

备课本

南方版八年级下册 信息技术

全册教案

班级_____

教师_____

日期_____

南方版信息技术八年级下册全册教案

教师_____ 日期_____

科目	信息技术	年级	八年级	班级	
课时	1 课时	课型	新授课	时间	
课题	第一课问题“它”解决——编写程序解决问题				
教学目标	知识与技能：了解程序设计语言，理解编写程序解决问题的步骤并学会算法描述。 过程与方法：教师讲解，学生讨论交流。学生对教师提出的问题进行算法描述。 情感态度与价值观：形成对信息技术良好的学习态度、积极进取的精神。				
教学重点难点	重点： 程序设计语言及编写程序解决问题的一般步骤。 难点： 用自然语言和流程图描述一个问题的算法。				
板书设计 示意框图	第 1 课 问题“它”解决 一、 程序与软件 二、 编写程序解决问题的步骤 三、 自然语言描述算法 四、 流程图描述算法 五、 程序设计语言				
教 学 准 备	知识准备：计算机基础知识。 硬件准备：计算机一台。 软件准备：已经编写好的纸牌小游戏程序。				
教 学 过 程					
教师活动			学生活动	教师意图	时间
一、课前导入，任务介绍 要想用计算机解决问题，首先需要选择合适的计算机软件，如撰写研究性学习方案时要用Word，统计学校运动会比赛成绩时常用到 Excel。但是有些问题不一定找得到合适的软件，这节课我们就一起来了解一下程序设计语言及编写程序解决问题的步骤。			认真听讲，发挥想象。	引入任务，明确目标，激发学习兴趣。	2，
二、编写程序解决问题 1. 程序与软件 计算机程序是一组能让计算机识别的工作指令				讲解程	

的集合，计算机执行完这组指令后便能够完成一项具体的工作。软件一般是指计算机程序、数据和相关文档资料的综合，习惯上不对程序和软件进行区分。请思考：我们平时用到了哪些程序或软件呢？执行程序指令后我们能完成什么具体工作呢？ 在日常生活和学习中，我们不仅可以使使用别人开发的软件，还可以自己编写程序，满足特定的需要。那么，我们有哪些实际问题找不到合适的软件呢？如何编写程序来解决这些问题呢？ 计算机程序软件可以帮助我们完成学习及生活中的各种任务，如利用 Word 工具可以撰写论文等。这些工具都是通过各种程序设计语言编写出来的。 2. 编写程序解决问题的步骤 用计算机编写程序解决实际问题，首先要对问题进行分析，然后确定解决问题的方法与步骤，最后用程序设计语言将解决问题的具体方法和步骤表达出来。 编写程序解决问题的一般步骤为：提出问题→分析问题→设计算法→编写程序→调试程序→得到结果。其中分析问题、设计算法和编写程序是这几个步骤中的重点。算法是解决问题的方法和步骤。 3. 自然语言描述算法 同学们，你们知道什么是自然语言吗？自然语言有什么特点？如何用自然语言描述一个算法呢？ 例子：输入三个数，找到并输出其中最大的数。 步骤 1：输入三个数 a，b，c。 步骤 2：假设 a 最大，Max=a。 步骤 3：将 b 与 Max 比较，若 $b > \text{Max}$，则 $\text{Max} = b$。 步骤 4：将 c 与 Max 比较，若 $c > \text{Max}$，则 $\text{Max} = c$。 步骤 5：输出最大数 Max。 自然语言是人们日常生活中使用的语言，其通俗易懂，但是缺乏直观性，不简洁，且容易引起歧义。 4. 流程图描述算法 请同学们思考一下，什么是流程图？流程图中各个图形代表什么意思？流程图有什么特点？如何用流程图来描述算法？ 在流程图中，椭圆表示开始或结束框，平行四边	认真听讲，积极思考，回答问题。 认真听讲，做好笔记，理解编写程序的步骤和方法。 认真听讲，积极思考，并回答教师问题。 认真听讲，思考	序与软件，使学生对程序设计语言有个初步的了解。 通过讲解让学生对编写程序解决问题的步骤有个初步的理解。 讲解自然语言，并让学生掌握用自然语言描述算法。 讲解流程图，使学	6， 6， 6， 6，
---	--	--	---

形表示输入或输出框，矩形表示处理框，菱形表示判断框，箭头表示流程线。用流程图描述算法时，形象、直观且容易理解。 教师根据上面例子用流程图描述算法。 5. 程序设计语言 要解决实际问题，就需要将设计好的算法表达出来。用程序设计语言表达算法的过程就是编写程序。 常用的程序设计语言有 BASIC、Pascal、C、Java 和 Visual Basic 等。各程序设计语言都有自己的特点。用程序设计语言编写出来的内容就称为程序代码。		教师提问，并回答教师问题。 认真听讲，做好笔记，理解各程序设计语言的特点。	生掌握用流程图描述算法。 让学生对各种程序设计语言有所了解。	6’
三、课堂练习 通过本节课的学习，相信同学们对编写程序解决问题的步骤以及描述有了一定的了解，下面请大家根据体验与建构中的问题分别用自然语言和流程图来描述关于“计算圆的周长”及“当用水量在 30 吨以内（包括 30 吨）和超过 30 吨时的水费”的算法。比一比看谁做得最快，谈谈自己的学习经验。		按要求完成作业。	组织学生进行练习，巩固学习效果。	8’
四、本课总结 本节课，我们讲解了程序与软件，初步了解了编写程序解决问题的一般步骤，并学会了用自然语言和流程图来描述算法，同时也对各种程序设计语言有了一定的了解，为以后的学习奠定了基础。		认真听讲，积极思考。	对本节课所学知识进行总结。	5’
教 学 后 记				

