四年级上册

第一单元《山川之美》

【文言文】

山川之美,古来共谈。高峰入云,清流见底。两岸石壁,五色交辉。青林翠竹,四时具备。晓雾将歇,猿鸟乱鸣;夕日欲颓（tuí）,沉鳞竞跃。实是欲界之仙都。自康乐以来,未复有能与（yù）其奇者。

——选自《答谢中书书》

【注释】

①歇：消散。

②颓：坠落。

③沉鳞：水中的鱼。

④欲界：人间。

⑤与：赞许。

【课文链接】山河的壮美，自古以来人们就谈论它，赞美它。那奇丽的景象啊，往上看，雪峰插云；往下看，河水清清；往两岸看，石头色彩斑斓。往山上看，一年四季，林青青，竹绿绿。晨光里，雾气即将散去，猿啼鸟鸣，声音交织在一起。夜晚时分，夕阳渐渐西沉，鱼儿争相跳跃。这实在是人间仙境啊。自大诗人谢灵运以来，不再有能欣赏这奇山异水的人了。

第二单元《鸦狐》

【文言文】

鸦本不善鸣。一日，口衔食物，稳栖树上。适有饿狐见之，欲夺其食，无以为法，乃心生一计，曰：,闻先生有霓（ní）裳羽衣之妙，特来一聆仙曲，以清俗耳。幸勿见却！ 鸦信为然，喜不自胜，遂开声张口，其食物已脱落矣。狐则拾之，谓鸦曰：,将来有羡先生唱者，切勿信之，必有故也。

俗云：甜言须防是饵。

——选自《意拾喻言》

【注释】

①适：恰巧

②霓裳羽衣：唐代著名的宫廷乐舞。传说是唐玄宗梦游仙境后所作。

③幸勿见却：有幸不被（您）推却。这是古时候的一种谦辞。

【课文链接】

狐狸在树林里找吃的。他来到一棵大树下，看见乌鸦正站在树枝上，嘴里叼着一片肉。

狐狸馋得直流口水。

他眼珠一转,对乌鸦说:“亲爱的乌鸦，您好吗?”乌鸦没有回答。

狐狸陪着笑脸说:“亲爱的乌鸦,您的孩子好吗?”乌鸦看了狐狸一眼,还是没有回答。

狐狸又摇摇尾巴说:“亲爱的乌鸦,您的羽毛真漂亮,麻雀比起您来,可就差多了。您的嗓子真好,谁都爱听您唱歌,您就唱几句吧!”

乌鸦听了狐狸的话，非常得意，就唱了起来。“哇……”她刚一开口,肉就掉了下来。

狐狸叼起肉，一溜烟跑掉了。

第三单元《自相矛盾》

【文言文】

楚人有卖盾与矛者,誉之曰:“吾盾之坚，物莫能陷也。”又誉其矛曰:“吾矛之利，于物无不陷也。”或曰:“以子之矛,陷子之盾，何如?”其人弗（fú）能应也。夫不可陷之盾与无不陷之矛，不可同世而立。

——选自《韩非子·难一第三十六》

【注释】

誉：称扬，赞美。

弗：不。

【课文链接】

他拿起自己的盾夸口说：“我的盾坚固得很，随你用什么矛都戳不穿它。”又举起自己的矛夸口说：“我的矛锐利得很，随你什么盾它都戳穿。”有个围观的人问他：“用你的矛来戳你的盾怎样呢？”那个楚国人张口结舌，回答不出来了。

第四单元《大禹治水》

【文言文】

尧舜时，九河不治，洪水泛滥。尧用鲧(gǔn)治水，鲧用雍（yōng）堵之法，九年而无功。后舜用禹治水，禹开九州，通九道，陂（ bēi）九泽，度(duó)九山。疏通河道，因势利导，十三年终克水患。一成一败，其治不同也。

——选自《经典史记》

【注释】

雍：堵塞

陂：筑坝蓄水

度：测量；勘测。

【文白对读】

尧、舜在位的时候，黄河流域发生了很大的水灾，庄家被淹，房屋被毁。尧任用鲧来治水，鲧用堵塞的办法，花了很多时间也没有把洪水制伏。后来舜用禹来治水，禹采取疏导的办法，带领老百姓疏通多条大河，筑起堤坝，建了多个蓄水池，勘测了多座大山，花了十三年的时间，终于制伏了水患。他们两个人治水，一个成功，一个失败，那是因为采用的方法不同啊。

