

2024-2025 学年初中信息技术（信息科技） 八年级下粤教 B 版（第 4 版）教学设计合 集

目录

一、第一章 感受程序设计的魅力

- 1.1 第一节 初识计算机程序
- 1.2 第二节 感受可视化的程序设计
- 1.3 本章综合

二、第二章 程序设计入门

- 2.1 第一节 电子相册
- 2.2 第二节 投票器
- 2.3 第三节 模拟抽奖箱
- 2.4 第四节 逐帧动画
- 2.5 第五节 移动的坦克游戏
- 2.6 第六节 节日彩灯
- 2.7 本章综合

三、第三章 程序设计综合应用

- 3.1 第一节 开发简易记事本
- 3.2 第二节 设计打地鼠游戏
- 3.3 第三节 综合活动：开发自己的程序
- 3.4 本章综合

第一章 感受程序设计的魅力第一节 初识计 算机程序

学校		授课教师		课时	
----	--	------	--	----	--

授课班级		授课地点		教 具	
设计意图					
核心素养目标	二、核心素养目标 1. 让学生理解计算机程序的基本概念，培养信息意识。 2. 通过编写简单的程序，提高学生的计算思维能力和问题解决能力。 3. 激发学生对程序设计的兴趣，培养其创新意识与团队合作精神。 4. 培养学生良好的信息道德素养，使其在程序设计中遵循法律法规和道德规范。				
学习者分析	1. 学生已经掌握了计算机的基本操作和简单的信息技术知识，对计算机有一定的了解。 2. 学生对程序设计有好奇心，但可能对编程概念较为陌生。他们具备一定的逻辑思维能力，但可能缺乏编程实践经验。学生的学习风格多样，有的喜欢动手操作，有的喜欢理论学习。 3. 学生在初次接触程序设计时，可能会对编程语言的语法和逻辑感到困惑，遇到编写程序时的错误排查和调试困难。此外，部分学生可能因为缺乏自信而不愿意尝试或面对挑战。				
教学资源准备	1. 教材：确保每位学生都有《初中信息技术（信息科技）八年级下粤教 B 版（第 4 版）》第一章教材。 2. 辅助材料：准备计算机程序设计相关的 PPT、视频案例和简单的编程练习题。 3. 实验器材：确保计算机实验室的正常运行，每人一台电脑，安装好编程软件。 4. 教室布置：根据教学需求，安排好实验操作台，确保学生能舒适地操作电脑。				
教学流程	1. 导入新课（5 分钟） 详细内容：通过展示一些简单的计算机程序运行实例（如计算器程序、小游戏等），引发学生对程序设计的好奇心，提问：“你们知道这些程序是如何工作的吗？”从而引入本节课的主题“初识计算机程序”。 2. 新课讲授（15 分钟） 详细内容： （1）讲解计算机程序的基本概念，包括程序、编程语言、算法等，通过简单的例子说明程序是如何指挥计算机执行任务的。 （2）介绍编程语言的发展历程，让学生了解从机器语言到高级语言的演变，以及不同编程语言的特点和应用场景。 （3）通过演示一个简单的程序实例，如打印“Hello, World!”，让学生初步理解程序的结构和执行过程。 3.				

	实践活动（15 分钟） 详细内容： （1）指导学生使用编程软件（如 Scratch 或 Python 等），按照步骤编写一个简单的程序，如画一个正方形。 （2）让学生尝试修改程序中的参数，观察程序运行结果的变化，理解变量和参数的作用。 （3）引导学生通过编程软件的调试工具，查找并修复程序中的错误，培养学生的调试能力。 4. 学生小组讨论（5 分钟） 详细内容举例回答： （1）讨论编程中的变量概念，举例说明变量如何在程序中存储和改变数据。 （2）探讨算法的概念，举例分析一个简单的排序算法的步骤和原理。 （3）分享在实践活动中遇到的困难和解决问题的方法，如程序运行错误、代码调试等。 5. 总结回顾（5 分钟） 详细内容：回顾本节课的主要内容，强调计算机程序的基本概念、编程语言的作用以及算法的重要性。总结学生在实践活动中取得的成果，鼓励他们在接下来的学习中继续探索程序设计的魅力。强调本节课的重点是理解程序的基本概念和结构，难点是编程语言的语法和程序的调试。
学生学 习效果	学生学习效果体现在以下几个方面： 1. 理解了计算机程序的基本概念，能够描述程序、编程语言和算法之间的关系。 2. 掌握了编程软件的基本操作，能够编写并运行简单的程序，如打印语句、画图等。 3. 能够通过修改程序中的参数，观察并分析程序运行结果的变化，理解变量在程序中的作用。 4. 学会了使用调试工具来查找和修复程序中的错误，提高了问题解决能力和逻辑思维能力。 5. 在小组讨论中，学生能够分享自己的编程经验，讨论编程中的变量和算法，增强了对程序设计的兴趣和团队协作能力。 6. 学生能够理解编程语言的发展历程，认识到不同编程语言的特点和适用场景，为将来选择合适的编程语言打下基础。 7. 通过实践活动，学生能够将理论知识应用到实际编程中，提高了信息技术的实践操作能力。 8. 学生在学习过程中培养了良好的信息意识，能够遵循信息道德规范，尊重知识产权。 9. 学生在编写程序的过程中，锻炼了耐心和毅力，面对困难和挑战时能够坚持不懈，培养了科学的学习态度。 10. 学生能够总结本节课的学习内容，认识到程序设计在现代社会中的重要性和应用价值，为将来的学习奠定了坚实的基础。
板书设计	① 程序设计基本概念 - 程序 - 编程语言

