

北京市计算机教育研究会 组编

信息技术教学参考书

第 2 版

(小学版 第 1 册、第 2 册)

周美瑞 主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本教学参考书是与《信息技术》小学版第1册和第2册两册教材配套使用的教师用书。

本书按教学单元安排,每单元开始部分为:教材说明、教学目的、教学内容与要求、重点和难点、课时安排、相关资料介绍等项。其中,教学目的是从情感、态度、价值观和知识、技能等方面提出的;教学内容与要求采用双向细目表列出,清晰明确。单元内容的主体为各课的教材分析和教法建议。

本书结构清楚,内容充实,在教法方面借鉴了国内外先进的教学思想和手段,供广大教师参考。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

信息技术教学参考书.小学版 第1册、第2册/周美瑞主编;北京市计算机教育研究会组编.—2版.
—北京:清华大学出版社,2003.7

ISBN 7-302-07020-2

I.信… II.①周… ②北… 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070774号

出 版 者:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

地 址:北京清华大学学研大厦

邮 编:100084

客户服务:010-62776969

责任编辑:张孟青

封面设计:龚正伟

印 刷 者:北京国马印刷厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所\清华大学出版社出版发行

开 本:185×260 印张:8.5 字数:193千字

版 次:2003年9月第2版 2003年9月第1次印刷

书 号:ISBN 7-302-07020-2/TP·5166

印 数:1~5000

定 价:12.00元

编者的话

《信息技术》小学版第1册、第2册教材是以教育部颁发的《中小学信息技术课程指导纲要(试行)》为依据,以建构主义教学理论为指导分模块编写,涵盖了《指导纲要》中的各部分内容。各模块既自成体系,又与其他模块相联系。每个模块都设有若干学习和辅导栏目,恰当地融入了应学应会的知识、技能与拓宽的知识、提高性的技能技巧和情感、态度、价值观等方面的教学要求。在教材中,采用了“任务驱动”方法,以范例形式组织教学内容,使学生能够轻松愉悦地完成学习任务。

一、关于“任务驱动”

从学习者的角度说,“任务驱动”是一种学习方法,适用于学习操作类的知识和技能,尤其适用于学习计算机应用方面的知识和技能。“任务驱动”学习法使学习的目标十分明确。在某个学习阶段,紧紧围绕一个既定的目标,了解相关的知识和操作方法,可以大大提高学习的效率和兴趣。当然,一个任务完成了,一个目标达到了,会产生新的任务,新的目标。随着一个个任务的完成,初学者将逐步消除对计算机的神秘感,而且会不断地体会到使用计算机的乐趣。

从教师的角度说,“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学方法,符合探究式教学模式,适用于培养学生的自学能力和相对独立地分析问题、解决问题的能力。我们提倡在计算机应用知识和技能的教学中采用这种教学方法。运用“任务驱动”教学法,教师应首先向学生明确布置本阶段、本单元或本课时的学习任务,并给予学生学习方法的指导:

1. 以任务为中心指导学生在完成任务中把握知识结构,带动知识、概念和技能的学习。“任务驱动”教学法打破单纯按学科体系安排教学内容,学科知识不再是简单的线性展开,而是跳跃式、“超链接”式的。这种方法便于初学者掌握。但是,这种教学模式有时不容易从整体上把握知识结构。教师在教学中应从下达任务时让学生明确学习目标,在操作过程中把握知识点,在完成任务中指导解决难点,完成任务后共同小结等几个环节把握。通过小结把任务中涉及的知识、概念加以归纳、系统化,并适当提高。

2. 引导学生注重发现、探索和实践能力的培养。要求学生敢于动手,勤于实践。电子计算机是工具,使用工具需要掌握相应的技能,技能的掌握与熟练只能靠练习和实践。应提倡探索式的学习,许多知识和经验可以通过自己上机实践获取,这样做不仅知识掌握得牢固,而且可以培养探索精神和自学能力。在完成“任务”的过程中,增长知识和才干。

