

2024-2025 学年小学信息技术(信息科技)清华版(2012) 三年级上册教学设计合集

目录

一、第1单元 走进新生活

1.1 第1课 推开智慧门——信息和信息技术

1.2 第2课 认识新伙伴——计算机

1.3 第3课 牵手指挥棒——使用鼠标

1.4 第4课 从容上舞台——使用键盘

二、第2单元 妙笔能生花

2.1 第5课 航天梦喜圆——“形状”与填充工具

2.2 第6课 金鱼乐悠悠——“铅笔”、“橡皮”工具和移动

2.3 第7课 熊猫庆生日——旋转和复制、粘贴

2.4 第8课 小鸡水墨画——“刷子”工具

三、第3单元 练就五指功

3.1 第9课 趣味敲字母——英文输入

3.2 第10课 妙计打汉字——汉字输入

3.3 第11课 智能输词句——词组和整句输入

3.4 第12课 写字万花筒——字型、手写、语音输入

四、第4单元 诗情添画意

4.1 第13课 曲项向天歌——输入、设置文字

4.2 第14课 一句一景色——“复制”和“裁剪”图片

4.3 第15课 蜻蜓立小荷——“粘贴”和“旋转”图片

4.4 第16课 月夜思故乡——图形组合

第1单元 走进新生活第1课 推开智慧门——信息和信息技术

2024-2025 学年小学信息技术(信息科技)清华版(2012) 三年级上册教学设计合集

目录

一、第1单元 走进新生活

- 1.1 第1课 推开智慧门——信息和信息技术
- 1.2 第2课 认识新伙伴——计算机
- 1.3 第3课 牵手指挥棒——使用鼠标
- 1.4 第4课 从容上舞台——使用键盘

二、第2单元 妙笔能生花

- 2.1 第5课 航天梦喜圆——“形状”与填充工具
- 2.2 第6课 金鱼乐悠悠——“铅笔”、“橡皮”工具和移动
- 2.3 第7课 熊猫庆生日——旋转和复制、粘贴
- 2.4 第8课 小鸡水墨画——“刷子”工具

三、第3单元 练就五指功

- 3.1 第9课 趣味敲字母——英文输入
- 3.2 第10课 妙计打汉字——汉字输入
- 3.3 第11课 智能输词句——词组和整句输入
- 3.4 第12课 写字万花筒——字型、手写、语音输入

四、第4单元 诗情添画意

- 4.1 第13课 曲项向天歌——输入、设置文字
- 4.2 第14课 一句一景色——“复制”和“裁剪”图片
- 4.3 第15课 蜻蜓立小荷——“粘贴”和“旋转”图片
- 4.4 第16课 月夜思故乡——图形组合

第1单元 走进新生活第1课 推开智慧门——信息和信息技术

一、设计思路

本课程以“推开智慧门——信息和信息技术”为主题，旨在让学生初步了解信息和信息技术的概念，认识信息技术的应用，激发学生对信息技术的兴趣。课程设计注重理论与实践相结合，通过实物展示、游戏互动等方式，让学生在轻松愉快的氛围中学习。同时，课程内容与课本紧密相连，引导学生将所学知识应用于实际生活中，提高学生的信息素养。

二、核心素养目标

1. 培养学生的信息意识，使学生认识到信息在日常生活和学习中的重要性。
2. 增强学生的计算思维，通过信息技术操作实践，提升逻辑推理和问题解决能力。
3. 提高学生的数字公民素养，引导学生正确使用信息技术，遵守网络道德规范。
4. 培养学生的创新精神，鼓励学生在信息技术领域进行探索和创新。
5. 增强学生的合作学习意识，通过小组活动，促进学生之间的交流与协作。

