

第〔课、生活和学习中好帮手——信息技术

认知目的：

- 1、结识因特网——信息海洋
- 2、掌握什么是信息技术

能力发展：

- 1、培养学生自主摸索学习能力
- 2、培养学生独立思考能力和动手能力
- 3、培养学生创新意识

情感素养：

- 1、激发学生学习信息技术兴趣
- 2、增进学生个性发展

教学重点：掌握什么是信息

教学难点：理解因特网

教学过程

一、欣赏资源导入

每个同窗都会有自己兴趣或兴趣，你兴趣是什么？你想不想收集你喜欢作家、书法家、音乐家资料呢？几天，教师运用计算机来帮同窗们 找找想要各种资料。

教师：你最喜欢作家是谁？

教师：你最喜欢书法家是谁？

教师：你最喜欢球星是谁？

教师：你最喜欢音乐家是谁？

学生：冰心

教师：[http: //www. 百度.com](http://www.百度.com) 打开信息检索对话框，输入“冰心”

同窗们可以查到多少条资料，记录成果。

二、创设情境，引出新任务

（设计意图：让学生注意力高度集中起来，活跃了课堂氛围，激发学生求知欲。）跟教师一起欣赏作品。

教师：这些精美图片、精美文字、五彩缤纷动画，尚有某些引人入胜影片，这些都是用什么来制作呢？

学生分组讨论，都是运用某些软件制作作品。

三、将惊喜“寄”给远方好朋友。

教师：同窗们，人类历史上曾经用诸各种方式来传递消息，你懂得均有那些传递方式？

学生：骑马、信鸽、邮递员、空运等。

教师：尚有一种更快捷传递方式——电子邮件通过联网计算机可以发送和接受邮件，这种邮件被称为电子邮件。

四、观测总结

（设计意图：为激发学生兴趣，培养学生良好思维方式，培养学生独立思考能力，使学习活动从课内延伸到课外。）

教师：通过上而活动总结咱们用了那些信息重要方式？

学生分小组进行讨论

五、总结

教师：通过这节课学习，你又学到了什么知识？

学生总结本节课所学到各方面知识。

六、课外延伸

教师：电脑本领大着呢！只要你们不断地去摸索实践，相信你们一定会学到更多本领。

教学反思：

第 2 课、无所不在、神通广大——信息技术应用

认知目的：

- 1、掌握信息技术四个发展时期
- 2、掌握什么是信息技术

能力发展：

- 1、培养学生自主摸索学习能力
- 2、培养学生独立思考能力
- 3、培养学生创新意识

情感素养：

- 1、激发学生学习信息技术兴趣
- 2、增进学生个性思维

教学重点：计算机四个发展时期

教学难点：信息技术寻常应用

教学过程

一、 导入

教师：信息技术就在你身边，你发现了吗？运用信息技术开展各种各样活动？

学生：收集资料、制作作品

教师：咱们家里而诸多电器都运用了信息技术，举例说一下。

学生：VCD、DVD、

学生：数码相机

教师：信息技术用武之地越来越多，那咱们来看看它有那些新变化。

二、 日新月异信息技术

教师：信息技术变体形越来越小，使用越来越以便，咱们来看下以便 在那。

用

（1） “聪颖 ” 卡片

学生分组预习回答问题，智能卡在金融领域应用，在手机中应用，交 电费等。

（2） 可以放在口袋里 “计算机 ” 一一掌上电脑

教师：计算机功能越来越强，速度越来越快，解决信息能力越来越强，那么计算机是怎么发展到当前呢？第一台计算机是什么样呢？

学生分组讨论

学生：1946 年世界上第一台计算机诞生在美国宾西法尼亚大学，名 字叫 ENIAC （埃尼阿克）重 30000 公斤

教师：当前计算机是那么轻巧，它是怎么发展来呢，它经历了多少个时期呢？

教师总结：经历了四个发展时期 A、第一代电子管数字计算机 B、第二代晶体管计算机 C、第三代集成电路电子计算机 D、第四代大规模集成电路电子计算机

三、信息技术让咱们生活变更加鲜活

教师：同窗们，咱们在前面活动中已经懂得，信息技术可以运用文字、图片、声音、动画等形式来体现信息，使咱们更加丰富多彩，甚至有身临其境感觉。

欣赏运用虚拟现实技术参观一下国际汽车呈现场。

