



Shuxie Zhihui  
Gongtong Chengzhang

# 书写智慧 共同成长

——全国信息技术课堂教学案例  
大赛优秀作品与点评



义务教育分册



总 主 编：李 艺

本册主编：钟柏昌 王振强

副 主 编：段 青 魏雄鹰



北京师范大学出版集团  
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP  
北京师范大学出版社



Shuxie Zhihui  
Gongtong Chengzhang

# 书写智慧 共同成长

——全国信息技术课堂教学案例  
大赛优秀作品与点评

义务教育分册

总主编：李 艺

本册主编：钟柏昌 王振强

副主编：段 青 魏雄鹰



北京师范大学出版集团  
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP  
北京师范大学出版社

---

**图书在版编目(CIP)数据**

书写智慧 共同成长——全国信息技术课堂教学案例大赛  
优秀作品与点评.义务教育分册/钟柏昌,王振强主编. —北京:  
北京师范大学出版社,2009.10  
ISBN 978-7-303-10108-5

I. 书… II. ①钟… ②王… III. 计算机课—教案(教育)  
中小学 IV. G 633.672

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 161565 号

---

营 销 中 心 电 话      010-58802181 58808006  
北师大出版社高等教育分社网      <http://gaojiao.bnup.com.cn>  
电 子 信 箱      beishida168@126.com

---

出版发行:北京师范大学出版社 [www.bnup.com.cn](http://www.bnup.com.cn)  
北京新街口外大街 19 号  
邮政编码:100875

印    刷: 中青印刷厂  
经    销: 全国新华书店  
开    本: 184 mm × 260 mm  
印    张: 21  
字    数: 389 千字  
版    次: 2009 年 10 月第 1 版  
印    次: 2009 年 10 月第 1 次印刷  
定    价: 35.00 元

---

|             |             |
|-------------|-------------|
| 策划编辑: 倪   花 | 责任编辑: 倪   花 |
| 美术编辑: 高   霞 | 装帧设计: 高   霞 |
| 责任校对: 李   茵 | 责任印制: 李   丽 |

---

**版权所有 侵权必究**

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58800825

## 全国信息技术课程教学案例大赛专家委员会名单

(按拼音排序)

白春章 辽宁省基础教育教研培训中心  
白 珍 陕西省教育科学研究所  
董玉琦 东北师范大学教授,博士导师,信息技术教育研究所所长  
段 青 海南教研培训院  
方其桂 安徽省教育科学研究所  
冯 继 甘肃省教科所信息中心  
高国军 辽宁省基础教育教研培训中心  
高淑印 天津市教学研究室  
解月光 东北师范大学教授,博士导师,软件学院副院长  
李 可 重庆市教育科学研究院  
李生元 江苏省中小学教学研究室  
李维明 四川省教育科学研究所  
李晓平 重庆市教育科学研究院  
李 艺 南京师范大学教授,博士导师  
刘 钢 贵州省教科所  
刘进录 新疆维吾尔自治区教研室  
刘晓峰 吉林省教育学院  
孙 波 山东省教研室  
孙庆文 新疆建设兵团教育局教研室  
王超志 河南省基础教研室  
王建群 辽宁省基础教育教研培训中心  
王振强 北京教育科学研究院  
韦世肖 广西教育学院教研部  
魏雄鹰 浙江省教育厅教研室  
吴 凝 云南省教科院  
徐 凡 江西省教学教材研究室  
杨宏轩 宁夏教育厅教研室  
杨 玲 湖南省教研室  
要志东 广东省教育厅教研室  
张 超 河北省教育科学研究所  
张剑平 浙江师范大学教授,博士导师,教育科学学院院长  
张义兵 南京师范大学副教授,博士  
周 锋 福建省教研室  
朱光明 广东省教育厅教研室  
朱 唯 湖南省教研室

# 大赛综述(代序)

## ——2009 年全国信息技术课程教学案例大赛综述

钟柏昌、徐劲梅、李艺

南京师范大学教育科学学院 210097; 天津第二南开中学 300020

全国信息技术课程教学案例大赛(以下简称“大赛”)是由中国教育技术协会信息技术教育专业委员会(以下简称“专委会”)主办、南京师范大学教育技术学系承办的一项全国性赛事,以追求权威、公正、透明为办赛宗旨。大赛得到了众多信息技术课程与教学专家、教研员的鼎力支持,并获得广泛好评,在中小学信息技术教育界产生了较大影响。本年度大赛系专委会举办的第四届教学案例评比活动,于4月30日截止。大赛共征集到有效教学案例679份,获奖案例306份,参赛教师数和覆盖省份均创历史最高水平(详情可查阅案例大赛网: [www.case.ictedu.cn](http://www.case.ictedu.cn))。本文将进一步总结参赛案例中涌现出的优秀经验和不足,供信息技术教师参考、借鉴。

