

小学信息技术

教学参考用书

浙江省基础教育课程教材开发研究中心 编



浙江摄影出版社

G627.583
3393

小学信息技术 教学参考用书

浙江省基础教育课程教材开发研究中心 编

浙江摄影出版社

责任编辑:范达明

封面设计:范达明

责任校对:朱晓波

责任出版:朱圣学

图书在版编目(CIP)数据

小学信息技术教学参考用书/浙江省基础教育课程教材开发研究中心编.—杭州:浙江摄影出版社,2002.9

ISBN 7-80686-003-7(2004.2重印)

I.小... II.浙... 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(2002)第 065901 号

小学信息技术 教学参考用书

浙江省基础教育课程教材开发研究中心 编

浙江摄影出版社出版发行

(杭州市武林路 357 号 邮编:310006)

经销:全国新华书店

制版:杭州兴邦电子印务有限公司

印刷:浙江兴发印刷厂

开本:787×1092 1/16

印张:5.5 印数:2501-3500

2002 年 9 月第 1 版 2004 年 2 月第 2 次印刷

ISBN 7-80686-003-7/G·55

定价:12.00 元

如有印、装质量问题,请与承印厂调换。

说 明

本书是根据教育部 2000 年颁布的《中小学信息技术课程指导纲要》(试行)和义务教育小学课本《小学信息技术》(浙江摄影出版社出版)第一至六册的内容和要求编写而成的,供小学信息技术教师参考。

义务教育小学课本《小学信息技术》第一、二册主要供小学四年级的学生使用,第三、四册主要供五年级的学生使用,第五、六册主要供六年级的学生使用。其中,前四册课本的编排基本上是按照课时安排的,课本中的每一课对应了教学中的 1 课时;而第五、六册的内容主要以课程整合的理念为基础编排的,每一课就是信息技术与其他学科整合的一个范例或任务,学生完成每一课的任务所需时间可能并不相同,教师可根据学生水平与教学实际,选择其中的若干课作为教学重点。

本书根据每册课本的课文顺序编排,每课主要包括教学目标、教学重点、教学难点、课时安排、教学建议、参考资料等几部分,同时按照各课的特点又有所侧重与不同。本书仅供教师备课时作参考,授课时的教学方法应由教师根据具体情况决定。

参加本书编写的有陈振总、章剑卫、朱惠强、邵云江、闻强、蒋莘、翁晓钟、陆卫斌、吴刚、张镇潮、陶伟仁、王峰、徐洁、袁君兵等。全书由董长洪、魏雄鹰审定。希望广大教师提出意见和建议,以便进一步修改。

浙江省基础教育课程教材开发研究中心

2002 年 8 月

目 录

说 明	(1)
第一册	(1)
第 1 课 与电脑见面	(1)
第 2 课 有趣的纸牌游戏	(1)
第 3 课 玩好纸牌	(2)
第 4 课 把纸牌玩得更精彩	(3)
第 5 课 神奇的画图世界	(3)
第 6 课 规则的图形	(4)
第 7 课 给图画涂上美丽的颜色	(5)
第 8 课 优美的线条	(6)
第 9 课 错位的图片	(6)
第 10 课 会变的图片	(7)
第 11 课 文字的添加	(7)
第 12 课 在“画图”中写汉字	(8)
第 13 课 把图画保存在自己的文件夹中	(9)
第 14 课 图片的加工	(9)
第 15 课 贺卡的制作	(10)
第二册	(11)
第 1 课 Windows 界面	(11)
第 2 课 查看我的电脑	(12)
第 3 课 资源管理器	(13)
第 4 课 学会使用“帮助”	(14)
第 5 课 用键盘与电脑交流	(14)
第 6 课 基本指法	(15)
第 7 课 指法训练	(16)
第 8 课 运指如飞	(16)
第 9 课 走进“写字板”	(17)
第 10 课 输入词组	(18)
第 11 课 给文章加上标点	(18)
第 12 课 修改文章(一)	(19)
第 13 课 修改文章(二)	(20)
第 14 课 使你的文章漂亮起来	(21)
第 15 课 我的学校	(21)

