全国中小学电脑制作活动指导丛书

2000年全国中小学
优秀电脑作品评析

➢ 教育部基础教育课程教材发展中心　组织编写

➢人民邮电出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com

《全国中小学生电脑制作活动指导丛书》

编 委 会

顾　　问：李连宁(教育部基础教育司司长)

主　　编：王晓芜（教育部基础教育课程发展中心副主任）

执行编委：陈　莉、巩永财

编委会成员：陶振宗、王本中、吕　品、陈　莉、巩永财、
郭善渡、祝庆武、刘观武、卢燕林、李　芒、
陈星火、马　涛、徐爱平、沙有威、吴新胜

图书在版编目（CIP）数据

2000 **年全国中小学优秀电脑作品评析/教育部基础**

教育课程教材发展中心组织编写.—北京：人民邮电出版社，2001.6

ISBN 7-115-08952-3

I.2… II.**教**… III.**电子计算机—青少年读物** IV.TP3-49

中国版本图书馆 CIP **数据核字（**2001**）第** 029834 **号**

2000 **年全国中小学**
优秀电脑作品评析

♦ **教育部基础教育课程教材发展中心 组织编写**
责任编辑 苏 欣

♦ **人民邮电出版社出版发行** **北京市崇文区夕照寺街** 14 **号**
邮编 100061 **电子函件** 315@ pptph.com.cn
网址 http://www.pptph.com.cn
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京 印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

♦ **开本：**720×980 1/16
印张：17
字数：327 **千字** 2001 **年** 6 **月第** 1 **版**
印数：1- 000 **册** 2001 **年** 6 **月北京第** 1 **次印刷**

ISBN 7-115-08952-3/TP・1945

定价：35.00 **元**

序

《全国中小学电脑制作活动指导丛书》与全国广大中小学生和教师见面了。首先要对参与这套丛书编写工作的专家学者表示感谢。

2000 年，教育部组织了“首届全国中小学电脑制作与设计作品制作活动”。这是一次“普及中小学信息技术教育、激发中小学生创新精神”的活动。在全国各省、自治区、直辖市教育部门大力支持下，得到了全国各地中小学生的积极响应，首届全国中小学电脑作品制作活动及优秀作品评选取得了圆满成功。

“全国中小学电脑制作与设计作品活动”的内容和形式，比较符合广大中小学生热爱科学、追求新异、喜欢探索、崇尚个性的心理特点，也深受广大中小学生的欢迎和喜爱。2001 年，这一“活动”更名为“全国中小学生电脑制作活动”，并被列入“全国青少年科技活动周”的主要活动内容之一。参与这一活动的中小学生可以运用所掌握的计算机知识和实践能力，将自己对学习的探讨、对社会生活的感受、对祖国以及家乡的热爱、对社会时尚的关注，融进亲手制作的电脑作品并展现给社会。这是一件值得中小学生引以为荣的活动。

目前，计算机技术的成熟、国际互联网的出现，将人类（包括古今中外）发展过程中的智慧，汇聚到一个能够覆盖全球的计算机网络系统中。这不仅延伸了人类个体的大脑和思维活动,而且创造了一个外化的、每时每刻都在急剧发展的全人类大脑。崭新的信息化和数字化的新环境给人类的生存、生活、生产、学习搭建了一个与我们的习惯完全不同的虚拟空间，构成了一个更加开放、平等、自由的人类及社会发展的大平台。人们现在普遍认为，人类已经进入计算机和网络时代。虽然把计算机和网络技术赋予“时代”的概念，但其极为丰富和深奥的内涵还需要人类进一步去理解和认识。

在跨入 21 世纪的时候，计算机和网络的确对人类的生活产生了巨大的影响，这一影响还将随着科学技术的迅猛发展而更加明显。

“教育要面向现代化、面向世界、面向未来”，邓小平同志的精辟论断为中小学信息技术教育指明了方向。“用信息化推进教育现代化”，教育部长陈至立同志的重要指示为中小学信息技术教育确立了目标。为了适应 21 世纪人类社会的竞争和挑战，使我们中华民族有足够的能力屹立于世界，一项重要的基础性工作，就是使全国亿万中小学生更加普遍和深入地接受信息技术教育，“计算机的普及要从娃娃做起”。

