

2024-2025 学年小学信息技术（信息科技）六年级 下册西师大版教学设计合集

目录

一、第四单元 创意设计

- 1.1 活动 1 我的创意设计
- 1.2 活动 2 绘制结构示意图
- 1.3 活动 3 制作创意视频
- 1.4 本单元复习与测试

二、第五单元 听话的小猫

- 2.1 活动 1 有趣的动画舞台
- 2.2 活动 2 会画画的小猫
- 2.3 活动 3 两只小猫互动对话
- 2.4 活动 4 创意游戏设计
- 2.5 本单元复习与测试

三、第六单元 网络信息安全与防护

- 3.1 活动 1 让我们的信息更安全
- 3.2 活动 2 做文明上网的小公民
- 3.3 本单元复习与测试

第四单元 创意设计活动 1 我的创意设计

科目		授课时间节次	--年—月—日（星期一）第一节
指导教师		授课班级、授课课时	
授课题目 (包括教材及章节名称)	第四单元 创意设计活动 1 我的创意设计		
教材分析	“小学信息技术（信息科技）六年级下册西师大版第四单元 创意设计活动 1		

	我的创意设计”本节课旨在让学生通过使用信息技术工具，结合自己的创意，设计出具有个性化和实用性的作品。教材中介绍了创意设计的基本概念、设计原则和制作方法，通过实际操作，让学生掌握利用信息技术进行创意设计的基本技能，提高学生的创新思维和实践能力。本节课内容与学生的实际生活紧密相连，有助于激发学生的学习兴趣，培养学生的动手能力和审美观念。
核 心 素 养 目 标	本节课的核心素养目标包括：培养学生信息意识，使其能够主动关注生活中的信息问题，运用所学知识解决实际问题；提升学生的计算思维，使其在创意设计过程中能够逻辑清晰地思考问题，合理运用信息技术工具；增强学生的信息社会责任感，使其在设计作品时考虑作品对社会的影响，尊重知识产权，培养良好的信息道德。
学情分析	六年级的学生已经具备了一定的信息技术基础，能够熟练操作计算机和常用软件。在知识方面，学生已经学习了信息科技的基本概念和操作技能，掌握了基本的编程思想。在能力方面，学生具备一定的创新思维和动手能力，能够进行简单的创意设计。在素质方面，学生具备良好的信息道德和团队合作精神。 然而，学生的行为习惯和学习态度存在一定差异。部分学生对信息技术课程兴趣浓厚，愿意主动参与课堂活动；而部分学生可能对课程缺乏兴趣，学习积极性不高。此外，学生的信息素养和审美观念有待提高，需要通过课程引导他们关注生活中的信息问题，培养良好的信息意识和审美能力。 在课程学习过程中，学生的个体差异会对教学效果产生一定影响。教师需要关注每个学生的学习情况，因材施教，激发学生的学习兴趣，帮助他们掌握课程内容，提高信息科技素养。同时，教师还需关注学生的行为习惯，引导他们养成良好的学习习惯，为后续学习打下坚实基础。
教学资源准备	1.教材：提前为学生准备好西师大版小学信息技术（信息科技）六年级下册教材，确保每人一本。 2.辅助材料：收集创意设计的案例图片、视频，以及相关设计软件的操作指南。 3.实验器材：准备计算机、投影仪、音响设备等，确保所有设备正常运行。 4.教室布置：将教室分为设计创作区和作品展示区，便于学生进行创意

	设计和交流展示。
	1.