### 一、参赛案例分布

#### 1. 案例来源分布

本届参赛案例源自全国29个省市区,表1列出了参赛数量前10名的地区,可以看出,发达地区和欠发达地区在参赛数量上并没有明显差异,追求优异的心情不分地域。

表1 参赛案例数 Top10 省(市区)列表

| 省份  | 高中 | 初中 | 小学 | 合计  |
|-----|----|----|----|-----|
| 北京  | 27 | 31 | 67 | 125 |
| 四川  | 20 | 16 | 45 | 81  |
| 浙江  | 26 | 14 | 14 | 54  |
| 新疆  | 20 | 20 | 8  | 48  |
| 重庆  | 17 | 16 | 7  | 40  |
| 辽宁  | 7  | 7  | 26 | 40  |
| 甘肃  | 26 | 6  | 3  | 35  |
| 云南  | 4  | 13 | 18 | 35  |
| 江苏  | 18 | 8  | 4  | 30  |
| 黑龙江 | 9  | 19 | 0  | 28  |

#### 2. 案例获奖分布

经过预审(形式审查)、初审、复审、终审等严格的评审环节,大赛共评出获奖教案306份(见表2),获奖比率约为45%。因首次收取评审费和采用匿名评审,参赛案例质量

比往届有较大幅度的提升，获奖案例比率也大于往届，可谓实至名归。

表 2 各学段获奖案例数量一览表

| 获奖等级 | 高中组           | 初中组          | 小学组           |
|------|---------------|--------------|---------------|
|      | 总数：256，获奖：109 | 总数：197，获奖：96 | 总数：227，获奖：101 |
| 一等奖  | 17            | 15           | 17            |
| 二等奖  | 53            | 49           | 48            |
| 三等奖  | 39            | 32           | 36            |

但是，从获奖案例的地区分布看(见表 3)，东西部的差距较大，在一定程度上体现了不同地区信息技术课程的发展水平与重视程度。值得注意的是，四川省明年才进入新课程改革，但是对新课程理念的学习和实践并没有因此而“落伍”。

表 3 获奖案例数 Top10 省(市区)列表

| 省份 | 一等奖 | 二等奖 | 三等奖 | 合计 |
|----|-----|-----|-----|----|
| 北京 | 19  | 41  | 15  | 75 |
| 浙江 | 9   | 11  | 7   | 27 |
| 四川 | 4   | 13  | 18  | 35 |
| 江苏 | 4   | 12  | 4   | 20 |
| 山东 | 4   | 9   | 8   | 21 |
| 广东 | 4   | 8   | 4   | 16 |
| 新疆 | 3   | 7   | 5   | 15 |
| 天津 | 1   | 7   | 4   | 12 |
| 重庆 | 1   | 4   | 5   | 10 |
| 云南 | 1   | 2   | 3   | 6  |

3. 案例内容分布

其一，从横向看，案例教学内容分布呈现不均态势，冷热不均现象较为突出。以获奖案例为数据统计范围，与“动画制作”有关的案例，高中有 10 个，初中有 11 个；而与“平面绘图”相关的案例，高中有 11 个，小学有 14 个。与之相反，另有一些教学内容则连年遇冷。如图 1 所示，高中组一等奖的案例中，基础必修内容占了一半以上，而选修课程中的网络技术应用、数据管理技术和人工智能初步 3 个模块则寥寥无几，甚至空

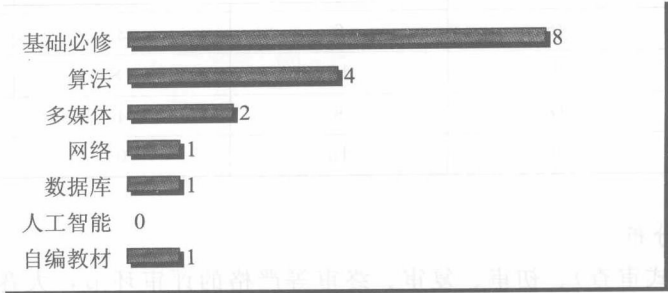


图 1 高中组一等奖案例内容分布情况

缺。这或许在一定程度上反映出各地高中选修课程开设的状况。相比而言，初中组案例教学内容的分布相对均衡，一等奖案例内容除了 Excel 占绝对优势外，其余内容比较平均，如图 2 所示。