为了进一步在中小学普及信息技术教育，丰富中小学生的学习生活，教育部将继续组织“全国中小学生电脑制作活动”，其主要目的仍然是激发学生的创新精神，培养实践能力，在中小学全面推进素质教育。我们期望，本套丛书的出版能为全国各地中小学组织开展学生电脑制作活动提供指导，为各地中小学开设信息技术课程提供一个实践园地。我们期待，“全国中小学生电脑制作活动”更加丰富、更加成功。

王晓芜

需要全本请访问 www.ertongbook.com

内容提要

由教育部基础教育课程教材发展中心主办的“全国中小学电脑制作与设计作品制作活动”（以下简称“制作活动”）共评选出获奖作品107件。为更好地推动和指导“制作活动”继续开展，教育部基础教育课程教材发展中心组织中小学教育专家编写了这本《2000年全国中小学优秀电脑作品评析》。书中收录了与“制作活动”相关的文件，指出2001年评比方向以及即将调整的参赛内容，并由有关专家结合作品的主题创意、制作环境及应用软件对作品作出评价和分析，因此本书具有很高的指导性和权威性。本书还配备了多媒体光盘，为读者阅读和理解本书内容提供了极大方便。

综述

“您想实现心中美好的愿望吗？想进入这个神秘、未知的世界吗？来一次 22 世纪星际之旅。我们将告诉各位 22 世纪的“量子商务”“宇宙外交”等许多新颖的概念，带给各位一种感官上的震撼。您可以尽情感受最真实的无垠星空，可以完全体会一种在银河天宇尽情翱翔的感觉，让您真切感受到 22 世纪正向我们铿锵走来。我们本着“追求卓越，永不满足”的学校精神，将一个层次分明、布局合理、内容丰富的新世纪奉献给您。22 世纪的人类也一定向我们一样，锐意进取、奋发向上。让您的想象力随着我们的大胆构想一起飞翔吧，飞向那激动人心的新世纪！”

上述一段文字，摘自本书。它是湖南省长沙市一所实验学校 5 位小朋友对题为《中学生眼中的 22 世纪》网页的自我评介。这个网页的设计及自我评介，展现出这 5 位小作者所代表着的新一代青少年的丰富想象力和创造力，表达出新一代青少年的锐意进取、奋发向上的精神。“敢为人先，追求卓越”的时代风采，在首届“全国中小学电脑制作与设计作品制作活动”中得到了集中体现。这正是我们把这次活动的优秀作品及专家们对作品的评析汇集成册，向广大青少年推荐的初衷。

这次活动是在教育部基础教育司指导下，由教育部基础教育课程教材发展中心主办的。举办这样一次大范围、大规模的中小学电脑制作活动的宗旨在于，丰富中小学生学习生活，激发创新精神，培养实践能力，全面推进素质教育。

为了保障这一全国性活动的有序进行，教育部成立了“全国中小学电脑制作与设计作品制作活动组织委员会”。教育部王湛副部长出任名誉主任，教育部基础教育司李连宁司长任主任。活动得到了全国 29 个省、市、自治区教育厅（教委）的支持和参与，其中有 18 个省级教育行政部门还成立了相应活动领导小组。“中国基础教育网”（http://www.cbe21.com）专门开设了各省教育厅

（教委）推荐类作品及个人作品专页，将作品分类公布、展示，接受社会评判和监督。同时成立了由 28 位专家参加的评审组，制定了各类作品的评审标准。经过评审组专家 11 天的认真评选及获奖主创者的面试（复审），最终共评选出获奖作品 107 件，其中一等奖作品 8 件，二等奖作品 15 件，三等奖作品 31 件，单项奖作品 8 件，优秀奖作品 45 件。参评作品获奖率为 20.15%，获奖作品涉及 27 个省（市、自治区），占 29 个推荐省、市、自治区的 93%。

本书收集的作品共计 57 件，并请专家对这些作品进行精心的评析。同时，为了评析的视角更全面，我们还特意约请了一批在校的中学生电脑迷，参加评析。

我们把这些优秀作品及作者简介、自我评介连同专家们的评析汇集成书，向广大青少年朋友推荐，其目的就在于进一步推动中小学信息技术教育的普及，激励广大中小学生积极参与到信息技术教育活动中，鼓励广大中小学教师运用计算机及网络教育教学方式，提高教学质量和效率，推进教育信息化，逐步实现教育现代化。