教学实施过程	课前自主探索 教师活动： 发布预习任务：通过班级微信群，发布预习资料，包括本节课的教学目标、创意设计案例和基础操作指南，要求学生预习并理解创意设计的基本流程。 设计预习问题：设计问题如“创意设计的基本步骤是什么？”和“如何运用信息技术工具进行创意设计？”以引导学生思考。 监控预习进度：通过在线平台，查看学生提交的预习笔记，了解学生的预习情况。 学生活动： 自主阅读预习资料：学生根据预习要求，阅读资料，理解创意设计的基本概念和流程。 思考预习问题：学生针对预习问题进行思考，并记录下自己的理解和疑问。 提交预习成果：学生将预习笔记和问题通过在线平台提交给教师。 教学方法/手段/资源： 自主学习法：鼓励学生自主探索，提高自我学习的能力。 信息技术手段：使用在线平台和微信群，实现资源的有效传递和进度监控。 2. 课中强化技能 教师活动： 导入新课：通过展示一些有趣的创意设计案例视频，引起学生对创意设计的兴趣。 讲解知识点：详细讲解创意设计的基本原则和步骤，结合实际案例进行操作演示。 组织课堂活动：分组进行创意设计实践活动，每组设计一个简单的作品，并使用信息技术工具实现。 解答疑问：在学生实践过程中，及时解答他们遇到的问题。 学生活动： 听讲并思考：学生认真听讲，跟随教师的讲解进行思考。 参与课堂活动：学生分组合作，实际操作进行创意设计，体验设计的全过程。 提问与讨论：学生在实践过程中遇到问题时，积极提问并与同学讨论。 教学方法/手段/资源： 讲授法：通过讲解，明确创意设计的基本原则和步骤。 实践活动法：通过实际操作，加深对创意设计技能的理解和应用。 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： 本节课的重点是让学生理解创意设计的基本原则和掌握信息技术工具的使用，难点在于如何将创意转化为实际作品。通过实践活动，学生能够将理论知识与实践相结合，加深对重点知识的理解，并在实践中克服难点。 3.
---------------	--

	课后拓展应用 教师活动： 布置作业：根据本节课的内容，布置创意设计作业，要求学生独立完成一个创意作品。 提供拓展资源：提供一些创意设计的相关网站和书籍，鼓励学生进行更深入的学习。 反馈作业情况：及时批改作业，给予学生具体的反馈和建议。 学生活动： 完成作业：学生独立完成创意设计作业，巩固所学知识。 拓展学习：学生利用提供的资源进行自学，拓宽知识面。 反思总结：学生对自己的设计过程和作品进行反思，总结学习经验和不足之处。 教学方法/手段/资源： 自主学习法：鼓励学生自主探索和拓展知识。 反思总结法：引导学生进行自我反思，提升学习效果。 作用与目的：
学生学习效果	学生学习效果显著，主要体现在以下几个方面： 1. 理解了创意设计的基本概念和原则：通过本节课的学习，学生能够明确创意设计的基本概念，理解设计原则，如设计要符合用户需求、简洁明了、具有创新性等。 2. 掌握了信息技术工具的使用方法：学生在课堂实践中学会了使用信息技术工具进行创意设计，如利用图形处理软件进行图像编辑，利用编程软件进行交互式设计等。 3. 提升了计算思维和创新能力：学生在设计过程中，能够运用计算思维分析问题，提出创新的解决方案。他们能够从生活中发现设计灵感，运用所学知识进行创新设计。 4. 增强了信息意识和信息道德素养：学生在学习过程中，意识到信息技术的广泛应用，了解到了知识产权的重要性，培养了良好的信息道德素养。 5. 提高了团队协作和沟通能力：在小组合作设计过程中，学生学会了与他人协作，共同完成任务。他们能够有效地沟通自己的想法，接受他人的建议，提高了团队协作能力。 6. 培养了自主学习和解决问题的能力：学生在课前预习、课堂学习和课后拓展中，逐渐形成了自主学习的能力。遇到问题时，他们能够主动寻找解决方案，提高解决问题的能力。 （1）学生在完成创意设计作业时，能够独立思考，提出有创意的设计方案。例如，有学生在设计一个环保主题的海报时，运用了循环利用的元素，表达出环保的重要性。 （2）学生在使用信息技术工具进行设计时，能够熟练操作，如使用 Photoshop 软件进行图像处理，使用 Scratch 软件进行编程设计等。 （3）学生在课堂讨论中，能够积极发表自己的观点，与他人进行有效沟通。例如，在讨论如何提高设计作品的用户体验时，学生提出了很多有益的建议。 （4）学生在课后拓展学习中，主动查阅相关资料，了解创意设计的前沿动态，如关注设计领域的知名设计师和作品。