三、学习者分析

1. 学生已经掌握的相关知识：三年级学生对信息技术的基本概念可能有一定了解，如计算机、互联网等，但具体到信息的定义、信息技术的应用等方面可能较为模糊。他们对电子产品的操作可能有一定的经验，但系统性和方法性的知识储备不足。
2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格：三年级学生对新鲜事物充满好奇，对信息技术课程有较高的兴趣。他们具备一定的动手能力，能够通过模仿和练习掌握简单的操作。学习风格上，学生表现出较强的直观和动手操作偏好，对互动性和趣味性强的学习活动更感兴趣。
3. 学生可能遇到的困难和挑战：学生在理解信息技术的概念和作用时可能存在困难，尤其是对抽象的信息概念难以把握。此外，学生在进行信息技术操作时可能遇到操作不当、软件使用不熟练等问题。针对这些困难，需要教师在教学过程中注重概念解释的直观性和操作的逐步引导，同时提供足够的实践机会帮助学生克服挑战。

四、教学资源

- 软硬件资源：计算机、投影仪、电子白板、键盘、鼠标
- 课程平台：学校信息科技教育平台
- 信息化资源：信息技术基础概念图片、动画演示视频、相关操作指南文档
- 教学手段：实物展示、互动游戏、小组讨论、操作示范

五、教学过程

一、导入新课

1. 老师提问：同学们，你们平时都用过哪些信息技术产品？比如手机、电脑、电视等。
2. 学生回答，老师总结：这些都是我们生活中常见的信息技术产品，它们让我们的生活变得更加方便和丰富多彩。
- 3.

老师引入课题：今天，我们就来学习《推开智慧门——信息和信息技术》，一起走进这个充满智慧的领域。

二、新课讲解

1. 信息和信息技术的基本概念

- a. 老师讲解信息的基本概念，引导学生理解信息是事物运动的状态和方式。
- b. 老师介绍信息技术的定义，让学生知道信息技术是利用电子设备处理信息的方法和手段。
- c. 学生通过举例，加深对信息和信息的理解。

2. 信息技术的应用领域

- a. 老师展示信息技术在不同领域的应用案例，如教育、医疗、交通等。
- b. 学生讨论信息技术在生活中的作用，分享自己的看法。

3. 信息技术的未来发展趋势

- a. 老师介绍当前信息技术的热门话题，如人工智能、大数据、云计算等。
- b. 学生思考信息技术未来的发展方向，提出自己的观点。

4. 信息素养的重要性

- a. 老师强调信息素养对个人成长的重要性，包括信息获取、信息处理、信息评价等方面。
- b. 学生讨论如何提高自己的信息素养，分享自己的经验。

三、课堂活动

1. 信息收集与整理

- a. 老师布置任务：以小组为单位，收集关于信息技术的资料，并进行整理。
- b. 学生分组合作，完成信息收集与整理任务。

2. 信息展示与分享

- a. 各小组展示自己的成果，分享收集到的关于信息技术的资料。
- b. 其他小组学生进行评价，提出建议。

3. 信息技术应用实践

- a. 老师示范如何使用计算机进行简单的信息处理，如搜索、编辑等。
- b. 学生跟随老师的示范，尝试自己操作。

四、课堂总结

1. 老师总结本节课的主要内容，强调信息技术的重要性。
2. 学生回顾所学知识，分享自己的收获。
3. 老师布置课后作业，要求学生思考如何将所学知识应用于实际生活中。

五、课后拓展

1. 鼓励学生关注信息技术领域的最新动态，了解新技术、新产品。
2. 建议学生参加信息技术相关的兴趣小组或社团，提升自己的信息素养。
3. 家长可以与孩子一起探讨信息技术在家庭生活中的应用，增进亲子关系。

六、学生学习效果

学生学习效果主要体现在以下几个方面：

- 1.

