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 我的小天地——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

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：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
2.教学年级和班级：五年级五班
3.授课时间：2022年3月25日
4.教学时数：45分钟

核心素养目标

本节课旨在培养学生的信息素养、创新思维和团队协作能力。通过运用思维导图进行策划活动的实践，学生将能够自主探究、主动学习，提高解决问题的能力。同时，通过小组合作完成策划任务，培养学生的团队协作精神和沟通能力。此外，本节课还将引导学生理解和尊重他人的观点，培养学生的批判性思维和决策能力。

教学难点与重点

1.教学重点
- 学生能够理解思维导图的概念及其在策划活动中的应用。
- 学生能够熟练使用 MindMapper Jr 软件，创建和编辑思维导图。
- 学生能够通过思维导图策划迎新联欢会的流程和内容。
2.教学难点
- 学生对思维导图的理解和应用：部分学生可能对思维导图的构成要素和制作方法不够熟悉，需要教师通过实例和练习进行讲解和辅导。
- MIndMapper Jr 软件的操作：学生可能对软件的基本操作不熟悉，如插入节点、连接线条、更改样式等，教师需提供实操演示和练习机会。
- 策划活动的思路整理：学生可能在策划活动中缺乏条理性和创新性，教师需要引导学生运用思维导图进行有效规划和创意发散。

教学资源

- 软硬件资源：计算机教室，每台电脑安装有 MindMapper Jr 软件。
- 课程平台：学校内部教学管理系统，用于发布课程资料和作业。
- 信息化资源：MindMapper Jr 软件教学视频，在线互动问答工具。
- 教学手段：小组讨论，协作完成策划活动，教师点评与指导。

教学实施过程

1. 课前自主探索
教师活动：
- 发布预习任务：提供 MindMapper Jr 软件的简易操作视频和思维导图的基本概念文档。
- 设计预习问题：例如，“你认为思维导图在策划活动中的作用是什么？”
- 监控预习进度：通过在线平台收集学生的预习笔记和思维导图初稿。
学生活动：
- 自主阅读预习资料：学生观看视频，阅读文档，了解思维导图的基础知识。
- 思考预习问题：学生记录自己对思维导图在策划活动中作用的理解，并准备自己的观点。
- 提交预习成果：学生将预习笔记和初步的思维导图提交至平台，供教师评价。
教学方法/手段/资源：
- 自主学习法：鼓励学生独立探索新知识，形成初步理解。
-

信息技术手段：利用在线平台进行资源分享和进度监控。
作用与目的：
- 帮助学生初步认识思维导图及其在策划活动中的应用。
- 培养学生的自主学习能力和信息检索能力。
2. 课中强化技能
教师活动：
- 导入新课：通过展示一个简单的校园活动策划思维导图，引出本课内容。
- 讲解知识点：详细讲解 MindMapper Jr 软件的使用方法和思维导图的制作技巧。
- 组织课堂活动：学生分组，每组使用 MindMapper Jr 软件策划一个小型活动。
- 解答疑问：在学生操作过程中，教师巡回指导，解答学生关于软件操作和策划流程的疑问。
学生活动：
- 听讲并思考：学生跟随教师的讲解，理解 MindMapper Jr 软件的操作流程。
- 参与课堂活动：学生在小组中协作，使用软件制作思维导图。
- 提问与讨论：学生针对制作过程中的问题进行提问，并与组员讨论解决方案。
教学方法/手段/资源：
- 讲授法：通过讲解，让学生掌握软件的基本操作。
- 实践活动法：通过实际操作，让学生在实践中学习并应用思维导图策划活动。
- 合作学习法：通过小组合作，培养学生的团队协作能力。
作用与目的：
- 确保学生能够熟练使用 MindMapper Jr 软件制作思维导图。
- 培养学生的团队协作能力和解决问题的能力。
3. 课后拓展应用
教师活动：
- 布置作业：要求学生在家中使用 MindMapper Jr 软件，为家庭成员策划一个小型聚会。
- 提供拓展资源：推荐一些关于思维导图高级应用的在线教程和案例分析。
- 反馈作业情况：批改学生的作业，提供个性化反馈意见。
学生活动：
- 完成作业：学生在家中使用软件，实践策划家庭成员的聚会。
- 拓展学习：学生根据兴趣选择拓展资源进行深入学习。
- 反思总结：学生撰写作业反思，总结学习收获和待改进之处。
教学方法/手段/资源：
- 自主学习法：鼓励学生在家中独立完成作业，发展自主学习能力。
- 反思总结法：通过撰写反思，帮助学生回顾学习过程，提升自我认知。
作用与目的：
- 巩固学生对 MindMapper Jr 软件的掌握，并应用到实际生活中。
- 通过拓展学习，激发学生对思维导图更深层次的兴趣和应用。
- 通过反思总结，促进学生对学习过程的自我评价和自我提升。