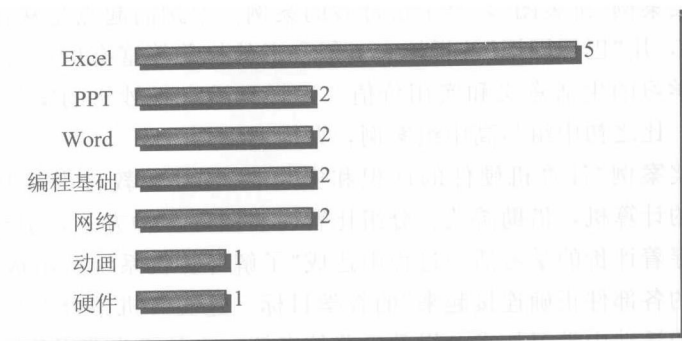


图 2 初中组一等奖案例内容分布情况

其二，从纵向看，案例教学内容有一定程度的重复交叠现象，螺旋上升和内容衔接等问题仍有待落实。例如，Word 和 PPT 在小学、初中、高中基础课程里均有涉及。那么，同样的内容(软件)，在不同学段里是否依循了“螺旋上升”的思路呢？若教材没有做到合理衔接，教师应怎样处理呢？这是值得深入思考的问题。

## 二、案例精彩评述

### 1. 教学内容丰富，设计合理

教学内容丰富充实，教学流程精致有序，这样的优秀案例，一方面，散发着浓郁的信息技术课程魅力，使技术价值凸显；另一方面，体现了教师的教学设计功底、教学实践能力和教学机智。在许多优秀案例中，我们可以清楚地看到简洁准确的“设计意图”，直观的“教学流程图”，真情流露的“教学后记”。

小学组一等奖案例“图形的选定和移动”、“顽皮的曲线”等，都具有“教学案例结构完整、教学环节精心设计、教学反思真实可信”的共同特点。有些案例的可视性和美观度，与其丰富有趣的内容是一致的。

初中组一等奖案例“信息的搜索”、“数据的分析”等，则具有“教学内容充实、教学步骤环环相扣、教学任务循序渐进”等共同特征。

高中组案例的学习主体是高中生，因此更具有内容丰富、知识技能充实的显著特点。例如，夏燕萍老师的 3 课时案例“网页中的图像信息加工”，根据网页制作中的典型图像元素 Logo、Banner、网站首页大图这样的内容逻辑作为课时划分线索，具有课时分解合理、教学内容充实且兼顾知识与技能、教学思路清晰等特点，整个案例的可视性较强。

再如房静老师的“组建小型对等网”是一节活动实践课，教学过程清晰，有教学预案的设计，借助“学案”的帮助，使学生学习了相关知识，引导学生在自主探究、动手操作的基础上体验“理论联系实际”的真正意义，体现了信息技术课程的价值，教学反思也比较到位。

### 2. 教学形式多样，方法新奇

除了在教学内容方面的突出表现，还有相当一部分案例在教学方法、教学活动设计



等方面表现出众，概括起来有这样的特点：依据教材而超越教材，根据学生特点和教学内容特点，运用多种教学方法，展现新颖的教学思路，展现了信息技术教师的大胆探索，勇于实践的开创精神。

小学组一等奖案例“拼装图形”是个很奇妙的案例。案例的起点是从作者所在县的“船棺”历史事件开始，用“巴蜀图语”的拼接、玉玺印章的加盖等富有历史考古趣味的教学背景，支撑起技术学习的生活意义和实用价值。这样充满奇思妙想的案例，在小学组优秀案例中比比皆是，比之初中组与高中组案例，尤为突出。

初中组一等奖案例“计算机硬件的认识和安装”，教师在教材内容基础上大胆超越，提供了7台拆散的计算机，借助游戏、分组比赛、表演等多种方式，引导学生自主学习、合作学习，在贯穿着评价的学习活动过程中达成“了解计算机系统各组成部分的名称和作用，能将计算机的各部件正确连接起来”的教学目标。这类有机整合多种教学方法，让学生们在精心组织的活动中学习技术、提升素养的案例，也是极为值得称道的。

应该说，优秀案例既有其共通之处，也往往因其特质而引人入胜，高中组优秀案例也是如此。一些优秀案例所表现出的特质，有活动形式上的新颖表现，也有对信息技术学科内涵与外延的积极探索。例如“Do 循环语句”中充分考虑到了学科间知识的衔接，引导学生在“折纸超身高”和“植树问题”等实际数学问题中积极思考，通过有序控制的7个教学环节，使学生学会应用 Do 循环语句解决实际问题。再如“二维动画制作”中的诗意音乐动画，“数据库查询”案例中的“数据库查询学习平台”和连续的引导、探究问题与过程评价。