第三册	(23)
第1课 文件的查找与创建快捷方式	(23)
第2课 从这里启航	(24)
第3课 给我们的文章加图画	(24)
第4课 让我们的文章更有艺术性——艺术字	(25)
第5课 有趣的自选图形	(26)
第6课 制作表格	(27)
第7课 制作统计图	(27)
第8课 用 Word 编一份小报	(28)
第9课 走进幻灯片世界	(28)
第10课 制作第一张幻灯片	(29)
第11课 让文字和图片飞起来	(30)
第12课 制作一组幻灯片	(31)
第13课 在幻灯片里播放电影	(32)
第14课 参观动物的家	(33)
第15课 我的作品	(33)
第四册	(35)
第1课 电脑的本领和家史	(35)
第2课 常用软件的安装与删除	(35)
第3课 走进多媒体世界	(36)
第4课 让电脑帮你学习	(37)
第5课 查看其他电脑上的信息	(37)
第6课 上网冲浪去	(38)
第7课 使浏览更方便	(39)
第8课 网上游西湖	(40)
第9课 再游西湖	(40)
第10课 写西湖游记	(41)
第11课 电子邮件连通你我他	(42)
第12课 冲浪小能手	(43)
第13课 网上论坛	(43)
第14课 在网上安个家	(44)
第15课 宇宙探秘	(45)
第五册	(46)
第1课 发送电子贺卡	(46)
第2课 制作电子贺卡	(46)
第3课 神奇的金山画王	(47)
第4课 我们共同的世界	(50)
第5课 美妙的电脑音乐	(51)

第6课	用电脑制作音乐	(52)
第7课	网上传新闻	(53)
第8课	月历设计	(54)
第9课	形形色色的桥	(55)
第10课	各种各样的标志	(56)
第11课	图形的传递	(57)
第12课	我们的教室	(58)
第13课	铺地砖	(60)
第14课	衣食住行五十年	(60)
第15课	恐龙灭绝之谜	(62)
第六册		(65)
第1课	制作英文名片	(65)
第2课	计算对称图形的面积	(65)
第3课	夸夸我们的家乡	(67)
第4课	电子同学录	(68)
第5课	制作风景画的浮雕效果	(69)
第6课	巧手拼图	(70)
第7课	动物的分类	(71)
第8课	生态系统中的食物联系	(72)
第9课	编一本心爱的古诗集	(73)
第10课	探索月球的奥秘	(74)
第11课	我的保险方案	(75)
第12课	网上访台湾	(76)
第13课	房间布局设计	(77)
第14课	做知识卡片	(78)
第15课	二十年以后	(80)

第一册

第1课 与电脑见面

教学目标:

1. 激发学生对信息技术的兴趣;认识计算机的基本组成。
2. 初步学会使用鼠标的移动、指向、单击。
3. 学会正确的开机、关机。

教学重点:

激发学生对信息技术的兴趣。学会正确的开机、关机。

教学难点:

鼠标的初步使用。

课时安排:

1课时。

教学建议:

本课时是学生第一次接触信息技术课,所以教师在教学本课时可以用计算机演示一些学生感兴趣的动画、游戏项目,以激发学生对计算机的兴趣,让信息技术课成为学生最喜欢的课程。

在讲计算机的概念时可结合实物进行,让学生指着计算机,教师对其各个部分逐一介绍。

开机与桌面:主要让学生了解桌面的组成。这里有许多新概念,学生难以一下子掌握,教师主要是把“桌面”、“图标”、“开始按钮”等解释清楚,一些具体的概念可留到后面课时里解决。