教学资源拓展

1.拓展资源：
- 思维导图案例分析：提供一系列不同领域的思维导图案例，如学术研究、企业策划、教育规划等，让学生分析案例中的思维导图设计思路和应用效果。
-

思维导图制作技巧视频：收集一些专业制作的思维导图制作教程视频，涵盖从基础操作到高级功能的讲解，供学生自主学习。
- 思维导图软件比较：介绍几款常见的思维导图软件，如 MindManager、XMind、Coggle 等，比较它们的特色和适用场景，帮助学生选择适合自己的软件。
- 实际活动策划案例：搜集一些成功的活动策划案例，分析案例中思维导图的使用方法和效果，让学生了解思维导图在实际工作中的应用。
2.拓展建议：
- 学生可以利用网络资源，搜索更多的思维导图案例进行分析，加深对思维导图应用的理解。
- 鼓励学生尝试使用不同的思维导图软件，比较它们的操作方式和功能特点，选择最适合自己的一款进行深入学习和使用。
- 学生可以尝试运用思维导图软件，为学校的社团活动或班级活动进行策划，将所学知识应用于实际工作中，提升自己的策划能力和团队协作能力。
- 学生可以参加线上或线下的思维导图培训课程，进一步提升自己的思维导图制作技巧和应用能力。
教学资源拓展旨在帮助学生开阔视野，深入理解思维导图的原理和应用，提升自己的信息素养和创新能力。通过丰富的拓展资源和具体的拓展建议，学生可以更好地将所学知识应用于实际生活和工作中，实现学以致用。

课堂

1.课堂评价
- 提问：通过提问环节，教师可以了解学生对课堂内容的掌握程度，及时发现学生的疑惑点，针对性地进行解答和讲解。
- 观察：教师在课堂中观察学生的参与程度、合作表现以及思维过程，从而评估学生的学习效果。
- 测试：设计一些小测试，如思维导图制作竞赛、策划活动方案的评价等，评估学生对知识的应用能力和实践技能。
2.作业评价
- 认真批改：教师对学生提交的作业进行仔细批改，关注学生的思维导图制作技巧、策划活动的创新性和实用性。
- 点评与反馈：针对学生的作业，教师给出具体的点评和建设性意见，帮助学生发现自身的优点和不足，鼓励学生继续努力。
- 鼓励与激励：对学生的努力和进步给予肯定和表扬，激发学生的学习积极性和自信心。

板书设计

1. 目的明确
板书设计应紧密围绕教学目标，突出本节课的核心知识点，帮助学生理解和记忆。
2. 结构清晰
板书应具备清晰的结构，分层次展现教学内容，便于学生跟随教师的讲解思路。
3. 简洁明了
板书内容要简洁精炼，用关键词和符号表达，避免冗长的文字，便于学生快速捕捉重点。
4. 突出重点
5. 准确精炼

板书内容要准确无误，避免模糊不清的书写，确保学生能够正确理解和接收信息。
6.

概括性强
板书应能够概括和提炼教学内容的精华，帮助学生建立知识框架。
7. 艺术性和趣味性
板书设计可以考虑美观性和趣味性，通过创意的布局和设计，激发学生的学习兴趣。
举例：
- 在教授思维导图的基本结构时，可以用一个简洁的思维导图板书来展示思维导图的组成部分，如中心主题、主要分支、次级分支等。
- 在讲解 MindMapper Jr 软件的使用方法时，可以通过步骤图或流程图的形式，简洁明了地展示软件的基本操作流程。
- 在展示活动策划案例时，可以使用一个生动有趣的思维导图板书，展示活动策划的整个过程和关键点。
板书设计不仅是教学内容的呈现，也是教学艺术的体现。通过精心设计的板书，可以有效提升学生的学习效果和兴趣。

课后作业

1. 制作思维导图：要求学生使用 MindMapper Jr 软件制作一个关于校园环保活动的思维导图，包括活动目标、实施步骤、预期效果等。
2. 活动策划书：要求学生根据思维导图，编写一份完整的校园环保活动策划书，包括活动名称、活动背景、活动目标、活动流程、预算等。
3. 小组合作：要求学生分组，每组选择一个校园环保主题，共同制作思维导图和策划书，并展示给全班同学。
4. 思维导图评价：要求学生评价其他小组制作的思维导图，指出优点和不足，并提出改进建议。
5. 策划书修改：根据其他同学的评价和建议，要求学生修改自己的策划书，优化活动方案。
举例题型：
1. 制作思维导图：
- 题目：请使用 MindMapper Jr 软件制作一个关于校园环保活动的思维导图，包括活动目标、实施步骤、预期效果等。
- 答案：中心主题：校园环保活动；主要分支：活动目标（提高环保意识，减少污染，保护校园环境），实施步骤（宣传环保知识，组织环保活动，评估活动效果），预期效果（提高学生环保意识，改善校园环境）。
2. 活动策划书：
- 题目：请根据思维导图，编写一份完整的校园环保活动策划书，包括活动名称、活动背景、活动目标、活动流程、预算等。
- 答案：活动名称：绿色校园环保活动；活动背景：提高学生环保意识，减少校园污染；活动目标：提高环保意识，减少污染，保护校园环境；活动流程：宣传环保知识、组织环保活动、评估活动效果；预算：XXX 元。
3. 小组合作：
- 题目：要求学生分组，每组选择一个校园环保主题，共同制作思维导图和策划书，并展示给全班同学。
- 答案：环保主题：减少塑料污染；思维导图：中心主题：减少塑料污染，主要分支：宣传环保知识、组织环保活动、评估活动效果；策划书：活动名称：减少塑料污染环保活动，活动目标：减少校园塑料污染，活动流程：宣传环保知识、组织环保活动、评估活动效果，预算：XXX 元。

4.

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/388014106103006136