### 三、案例问题分析

整体而言，有的案例写得舒展，有的案例却写得头重脚轻；有的案例教学目的、教学方法、教学内容浑然一体，也有的案例则是将课堂“陷落在手段之网中，忘记了教学的目的”。例如有几个案例看来长达10页，但仅是教学过程之前的叙述就占到了5~6页之多，真正涉及教学过程，体现教学现场部分的则简略带过。具体而言，如下共性问题值得注意。

#### 1. 案例文本的描述问题

教学案例是要求教学预设与课堂教学生成的共舞，是要有教学思考和教学反思，带有一定教学现场感的真实而完整的记叙文体。

反观我们的参赛案例，可谓“五花八门”。有些案例中有较多的理论阐述，比如使用较多笔墨对教学方法、教学策略进行详细刻画，虽显现出教师的理论修养，但却使得案例本身有些像是“变体论文”。有一个案例的条目是这样的：研究目的及意义、课题研究背景、指导思想、教学内容分析等，这种整合了论文元素的案例，文字稍显臃肿，有“伪论文”之嫌。

有些案例侧重教学活动过程描绘，师生对话清楚，问答间产生较强的课堂教学“现场感”，但却囿于“纪实”，忽略了教师的设计意图和思考；有些案例“头重脚轻”，教学预设与分析写得过于浓重，教学过程轻描淡写，课后反思一笔带过；有些案例缺少素材或图片说明，难以窥教案设计全貌，降低了案例的可读性和可信度。凡此种种都是评委们所指出的“缺乏可视性”的表现。



还有部分案例存在着各种文字问题：词不达意，文字逻辑混乱，语句有失推敲，出现错字，甚至科学性错误等。

## 2. 教育理念的认识问题

有一些案例的教学环节设置缺乏条理，仍然沿袭了“技术至上”早期信息技术课堂面貌，被评委直接批评为“传统课”。信息技术课程是一门技术类课程，更需要以基础知识和基本技能为本，将方法与思想融入过程之中，将理念和价值包含其中。

还有一些案例则矫枉过正，在一个案例中将新课程理念中的诸多要素如探究学习、合作学习、游戏、任务驱动、过程评价、小组评价等纷纷体现，案例显得华而不实。在实施教学时，时刻不要忘记的是“成本与效益永远是考察教学活动的重要指标”，要选择合适的教学方法、设计好教学过程，特别对于信息技术课堂上的探究活动而言，一定要明确探究范围并提供适当的活动框架，以避免时间上的过度消耗和浪费。

## 3. 教学目标的定位问题

有些教案教学目标描述得粗糙、不准确，表现在条理性不够、知识点描述不合理，例如：“学会 Photoshop 中图的最基础操作”“掌握图的色彩转变及用滤镜设计效果”“简单掌握层的应用、新建、删除、层的位置调整、层的合并”。

还有些教案教学目标描述得逻辑混乱，主要表现为行为主体混乱：“复习图像文件格式及特点，能综合应用所学创作简单作品，让学生感受到图像处理功能的强大，从而激发对图像处理的学习热情。”

一些案例作者对三维目标的“行为主体”理解不够。一直强调教学目标的行为主体是学生，是指通过教学活动后期望学生能够达到的目标，因此基本描述应是“(学生)能……”的模式。案例集中反映出相当一部分案例在这方面有欠缺。例如有的情感目标是这样描述的：“利用体验制作 Flash 形变动画过程，感受数据背后所蕴涵的丰富信息，鼓励学生对人生情感价值观进行思考。”

## 4. 教学细节的把握问题

有些案例中的教学任务设置不当，或者脱离生活实际，或者内容华而不实。如有一个案例中的任务是这样描述的：“假设王亮同学每月 1 号花 1 元，2 号花 2 元……以后每天都在前一天基础上增加 1 元，那么每月 30 天总共会花掉多少费用？”

# 四、教学案例的价值

## 1. 教学案例是一种表达

教学案例是一种表达方式。它既写教学事实，也写设计与分析。它既有教学设计的基础，更是对教学过程和典型事件的记载。它不同于“研究论文”，它以记录为目的，以记叙为主，兼顾议论和说明。它也不同于“教学设计”，它是发生在教学之后的回顾与叙写。它还不同于单纯“教学实录”的流水形式，要记录教学过程中的观察和思考。毕竟是用安静的文字来表达已经发生的事件，甚至既要有过程性，还要有典型性，有行动描述还要有思考外显，因此案例表达是要有一定技巧的，是需要书写者有一定的能力与素养做支撑的。

