

小学信息技术说课稿模板合集 8 篇

小学信息技术说课稿 篇 1

《我让飞机上蓝天》是华中师范大学出版社出版的九年义务教育小学信息技术第二册第七课的内容。教学对象是小学三年级的学生，他们从三年级上学期就开始信息技术课的学习，对画图已有一定的认识和基础。本课内容是在此基础上，通过学习，使学生掌握画图程序里的移动和复制技能，给学生提供了一个更为广阔的空间。因此，我确定了以下几个教学目标：

1、知识目标：掌握“画图”软件里的两种常用技巧——移动和复制，学会正确处理图形。

2、能力目标：培养学生自主学习及团结合作的精神；提高学生的审美能力。

3、情感目标：培养学生良好的信息素养和创新意识，激发学生学习信息技术的兴趣。

本课的重点是掌握图形的移动和复制技巧，以简便作图的过程体现计算机作图与普通作图的不同之处；其中图形的透明与不透明处理是本次教学的难点。

课堂中我采用的教法有“创设情境法”、“任务驱动法”、“评价激励法”。信息技术教学大纲明确指出：知识与技能的传授应以完成典型“任务”为主。因此我采用了主体式教学模式。创设情境，设置任务，让学生运用已学知识，以任务驱动的方式查漏补缺，使教学内容合理流动，水到渠成。新知识学习后，我采取了灵活多样的评价方式。

学生的学法是“接受任务——思考讨论——合作操练”。要求学生由知识的灌输对象转变为信息加工的主体，让学生带着任务通过课堂自我探索，自主学习，在完成的过程中实现知识的传递、迁移和融合。

根据本课教学目标以及信息技术课程学科特点，结合三年级学生的实际认知水平和生活经验，我设计了以下四个教学流程：

1、创设情境，设疑激情

2、合作学习，自主探究

3、归纳总结，体验成功

4、心灵感悟，拓展延伸

一、创设情境，设疑激情

兴趣是学生的学习动力，以学生感兴趣的话题并创设丰富的学习情境来导入新课，是新课程所倡导的一种最佳的教学方式。本着这种教育理念，我是这样来导入的：鸟王国里正在举行狂欢会，同学们想去参加吗？那我们就赶快出发吧！接着播放一段动画《快乐舞曲》，并跟学生一起跳动起来，让学生融入在欢快的乐曲中，把学生的思维带入舞会现场。然后，出示小鸟的图片。图上的小鸟正合着乐曲跳着欢快的舞蹈，多美啊！这时，一位同学提出问题：“树上怎么还有两只小鸟没有飞起来了？”同学们开始议论起来：“可能是它们受伤了。”“可能是觉得伙伴儿太少，没意思！”还有同学说：“它们想邀请森林里更多的小鸟都来参加它们的舞会。”我赶紧提议：“我们一起去帮帮它们吧！”（学生说出很多方法，我对他们积极思考问题的热情给予表扬），并从学生的回答中，着重肯定了两种办法：一是让树上的小鸟飞起来（图形的移动）；二是增加几只小鸟（图形的复制）。接着，我便运用这样的导语，激发学生的探究欲望：“同学们想让今天的舞会更热闹、更精彩吗？那就赶快去学会图形的移动和复制这两个本领吧！”

设计理念：以学生感兴趣的小动物着手创设情境，激发了学生的求知欲，使学生处于精神振奋状态，为学生顺利接受新知识创造良好的条件。

二、合作学习，自主探究

1、图形的移动

同学们有了想让舞会更狂欢的急切心情，有了强烈的学习的欲望，我立即打开“小鸟”的图片，让学生想办法使树上的小鸟飞起来，也就是移动小鸟。同学们很快投入到学习探究中。然后通过自己反复探究，通过小组讨论交流，掌握了图形移动的操作要领。接下来，我请一位同学到台前演示，并进行讲解，学生通过看同伴的操作，听他的讲解，结合自己的操作，很快掌握了图形移动的技能。树上的小鸟也飞起来了，同学们看到自己设计的小鸟飞起来了，心里别提有多高兴啊！

2、图形的复制

提示学生：“通过刚才大家的探究活动，我们让树上的小鸟飞起来了，要想让更多的小鸟都来参加舞会，该怎么办了？”同学们纷纷发表自己的意见，其中有几位电脑基础较好的同学说出了“复制”的办法，我肯定了他们的说法，便要求学生去探究复制的方法。

