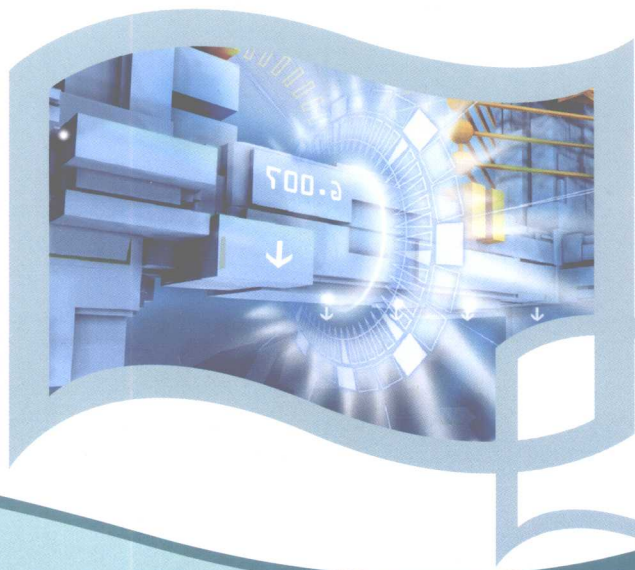


中等职业教育课程改革国家规划新教材配套教学用书

计算机应用基础 教学参考书

(Windows XP + Office 2007)

主 编 陈建军



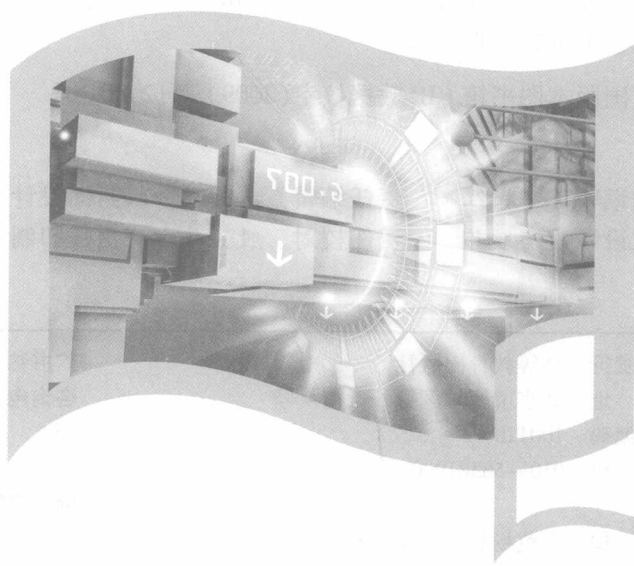
高等教育出版社
Higher Education Press

中等职业教育课程改革国家规划新教材配套教学用书

计算机应用基础 教学参考书

(Windows XP + Office 2007)

主 编 陈建军



高等教育出版社
Higher Education Press

内容简介

本书根据教育部 2009 年颁布的《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》和高等教育出版社出版的《计算机应用基础(Windows XP + Office 2007)》教材编写,供中等职业学校“计算机应用基础”授课教师使用。

本书重点演绎“做中学,做中教”的理念,全书每一章提供了“教学大纲”中的相关教学内容与要求。各章的每一个任务分导课建议、体例说明、教学设计建议三大部分,导课建议主要提供本任务教学中可参考的导课方式,体例说明简单说明教材中相关任务的教学内容及编排设计,教学设计建议给出教学设计中的要点。附录中提供部分章节教学过程建议,供教师参考。

本书提供《计算机应用基础(Windows XP + Office 2007)》中自我测试的参考答案。配套光盘提供本课程的过程性评价软件。

图书在版编目(CIP)数据

计算机应用基础教学参考书:Windows XP + Office 2007/
陈建军主编. —北京:高等教育出版社,2009. 8
ISBN 978 - 7 - 04 - 026812 - 6

I. 计… II. 陈… III. ①电子计算机 - 专业学校 - 教学参考资料②窗口软件, Windows XP - 专业学校 - 教学参考资料③办公室 - 自动化 - 应用软件, Office 2007 - 专业学校 - 教学参考资料 IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 124801 号

策划编辑 陈 红 责任编辑 赵美琪 封面设计 张志奇
版式设计 马敬茹 责任校对 殷 然 责任印制 宋克学

出版发行	高等教育出版社	购书热线	010 - 58581118
社 址	北京市西城区德外大街 4 号	咨询电话	400 - 810 - 0598
邮政编码	100120	网 址	http://www. hep. edu. cn http://www. hep. com. cn
总 机	010 - 58581000	网上订购	http://www. landraco. com http://www. landraco. com. cn
经 销	蓝色畅想图书发行有限公司	畅想教育	http://www. widedu. com
印 刷	北京人卫印刷厂		
开 本	787 × 1092 1/16	版 次	2009 年 8 月第 1 版
印 张	8. 5	印 次	2009 年 8 月第 1 次印刷
字 数	200 000	定 价	19. 60 元(配光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 26812 - 00