一些获奖案例在这方面做得比较突出。例如案例中恰当准确的文字，配合重要环节的图像或课件截图等，使案例的表达变得立体而丰富，也使得表达、交流与分享变得更

直接、更友好。北京武健老师的“机器人”案例，除了清晰描述了“教学背景”、“教学分析”、“教学目标”、“教学流程”之外，在“教学反思”中特别写出对教学设计的深层思考：向生活算法方向扩展、向信息科学方面扩展、向 STS(科学、技术与社会)角度延伸。

## 2. 教学案例是一种积累

教学案例的书写是促进教师专业发展与成长的重要途径之一。它是通过积累来完成这样的使命的。案例书写能促进教师对教育教学理论的学习，否则案例中涉及的教学方法和教学策略就会空洞无依，在分析典型事件时就会言而无据。教学档案的书写能促进教师不断对教学进行设计、实践、反思，主动记录和总结教学技巧和教学经验，而这些具有独特价值的经验积累，或者会在积累中演化为言之有物的“论文”，或者在积累中激起深入研究的兴趣，转化为“研究课题”。案例书写还能促进教师不断提高课堂观察能力和驾驭文字的基本能力，案例书写还是将教学生成性资源与同行交流分享的重要途径。小学组一等奖李毓嘉老师的获奖案例“顽皮的曲线”做出了示范，该案例能够恰当地解释“教学行为”的“理论依据”，做到了教学思路剖析准确、反思深刻。整个案例行文流畅，可视性较强。

通过教学案例书写来留存教学经验，积累教学机智，这在许多优秀案例中是有所体现的。洪优萍老师的“创意信纸秀”案例最后所附的教学反思，恰恰体现了教学案例的本质特征——典型性。洪老师在反思中写出了真实课堂上的冷场一幕，描绘了教学预设与实践中的不同，反思了原因，认真思考了改进可能。在案例最后，作者这样写道：“真实的课堂，真切的感受，也许这便是成长！”

教学案例是一种积累的容器。教师对教学行为的记载，在实际教学中的观察与思考，甚至在教学细节上的机智应变与课后反思、改进的创意灵光……这些鲜活而转瞬即逝的教学财富，是可以用教学案例来盛装的。

## 3. 教学案例是一种精神

为了避免评审专家有“先入为主”的印象，保证评审的公平公正，今年案例评审自始至终是匿名评审。但当最终揭晓获奖名单时，还是发现了一些“熟悉”的名字。

温州的陈文翀老师，2008 年参赛案例“简单的图像加工”获三等奖，此次参赛案例“抽象概念操作化，促进学生有效参与”获一等奖。新疆的马芳老师，2008 年参赛案例“Excel 建立统计图”获二等奖，本次参赛案例“信息的编程加工——利用 VB 绘制函数图”获一等奖，另一案例“信息集成”获二等奖。无锡的夏燕萍老师，2007 年参赛案例“初识人工智能”获一等奖，此番参赛案例“网页中的图像信息加工”再获一等奖。山东的刘强老师，2008 年“网络应用中的安全”获一等奖，本次的参赛案例“表格数据加工的多元性”再次获一等奖。对刘强老师的案例，一位评委这样点评：“案例在吃透教材实例的基础上设计了两个富有冲击力的实例，很好地说明了多元化加工的价值，同时整合了政治经济学的知识，培养了学生客观理解问题的意识和能力。”另一位评委则写道：“选取事例丰富，具有代表性，此课对学生信息素养有较大提升，已经超出了单纯信息技术课的范畴。”对于案例略显不足之处，评委们都一一悉心指出。

这些经验丰富的教师，将其高强的“教学武功”，凝神聚气到案例文本当中，出手便有斩获，值得学习。

## 五、小结

信息技术教学案例大赛自 2006 年至今已历四届，它与优质课展评活动一起，共同开创了信息技术课程独有的号令天下的“武林盛事”。虽如此，课程还很年轻，信息技术教师队伍也很年轻。年轻的信息技术教师队伍，孤军奋战是常事，还常常处于信息化杂务加身的境地。为了自身的专业发展，为了信息技术课程的未来，还是要自发地修习武功，把握机会积极参加说课、公开课、展示课，勤练设计、积累教学案例、练习课堂观察、练写教学随笔……旷日持久的内修素养、外练技术硬功之后，案例大赛的“英雄榜”上，会有你的名字，优质课展评的“英雄会”上，也会出现你的身影。