在学生探究的过程中我提示他们可以打开老师提供的帮助文件，寻找复制的方法，还可以互相讨论。同学们通过自主探究和小组讨论，经过一番尝试，掌握了复制的方法。这时，有几个同学在操作中提出：“为什么我复制的小鸟总放不到我想放的位置了？”看到同学们疑惑的眼神，我知道那是因为他们没有掌握图形的透明和不透明处理方法。这也是本课的一个难点。此时，我便发挥教师的主导作用，示范操作给学生看，学生通过观看教师的直观演示，突破了本课的难点。在巡视的过程中，我看到学生在复制小鸟时比较慢，就提示他们，在帮助里找找有没有提高复制速度的技巧。很快，他们就从帮助中找到了方法，快速复制了很多的小鸟。

3、综合运用

在学生已基本掌握了图形的移动与复制技能后，我安排了一个小组比赛活动《看谁的青蛙最多》，学生通过小组合作从素材图片里找到小青蛙的图片，运用

所学的方法，把一只小青蛙变成很多只青蛙。同学们看到自己设计的青蛙唱着欢快的歌儿，高兴极了

设计理念：

本着注重学生亲历探究、合作交流的教学理念，使学生在探究的学习过程中，既掌握知识，又培养能力。同时，我也以学习伙伴的身份对难点进行直观演示，帮助学生提高学习效率，少走弯路，让学生在轻松愉快的氛围中快速掌握操作技能。

三、归纳总结，体验成功

学习是一种再创造的过程，让学生把所学知识综合的创造性应用是我们教学的目的。

于是，我让学生打开画图程序中的素材图片，小组合作，想办法把素材中的一架飞机复制成多架飞机，并让这些飞机飞上蓝天。这就要求学生用到前面学习的移动与复制技能。

学生在掌握了一定的技能后，就有一种动手创作、展示表现的欲望。于是，我赶紧让他们创作出一幅简单的绘画作品，学生作品成型后，引导他们从技法的运用、构图是否合理等几个方面，采用个人评价、组内互评、组间互评、教师点评等多种方式展开评价。较好的作品在全班欣赏。

设计理念：

发挥学生的主动性、创造性，运用灵活多样的评价方式，让学生不要单一的只用好和不好，而要说出好在哪里。从而提高学生的口头表达能力和信息辨别能力，提升学生的信息素养，这正是我们信息技术教学力求的目标。

四、心灵感悟，拓展延伸

在本课即将结束时，我让学生重温了那段动画《快乐舞曲》，并让学生随着音乐和小鸟一起唱起来、跳起来，并适时鼓励他们：只要勤学善思，也会做出这么漂亮的动画！这样既对学生进行了情感的熏陶，又激励了学生努力学习。

设计理念：与本课开始相呼应，让学生再次感受奇妙的动画世界，同时培养学生从小就要有崇高的追求、远大的理想，为实现自己的理想而发奋学习。

教学反思：

本节课我最大的收获是：

1、尝试发现，培养学生的兴趣和学习的主动性。

注重从学生的现实生活中出发，激发了学生的学习兴趣，营造了愉悦的学习氛围。学生在探索的过程中，发现问题、解决问题，既学会了独立思考，又掌握了学习知识。

2、教学方式的变化和学生学习方式的变化

教师让位，学生自主。将充分激发和保持学生学习积极性，与提高能力放在同等重要的位置。以学生发展为本，教师只是学生学习发展的促进者、引导者和合作者。

3、交流评价，培养学生的综合能力

课堂中注意发现学生思维的闪光点，及时给予鼓励，让学生体验成功的喜悦，充分激发他们的学习兴趣和创新能力。

在整个教学过程中学生始终热情高涨，学习兴趣浓厚，有了学习的兴趣和愿望，他们就会自主地去学习，因此，达到了预期目标。当然，在今后课堂教学中，如何给学生提供更多、更广的思考与探索的空间，如何促进每一个学生有个性的发展与提高是我今后不断努力探索的课题。

小学信息技术说课稿 篇 2

一、教材分析

《制作“电子相册”》是省编小学信息技术教材第七册第 5 课的内容。通过前面 4 课的学习，学生们已经学会了利用文字、图片、艺术字、表格来制作简单网页。本课主要是让学生利用 Frontpage 中的图片库功能，来制作自己的“电子相册”，更方便有效地在网页中管理图片，通过网页共同分享彼此的喜怒哀乐。同时，通过学生对网页的完善与美化，在操作中去体会网页中的色彩搭配。