前 言

本书根据教育部 2009 年颁布的《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》(以下简称“教学大纲”)和高等教育出版社出版的《计算机应用基础(Windows XP + Office 2007)》教材编写,供教师授课时参考。

《计算机应用基础(Windows XP + Office 2007)》教材共分 8 章,由 30 个任务组成。教学内容的组织突破了传统的学科体系,教学的实施过程对教师处理教材的能力要求较高,因此,特编写本书以抛砖引玉。

本书重点演绎“做中学,做中教”的理念。各章的每一个任务分导课建议、体例说明、教学设计建议三大部分,导课建议主要提供本任务教学中可参考的导课方式,体例说明简单说明教材中相关任务的教学内容及编排设计,教学设计建议给出教学设计中的要点。附录中提供部分章节教学过程建议供教师参考,省略的教学过程建议可在 <http://sve.hep.com.cn> 下载。

本书提供《计算机应用基础(Windows XP + Office 2007)》中自我测试的参考答案。

本书配套光盘提供了本课程的过程性评价软件。过程性评价软件加强了对教学中“考核与评价”环节的支持,可以使教师关注学生学习过程中的学习态度和学习习惯,并能帮助教师方便地记录学生平时的出勤情况和日常表现,登记作业、单元测试、期中考试、期末考试等各项成绩,系统既可以自动评分,也可以进行学生互评和教师评价,课程结束时还可以根据教师建立的评价模型对学生进行综合评价,给出评价结果。学生通过该系统可以自主学习、查询各项评价成绩,便于调动学生的学习积极性。

为了及时更新教学内容,提高对教学的支持,高等教育出版社提供网络教学支持环节,按照本教材最后一页“郑重声明”下方的“学习卡账号使用说明”可登录中等职业教育教学在线网站(<http://sve.hep.com.cn>)学习并下载相关教学资源。

本书采用出版物短信防伪系统,用封底下方的防伪码,按照本书最后一页“郑重声明”下方的“短信防伪说明”进行操作可查询图书真伪并有机会赢取大奖。

本书的编写得到了诸泉清、裴晓君、何运峰、周碧霞、余美珠、黄海萍、胡琳、俞奇峰、季妍、陈斌、唐昭群、马睿、应成君、华燕、诸雪敏、李杲、陈红等老师的参与和支持,在此表示感谢。

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏与不妥之处,恳请广大读者批评指正,以便进一步完善本套教材,联系邮箱:qnhg@qq.com。

编 者

2009 年 6 月

目 录

第1章 导论	1
任务 1.1 调查计算机应用领域	1
任务 1.2 调查信息安全与知识产权保护	3
第2章 认识计算机	6
任务 2.1 认识计算机硬件	6
任务 2.2 学会连接常用外部设备	8
任务 2.3 中英文录入	10
第3章 操作系统使用	13
任务 3.1 操作系统基本操作	13
任务 3.2 文件与磁盘管理	15
任务 3.3 系统管理与优化	17
任务 3.4 使用常用工具软件	19
第4章 Internet 应用	23
任务 4.1 获取网络信息	23
任务 4.2 进行网络交流	25
任务 4.3 使用常用网络平台	28
任务 4.4 接入 Internet	30
第5章 文字处理软件应用	33
任务 5.1 文字处理软件基本操作	33
任务 5.2 设置文档格式	35
任务 5.3 表格操作	38
任务 5.4 图文混排	40
任务 5.5 文档设置与打印	42
第6章 电子表格处理软件应用	46
任务 6.1 电子表格处理软件基本操作	46
任务 6.2 使用函数和公式	48
任务 6.3 处理数据	50
任务 6.4 制作图表	52
任务 6.5 设置格式与打印	55
第7章 多媒体软件应用	58
任务 7.1 认识多媒体技术	58
任务 7.2 加工处理图形图像	60

任务 7.3 处理音频和视频	62
第 8 章 演示文稿软件应用	65
任务 8.1 演示文稿软件基本操作	65
任务 8.2 修饰演示文稿	67
任务 8.3 编辑演示文稿对象	69
任务 8.4 放映演示文稿	71
自我测试参考答案	74
附录 教学过程建议	81
任务 1.1 调查计算机应用领域	81
任务 2.2 学会连接常用外部设备	86
任务 3.2 文件与磁盘管理	90
任务 4.1 获取网络信息	95
任务 5.4 图文混排	102
任务 6.4 制作图表	112
任务 7.2 加工处理图形图像	121
任务 8.4 放映演示文稿	123