科目	信息技术	年级	八年级	班级	
课时	1 课时	课型	新授课	时间	
课题	第二课 认识新伙伴——Visual Basic 程序设计语言				
教学目标	知识与技能：熟悉 Visual Basic 界面，能通过控件添加对象及运行程序。 过程与方法：教师讲解并演示，学生实践操作。 情感态度与价值观：培养学生动手实践能力、主动探求知识的态度。				
教学重点难点	重点： 认识 Visual Basic 界面，通过工具箱控件创建对象。 难点： 熟悉常用控件及其主要功能，在代码编辑窗口编写代码。				
板书设计 示意框图	第二课 认识新伙伴 六、 Visual Basic 界面 七、 对象及控件 八、 常用控件 九、 VB 中的代码窗口 十、 在 VB 中运行程序				
教 学 准 备	知识准备：计算机基本操作知识。 硬件准备：计算机一台。 软件准备：安装好 Visual Basic6.0，一个已经编辑好的 VB 程序。				
教 学 过 程					
教师活动			学生活动	教师意图	时间
一、课前导入，任务介绍 那些开发好的小程序都是通过相应的程序设计语言进行开发的，这节课我们就一起来认识一下 VB 程序设计语言，熟悉它是由哪些窗口组成，各个窗口都有什么功能，并了解它是如何进行程序的设计开发。			认真听讲，积极思考。	引入课堂，让学生完成过渡。	3’
二、熟悉 Visual Basic 界面，学会添加对象及在 VB 中运行程序 1. Visual Basic 界面 【操作演示】执行“开始”→“程序”→“Microsoft			认真听讲，		6’

Visual Basic6.0 中文版” → “Microsoft Visual Basic6.0 中文版”命令，启动VB6.0，弹出“新建工程”对话框。 在“新建工程”对话框中，选择“标准 EXE”，单击“打开”按钮，VB 便新建了一个工程文件，创建了一个窗体并进入 VB 主界面。整个界面主要由工具箱、窗体、工程窗口、工程资源管理器窗口及属性窗口组成。 2. 对象及控件 VB 工具箱中的工具称为“控件”，单击控件，在窗体中拖动鼠标便能够创建一个“对象”。 选中对象，进行拖曳操作可改变其位置和大小，按“Delete”键可将其删除。 3. 常用控件 工具箱中的标签、文本框、图片框、图像和命令按钮等都是常用的控件。它们的主要功能是：标签用来显示文字信息，但显示的文字不能编辑；文本框用来输入和输出文字信息；图片框用来绘制图形和显示图像；图像只能用来显示图像；命令按钮用来产生命令动作。 4. VB 中的代码窗口 设计状态下，双击窗口中的对象便可打开代码编辑窗口，该窗口左上部是对象列表，右上部是对象能响应的事件列表，中间是代码编辑区。 5. 在 VB 中运行程序 【操作演示】双击源程序文件夹中的工程文件，或者在 VB 中执行“文件”→“打开工程”命令，找到并打开相应的工程文件。 执行“运行”→ “启动”命令或单击工具栏中的“启动”按钮便可运行程序，执行“运行”→ “结束”命令或单击工具栏上的“结束”按钮便可结束程序的运行。	积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。 认真听讲，并自己动手操作，掌握技巧和方法。 认真听讲，积极思考，并做好笔记。 观看教师讲解，自己动手操作。 观看教师演示，并自己动手操作。	指导学生进入VB并熟悉VB程序界面。 指导学生认识VB工具箱及控件，并在窗体上创建“对象”。 让学生了解工具箱中各个控件的功能。 让学生熟悉代码编辑窗口。 学会运行及结束运行程序。	6， 5， 5， 5，
--	--	---	---

三、课堂练习 完成体验与建构中的练习，进一步熟悉 VB 界面；新建工程，利用各种控件在窗体上创建对象，并尝试为其中的对象添加程序代码。添加完代码后尝试运行程序及结束程序的运行。完成后，谈谈你在学习过程中的经验。		按 要 求 完 成 作 业。	组 织 学 生 进 行 练 习，巩固学 习效果。	10 ’
四、本课总结 本节课，我们熟悉了 Visual Basic 界面，学会了利用控件来创建对象和编辑对象，并且学会了如何进入代码编辑窗口，对代码编辑窗口有了一定的了解，而且掌握了在 VB 中运行程序。		认 真 听 讲，积极 思考。	对 本 节 课 所 学 知 识 进 行 总 结。	5 ’
教 学 后 记				

科目	信息技术	年级	八年级	班级	
课时	1 课时	课型	新授课	时间	
课题	第三课 小试身手——编写“求圆面积”的程序				
教学目标	知识与技能：添加对象并进行属性设置，添加对象代码及调试修改程序。 过程与方法：每人设计完成一个“求圆面积”的程序。 情感态度与价值观：培养学生动手实践能力、主动探求知识的态度。				
教学重点难点	重点： 对添加的对象进行属性的设置。 难点： 输入程序代码及对程序进行调试、修改及保存。				
板书设计示意图	第三课 小试身手 十一、 提出和分析问题 十二、 确定算法 十三、 编写程序 十四、 调试、运行及保存程序				
教 学 准 备	知识准备：计算机基础知识。 硬件准备：计算机一台。 软件准备：安装好 Visual Basic6.0。				
教 学 过 程					
教师活动			学生活动	教师意图	时间
一、课前导入，任务介绍 只要知道一个圆的半径，我们就能求出这个圆的面积。那么怎样设计一个计算机程序，只要输入圆的半径，就能够轻易地求出圆的面积呢？这节课我们就利用 VB 来编写程序解决这个问题吧！			认真阅读教材，积极思考。	引入课堂，让学生完成过渡。	3 ’
二、编写“求圆面积”的程序 1. 提出和分析问题 请大家思考：如何利用计算机来计算一个圆的面积呢？			认 真 听讲，积极思考，回答	让学生了解如何求圆面积。	6 ’