二、学生分析

本课的教学对象为六年级学生，他们在以前的学习中已接触过 Powerpoint、Word 软件，对同属于 office 系列的 Frontpage 比较容易接受，具有一定的操作基础。学生们在三年的信息技术学习过程中，协作学习习惯，自主探究能力已基本形成。学生对本课的内容很感兴趣，学习积极性较高。

三、课时安排

根据以上对教材及学生的分析，将本课安排为一课时完成。本课内容较多，在教学中宜精讲多练，给学生以足够的时间去练习。

四、教学准备

教师用：已制作好的带有“电子相册”的精美网页。

学生用：准备一些与学生较为熟悉的，感兴趣的图片素材，如我的'校园、家乡风景、卡通世界等等，分别放置在相应文件夹里，供学生自主选择。

五、教学目标

根据信息技术课程标准和教材编写安排，学生的现有的认知能力，特制定本课的教学目标如下：

1、知识性目标

(1)、了解图片库及水平线的应用意义;

(2)、了解网页中色彩搭配的简单知识;

2、技能性目标

(1)、学会在网页中插入图片库,并会设置图片库属性;

(2)、学会在网页中插入水平线,并会设置水平线属性;

(3)、能合理地用背景图片来美化网页;

3、情感目标

(1)、通过建立图片库,培养学生在信息社会中的共享、分享意识。

(2)、培养学生合理地美化网页,提高欣赏、制作网页的能力,激发学生页制作的兴趣。

六、教学重点与难点

重点:在网页中插入和设置图片库,插入水平线。图片库和水平线是本课中的两个新知识点,也是网页制作中的两个重要元素。

难点:设置图片库属性。在插入图片库的基础上,对图片库的图片进行编辑,更有效地管理图片,美化网页,是学生们学习中的一个难点。

七、教法、学法阐述

1、任务驱动法:通过创设情境,设置一个大任务,即制作网页“电子相册”,再通过师生共同分析任务,将大任务分解为若干个小任务,逐个完成,最终完成总任务。

2、演示讲解法：演示法是信息技术教学中使用最多的手段之一。它通过教师向学生作示范性操作，同时伴以精炼的讲解，帮助同学们快速理解和掌握操作步骤，教学重、难点。使得教学更加有效，使得课堂信息容量更大。

3、自主探究：鼓励学生在掌握基础知识的前提下，自主探究，在不断尝试中激发求知欲，在不断探索中陶冶情操，在不断探索中学会学习。

4、协作学习：在目前大班化的教学环境下，要充分考虑到学生之间的差异，采取协作学习，互帮互助，互评互助的方式，充分利用学生资源，使教学能真正面向全体学生，让每个学生都有所收获。

八、教学过程

根据本课教学内容以及信息技术学科的特点，结合六年级学生实际认知水平，设计教学流程如下：

1、创设情境，提出任务

在课前，通过与学生交流谈话，引导学生是否愿意将一张张记录儿时成长历程的照片，一个个精彩瞬间，通过网页与大家共享呢？激起学生的创作意愿；再通过欣赏老师已经制作成功的精美网页，再次激发学生的创作意愿，提出本课的任务：根据老师提供的图片素材，任选一个主题来完成，在任务的选择上充分尊重学生的个性与爱好。

2、分析作品，分解任务

在这一环节中，师生共同就某一主题作品进行分析，帮助学生理清创作思路，分解任务为：制作网页标题、插入图片库、插入水平线、插入制作者信息、设置网页背景。教会学生学会学习，学会分析，学会思考，培养“先规划，后制作”的创作习惯，而不是机械地按照课本依葫芦画瓢。同时在分析任务的过程中，找出本课需要解决的问题，如图片库、水平线，设置网页背景图片，让学生明白这

些要素的加入能给网页带来什么？使其明白为什么要这样做？也为后期作品评价提出评价依据。

3、突破重点，实现目标

(1)、插入图片库

本课的重难点任务在插入图片库及设置图片库属性，对此知识点采取的方法是：

演示讲解

尝试操作

对比设疑

探究交流

在这一环节中，首先通

教师的演示讲解，直观地、快速地将插入图片库的操作过程传递给学生，再由学生尝试完成图片库的插入。在讲解中引导学生根据窗口提示，大胆尝试不同的图片布局，鼓励学生作品具有自己的个性，而不是一味地复制老师的操作。在学生掌握插入图片库这一知识点后，教师通过对比展示提出疑问，如怎样删除多余的图片、怎样修改图片、怎样添加提示文字等。启发学生带着疑问，自学课本“知识窗”，自主探究，进一步挖掘图片库属性的设置，更好地管理图片。鼓励学生在探究中自主交流，互相协作，共同进步，体验探究和交流的乐趣，不断激发求知欲。