第1章 导 论

本章内容根据“教学大纲”第一单元计算机基础知识的“计算机发展及应用领域”和“信息安全与知识产权”编写。之所以单独设立导论,是因为考虑到这两部分内容侧重于计算机文化基础,主要让学生了解计算机技术对当代社会各个领域的影响,并积极感受这种影响,引导学生树立信息安全意识和保护知识产权意识,培养学生在信息活动中的责任心与法律意识,使其成为一名信息社会的合格公民。

本章共设计了两个任务,即“任务 1.1 调查计算机应用领域”、“任务 1.2 调查信息安全与知识产权保护”,通过本章教学,激发学生学习“计算机应用基础”这门课程的热情。

任务 1.1 调查计算机应用领域

本书第 1 章任务 1.1 的内容包括计算机的发展历史、趋势、特点和实际应用。旨在通过本任务的教学使学生了解计算机的发展历史,并根据实际生活总结出计算机的特点和应用。社会的发展进步,使计算机走入了千家万户,不少中职一年级的新生已经接触过计算机,但在他们的心目中计算机往往只是一项娱乐的工具,除了上网和游戏之外,不少学生几乎从来没有使用过计算机的其他功能。因此,作为中职学生的第一次计算机课,本任务在讲授基础知识的同时应以培养学生学习计算机、应用计算机的兴趣,营造积极活跃的课堂氛围为目标。

本任务内容以理论知识为主,无上机操作内容,教师可以准备一些能吸引学生的图片、声音、视频等资料,生动活泼地展现计算机在机械制造、电子电器、金融、商业、行政管理、教育、医药卫生、交通运输、公安司法、外贸、汽车、物流、餐饮娱乐等行业的应用场景,可以结合学生所学的专业有意识地选取相关资料。通过从计算机对人们的生产方式、生活方式及学习方式等方面的影响着手进行调查、讨论,切实体验和感受计算机技术对人们社会生活的影响。

1. 导课建议

可以针对学生的特点选择他们感兴趣的内容,让他们去感受、体验、思考计算机技术对人类社会产生的影响。

比如可以通过观看一段从网上参观紫禁城的视频,也可以体验虚拟技术、远程教学、在 Google Earth 中寻找自己的家等,来激发学生的好奇心。

2. 体例说明

本任务的学习准备部分以知识性内容为主,要重点掌握四代计算机代表元件和各自特点,了解计算机的发展趋势和特点,理解计算机的应用领域。

任务体验:超越时空的紫禁城

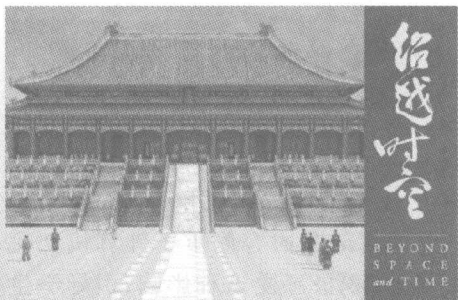


图 1-1 超越时空的紫禁城画面

故宫博物院与 IBM 合作的文化遗产项目——“超越时空的紫禁城”正式启动。该项目旨在创建一个在线的虚拟紫禁城,将运用全球领先的观众互动体验系统和实时高科技手段,把紫禁城本身及其散布于各处的文物集中展示在一个三维的网上紫禁城里,如图 1-1 所示。赶快去体验吧!

(1) 打开浏览器,输入网址 <http://www.beyondspace-andtime.org>。

(2) 在首页上注册一个用户。

(3) 注册完成后,在首页上下载“虚拟紫禁城”程序,安装后便可畅游网上紫禁城。

本任务的任务实施部分是难点,要求学生通过调查,撰写一份关于计算机应用领域的调查报告。这部分建议学生进行小组合作学习,通常需要在课外进行,教学过程中要注意培养学生的合作意识,对调查报告的质量本身不宜有过高要求,教师视情况可以提供调查报告的模板。

本任务的讨论部分的两个话题比较开放,“畅想未来的计算机”引导学生从应用的角度来思考计算机,“我的游戏观与学习观”引导学生合理使用计算机和网络,可以结合知识链接“2007 年中国未成年人互联网应用状况调查报告”讨论。练习部分相对简单,教师可以适当补充题量。

