

…《小学信息技术教学设计》精品资源共享课…

《小学信息技术教学设计》



<http://jpkc.wzu.edu.cn/isd>

…《小学信息技术教学设计》精品资源共享课…

模块五 小学信息技术学习环境设计



本模块任务

- 任务1 分析小学信息技术学习环境
- 任务2 小学信息技术学习资源的设计
- 任务3 小学信息技术学习工具的利用
- 任务4 小学信息技术教学环境的构建

…《小学信息技术教学设计》精品资源共享课…

任务2 小学信息技术学习资源的设计

主讲 王佑镁

核心问题

- 学习资源有哪些类型？
- 不同媒体和资源怎么支持教和学？
- 怎么选择学习资源和教学媒体？

情境描述

给图形添上影子

教
材
分
析

本册画图教学处在四川省科教所版教材“画图”教学的最后阶段。根据画图软件教材螺旋式编排意图，在五年级学习画图的对称变换和切变，主要就学生的画图软件技巧进行拓展和延伸。

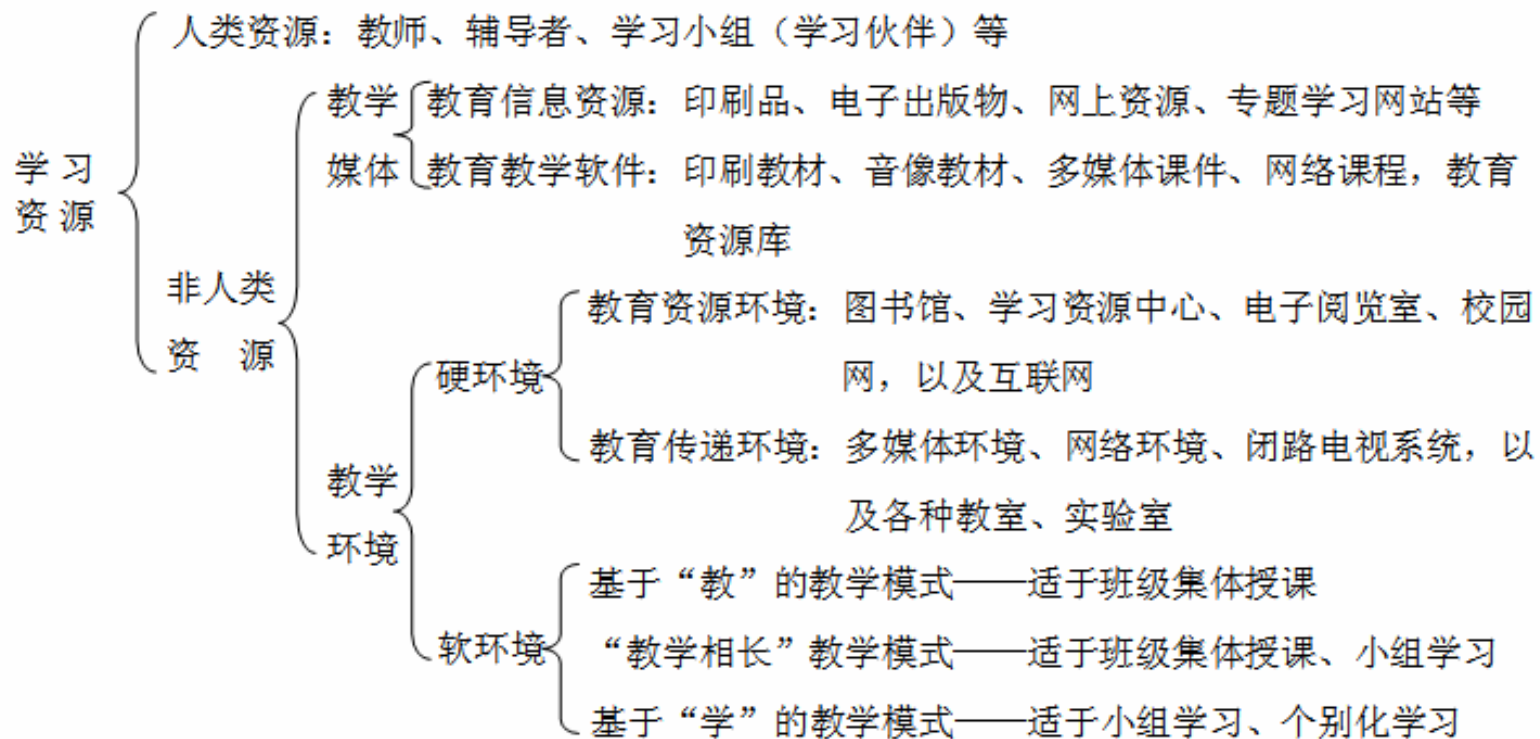
本课主要知识点有图形的垂直翻转、图形的拉伸和水平扭曲，通过为图形创作水中的倒影和阳光下的影子，将科学、美术、数学等学科知识与信息技术学科进行课程整合。使学生理解“倒影”和“影子”的特点及相关知识，通过图形的“翻转与旋转”和“拉伸与扭曲”，学会倒影和影子的制作方法和技巧。本节课的难点在于学生要找到垂直翻转、拉伸和水平扭曲的规律，并且要将其灵活运用于倒影和影子的绘图中。

