

小学信息技术教学设计

小学信息技术教学设计 1

教材分析:

本课是中文输入单元的最后一课。在众多的学习内容中，输入法练习最消耗时间，也最枯燥。尤其是经过了4节课的学习，一些学生对输入法的练习可能已生倦意，因此，本课的出发点就是通过形式的变通，以赛代练，让学生产生新鲜感，体验练习带来的乐趣，保持和提高学生对本学科的学习兴趣。

学情分析:

对于三年级学生而言，打字练习无疑是比较枯燥的，因此本课通过创设情境引入打字竞赛活动，提高了活动的趣味性。同时，在小组内进行词语接龙比赛，通过组内竞赛让小组同学之间互相比较，纠正不正确的姿势和打字方法。此外，通过__输入的测试，针对全班学生开展打字比赛，能够使学生根据小组内比赛获取的经验，进一步提高自己打字的速度。

教学目标:

【知识性目标】

1. 强化中文输入的方法。

2. 强化中文输入练习，提升技能。

【技能性目标】

1. 通过比赛，提高打字的速度和准确率。

【情感性目标】

1. 通过比赛活动，促进相互交流与协作能力。

教学重点：

1. 提高中文输入的速度与正确率。

教学难点：

1. 中文输入的速度。

教学过程：

环节

教师活动

学生活动

设计意图

一创设情境

导入新课

1. 播放课件。

2. 教师：同学们，中文输入是电脑操作的基础，是非常重要的基本技能，无论生活和学习，我们都离不开文字的输入。今天，就让我们来一较高下，看看谁的中文输入得又快又准？

