在具体的获取信息、处理信息的过程中进行实践和锻炼，提高他们处理实际问题的能力。在“任务驱动”中，任务的提出非常重要。任务可分为两种：一种是大任务，即“创造性”任务，如制作一张贺卡，设计并制作一份板报，上网查询资料并整理、打印，制作网页，等等。这种任务往往带有一定的综合性，可以通过学生亲自动手实践，解决一个实际问题，在应用中把所学的知识转化为相应的技能。另一种是小任务，即“试一试”。如“试一试，把文件夹中我们的作业删掉，可以有几种方法”，“试一试，要给房子画一个三角形屋顶，应该在绘图工具中使用哪个按钮”，等等。这种任务一般是结合信息技术课程的学习内容而设置的一些探究性的问题和尝试性的任务，让学生在探究中找到解决问题的方法，学会某些知识点和操作技能，有利于培养学生的自主学习能力和探索精神。

在课外，应鼓励学生积极应用信息技术来处理生活中的实际问题。如元旦时，有的同学主动应用计算机制作新年贺卡送给老师和同学，这时，老师可以及时表扬，以强化小学生应用信息技术的意识和能力。

### 3. 针对整合性的教学建议

鉴于小学信息技术课的整合性特点，在教学中应该注意以下几个方面：

首先，在老师的“教”中，要注意把其他学科的相关内容尽可能多地融入到信息技术课中，使小学生初步了解如何将知识融会贯通。这是目前把信息技术作为教学对象的阶段可以采用的一种整合模式，即在信息技术课的教学中渗透和融合其他学科的知识。

其次，在小学信息技术课中，学生的“自主学习”占很大比重。老师在给学生布置自主学习的任务时，要有意与其他学科相结合。例如，布置画图任务时可以结合美术；文字处理任务可以与写作文、写日记结合起来；网络学习任务可以与查找自然学科资料和写信结合起来；程序设计任务可以与数学结合起来，等等。

再次，在学习方式方面，建构主义学习理论提倡“合作学习”。学会合作是素质教育的一项基本内容，也是信息时代对人的一种要求。信息技术课程的整合性使之适合开展合作学习活动。例如，在讲授“信息活动”所涉及的“信息加工”、“信息收集”等概念时，可以安排学生分组调查学校所在地环境污染状况，并递交一份调查报告。通过这项整合性活动，不仅可以培养小学生信息收集和加工的能力，而且可以增长小学生的自然知识、地理知识和社会知识，锻炼其数学分析能力和语文综合概括表达能力，同时还能增强小学生的环保意识，使学生在活动中深刻认识到与他人合作的重要性，培养合作精神。



#### 4. 针对趣味性的教学建议

从心理学的角度分析可知,个人的兴趣往往与肯定的情绪体验相联系。而小学生又有特定的心理特征:好动、好问、好奇,习惯于游戏,喜欢各种生动有趣的形象,爱听动人的故事,注意力不集中,容易被直观形象、生动活泼、形式新颖、色彩鲜艳的东西所吸引。如果孩子们对信息技术产生兴趣,就会产生一种参与意识,这就成为他们学习信息技术的一种动力。能否开发出这种动力,是小学信息技术课老师的任务。

兴趣是最好的老师,是学生学习的原动力。在教学过程中,将教学内容与现实生活中的应用相结合,通过多媒体技术介绍所学知识的功能和应用场合。例如,学习“画图”软件时,可展示老师制作的或学生自己绘制的色彩斑斓、妙趣横生的图画;学习Word软件时,可展示图文并茂的小板报。通过经典作品的展示,从而有效地激发学生的学习兴趣。

老师在培养、激发学生学习兴趣的同时,更要注意不可打击学生的学习兴趣。例如,学生在上机练习时,常会有意无意地对计算机进行设置的修改、软件的删除,对计算机的软件系统造成破坏,严重时还会造成系统崩溃。出现这些现象时,老师不应一味地责备学生,学生在学习、摸索的进程中出现的失误是正常的,也是必然的,就像学生在学习其他学科的课堂上做错作业一样自然,只要让他们知道错在何处、为什么出错就行了。老师应对学生充满爱心,让课堂始终处于一种比较宽松、和谐的状态下。老师及计算机房管理人员有责任将系统恢复,以确保教学秩序的正常。

以下是小学信息技术开展教学可借鉴的几种方法:

##### 1. 演示教学法

依据儿童的好奇心理,在展示小学生不知道的新奇事物时,采用演示的方法,激发学生的学习兴趣。如在讲授计算机的功能时,可以在教学过程中不断地进行演示,把计算机的优越功能介绍给同学们:举例说明计算机的科学计算、科学管理、自动控制和辅助教学等,还可以用计算机播放音乐、绘制美丽的图案、猜谜语等。这样就能逐渐打破学生对计算机的神秘感,把学生的好奇心理转化为跃跃欲试、自愿学习的动力。

##### 2. 游戏教学法

由于小学生的年龄小,好动,好奇心强,对于单调的练习往往容易感到厌烦,因此,在教学过程中,为了避免枯燥、抽象的理论知识影响学生对学习的兴趣,可以把要学的知识设计成游戏形式,让学生在玩中学到知识。教学设计过程中可适当采用一些游戏来激发学生的学习兴趣,配合教材内容,老师可通过各种渠道找到一些既适合小学生又具有很强趣味性的游戏软件,如计算、拼图、赛车等游戏。由于这些游戏中巧妙地设有一些障碍和关卡,要求学生去理解键盘上的一些键的功能与使用,这样他们就在无形中学会了键盘的使用,练熟了键盘的指法,掌握了平常课堂中较难理解的回车键、空白键、换档键、光标键、退格键、功能键的作用与使用。“电脑游戏是通往电脑世界的捷径。”但是,电脑游戏的取材和活动时间必须要

严格控制,老师所选择的的游戏既要适合学生,也要有趣味、益智、学习的功能。

### 3. 探究式教学法

探究式教学法就是指针对某一特殊的教学内容,老师先进行简单提示或不作讲解,只给学生一个任务,让其自己完成,而学生在完成任务的过程中进行探究,获取知识。应用这种教学方法,老师应扮演好“引路人”和“鼓励者”两个角色,多鼓励学生去探究和发现解决问题的方法,多给学生创造一些探究和发现解决问题的条件,多帮助和开导后进生。例如,在进行用自选图形画图的教学时,上课时就可以告诉学生自选图形在什么地方(插入→图片→自选图形),然后就给出一幅用自选图形画出来的图,让学生自己用自选图形把它画出来。画这幅图主要目的是让学生探究:①怎样用自选图形来画;②改变自选图形的大小;③移动自选图形的位置;④给自选图形填色;⑤在自选图形上写字;⑥改变自选图形的形式和方向。探究式教学法多用于趣味性强、既有一定的难度而难度又不是太大的教学内容。培养学生的探究能力和自学能力,使学生主动求知,活跃课堂气氛,增强学生间相互学习和相互帮助的能力,又有利于学生智力的开发,突出教学的重点。在探究式学习中,主要的不是对目标课题的学习,而是学习者对知识的探究过程,是学习者在探究知识过程中的思维飞跃。

### 4. 协作学习教学法

协作学习是一种通过两个或两个以上的个体在一起从事学习活动,互促学习,以提高学习成效的一种形式。协作学习要求学习者主动寻求学习伙伴并共同探究问题。现在的大多数学生长期以来在以老师传授灌输知识为主的教学模式中,养成了过分依赖老师的坏习惯,一些学生竞争观念薄弱,更缺乏团体意识,不善于协作。为培养学生协作学习的能力,在教学中可根据教学内容布置阶段性的作业,例如,在完成了《制作校园小报》的练习后,可将任务的难度相应增加,将学生分成若干小组,由小组共同完成一个小板报的设计任务。分组的目的是促进学生学习中的交往与协作。这种交往与协作,不只是学习信息的交流与探讨,更是语言的表达、思想的沟通与性格的“磨合”,进而促进学生组织能力、交往能力和独立学习能力的养成,个性的发展,乃至集体主义观念的培育。此外,对于某些学习内容,还可以采取同学们在网络上分组讨论交流的形式,进行协同学习,培养同学之间合作共事的能力。通过个体与个体之间的协作、个体与群体之间的协作、群体与群体之间的协作,使学生学会在合作中竞争的本领,培养在竞争中合作的良好品德。

### 5. 行为导向教学法

行为导向教学法,又称为实践导向教学法,是目前世界各国所推崇的新型教学法。在这种教学法中,老师通过指导学生进行学习的活动,引导学生主动学习,从而达到教学目标。行为导向教学法以学生的学习行为为主体,学生是活动的积极参与者,而老师既是知识的传授者,又是咨询者和指导者。老师将信息教学转变为方法教学,在方向、进程、方法上起主导作用。在这样的教学过程中,不仅能使学生掌握到有关的知识技能,更能使学生掌握到学习有关问题的学习方法。例如,在学生学习了、掌握了上网浏览的方法后,可向学生提供一些学习网站,供学生上网查阅,