3. 引导学生以信息处理为主线,学会应用信息技术分析、处理并解决实际问题。“任务驱动”的教学过程安排了大量的实践任务。这些任务一方面综合了其他学科内容,另一方面广泛涉及学生和社会生活、学习生活等方面的内容,教师应引导学生在综合知识的学习中构建知识体系,在完成任务中逐步形成适应信息社会生活的正确态度和运用信息的

实践能力。

4. 精心编排“任务”

“任务驱动”的特点之一就是围绕任务展开教学,因此任务的设计、编排非常重要。教材中虽然设计了任务,但是很难适应各地区、各种程度学生的需要,教师可以根据教学实际对范例加以修改。设计任务既要考虑传授信息技术的科学思想、方法和知识体系,又要注意适合学生特点,使任务生动有趣、易于接受。此外,还要想到融进信息技术的文化性、综合性,渗透其他学科知识。例如,从天文、自然、社会、文学艺术等学科中挑选学习任务。更重要的是,任务的设计要有利于实施素质教育的目标。例如,从国民经济工农业生产、环境保护、计划生育等方面选编任务,以培养全面发展的现代化人才。

总之,教师不仅要向学生讲明采用“任务驱动”学习方法的意义,而且要培养他们采用这种方法进行自学的能力,只有这样才能真正发挥“任务驱动”教学法的优势。

二、兼顾两个结构和适当留白

1. 兼顾学科内容的知识结构和学生的认知结构

教材是教学过程的脚本。教材的编排不仅要考虑学科内容的知识结构,而且要充分考虑学生的认知结构和学习特点。

为适应探究式教学模式的需要,以“任务驱动”方式编排的计算机教材,某些单元知识常常被分开介绍。例如,信息与计算机的基础知识,可能在第一章做初步介绍,在最后一章再做较深入的讲解;操作系统的知识与使用在讲应用软件前做一点铺垫,在学习过几个应用软件后再做较系统的讲述和练习。应该看到,人的思维过程和认识过程未必都是线性的,而常常是跳跃式的和“超链接”式的。

为便于在完成任务中把握知识结构,教材中每课开头都列出了本课的学习目标,叙述、例题、“一点通”等内容为正文。除了在正文中讲述信息技术有关知识之外,还设置了“信息小灵通”栏目,对一些知识内容进行补充,便于学生学习。在教参中也特别注重列出知识系统,便于教师把握。

2. 适当“留白”

教材编排的风格与体例应该能为重视培养学生能力和创新精神的探究式教学模式提供素材和依据。所谓留白,就是教材不要面面俱到,要给学生的思考和尝试留有余地。现在的计算机有较强的人机交互功能,许多应用软件都有帮助功能,教师应有意识地鼓励和指导学生充分利用这些功能,提高自学能力。在这套教材中还设置了“想一想”、“试一试”、“说一说”等栏目,正是从这一目的出发,力求启发学生通过尝试和探究去发现问题,解决问题,最终达到举一反三、触类旁通的程度。

三、关于对知识、技能掌握水平划分的说明

为便于教师把握教学内容与要求,本教参在每单元中都采用双向细目表的方式,提出了应掌握的知识技能的层次水平,供老师们在教学中和教学评估中参考使用。

本书把知识掌握的水平划分为三个层次,每个层次都包括认知领域和操作领域两个方面;三个层次分别用字母 A、B、C 表示,具体含义如下:

[A]

认知领域：了解。再认识或回忆事实性知识,知道和记住知识的应用范围,能在有关问题中识别和直接使用它们。

操作领域：初步学会。能在教师指导下完成操作(允许有若干差错)。

[B]

认知领域：理解。领会知识的涵义,明确相关知识的区别和联系,会在解决一些较简单的问题中应用它们。

操作领域：学会。能在教师的提示下独立完成操作(允许出现小差错)。

[C]

认知领域：掌握。对知识进行综合,并用于解决一些实际问题。

操作领域：比较熟练。能独立完成操作,并能进行探索式的学习(使用帮助或知识的迁移)。

在本书的每一单元的“三、教学内容与要求”中,都有一个说明教学内容与要求的表格,在这个表格的细目右面都用“A”、“B”、“C”标明了对本细目的要求层次。本要求既可供教师在教学中参考使用,又可供任课教师、教育领导部门或教学研究部门在检查教学情况时参考。