学生观看课件，了解中文输入在生活、学习、工作中的更多应用。

调动学生参与比赛的积极性，激起学生的学习欲望，从而提高学习兴趣。

二词语接龙

组内比赛

1. 口头练习词语接龙。

2. 组织比赛，记录比赛结果。

3. 评价与交流。

对每组打字速度快的学生进行口头奖励，并交流成为小组打字高手的方法。

1. 练习口头词语接龙，降低比赛难度。

2. 熟悉比赛规则；查看规定时间内输入字数。

3. 在交流中学习提高打字速度，收获比赛心得。

通过小组内的竞争，让学生互相交流，扬长避短，纠正自己文字输入过程中不正确的姿势和方法。培养学生互帮互助、自我学习的能力。

三__输入

全班参与

1. 明确任务。

句子和__的输入是最常见的应用。刚才有的同学输入技巧不够，没有取得好成绩，现在，我们来一次全班的打字比赛，看看谁才是我们班真正的打字高手！

2. 进入比赛测试页面，组织比赛。

运行“金山打字通____”打字测试页面，分别选择“童趣”“金色花”“天上的街市”进行测试，每次限时 5 分钟。

3. 每个时间段结束，老师记录前三名学生的成绩，给予适当的奖励，并让其介绍输入技巧。

1. 跃跃欲试，刚才小组比赛是预热，这次才是打字高手的较量。

2. 分别测试三篇__的输入速度，并在课本上填写测试成绩记录。

3. 交流中文__输入的方法和技巧。

通过全班竞赛，调动学生比赛参与的积极性，让学生在活动中感受新知，交流经验。

以赛代练。

一赛一交流，一赛一评价。让学生感受学习带来的成就感，从而维持学习兴趣。

四加强练习

巩固提高

1. 布置“做一做”任务，强化学习效果。

自主练习，完成“做一做”内容。

巩固比赛中获得的经验，提高速度。

五评价总结

巩固提高

1. 组织学生自评、互评，完成课本评价表，教师进行总体评价，表扬和鼓励学生。

2. 组织学生对本课所学的知识进行小结，并点评、总结全课。

1. 学生自评、互评。

2. 学生回顾本课所学知识，并小结。

培养学生评价能力。通过教师的点评激励学生。

六课后延伸

拓宽视野

布置课后任务：

按照课本提示，了解搜狗输入法的使用技巧。

了解“阅览室”内容。

小学信息技术教学设计 2

一、教材分析

《画不规则图形》是福建教育出版社出版的福建省小学《信息技术》四年级上册第 3 课，本节课的教学对象是三年级的学生。本课教材是平面图形操作知识，学习用画图软件画不规则图形的方法，教材中选择了画鱼、画五角星两个实例让学生熟悉曲线工具与多边形工具，感觉较为单薄，不够丰满。所以我增加了画水滴，让学生掌握曲线工具的不同画法，增加了画三角形、四边形、五边形等探究活动，再过度到画五角星，让跨越度过大的教材更能适应大部分学生学习。

二、学情分析

学生已经认识了画图软件，对工具箱有一定的了解，能应用工具箱中的工具画出规则图形，学生已经对画图软件具有一定的探究能力。针对四年级学生好动、好尝试的特点，把本课的学习任务交给学生主动去质疑、尝试、讨论、归纳是最好的学习方法。

三、教学目的

1. 知识目标：

要求学生掌握曲线工具、多边形工具的使用方法，掌握同一种工具的不同使用方法。

2. 能力目标：

能用曲线工具、多边形工具等构建简单和谐的图形，能灵活应用工具画出形态迥异的图画。培养学生处理图形的能力，形成信息处理能力。

3. 情感目标：

让学生成为课堂的主体，激发学生学习信息技术兴趣，利用画火炬的机会，让学生感受奥运精神。

四、教学重、难点：

曲线工具与多边形工具的基本使用方法与操作技巧是本课的重点；能灵活运用工具处理图形是本课的难点。

五、教学方法：

为实现教学目标采用任务驱动的多思教学法，把教学内容细化成一个个小任务让学生去完成，在完成任务中“想一想、做一做、试一试”，达到训练学生观察能力、分析能力、创新能力的目的。通过学生自主探索、合作交流完成教学任务，培养学生的信息素养。

六、学习方法：

四人小组为学习模块，以小组探究、互帮互学、相互促进、综合汇报，在小组内开展“谁是巧巧手”活动，看谁画得最棒。小组人数不宜过多，这样有利于交流，也有利于评价，在小组内开展活动中，得到鼓励的面积也比较大，有利于激发学习兴趣，小组小巧也节省了大量的评价时间。

七、教学程序：

本课教学共分为六个环节。

（一）复习旧知，承上启下。

让学生说说上节课学会了哪些工具的使用，并简单演示使用方法。

师：刚才大家画的都是规则图形，如果遇到不规则图形怎么办呢？今天我们学习第3课《画不规则图形》。

（二）看书质疑，学习曲线工具。（小任务一）

1. 读书、交流、探索

要求学生阅读课本 P15——16 “画一条鱼”的①—⑥，想一想，曲线工具如何使用，自学中遇到什么问题？并以小组讨论所发现的问题，提出解决方法。

通过自学会以下三种情况：

第一种，由于不用心，看完了，没有发现任何问题，也不知道曲线工具怎么用。

第二种，觉得画鱼很简单，只需三条曲线，再画上几笔就完成了，这类学生大多原来电脑基础比较好，但看书较糊涂，学习大多依赖于对软件的探索。

第三种，会发现，如果严格按照书上的6个步骤根本画不出鱼来，这类学生学习严谨，胆大心细，能知其然也知其所以然。

对第一、二种情况不必费太多口舌，后续的学习就可以让他们掌握应学的知识。

第三种情况要让学生说说为什么？让学生演示一下自己的发现，用事实来说明问题，指正书上的错误。借机鼓励学生，增强学习信心，提高学习兴趣。最后强调画一条曲线所必须的三个步骤，学生在说为什么时，就是一个教学过程，让学生来主导这一个环节，以生教生，效果更好。然后再让全体同学动手去做一做，画一画这条鱼。

最后再汇报，让学生说说画曲线的三个步骤，说自己的发现与解决办法。同时老师结合学生的演讲，示范曲线工具的使用方法，再进一步说明曲线工具的不同使用方法，介绍画水滴的方法。