本书选录的是获奖作品的一小部分，这些优秀作品所闪现的光彩，给我们以深刻的启示：

1. 青少年中蕴含着丰富的、巨大的发展潜力，有待我们教育工作者去发现和挖掘。这次参加评比的作品有力地表明：每一个学生都有天赋和才华，通过良好的教育和训练，每一个学生都能成材和成功，“天生我材必有用，不拘一格育人才”。这样的教育观才会正确对待每一个学生的发展潜能，才能找到适合学生发展的好方法、好途径。

2. 给学生以充分的选择机会和发展空间，扩大他们选择的范围，发展他们选择的能力。给孩子一些权利，让他自己去选择；给孩子一些条件，让他自己去锻炼；给孩子一些问题，让他自己去寻求答案；给孩子一些困难，让他自己去解决；给孩子一片空间，让他自己去前行；把时间还给孩子，让他们自己去驾驭。这一批优秀作品的成功，就在于这些小作者所在学校的老师给了他们选择的权利、条件、问题和空间，在孩子们主动参与及强烈的“我要做”的内驱力驱动下，发挥了主观能动性，在创造性的实践体验与探索性的活动中获得了成功。主动选择带来主动的学习，提供学生多样化选择的教育，才可能是有效的和成功的教育。

3. 随着 21 世纪的来临，以计算机和互联网为代表的当代信息技术，正以惊人的速度改变着人们的生活方式和学习方式。国际互联网的出现，将古今中外全人类的智慧汇聚到覆盖全球的巨型网络系统中，这不仅延伸了个体的大脑和思维活动，而且创造了一个外化的、每时每刻都在急剧发展的全人类“大脑”。这一崭新的数字化新环境无疑给人类的生存、生活、生产、学习构建了一个与我们的习惯相对立的虚拟空间，开拓出一个更加开放、平等、自由的人类及社会发展的大平台。在这样一个虚拟空间，在这样一个接轨于未来世界的平台上，青少年更加如鱼得水、如虎添翼、大显身手。这次作品给评审组的专家们一个突出的感受是，各地报送参评的中小学生作品的总体

水平明显地超过老师作品的总体水平。无独有偶，在对作品的评析中也发现，约请的学生小专家对作品的评析，其视点之新颖、见解之独到，甚至比教授级大专家更加鲜活。这一现象更使我们深切认识到：开展信息技术教育，构建教育与学习两种功能兼备的计算机网络是培养学生创新意识和实践能力的极好途径。牛顿说：“给我一个支点，可以撬起地球。”我们说：“给我们一个信息平台，可以改变整个教育。”在我国，用信息化带动教育现代化，发挥后发优势，实现基础教育跨越式发展，培养一代有灵魂、有头脑、有专长，能够创造幸福生活和服务社会的新人已成为我们时代的重任。

首届全国中小学电脑制作与设计作品制作活动及优秀作品评选取得了圆满成功，其优秀作品的汇集出版是向全国青少年展示这一活动成果的形式之一。为了贯彻教育部关于在中小学普及信息技术教育的要求，丰富中小学生的学习生活，我们将继续组织第二届“全国中小学生电脑制作活动”，其主要目的仍然是激发学生的创新精神、培养实践能力，在中小学全面推进素质教育。我们衷心地希望本书的出版能为各地组织开展中小学生电脑制作活动提供指导，为广大电脑爱好者提供作品范例和典型。“重在过程，重在参与”，让丰富的想象力随着我们的作品评析一起飞翔吧。我们相信，美好的愿望一定会变为现实；我们期待，全国中小学生电脑制作活动会更加丰富、更加成功。