本任务的探究与合作部分,“探寻计算机发展史上的名人足迹”和“图灵与人工智能”旨在培养学生的计算机人文知识,培养科学探索精神。

3. 教学设计建议

◆ 设计思想

作为本书的第一个任务,主要以“培养学生兴趣,树立良好的计算机学习态度,养成良好的学习习惯”的思想为宗旨。采用调查、讨论、探究、合作的教学形式,注重在教学过程中使学生形成积极主动的学习态度,在获得基础知识的同时,学会学习,形成正确的计算机学习观,鼓励学生主动参与、乐于探究、勤于动手、搜集处理信息、交流与合作等,营造学习本门课的良好氛围。

◆ 教材分析

本任务以计算机的发展历史、特点和应用的内容为主,旨在通过本节的教学使学生了解计算机的发展历史,并根据实际的生活经历总结出计算机的特点和应用,培养学生学习计算机、应用计算机的兴趣。因为有些学生还不会使用计算机,故不安排上机操作,可在学习了计算机的基本操作以后,安排一节上机课的内容,让学生去网上主动搜索计算机发展和实际应用方面的相关资料。

◆ 学情分析

社会的发展进步使得计算机走入了千家万户,不少中职一年级的新生已经接触过计算机,但在他们的心目中计算机主要是一项娱乐的工具,除了上网和游戏之外,他们很少使用计算机的其他功能。因此本任务的教学目的在于使学生了解计算机的发展历史及应用,引导学生对计算机的强大功能产生学习兴趣。而且作为中职学校的新生,最大的学习特点是上课时注意力不能长时间集中于老师的讲课,故教学过程中,应采用形式多样的教学方式吸引学生的注意力,力求达到最好的知识传授与体验效果。

◆ 教学目标

📖 知识与技能

- (1) 了解四代计算机代表元件和各自特点。
- (2) 了解计算机的发展趋势和特点。
- (3) 理解计算机的各个应用领域。

📖 过程与方法

- (1) 能分清四代计算机。
- (2) 能对计算机的实际应用进行分类。
- (3) 能围绕主题进行有目的讨论。

📖 情感态度与价值观

- (1) 培养学生主动学习、积极好问的学习态度。
- (2) 培养学生在讨论、合作中探索问题的学习习惯。

◆ 重点难点

📖 重点

计算机的四代划分、计算机的特点和应用范围。

📖 难点

四代电子元器件和具体计算机应用分类。

◆ 教学策略与手段

采用调查、讨论、探究、合作的教学方法来组织教学。由于本任务内容以理论知识为主,要求掌握计算机的发展历史、趋势、特点和应用。为了加深学生对这些理论知识的理解,计算机发展历史主要以学生先观看视频资料,根据视频资料分清四代计算机的方式进行教学;计算机的发展趋势以分组的形式从5个方面让学生讨论;计算机的特点用比较教学法,将计算机和普通的计算工具进行比较;计算机的应用则从“有了计算机,我们的生活发生了什么变化?”这个话题引出,运用情境教学、分组讨论的方式进行,加深学生的理解,并且从计算机对社会的积极和消极两方面影响去分析讨论,使学生能正确认识和使用计算机。

◆ 教学准备

教学环境:多媒体教室、PPT课件、各种视频和图片资料。

学生准备:自由组合为若干组。

◆ 课时安排(2课时)

第1课时:计算机的发展历史和发展趋势。

第2课时:计算机的特点和实际应用。

◆ 教学过程(见附录)

任务 1.2 调查信息安全与知识产权保护

本任务是第1章的第2个任务,主要介绍与计算机信息安全有关的知识,包括相关法律法规、计算机病毒、黑客及一些常用的防范方法,本任务的内容以增强学生信息安全意识、遵守使用

计算机的道德规范为目的。

1. 导课建议

可以列举一些敲响信息社会中信息安全警钟的事件,如病毒、黑客的大规模危害事件,播放视频,展开讨论,也可以以“知识就是财富”来讨论知识产权。

任务体验:知识就是财富

20 世纪初,美国福特公司正处于高速发展时期,一个个车间、一片片厂房迅速建成并投入使用。客户的订单快把福特公司销售处的办公室塞满了。每一辆刚刚下线的福特汽车都有许多人等着购买。突然,福特公司一台电机出了毛病,几乎整个车间都不能运转了,相关的生产工作也被迫停了下来。公司调来大批检修工人反复检修,又请了许多专家来查看,可怎么也找不到问题出在哪儿,更谈不上维修了。别说停一天,就是停一分钟,对福特公司来讲也是巨大的经济损失。这时有人提议去请著名的物理学家、电机专家斯坦门茨帮助。大家一听有理,急忙派专人把斯坦门茨请来。

斯坦门茨仔细检查了电机,然后用粉笔在电机外壳画了一条线,对工作人员说:“打开电机,在记号处把里面的线圈减少 16 圈。”人们照办了,令人惊异的是,故障竟然排除了!生产立刻恢复了!