这样处理有利于培养学生的自学能力、质疑问难的能力，学习信息技术很重要的一点是培养学生的自学能力。同时还能培养学生严谨治学的精神，养成看书、做事胆大细心的好习惯。

2. 巩固新知

学习曲线工具的使用方法后，要让学生把曲线工具与其它工具有机结合起来进行练习，并提供给学生以选择学习的机会，在画鱼与画水滴之间让学生自己选择，选择适合自己能力的作业去完成，有利于各个层次学生的学习，并在小组内比一比，谁是“巧巧手”。

学生画完后，老师展示画得好的作品，特别展示学生中画的很漂亮的或者有创意的作品，这样可以让学生明白，一样的工具只要灵活应用可以得到不同的效果，评出最有创意的作品，授以“巧巧手”的称号，并以掌声鼓励。

(三) 找规律 (小任务二)

师（边讲边示范操作）：是多边形工具，多边形工具的用法是先按住鼠标左键拖曳一条线段，然后就可以在画面任意处单击，画笔会自动将单击点连接起来，直到你回到第一个点单击，就形成了一个封闭的多边形了。

生操作：

1. 要求学生快速画一个三角形，并记住绘画方法与步骤。

2. 要求学生快速画一个四边形，并记住绘画方法与步骤。

3. 要求学生快速画一个五边形，并记住绘画方法与步骤。

让学生总结，画三角形、四边形、五边形的绘画规律，如果一时学生语塞，可以引导学生留意画图规律[有几个角，鼠标只要在相应的位置单击(N-1)次，最后一个角只要双击鼠标，就可以自动闭合图形(其中，N为图形的角数。)]。

然后让学生依书上说明画五角星，难度也就降低很多了，不同层次的学生都能顺利完成学习任务。

讲评作品：鼓励画得好的学生，“你画得真好，老师很佩服你，你太棒了！”

（四）用心灵作画（小任务三）

作画之前，老师介绍奥运会火炬的由来。

奥运会的火炬仪式，已经有 2700 多年的历史。相传，古希腊的奥林匹亚山是众神的栖息之地，当地人们为求风调雨顺，五谷丰登，每隔 4 年就要祭祀一次众神。在圣地奥林匹亚祭祀时，人们还要进行短路竞赛活动。哪个运动员首先从祭司手中接过火把，把火神普罗米修斯前祭坛上的圣火点燃，他就是胜利者，他还将被视为英雄而受到人们的尊敬。运动会中进行的“火炬接力”活动，是从在德国柏林举行的第十一届奥运会开始的。当时，德国长跑运动员到希腊奥林匹亚点燃火炬，然后一个接一个把火炬传到柏林运动场。我国在 1959 年第一届全运会上，首次举行了“火炬接力”活动。

师：同学们，今年 8 月 8 日奥运会就要在我们中国北京举行了，你能用今天所学的知识画出奥运火炬吗？让我们用画火炬的行动来支持北京奥运，看谁画出来的火炬最漂亮，谁就是火炬手。

然后学生动手作画，老师在巡视中请几个画得快且好的学生离开座位，去找好作品，评出四个火炬手。也让这些画得好的学生见识一下，强中更有强中手，唯有不懈努力，才能永远是最好的。

小学信息技术教学设计 3

一、教材分析：

本课是在学生已经初步了解机器人的基础上来学习的，学生在会下载控制程序到机器人中后，就想知道如何自己编制程序来控制机器人了，在本节课中，将进一步熟悉机器人的编程环境，学会最简单控制机器人的操作——前进和后退。