1. 电脑美术类部分获奖作品评析.....1
1.1 防…….....2
1.2 爷孙俩.....4
1.3 夏日.....6
1.4 空中城市.....9
1.5 珍惜能源.....11
1.6 海底避暑村.....14
1.7 下雨时的爷爷.....16
1.8 泡泡世界——宇宙的梦.....19
1.9 科技时代.....21
1.10 朴素世界.....25
1.11 夜已经很深了.....31
1.12 晨巡.....34
1.13 美丽的家园.....37
1.14 蛋蛋迁移记.....39
1.15 中国神州号太空站.....45
1.16 电脑美术类部分获奖作品综述.....47
2. 多媒体类部分获奖作品评析.....53
2.1 我爱我家.....54
2.2 关注绿色.....58
2.3 游戏集锦.....66
2.4 多媒体类获奖作品综述.....72
3. 校报校刊类部分获奖作品评析.....76
3.1 五彩儿童报.....77
3.2 新一代.....80
3.3 科技时代.....88
3.4 环保周刊.....91
3.5 晨光报.....94
3.6 春蕾周报.....96
3.7 校报校刊类获奖作品综述.....102
4. 网页类部分获奖作品评析.....106
4.1 蜡笔小深.....107
4.2 精灵小子.....110

4.3 可爱的中山 113
4.4 绿色家园 116
4.5 盼盼之家 119
4.6 小院士网站 122
4.7 蓉儿思绪 125
4.8 中学生眼中的 22 世纪 129
4.9 思勤网络 132
4.10 小眼睛看世界 135
4.11 化学在线 138
4.12 老排工作室 141
4.13 心爱家园 144
4.14 家园环保网页 147
4.15 飘一代 150
4.16 梦幻书屋 154
4.17 梦幻男孩 157
4.18 绿色家园 160
4.19 网页类获奖作品综述 163
5. 课件类部分获奖作品评析 166
5.1 脊椎动物 167
5.2 函数的应用举例 171
5.3 植物细胞的有丝分裂 174
5.4 欧洲杯 2000 177
5.5 植物妈妈有办法 180
5.6 色彩冷暖 186
5.7 地球运动及其地理意义 190
5.8 多姿多彩的鸟类世界 194
5.9 两栖纲 197
5.10 安的生日 201
5.11 澳大利亚 205
5.12 卖炭翁 208
5.13 昆虫世界 212
5.14 课件类参评作品综述 215
6. 其他类部分获奖作品评析 219
6.1 疯狂浏览器 220

需要全本请访问 www.ertongbook.com

6.2 e-Wise 工作室 223
6.3 其他类获奖作品综述 228
7. 附 件 230
7.1 关于在中小学普及信息技术教育的通知 231
7.2 关于印发《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》的通知 234
7.3 关于组织“全国中小学电脑制作与设计作品制作活动”的通知 240
7.4 关于“全国中小学电脑制作与设计作品制作活动”有关事项的通知 244
7.5 关于表彰首届“全国中小学电脑制作与设计作品制作活动”获奖作品制作者及组织者的决定 251
7.6 首届“全国中小学电脑制作与设计作品制作活动”获奖作品作者名单 252

1. 电脑美术类部分获奖作品评析

电脑美术类的 15 件获奖作品都是中小学生在开展电脑作品设计与制作的活动中创作的一些反映自己的生活、理想和愿望的优秀作品。他们取得的成果令人欣喜。细心品味这些作品，从中可以看到同学们如何运用美术语言，以视觉形象来表达主题、构思和创意；如何运用计算机技术对作品进行细节处理，使作品更加具有艺术感染力。希望通过我们的评析，能够起到举一反三的作用，并能从中学习和借鉴一些成功的经验，给我们带来有益的启示和帮助。

1.1 防……（小学组二等奖）
1.2 爷孙俩（小学组三等奖）
1.3 夏日（小学组三等奖）
1.4 空中城市（小学组三等奖）
1.5 珍惜能源 （小学组三等奖）
1.6 海底避暑村（小学组三等奖）
1.7 下雨时的爷爷（小学组创意奖）
1.8 泡泡世界 —— 宇宙的梦（小学组画面设计奖）
1.9 科技时代（初中组二等奖）
1.10 朴素世界（高中组二等奖）
1.11 夜已经很深了（小学组一等奖）
1.12 晨巡（小学组三等奖）
1.13 美丽的家园（小学组创意奖）
1.14 蛋蛋迁移记（高中组一等奖）
1.15 中国神州号太空站（高中组三等奖）
1.16 电脑美术类部分获奖作品综述