第五单元《豺烹羊》

【文言文】

盘古初，鸟兽皆能言。一日，豺与羊同涧饮水，豺欲烹其羊，自念无以措辞，乃强责之曰：“汝混浊此水，使老夫不能饮，该杀！”羊对曰：“大王在上流，羊在下流，虽浊无碍。”豺复责曰：“汝去年某日，出言得罪于我，亦该杀！”羊曰：“大王误矣。去年某日，羊未出世，安能得罪大王？”豺则变羞为怒，责之曰：“汝之父母得罪于我，亦汝之罪也。”遂烹之。谚云：欲加之罪，何患无辞。即此之谓也。

——选自《意拾喻言》

【注释】

（欲加之罪，何患无辞）欲：要；患：忧愁，担心；辞：言辞，指借口。要想加罪于人，不愁找不到罪名。指随心所欲地诬陷人。

【课文链接】

狼来到小溪边，看见小羊在那儿喝水。

狼非常想吃小羊，就故意找碴儿，说：“你把我喝的水弄脏了！你安的什么心？”

小羊吃了一惊，温和地说：“亲爱的狼先生，我怎么会把您喝的水弄脏呢？您在上游，我在下游，水是不会倒流的呀！”

狼气冲冲地说：“就算这样吧，你总是个坏家伙！我听说，去年你经常在背地里骂我，是不是？”

可怜的小羊喊道：“啊，这是不可能的，去年我还没出生呢！”

狼不想再争辩了，大声喊道：“你这个小坏蛋！骂我的不是你就是你爸爸，反正都一样！”说着就往小羊身上扑去……

第六单元《推敲》

【文言文】

岛初赴举在京师，一日于驴上得句云：“鸟宿池边树，僧敲月下门。”又欲“推”字，炼之未定，于驴上吟哦，引手作推敲之势，观者讶之。时韩退之权京兆尹，车骑方出，岛不觉行至第三节，尚为手势未已。俄为左右拥止尹前。岛具对所得诗句：“推”字与“敲”字未定，

神游象外，不知回避。退之立马久之，谓岛曰：“‘敲’字佳。”遂并辔而归，共论诗道，留连累日，因与岛为布衣之交。

【注释】

①炼之未定：用心琢磨，反复锤炼，决定不下来。

②引手作推敲之势：伸出手做出推和敲的姿势来。

③韩愈吏部权京兆：礼部侍郎韩愈代理京兆尹。

④左右拥至尹前：随从人员（拿下贾岛）带到韩愈跟前。

⑤具对：全部详细回答。

⑥权：代理……职务。

⑦京兆尹：京城地方长官。

⑧神游象外：精神离开了眼前的事物。

⑨辔：驭马的缰绳，这里指马。

⑩布衣之交：普通老百姓之间的交往。布衣，百姓。

【文白对读】

贾岛初次在京城里参加科举考试。一天他在驴背上想到了一句诗：“鸟宿池边树，僧敲月下门。”想用“推”字，又想用“敲”字，反复思考没有定下来，便在驴背上（继续）吟诵，不停做着推和敲的动作，围观的人对此感到惊讶。当时韩愈临时代理京城的地方长官，他正带车马出巡，贾岛不知不觉，直走到（韩愈仪仗队的）第三节，还在不停地做（推敲）的手势。于是一下子就被（韩愈）左右的侍从拥到韩愈的面前。贾岛详细地回答了他在酝酿的诗句，用“推”字还是用“敲”字没有确定，精神离开了眼前的事物，不知道要回避。韩愈停下车马思考了好一会，对贾岛说：“用‘敲’字好。”两人于是并排骑着驴马回家，一同谈论作诗的方法，好几天不舍得离开。（韩愈）因此跟贾岛结下了深厚的友谊。

第七单元《郑人买履》

【文言文】

郑人有欲买履者，先自度(duó)其足，而置之其坐。至之市，而忘操之。已得履，谓曰：“吾忘持度（dù)!”反归取之，及反，市罢，遂不得履。人曰：“何不试之以足?”曰：“宁信度（dù)，无自信也。”

——选自《韩非子·外储说左上》

【注释】

操：拿，抓在手里。

反：同“返”