四、关于配套光盘的说明

信息技术的教与学都离不开计算机、网络等环境,离不开在这种环境下的动手操作。因此,信息技术教材如果只有单一的文字教材是远远不够的,光盘是书本教材的必要补充。光盘主要解决以下几方面的问题:

1. 用多媒体方式表达知识和讲解操作

有些知识内容,文字教材不好表达,在光盘中能采用多媒体方式表达。例如,信息、信息技术的有关知识;计算机的组成、发展;正确的操作演示和规范的键盘指法训练。

2. 提供大量的学习资料

文字教材的篇幅是很有限的,很多内容没有篇幅叙述。因此在光盘中补充了丰富的学习资料,这些丰富且有益的学习资源,扩展了学生自主学习空间。

3. 提供模拟上网环境

为了解决暂时不具备上网条件学校的学生不能学习网络操作的问题,在本书的配套光盘中专门提供了模拟因特网上网环境。使用配套光盘学生可以在单机中模拟上网,体验上网全过程,如:拨号连接,网页浏览,资料查找、下载等。

4. 提供一些优秀软件

金山公司的 WPS Office 是优秀的国产集成办公系统,我们教材中的文字处理、演示文稿制作、电子表格、网页浏览等都可以在该系统中进行,能满足教学和应用的需

友立照片王是简单易学的图像浏览查看工具,在第 5 单元选学部分做了简单讲解。

规范码输入法是专门为中小学教学用研制的规范码汉字输入系统,使用它可以把汉字输入教学和汉字学习有效地结合在一起。

除以上所述之外,为了方便学生和教师的使用,光盘中还提供了丰富的素材库和练习

题、检测题,可以提高工作和学习效率。教师要认真研究光盘内容,有效地用于教学实践,指导学生用好光盘。

应该说明的是:教参是很多老师总结出来的有指导性的教学参考资料,但它也只是为教师的教学活动提供了一种思路。教学是一种创造性劳动,每位老师还要通过创造性的劳动,做好教学工作。

本书主编:周美瑞,副主编:李勛良、张卡宁,参加编写的有:李勛良、董英姿、马坚、许颖、陈汉燕、崔竖直、李雅卿、谢普兵、周南等。

目 录

第 1 册

第 1 单元 学会操作计算机·····	3
第 1 课 认识新朋友·····	6
第 2 课 学玩“纸牌”游戏·····	7
综合实践(一)·····	8
第 2 单元 指挥计算机画画·····	9
第 3 课 神奇的画图板·····	13
第 4 课 千姿百态的热带鱼·····	15
第 5 课 奇形怪状的热带鱼·····	17
第 6 课 海底世界·····	19
第 7 课 创建贺卡图片库·····	21
第 8 课 七十二变孙悟空·····	23
第 9 课 龙宫寻宝·····	25
综合实践(二)·····	28
教案示例 龙宫寻宝·····	29
第 3 单元 打开“写字板”练指法·····	33
第 10 课 认识新的“笔”和“纸”·····	35
第 11 课 操作键盘小能手·····	37
第 12 课 练出一双巧巧手·····	39
第 13 课 输入字母和符号·····	40
综合实践(三)·····	42
第 4 单元 学会用计算机写汉字·····	44
第 14 课 在“写字板”上写汉字·····	47
第 15 课 组词造句高手·····	50
第 16 课 汉字输入小技巧·····	51
综合实践(四)·····	52
第 5 单元 回味美好瞬间——简单的图片浏览(选学)·····	55
第 17 课 在电脑上欣赏图片·····	57
第 18 课 修整并展现图片·····	58