# 目 录

## 小学组优秀案例与点评

|                                        |       |
|----------------------------------------|-------|
| 一、图像加工 .....                           | (1)   |
| 案例 1: 顽皮的曲线 .....                      | (1)   |
| 案例 2: 变化的曲线 .....                      | (9)   |
| 案例 3: 拼装图形 .....                       | (14)  |
| 案例 4: 用鼠标描绘海底精灵——直线和曲线的应用 .....        | (18)  |
| 案例 5: 图形的选定和移动 .....                   | (23)  |
| 案例 6: 描绘美丽的大自然 .....                   | (29)  |
| 案例 7: 让图画五彩缤纷 .....                    | (34)  |
| 案例 8: 寻找幸福 .....                       | (38)  |
| 案例 9: 创作新图画 .....                      | (43)  |
| 案例 10: 设计卡通标志牌 .....                   | (48)  |
| 案例 11: 漂亮的文字 .....                     | (51)  |
| 案例 12: “神来之笔”原来如此简单 .....              | (56)  |
| 二、图文加工 .....                           | (62)  |
| 案例 1: 小水滴的旅行回顾 .....                   | (62)  |
| 案例 2: 传递文明, 共建和谐——在演示文稿中插入艺术字和图片 ..... | (66)  |
| 案例 3: 在幻灯片中制作表格 .....                  | (70)  |
| 案例 4: 浪漫旅途——如何在幻灯片作品中插入声音 .....        | (76)  |
| 案例 5: 我的海底乐园 .....                     | (82)  |
| 案例 6: 创意信纸秀 .....                      | (86)  |
| 案例 7: 制作知识卡片 .....                     | (91)  |
| 三、动画制作 .....                           | (96)  |
| 案例 1: 制作动态表情 .....                     | (96)  |
| 案例 2: Flash 图层动画 .....                 | (99)  |
| 案例 3: 我的七彩琴 .....                      | (106) |
| 四、程序设计与机器人 .....                       | (110) |
| 案例 1: 画正多角星 .....                      | (110) |
| 案例 2: 小海龟的故事——如何使用 Logo 重复命令 .....     | (114) |

|                              |              |
|------------------------------|--------------|
| 案例 3: 机器人的眼睛 .....           | (119)        |
| 案例 4: 迷宫探险 .....             | (123)        |
| 案例 5: 光电传感器的使用——机器人聪明吗 ..... | (126)        |
| <b>五、计算机操作基础 .....</b>       | <b>(132)</b> |
| 案例 1: 汉字输入小能手——编辑句子 .....    | (132)        |
| 案例 2: 智能 ABC 词组输入技巧 .....    | (136)        |
| 案例 3: 与计算机交朋友 .....          | (141)        |
| 案例 4: 鼠标操作——有趣的小游戏 .....     | (146)        |
| 案例 5: 制作作品创作说明——抓屏键的使用 ..... | (150)        |
| 案例 6: 我是谁 .....              | (155)        |

## 初中组优秀案例与点评

|                                    |              |
|------------------------------------|--------------|
| <b>一、图文加工 .....</b>                | <b>(161)</b> |
| 案例 1: 段落排版 .....                   | (161)        |
| 案例 2: 小小胸卡 个性飞扬——Word 的综合运用 .....  | (165)        |
| 案例 3: 演示文稿中的超级链接 .....             | (170)        |
| 案例 4: 制作海报主体 .....                 | (175)        |
| 案例 5: 自选图形的应用 .....                | (180)        |
| 案例 6: 文字校对 .....                   | (185)        |
| 案例 7: 完善“顺义游”导报 .....              | (191)        |
| 案例 8: 使用超级链接 .....                 | (195)        |
| <b>二、数据加工 .....</b>                | <b>(199)</b> |
| 案例 1: Excel 中数据的运算——数据的处理与统计 ..... | (199)        |
| 案例 2: 画龙点睛 .....                   | (203)        |
| 案例 3: Excel 数据的管理 .....            | (208)        |
| 案例 4: 算算自己的开支 .....                | (214)        |
| 案例 5: 数据的分析 .....                  | (218)        |
| 案例 6: 数据的处理——你的睡眠充足吗 .....         | (224)        |
| <b>三、计算机与网络 .....</b>              | <b>(231)</b> |
| 案例 1: 信息的搜索 .....                  | (231)        |
| 案例 2: 计算机硬件的认识和安装 .....            | (234)        |
| <b>四、程序设计 .....</b>                | <b>(239)</b> |
| 案例 1: 生活中的分支结构 .....               | (239)        |
| 案例 2: 程序设计——循环结构 .....             | (242)        |
| 案例 3: 程序的选择结构 .....                | (247)        |
| <b>五、动画制作 .....</b>                | <b>(252)</b> |
| 案例: 制作逐帧动画 .....                   | (252)        |