计算圆面积的基本思路是：先输入圆的半径 r，然后利用求圆面积的公式算出圆的面积 S，最后输出结果 S。 2. 确定算法 由于用流程图描述算法形象、直观且容易理解，并且该问题适合用流程图来描述，因此选择用流程图描述算法。 教师根据要求用流程图描述算法。 3. 编写程序 (1) 程序界面。根据使用习惯，设计好“求圆面积”的程序界面。该程序界面由窗体、四个标签、两个文本框、两个命令按钮共九个对象组成。 (2) 添加对象及设置对象属性。打开 VB 程序，新建工程，选择相关的控件并在窗体中添加对象。 选择各相应对象，在属性窗口中设置包括窗体在内的各对象的属性。 (3) 输入代码。双击程序界面中的“计算”按钮对象，打开代码编辑窗口。在已有的两行代码中间输入“求圆面积”的程序代码。 在代码编辑窗口中的左上部选择“结束”对象，在两行代码中间输入结束程序的代码“end”。 4. 调试、运行及保存程序 在程序代码输入完成后，关闭窗口。执行“运行”→“启动”命令或单击工具栏上的“启动”按钮运行程序。如程序有错，则会显示出错信息，这时就需要根据错误提示信息修改程序。 同样，执行“运行”→“结束”命令或单击工具栏上的“结束”按钮可以结束程序的运行。 运行确认程序无误后，单击保存按钮保存程序，注意须保存两次，第一次保存的是窗体，第二次保存的是工程文件。	问题。 认真听讲，积极思考，做好笔记。 认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。 观看教师演示，自己动手操作，掌握技巧和方法。	讲授求圆面积的算法。 教会学生添加对象，设置对象属性及添加代码。通过操作演示，提高学生操作技能。 指导学生运行及调试程序并保存文档。	6’ 8’ 7’
三、课堂练习 完成体验与建构中的练习，对“求圆面积”程序的界面进行适当修改，使其更加美观。 请运用本节课所学的知识，自己再设计一个“求圆周长”的程序。比一比看谁做得最快最好，并谈谈自己的学习经验。	按要求完成作业。	组织学生进行练习，巩固学习效果。	10’

四、本课总结 本节课，我们学习了设计一个程序的完整过程，体验了编写程序解决问题的一般步骤。着重讲解了设置对象属性、进行对象的代码编写以及运行、调试和保存编辑好的程序。		认真听讲，积极思考。	对本节课所学知识进行总结。	5’
教 学 后 记				

科目	信息技术	年级	八年级	班级	
课时	1 课时	课型	新授课	时间	
课题	第四课 潇湘风光——能根据需要呈现图片				
教学目标	知识与技能：添加图像对象并设置属性，添加装载图片程序代码及调试修改程序。 过程与方法：每人设计完成一个“潇湘风光”的程序。 情感态度与价值观：培养学生动手实践能力、主动探求知识的态度。				
教学重点难点	重点： 添加图像控件对象并设置对象的属性。 难点： 输入装载图片的程序代码并对程序进行调试、修改及保存。				
板书设计 示意框图	第四课 潇湘风光 十五、提出和分析问题 十六、确定算法 十七、编写程序 十八、调试、运行和保存程序				
教 学 准 备	知识准备：计算机基础知识。 硬件准备：计算机一台。 软件准备：安装好 Visual Basic6.0。				
教 学 过 程					
教师活动			学生活动	教师意图	时间
一、课前导入，任务介绍 小明在暑假旅游时拍了很多照片，他想编写一个程序来展示自己所拍的风景照片。这节课我们就一起来学习使用 VB 的图像及单选按钮控件来实现对图片的显示和控制吧！			认真阅读教材，积极思考。	引入课堂，让学生完成过渡。	3 ’
二、编写“潇湘风光”程序 1. 提出和分析问题 在添加对象时，我们发现加载图片的控件有图像控件和图片框控件，那么，这两者有什么区别呢？在本程序中我们应该选择哪种控件呢？			认 真听讲，积极	引导学生选择合适	6 ’

图像控件与图片框控件的区别：①图像控件占用的内存相对较小；②图片框控件内可以添加其他控件，而图像控件则不能；③载入图片框的图形文件不随图片框的大小尺寸调整大小，图像控件能够通过属性设置，使图片自动变化大小适应图像控件大小。 根据图像和图片框控件的区别，我们选择图像控件装载和显示图片，利用单选按钮来实现图片的选择。 2. 确定算法 该算法适合用自然语言描述。描述如下： 步骤 1：单击“韶山”，图像对象显示韶山图片。 步骤 2：单击“张家界”，显示张家界图片。 步骤 3：单击“退出”，退出图片展示程序。 3. 编写程序 （1）程序界面 通过前面的分析，设计好“潇湘风光”程序界面。该程序界面由窗体、一个图像、两个单选按钮和一个命令按钮共五个对象组成。 （2）添加对象及设置对象属性 新建工程文件，按照设计好的程序界面添加相应的对象。选择相应对象，在属性窗口中设置各对象的属性。在设置图像对象的属性时，需要将“Stretch”属性值设置为“True”。 （3）输入代码 双击“韶山”单选按钮，打开代码编辑窗口，输入装载图片的程序代码。选择“张家界”单选按钮，输入装载图片的程序代码，选择“退出”命令按钮，输入“退出”程序代码“end”。 4. 调试、运行和保存程序 执行“运行”→“启动”命令或单击工具栏上的“启动”按钮运行程序。如程序有错，则会显示出错信息，这时就需要根据错误提示信息修改程序。单击工具栏上的“结束”按钮即可结束运行。 程序确认无误后，单击保存按钮保存程序。	思考，并回答教师问题。 认真听讲，积极思考 认真观看教师演示，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方 观看演示，自己动手操作，掌握技巧和方	的控件来加载图像，激发学生的学习意识。 让学生学会设计程序算法。 教会学生添加对象，设置对象属性及输入程序代码。 指导学生调试修改程序并保存程序。	6’ 8’ 7’
---	---	---	-------------------------------