宁：宁可，宁愿。

【文白对读】

郑国有个要买鞋子的人，他先量自己的脚，把量好的尺码放在座位上。来到集市，他看中了一双鞋子，却发现自己忘了拿量好的尺码。于是就急匆匆地跑回去拿。等他再返回集市时，集市已经散了，因此没买到鞋子。有人问他：“为什么不用自己的脚去试一试呢？”那人说：“宁可相信尺码，也不相信自己的脚。”

第八单元《鹏程万里》

【文言文】

有鸟焉，其名为鹏，背若泰山，翼若垂天之云；搏扶摇羊角而上者九万里，绝云气，负青天，然后图南，且适南冥也。斥安鸟笑之曰：“彼且奚适也！我腾跃而上，不过数仞而下，翱翔蓬蒿之间，此亦飞之至也，而彼且奚适也！”

——选自《庄子·逍遥游》

【文白对读】

远古的时候，有一种鸟，名字叫作鹏。大鹏鸟的背像泰山那样高，飞起来的时候，它的翅膀就像遮天蔽日的云彩。

有一次，大鹏鸟向南海飞去。它在南海海面上用翅膀击水而行，扇一下就是三千里。它向高空飞去，卷起一股暴风，一下子就飞出九万里。它飞出去一次，要过半年才飞回南海休息。当它飞向高空的时候，它的背靠着青天，而云层却在它的下边。

生活在洼地里的小安鸟雀，看见大鹏鸟飞得这么高，这么远，很不理解，就说：“他还想飞到哪里去呢？我们往上飞，不过几丈高就落下来了，我们在蓬蒿飞来飞去，也算是飞到边了。大鹏鸟究竟想飞到什么地方去呢？”

四年级上册信息技术教案

第 1 课　认识画图软件

[课时]:1节

[教学内容]启动“画图”软件；认识“画图”窗口；铅笔、刷子工具的使用。

[教学目标]：1、认识 WindowsXP　系统中自带的画图软件；

2、掌握画图软件的进入与退出,并熟悉画图软件窗口的组成；熟练掌握窗口中各部分的操作方法。

3、通过运用画笔软件写名字和画树,使学生进一步熟练掌握画笔软件各部分的操作方法,同时激发学生对学习电脑的兴趣，感受成功，体验学习计算机的快乐。

[教学重点]:绘图软件的操作与应用

[教学难点]：工具箱、颜料盒的隐藏和显示

[教学过程]:

一、　导入

师：向学生展示一组精美的画图作品，告诉学生,“画图”软件是 WindowsXP　操作系统中所附的绘图软件,利用它可以绘制简笔画、水彩画、插图或贺年片等。也可以绘制比较复杂的艺术图案；既可以在空白的画稿上作画，也可以修改其他已有的画稿。通过学习，同学们也能用它绘制出美丽的图画来。

二、启动画图软件

（这部分内容先让同学们互助学习或者看书学习）

①在启动 Windows　98 后，单击“开始”按钮，将指针依次指向“程序(P)”、“附件”，单击“画图”命令。

②屏幕上出现画图窗口。

三、　认识“画图”窗口

同学之间相互讨论画图窗口有哪些内容组成，然后演示画图窗口。请同学们说出窗口的组成部分。

（学生观察讨论，教师随机参与讨论。）

总结：“画图”窗口特有的组成部分包括：工具箱、工具状态选择器、

颜料盒、画图区等。

四、 工具箱的使用

1、认识“工具箱”

师：有没有人可以给大家介绍介绍工具箱里有哪些工具，他们叫什么呢？

引导学生发现认识工具的方法。（将鼠标轻放在工具上，过一会儿会显示工具名称）

2、铅笔工具

师：有没有同学可以告诉老师，工具箱里的工具可以怎么用呢？

活动一：请同学们用工具箱中的铅笔工具在画板中写出自己的名字。

3、刷子工具

师：接下来，我们要来画树，请大家看看课本上第 6 页的图 7，这里的树是有颜色的，我们要怎么样才画出有颜色的图画呢？

引导会的学生说出前景色的使用方法，教师适时讲解背景色的使用。

活动二：现在请同学们选择好需要的颜色，来画树，先画完的同学可以给自己的树装饰一下。

五、做一做

活动三：请同学们根据课本第 3 页的“做一做”动手操作一下。并想一想“试一试”中的操作该怎么完成。

[教学反思]