第 2 册

第 1 单元	用计算机写作	63
第 1 课	编写演说词	66
第 2 课	修饰通知书	69
第 3 课	整理学习笔记	71
第 4 课	发布天气预报	74
第 5 课	美化获奖证书	77
第 6 课	设计、制作板报	79
第 7 课	展示多彩的生活	80
	综合实践(一)	82
第 2 单元	网上冲浪	84
第 8 课	进入神奇的网络世界	90
第 9 课	探索宇宙的奥秘	92
第 10 课	戴美丽草帽的土星	94
第 11 课	认识 E-mail	95
第 12 课	在网上交流信息	96
	综合实践(二)	97
第 3 单元	创建多媒体演示报告	99
第 13 课	制作研究报告	101
第 14 课	编辑研究报告	103
第 15 课	调试、放映研究报告	104
第 16 课	建立欢乐大本营	106
第 17 课	演示“我的作品”	107
	综合实践(三)	109
第 4 单元	和机器人交朋友(选学)	110
第 18 课	初识机器人	115
第 19 课	让机器人动起来	116
第 20 课	教机器人走正方形、唱歌	117
附录	用规范码输入汉字	118

第 1 册

第1单元 学会操作计算机

一、教材说明

在本单元学生开始学习操作计算机。培养学生学习计算机的兴趣和正确规范的操作计算机的习惯,对学生今后学习与应用计算机都起着重要的作用。

1. 要把培养学习计算机的兴趣放在首位

本单元根据学生的认知水平和心理特点,在内容安排上力图尽早让学生动手使用计算机,在形式上图文并茂、活泼有趣,在方法上采取“做中学”,即边做边学,以减少起始课过多的文字叙述,从开始就能吸引学生。本单元安排了玩“纸牌”、“扫雷”游戏及游戏乐园,目的是让学生在玩中了解计算机并学会计算机的基本操作,逐步消除对计算机的神秘感,不断感受使用计算机的快乐,便于学生由表及里、由浅入深、循序渐进地学好信息技术的知识和技能,从而培养学生学习计算机的兴趣,为今后的学习打下基础。

2. 培养学生正确规范的操作习惯

在开始接触计算机时就应该注意培养正确、规范的操作习惯,例如:鼠标的操作;正确开机、关机的操作步骤;启动和退出“纸牌”游戏的步骤等,教材中都做了清晰的表述,在学生操作时要严格要求按步骤操作。本单元教材以学生为中心,以操作为主线,培养学生使用计算机的实际动手能力。

3. 关于信息技术基础知识的教学

本单元介绍了有关计算机的一些基础知识。通过本单元的学习,使学生了解我们身边的计算机、计算机的基本结构和用途等,这些都是今后学习必备的知识。为了让学生能在操作计算机的过程中自然地学习有关知识,教材中采取了把信息技术的知识分散在适当的章节、结合章节内容进行介绍的办法,例如有些知识是在每课后面编排的“信息小灵通”栏目中讲解。这样安排的目的是使学生从第一节课就能操作,并不是不重视基础知识。在教学中,教师应特别重视每节课的小结,把任务中涉及的知识、概念加以归纳和总结,应有意识地帮助学生把有关知识系统归类。

二、教学目的

1. 情感、态度、价值观方面

- (1) 培养学习、使用计算机的兴趣和意识。
- (2) 教导学生认识正确使用信息技术的重要性。
- (3) 引导学生自主学习、互助学习。

2. 知识、技能方面

- (1) 使学生建立对计算机的感性认识,了解计算机的基本组成。
- (2) 了解信息技术在日常生活中的应用,知道网络正在改变着我们的生活。

- (3) 知道如何正确使用计算机。
- (4) 掌握 Windows 的基本操作。
- (5) 掌握鼠标的操作方法,逐步形成准确、熟练地操作鼠标的技能。

三、教学内容与要求

教 学 内 容		细 目	要求
认识计算机	微型计算机的组成及应用	微机系统的外观	A
		硬件、软件及其作用	A
		微机的性能与基本配置有关	A
	开机/ 关机	正确地开机、关机	C
	正确使用计算机	使用计算机和计算机教室的注意事项	A
	鼠标操作	鼠标的移动、单击、双击、右击、拖动	C
Windows 基础	启动和退出	正确启动和退出 Windows	C
	桌面	桌面的图标、任务栏	B
		排列和移动图标	C
		打开和关闭窗口,会调整窗口大小和位置	C
		任务栏的组成和功能	B
	“ 开始 ”菜单	认识“ 开始 ”菜单	C
		从“ 开始 ”菜单启动应用程序	C
	帮助	使用帮助	B
附件	扫雷、纸牌	启动和关闭应用软件	C
		使用“ 帮助 ”学玩“ 纸牌 ”、“ 扫雷 ”游戏	B