三、课堂练习 在该程序的基础上，修改单选按钮能够响应的事件，并进行调试运行。 自己再设置一个能浏览多幅图像的程序，修改程序各对象的属性，让程序更加美观。比一比看谁做得最快最好。并谈谈自己在学习过程中的经验。		按 要 求 完 成 作 业。	组 织 学 生 进 行 练 习，巩固学 习效果。	10 ’
四、本课总结 本节课设计了一个能浏览图片的程序。再次体验了编写程序解决问题的步骤流程。利用图像控件添加装载图片的对象，并对该对象进行相关属性设置。输入装载图片的程序代码，并对程序进行调试、修改和保存。		认 真 听 讲，积极 思考。	对 本 节 课 所 学 知 识 进 行 总 结。	5 ’
教 学 后 记				

科目		信息技术	年级	八年级	班级	
课时		1 课时	课型	新授课	时间	
课题		第五课 百变文字——随意变换字体和字号				
教 学 目 标	知 识 能 力 品 德	知识与技能： 1. 学会设置文字的字体、大小和样式。 2. 掌握在窗体中对象对齐的操作。 3. 学会引用对象属性和编写程序代码来实现程序的功能。 4. 掌握调试、运行及保存程序的操作。 过程与方法： 1. 通过实践与体验，培养学生运用程序设计解决实际问题的能力。 2. 通过程序运行和调试，让学生在实践中学和体会，以提高主动探索学习的意识和能力。 3. 培养学生勤于动脑和动手的习惯以及严谨的思维方式。 情感、态度与价值观： 1. 体验各控件对象属性引用的妙用，激发学生学习程序设计的兴趣，逐步形成积极主动的学习态度。 2. 培养学生发现问题、思考问题、解决问题的能力。 3. 培养学生创新精神和探索精神，养成严谨的思维方法和编程理念。 4. 引导和培养学生运用信息技术解决实际问题的意识和能力， 并在学习过程中获得价值体验。				
教 学 重 点 难 点		重点： 设置文字字体、大小和样式，在窗体中对象的对齐、属性的引用和程序代码的编写以及调试、运行及保存程序的基本操作。 难点： 在窗体中对象的对齐、属性的引用和程序代码编写的基本操作。				
板 书 设 计 示 意 框 图		第 5 课 百变文字 十九、 提出和分析问题并确定算法 二十、 添加控件对象并设置对象属性 二十一、 编写程序代码 二十二、 调试、运行及保存程序				

教 学 准 备	知识准备：计算机基础知识，VB6.0 的相关编程技能。 硬件准备：多媒体教学工具。 软件准备：VB6.0。			
教 学 过 程				
教师活动		学生活动	教师意图	时间
一、课前导入，任务介绍 在电影院门口，我们常常会不自觉地被电影宣传海报上的漂亮图片和文字所吸引；走在大街上，各种各样广告牌上的精美多变的文字同样吸引了我们的眼球,,,,精美多变的文字为我的世界注入了鲜活的“灵魂”。今天，就让我们跟随小明一起利用VB 编写程序来实现文字变化的功能，使文字在程序中想变就变吧！		认真听讲，积极思考。	引入课堂，让学生完成过渡。	3 ’
二、VB6.0 操作 1. 效果展示 下面我们一起来看一下制作好的“百变文字”程序吧！ 【操作演示】教师展示制作好的“百变文字”程序。 教师提问：通过观看“百变文字”程序，大家想不想自己动手制作一个“百变文字”程序呢？你知道应该如何实现吗？ 学生回答： 教师提示：先提出和分析问题，然后再启动VB6.0、添加控件对象、设置对象属性、编写程序代码、调试、运行及保存程序，激发学生的兴趣。 2. 提出和分析问题并确定算法（板书：提出和分析问题并确定算法） 为了利用 VB6.0 编写程序来实现文字变化的功能，首先，我们要提出和分析问题，在 VB 中，选择文本框控件来实现文字的显示；采用单选框和复选框控件则能实现对文字的大小、字体和样式的控制。 通过问题的分析，可以确定解决问题的如下步骤：		观 看 教 师 展 示 最 终 的 程 序 作 品 ， 积 极 思 考。	让 学 生 先 看 到 最 终 的 程 序 ， 形 成 感 性 认 识 ， 再 激 发 学 生 进 行 探 索 和 学 习。	3 ，
		认 真 听 讲 并 阅 读 教 材 ， 积	指 导 学 生 认 真 学 习	

步骤 1：单击某种大小的数值，文本框中的文字就变成指定大小； 步骤 2：单击某种效果的样式，文本框中的文字就变成指定样式； 步骤 3：单击指定字体，文本框中的文字字体就发生改变； 步骤 4：单击“结束”按钮，结束程序。 3. 添加控件对象并设置对象属性（板书：添加控件对象并设置对象属性）（教师提示学生添加控件对象和设置对象属性的操作步骤） 【操作演示】 步骤 1：启动 VB6.0，在弹出的“新建工程”对话框中新建一个“标准 EXE”的工程文件。 步骤 2：单击工具箱中的文本框控件，在窗体中拖动鼠标，创建一个文本框对象，按照同样的方法，再创建三个单选框、三个复选框和一个按钮对象。 步骤 3：按住“Shift”键，单击鼠标左键逐个选择单选框对象。然后执行“格式”→“对齐”→“顶端对齐”命令。此时，单选框对象将会以最后选中的对象为参考进行顶端对齐。按照同样的方法，将复选框对象进行顶端对齐。 步骤 4：设置各对象的属性，将 Form1 的 Caption 属性设为“百变文字”，Text1 的 Text 属性设为“我变！我变！我变变变！”，Option1、Option2 和 Option3 的 Caption 属性分别设为“20 磅”、“30 磅”和“40 磅”，Check1、Check2 和 Check3 的 Caption 属性分别设为“加粗”、“加下划线”和“楷体字”，Command1 的 Caption 属性设为“结束”。 4. 编写程序代码（板书：编写程序代码） （教师提示学生编写程序代码的操作步骤） 【操作演示】双击窗体中的“20 磅”单选框对象，进入代码编辑窗口，输入程序代码“Text1.FontSize=20”，按照同样的方法，在“30 磅”和“40 磅”单选框对象的代码编辑窗口中分别输入“Text1.FontSize=30”和“Text1.FontSize=40”。在“加粗”、“加下划线”和“楷体字”复选框对象的代码编辑窗口中分别输入“Text1.FontBold=True”、	极思考。 认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。 认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。	和 分 析 问 题，根据分析的结果确定相应的算法。 认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。 指导学生编写程序代码的操作。	5， 5， 8，
--	---	--	-------------------------------