教师：咱们是不是有身临其境感觉啊？

学生：是

四、计算机网络变化着咱们生活

（设计意图：为激发学生兴趣，培养学生良好思维方式，培养学生独立思考能力，使学习活动从课内延伸到课外。）

教师：通过因特网咱们可以做诸多事情。

学生分小组进行讨论，总结：看天气预报、网上逛商店、远程医疗。

五、总结

教师：通过这节课学习，你又学到了什么知识？使用网络干些什么？

学生总结本节课所学到各方面知识

教学反思：

第 3 课、结识计算机——计算机硬件构成

认知目的：

- 1、结识计算机硬件构成
- 2、掌握鼠标操作办法
- 3、启动和关闭计算机

能力发展：

- 1、培养学生合伙学习能力
- 2、培养学生动手能力
- 3、培养学生创新意识

情感素养：

- 1、激发学生对计算机感知
- 2、增进学生个性发展

教学重点：计算机硬件构成

教学难点：系统关机

器材准备资源准备：计算机硬件图片

教学过程

一、欣赏图片导入

教师：咱们先来看某些图片，看看这图片上都是什么？

学生：计算机

教师：对，是计算机，那你懂得各某些名称吗？

显示屏：显示计算机输出文字、图片、图像等信息，是计算机输出设备。

主机：计算机核心设备。其中涉及了指挥整个计算机工作核心部件，执行各种运算部件，存储信息部件等。它协助人们解决各种信息，指挥各个设备协调工作。

键盘鼠标：用来输入各种命令、文字等，是指挥计算机工作桥梁。是计算机输入设备。

二、创设情境，引出新任务

（设计意图：让学生注意力高度集中起来，活跃了课堂氛围，激发学生求知欲。）跟教师一起欣赏作品。

教师：这些精美图片、精美文字、五彩缤纷动画，尚有某些引人入胜影片，这些都是用什么来制作呢？

学生分组讨论，都是运用某些软件制作作品。

三、将惊喜“寄”给远方好朋友。

教师：同窗们，人类历史上曾经用诸各种方式来传递消息，你懂得均有那些传递方式？

学生：骑马、信鸽、邮递员、空运等。

教师：尚有一种更快捷传递方式——电子邮件通过联网计算机可以发送和接受邮件，这种邮件被称为电子邮件。

四、观测总结

（设计意图：为激发学生兴趣，培养学生良好思维方式，培养学生独立思考能力，使学习活动从课内延伸到课外。）

教师：通过上面活动总结咱们用了那些信息重要方式？

学生分小组进行讨论

五、总结

教师：通过这节课学习，你又学到了什么知识？

学生总结本节课所学到各方面知识。

六、课外延伸

教师：电脑本领大着呢！只要你们不断地去摸索实践，相信你们一定会学到更多本领。

教学反思：

第4课、玩“纸牌”游戏——初步认识软件

认知目的：

- 1、详细认识计算机硬件和软件
- 2、掌握游戏软件操作办法

能力发展：

- 1、培养学生自主摸索学习能力
- 2、培养学生独立思考能力
- 3、培养学生创新意识

情感素养：

- 1、激发学生学习信息技术兴趣
- 2、增进学生个性思维

教学重点：游戏中各种移牌操作办法及要领

教学难点：游戏过程中鼠标操作

器材准备知识准备：掌握纸牌规则。

资源准备：计算机、网络及辅助教学软件。

教学过程

一、引言导入

咱们使用纸牌游戏对鼠标操作进行练习。

二、新课教学

1、启动纸牌游戏

师（解说并演示）启动纸牌游戏操作办法是：

（1） 先在“程序管理器”窗口中双击“游戏”组图标，打开游戏组窗口。

（2） 双击“纸牌”程序图标，此时就打开了纸牌游戏窗口。

2、纸牌游戏规则

师（解说）：开始游戏时，在发牌区有一叠扣着牌。暂存区摆着 7 叠 牌，每叠上面有一张翻开牌。在窗口目的区中有四个目的空位。游戏 就是要将

所有牌以花色为区别、从 A 开始、按从小到大顺序放到这四个目的空位上。

为了达到这个目，咱们就需要移动牌和翻开牌。

纸牌可以移动到暂存区牌上摞起，也可以直接移动到目的位上。移动到暂存区牌叠上规定按照从大到小按照顺序、红黑相间规则接在另一张下面。只有以 K 开始牌叠可以直接移动到暂存区中空位上。