二、教学目标：

1、知识和技能目标

初步学会对简单的任务进行分析，了解“移动”、“延时”和“停止”模块的功能，能看懂程序中流程图，

2、过程和方法目标

学会使用“移动”、“延时”和“停止”模块来使机器人前进和后退，理解机器人行走的方向、路程和速度是由什么来决定的。

3、情感性目标

培养学生编写程序的兴趣，在调试过程中培养学生间的沟通与合作精神；通过给程序添加备注，培养学生良好的编程习惯。

三、教学重、难点

1、教学重点：

(1) “移动”、“延时”和“停止”模块的使用；

(2) 认识几种常见的流程图符号。

2、教学难点：

(1) 认识和了解流程图符号；

(2) “延时”模块的作用。

四、教学准备：

在学生机器人上安装机器人仿真软件。

五、教学过程：

1、情境导入

教师演示机器人前进和后退。

教师：同学们，你们看清楚了机器人是怎样运动的吗？

学生回答。

教师：机器人前进和倒退是靠轮子的转动进行的，轮子正方向转动，机器人前进，反之则是倒退。本节课就是学习编写程序，让机器人先前进，再后退。

2、学习新课。

(1) 设置机器人前进和停止。

教师演示，通过“移动”和“停止”模块，并设置其数值，让机器人前进。

学生观察、然后请同学示范。

学生分组练习。

思考：编写程序时，如果主程序中的某个模块不需要时，怎么删除？

学生交流汇报，并演示方法。

(2) 设置机器人倒退。

教师演示，拖动“延时”模块至“移动”模块下，并设置倒退时间，再拖入“停止”模块至“延时”模块下，设置停止所有电机，让机器人停止。

学生观察、然后请同学示范。

学生分组练习。

3、分层练习、完成任务

完成本课“试一试”内容。

4、小结与延伸

引导学生对本节课知识进行小结，回顾“前进”、“后退”和“停止”的设置方法，检查自己在各个知识点方面的掌握情况。

4

教材分析

《下载图片》是苏教版小学信息技术三年级上册的第19课，是因特网教学单元中的重点教学内容，是以前面学过的遨游因特网、便捷访问为基础。通过学习，使学生学会利用搜索引擎搜索图片并保存图片的方法，以及学会新建文件夹并给新建的文件夹命名，这些也是本课的重难点。掌握了这些将方便学生以后制作一些图文并茂的作品！

学情分析

小学三年级学生对于网络的认识_____于家庭或以往的经验，他们刚刚正式接触电脑，对于鼠标操作和文字输入应该说都还有一定困难。尤其，对于要上课的班级，可以说是一无所知。所以课前需要充分考虑到班上学生的差异性，对于接受能力强和接受能力较差的学生都应该有所准备。学生的自主探究，小组合作，都应该是可以应用的学习策略，但考虑到师生间的陌生和课堂时间的限制，小组合作学习初定于同桌之间的合作。另外，本课利用学生向教师介绍镇江的风景名胜，激发孩子的学习兴趣，给枯燥的搜索和下载增加情趣。

教学目标

(1) 知识与技能：掌握利用搜索引擎搜索图片的方法；学会新建文件夹并给新建的文件夹命名；学会保存网页中的图片。

(2) 情感态度与价值观：能够认识到搜索引擎在生活中的作用，通过下载丰富的图片资源，进一步激发学生对网络学习的兴趣，通过给文件夹重命名和保存图片的尝试操作，培养学生自主探究，协作学习的能力。

(3) 行为与创新：养成主动探究、勤于实践的学习习惯。

教学重点和难点

重点：学会利用搜索引擎搜索图片并保存图片的方法，以及学会新建文件夹并给新建的文件夹命名。

难点：给文件夹重命名时出错时，要注意对话框的提示语言，并能及时纠正。保存的图片的位置和保存时更改文件名。

教学过程

5

一、教学内容

本课是广东省小学信息技术教科书第三册（下）第1课内容，本节课是一节PCLOGO的入门课，教材通过生动的例子，展现LOGO的魅力，在这个基础上，学习LOGO的界面基本操作以及隐龟、显龟、前进、后退、清屏复位、退出这几个基本命令，为以后更深入地学习LOGO语言打下基础。