“ Text1.FontUderline=True ” 和 “Text1.FontName=” 楷体_GB2312” ”。 5. 调试、运行及保存程序（板书：调试、运行及保存程序） 程序编写完成之后要记得及时调试、运行及保存程序哦！（教师提示学生调试、运行及保存程序的操作步骤） 【操作演示】单击“启动”按钮运行程序，调试程序的运行情况，调试完成，将程序以“百变文字”为文件名保存到计算机的目标文件夹中。		认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。	指导学生调试、运行及保存程序的操作。	2’
三、课堂练习 同学们，通过本节课的学习，相信大家对在 VB 中“百变文字”程序有了一个初步的了解，但在程序中为什么选择不同字号时使用单选框而不用复选框控件呢？请你运用本节课所学的知识，思考并和同学讨论一下为何选择不同字号时使用单选框而不用复选框控件，并试一试改变文字的颜色。比一比看谁做得最快最好，并谈谈自己的学习经验。		按要求完成作业。	组织学生进行练习，巩固学习效果。	10’
四、本课总结 本节课，我们进一步接触了编程软件——VB6.0，对 VB 中的文本框、单选框和复选框控件有了一定的了解，掌握了在 VB 中设置文字字体、大小和样式以及窗体中对象的对齐、属性的引用和程序代码的编写的基本操作，学会编写一个“百变文字”的程序文件，这为我们后续的学习奠定了基础。		认真听讲，积极思考。	对本节课所学知识进行总结。	3’
教 学 后 记				

科目	信息技术	年级	八年级	班级	
课时	1 课时	课型	新授课	时间	
课题	第六课 程序结构——顺序结构、分支结构和循环结构				
教 学 目 标	知 识 能 力 品 德	知识与技能： 1. 了解常量、变量和表达式的相关知识。 2. 掌握程序中的常用语句的格式和作用。 3. 了解程序的三种基本结构。 过程与方法： 1. 通过实践方面的分析，培养学生自学的能力。 2. 培养学生勤于动脑和动手的习惯以及严谨的思维方式。 情感、态度与价值观： 1. 体验程序结构的妙用，激发学生学习程序设计的兴趣，逐步形成积极主动的学习态度。 2. 培养学生发现问题、思考问题、解决问题的能力。 3. 培养学生积极对待新问题的态度。 4. 培养学生在学习过程中的价值体验。			
教 学 重 点 难 点	重点： 常量、变量、表达式、常用语句和程序的三种基本结构的相关知识。 难点： 常量、变量、表达式、常用语句和程序的三种基本结构的相关知识。				
板 书 设 计 示 意 框 图	第 6 课 程序结构 二十三、 常量、变量和表达式 二十四、 三种常用语句 二十五、 程序的三种基本结构				
教 学 准 备	知识准备：计算机基础知识，VB6.0 的相关编程技能。 硬件准备：多媒体教学工具。 软件准备：VB6.0。				
教 学 过 程					
教师活动			学生活动	教师意图	时间

一、课前导入，任务介绍 在编写程序解决问题时，除了要考虑程序能否正确、高效地解决问题外，还应考虑能否方便地阅读和修改，更要注意程序编写风格的规范性和科学性。今天，就让我们跟随小明一起来认识一下程序的三种基本结构——顺序结构、分支结构和循环结构，系统地掌握程序设计的基础知识，为今后的学习打下坚实的基础吧！	认真听讲，积极思考。	引入课堂，让学生完成过渡。	3，
二、VB6.0 操作 1. 常量、变量和表达式（板书：常量、变量和表达式） （在讲解的过程中，教师可适当的列举一些例子） 常量是指在程序运行过程中，其值不发生变化的量，分为数值型常量、字符型常量、逻辑型常量和日期型常量等。其中，字符型常量在使用时需加上引号，例如，Form1.Caption= “百变文字”。逻辑型常量只有两个值：True 和 False，例如，Text1.FontBold=True。 变量是指在程序运行过程中，其值可以发生变化的量，可用来存放各种类型的数据，例如，在“求圆面积”程序中，语句 Let r=Text1.Text 中的 r 就是变量，用来存放从文本框中获取的半径值。r 叫变量名，给变量命名必须以字母或汉字开头，由字母、数字、汉字及下划线组成，但不能取 VB 中的保留字，如 End、Print 等。 变量中存入不同类型的数据，其变量类型也不同。例如，存入数值型数据，变量就为数值型变量；存入字符型数据，变量就为字符型变量。还可采用事先定义变量类型的方法来决定变量的类型。例如，Dim x As Integer 表示定义变量 x 为整型变量。其中 Dim 叫做变量声明符，Integer 表示为整型。 表达式是用运算符和括号将常量、变量、函数连接起来的有意义的式子，分为算术表达式、字符表达式、关系表达式和逻辑表达式等。其中算术表达式是指用算术运算符将数值型常量、变量、函数连接起来的式子。例如：3.14*r*r、(a+b)/(a-b)-(30+2*a/8)。常用的算术运算符如下表	认真听讲并阅读教材，积极思考。	指导学生认真学习常量、变量和表达式的相关知识。	8，