福特公司经理问斯坦门茨要多少酬金,斯坦门茨说:“不多,只需要 1 万美元。”1 万美元?就只简简单单画了一条线!当时福特公司最著名的薪酬口号就是“月薪 5 美元”,这在当时是很高的工资待遇,以至于全美国许许多多经验丰富的技术工人和优秀的工程师为了这 5 美元月薪从各地纷纷涌来。1 条线,1 万美元,一个普通职员 100 多年的收入总和!斯坦门茨看大家迷惑不解,转身开了个清单:画一条线,1 美元;知道在哪儿画线,9 999 美元。福特公司经理看了之后,不仅照价付酬,还重金聘用了斯坦门茨。

2. 体例说明

本任务的学习准备部分以知识性内容为主,主要让学生了解信息安全、知识产权方面的事例及法律法规,理解知识产权的意义,理解信息安全的重要性。

本任务的任务实施部分是难点,要求学生通过调查,撰写一份关于信息安全方面的调查报告。这部分建议学生进行小组合作学习,通常需要在课外进行,教学过程中要注意培养学生开展合作意识,对调查报告的质量本身不宜有过高要求,教师视情况可以提供调查报告的模板。

本任务的讨论和练习部分比较开放,引导学生树立知识产权保护意识,引发学生对软件版权问题的思考,引发学生信息安全的思考。

本任务的探究与合作部分,“病毒和黑客”让学生进一步理解信息安全的重要性,“数据与信息”让学生通过思考数据和信息之间的关系。

3. 教学设计建议

◆ 设计思想

本任务主要使学生了解有关计算机知识产权和信息安全方面的内容,主要以理论讲解为主,无上机操作内容,故上课采用了身边及社会上的一些真实事例,并让学生多参与问题的讨论,引导学生加深对理论的认识。

◆ 教材分析

本任务主要介绍了与计算机信息安全有关的知识,包括相关法律法规、计算机病毒知识、黑客知识及一些常用的防范方法,本任务的内容以培养学生增强信息安全意识、遵守使用计算机的道德规范为目的。

◆ 学情分析

对于中职一年级的学生,多少了解一些关于信息安全方面的知识,但是亲身经历计算机病毒和黑客攻击的情况可能比较少,他们在计算机安全方面的防范知识不够完善,也期望能得到一些关于保证计算机安全方面的知识,所以比较全面地探索学习关于信息安全方面的知识是必要的。学生对计算机网络的道德观念上有一定的认识,也懂得一些规范上网的常识,通过学习可以加强对计算机安全方面的认识和上网的道德规范,增强信息安全意识,培养良好的道德规范。

◆ 教学目标

📖 知识与技能

- (1) 知道计算机信息安全危害因素及其定义。
- (2) 掌握计算机病毒的特征。
- (3) 知道预防和解决计算机病毒及黑客的途径。
- (4) 熟悉网络道德规范和全国青少年文明公约。

📖 过程与方法

- (1) 通过情境的引入,交流计算机病毒和黑客带来的危害,进一步探讨计算机病毒的特征。
- (2) 通过讨论,找到解决信息安全漏洞的途径,提高处理信息安全问题的能力。

📖 情感态度与价值观

增强信息安全防范的意识,关注计算机安全方面的信息。

◆ 重点难点

📖 重点

信息安全问题及防范策略。

📖 难点

分析、整理和归纳学生的各种观点,使学生养成良好的上网习惯。

◆ 教学策略与手段

用讲解法讲述本节主要知识内容,让学生了解相关知识;用问题引导法,通过问题的设置,吸引学生注意力,并深化学生记忆;用分析法培养学生的分析问题能力。

◆ 教学准备

教学环境:多媒体教室、投影仪、能上网的计算机一台。

◆ 课时安排(1课时)

◆ 教学过程(略)

第2章 认识计算机

本章内容根据“教学大纲”第一单元计算机基础知识的“计算机系统基本组成”和“常用计算机设备”及第三单元的“中英文输入”编写。

本章共设计了三个任务,通过“任务 2.1 认识计算机硬件”让学生了解计算机系统基本组成及部件的辨识;通过“任务 2.2 学会连接常用外部设备”让学生熟悉常用的计算机外部设备;通过“任务 2.3 中英文录入”让学生掌握五笔字型输入法。