四、本单元重点和难点

1 . 重点

- (1) 了解计算机的组成,认识各种各样的计算机。
- (2) 正确开、关计算机。
- (3) 认识 Windows 98,学会 Windows 窗口的简单操作。
- (4) 正确启动“ 纸牌 ”游戏。
- (5) 掌握鼠标的 basic 操作,正确使用鼠标。

2 . 难点

- (1) 认识 Windows 的桌面,特别是任务栏。
- (2) 鼠标的双击与准确的拖动。
- (3) “ 纸牌 ”游戏中“ 帮助 ”的使用。

五、课时安排

本单元共安排 4~5 课时。

第 1 课 认识新朋友 2 课时

第 2 课 学玩“纸牌”游戏 2 课时

六、相关资料介绍

1. 桌面

启动 Windows 98 后,呈现在我们面前的整个屏幕区域称为桌面,桌面中显示的各种图标的意义如下。

“我的电脑”用于查看和操作电脑中的内容。

“网上邻居”用于查看和使用当前局域网络中的资源。不过,只有当我们的电脑加装了网卡时,该图标才会出现。

“回收站”用于存放我们删除的文件,这些文件还可以从回收站中还原到原来的位置,以防止某些误删除操作。

“我的文档”是用于存取文件的桌面文件夹。在一些应用程序中执行“保存”命令后,如果没有选择保存位置,该文件将自动保存在“我的文档”中。

2. “开始”按钮

在 Windows 98 桌面上,任务栏处于屏幕的底部。单击任务栏左端的“开始”按钮,系统将打开“开始”菜单,使用该菜单可以启动程序、查找文件及获取帮助……

如果某一菜单项后跟“ ”,表明该菜单项尚有若干子菜单项,我们只要将光标指向该菜单项,并稍稍停留,系统会自动展开其子菜单。单击该菜单项将启动相应的应用程序。

3. 任务栏

每当打开一个程序、文档时,任务栏上就会出现一个按钮,可以通过单击相应按钮切换已经打开的窗口。当打开多个程序时,系统会自动调整各程序按钮的尺寸,以使其能放在任务栏上。

(1) 调整任务栏的位置

拖动任务栏空白处,可将任务栏移到桌面的上方、左侧或右侧。

(2) 隐藏任务栏

在任务栏空白处右击鼠标,选择快捷菜单中的“属性”项,此时系统将打开“任务栏属性”对话框。在该对话框中选择“自动隐藏”,然后单击“确定”按钮,系统将自动隐藏任务栏。要想显示任务栏,可将指针移至任务栏所在的位置。

(3) 任务栏上的其他图标

任务栏上除了“开始”按钮和应用程序图标外,在其右侧通常还会有一些图标,如音量图标、输入法图标、时间图标等,当我们将指针移至这些图标上时,系统将给出简短说明。

4. 微型计算机的组成

微型计算机主要由主机和外部设备组成。主机由主板、硬磁盘驱动器、软磁盘驱动器、光盘驱动器、电源和机箱组成。外部设备主要有:显示器、打印机、调制解调器、键盘、

鼠标、扫描仪、音箱、话筒等。

主板：主板是微型计算机的核心部件，是连接微型计算机中其他配件的关键，也是它们发挥功能的载体。上面有 CPU、内存、总线和主板控制电路。

CPU 是微型计算机的核心，随着 CPU 的更新换代，微型计算机也迅速地升级换代。

存储器：计算机的存储器用来存放数据和指挥计算机运行的程序。存储器分为内存存储器和外存储器两种。内存存储器按其性质可分为两类：只读存储器 (ROM) 和随机存取存储器 (RAM)。外存储器主要有磁盘、磁带、光盘几种。