所示:															
<table><tr><th>算术运算符</th><th>功能</th></tr><tr><td>+</td><td>正号或加法运算</td></tr><tr><td>-</td><td>负号或减法运算</td></tr><tr><td>*</td><td>乘法运算</td></tr><tr><td>/</td><td>除法运算</td></tr><tr><td>^</td><td>幂运算</td></tr></table>	算术运算符	功能	+	正号或加法运算	-	负号或减法运算	*	乘法运算	/	除法运算	^	幂运算			
算术运算符	功能														
+	正号或加法运算														
-	负号或减法运算														
*	乘法运算														
/	除法运算														
^	幂运算														
2. 三种常用语句（板书：三种常用语句） 三种常用语句指的是赋值语句、停止程序执行语句和注释语句。（在讲解的过程中，教师可适当的列举一些例子） 赋值语句，其格式为：Let 变量=表达式。其中“=”是赋值号。作用是将赋值号右边表达式的值赋给左边的变量。语句中的Let 还可以省略。 停止程序执行语句，其格式为：End。End 语句可放在程序中的任意位置，其作用是结束程序。 注释语句，其格式为：Rem [注释内容]或 ‘ [注释内容]。其作用是给程序进行注解，增强程序的可读性，为非执行语句。 3. 程序的三种基本结构（板书：程序的三种基本结构） 程序的三种基本结构指的是顺序结构、分支结构和循环结构。（在讲解的过程中，教师可适当的列举一些与生活相类似的例子） 顺序结构，它是一种最基本的结构，表明了语句执行的先后情况。在编写顺序结构程序时，语句的执行存在着明显的先后次序。前面编写的“求圆面积”的程序就是一个顺序结构，在运行的过程中，任何一条可执行语句都要自上而下运行一次，且只能运行一次。 分支结构，当程序运行到条件判断语句时，程序会判断“条件”是否成立。如果“条件”成立，程序就执行“语句组 1”（不执行“语句组 2”），否则将执行“语句组 2”（不执行“语句组 1”），接着再执行“下一行语句”。	认真听讲并阅读教材，积极思考。	指导学生认真学习三种常用语句的相关知识。	8’												
	认真听讲并阅读教材，积极思考。	指导学生认真学习三种基本结构的相关知识。	8’												

循环结构，当程序运行到条件判断语句时，程序会判断所指定的“条件”是否成立。如果“条件”成立，程序就执行“语句组”，否则将转去执行循环语句后面的语句。执行完“语句组”后，程序又重新检查条件是否还成立，若“条件”成立则再一次执行“语句组”。如此循环，直到“条件”不成立为止。				
三、课堂练习 同学们，通过本节课的学习，相信大家对常量、变量、表达式、常用语句和程序结构的相关知识有了一个初步的了解，为了进一步巩固本节课的知识，请大家运用本节课所学的知识，根据老师给出的描述将表达式写出来，并列举出现实生活中与三种程序结构模式类似的事情，把这些事情的完成过程用相应的结构流程图表示出来。比一比看谁做得最快最好，并谈谈自己的学习经验。		按 要 求 完 成 作 业。	组 织 学 生 进 行 练 习，巩固学 习效果。	8，
四、本课总结 本节课，我们进一步接触了编程软件——VB6.0，了解常量、变量、表达式、常用语句和程序的三种基本结构的相关知识，这为我们后续的学习奠定了基础。		认 真 听 讲，积 极 思 考。	对 本 节 课 所 学 知 识 进 行 总 结。	5，
教 学 后 记				

科目	信息技术	年级	八年级	班级	
课时	1 课时	课型	新授课	时间	
课题	第七课 跑马溜溜——实现“跑马灯”动画效果				
教 学 目 标	知 识 能 力 品 德	知识与技能： 1. 了解使用标签控件显示文字的基本操作。 2. 掌握使用定时器控件实现“跑马灯”效果的基本操作。 3. 学会设置对象属性及编写相应的程序代码。 4. 掌握调试、运行及保存程序的操作。 过程与方法： 1. 通过实践与体验，培养学生运用程序设计解决实际问题的能力。 2. 通过程序运行和调试，让学生在实践学习和体会，以提高主动探索学习的意识和能力。 3. 培养学生勤于动脑和动手的习惯以及严谨的思维方式。 情感、态度与价值观： 1. 体验标签和定时器控件的妙用，激发学生学习程序设计的兴趣，逐步形成积极主动的学习态度。 2. 培养学生发现问题、思考问题、解决问题的能力。 3. 培养学生创新精神和探索精神，养成严谨的思维方法和编程理念。 4. 引导和培养学生运用信息技术解决实际问题的意识和能力， 并在学习过程中获得价值体验。			
教 学 重 点 难 点		重点： 利用标签控件显示文字，采用分支结构并利用定时器控件和条件语句来实现“跑马灯”效果。 难点： 利用标签控件显示文字，采用分支结构并利用定时器控件和条件语句来实现“跑马灯”效果。			
板 书 设 计 示 意 框 图		第 7 课 跑马溜溜 - 二十六、 提出和分析问题并确定算法 - 二十七、 添加控件对象并设置对象属性 - 二十八、 编写程序代码 - 二十九、 调试、运行及保存程序			

教 学 准 备	知识准备：计算机基础知识，VB6.0 的相关编程技能。 硬件准备：多媒体教学工具。 软件准备：VB6.0。			
教 学 过 程				
教师活动		学生活动	教师意图	时间
一、课前导入，任务介绍 元宵节那天，民间流行挂花灯，其中有一种灯笼叫跑马灯。这种灯笼点燃的时候，灯屏上就会出现人马追逐、物换景移的影像。后来，人们将具有这种效果的动画叫“跑马灯”动画。今天，就让我们跟随小明一起来学习如何编写一个具有“跑马灯”动画效果的程序吧！		认真听讲，积极思考。	引入课堂，让学生完成过渡。	3’
二、VB6.0 操作 1. 效果展示 下面我们一起来看一下制作好的“跑马溜溜”动画程序吧！ 【操作演示】教师展示制作好的“跑马溜溜”动画程序。 教师提问：通过观看“跑马溜溜”动画程序，大家想不想自己动手制作一个“跑马溜溜”动画程序呢？你知道应该如何实现吗？ 学生回答： 教师提示：先提出和分析问题，然后再启动VB6.0、添加控件对象、设置对象属性、编写程序代码、调试、运行及保存程序，激发学生的兴趣。 2. 提出和分析问题并确定算法（板书：提出和分析问题并确定算法） “跑马灯”效果就是有文字或图像从画面的一端快速移动到另一端，如果是文字的移动，我们通常称之为“滚动字幕”效果。 要想实现“滚动字幕”的效果，首先，我们要提出和分析问题，在VB 中，选择标签控件来实现文字的显示；使用定时器控件来实现“滚动字幕”效		观 看 教师展示最终的动画程序作品，积极思考。	让 学 生 先看到最终的动画程序，形成感性认识，再激发学生进行探索和学习。	3’
		认 真 听讲并阅读教材，积极思考。	指导学 生认真学习和分析问题，根据分析的结果确定相应的算	5’