如何准备学习资源和教学媒体???

1.学习资源及其分类

- AECT94定义中，学习资源是支持学习的资源，包括**教学材料、支持系统、学习环境**；
- 学习资源是指在教学系统和学习系统所创建的学习环境中，学习者在学习过程中**可以利用的一切显现的或潜隐的条件、可用于学习的一切资源**，包括信息、人员、资料、设备和技术等；

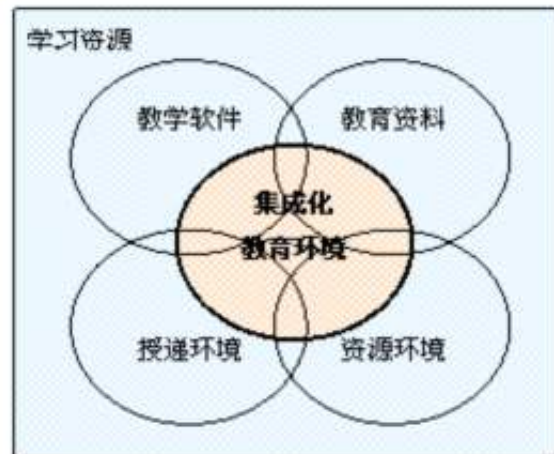
学习资源分类



学习资源的分类（祝智庭）

表：学习资源的分类

		设计的	利用的	集成的
学习材料		音像教材，投影资料，多媒体课件	电子百科，教育音像资料，网上教育信息资源	交互学习系统，学校内联网，Internet，虚拟教育系统
教学环境	信息资源型	学习资源中心，电子阅览室，数字化图书馆	Internet	
	授递型	多媒体教室，语言实验室，微格教室，网络教室	卫星电视，有线电视，图文电视，Internet	



学习资源的类别：《教育资源建设技术规范》

- (1) 媒体素材。传播教学信息的基本材料单元，主要分为文本、图形、图像、音频等。
- (2) 试题。测试中使用的问题、选项、正确答案、得分点和输出结果等的集合。
- (3) 课件。二个或几个知识点实施相对完整教学的软件，根据运行平台划分，可分为网络版的课件和单机运行的课件。
- (4) 案例。由各种媒体元素组合表现的有现实指导意义和教学意义的代表性事件或现象。
- (5) 文献资料。有关教育方面的法规、条例、规章制度，对重大事件的记录、重要文章、书籍等。
- (6) 网络课程。通过网络表现的某学科的教学内容及实施的教学活动的总和。
- (7) 常见问题解答。针对某一具体领域最常出现的问题给出全面的解答。
- (8) 资源目录索引。列出某一领域中相关的网络资源地址链接和非网络资源的索引。

2.学习资源和教学媒体对教学活动的支持作用

- 不同的教学媒体和资源可以支持不同的教学活动。
- 多媒体课件、专题学习网站和网络课程，以其丰富、多样的信息资源承载形式，灵活、方便的交互特点，将越来越多地应用于信息技术环境下多元“学与教”方式之中。

