

2024-2025 学年小学信息技术（信息科技） 五年级下册黔科版教学设计合集

目录

一、第一单元 迎新欢会——运用思维导图进行策划

- 1.1 活动 1 策划迎新联欢会并认识 MindMapper Jr
- 1.2 活动 2 制作迎新联欢会策划单的思维导图
- 1.3 活动 3 美化并展示迎新联欢会策划单的思维导图
- 1.4 本单元复习与测试

二、第二单元 我的新天地——建立网上个人空间

- 2.1 活动 1 申请网上个人空间
- 2.2 活动 2 设置我的个人空间
- 2.3 活动 3 利用个人空间发布和交流信息
- 2.4 活动 4 美化、管理空间主页
- 2.5 本单元复习与测试

第一单元 迎新欢会——运用思维导图进行策划活动 1 策划迎新联 欢会并认识 MindMapper Jr

课题：		
科目：	班级：	课时：计划 3 课时
教师：	单位：	
一、设计思路		
本节课以小学信息技术（信息科技）五年级下册黔科版第一单元“迎新欢会——运用思维导图进行策划活动 1 策划迎新联欢会并认识 MindMapper Jr”为主题，旨在通过实践活动让学生掌握 MindMapper		

Jr 软件的基本操作，学会运用思维导图进行活动策划。课程设计以学生为中心，注重培养学生的创新能力和实际操作能力，结合课本内容，按照以下步骤进行： 1. 引导学生回顾迎新联欢会的相关知识，明确策划活动的目的和意义。 2. 介绍 MindMapper Jr 软件的基本功能和操作方法，让学生初步了解思维导图的概念。 3. 以小组合作的形式，让学生利用 MindMapper Jr 策划迎新联欢会，培养团队协作能力。 4. 学生展示策划成果，教师点评并指导，巩固所学知识。 5. 总结本节课的学习内容，布置课后练习，提高学生的实际操作能力。
--

二、核心素养目标分析

本节课核心素养目标分析如下： 1. 信息素养：培养学生运用信息技术工具（MindMapper Jr）进行问题解决和创意表达的能力，提升信息获取、处理、应用与创新的能力。 2. 创新思维：通过策划迎新联欢会活动，激发学生的创新意识，培养发散思维和逻辑思维能力。 3. 合作交流：在小组合作过程中，锻炼学生沟通协调、团队协作的能力，培养集体荣誉感。 4. 自主学习：引导学生自主探究 MindMapper Jr 软件的使用，提高自我学习、解决问题的能力。 5. 信息道德：教育学生在使用信息技术过程中遵循道德规范，尊重知识产权，培养良好的信息素养。

三、学习者分析

1. 学生已经掌握了哪些相关知识： 学生在四年级时已经学习了基础的电脑操作和简单的信息检索技巧，对电脑软件有了一定的认识。此外，他们可能在学校或家庭活动中参与过一些简单的策划活动，对活动策划的基本流程有一定的了解。 2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格： 五年级的学生对新鲜事物充满好奇心，对电脑软件操作表现出较高的兴趣。他们具备一定的逻辑思维能力和团队协作能力，喜欢通过实际操作和互动交流来学习新知识。学生的学习风格多样，有的喜欢独立思考，有的偏好团队合作。 3. 学生可能遇到的困难和挑战： 学生在使用 MindMapper Jr 软件时可能会遇到操作不熟练、思维导图结构设计不合理等问题。此外，策划迎新联欢会时，如何有效分工、协调团队内部意见、创新活动内容等都是他们可能面临的挑战。在活动中，学生还需要克服时间管理和注意力分散等困难。
--

四、教学方法与手段

教学方法： 1. 讲授法：讲解 MindMapper Jr 软件的基本操作和思维导图的基本概念。 2. 案例分析法：通过分析成功的迎新联欢会案例，引导学生理解策划活动的要点。

3. 实践操作法：学生分组利用 MindMapper

Jr 软件进行实际操作，策划迎新联欢会。

教学手段：

1. 多媒体演示：使用 PPT 展示思维导图的制作步骤和优秀案例。
2. 互动教学软件：利用 MindMapper Jr 软件的互动功能，实时监控学生的操作进度。
3. 网络资源：提供在线教程和参考资料，辅助学生自主学习。

五、教学过程

一、导入新课

1. 大家好！今天我们要上一节有趣的课，我们将运用 MindMapper Jr 软件来策划一场迎新联欢会。首先，我想请大家回顾一下，我们在之前的课程中学过哪些电脑操作和信息检索的技巧？
2. 很好，大家都记得很清楚。那么，如果让你策划一场迎新联欢会，你会怎么做呢？我们可以先来分享一下各自的想法。

二、知识讲解与案例分析

1. 现在，请大家打开课本第一单元“迎新欢会——运用思维导图进行策划活动 1”，我们一起来看看这一章节的主要内容。首先，我会为大家讲解 MindMapper Jr 软件的基本操作和思维导图的基本概念。
2. 看到这个 MindMapper Jr 软件的界面，你们可能会觉得有点陌生。别担心，我接下来会一步一步地教你们如何使用。首先，我们来创建一个新的思维导图文件。
3. 接下来，我会展示一个迎新联欢会的策划案例。请大家仔细观察，看看这个案例中思维导图的分支是如何组织的，每个分支代表了什么内容。
4. 现在，我想请大家根据这个案例，尝试分析一下策划一场迎新联欢会都需要考虑哪些方面？可以试着在纸上画出思维导图的草图。