知识掌握方面：

- a. 学生能够理解信息的基本概念，如信息的定义、特征和作用。
- b. 学生掌握了信息技术的定义，了解了信息技术的应用领域和发展趋势。
- c. 学生熟悉了信息素养的重要性，认识到提高信息素养对个人成长的意义。

2. 能力培养方面：

- a. 学生具备了一定的信息收集和整理能力，能够通过多种途径获取信息。
- b. 学生掌握了信息处理的基本技能，如搜索、筛选、编辑等。
- c. 学生在课堂活动中锻炼了合作学习的能力，学会了与他人沟通交流。

3. 情感态度方面：

- a. 学生对信息技术产生了浓厚的兴趣，愿意主动了解和探索。
- b. 学生在学习和实践过程中，培养了耐心、细致、勇于尝试等良好品质。
- c. 学生意识到信息素养对个人成长的重要性，增强了自信心和责任感。

4. 实践应用方面：

- a. 学生能够将所学知识应用于实际生活中，如利用网络查找资料、使用电子设备进行信息处理等。
- b. 学生在家庭生活中，能够与家长共同探讨信息技术在家庭中的应用，提高家庭生活质量。
- c. 学生在日常生活中，能够自觉遵守网络道德规范，正确使用信息技术。

5. 思维方式方面：

- a. 学生在学习和探索信息技术的过程中，培养了批判性思维和创造性思维。
- b. 学生在面对信息过载时，能够学会筛选、分析和判断，提高信息辨识能力。
- c. 学生在解决问题时，能够运用信息技术作为工具，提高问题解决效率。

七、课后拓展

1. 拓展内容：

- 阅读材料：《信息科技在我们生活中的应用》
- 推荐阅读：通过阅读相关书籍或文章，了解信息技术在各个领域的应用，如教育、医疗、交通等。
- 视频资源：《信息技术发展历程》
- 推荐观看：通过视频了解信息技术的发展历程，从计算机的诞生到现在的智能时代，感受信息技术的魅力。

2. 拓展要求：

- 学生可以利用课余时间自主阅读推荐材料，了解信息技术在不同领域的应用。
- 学生可以观看推荐视频，了解信息技术的发展历程，拓宽视野。
- 学生在阅读和观看过程中，可以思考以下问题：
 - a. 信息技术在我们生活中有哪些具体的应用？
 - b. 信息技术的发展给我们的生活带来了哪些便利？
 - c. 我们应该如何正确使用信息技术，提高自身的信息素养？

-

学生可以将自己的学习心得和思考与家长、同学分享，共同探讨信息技术的发展与应用。

- 学生可以关注信息技术相关的新闻、科技资讯，了解行业动态，为未来的学习和职业规划做好准备。

3. 教师指导与帮助：

- 教师可以为学生提供相关的阅读材料和视频资源，引导学生进行自主学习。
- 教师可以组织学生进行小组讨论，分享各自的学习心得和思考。
- 教师可以鼓励学生关注信息技术相关的实践活动，如编程、制作科技小制作等，提高学生的动手能力和创新意识。
- 教师可以指导学生如何正确使用信息技术，遵守网络道德规范，保护个人隐私。

八、课堂评价

1. 课堂评价

课堂评价是确保教学效果的重要环节，以下是我对课堂评价的具体实施方法：

(1) 提问评价

在课堂教学中，我会通过提问的方式来了解学生对知识的掌握程度。具体操作如下：

- 设计与课文内容相关的问题，如“什么是信息？”“信息技术有哪些应用？”等，引导学生思考。
- 观察学生回答问题的反应，包括语言表达、思维深度等，以此评估学生对知识的理解程度。
- 针对学生的回答，给予及时的反馈和指导，帮助他们纠正错误，加深理解。

(2) 观察评价

在课堂教学中，我会通过观察学生的课堂表现来了解他们的学习状态。具体操作如下：

- 观察学生在课堂上的注意力、参与度、互动情况等，评估他们的学习积极性。
- 注意学生的课堂行为，如是否认真听讲、是否积极参与讨论等，以此了解他们对知识的兴趣。
- 对于表现不佳的学生，给予适当的关注和鼓励，帮助他们提高学习效果。

(3) 测试评价

在课程结束后，我会通过测试的方式来了解学生对知识的掌握程度。具体操作如下：

- 设计与课文内容相关的测试题，包括选择题、填空题、判断题等，全面考察学生对知识的掌握情况。
- 学生独立完成测试，确保测试的公正性和客观性。
- 对学生的测试结果进行统计分析，了解整体学习效果，为后续教学提供参考。