|                                            |       |
|--------------------------------------------|-------|
| 六、网站制作 .....                               | (257) |
| 案例 1：应用表格布局简单网页结构 .....                    | (257) |
| 案例 2：左揽全局、右观细节——民族文化主题网站的构思与规划 .....       | (261) |
| 案例 3：统一风格 .....                            | (266) |
| 附录 1 教学指导论文 .....                          | (272) |
| 信息技术教学案例中三大常见问题分析 .....                    | (272) |
| 例谈信息技术教学情境的创设 .....                        | (277) |
| “任务驱动”教学的误区及浅析 .....                       | (285) |
| 例谈高中信息技术新课程教学中的成功经验——基于一组教学案例样本的分析 ...     | (288) |
| 例谈信息技术教师科研论文写作的常见问题 .....                  | (306) |
| 附录 2 2009 年全国信息技术课程教学案例大赛初中组和小学组获奖名单 ..... | (312) |
| 后记 .....                                   | (318) |

# 小学组优秀案例与点评

## 一、图像加工

### 案例 1：顽皮的曲线

|    |                                          |    |     |    |      |
|----|------------------------------------------|----|-----|----|------|
| 作者 | 李毓嘉                                      | 奖级 | 一等奖 | 课时 | 1 课时 |
| 单位 | 广州市荔湾区康有为纪念小学(510370)                    |    |     |    |      |
| 教材 | 广东教育出版社广州市信息技术教科书信息技术(小学)第 1 册第 3 章第 2 节 |    |     |    |      |

### 一、教学内容分析

本课是《“几何”工具的使用》第 2 课时的教学内容。与第 1 课时的“直线”工具不同，“曲线”工具能随意改变线条的弯度，就像一个顽皮的孩子不服管教。因此，我以收服“顽皮的曲线”为切入点，将绘画曲线的方法或以讲解，或以探究的形式逐一呈现在学生面前。同时，我还将绘画技巧编成口诀以促进他们的记忆，加深他们对“曲线”工具的理解。

### 二、教学对象分析

本课面对的是小学三年级的学生。他们生性活泼好动，对陌生的新鲜事物总抱有极大的好奇心，想去探明究竟，但能专注于某项事物的时间却不长，所以在教学过程中要不断转换与他们个性相符的对象来吸引他们的注意力。目前，他们已学会操作简单的画图工具，能够使用“直线”工具画出色彩各异、粗细不一的线条，这为学习“曲线”工具作了良好的铺垫。

### 三、教学目标

| 目标维度  | 行 为 目 标                 |
|-------|-------------------------|
| 知识与技能 | 能使用单弧曲线、双弧曲线和封闭曲线的绘画方法。 |
| 过程与方法 | 能根据主题绘制曲线图画。            |

### 四、重点难点

重点：单弧曲线、双弧曲线和封闭曲线的绘画方法。

难点：使用“曲线”工具作画的技巧。

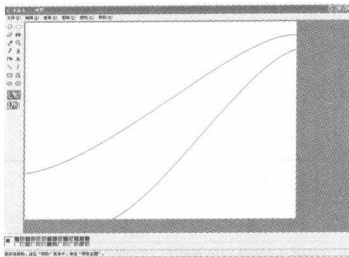
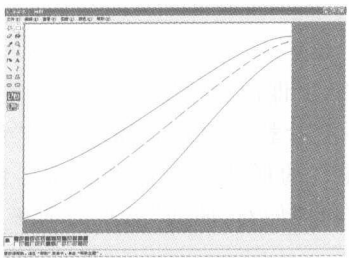
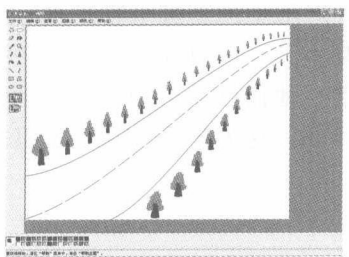
### 五、教学策略