三、实践操作与小组合作

1. 好的，我们已经分析了案例，现在进入实践环节。请大家分成小组，每个小组利用 MindMapper Jr 软件策划一场迎新联欢会。在操作过程中，注意以下几点：
 - a. 确定主题和目标，如“迎新联欢会”。
 - b. 按照活动策划的基本流程，如节目安排、场地布置、邀请嘉宾等，创建思维导图的分支。
 - c. 在每个分支下详细列出具体内容，如节目名称、表演者、所需道具等。
2. 各小组在操作过程中，可以互相交流、讨论，共同完善策划方案。如果遇到问
题，可以随时向我提问。
3. 我会巡回指导，观察每个小组的操作情况，给予及时的反馈和建议。

四、成果展示与点评

1. 时间过得很快，大家都完成了策划任务。现在，请每个小组派一名代表展示你们的思维导图，并简要介绍策划方案。
2. 在展示过程中，其他小组要注意倾听，准备对展示的小组进行评价。评价时，可以从以下几个方面考虑：
 - a. 策划方案的完整性：是否涵盖了活动的
所有方面。
 - b. 思维导图的逻辑性：分支是否清晰，内容是否合理。

C.

创新性：策划方案中是否有新颖的元素。 3. 我会对每个小组的展示进行点评，指出优点和不足，帮助大家更好地改进策划方案。 五、总结与拓展 1. 通过今天的学习，我们学会了使用 MindMapper Jr 软件进行活动策划，也体验了团队合作的力量。回顾一下，我们在策划迎新联欢会时，都考虑了哪些方面？ 2. 现在，请大家打开课本的练习题，完成关于本节课内容的练习。这可以帮助你们巩固所学知识，更好地运用到实际中。 3. 课后，我给大家留一个作业：尝试使用 MindMapper Jr 软件策划一个你感兴趣的活动的，可以是生日派对、运动会等。下节课，我们可以一起分享彼此的策划成果。 六、结束语 1. 今天我们上了一节有趣的课，希望大家能够将所学知识运用到实际生活中。在下节课，我们将继续学习信息科技的其他内容。 2. 最后，感谢大家的积极参与，祝大家学习进步，再见！
六、教学资源拓展
拓展资源： 1. 思维导图的应用领域：介绍思维导图在其他领域的应用，如项目管理、时间管理、学习笔记等，让学生了解思维导图在实际生活中的广泛应用。 2. MindMapper Jr 软件的高级功能：介绍 MindMapper Jr 软件的一些高级功能，如插入图片、链接、备注等，让学生掌握更多操作技巧。 3. 迎新联欢会的策划案例：提供更多迎新联欢会的策划案例，让学生从不同角度和层面了解活动策划的方法和技巧。 4. 信息技术的道德规范：介绍信息技术使用过程中的道德规范，如尊重知识产权、保护个人隐私等，培养学生的信息道德素养。 拓展建议： 1. 让学生尝试使用思维导图进行个人时间管理，如制定学习计划、规划假期等，提高自我管理能力。 2. 鼓励学生在团队项目中应用思维导图，进行项目规划和任务分配，提高团队协作效率。 3. 建议学生阅读有关思维导图应用的书籍或文章，深入了解思维导图的理论和实践。 4. 提供一些实际案例，让学生分析并评价活动策划的优缺点，提高学生的批判性思维能力。 5. 组织学生参加有关信息技术应用的比赛或活动，如编程比赛、科技创意大赛等，激发学生的学习兴趣 and 创新能力。 6. 引导学生关注信息技术的发展动态，了解新兴技术（如人工智能、大数据等）对活动策划的影响，拓宽视野。 7. 鼓励学生在日常生活中多关注迎新联欢会等活动的策划，尝试从专业角度分析和评价，提高学生的实际操作能力。

8. 定期组织学生进行信息技术知识分享会，让学生互相交流学习心得，共同进步。

七、板书设计

① 迎新联欢会策划要点：

- 活动主题
- 目标人群
- 节目安排
- 场地布置
- 邀请嘉宾

② MindMapper Jr 软件操作要点：

- 创建思维导图
- 添加分支与节点
- 插入文本与图片
- 调整布局与样式

③ 思维导图在策划中的应用：

- 活动流程梳理
- 资源分配
- 时间管理
- 创意思考

八、教学反思与总结

在今天的课程中，我们共同学习了如何使用 MindMapper Jr 软件来策划迎新联欢会。回顾整个教学过程，我深感教学的成功与否不仅仅在于知识的传授，更在于方法的引导和情感的投入。

教学反思：

在教学方法上，我尝试了讲授法、案例分析法以及实践操作法，让学生能够从理论到实践都有所涉猎。我发现，学生在实际操作环节表现出较高的兴趣和积极性，这让我意识到，教学过程中应更多地给予学生动手实践的机会。同时，我也发现，在小组合作时，部分学生可能会因为操作不熟练而感到挫败，这提示我在今后的教学中，需要更多地关注学生的个别差异，给予每个学生适当的指导和鼓励。

在策略上，我通过让学生分享自己的想法和观察案例，试图激发他们的创造力和批判性思维。然而，我也注意到，有些学生在分享时显得有些害羞，可能没有完全表达出自己的真实想法。这让我思考如何在课堂上创造一个更加开放和包容的氛围，让每个学生都能大胆地表达自己。

在管理方面，我尽量维持课堂秩序，确保每个学生都能专注于学习。不过，我也发现，在小组合作环节，一些小组可能会出现讨论过于热闹而忽视了时间管理的情况。这告诉我，在今后的教学中，我需要加强对学生时间管理意识的培养。

教学总结：

从教学效果来看，学生们对 MindMapper

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/295233010231011334>