	(5) 学生在完成作业和拓展任务时，能够认真反思自己的学习过程，总结经验教训，提出改进措施。例如，有学生在反思自己的设计作品时，意识到自己在色彩搭配方面还有待提高，决定在今后的学习中加强色彩知识的学习。
--	--

教 学 反 思 与 总 结	这节课的教学让我深刻体会到了创意设计在信息技术教育中的重要性。通过引导学生进行创意设计活动，我看到了他们在思考问题、解决问题以及团队合作方面的进步，但也发现了一些不足之处，值得我深思和改进。 在教学方法上，我尝试了多种教学手段相结合的方式，如讲授、演示、实践和讨论等，力求让学生在轻松愉快的氛围中学习。我发现，学生在实践环节中表现最为积极，他们对于能够亲手操作和创造作品充满热情。这让我意识到，作为教师，我应该更加注重实践环节的设计，让学生有更多机会动手实践，从而加深对知识点的理解和掌握。 然而，我也发现了一些问题。例如，在课堂讨论环节，部分学生参与度不高，可能是由于我对讨论话题的设计不够吸引他们，或者是他们对信息技术课程的认识还不够深入。针对这一点，我计划在今后的教学中，更加注重激发学生的兴趣，设计更具吸引力和实际意义的话题，以提高学生的参与度。 在策略上，我注重了学生的个性化发展。通过布置不同难度的任务，让每个层次的学生都有适合自己的学习目标。但我发现，在小组合作中，部分学生的能力较强，容易占据主导地位，而其他学生则可能沦为“旁观者”。为了解决这个问题，我打算在今后的教学中，更加细致地分配小组任务，确保每个学生都能参与到实践中，发挥自己的作用。 在教学管理方面，我努力营造一个和谐、有序的课堂环境。但我也发现，在课堂纪律方面，还需要进一步加强。有些学生在课堂上容易分心，影响了教学效果。我计划与班主任和家长们沟通，共同关注学生的课堂表现，共同努力提高学生的专注力。 教学总结方面，我认为本节课在教学效果上取得了较好的成果。学生们在知识、技能、情感态度等方面都有明显的收获。他们不仅掌握了创意设计的基本知识和技能，还增强了信息意识和团队协作能力。但同时，我也发现了一些不足之处。在知识掌握方面，部分学生对创意设计的基本概念理解不够深入，需要我在今后的教学中加强这一点。此外，学生在使用信息技术工具进行设计时，还存在一些操作上的问题，需要我在实践中多给予指导和帮助。 在技能方面，学生在创意设计实践中表现出了较高的热情，但作品的质量参差不齐。我计划在今后的教学中，更加注重培养学生的审美能力和创新能力，提高作品的整体质量。 在情感态度方面，学生对创意设计课程充满兴趣，但部分学生对信息技术课程的重要性认识不够。我将继续加强与学生的沟通，让他们认识到信息技术课程在现代社会中的重要性，从而提高他们的学习动力。 针对教学中存在的问题和不足，我提出以下改进措施和建议： 1. 加强课堂纪律管理，提高学生的专注力。 2. 设计更具吸引力和实际意义的教学话题，提高学生的参与度。 3. 注重培养学生的个性化发展，让每个学生都有适合自己的学习目标。 4. 加强与学生的沟通，让他们认识到信息技术课程的重要性。 5. 在实践中多给予学生指导和帮助，提高作品的整体质量。
课堂	

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/675212242231011332>