二、教学对象

学生在此之前，已经熟练掌握了窗口的操作及文字输入，对几何图形的概念，如角度、长度等也进行过较为系统的学习，在此基础上学习这门专为儿童而设计的LOGO语言很符合五年级学生的知识水平，有利于学生了解人与计算机的对话

培养学生的思维能力和创新能力，为以后在信息技术领域的长足发现打下基础。

三、设计思想

这一节课，是开启 LOGO 语言学习的第一课，尽管要掌握的技能少而简单，但却是非常重要的一课，是否能引起学生的学习兴趣，成为较技能目标外一个同样重要的目标，因为，在教学设计方面，特别采用生动形象的故事情节贯穿整个教学过程，用浅显生动的语言来让学生理解较为抽象的概念。使学生产生浓厚的学习兴趣。另外，还注重了良好学习习惯的形成，特别是小组合作学习方面，形成互相研究、互相帮助、互相检查，互相欣赏、互相监督的学习氛围，让学生不单单掌握操作技能，而且学会学习的方法，培养良好的学习习惯和正确的、负责任的信息技术素养，这节课在教学过程中主要运用了任务驱动、自主探究、小组合作等教育方法，让学生在在学习中勇于尝试，主动发现问题，解决问题。

四、教学环境

1. 安装有 PCLOG 程序。

2. 教师机具备多媒体教学系统，具有视频、音频广播、监控学生机，文件发送（把资源包发送到学生桌面）等功能。

3. 多媒体课件。

4. 准备几个名字相同但内容不同的例程，分别在课前分发到不同的小组的相应目录当中，并发给每个组的小组长一份运行提示。

五、教学目标及重点难点

【教学目标】

1. 知识与技能

(1) 学会启动和退出 PcLogo。

(2) 认识 PcLogo 的界面。

(3) 学会打开和运行 PcLogo 程序。

(4) 学会隐龟 HT 显龟 ST、前进 FD 后退 BK 清屏复位 CS 命令的使用。

2. 过程与方法

(1) 通过运行例程指挥小海龟画出神奇图形的过程，初步让学生掌握与小海龟沟通的方法。

(2) 懂得运用 Logo 命令指挥小海龟隐身、现身、前景和后退。

(3) 初步让学生掌握 Logo 程序设计的思维方式与实现方法。

3. 情感态度与价值观

(1) 充分调动学生的积极性，让学生去发现问题、分析问题和解决问题。

(2) 引导学生思考、探索，让学生感受 Logo 语言的神奇魅力，激发学生的学习兴趣。

(3) 培养学生细心谨慎的良好学习态度和习惯。增强团结互助的团队精神，形成互助学习的良好学习氛围。

六、教学重难点

重点：掌握隐龟 HT 显龟 ST、前进 FD 后退 BK 清屏复位 CS 命令的使用。

难点：隐龟 HT 显龟 ST、前进 FD 后退 BK 清屏复位 CS 命令的灵活运用。

七、教学过程

教学环节 教学内容 教学活动设计意图

教师活动 学生活动

一、情景引入，导学新课组织教学，介绍 LOGO 的主要功能。1. 播放《海底总动员》里海龟大迁徙的小段视频，定格在小海龟小古身上。

2. 师：同学们，你们认识它吗这回勇敢的小海龟小古邀请同学们一起开始新的探险寻宝旅程，你们想不想与它一起探险

3. 简单介绍 LOGO 的功能

师：让我们先来认识一下这只小海龟吧！（板书课题目：认识小海龟）这只小海龟它可聪明啦！它不但精于计算，还会奏乐，更了不起的是，它是一个天才画家。（展示作品）

学生观看视频，进行情景，与老师进行互动交流。

学生观察，了解 LOGO 的基本功能。通过生动有趣的情景，让学生愉快地进入学习。

以故事情节贯穿整个教学过程，激发学生学习的积极性和求知欲望。

二、自主探究，学习新知

一、认识 LOGO.1 启动 LOGO

请学生尝试打开 LOGO 找到小海龟。

师：究竟这只小海龟在哪里呢看哪位同学能够看着书上的线索把它找出来，然后，再观察一下它住的地方有什么。

2. 介绍 LOGO 语言

师：看来，同学们都很具有探险家的潜能，一下家就把它给找到了，它就住在一个名叫 LOGO 的神秘王国里面，在这个国家里面，流行着一种名为 LOGO 的神秘语言，只有学会这种语言，才能与小海龟沟通，才能与它一起寻找神秘宝藏。