2. 作业评价

作业评价是课堂评价的延伸，以下是我对作业评价的具体实施方法：

(1) 认真批改

对于学生的作业，我会进行认真批改，确保每一份作业都能得到公正的评价。具体操作如下：

- 逐题批改作业，对学生的答案进行详细分析，找出错误原因。

-

对于错误较多的题目，给予学生针对性的指导，帮助他们掌握正确的方法。

（2）及时反馈

对于学生的作业，我会及时反馈学习效果，鼓励学生继续努力。具体操作如下：

- 在作业批改后，及时将作业发还给学生，并附上详细的评语和建议。
- 对于表现优秀的学生，给予表扬和鼓励；对于表现不佳的学生，指出不足，并提出改进措施。

（3）作业辅导

对于作业中存在的问题，我会进行辅导，帮助学生解决困难。具体操作如下：

- 课后安排辅导时间，针对学生的作业问题进行讲解和答疑。
- 鼓励学生主动提问，积极参与辅导，提高作业质量。

第1单元 走进新生活第2课 认识新伙伴——计算机

一、设计意图

本课以“认识新伙伴——计算机”为主题，旨在帮助三年级学生初步了解计算机的基本概念和功能，激发他们对信息技术的兴趣。通过本节课的学习，学生能够认识计算机的外观和组成部分，了解计算机的基本操作，为后续学习信息技术打下基础。教学内容与课本紧密结合，注重培养学生的动手实践能力和信息素养，符合教学实际，实用性强。

二、核心素养目标分析

本节课的核心素养目标主要包括以下几个方面：首先，培养学生的信息意识，让他们认识到计算机作为信息时代的重要工具，在日常生活中的应用；其次，提升学生的计算思维，通过操作计算机，让他们理解计算机的基本工作原理；再者，强化学生的实践能力，通过动手操作，让学生掌握计算机的基本操作技能；最后，培育学生的创新精神，鼓励学生在在学习过程中提出问题，尝试解决问题，为将来更好地适应信息社会打下基础。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

明确本节课的核心内容，以便于教师在教学中有针对性地进行讲解和强调。

- 重点一：计算机基本组成部分的认识。通过展示计算机实物或图片，让学生识别 CPU、显示器、键盘、鼠标等主要组成部分，理解它们的功能和作用。
- 重点二：计算机的基本操作。教授学生如何开关机、使用鼠标和键盘进行基本操作，如打开应用程序、进行简单的文字输入等。

2. 教学难点

识别并指出本节课的难点内容，以便于教师采取有效的教学方法帮助学生突破难点。

- 难点一：计算机工作原理的理解。由于学生的认知水平有限，难以理解计算机内部电路和程序如何协同工作，教师可以通过简化模型或动画演示来帮助学生理解。

难点二：计算机操作的熟练度。对于初次接触计算机的学生来说，熟练使用鼠标和键盘进行操作可能存在困难，教师可以通过分步骤教学和个别辅导来帮助学生逐步掌握。

四、教学资源准备

1. 教材：确保每位学生都有《小学信息技术(信息科技)清华版（2012）》三年级上册第1单元 走进新生活第2课 认识新朋友——计算机的教材，以便学生能够跟随课本内容进行学习。
2. 辅助材料：准备与教学内容相关的计算机实物图片、图表、操作步骤视频等多媒体资源，以便于学生直观地了解计算机的结构和操作方法。
3. 实验器材：准备计算机若干台，确保其能够正常启动和使用，以便学生在教师指导下进行实际操作练习。
4. 教室布置：布置教室环境，包括设置分组讨论区，方便学生进行小组讨论；设置实验操作台，确保每位学生有足够的空间进行计算机操作练习。