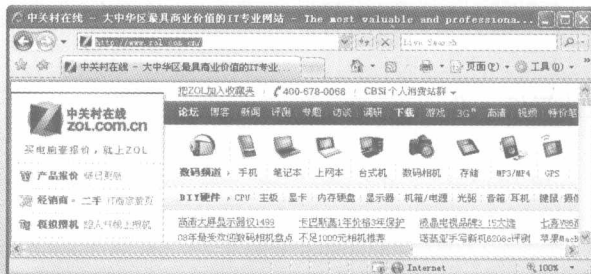
任务 2.1 认识计算机硬件

本任务是第2章的第1个任务,包括计算机硬件的基本组成,计算机常用设备的识别,以及计算机存储方法和存储单位,内容较多,也比较贴近学生生活,对于基础较差的学生有一定难度,讲解时需注意考虑这些学生的课堂反应,若能很好地掌握好本节内容,对于学生真正了解计算机系统将起到非常关键的作用。

1. 导课建议

可以通过网上 IT 市场和实物展示丰富多彩的 IT 产品和计算机配件,也可以通过计算机硬件的发展史,如展示形形色色的计算机来说明“摩尔定律”。

任务体验:网上 IT 市场



中关村在线 IT 产品报价库提供所有 IT 产品最新的报价,包括手机、数码相机、DIY 配件、笔记本电脑、网络设备、办公设备等,是理想的网上 IT 市场。网站地址:<http://www.zol.com>,如图 2-1 所示。

图 2-1 中关村在线

2. 体例说明

本任务的学习准备部分以知识内容为主,主要介绍计算机的硬件系统、软件系统和衡量计算机系统的性能指标。重点要理解计算机系统的功能及计算机中数据的度量单位。

本任务的任务实施部分是重点,可以通过计算机系统的实物展示和拆卸示范让学生对 CPU、主板、硬盘、显卡、网卡、光驱、键盘、鼠标、显示器、打印机、电源和机箱等有感性的认识。教

学过程中可视情况补充相关部件的性能、类型、产品等资料。

本任务的讨论与练习部分相对简单,教师可以适当补充题量,重点引导学生理解“信息存储介质与度量单位”,可以在探究与合作后再作进一步的讨论和总结。

本任务的探究与合作部分是本任务的难点,“数值在计算机中的表示”让学生理解二进制与十进制的转换,以便让学生更好地理解计算机中的数据度量单位和字符的表示方法。“计算机中字符的表示”让学生了解 ASCII 码的基本知识。

3. 教学设计建议

◆ 设计思想

本任务的内容是学习整个计算机理论的一个基础,内容以知识为主,包括硬件的基础知识,教学设计分两课时进行,第1课时以计算机的基本组成为主要内容,教师上课以引导为主,加深学生对基础知识的理解,第2课时以硬件的识别为主要内容,利用硬件机房的真实部件以及大量图片加深学生对硬件的印象。上课可利用多媒体设备来演示课件,方便教师讲解,也更利于加强与学生的互动。

◆ 教材分析

本任务内容是整个第2章的基础,内容主要包括计算机硬件的基本组成以及计算机常用设备的介绍与识别,也包括了一些计算机存储方法和存储单位的介绍,内容较多,也比较贴近学生生活,对于基础较差的学生有一定难度,讲解时需注意考虑这些学生的课堂反应,若能很好地掌握好本节内容,对于学生真正了解计算机将起到非常关键的作用。

◆ 学情分析

中职一年级的学生很多都已接触过计算机,但对计算机内部各个部件的认识较浅,对各个部件的具体功能和工作流程很模糊,所以学好本堂课对于学生真正了解计算机很有帮助,同时也能为以后维护计算机打下一个良好的基础。

◆ 教学目标

📖 知识与技能

掌握计算机硬件系统的基本组成和常用计算机设备的识别。

📖 过程与方法

通过计算机设备的介绍让学生真正认识计算机的组成,并反思计算机的具体工作过程和原理。

📖 情感态度与价值观

通过分组讨论和独立思考让学生养成互帮互助的习惯,并培养学生的独立思考能力和判断能力。

◆ 重点难点

📖 重点

- (1) 了解计算机系统组成。
- (2) 掌握数据的存储单位换算。
- (3) 识别计算机常用设备。

📖 难点

- (1) 计算机设备的识别和相应功能的理解。
- (2) 数制转换。

◆ 教学策略与手段

通过讲述本任务主要知识内容,让学生了解相关知识;通过问题的设置,吸引学生注意力,并

深化学生记忆;通过相互讨论,增进合作意识。

◆ 教学准备

教学环境:硬件机房一个,若没有硬件机房,可准备相应的计算机部件若干,在教室分小组进行。

◆ 课时安排(3 课时)