教学媒体 和资源类型	可以支持的 教学活动															
	讲授	问答	演示	示范	传统(面对面)讨论	网上讨论	传统(面对面)探究	网上(远程合作)探究	学生自主学习	真实实验	虚拟实验	练习	操练	传统测验	计算机辅助集体测验	计算机辅助自主测验
印刷品(教科书、挂图)	√	√			√		√		√							
模型	√	√	√	√	√		√		√			√	√			
多媒体素材	√	√	√	√	√		√		√					√		
多媒体课件	√	√	√	√	√		√		√		√	√	√	√	√	√
网络型课件	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√
工具(学科工具和通用工具)	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√		
教学案例	√	√	√	√	√		√	√	√					√		
网络课程	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√
专题学习网站	√	√	√	√	√	√	√	√	√					√	√	√
试卷试题与测评工具	√	√	√		√		√	√	√	√	√	√		√	√	√
文献资料	√	√	√		√		√	√	√					√		
目录索引	√	√	√		√		√	√	√					√		

情境分析

给图形添上影子

教
材
分
析

本册画图教学处在四川省科教所版教材“画图”教学的最后阶段。根据画图软件教材螺旋式编排意图，在五年级学习画图的对称变换和切变，主要就学生的画图软件技巧进行拓展和延伸。

本课主要知识点有图形的垂直翻转、图形的拉伸和水平扭曲，通过为图形创作水中的倒影和阳光下的影子，将科学、美术、数学等学科知识与信息技术学科进行课程整合。使学生理解“倒影”和“影子”的特点及相关知识，通过图形的“翻转与旋转”和“拉伸与扭曲”，学会倒影和影子的制作方法和技巧。本节课的难点在于学生要找到垂直翻转、拉伸和水平扭曲的规律，并且要将其灵活运用于倒影和影子的绘图中。

案例1：学习资源的类型和作用？

3.典型的学习资源与教学媒体

- 多媒体课件;
- 学件;
- 专题学习网站;
- 微课;

3.1 多媒体课件

- 多媒体课件是根据课程标准的要求和教学的需要，经过严格的教学设计，并以媒体的多种表现方式和超文本结构制作而成的课程软件；
- 多媒体教学课件中的基本要素主要有如下几类：文本、图片（流程图、表格、线图、结构图形）、动画、音频和视频等。

多媒体课件的特点

- 强大的表现力
- 丰富的信息量
- 良好的交互性
- 极大的共享性



课件比较

3.2 学件

- 所谓“学件”，与课件对应，简单地说就是学习者用于学习的软件。它是以学习者对象，以学习者学习为中心模拟某种教学过程将教学信息传递给学习者。
- 它利用丰富多彩的信息资源来支持“学”，强调“情境”的重要作用，精心设计学习环境；提供协作学习以及学习者与周围环境的交互机会。



案例

学件与课件的区别

- **开发理念不同**：课件是为教师面向全体学生的课堂教学服务，学件是为学生课下自主，自助的学习服务。
- **使用对象不同**：课件的使用主体是教师，而学件开发的对象主体是学生；
- **内容不同**：课件多是针对某一学科的一个特定的抽象的知识点；学件集知识、实验、能力、指导、提高、交流为一体的系统的学生自学探究学习辅导型课件；
- **功能不同**：通过学件，学生可以模拟或是重现课堂学习的全部过程，可以自己自主的调控学习的进度，有充分的思维时空，经过学件的引导和点拨，学习个体的探究自学，得到系统的知识，相关的学科方法及技能。

3.3 专题学习网站

- 网上学习资源的组成结构一般包括三个部分：网络课程（及相关素材类学习资源），学习支撑系统和学习资源管理系统，其中素材学习资源主要指案例库、题库（包括作业题、试题和研究课题等）、课件库、媒体素材库（包括文本、图形、图像、音频、视频、动画等）和文献资料库等。
- 在小学信息技术课程教学中，通常以某个学习内容或学习活动主题为核心，将相关资源和问题、资料、小工具等集成在一个网站上，发布到校园网中，供学生学习时使用和师生互动，这样的学习资源称为专题学习网站。

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/708134050027007002>