果，在其“Timer”事件中输入相应的代码，设置“Enabled”和“Interval”属性，让定时器来控制标签的位置，每隔一定的时间就改变标签的位置。 通过问题的分析，我们可以在定时器控件的“Timer”事件中编写代码使标签的位置发生变化，从而使文字滚动起来。标签的位置分为在窗体中和超出了窗体的边框两种不同的情况。如果标签的位置已经超出了窗体的边框，就要重新设置标签位置，使标签回到窗体中；如果标签还在窗体中，则要将标签的位置随时间不同进行调整，使下一次标签的位置和当前标签的位置不同。 3. 添加控件对象并设置对象属性（板书：添加控件对象并设置对象属性）（教师提示学生添加控件对象和设置对象属性的操作步骤） 步骤 1：启动 VB6.0，在弹出的“新建工程”对话框中新建一个“标准 EXE”的工程文件。 步骤 2：单击工具箱中的标签控件，在窗体中拖动鼠标，创建一个标签对象，按照同样的方法，再创建一个定时器对象。 步骤 3：设置各对象的属性，将 Form1 的 Caption 属性设为“字幕动画”，BackColor 属性设为“&H0000FFFF&”，Label1 的 Caption 属性设为“加油！中国加油！”，BackColor 属性设为“&H0000FFFF&”，ForeColor 属性设为“&H000000C0&”，Timer1 的 Interval 属性设为“300”。 4. 编写程序代码（板书：编写程序代码）（教师提示学生编写程序代码的操作步骤） 【操作演示】双击窗体中的定时器对象，进入代码编辑窗口，输入程序代码： <pre>If Label1.Left < 0 Then Label1.Left=Form1.Width Else Label1.Left= Label1.Left-50 End If</pre>		法。	
	认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。	指导学生添加控件对象并设置对象属性的操作。	5，
	认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。	指导学生编写程序代码的操作。	8，

在 VB 程序设计中，常用 If 语句实现程序的分支。而 If 语句一般有两种格式： 1、行 If 语句格式： If <条件表达式> Then <语句组 1> [Else <语句组 2>] 注意：其中方括号的内容为可选项，可以空缺。 作用：若条件成立，程序执行<语句组 1>，否则执行<语句组 2>，然后再执行下一行语句。若没有Else，则直接执行下一行语句。 2、块 If 语句格式： If <条件> Then <语句组 1> Else <语句组 2> End If 作用：如果条件成立，程序执行<语句组 1>，否则执行<语句组 2>。 5. 调试、运行及保存程序（板书：调试、运行及保存程序） 程序编写完成之后要记得及时调试、运行及保存程序哦！（教师提示学生调试、运行及保存程序的操作步骤） 【操作演示】单击“启动”按钮运行程序，调试程序的运行情况，调试完成，将程序以“跑马溜溜”为文件名保存到计算机的目标文件夹中。			
	认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。	指导学生调试、运行及保存程序的操作。	2，

三、课堂练习 同学们，通过本节课的学习，相信大家对在 VB 中“跑马溜溜”程序有了一个初步的了解，在此，请大家思考一下：如何将标签控件换成一个图像框控件，并装载一个图片，设置定时器的 Interval 属性，实现图片飘动的动画效果呢？比一比看谁做得最快最好，并谈谈自己的学习经验。		按 要 求 完 成 作 业。	组 织 学 生 进 行 练 习，巩固学 习效果。	8，
四、本课总结 本节课，我们进一步接触了编程软件——VB6.0，对 VB 中的标签和定时器控件有了一定的了解，掌握了在 VB 中利用标签控件显示文字，采用分支结构并利用定时器控件和条件语句来实现“跑马灯”效果，这为我们后续的学习奠定了基础。		认 真 听 讲，积极 思考。	对 本 节 课 所 学 知 识 进 行 总 结。	5，
教 学 后 记				

科目		信息技术	年级	八年级	班级	
课时		1 课时	课型	新授课	时间	
课题		第八课 巧手画圆——画再多的圆也不累				
教 学 目 标	知 识 能 力 品 德	知识与技能： 1. 了解输入数据的函数和类型转换函数的格式、作用及相关知识。 2. 学会利用 Circle 语句来进行画圆。 3. 掌握通过“For,,Next”循环语句来画数量众多的同心圆。 4. 掌握调试、运行及保存程序的操作。 过程与方法： 1. 通过实践与体验，培养学生运用程序设计解决实际问题的能力。 2. 通过程序运行和调试，让学生在实践中学习和体会，以提高主动探索学习的意识和能力。 3. 培养学生勤于动脑和动手的习惯以及严谨的思维方式。 情感态度与价值观： 1. 体验按钮控件的妙用，激发学生学习程序设计的兴趣，逐步形成积极主动的学习态度。 2. 培养学生发现问题、思考问题、解决问题的能力。 3. 培养学生创新精神和探索精神，养成严谨的思维方法和编程理念。 4. 引导和培养学生运用信息技术解决实际问题的意识和能力， 并在学习过程中获得价值体验。				
教 学 重 点 难 点		重点： 利用相关函数、画圆语句（Circle）以及“For,,Next”循环语句，从而实现“巧手画圆”的效果。 难点： 利用相关函数、画圆语句（Circle）以及“For,,Next”循环语句，从而实现“巧手画圆”的效果。				
板 书 设 计 示 意 框 图		第 8 课 巧手画圆 三十、 函数 三十一、 Circle 画圆语句 三十二、 画同心圆 三十三、 调试、运行及保存程序				