第 1 课时:计算机系统的基本组成。

第 2 课时:计算机的主要性能指标、存储单位及换算、进制转换。

第 3 课时:各硬件设备的识别。

◆ 教学过程(略)

任务 2.2 学会连接常用外部设备

本任务以操作为主,符合中职学校学生的学习特点,在学生了解计算机各部件的组装连接基础上,再让学生掌握外部设备及常用数码设备的连接与使用。通过对计算机硬件的动手实践操作,有助于学生对计算机硬件系统的全面认识。

中职学校的学生一旦对学习计算机产生浓厚兴趣,就会肯学敢问,从职业学校学生当前所掌握的计算机知识看,他们可以进行一些简单的操作,如打字、上网和玩游戏等,但是缺少系统地掌握计算机软硬件的使用和理论知识;另一方面,中职学校的学生好奇心强,渴望获得教师的认同,但在学习过程中自学能力、对待问题的自我探索能力不足,所以老师在讲解演示操作时,要充分注意到这一点,讲解演示时要讲懂讲透,当学生在操作过程中遇到问题,应以鼓励为主,从而调动学生的学习积极性。

教学过程中要注重培养学生通过动手操作、眼睛观察来了解计算机硬件。

1. 导课建议

计算机外部设备产品众多,特别是时尚的数码产品越来越受到消费者的青睐,个性化的外部设备配件层出不穷,如个性化的鼠标、键盘、摄像头等,可以通过展示、讨论形形色色的数码产品来激发学生了解外部设备、学习使用外部设备的积极性,不少数码产品都通过 USB 接口与主机连接。

任务体验:形形色色的数码产品

进入数字时代,数码音乐、数码视频、游戏娱乐、数字生活等精彩栏目遍布互联网,各类品牌数码产品如数码相机、数码摄像机、掌上电脑、笔记本电脑、手机、MP4 等都已走进人们的日常生活中,如图 2-2 所示。



图 2-2 形形色色的数码产品

2. 体例说明

本任务的学习准备部分重点掌握辨识主机箱背后的各个接口及了解外部设备连接的注意事项。

本任务的任务实施部分学习键盘、鼠标、显示器、打印机、耳麦、U 盘等常用 USB 外部设备的连接方法,学习难度不大,教学过程中可以补充一些选购常识。

本任务的讨论与练习部分重点要让学生理解计算机的配置参数信息,掌握外部设备与主机的连接方法。

本任务的探究与合作部分旨在让学生了解更多的外部设备及其使用,特别掌握投影仪的使用和手写板的使用。

3. 教学设计建议

◆ 设计思想

本任务针对中职学校学生的特点,结合学生所掌握的基础知识,在这些基础上进行扩展,以计算机公司员工为情境,让学生了解计算机组装的理论知识及注意事项,为后面的操作打好基础,学习过程中强调理论联系实际,有助于学生对计算机硬件的认识,同时针对计算机技术的快速发展,提出相应的探究性任务,让学生在课后继续关注这方面的发展。

◆ 教材分析

本任务的教学内容实践性较强,以学生掌握常用外部设备的正确连接为目标,同时强调操作时的注意事项,基本采用示范的形式。

◆ 学情分析

学生通过以前的学习,已经掌握一些简单的操作,如打字、上网和玩游戏等;相对硬件方面的内容,有一定的理论基础,但缺少系统地操作计算机软硬件。

在任务中,学生应具有自主探究学习的能力,利用所掌握的理论知识,指导实践动手。在完成任务的过程中,积极利用各种能利用的资源来排除困难,解决问题,完成任务。

◆ 教学目标

📖 知识与技能

- (1) 了解计算机组装所需的配件、工具、流程。
- (2) 掌握计算机常见外部设备的组装连接及简单的使用、维护方法。
- (3) 了解最新外部设备的发展情况。

📖 过程与方法

- (1) 理解外部设备组装的流程,能通过外部设备的连接,体验操作的关键步骤和注意事项。
- (2) 培养学生的自主探究学习能力、协作学习能力和动手操作能力。

📖 情感态度与价值观

- (1) 培养学生自主解决问题过程中的成就感。
- (2) 通过对教学内容的引导,培养学生的职业素养。

◆ 重点难点

📖 重点

计算机常用外部设备的正确识别及连接的注意事项。

📖 难点

计算机常用外部设备接口的识别及连接。

◆ 教学策略与手段

采用任务驱动的教学模式来组织学生学习。通过共同连接外部设备展开教学活动,在教学上采取小组讨论、协作学习的方式,通过项目工程完成这一任务主题。以实际的操作任务来驱动学生的学习。在活动中应用已有知识和掌握新知识,使每个学生有所收获。