第 1 课 认识新朋友

一、教学目标和教学要求

- (1) 初步了解计算机，知道网络和各种各样的计算机正在改变着我们的生活。
- (2) 知道使用计算机教室的注意事项，养成良好的使用计算机习惯。
- (3) 掌握正确开机和关机的方法，初步掌握鼠标的基本操作。
- (4) 培养学生学习计算机的兴趣。

二、教材内容分析

1. 本课分为两部分

第 1 部分：关于计算机及信息技术方面的有关知识。

第 2 部分：计算机的基本操作。

关于计算机及信息技术方面的有关知识，包括初步认识计算机、了解使用计算机教室的注意事项、知道网络正在改变着我们的生活。在这一课可以给学生介绍什么是多媒体计算机。计算机的操作部分，包括掌握开机和关机的正确方法、初步使用鼠标、启动和退出“纸牌”游戏。

2. 教学的重点和难点

教学重点：了解计算机的组成，认识各种各样的计算机；学会正确开、关计算机。

教学难点：鼠标的双击与准确的拖动。

三、教法建议

1. 计算机知识部分

初步认识计算机、我们身边的计算机、使用计算机教室注意事项等内容，可以集中放在一起讲解。教师可以通过演示各种计算机的图片、演示教材配套光盘中“我的好朋友——计算机”等内容，让学生对计算机、多媒体、网络等有所了解。还可以让学生展开讨论，说一说他们所了解的有关计算机的知识，计算机在学习、生活中和社会上的应用。教师还应引导学生展望信息社会的前景，网络和计算机对人类社会发展的影响，以激发学生学习的积极性和对未来的渴望，培养学生重视科学、热爱科学的思想品质。还应使学生明白自觉遵守使用计算机教室的规则的重要性。

2. 计算机操作部分

开机启动 Windows 后,可以先让学生自己观察 Windows 桌面。教师应引导学生有次序地观察,先看图标,由学生指认图标,教师可适当介绍一些图标的意义。再看任务栏,看任务栏的组成,看任务栏中有哪些按钮。对于“开始”按钮、“快速启动”按钮和“应用程序按钮”,教师可边操作边讲解或者让学生自己试一试,看看操作的结果。教师可以通过排列、移动图标,引出鼠标的几种操作,也可以让学生看书照着做,总结出鼠标的几种操作方法。用启动“纸牌”游戏这个典型操作介绍启动 Windows 应用程序的一般方法,可以让学生按照书上的操作步骤进行操作,然后总结出操作方法。学生通过看书自学掌握知识,既掌握了启动“纸牌”游戏的方法,又能产生成就感,从而提高学习积极性。“退出纸牌游戏”重点应使学生认识“关闭”对话框,学会关闭 Windows 窗口。

退出 Windows 并关机是本课的一个重点。可以让学生看书后说出操作步骤,教师在总结时应强调规范操作、按正确步骤关机的重要性,使学生养成良好的操作习惯。

总之,这一课的教学要注意让学生在游戏中掌握 Windows 窗口的打开和关闭,掌握鼠标的使用,在学习和操作中感受到自己探索的乐趣。

第 2 课 学玩“纸牌”游戏

一、教学目标和教学要求

- (1) 了解 Windows 98 的窗口,学会窗口的基本操作。
- (2) 掌握鼠标的操作。
- (3) 知道计算机的组成。了解有关计算机软、硬件的知识。认识多媒体计算机。

二、教材内容分析

1. 本课分为两部分

第 1 部分:计算机基本操作。让学生在玩纸牌游戏中了解 Windows 98 的窗口,学会窗口的基本操作,知道可以使用“帮助”来学习 Windows 的操作。

第 2 部分:计算机有关知识部分。了解计算机的组成,使学生了解有关计算机软、硬件的知识,认识多媒体计算机。

2. 教学的重点和难点

教学重点:了解 Windows 窗口,学会窗口的基本操作;了解计算机的组成,了解有关计算机软、硬件的知识。

教学难点:认识桌面和使用“帮助”玩纸牌,操作鼠标双击及拖动。

三、教法建议

这一课要向学生介绍有关计算机软、硬件的知识。关于硬件知识,教师在上课时可尽量通过演示实物,使学生了解计算机的中央处理器、存储器、输入设备、输出设备。关于软件知识,教师可以通过“文字处理”、“画图”、“游戏”等应用程序的演示,介绍什么是应用软