（版书——初识 LOGO 语言）

3. 窗体组成

用问答的形式讲解窗体组成。

师：同学们，通过观察和看书，你知道小海龟的家里面都有些什么

A. 绘图窗口：小海龟画图的地方

B. 原点：小海龟绘图的起点

C. 命令窗口：输入 LOGO 语言，与小海龟交流的地方。（示范输入 `bye` 或 `edit` 退出 LOGO 让学生了解可能通过命令与小海龟互动）

4. 运行 LOGO 程序

让学生分组按书本上的方法和提示，运行例程，观察运行结果并汇报。

师：小海龟刚与同学们认识，便想显示一下自己的本领，请同学们分小组按书本的方法与提示运行例程，看看小海龟都画出了些什么

5. 关闭并重新启动 LOGO

A. 请学习用自己的方法关闭 LOGO 并重新启动 LOGO

师：小海龟的本领了不起吧！接下来，请同学们关闭 LOGO 再重新开启 LOGO 和小海龟开始真正的探险旅程吧！

B. 问学生用的是什么样的关闭的方法，小结并板书退出命令。

学生尝试按书本上的提示，启动 LOGO 并观察。

学生理解 LOGO 语言的基本含义。

学生回答问题，其他学生观察思考。

学生按书本的方法，和小组长手头上的提示运行例程，并分小组汇报观察到的结果。

学生尝试用自己的方法关闭和重新启动 LOGO 这个内容相当简单，学生让学生自己按照书本上的提示尝试。

用简易的生动的实例，介绍 LOGO 语言，让学生易于理解。

明确各个窗口的作用，为接下来的学习打下基础。

用 **bye** 命令示范命令窗口的作用，既学习了退出命令，也可以了解与小海龟互动的方式，为下面运行程序作铺垫。

这个环节之通过分小组尝试和汇报 LOGO 的不同例程，让学生了解到 LOGO 的魅力，激发学生的学习动机和兴趣。

运行过后，LOGO 当中的各种参数会造成变化，不利于接下来学生在初始化的环境中学习。于是有重启 LOGO 的必要。

二、自主探究，学习新知

学习 LOGO 基本命令。（一）让海龟学会隐身术（隐龟 HT 显龟 ST 命令）

1. 引导学生学习 HT 和 ST 命令

师：正在小海龟炫耀的时候，大白鲨来啦，请同学们按书本上 P4 的方法，把小海龟隐藏起来。等我发出安全信号，你们才把它显示出来。

2. 教师小结

A. 隐龟和显龟命令的一般用法（板书）

B. 强调语言准确性的重要性。

（二）前进和后退命令（fd bk）

1. 引导学生学习前进和后退命令。

A. 师：看来，同学们已经成功地与小海龟沟通上了，接下来我们就出发出寻宝，下面有一幅藏宝图（出示下图）小海龟要从 A 点出发，向上前走 50 步到 B 点取得宝物，再后退 100 步回到 C 点后隐身。你能按照书本上的提示的前进和后退命令让小海龟完成任务吗并思考，走错了想重新再来怎么办