(2)、插入水平线

“插入水平线”内容难度不是太大，考虑到六年级学生已有一定的自学能力，故本环节的教学主要以学生自学为主，教师个别指导为辅，学生互助的方式来完成本环节的教学内容。

4、完善网页、美化网页

至此，本课的教学重难点均已突破，接下来的任务主要是完善网页，美化网页。“网页标题”、“制作者信息”这两个环节没有涉及新的知识点，学生完全可用自己所学知识来完成。对于网页背景图片的设置，提醒学生尝试用前几课所学过的，为网页设置背景色的方法来找到解决问题的途径。使学生在完成任务的过程中，不知不觉地实现知识的传递、迁移和融合。在学生制作时，可将注意事项一一呈现出来，让学生明确制作要求，有效地完成任务，实现目标。如在添加网页标题时，要选择与自己所选主题相符的图片；在为网页添加背景图片时，要注意网页的色彩搭配，要柔和、赏心悦目。

5、交流欣赏，自评互评

为了检验和促进每个学生达到预期的目标，发现教学中的问题，对学生进行学习效果进行评价是必须的，也是有效的。要发挥评价的教育功能，促进学生在原有水平上的提高。本课采取了学生自评，互评的方式进行。互评：邻近或小组内同学互相欣赏，指出优缺点，加以改正。将发言权交给学生，通过学生的评议，提高他们的欣赏水平，评价能力，加深他们对知识的记忆，理解，更好地实现本课的教学目标。自评：设计自评表，根据本节课的学习情况，为表中的人脸添加表情。这种趣味性的评价更贴进学生心理，使学生心情愉悦，更好地了解自己在本节课中的学习情况，发现知识掌握的薄弱环节，及时补缺补差。

6、归纳总结，拓展延伸

师生共同回顾本节内容，通过总结使学生的知识系统化，完成教学。信息技术源于生活，更服务于生活。鼓励学生课后试着去了解一些图片的获取和处理方面的知识，如数码相机、扫描仪的使用，图片的调整等，试着将记录自己家庭，自己成长历程的精彩瞬间制作成“电子相册”，和家人共同分享。

尊敬的各位评委、老师：

大家上午好！今天我说课的内容是泰山出版社小学信息技术第二册第 18 课《让文字更漂亮》。具体设计程序如下：

一、对学生和教材的分析：

本课内容是对文字格式的基本设置，通过变化字体、字号、颜色，让文字变得更加漂亮，在本单元中起到了一个较为关键的作用，对四年级学生来说，前面已经学习了文字的编辑，对文字的基本操作有一定的基础，让学生自主完成本节课的内容，教师再加以引导，对于大多数学生来说，清晰、准确的学习应用本节课的内容是很容易的。在教学中抓住文字的变化这一特点，运用学生熟悉的哈利波特会变魔法这一特点，让学生掌握这个魔法为主线，吸引学生，激发学生的学习兴趣。

二、教学目标及重难点：

结合学生年龄特点和认知规律我确立了以下几个教学目标：

1、知识目标：学会设置文字的字体、字号、颜色的方法。

2、能力目标：通过观察、探究、实践等方式，培养学生的观察、分析、解决问题能力和动手操作能力，以及提高学生运用信息技术的能力等。

3、情感目标：培养学生的协作精神和合作学习的意识。

教学重、难点及突破措施：字体、字号、颜色的设置方法是本课教学的重点，合理的设置文字格式是本节课的难点。对重难点的突破可采取自主探究、小组讨论的方式，让学生通过合作解决，教师起到引导，补充的作用，并且借助学习材料和网络，通过学生制作演示交流作品，来巩固升华。

三、教法、学法：

1、教法：基于教学目标的制定和重难点的提出，结合新课标理念，我采用“任务驱动”“小组合作”“比赛交流”等方式组织教学，以自主参与式活动教学为指导，课堂上教师充分放手，学生大胆参与，构建自主探究教学模式，变学会为会学的课堂教学运行体系。