件,激发学生的学习兴趣。

有了上一课的基础,在进行操作部分教学时,可以让学生自己动手,打开“纸牌”窗口,对照书上的讲解,认识“纸牌”窗口中标题栏、菜单栏、控制按钮等,初步认识、了解 Windows 98 的窗口。通过使用最大、最小化按钮,掌握 Windows 窗口的操作,同时进一步熟练掌握鼠标的操作。在这里可以把窗口的移动、鼠标指针的几种形状介绍给学生。

关于使用“帮助”的教学,教师应给予充分的重视。让学生独立看“帮助”是有一定困难的,对于没有玩过“纸牌”游戏的学生,教师应给予必要的指导,在教师指导下看“帮助”掌握游戏方法;对于接触过“纸牌”游戏的学生,可以让学生通过看“纸牌”中的“帮助”及“帮助主题”,充分进行讨论,了解游戏规则。这样做的目的是使学生通过学习,经过讨论体会到“帮助”就是随时帮助你、解答你的问题的老师。

教师可以介绍有关计算机病毒的知识,使学生了解计算机病毒的含义,知道如何减少感染病毒的机会,并学会使用一种计算机病毒防治软件。在讲解有关计算机软、硬件的知识时,可以补充有关计算机病毒及其防治的知识,对学生进行必要的使用计算机的道德规范教育。

综合实践(一)

一、教学目标和教学要求

- (1) 熟悉 Windows 98 的窗口,掌握窗口最基本的操作。
- (2) 较熟练地掌握鼠标的操作。
- (3) 了解“帮助”的作用及其使用方法。
- (4) 学会使用光盘阅读有关信息。

二、教材内容分析

1. 综合实践分为两部分

第 1 部分:争当扫雷英雄。让学生自己学习玩扫雷游戏,进一步学习窗口的基本操作,通过使用“帮助”来学习 Windows 的操作。

第 2 部分:看教材配套光盘。

2. 教学的重点和难点

教学重点:培养学生学习信息技术课程的兴趣和勇于实践的精神。

教学难点:较系统地掌握本单元所学知识。

三、教法建议

教师精讲,放手让学生自己上机练习,鼓励学生新的发现和“胜利”,鼓励相互研讨。教师要准备好对单元知识的归纳总结,课上可以采用引导学生讨论、小组讨论、全班汇报等便于学生参与的方式进行总结。

指导学生使用配套光盘,要讲清使用光盘的注意事项,如保持盘面清洁,不要用手触摸,轻按光驱按钮等。要在教师正确演示操作后,再由学生操作,要指引学生浏览与本节相关的内容。

第2单元 指挥计算机画画

一、教材说明

本单元是在学生已经认识了 Windows 并学会了操作鼠标及 Windows 窗口的基础上编写的。整个单元以 Windows 98 的“画图”应用程序为教学用软件,因为“画图”的知识内容相对简单,又容易引起学生的兴趣。通过学习“画图”,不仅要使学生掌握一些计算机处理图形的基本技能,更要培养他们学习、使用计算机的兴趣和意识,为将来进一步学习计算机打下基础。

1. 由易到难,循序渐进

在整个单元的内容安排中,注意了由易到难,循序渐进,使学生逐步掌握“画图”程序。前几课先介绍线条、图形工具以及图形着色的方法,引导学生绘制出一些简单的图形,使学生对“画图”程序有了一些初步认识。在此基础上,再引导学生学习图形的缩放、复制、翻转等操作方法,使学生感受到计算机处理图形的优势,加深对“画图”程序的认识。

在安排每课的教学内容时,同样也注意了知识的难易程度,例如,第4课讲线条工具的使用方法时,先讲直线的画法,后讲曲线的画法,使学生通过实际操作,感受到画曲线比直线难,难在要拖动鼠标调整曲线的形状。