讲解使用鼠标与鼠标的握法时,应以让学生拿住鼠标感到舒服为好,并非一定要规定一个姿势。对于鼠标的移动,则让学生明白要使鼠标紧贴工作台的表面移动;引导学生观察鼠标指针经过图标时与指向图标时的不同变化,培养学生的观察力。鼠标的单击可结合单击图标、单击按钮来进行,让学生了解单击图标和单击按钮会出现的不同结果。

在关机的过程中,如果计算机不是由于突然断电而切断电源,一定要让学生养成等界面上出现“您可以安全地关闭计算机了”的字样时才切断电源的习惯。

教学参考:

1. 如果计算机室中电脑是无盘工作站,可用两课时来讲解。
2. 学生很容易把桌面上的任务栏拖乱。如果在桌面上找不到任务栏,可以将显示分辨率改得更高,任务栏可能会出现。

第2课 有趣的纸牌游戏

教学目标:

1. 学会从“开始”菜单进入程序的方法。

2. 初步了解窗口的基本组成。
3. 学会鼠标的拖放。
4. 了解玩纸牌游戏的规则。

教学重点:

了解从“开始”按钮进入程序的方法。

教学难点:

从“开始”菜单进入程序的方法。

课时安排:

1 课时。

教学建议:

先复习开机的过程,再出示纸牌游戏,激发学生的学习热情。教师引入:“怎么样才能找到纸牌游戏?”随之从“开始”菜单进入纸牌游戏。

从“开始”按钮进入程序是 Windows 较为常用的方法,学生必须掌握。由于学生接触计算机才一课时,鼠标的操作不熟练,学生难以将鼠标移到特定的选项上,所以教师应留给学生一定的操作时间。

教师演示进入纸牌游戏的过程,让学生尝试进入纸牌游戏及其他一些程序。

此课时可让学生初步了解一下纸牌窗口的组成。介绍纸牌游戏的基本规则时,教师应一边演示一边讲解。注意讲清楚鼠标的拖放动作。教师可以演示鼠标的拖放过程,注意应让学生明白在拖动时不能松开鼠标。

最后,让学生根据游戏基本规则自己去玩纸牌游戏。

第 3 课 玩好纸牌

教学目标:

1. 熟悉窗口的组成以及窗口的各种操作。
2. 掌握鼠标的双击。
3. 进一步练习鼠标操作。

教学重点:

窗口的介绍。

教学难点:

1. 鼠标的双击。
2. 窗口的操作,尤其是改变窗口大小的操作。

教学建议:

本课时主要是借助纸牌游戏让学生了解窗口的基本组成。在本课时的教学中,可以多设计一些由窗口造成的问题,让学生在玩纸牌时碰到这些问题,从而主动地要求解决这些问题。

窗口的组成:虽然它比较枯燥,但教师还是应该仔细介绍清楚。

窗口的操作:最大化和还原,以及最小化和恢复的操作比较简单。教师在教学时也可以增加一些乐趣,如操作了最小化后让学生猜一猜窗口跑哪儿去了?

自由改变窗口的大小:在此课时中,它有一定的难度,因为学生对鼠标的操作还称不上得心

应手,要他们把鼠标指向窗口的控制点有点困难。教师应有耐心让学生慢慢找到感觉。

窗口的移动:让学生明白把鼠标指向窗口的标题栏然后拖动鼠标即可。

在鼠标单击、拖放的基础上练习鼠标的双击。初次使用鼠标双击是有一定难度的,要强调连续(不能移动、抖动)、快速地点击两次鼠标左键。可以配合光盘中的游戏软件一起练习。

纸牌的技巧可放在最后介绍。

第4课 把纸牌玩得更精彩

教学目标:

- 1.掌握窗口中菜单的使用。
- 2.学会通过双击桌面上的“快捷菜单”进入程序。

教学重点:

使用窗口的菜单更改纸牌游戏。

教学难点:

对话框的初次接触及其使用。

教学建议:

通过桌面上的“快捷菜单”进入常用软件,是一种常用的方法。在上课前,要先在桌面上建好“画图”、“纸牌”、“写字板”和“计算器”等快捷方式。

对于更改纸牌背面的选项,教师在示范的过程中,操作速度要尽量慢一些,让学生看清楚这一过程。

在“试一试”中,可以让学生利用刚才学会的菜单使用方法,自己去使用撤消功能。

第5课 神奇的画图世界

教学目标:

- 1.掌握“画图”软件的进入和退出。
- 2.认识并熟练地使用铅笔、橡皮、刷子、喷枪。
- 3.了解有些工具可以有不同的形状。
- 4.掌握滚动条的使用。

教学重点:

1.了解按住鼠标左键在画板中具有的功能。

2.铅笔、橡皮、刷子、喷枪有不同的粗细。

教学难点:

橡皮、刷子、喷枪不同选项的选择。

教学建议:

引入:教师可出现在“画图”软件中所画的图画里,激发学生学习画笔的兴趣。教师引入:“这么漂亮的图画就是在电脑上完成的。”“谁能打开画图软件?”“画图”软件的打开过程可以由学生自己来演示。

介绍“画图”:虽然学生在前面对窗口已经有所认识,但这是学生第一次接触“画图”软件的界面,所以在这里教师还是要解释每一部分的名称及功能。但工具栏中各个工具的名称,可由学生自己通过鼠标指针的指向来了解。

铅笔的介绍:铅笔是“画图”软件教学的第一个工具,因此教学铅笔时可详细些。选择好铅笔,让学生把鼠标指针移到画布区,观察鼠标指针的变化,同时也可让学生在画布上描绘。画时着重让学生知道,应按住鼠标的左键不放开来拖动鼠标。颜色的选择只需教师稍加点拨就可。

在介绍滚动条前,可通过适当改变窗口的大小,使滚动条出现。

在使用橡皮、刷子、喷枪这些工具时,应让学生明白它们的形状可改变。例如:在讲解橡皮时,在先让学生自由使用橡皮擦除画迹后可设问:“电脑给我们准备了几种橡皮?”

画板的关闭:由学生来说说退出画板的方法。这里要注意的是:在这课时我们不要求学生学会保存画图的方法。

第6课 规则的图形

教学目标:

1. 认识并熟练操作直线、矩形、椭圆。

2. 能自己保存图形。

3. 画图时,Shift键的使用方法。

4. 前景色和背景色的使用。

教学重点:

1. Shift键的使用。

2. 前景色和背景色的使用。

教学难点:

矩形、椭圆三个选项的使用。

课前准备:

使用直线、矩形、椭圆工具画的图画。

教学建议:

引入:可用课文中的引言。

直线:直线工具的指针与上节课铅笔等工具的指针不同,引导学生注意观察。这里应告诉学生,不同的工具它的指针也不同,应把它们区分清楚。

直线的使用难度不大,可以让学生直接利用直线工具画“五角星”等一些可用直线工具绘画的图形。

矩形:画矩形时鼠标的使用方法和直线工具一样,所以画一个简单的矩形对学生来说应该没有难度,可以让学生选择矩形后自由发挥画各种矩形。背景色的概念及选择可以在区别三个选项时介入,背景色的选取在用鼠标右键单击颜料盒中的某一种颜色即成。选取不同的背景色后再让学生自由描绘。教师要注意收集各种能够体现三种选项的图例,如果没有,可以把课前准备的图画与学生画的图画作比较。因为前景色和背景色使用在本课中有一定难度,矩形的画法有三个选项,特别是第一个透明色与第二个选项背景色填充在默认为白色时,他们是比较难区别的,教师可以通过几个具体例子让学生作出区别。

对矩形线条的粗细,教师可以这样来引入:出示课前准备的图画(不同粗细的矩形图),提问:“不同粗细的矩形线条是怎么画出来的?”同样,正方形的画法及 Shift 键的使用也可用这一方法引入。