教 学 准 备	知识准备：计算机基础知识，VB6.0 的相关编程技能。 硬件准备：多媒体教学工具。 软件准备：VB6.0。			
教 学 过 程				
教师活动		学生活动	教师意图	时间
一、课前导入，任务介绍 在数学课上，小明看到老师在黑板上随手就能画出一个圆来，心想老师的手可真巧啊！其实，小明不知道还有一双更巧的“手”，那就是今天我们利用 VB 将要编制的画图程序。下面，就让我们跟随小明一起来学习函数、画圆语句（Circle）以及“For,,Next ”循环语句，从而实现“巧手画圆”的效果吧！		认真听讲，积极思考。	引入课堂，让学生完成过渡。	3 ’
二、VB6.0 操作 1. 效果展示 下面我们一起来看一下制作好的“巧手画圆”程序吧！ 【操作演示】教师展示制作好的“巧手画圆”程序。 教师提问：通过观看“巧手画圆”程序，大家想不想自己动手制作一个“巧手画圆”程序呢？你知道应该如何实现吗？ 学生回答： 教师提示：先学习相关函数，然后再启动 VB6.0、添加控件对象、设置对象属性、编写程序代码、调试、运行及保存程序，激发学生的兴趣。 2. 函数（板书：函数） 函数是一段用来完成某种特定运算或功能的程序。其一般格式为：函数名 （参数 1，参数 2，,,,），函数的参数可以是一个或多个，也可以没有。一般情况下，函数总要返回一个函数值，也就是运算后的结果。 VB 中有一个专门提供从键盘输入数据的函数，使用它时可产生一个对话框，提示用户输入数据并单击“确定”按钮，该函数返回值是字符串类型		观 看 教师展示最终的程 序作品，积极思考。	让学生先看到最终的程序，形成感性认识，再激发学生进行探索和学习。	3 ’
		认 真 听讲并阅 读教材，积极思考。	指导学生认真学习函数的相关知识。	5 ’

(String)。 其格式为：变量=InputBox(“提示信息”，“对话框的标题”)，作用是提示操作者从键盘上输入数据，并将输入的数据赋给左边的变量。例如，执行语句“a=InputBox(“a=”，“输入”)”，屏幕上将出现“输入”对话框，只要在对话框中输入数据，单击“确定”按钮，所输入的数据将赋给变量 a，但变量 a 得到的是一个字符串常量。 如果要将输入的数字赋给一个数值型变量，那么就需要用到类型转换函数。 其格式为：Val(“字符串类型的数据”)，作用是将字符串类型的数据转换成数值型数据。例如，Val(“12”)的值是能参与算术运算的 12，而不是“1”与“2”组成的字符串。 3. Circle 画圆语句（板书：Circle 画圆语句） （教师提示学生添加按钮控件、编写代码及调试和运行程序的操作步骤） 【操作演示】 步骤 1：启动 VB6.0，在弹出的“新建工程”对话框中新建一个“标准 EXE”的工程文件。 步骤 2：单击工具箱中的按钮控件，在窗体中拖动鼠标，创建一个按钮对象，将 Command1 的 Caption 属性设为“画圆”。 步骤 3：双击窗体中的按钮对象，进入代码编辑窗口，输入程序代码： Circle (1500,1500),800 说明：其中 Circle 语句是用来画圆的，其一般格式为：Circle (x,y),R，作用是画一个以坐标 (x,y) 为圆心，以 R 为半径的圆。 步骤 4：调试和运行程序。 4. 画同心圆（板书：画同心圆） 前面我们用代码实现了画圆的目标，那我们怎样来实现画数量众多的同心圆呢？（教师提示学生添加按钮控件、编写代码的操作步骤） 【操作演示】 步骤 1：创建一个按钮对象，并将 Command2 的	认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。 认真听讲，积极思考，并自己动手操	指导学生利用 Circle 画圆语句来进行画圆的操作。 指导学生利用 Circle 画圆语句和	5， 8，
---	---	---	---------------------

Caption 属性设为“画同心圆”。 步骤 2：双击窗体中的按钮（Command2）对象，进入代码编辑窗口，输入程序代码： <pre>n=Val(InputBox(“输入第一个圆的半径”)) For i=1 To 50 Step 1 Circle (3500,1500),n*i Next i</pre> 说明：其中用 For,,Next 语句来实现循环，其一般格式为： <pre>For <循环变量>=<初值> To <终值> [Step<步长>] <语句组> Next <循环变量></pre> 作用：循环执行<语句组>的次数由循环变量的初值、终值和步长决定。循环变量从初值开始，每循环一次，循环变量的值都增加一个步长。当循环变量的值超过终值时，循环结束，执行 Next 后面的语句。 5. 调试、运行及保存程序（板书：调试、运行及保存程序） 程序编写完成之后要记得及时调试、运行及保存程序哦！（教师提示学生调试、运行及保存程序的操作步骤） 【操作演示】单击“启动”按钮运行程序，调试程序的运行情况，调试完成，将程序以“巧手画圆”为文件名保存到计算机的目标文件夹中。	作，掌握技巧和方法。 认真听讲，积极思考，并自己动手操作，掌握技巧和方法。	“For,,Next ”循环语句来画同心圆的操作。 指导学生调试、运行及保存程序的操作。	
三、课堂练习 同学们，看着我们通过编程完成的作品“巧手画圆”，心中一定乐滋滋的吧！但是我们还要思考这样一个问题：在“画同心圆”的代码中，如果不使用 Val()函数，结果会如何呢？然后，运用本节课所学的知识，在同一条线上画数量很多的相同半径的圆。比一比看谁做得最快最好，并谈谈自己的学习经验。	按要求完成作业。	组织学生进行练习，巩固学习效果。 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	2’ 8’

访问： https://d.book118.com/066145055203010230			