B. 教师巡视，指导学生练习，敦促学生仔细检查，小组内学生相互检查。

2. 教师小结：

A. 引导学生观察小海龟所画出的直线。

B. 强调正确的输入格式（板书）

（三）清屏复位命令（CS）

1. 提出问题让学生思考：假如我想让小海龟把现在走的足迹删除，回到原点，有什么快速的方法吗请同学们讨论并尝试。

2. 确定答案并板书。

3. 练习提高

A. 教师用形象的语言解释题意，让学生先尝试把答案记录在书本 P5 上，再上机练习来验证结果。

清屏命令

隐龟

前进 100 步

后退 50 步

显龟

B. 小结学生的完成情况。适时表扬有团队精神的小组和乐于助人的学生。

学生看教师提示反复尝试输入隐龟和显龟命令。

学生倾听，理解记忆。

学生通过小组合作的形式，尝试按书本上的方法输入前进和后退命令，控制小海龟画同直线。并互相检查。

学生观察图形，理解命令与图形的联系，并记忆正确的格式。

学生讨论尝试并作答。

学生先尝试把答案记录在书本 P5 上，再上机练习来验证结果，同小组之间相互检查。

创设情景，让学生在愉快中学习，加深记忆。

通过对藏宝图的观察和理解，让学生进入情景的同学，更容易理解起点，终点，方向和距离，从而顺利过度到新知识的学习。

通过观察命令和所画的图形，把两者联系起来，从而理解 LOGO 命令的作用和用法。

这个 CS 命令很好理解，学生可以通过自学掌握。

通过这个练习，一方面可以巩固之前所学的命令，另一方面，训练学生的逆向思维及正确书写命令的能力、细心检查程序的能力，互相研究、互相帮助的团队精神。

三、巩固练习，集体提升。通过练习，巩固 HT ST、FD BK CS 的应用。

(一) 巩固练习《齐齐来寻宝》

1. 把几幅藏宝图分发给各个小组长，让小组长与组员决定按照他们认为高效的方法分配组员完成。比赛哪个小组完成的速度快。

寻宝时注意以下几项：

A. 出发前把小海龟隐藏

B. 要从起点出发。

C. 按照字母顺序行走

D. 到达安全点后，把小海龟显示出来。

2. 教师巡视，指导学生练习。

3. 小结：

A. 看似一样的直线也有不同的走法。

B. 小结各小组的比赛情况，分析成功小组的做法。

学生以小组为单位，根据各个小组的具体情况互相协调开展寻宝比赛，在小组中，能力较弱的学生可以安排较为简单的任务，其他组员也适当地对其进行指导。

这个环节，既可以让学生在游戏情景中熟练各种命令，锻炼学生的观察能力和思维能力，而且开阔学生的思路，让学生明白，即使同一条直线也有多种行走方法，为以后更进一步学习 LOGO 绘图打下基础。

四、自评互评，取长补短。1. 请学生完成课堂评价表，小组成员间相互评价。

项目自评同学评

重点知识 1. 会开启和关闭 LOGO ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

2. 掌握 HT、ST、FD、BK、CS、BYE 等命令的正确用法，会画出直线。☆☆☆☆☆☆☆☆

学习过程 1. 积极参与小组活动☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

2. 乐于助人或敢于向同学提出疑问。☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

3. 遵守纪律，积极回答问题☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

2. 表扬表现突出的学生或小组。学生完成评价表

因为 LOGO 本身更侧重于体现一个学生的学习过程，所以评价主要以评价学习过程为主。包括重点知识的掌握情况，参与小组活动的积极性，团队合作精神等。

五、交流收获，总结延伸。1. 教师与学生一起总结本节课的学习情况和收获。

师：小海龟这节课很高兴，它和同学们一起收获了不少宝贝，不知道同学们这节课又收获到什么呢

师：看来同学们的学习成果还真丰富。下节课，小海龟将和同学们一起，展现更多的绝技，收获更多的学习成果。和小海龟下节课再见吧！学生谈收获用命令等方式关闭 LOGO 关好机，整理好学习用品和桌椅有秩序地离开电脑室。