椭圆的画法与矩形没有什么区别,教师出示一个样图,让学生仿画就可掌握椭圆的画法。

从此课时开始要求学生把画的图画保存起来。保存图画时可由教师演示,特别要讲清楚应取一个好记并且又能反映图画内容的文件名,并开始引入文件的概念。

第7课 给图画涂上美丽的颜色

教学目标:

1. 文件的打开。
2. 学会颜料桶的使用。
3. 工具箱、颜料盒的隐藏与恢复。

教学重点:

学生对图画的涂色及工具箱、颜料盒的隐藏与恢复。

教学难点:

学生对图形进行填色时,容易忘记图形是否封闭。

课时安排:

1课时。

教学建议:

文件的打开:“上节课,我们把画好的图画保存下来了,现在我们怎样把它打开呢?”教师可演示打开上次保存文件的方法。打开保存的文件后,教师可以进一步引导:“我们能不能给图画涂上漂亮的颜色?”很自然,这就转到颜色的填充这一环节了。

教学颜料桶时可采用对比的方法,让学生体会到:在进行填色时,封闭图形与未封闭图形会有什么不同。

在讲清楚封闭图形的涂色后,可以让学生打开课文例图,自己尝试对色块的更改(换衣服)。

如果要讲图画中的某一特定颜色 A 改成另一特定颜色 B,即颜色 A → B,可以使用彩色橡皮,具体方法如下:

1. 将前景色设为颜色 A;
2. 将背景色设为颜色 B;
3. 选择橡皮;
4. 按住鼠标右键,在需要修改的地方拖动鼠标。

彩色橡皮的使用有一定难度,教材中没有介绍,但这个功能比较常用,可根据情况作为补充知识介绍。

工具箱、颜料盒的隐藏与恢复:在平常学生使用“画图”软件时经常要碰到工具箱或颜料盒没有出现的情况,所出学生从心理上就比较想了解工具箱与颜料盒的隐藏与恢复,在这里教师可以设置一个暗箱,让学生碰到问题,自己去尝试解决这个问题,教师再从总体上给全体学生一个明确的方法。本课时讲这一内容,是为学生以后操作标准菜单的工具栏服务的。

教学参考：

如果学生把工具箱或颜料盒拖到桌面外时,可采用更改屏幕的分辨率来找到工具箱、颜料盒。

应该让学生把涂好颜色的图画保存下来。

第8课 优美的线条

教学目标：

学会曲线工具的使用。

教学重点：

曲线工具的使用。

教学难点：

曲线在画的过程中对控制点的掌握。

教学建议：

作为一项工具,曲线工具单独拿出一个课时来讲,可见其使用的难度。在讲解曲线时一定要把它的几个过程清楚地呈现出来。教师演示好曲线的画法后,让学生尝试着画曲线。教师注意巡视,对发现的问题进行指正。

学生在使用曲线工具时,很容易在画板上单击,把曲线的起点与终点确立在同一个地方,而他们还以为才确定了曲线的起点;然后他们把鼠标移向终点处,这时,会出现一条直线,而实际上已经确定好曲线的第一个控制点。当他们对曲线进行两个控制点的确定时,会出现在确定第一个控制点时,实际上是在确定第二个控制点,确立第二个控制点时而实际上又在画第二条曲线。本课时为解决这个问题在课文中加入了“小水珠”的“试一试”。

在学生完全掌握曲线工具的使用后,教师可出示一些例图让学生仿画。

第9课 错位的图片

教学目标：

- 1.学会对图块的定义及对定义好的图块进行移动、裁剪、复制。
- 2.培养学生良好的审美情感。

教学重点：

图块的移动、裁剪、复制。

教学难点：

设置成透明,进行的移动、复制。

课时安排：

1课时。

课前准备：

可供学生进行移动、裁剪、复制和粘贴的图画。

教学建议:

在本课时中,较少涉及使用任意形状的裁剪。对图块的定义可以与画矩形比较。让学生了解,对于定义好的图块我们可以对它进行多种操作。

例1 让学生了解我们可以对定义好的图块进行移动。将图片错位,其实是将图片分块呈梯形形状分布,要注意每块图块的摆放位置。

例2 也是图块的移动,但此例的主要目的是让学生学会设置透明与设置不透明移动,如果此例不够明显,可挑选整幅都有颜色的图画来让学生练习。

例3 是图块的删除。教师除了讲解课文中使用 Delete 键外,还可以使用菜单的剪切。

例4 是图块的复制和粘贴。把图块复制到剪贴板,再从剪贴板粘贴出来这一过程,学生难以理解。在此课时中,教师可形象化地举例说明一下,不必过分解释清楚,主要让学生学会复制、粘贴这一过程即可。

第10课 会变的图片

教学目标:

图块的缩放、翻转、拉伸、扭曲。

教学重点:

能够改变图块的大小、方向等,使图画更具有美感。

教学难点:

图块的缩放。

课前准备:

教师要事先从配套光盘中的素材库中将用到的图片拷贝到学生的机器上。

教学建议:

这一课时中主要让学生掌握图片的处理。图块的操作学生已有基础。

例1 学会图块的缩放。在进行图块的缩放操作时,教师应先对图块定义的几个控制点进行说明。移到不同的控制点,鼠标的指针会有不同的显示方式;当出现这些不同的鼠标指针时就可以进行不同的缩放操作。

例2 图块的翻转。打开“跳舞娃娃”图,教师可作一些适当的谈话,来激发学生的学习兴趣。水平翻转、垂直翻转和按一定角度翻转,主要是对翻转与旋转对话框中不同选项的选择。

例3 图块的扭曲。是对拉伸和扭曲对话框的操作,课文是以扭曲为例,可以让学生自己进行拉伸及不同扭曲程度的尝试。

通过实际操作,比较“不透明处理”和“透明处理”的不同。

第11课 文字的添加

教学目标:

1. 学会给图画加上文字(如英文)。
2. 能够制作各种漂亮的效果字(如投影字、阴影字)。

教学重点:

文字工具的使用。

教学难点:

各种漂亮的效果字的制作。

教学建议:

在这一课时中,不强调键盘的指法和输入速度。

在教学文字的添加时,应注意在选择文字工具后,画布上拖出的矩形框应稍大,以防止输入框过小,使输入的文字不能完全显示。

在输入文字的过程中同样会碰到需要设置“透明”和“不透明”的问题。这个过程的介绍可以在教师巡视学生输入文字时,找出一个需要设置成透明的案例。教师可以设问:“怎么没有文字,会把图画遮住呢?怎么来解决?”设置“透明”及“不透明”的方法学生已有基础,教师只需提醒就行了。

字体及字号的选择主要是让学生学会操作文字工具栏的各个选项。

对文字的修饰老师只需简单演示做阴影字和投影字效果的前面几个步骤,表现各种颜色及达到其他复杂的程度可由学生自由掌握。

第 12 课 在“画图”中写汉字

教学目标:

1. 初步了解在计算机中输入汉字的方法。
2. 能够进入、退出汉字输入状态。
3. 初步学会使用智能 ABC 输入法输入汉字。

教学重点:

用智能 ABC 输入法输入单个汉字。

教学难点:

对需要翻页的汉字的查找。

教学建议:

课文中使用的是智能 ABC 输入法,各位教师可根据自己学生的特点,选择其他合适的输入法,但不提倡教学“五笔字型”。

在此课时中,输入法的启用只需学生学会单击 En 选择需要的输入法即可。

在教学智能 ABC 输入汉字时,可以让学生自己先说说这个汉字的拼音,把所说的拼音在输入框中输入并单击,然后由学生观察会出现什么;让学生找出所需的汉字在选字框中排在第几位,并且按下相应的数字。在输入需要翻页的汉字时,可以设置一个暗箱,与学生开玩笑:“我们的电脑怎么会没有所需的汉字呢?”在激发学生的求知欲后,教给学生翻页查找的方法。