2、学法：采用自主探究，合作学习，展示评价，培养学生观察、分析、解决问题的能力，以及语言表达能力。

四、教学媒体的应用：

采用多媒体网络教室。充分利用媒体，教师制作课件让学生观察，必要时让学生演示作品，这种互动让教学活动更加和谐。

五、教学过程设计：（分六个环节）

1、激情导入：（3）

我是这样导入的，同学们认识哈利波特吗？通过跟学生的交流都知道哈利波特会变魔法，今天他也给我们变了一个魔法，让学生一起看课件，并让学生观察，这些文字都发生了哪些变化，这个过程学生会明确字体、字号的概念，也了解了文字的各种变化，这时我会适时引导学生“你们想不想探索这个魔法的秘密？这样让学生明确了任务，能够激发学生的求知欲，调动学生学习的主动性、积极性，使学生成为新知识的探索者，易于学生创新和发展。当学生兴趣盎然的时候，进入新课。

2、主动参与，合作探究（10）

这部分我采用主动参与、合作探究的方法进行。让学生以小组为单位探索这个魔法的秘密，这时我会给学生提供带有设置文字字体、字号、颜色方法的资料，之后我会以一个平等者的身份加入到学习队伍中去，适时点拨引导，在这个环节中学生会可能会遇到这样、那样的问题，首先让学生先在小组中处理这些问题，这样处理不了的问题在全班交流讨论解决，或跟同学们一起查资料共同解决。

通过这样的合作探究，把本节课的重点、难点逐渐细化突破，同时也充分体现了学生的主体地位，体现了小组合作，让学生在合作中学会学习，培养学生的合作精神。

当学生基本完成这个任务时，我会及时的引导学生汇报交流。进入第三个环节：

3、汇报交流（8）

我是这样进行的：哪个小组的同学来说一说你们的发现？谁愿意一边说着一边给同学们演示一下？谁能按步骤给大家说一说你的发现？学生汇报过程中我会适时引导补充，并演示总结步骤，让全班学生都能通过这样的汇报来明确本节的重难点。

这个过程是一个强化重点，理清学习目标的重要环节，我让学生尽情的说，尽情的上台演示，通过学生演示，教师总结，把本节课的重点、难点全部突破，与此同时还展示了学生的个性，培养了学生的语言表达能力。这个环节中我还及时质疑，如有问题，大家共同来解决。

4、自由创作：（10）

既然同学们学得这么好，哈利波特要送给同学们一个小幽默，放录音并告诉同学们这个故事也在你们的机器上，你已经是一个合格的魔法师了，你能把这个礼物变得更加漂亮一些吗？

信息技术学科对知识教学的要求是获取而不是传授或教会，在这里，以学生的发展为本，放手给学生一次充分展示自我的空间，充分体现学生的主体地位，发散学生思维，让学生在制作的过程中巩固重点。在这个活动中培养了学生的创新意识和实践能力。

5、作品评价：（7）

组织学生展示并评价作品，采用自评、互评、等多元方式进行评价。

这个过程是本节课的又一个高潮，充分考虑到学科整合，让学生大胆的说出他们的创作思想，让学生感受到每个学生的作品，给以美的享受，培养学生的审美能力，让学生在欣赏中有所感悟，有所收获，从而达到抛砖引玉的效果。

6、拓展延伸：（2）

这个环节首先让学生谈收获，巩固所学知识。并且设计出示一幅带有图文并茂更加漂亮的喜报送给同学们，这样拓展让学生了解在电脑里面还有很多的知识，只要多思、敢做我们一定会把生活装扮的更加美好。

让学生在欣赏中伴随着音乐结束本节课。

这是我的整个教学过程的设计。下面是我的教学效果预测。

六、教学效果预测：

本课教学始终以新课标精神为指导，运用“自主、合作、探究”的新课改理念。体现了“三主”，即以发展为主旨，以教师为主导，以学生为主体。学生能主动参与、乐于探究、勤于动手，培养学生发现、分析、解决问题的能力以及交流合作学习的协作精神，并适时培养学生的评价及审美能力。教师做到导、放结合，授人以渔。整个教学过程实现了三个超越，即超越了教材，超越了课堂，超越了教师。总之，我认为这节课能使三维目标得到圆满的落实。

我的说课到此结束，谢谢大家！

篇 4

各位领导、老师大家好！

一、教材分析

今天我说课的内容是《我们身边的机器人》，本课是选自浙江教育出版社出版的小学信息技术教材第四册第 10 课，属于指导纲要中课程内容安排的拓展模块，简单的计算机程序设计的第一课内容。在本课之前学生已经学习了常用搜索引擎的有关知识，掌握了网络搜索和文字的输入技能，本课的学习内容是了解机器人的应用及发展状况，了解机器人的组成和简单的工作原理。通过本课的学习使学生利用网络解决问题和辅助学习的意识得到加强，也为以后学习在仿真软件中设计简单程序打下扎实的基础。