当所有翻开牌无法移动时，可以在发牌区发牌，寻找可以移动牌。新发出牌也可以按规则移动到暂存区或者目的位上。当所有牌都按照花色区别、大小顺序移动到四个目的位上时，你就可以看到移纸牌成功表演了。

3、用鼠标玩纸牌游戏办法

移动牌：正面朝上牌普通是可以移动。移动时用鼠标拖动牌到需要位置。可以将牌移动到另一张牌下而，也可以将牌移动到目的位上。

翻牌：用鼠标单击要翻开牌背而。一张背面朝上牌就会翻开。

发牌：就能当窗口中所有牌都已无法移动时，用鼠标单击一下发牌区，可以开始翻牌。

将纸牌迅速移动到目的位上：用鼠标双击可以移动到目的位上牌。例如：双击 A,就可以使 A 迅速移动到目的空位上。

4、重新开始

师（演示）：将牌局重新开始办法是：单击“游戏”窗口菜单条下“游戏”一栏。再将鼠标移动，单击“发牌”选项。纸牌游戏重新开始。

5、退出游戏

师（解说并演示）：普通退出纸牌游戏，有两种办法。

可以用鼠标双击纸牌窗口控制按钮，退出游戏。

也可以用鼠标单击纸牌窗口中菜单条“游戏”栏，将命令选单打开，再选取“退出”命令。

练习：

使用“附件”中“纸牌”游戏，进行活动。

三、全课总结

你感觉到你鼠标使用更灵活了吗？

教学反思：

第5课、渔舟唱晚——“铅笔”和“刷子”工具使用 教学内

容：学习“画图”软件中“铅笔”和“刷子”工具使用。 教学目：2、使学生学会启动“画图”软件；

2、使学生学会“铅笔”和“刷子”工具使用；

3、学会设立画纸大小，颜色选用。

教学重点：工具选用和使用。

教学办法：演示解说。

教学时间：一学时

教学过程：

一、启动“画图”软件。

二、选取“画纸”大小。

打开“画图”软件时，窗口绘图区就是一张画纸，默认颜色是白色。画纸大小可以放大或缩小。当鼠标指针放在画纸边上蓝色控制点上时，指针变成了双箭头形，这时按住鼠标左键拖动，画纸就会变大或变小。

三、用“铅笔”工具画小帆船。

① 选取“铅笔”工具：单击工具箱中“铅笔”工具

② 选取颜色：单击颜料盒中某种颜色。

③ 画小帆船：像平时用铅笔在纸上画画同样，按住鼠标左键拖动，屏幕上就会按照拖动轨迹划出小帆船。

四、用“刷子”工具画水波纹

① 选取刷子工具：单击工具箱中“刷子”工具。

② 选取颜色：单击颜料盒中蓝色。

③ 画水波纹：按住鼠标左键拖动，画出水波纹，如图所示。

五、课堂练习

请同窗们完毕整幅画创作工作。如果你有新创意，可以自由大胆发挥，做出一幅与众不同“渔舟唱晚”。

提示：

①、用“铅笔”或“刷子”工具画较长线条时，鼠标不要拖动过快。

②、如果画得不满意，可以在松开鼠标左键之前，单击鼠标右键就可以取消线条。

六、保存作品

第一步：执行“文献”菜单中“保存”命令，浮现“另存为”对话框。

第二步：在“另存为”对话框中，单击“保存在”下拉列表框右侧下拉按钮，在列表中双击选定自己个人文献夹。

第三步：在“文献名”框中输入“渔舟唱晚”。

第四步：单击“保存”按钮。

七. 总结

课后反思：

第6课美丽鱼

——“直线”和“曲线”工具使用

一、导入

上节课咱们运用工具箱中工具画了一条小帆船，你们想尝试运用“画图”软件画鱼吗？

二、讲授新课

一) 用“直线”工具画鱼

1、单击“直线”工具

2、选取线条粗细。

- 3、 选取前景色。
- 4、 画线段
- 5、 用同样办法画出其它线段来构成鱼。

二) 用“曲线”工具画鱼

- 1、 单击工具箱中“曲线”工具。
- 2、 选定一种前景色。
- 3、 在曲线起点处，按住鼠标左键，拖动到曲线终点处，松开左键， 形成一条线段。
- 4、 将鼠标指针指向要弯曲点处，按住鼠标左键拖动，直线段随着指针位置移动并产生弯曲，拖动到满意位置时，松开鼠标左键，并单击，曲线被确认。
- 5、 重复上一步，画出另一条只有一种弯曲点曲线，它们构成鱼样子。
- 6、 画鱼身上曲线花纹。