在“画图”软件中输入汉字经常会出现一个问题,输入的汉字却无法显示在“画图”软件的输入框内,原因一般是在于“画图”软件的文字工具栏中没有所选汉字的字体,因此,在教学智能 ABC 输入法时,应先让学生学会在文字工具栏选择汉字字体。

第13课 把图画保存在自己的文件夹中

教学目标:

1. 加强学生综合使用各种工具的能力。
2. 学会创建新文件夹。

教学重点:

在默认的路径上建立学生各自的文件夹。

教学难点:

文件夹的建立。

教学建议:

课文中开头部分的想象画, 可以让学生充分发挥想象力, 用“画图”软件去描绘自己的世界。想象画的题材可以提前让学生去设计。

教学建立文件夹时, 与文件的保存结合在一起。在保存的对话框中来新建文件夹, 相对其他方法, 其难度降低了很多。在教材的第二册还有新建文件夹的内容, 所以在这里教师不必把新建文件夹讲解得过分复杂。可以让学生在默认的路径上建立文件夹。

给文件夹取名也可以用汉字。在取名时, 学生容易在还没取名时让鼠标在空白处单击, 这样学生就不知道怎样给文件改名。因此教师应告诉学生重新命名的方法: 在“新建文件夹”处单击鼠标右键, 在弹出快捷菜单中选择“重命名”。从这一课开始, 初步引入文件夹和目录结构的概念。

第14课 图片的加工

教学目标:

1. 能够获取计算机屏幕上的图片。
2. 对图片进行深加工。
3. 培养学生获取图片信息的能力。

教学重点:

学会获取计算机屏幕上的图片。

教学建议:

在本课时的教学中, 先设问: “影片上的图片怎么会跑到计算机里来了?” 然后演示截取屏幕上图片的办法。

可以让学生猜一猜: “计算机把截取下来的图片放在什么地方?” 这有助于学生理解“剪切板”的作用(临时存放)。

PrintScreen 和 Alt + PrintScreen 截取的屏幕有什么不同, 可以通过两个例子让学生去区分: 一个是在窗口不在最大化的情况下按 PrintScreen 截取的图片, 粘贴到画图上保存起来; 另一个是在同样情况下按 Alt + PrintScreen 截取的图片, 也同样保存下来。打开保存的图画作比较, 由学生自己去发现它们的不同。

接下来的加工可由学生自由进行,以锻炼他们的综合能力。通过学生对截图的处理,进一步培养学生信息加工的能力。

第 15 课 贺卡的制作

教学目标:

1. 检查学生综合使用各种工具的能力。
2. 两个“画图”软件间的联系。
3. 培养学生热爱大自然、保护大自然的情感。
4. 打印机的使用。

教学重点:

贺卡的制作。

教学难点:

双任务间的切换、粘贴。

教学建议:

本课时是对学生一学期学习计算机的检查,也是让学生自己体会学有所成、向别人展示自己学习成果的时机。应让学生自由自主地创造,教师只需稍加点拨即可。

这是一节综合训练课,主要任务是通过图片和文字的结合描绘“我的家”,通过“我的家”这样一个情境来激发学生的环保意识。所创设的情景或结合的任务可以根据实际情况进行调整,也可以提早将任务布置给学生,让他们早做准备。

图的保存:这一部分早已学过,但为了养成一个经常保存的习惯,这里再一次提到,并有意识提醒学生思考:如果不保存可能会发生什么事情。

把制作好的艺术字粘贴到“贺卡 1”,这需要在两个窗口进行,涉及到双任务的切换。教师要讲清楚双任务的切换方法。

在讲解双任务的复制、粘贴时,可以进一步帮助学生理解剪切板的概念。

打印机因型号不同、品牌不同,打印机的使用方法也会有不同,因此在本课时中教师主要讲解在“画图”软件中打印文件的方法,对打印机的使用方法只要学生稍加了解就可。