1.1 防……

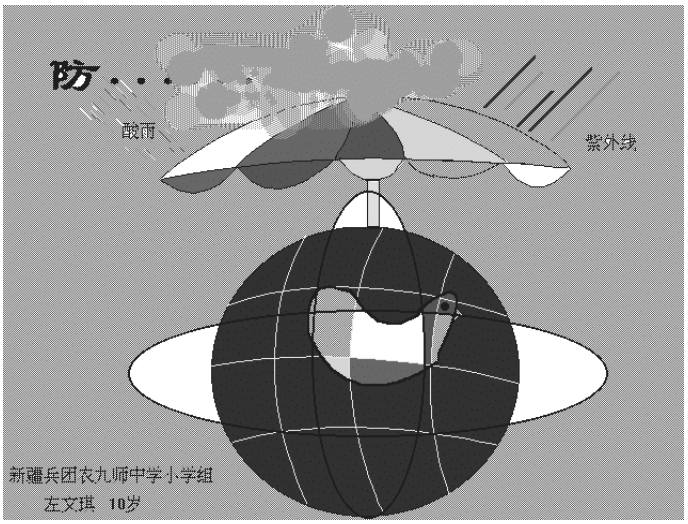


图 1.1 《防……》4

1.1.1 作者简介



图 1.2 左文琪

左文琪，10 岁，新疆生产建设兵团农九师中学小学部三年级四班学生。

1.1.2 作者自述

地球是人类共同的家园，保护地球环境是我们共同的职责。有些人为了私利乱砍树木，造成森林面积大大减少，水土严重流失；有的人乱挖矿产资源，造成资源短缺；有的人乱排污水，造成江河湖泊的污染。另外，地球上的沙漠越来越多，常常引起沙尘暴。工厂排出的有毒气体造成了空气的污染，引起破坏力极大的酸雨，也造成了臭

氧层的破坏，从而让过度的紫外线照射给地球上的一切生物（包括我们人类）带来了很大危害。

地球是颗美丽的星球，如果我们不对她多加爱护，也许她会从宇宙中永远消失，人类会失去自己唯一的家园。作为地球的孩子，我们应该行动起来，以实际行动保护地球环境。

我希望全世界的人们更加重视环境保护，为我们的地球母亲撑开一把保护伞，为她遮光、避雨……

1.1.3 作品简介

这是一幅环保题材的美术作品，是用 Windows 3.2 中的画笔工具完成的。画中的地球上方放置了一把巨伞，用来防止酸雨和紫外线的侵蚀。借用伞能遮光避雨的含义，以象征的手法来喻之以理，让读者通过联想来理解主题，达到唤醒人们的环保意识的宣传作用。

1.1.4 专家点评

这幅简洁、稚趣、富于想象的作品，表达了小作者呼唤环保意识，增强人类环境保护的一份责任心。她要用自己仅有的一点美术知识和电脑绘画技能，完成一幅小小的作品，并告诉人们一个大道理：大自然以它丰富的资源赐给人类无限的温暖，地球是我们共有的家园，保护自然环境是每一个人的责任，大家应该行动起来，为环保做一些有益的事情。于是，她突发奇想，为我们的地球母亲撑开一把保护伞，为她遮光、遮雨……这是孩子的心里话，是孩子的真实思想，也是他们童真的想象。

黑格尔说过：“谈到本领，最杰出的本领就是想象……想象是创造性的。”在儿童绘画创作中，如果没有孩子们想象力的充分展现，就没有真正意义上的艺术教育。儿童是最富于幻想的，幻想是一种特殊的想象，是面向未来、面向人类前景的想象。青少年用幻想创造他们期望的未来世界，幻想在他们的生活中具有重要意义。他们带着幻想去学习，去创造，从而成长起来。很多科学家成功的奥秘就在于儿时心中的美妙幻想。科幻故事是孩子们最喜欢的，富于天真幻想的美术作品也常常出自他们的笔下。有的孩子凭幻想画出在月亮上打秋千的图画，有的孩子凭幻想画出驾驶宇宙飞船遨游太空的图画……因此，在中小学生的电脑美术作品中，此类作品较多。应该赞赏这样的作品，应该珍惜孩子们心中的这一份奇妙的幻想。