◆ 教学准备

教学环境:多媒体教室、计算机硬件连接教室、FTP 服务器、助学资源包、任务单、网络评价系统。

◆ 课时安排(2 课时)

第 1 课时:微型计算机主机外部设备接口认识。

第 2 课时:计算机部件的装配和外部设备连接(分组)。

◆ 教学过程(见附录)

任务 2.3 中英文录入

本任务是第 2 章的重点,包括计算机鼠标、键盘的使用和中英文文字录入。中英文录入是学生学习计算机各项操作的前提,是学生的一项基本功,且文字录入看似简单,但真正掌握非一日之功,要靠长期的练习。中职计算机专业一年级的新生,对学习专业技能有强烈的欲望,但因为大多数学生对文字录入的重要性认识不够,认为文字录入(如智能 ABC 输入法)已经会了,而且中英文录入反复练习的枯燥性使学生学习欲望和积极性明显降低。

教学过程中开始应让学生认识到文字录入的重要性和技能学习的规范性、严肃性。让学生掌握正确的中英文录入方法,养成良好的打字训练习惯。

1. 导课建议

计算机使用者必定要将文字输入计算机和对文字进行处理。可以列举形形色色的输入法,展示实际工作环境中盲打的魅力,展示往届学生的文字输入成果。

任务体验:打字高手

打字高手是一款集教学、训练、测试及网络监控于一体的指法及五笔字型专业培训考核软件,功能强大实用,使用简捷方便,性能稳定可靠,如图 2-3 所示。该软件在教学中有许多独到之处,如指法训练的手形演示,对帮助初学者尽快掌握指法及规范指法非常有用;五笔教学的字根拆解,为爱好五笔字型输入法的人提供了一个极好的学习环境,让五笔字型输入法练习成为一种看得见、摸得着的实践活动;在学习过程中要是觉得有点累了,可以通过其设计新颖、独具创新的打字游戏来调节一下。



图 2-3 键位指法

2. 体例说明

本任务的学习准备部分,让学生了解键盘知识、鼠标知识及其使用,掌握输入法状态的设置。

本任务的任务实施部分是重点,学习五笔字型输入法,教学过程中可以结合打字软件的帮助系统或补充教学材料。

本任务的讨论与练习部分,主要练习五笔字型输入法,思考指法、字根等五笔输入的关键要素。

本任务的探究与合作,主要了解手写输入的方法和汉字的编码,汉字的编码是难点,要让学生理解汉字的输入、存储、输出的过程具有一定的难度,结合多媒体演示便于理解原理。

3. 教学设计建议

◆ 设计思想

本课内容理论知识点较少,主要以上机操作内容为主。中英文录入作为计算机操作的一项基本技能,在具体的学习过程中相对其他计算机技能显得较为枯燥和乏味,但其重要性显而易见。作为中英文录入的第一次课,应以培养正确的打字姿势和指法习惯为主。键盘、鼠标的构造以学生探究和教师辅导相结合为主进行教学。中英文实际录入以分层递进的教学方式进行。

◆ 教材分析

中英文录入是学生学习计算机各项操作的前提,是学生的一项基本功,且文字录入看似简单,但真正掌握非一日之功,要靠长期的练习。本节内容主要以实践为主,以学生掌握正确的中英文录入方法,养成良好的打字训练习惯为教学目标。

◆ 学情分析

中职计算机专业一年级的新生,对学习专业技能有强烈的欲望。但因为大多数学生对文字录入的重要性认识不够,认为文字录入(如智能 ABC 输入法)已经会了,而且中英文录入反复练习的枯燥性使学生学习欲望和积极性明显降低。故本课开始应让学生认识到文字录入的重要性和技能学习的规范性、严肃性。

◆ 教学目标

📖 知识与技能

- (1) 掌握鼠标的几种常用操作。
- (2) 认识键盘及各个键位。
- (3) 掌握正确的键盘指法及击键姿势。
- (4) 掌握输入法状态栏的使用。

📖 过程与方法

- (1) 能运用正确的指法进行文字录入。
- (2) 能初步使用盲打进行文字录入。
- (3) 能使用五笔输入法进行中文录入。
- (4) 能利用各种快捷键进行输入法、标点等切换。

📖 情感态度与价值观

- (1) 树立学生正确的计算机技能学习的学习观。
- (2) 使学生认清技能课堂中学习的规范性和严谨性。
- (3) 通过文字录入的训练,培养学生的意志力和恒心。