第 2 课　画规则图形

[课时]:1节课

[教学内容]直线、油漆桶、矩形、圆角矩形以及文字工具的使用。

[教学目标]: 1、尝试使用工具箱中的“矩形”、“直线”、“圆角矩形”、“文字”工具绘制图形，会用 SHIFT 键。

2、通过学生的观察、分析、创作培养学生处理信息运用信息的能力。

3、在同学的互助下交流合作中，培养合作意识和合作精神。

[教学重点]: 掌握规则图形的画法。

[教学难点]: 矩形 3 个选项的使用及 Shift键的使用

[教学过程]:

一、导入

师：今天老师给大家带来了一些电脑绘画作品，你们想看吗？（用幻灯片演示，画面停止在一幅房子的图上）大家观察一下，这幅图画由哪些图形组合起来的啊？

学生回答

师：这些图形又称为规则图形，今天我们就来学习一下，要怎么用电脑将这些图形画出来。

二、Shift键的使用

师：在学画规则的图形之前，我们首先来认识一下一个非常重要的朋友——SHIFT 键，它可以帮助你解决许多难题，比如怎样把一条线画直，怎样把一个圆画圆，怎样把一个矩形画成正方形等等。下面就请大家和老师一起在键盘上找到这个朋友。这个朋友对别人很友好，总是喜欢和别人一起玩。

三、直线工具的使用

师：我们先来画屋顶，屋顶是什么形状的啊?(三角形)我们可以使用什么工具来画呢？

由学生来回答，引出直线工具也可以画屋顶

师：如何把直线画直呢？这就用上了我们的新朋友：SHIFT 键。

老师演示操作。（故意操作错误）。

撤消的使用：

师：如果对画不满意，我们可以使用“撤消”，但是能无限制的撤消吗？（最多只能撤消三次），所以我们在画图时，如果自己感觉不满意要及时撤消。

师：当我们把屋顶的线条画完后，可以用什么工具来填充屋顶的颜色呢？

生回答，并动手操作。

教师演示填充过程，操作失败，颜色填充到整张画布。

师：为什么没有填充成功呢？

生回答，师生共同探讨解决方案。

四、矩形工具的使用

师：屋顶画好了，我们来画房子主体部分和钟盘好不好？大家观察一下，房子主体部分和钟盘是什么形状的？（长方形）长方形我们也叫矩形。矩形怎么画想知道吗？我们首先在工具栏里找到矩形工具。单击矩形工具。下面会出现三个矩形。

讲解三个矩形的作用和功能。让学生自己动手在画板上试一试这三种模式。

动手操作，选择合适的模式画出房子主体和钟盘，并完成房子的整个造型。

五、文字工具的使用

师：现在请大家给你们的小屋起一个名字，并且写在小屋旁边，至于要如何添加文字，请大家看看课本第 12 页，参照着课本来做。

六、练习

由学生在课后的“试一试”练习的四幅图中选择自己喜欢的一幅画，并在画图软件中完成。颜色的搭配可以根据自己的喜好选择。

[教学反思]

第 3 课　画不规则图形

[课时]:1节课

[教学内容]:曲线工具、多边形工具的使用

[教学目标]：1、使学生熟练掌握曲线工具、多边形工具的使用方法。

2、使学生养成在实际操作中，发现问题，共同解决问题的习惯。

3、培养学生对电脑绘图的兴趣。

[教学重点]：曲线工具、多边形工具的使用

[教学难点]：在实际绘图中，曲线工具的调整

[教学准备]：FLASH　动画、多媒体教室、远志多媒体教室广播软件

[教学过程]:

一、导入

播放 FLASH　《池塘里的月亮》

师：在这个 FLASH　里你看到了什么？

生回答

师：同学们，观察得真仔细啊！这个动画表现的是夜晚的池塘，对于我们来说，做出这样的动画还是比较难的，但是我们可以用画的形式，制作出一幅静态的画，来表现夜晚的池塘。

二、　曲线工具的使用

师：要完成一幅夜晚的池塘的画，我们得先学习如何画出一条鱼。鱼可是池塘里不可缺少的小动物。那么我们可以用曲线工具来画出漂亮的鱼。

教师先示范，选择曲线工具的基本使用方法。

活动一：

1、请同学参考课本第 15 页的方法，画出一条鱼。

2、利用刷子、喷枪等工具对鱼进行修饰

3、先完成 1、2 两项活动的同学，可以任选课本第 14 页图 1 中，两种鱼中的一种，画画看！

完成练习后，老师根据实际中出现的问题进行讲解或者请一些已经解决问题的同学进行讲解。

三、多边形工具的使用

师：夜晚的池塘中不可缺少的还有天空中的星星，而使用画图软件中的多边形工具就可以画出漂亮的小星星。

活动二：

1、请同学们根据课本上的提示，进行操作，画出星星

2、思考并动手试一试，要如何画出整颗都是黄色的小星星。

完成练习后，老师根据实际中出现的问题进行讲解或者请一些已经解决问题的同学进行讲解。

四、练习

活动三：充分利用学会的曲线工具、多边形工具来完成《夜晚的池塘》这幅画，（提示：可以用曲线工具画出弯弯的月亮，池塘里的水草等）充分发挥自己的想象力，将这幅画得漂漂亮亮。

[板书设计]:

曲线工具：拖出一条直线→拖动鼠标调整

多边形工具：拖出一条直线→单击，形成直线→双击，结束

[教学反思]

第 4 课　图形的复制、旋转

[课时]:1节课

[教学内容]复制粘贴及旋转功能的使用

[教学目标]：1、使学生熟练掌握复制粘贴及旋转功能的使用方法。

2、使学生养成在实际操作中的动手动脑及小组合作的学习习惯。

3、培养学生对电脑绘图的兴趣。

[教学重点]：复制、旋转的操作使用

[教学难点]：在实际绘图中的复制的多种用法

[教学准备]：多媒体教室、远志多媒体教室广播软件

[教学过程]:

一、导入

播放《欢乐的小鸡》图

师：在这图里你看到了什么？

生回答

师：同学们，观察得真仔细啊！这幅图里的小鸡小花不是都要我们一笔一笔的画呢？其实我们只要画好其中的一朵花，一只鸡就可以利用绘图软件中的一个新功能来实现这幅画了，今天老师就来和大家一起学习新知识。

二、 复制功能的学习。

师：要完成那么多的小花的绘制，我们得先画出一朵花。

活动一：

下面请大家选好前景色，用工具栏中的“椭圆”、“刷子”等来花小花。

1、教师先示范，学生动手一起画一朵花。

（可参考课本第 20 页的方法，画出一朵花）

2、单击“图像”菜单，检查菜单中“不透明处理”前是否有打钩，有的话把钩去掉。

3、单击工具箱中“选定”工具，在小花周围拖动鼠标把要复制的小花围出。

4、选“编辑”菜单的“复制”，再点“粘贴”。

5、在出现新的小花选区上按住鼠标左键就可以把小花拖到其他位置，这样就复制了一朵小花了。

6、教学新的复制方法：选择要复制的图像后按 CTRL 键同时用鼠标脱动也可以复制。

让学生动手，教师指导，让好的同学进行演示。

三、画小鸡大家庭

师：在草地上有许多的小鸡，大家能用刚才学习的知识进行绘制吗？但是如何绘制有大有小的呢？

活动二：

1、请同学们先用学的知识进行操作，画出 1 只小鸡。

2、然后复制一只小鸡后用选定工具再将一只小鸡选中，将鼠标指针移到“选定”框四周图像大小调整柄上，拖动鼠标后你发现什么？（变大变小）

3 你们试一试。

完成练习后，老师根据实际中出现的问题进行讲解并请一些操作较好的同学进行讲解。

四、让小鸡转身

师：用复制我们可以花很多小鸡，但都是一模一样，怎样画形态各异的小鸡呢？我们下面就来学习旋转功能的使用。

活动三：

1、选定一只小鸡。

2、在“图像”菜单上单击“翻转/旋转”命令。

3、在对话框中选“水平翻转”，大家试试有什么变化？

4、大家也试试“按一定角度旋转”，看看不同角度的变化是什么样的。

五、练习。

照课本 24 页，试着画一画图 11 。

[教学反思]

第 5 课　作品赏析与制作

[课时]:1节课

[教学内容]欣赏、评价作品以及动手绘制

[教学目标]：1、让学生综合使用绘图软件的功能绘制图像。

2、培养学生审美观。

[教学重点]：培养审美能力，学会评价作品。

[教学难点]：熟练使用绘图软件进行绘制图像。

[教学准备]：多媒体教室、远志多媒体教室广播软件

[教学过程]:

一、导入

师：在计算机帮助下我们可以画出美丽的图画。通过前面几节课的学习，同学们掌握了“画图”软件的使用方法，能画出许多生动活泼、色彩鲜艳并富有童趣的图画。今天我们就来欣赏优秀的作品，一起来评价吧！

二、作品赏析

1、出示课本 25 页图 1“西湖美景”，大家说一说图里有什么？（学生活动）

2、看课本 26 页图 2“构建和谐家园”，这图里表达了什么，大家讨论下。

活动一：

填一填课本 26 页，图 2 由什么组成，从图 3 什么地方看出喜庆的情景？观察图 4，小组讨论你喜欢图 4 画面的哪一部分？学生观察讨论，分组汇报。

三、画画大比拼

师：经过这段时间的学习，同学们有了不少的收获了吧！下面就让我们一起用所学的知识为你们的画设计一个封面吧。

活动二：

制作封面：师提要求，学生制作。

1、确定封面内容。

2、小组讨论设计下封面的文字、图案、色彩等。

3、动手操作。

4、保存封面作品。

展示与评价：

1、组内展示，相互评价，选出本组最佳作品向全班展示。

2、参考他人提出的修改意见，完善自己的作品。

3、利用课本 29 页“电脑美术作品评价表”进行自评和互评。

4、选出参加全校展示的作品。

师：今天大家都制作了非常漂亮的作品，希望大家今后能利用电脑绘制出更出色的作品，

[教学反思]

第 6 课　认识小海龟

[课时]:1节课

[教学内容]初步认识 LOGO　系统及几个简单命令的操作

[教学目标]：1、了解 LOGO　系统的启动与退出。

2、让生掌握前进、清屏等简单命令的使用，培养学生动手动脑的习惯。

3、在操作中充分调动学生对电脑的学习兴趣。

[教学重点]：前进命令的使用

[教学难点]：LOGO　系统中对语言格式的要求

[教学准备]：多媒体教室、远志多媒体教室广播软件

[教学过程]:

一、导入

师：在前面的课程中，我们学习了用图画软件画画，相信大家一定都非常的拿手啦！其实在电脑中，我们不仅可以用画图软件画画，还可以别的软件画出一幅幅漂亮的图画。你们想认识这位新朋友吗？

生回答

师：好，那我们一起来请出这位出色的小画家吧——LOGO　语言。

二、　新授

活动一：启动 LOGO　系统

师：要让小海龟帮我们画图，首先必须启动 Logo 语言系统。不过，Logo 系统不是 Windows　本身自带的软件，使用前要先将它安装到 Windows　系统里。

视频广播，师演示。

步骤:

1、单击“开始”按钮;

2、选择“程序”菜单 ，选择“PC LOGO　”，单击“PC LOGO　”命令，启动 LOGO　语言系统。

视频交还学生，请学生启动 LOGO　语言系统，师巡视指导。

活动二：认识 LOGO　窗口界面

师利用视频广播，展示 LOGO　系统界面。

请生观察讨论 LOGO　系统由哪些部分组成的，师小结。

师小结:

1、LOGO　系统界面分为上下两个窗口：上窗口称为绘图窗口，窗口中间的小海龟用于画图；下窗口称为命令窗口，用于对海龟下达命令，使海龟能根据我们的要求做出动作。

2、绘图窗口的中心称为海龟的原点，即海龟的家。Logo 系统启动时，海龟总是在原点，方向朝上，做好画图准备。

3、在命令窗口中，“?”是命令提示符。我们可在 “?”后面输入相应的 Logo 命令，让海龟做出转角、画线、

涂色、擦除等动作。

活动三：海龟画线条

师：刚才我们一起认识了 Logo 系统，那么海龟到底怎么在窗口中画出美丽的图呢。首先我们一起来学生如何画直线吧。

前进命令： FD 步数

师示范操作

师：这里，步数是海龟要前进的距离值。执行该命令时，海龟就会沿着当前的朝向（海龟头朝向）移动规定的步数。

例如：FD 80

注意：命令 FD 与后面的步数间要有空格，且输入完毕业要按回车键（ENRET 键）确认，告诉海龟命令输入结束，可以开始执行命令。

做一做：

让海龟分别前进 80 步再前进 150 步，你看到了什么？

想一想：

1、前进的步数太大了，海龟会怎么做？

2、你能大概估算出绘图窗口的高度吗？

活动四：清除屏幕中的图形

清屏命令：CS

请生自行偿试，输入 CS 命令后的效果。

师：清屏命令后面不还参数，其作用是清除绘图窗口中的所有的图形，并让海龟返回原点（回家），海龟头朝上。

试一试：

1、FD 100 的执行结果：

2、FD100 的执行结要：

3、你知道第 2 条命令出错的原因吗？

请生完成试一试，并交流出错的原因。

活动五：海龟退场

方法一：直接单击窗口上的关闭按钮；

方法二：在命令窗口中键入 BYE 命令；

退出命令：BYE

方法三：使用窗口菜单命令

做一做：

按照课本第 36 页内容完成退出 LOGO 系统的操作。

[教学反思]

第 7 课　海龟画旗帜

[课时]:1节课

[教学内容]学会右转、左转、后退、隐龟及显龟命令的操作

[教学目标]：1、在学习中培养学生动手操作的能力

2、能过画各种各样的图形培养学生创新思想及独力思考的能力。

3、培养学生审美能力。

[教学重点]：右转、左转、后退、隐龟及显龟命令的操作

[教学难点]：这些基本命令的综合使用。

[教学准备]：多媒体教室、远志多媒体教室广播软件

[教学过程]：

一、导入

师：通过学习，我们已经认识了海龟这位新朋友，其实它的本事事大了，它不仅可以往前走，往后走，可以左转、右转，还可以藏起来呢。你们想不想让海龟显显身手呀？

生答

二、新授

活动一：海龟画正方形

右转命令：RT　角度

右转命令的作用是让海龟原地顺时针旋转给定的角度，以便让海龟头指向要画线的方向。

做一做：

海龟画斜线

CS

RT 45

FD 80

请生自行操作，并交流操作结果，师简单点评。

做一做：

海龟画边长为 100 步的正方形。

师：画正方形时，每画一条边后，海龟要右转 90 度，为画下一条边做准备。

师示范操作一个直角。

请生自行偿试完成画正方形的操作，并相互交流经验。

活动二：海龟画旗帜

试一试：请生画长为 100 步，宽为 50 步的长方形。

CS
FD 50
RT 90
FD 100
RT 90
FD 50
RT 90
FD 100
RT 90

生可相互帮助，完成长方形的画法

试一试:给画好的长方形加一根长度为 50 步的旗杆，使它成为一面旗帜。

师：为了画旗杆，我们要先将海龟右转 270 度，也可以

用左转命令让海龟左转 90 度，再前进 50 步。

左转命令：LT 角度

左转命令的作用是让海龟逆时针转动给定的角度。

师：在前面的画图过程中，我们都是让海龟往前走。其实，海龟也可以后退着走。有时用后退命令可以简化操作，提高效率。

后退命令：BK 步数

请生用后退命令给长方形加上旗杆。

活动三：将海龟藏起来

师：画完图形，你们会发现海龟会盖住部分图。如果能把海龟藏起来，图形看起来会更漂亮些。

隐龟命令：HT

隐龟命令不带参数，它使海龟从屏幕上消失。但要注意，虽然看不见海龟，在命令窗口中输入的命令，海龟照样执行。

显龟命令：ST

显龟命令也不带参数，它会让隐藏的海龟重新显示

在屏幕上，方便我们作图。

做一做：隐龟、显龟

CS

HT

LT 45

BK 100

ST

你看到了什么？

生操作并讨论看到的结果。

试一试：见课本第 44 页，从图 6 中，挑一个自己最喜欢的图形，用 LOGO　命令画出来，图形的尺寸大小由自己设定。

[教学反思]

第 8 课　海龟画粮仓

[课时]:1节课

[教学内容]学会前进、右转、左转、后退命令组合操作

[教学目标]：1、在学习中培养学生动手操作的能力

2、能过画各种各样的图形培养学生对各种命令的综合使用能力。

3、培养学生小组合作能力。

[教学重点]：前进、右转、左转、后退命令的操作

[教学难点]：这些基本命令的综合使用。

[教学准备]：多媒体教室、远志多媒体教室广播软件

[教学过程]：

一、导入

师：通过学习，我们已经学习了让海龟运动的许多命令，这些命令组合可以画出许多漂亮的图形，今天我们就

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/048107073000006137