二、学生分析

本课授课对象为小学 6 年级的学生，对于计算机的操作相对比较熟练，但是他们也有特定的心理特征：好玩、好问、好奇，情感比较丰富，自主意识和探究意识开始加强。

三、教学目标

基于上述对教材的分析，考虑学生的年龄特点和生活经验，我制定了本课的三维目标：

1. 知识目标：了解机器人应用及发展现状；了解机器人的组成和简单的工作原理
2. 技能目标：熟练利用网络获取信息
3. 情感目标：感受机器人的广泛应用，使学生学习信息技术的兴趣和利用计算机辅助学习的能力得到提高。

四、教学重难点

鉴于本课教学内容和学生特点，我把教学重点确定为了解机器人应用、发展，组成和简单的工作原理，因为这些知识理论性比较强，而且在以后的学习中非常重要。由于小学生的认识和理解水平有限，把辨别机器人和机器人的工作原理确

定为本课的难点。我认为重点知识可以在任务的完成过程中进行突破，难点可以在学生的实践操作中逐步渗透。

五、教学方法

本着充分调动学生积极性，变被动学习为主动学习的原则，我主要采用任务驱动法实施教学。教育心理学研究表面，好的任务是从问题解决出发，让学生亲历处理信息、开展交流、相互合作的过程，从而建构新的知识。本课我主要设置“观察机器人——认识机器人——了解机器人”这一系列任务链，引导学生采用尝试探究、观察对比、协作学习等方法，提高学生的学习效率，掌握好的学习方法，使学生终身受益。

六、教学准备

本课教学将在多媒体计算机网络教室中进行，借助多媒体控制平台实现实时调控，为学生准备一个机器人的

七、教学过程

根据本课教学内容以及信息技术的学科特点，结合6年级学生的认知水平和生活情感，我设计以下教学环节：

1. 欣赏视频，导入新课

上课一开始，我给学生欣赏一段春晚的“机器人跳舞”视频，然后请同学们说一说，你所了解的机器人是什么样的？你是从哪里获得的这些信息？引出本课的学习内容“机器人”，通过学生熟悉的视频，师生的交流，将学生迅速带入课堂，同时引出并板书课题“机器人”。本环节的设计意图是：激发学习兴趣，增强参与意识，同时对学生对机器人的了解做一个初步的调查。

2. 提出任务，引发探究

在视频背景的熏陶下，我提出本课的总任务机器人的概念、组成和工作原理以及应用。从下面三个任务来展开。

第一个任务：了解机器人的概念。通过之前的讨论，你知道什么是机器人吗？你会采用哪些途径？学生会说书本、网络等，书本上的知识很有限，从而引导学生利用网络搜索机器人的概念。再让最先搜索到的学生回答机器人的概念，让他说说搜索到这条信息的方法和步骤。最后出示一些机器和机器人的图片，让学生根据机器人的概念辨别哪些是机器哪些是机器人。这一环节通过交流、网络搜索和讨论，采用“讲授——讨论”对其进行小结，以帮助学生完成从“探究体验——知识技能构建”的跨越。

第二个任务：了解机器人的组成和工作原理。刚才我们知道了什么是机器人，现在你知道机器人有哪些组成吗？它的工作原理又是怎样的？请大家结合我们人，思考一下。对于学生而言这是个难点，因此我主要通过机器人跟我们人进行对比来展开教学。提问我们人是怎样获取信息的？学生就会思考并很容易地想到眼睛、鼻子、耳朵等感觉器官，机器人也有这些感觉器官——各种传感器，并板书。我们获取信息之后，通过什么分析处理呢？学生会回答大脑，从而引出机器人的大脑——微处理器，并板书，一千个读者就有一千个哈姆雷特，每个人的思想不同，你知道机器人的思想是什么？是从哪里来的呢？引导学生翻书思考，得出程序，并板书，最后我们人处理后的信息是怎样表现出来的？学生会回到说好、走路、表情等等，引出机器人的执行器官，并板书。通过机器人跟人的对比，使学生明白了机器人的组成和简单的工作原理，并通过板书，使学生的条理更加清晰。

第三任务：机器人的应用——我们身边的机器人。随着科技的进步，机器人已经悄悄的走进我们的生活，来到我们的身边，你发现你周围有哪些机器人？提问让学生感受机器人就在我们身边，从而补充课题“我们身边的机器人”。你还想知道机器人有哪些应用吗？请大家访问“机器人”，在这个里有大量关于机器人的信息。

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/706055240105010101>