三) 修改办法

- 1、 单击工具箱中“橡皮”工具。
- 2、 在工具箱下部会浮现一种选取框，选取橡皮大小。
- 3、 拖动鼠标，用选中橡皮擦去不满意图形。

四、上机操作

五、总结 课后反思：

第7课、缤纷色彩——“喷枪”与“用颜色填充”工具使用

一、导入

同窗们在画画时候，总是用水彩笔给画涂上颜色，那么在电脑中如何

对它涂色呢？

二、讲授新课

一）“用颜色填充”工具使用

- 1、“用颜色填充”工具可觉得任意封闭图形填充颜色。
- 2、在填色时候，单击左键，封闭图形中填充是前景色，单击右键则填充是背景色。
- 3、“喷枪”工具可以绘制雾状图案。
- 4、“取色”工具，可以从图中已有颜色上取出完全一致颜色。

二）运用调色工具调出更多颜色

- 1、在颜料盒中，双击要改颜色，弹出“编辑颜色”对话框。
- 2、单击“规定自定义颜色”按钮，弹出众谱图。
- 3、在色谱图中选取需要颜色后，单击“添加到自定义颜色”按钮，再单击“拟定”按钮。

学生活动

运用“用颜色填充”工具给图画填充颜色。

练习对“喷枪”、“取色”工具使用。

三、总结

课后反思

第 8 课、《农家小院》——图形工具使用

教学目的：

学习图形工具使用，并能运用所学工具绘制所需图形。

教学重点：

图形工具使用

教学难点：

“多边形”工具使用

教学过程：

一、激发兴趣，导入新课

同窗们你们喜欢画画吗？谁能说说美术课上你是用什么工具画画？今天这节课咱们用电脑学画画，你们高兴吗？（出示《农家小院》图 画）请看这就是教师用电脑画。

1. 屏幕展示课题

2. 观图画说景物

谁能告诉人们图上都画了什么？

3. 观景物说图形

图上均有什么图形

二、 互动学习，掌握要点

这幅画是由这些图形构成，咱们学会画这些图形，就能画出许多美丽 图画。在电脑上就有画这些图形工具，今天咱们就来使用这些工具。

（板书——图形工具使用）

1•“矩形”工具使用及要点（讲练结合）

（1） 在工具箱中选取“矩形”工具。

（2）选好矩形起始点位置，从左上向右下（或从右上向左下）拖动 鼠标到恰当位置松开鼠标，即可画出一种矩形（如果想画正方形，可 同步按下 Shift 键）。

2•“椭圆”和“圆角矩形”工具使用（学生根据上述办法，自己完毕）。

3. “多边形”工具使用（教学难点，教师边解说边演示协助学生使用）。

（1）选取“多边形”工具。

（2）拟定起点，拖动鼠标，在转角处，松开左键，绘制多边形第 1 条边；然后，拖动鼠标至第 2 条边终点……以次类推。

（3） 完毕最后一条边时，双击鼠标确认（如果最后一点没有与起点 重叠，则从起点到最后一点连一条线段）。

三、 任务驱动，综合运用

选用恰当工具和颜色展开想象运用工具画出自己心目中小房子。

四、 感受成功，体验高兴

1. 展示作品，简介所用图形。

2. 自我评价，谈谈绘画感受。

3. 教师点评，激发学习欲望。

总结：今天咱们学习了图形工具使用，又画了小房子，此后咱们运用 电脑上这些工具还可以画出更多更美丽图画。电脑在咱们生活中越来越重要，

生活和学习中都离不开它，咱们要好好学习，纯熟应用电脑 长大后成为一名电脑专家，去建设咱们祖国。

课后反思：

第 9 课圣诞高兴——添加文字

教学目的：

- 1、理解在画图程序中输入文字办法。
- 2、学会用文字工具在图形中添加文字，并对文字进行修饰。
- 3、运用所学知识创作贺卡。
- 4、培养学生审美情趣。

教学重点：

运用文字工具在图形中插入文字以及对文字修饰。

教学难点：

运用文字工具在图形中插入文字。

一、 质疑导入：

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/768050047054006113>