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- 算法② 编程语言发展历程- 机器语言- 高级语言- |
|--|---|

	编程语言特点与应用场景 ③ 程序结构与执行过程 - 程序结构（顺序结构、分支结构、循环结构） - 执行过程（输入、处理、输出） - 程序调试与错误修复
反思改进措施	（一）教学特色创新 1. 在课堂导入环节，我尝试使用现实生活中的编程实例来吸引学生的兴趣，这有助于提高学生的学习积极性。 2. 在实践活动环节，我引导学生通过小组合作完成编程任务，这不仅促进了学生之间的交流，还培养了他们的团队合作能力。 （二）存在主要问题 1. 在教学组织方面，我发现部分学生对编程概念的理解不够深入，可能是因为讲解时没有充分结合学生的实际经验。 2. 在教学方法上，我意识到单一的讲授方式可能不足以满足不同学生的学习需求，需要更多的互动和实践来提高教学效果。 3. 在教学评价方面，我注意到评价标准过于统一，没有充分考虑学生的个体差异，这可能会影响部分学生的积极性。 （三）改进措施 1. 为了让学生更好地理解编程概念，我计划在讲解时结合更多的实际案例，让学生通过实际操作来加深理解。 2. 我将尝试采用更多的互动式教学方法，如小组讨论、问题解答等，以激发学生的学习兴趣，同时也会引入更多的编程实践环节。 3. 在评价学生时，我会设计更加多元化的评价标准，考虑学生的个体差异，鼓励每个学生都能在编程学习中获得成就感。此外，我还将探索与企业的合作，为学生提供更多实际编程项目的机会，以便他们将所学知识应用到实际中。

第一章 感受程序设计的魅力第二节 感受可视化的程序设计

授课内容	授课时数
授课班级	授课人数
授课地点	授课时间
课程基本信息	
1. 课程名称：初中信息技术（信息科技）八年级下粤教 B 版（第 4 版）第一章 感受程序设计的魅力第二节 感受可视化的程序设计	
2. 教学年级和班级：八年级	
3.	

授课时间：2023 年 5 月 15 日

4. 教学时数：1 课时

核心素养目标

- 1. 培养学生运用信息技术解决问题的能力，通过可视化编程工具，激发学生的创新思维。
- 2. 引导学生理解程序设计的基本概念，提高逻辑思维与问题解决能力。
- 3. 增强学生的信息意识，使其能够主动探索信息技术的新知识，培养自主学习能力。

教学难点与重点

- 1. 教学重点
 - ① 理解可视化编程的基本概念和特点。
 - ② 掌握使用可视化编程工具（如 Scratch）进行简单程序的编写和调试。
- 2. 教学难点
 - ① 如何将抽象的程序设计概念转化为可视化的操作，以便于学生理解和应用。
 - ② 在使用可视化编程工具时，如何引导学生进行问题分析、设计算法并进行程序调试，从而培养其逻辑思维和解决实际问题的能力。

教学资源准备

- 1. 教材：确保每位学生都有《初中信息技术（信息科技）八年级下粤教 B 版（第 4 版）》教材。
- 2. 辅助材料：准备 Scratch 软件的安装包和教学示例项目文件，以及相关的教学视频和 PPT 演示文稿。
- 3. 实验器材：无需特殊实验器材，确保学生每人一台可以运行 Scratch 软件的电脑。
- 4. 教室布置：将学生分成若干小组，每组配备一台电脑，以便于小组合作和讨论。

教学过程设计

- 1. 导入环节（用时 5 分钟）
 - 教师通过展示一些有趣的可视化编程作品（如 Scratch 制作的动画或游戏），引发学生对可视化编程的好奇心。
 - 提问学生：“你们是否想过自己也能制作这样的作品？今天我们就来学习如何使用可视化编程工具来实现这些有趣的项目。”
- 2. 讲授新课（用时 20 分钟）
 - 教师简要介绍可视化编程的概念，解释其相对于传统编程的优势，如直观性、易上手等。
 - 展示 Scratch 软件界面，讲解各个功能模块的作用。
 -

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/308126057102006136>