小学信息技术教学设计 6

一、本课说明

本课以创建班级为中心。由于在第七册中详细地介绍了创建的各方面的知识，所以对重复的知识可以略复习一下。

二、课前准备

学校生活和家庭照片。

三、教学目标

1、知识和技能目标

(1) 创建和网页，对网页文件和网页的标题重命名；

(2) 掌握“导航”视图，会利用“导航”视图连接网页；

(3) 会设置共享边框中的链接栏；

(4) 会设置超链接；

(5) 能熟练地使用表格设置网页布局。

3、情感性目标

(1) 培养学生热爱班级、珍惜同学友谊、尊重老师的思想感情；

(2) 进一步强化规划作品的思想。

四、教学重点与难点：

1、教学重点

(1) 在“导航”栏视图中，将其他网页和主页相连；

(2) 设置共享边框和链接栏。

2、教学难点

(1) 更改网页的标题；

(2) 设置共享边框和链接栏。

五、教学过程

1、导入

教师：我们同学快毕业了，心情都很复杂，你们想不想制作一个班级，把你们的过去、现在的记忆留在里面，作为毕业的纪念呢？

学生回答。

教师：既然想，那就请每个人将自己的情况写在网页中，这样既节约纸，又可长久保存，富有时代气息。

2、新授

(1) 学生自主地规划、创建。

教师：以前我们学习过的制作了，现在请同学们对照教材复习、规划建立自己的毕业纪念。

学生复习、回顾，规划创建自己毕业纪念。

教师巡视帮助有困难的学生。

(2) 指导学生制作通讯录及相册网页。

教师示范，学生观察。

学生练习。

(3) 设置共享边框、链接栏。

教师：上学期，我们学习了如何设置共享边框、链接栏，下面就请哪位同学给大家示范一下。

学生示范。

教师根据学生示范的熟练程度，简单介绍或示范一下。

学生练习，教师巡视指导。

(4) 指导学生链接个人网页。

教师：现在就请同学们把自己的情况制作成个人网页吧！

学生练习制作。

教师：现在我们把做好的个人网页链接到班级“通讯录”上。

教师示范讲解方法，学生观察。

学生练习。

展示作品，师生点评。

教师：现在做好了，请同学通过邮件发送到自己的邮箱，以便你以后进行修改和发布。

学生进行操作。

3、分层练习。

根据自己本课知识的掌握情况，完成“试一试”部分练习。

4、小结。

教师引导学生对今天所知识进行小结，并给自己的学习情况进行“评一评”。

小学信息技术教学设计 7

一、教材分析

本节课是电子工业出版社信息技术教材第二册第二单元第6课的内容。本单元主要学习 Windows 自带画图程序的使用。本节课为第一课时，主要教学内容为初步认识画图软件，了解画图软件窗口各部分功能，能够打开、保存画图文件，并学习放大、撤销操作、颜色填充等基本操作，进而能够对一幅初步完成的画图作品进行涂色。本节课所涉及的操作并不复杂，但作为第一课时，培养学生对画图软件的兴趣尤为重要，所以培养学生使用画图程序的兴趣，激发学生学习欲望也是本节课的一个重要任务。

二、学情分析

三年级是信息技术学科的起始年级，第一学期学生学习了鼠标操作和键盘操作，并对部分软件的窗口有了初步认识。学生从感性上对窗口操作的共性有了初步感知，这对本课学习画图程序窗口有一定的帮助。学生能够比较熟练操作鼠标为本课进行涂色练习提供了技能基础。另存文件为全新知识，可能是本课的一个难点。

三、教学目标

1. 知识与技能

认识画图程序窗口。能够使用“打开”、“另存为”等命令；

学会使用颜色填充工具对图片进行涂色；

学会使用放大、缩小、撤销操作等命令辅助涂色。

2. 过程与方法

通过观察演示，听老师讲解，阅读课本等系列活动，了解画图窗口及涂色等相关操作，自主完成对学习画图程序的意义及基本操作方法等知识的建构；

从作品欣赏，模拟操作等过程中激发学习画图程序的兴趣。

3. 情感态度与价值观

形成计算机是“工具”而不是“玩具”的正确价值观，并在激发学生学习画图程序的兴趣的基础上提高学生学习的主动性。

四、教学重难点

1. 教学重点

画图程序的打开、保存、另存为等操作；

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/025201121204011104>