给地球母亲打把伞，成人是想象不出来的，它只能出自孩子的笔下。不要认为这是想入非非，因为它并没有脱离现实。艺术的真实不等于生活的真实，这也许是一把无形的伞，它是人们积极地去防止生态环境恶化的一种意识，是人类用现代高科技保护自然的一种手段。在孩子的心目中，那就是一把伞，一把不能没有的伞。这将激励我们人类为保护地球环境去想更多的措施，去尽更大的责任。

1.2 爷孙俩



图 1.3 《爷孙俩》

1.2.1 作者简介



图 1.4 黄铭珩

黄铭珩，10 岁，新疆生产建设兵团农九师中学小学部三年级四班学生。

1.2.2 作者自述

古时候，人们在劳动生产中碰到了许多需要计算的问题，于是就发明了各种各样的计算工具，从唐宋时期开始流行的算盘就是其中的一种。它和我国古代的四大发明一样，代表着中国古代科学技术的繁荣。虽然在今天，算盘仍作为一种计算工具被人们使用着，但是随着科学技术的日益发展，计算量的不断扩大，这种工具已不能适应

现代社会的需要。自从 1946 年第一台计算机诞生以来，经过 50 多年的发展，计算机技术的应用领域越来越广。我们除了用计算机进行各种复杂的计算外，还可以用它来做许许多多其他的事情。我就常用它来画画、写作文、出版报、学习、玩游戏、上网等。

邓小平爷爷说过："计算机的普及要从娃娃做起。"爷爷、奶奶这一代只学过用算盘来做算术，而我们这一代就可以在学校里学习计算机知识。我要用计算机和爷爷比一比，看谁算得快、算得准。我一定会超过他，因为我们是未来的主人，祖国的明天要靠我们去创造、去建设。我相信 21 世纪的中国会更加繁荣、富强。

1.2.3 作品简介

画面中描绘了小孙子用计算机与老爷爷用算盘比赛，看谁算得快、谁的本领大。爷孙俩背靠背、认认真真的表情和姿态，构成了一个有趣的情节。作品是用 Windows 3.2 中的画笔工具完成的，素材取自《儿童漫画》。

1.2.4 专家点评

这幅漫画幽默风趣，简洁含蓄，喻意积极而深刻，很耐人寻味。我们看到，小孙子熟练地操作着计算机，灵巧的小手飞速地敲打着键盘，一副轻松自如、愉快得意的样子，喻意科技的进步给青少年带来了聪明和智慧。而老爷爷却只能扭动着身躯，缓慢而辛勤地拨弄着算盘珠子，一副无可奈何、无精打采的样子，喻意老爷爷代表的那个时代是多么沉重而艰难。两个时代，两种文明，爷孙之间产生了强烈的对比，人物性格更立体化了。典型的矛盾产生的典型细节，又在轻松诙谐的夸张中展现出来，真是独特有趣。这是一个讽刺喜剧，而且是善意的讽刺，让人们在笑声中去领悟其中的道理，从而引发思考，产生积极的意义。

21 世纪的小主人应学会了解、运用各种各样的现代科学技术，电脑已成为他们学习和娱乐的工具，他们通过自己的双手和大脑进行着观察、实践、设计与制作等等。各种智能体验的积累，是培养他们将来生活能力和思考能力的基础，也是他们从中发现生活目的、积极排除一切困难、用自己的双手去创造新生活的动力。计算机技术的发展与普及影响着青少年的学习与生活。《爷孙俩》这一作品所反映的正是这样一个时代的特征。

除了构思新颖、表意深刻外，作者在艺术语言上的运用也很有趣味。当然，对于一名小学生来讲，太多的艺术技巧是很难理解和把握的，但孩子们在生活中积累的艺术感受和纯真的艺术表达，使作品童趣盎然，充满质朴的美感。例如，在色彩的处理上，小孙子和计算机的色彩设计鲜艳明快，线条也很轻快，突出了人物性格的单纯活泼，表现出掌握现代科学技术的新一代朝气蓬勃的精神面貌。而老爷爷和算盘的色彩设计与之形成鲜明对比，变得深沉而单调，线条也处理得苦涩、迟重，给人一种不可言状的压抑感。这种色彩、笔法上的相互衬托，使作品要表达的思想内容更加明确。

需要全本请访问 www.ertongbook.com