采用创设情境、范例演示、任务驱动、分层教学、启发诱导、自主探究以及有效评

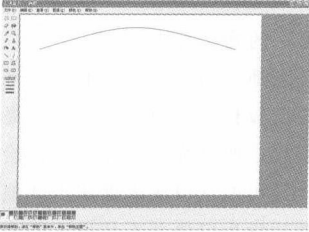
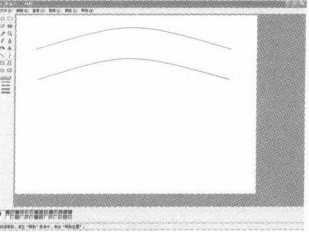
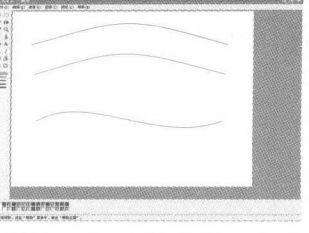


价等相结合的教学方法。

六、教学过程

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                          |                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. 激趣导入                                                                             |                                                                                                                                                                                          |                                   |
| 活动内容                                                                                | 通过看图猜物的情境引出“曲线”工具。                                                                                                                                                                       |                                   |
| 活动目的                                                                                | 以情境引入来吸引学生的注意力，让学生对“曲线”充满好奇心。                                                                                                                                                            |                                   |
| 活动时间                                                                                | 2 分钟                                                                                                                                                                                     |                                   |
| 教学资源                                                                                | 教师活动                                                                                                                                                                                     | 学生活动                              |
|    | (1) 出示两根弯曲的线条，设问：图案画的是什么？                                                                                                                                                                | (1) 发挥想象，猜测图案内容。                  |
|   | (2) 出示虚线图案，提示问题答案。                                                                                                                                                                       | (2) 根据提示，结合实际，猜出图案内容。             |
|  | (3) 出示完整的道路图案，设问：使用什么工具能画出道路图案？                                                                                                                                                          | (3) 根据对画图工具了解的情况，答出可能画出弯曲线条的工具名称。 |
|                                                                                     | (4) 指出与其他工具相比，“曲线”工具能够又快又好看地画出弧形，引出课题。(板书“曲线”)                                                                                                                                           |                                   |
| 活动反思                                                                                | 单靠两根曲线来猜测图案的内容，答案何止千百，何况想象力丰富的孩子们，他们的回答更是多不胜数。但如果给予一个恰当的提示，多数孩子就能准确地猜出答案。即便仍不明白的，在看到完整的图案后，都会感到曲线原来这么奇妙！把握着学生对此产生了兴趣，此时是引出“曲线”工具的最好时机。或许还有其他工具一样能画出曲线，但如果学生知道还有一种更快更好看的工具的话，那么他们会更乐于接受的。 |                                   |

续表

|                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 2. 学习新知                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |      |
| 活动内容                                                                                                                                                                                                                                                             | <p>(1)了解“曲线”的图标及其所在工具箱的位置。</p> <p>(2)了解“曲线”和“直线”的区别之处。</p> <p>(3)以口诀的形式向学生传授绘画单弧曲线和双弧曲线的基本方法。</p> <p>(4)鼓励学生思考、发现其他方法。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |      |
| 活动目的                                                                                                                                                                                                                                                             | <p>(1)认识“曲线”工具。</p> <p>(2)掌握绘画单弧曲线和双弧曲线的方法。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |      |
| 活动时间                                                                                                                                                                                                                                                             | 10 分钟                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |
| 教学资源                                                                                                                                                                                                                                                             | 教师活动                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 学生活动 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                  | (1)介绍“曲线”的图标及其所在工具箱的位置。(板书  )                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |      |
|                                                                                                                                                                                                                                                                  | (2)指出“曲线”和“直线”具有相同的“工具样式”。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |      |
|                                                                                                                                                                                                                                                                  | (3)演示“曲线”与“直线”的不同之处在于能否随意改变线条的弯度，点出“曲线”的“顽皮”。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |      |
| <br><br> | <p>(4)讲解收服“顽皮的曲线”的两种方法。</p> <p>第一种方法：同向点。</p> <p>①演示并讲解操作：单击工具箱中的“曲线”工具，按住左键在画图区横向拖动鼠标画出一条线段，在线段上方任选一处单击，确定要弯曲的方向后，在相同方向的一方再次单击就可以画出单弧(板书“”)的曲线。</p> <p>②板书“拖-点-同向点”口诀，并快速演示操作方法。</p> <p>第二种方法：反向点。</p> <p>①演示并讲解操作：与第一招很相似，拖画出线段后，在线段任意一方单击确定要弯曲的方向，然后在相反方向的一方单击就可以画出双弧(板书“”)的曲线了。</p> |      |