教师在教学中一定要注意由易到难、循序渐进地解决教学中的问题。

2. 以点带面,举一反三

“画图”是 Windows 环境下应用软件的一个代表。教学“画图”软件应突出 Windows 环境下应用软件工作界面的一致性(如标题栏、工具栏、状态栏、工作区等),为以后其他应用的学习做铺垫。

图形工具的使用方法也是具有共性的,在教材编排中注意以点带面,举一反三。在讲图形工具的使用方法时,先具体讲解椭圆形的画法,在此基础上,教材只点明直角矩形、圆角矩形的画法与椭圆形相同,然后放手让学生自己画各种样式的矩形。这样的安排,使学生认识到这三种图形的形状虽然不同,但它们的绘制方法一样,突出了共性的知识,同时也培养了学生利用已有的知识探索新知识的能力。因此,在教学中应注意两点:一是椭圆形的画法必须重点讲清楚,让学生通过练习真正掌握;二是注意引导学生把这种方法迁移到画直角矩形和圆角矩形上去。

3. 注意工具箱的功能介绍

在一般应用软件中,菜单栏的所有命令包含了这个软件的所有功能,而工具栏中的工具按钮,只是菜单栏中常用命令的图形化快捷方式。在 Windows 界面中大量使用了图形化语言。图形化语言是国际通用语言,直观易懂,通过使用这种图形化的按钮,可以掌握许多未汉化的软件的大致功能。在“画图”软件中,没有工具栏,只有工具箱,这和其他软件是有区别的。工具箱提供的各种绘图工具,在菜单中并没有相应的命令选项,所以,“画图”的全部功能不仅反映在菜单栏的所有命令选项中,还包括了工具箱中的各种工具以及颜料盒中提供的各种颜色选项。工具箱的功能的讲解和使用是“画图”软件教学的重要组

成部分。

4 . 注意与美术知识教学的整合

编写第 2 单元时,不仅注意知识结构的合理性,更注意到精心选取每个例题所需的图形,如简单的直线鱼、会喷雾的乌贼、翻跟头的美猴王。这些新颖的图形也有利于激发学生学习美术和计算机绘画的兴趣。在这些图形的绘制过程中,还突出了所学画图工具的绘图特点,同时也渗透了美术的基础知识和基本绘图技巧。

配合课文所学内容,介绍了一些相关的美术知识,如色彩的搭配、构图的知识……教师应注意指导学生合理地运用这些美术创作知识来创作电脑绘画作品。

在本单元的教学工作中,应注意把计算机操作的教学和美术的教学融合在一起,探索信息技术教学与美术教学的整合。

二、教学目的

1 . 情感、态度、价值观方面

- (1) 激发学生对用计算机画图的兴趣和创作意识。
- (2) 培养学生热爱生活、热爱集体的精神,勇于表达自己的思想和情感。

2 . 知识、技能方面

- (1) 掌握正确启动和退出“ 画图 ”的方法,从而理解一般应用程序的启动和退出的方法。
- (2) 认识和学会菜单栏与工具箱的使用。
- (3) 能够选择和使用工具箱中各种画图工具,绘制出一些简单图画。
- (4) 学会保存和打开自己的绘画作品。
- (5) 学会图形的翻转、旋转、拉伸、扭曲和图形的缩放操作。
- (6) 学会剪切、复制、粘贴等编辑操作。
- (7) 了解多媒体计算机,了解文件名和文件大小的概念。
- (8) 会浏览并保存光盘中的图片。
- (9) 培养学生有次序、有目的地观察事物。

三、教学内容与要求

教 学 内 容		细 目	要求
文件操作	启动/ 退出画图程序	不限方法	C
	新建文件	用“ 文件 ”菜单中的“ 新建 ”选项建立新文件,并对画布的大小进行调整	C
	保存文件	在当前目录中以默认格式保存文件	C
	打开文件	在当前目录中打开 BMP 格式的图形文件	C
	文件夹	文件夹的概念	C
		在“ 另存为 ”对话框中,用“ 新建文件夹 ”按钮创建个人文件夹,并能将文件保存到个人文件夹中	B