五、教学过程设计

1. 导入新课（5分钟）

目标：引起学生对计算机的兴趣，激发其探索欲望。

过程：

- 开场提问：“你们知道什么是计算机吗？它在我们的生活中扮演着怎样的角色？”
- 展示一些生活中使用计算机的图片或视频片段，如学生使用计算机进行学习、游戏、创作等。
- 简短介绍计算机的基本概念和重要性，为接下来的学习打下基础。

2. 计算机基础知识讲解（10分钟）

目标：让学生了解计算机的基本概念、组成部分和原理。

过程：

- 讲解计算机的定义，包括其主要组成元素或结构。
- 详细介绍计算机的组成部分，如主机、显示器、键盘、鼠标等，并使用图表或示意图帮助学生理解。
- 通过实例或案例，如学生使用计算机完成作业、浏览网页等，让学生更好地理解计算机的实际应用。

3. 计算机案例分析（20分钟）

目标：通过具体案例，让学生深入了解计算机的特性和重要性。

过程：

- 选择几个典型的计算机案例进行分析，如计算机在科学研究、艺术创作、教育领域的应用。
- 详细介绍每个案例的背景、特点和意义，让学生全面了解计算机的多样性或复杂性。

。

-

引导学生思考这些案例对实际生活或学习的影响，以及如何应用计算机解决实际问题。

4. 学生小组讨论（10 分钟）

目标：培养学生的合作能力和解决问题的能力。

过程：

- 将学生分成若干小组，每组选择一个与计算机相关的主题进行深入讨论，如“计算机在未来的发展”、“计算机安全知识”等。
- 小组内讨论该主题的现状、挑战以及可能的解决方案。
- 每组选出一名代表，准备向全班展示讨论成果。

5. 课堂展示与点评（15 分钟）

目标：锻炼学生的表达能力，同时加深全班对计算机的认识和理解。

过程：

- 各组代表依次上台展示讨论成果，包括主题的现状、挑战及解决方案。
- 其他学生和教师对展示内容进行提问和点评，促进互动交流。
- 教师总结各组的亮点和不足，并提出进一步的建议和改进方向。

6. 课堂小结（5 分钟）

目标：回顾本节课的主要内容，强调计算机的重要性和意义。

过程：

- 简要回顾本节课的学习内容，包括计算机的基本概念、组成部分、案例分析等。
- 强调计算机在现实生活或学习中的价值和作用，鼓励学生进一步探索和应用计算机。
- 布置课后作业：让学生撰写一篇关于计算机的短文或报告，以巩固学习效果。

六、拓展与延伸

1. 提供与本节课内容相关的拓展阅读材料

- 《计算机简史》：介绍计算机的发展历程，从早期的算盘到现代的超级计算机，让学生了解计算机技术的演进。
- 《计算机基础知识》：提供计算机硬件、软件、网络等方面的基础知识，帮助学生更全面地理解计算机。
- 《计算机在生活中的应用》：展示计算机在各个领域的应用实例，如教育、医疗、娱乐等，激发学生的兴趣。

2. 鼓励学生进行课后自主学习和探究

- 鼓励学生访问学校图书馆或在线资源，寻找关于计算机的科普书籍或杂志，拓宽知识面。
- 引导学生关注信息技术相关的新闻报道，了解计算机技术的最新发展和应用。
- 布置课后作业，让学生调查自己家中或周围环境中计算机的应用情况，并撰写报告。
- 组织学生开展计算机知识竞赛，激发学生的学习兴趣和竞争意识。
- 鼓励学生参与学校或社区的信息技术活动，如编程比赛、机器人制作等，提升实践

能力。

-

引导学生关注计算机伦理和安全问题，了解如何在网络世界中保护个人信息和隐私。

- 鼓励学生尝试使用计算机进行简单的编程练习，如 Scratch 编程语言，培养逻辑思维和创新能力。

3. 知识点拓展

- 计算机硬件：介绍内存、硬盘、显卡等硬件组件的功能和作用。
- 计算机软件：讲解操作系统、文字处理软件、图形图像软件等软件的应用。
- 计算机网络：介绍互联网的基本原理，如 TCP/IP 协议、域名系统等。
- 数据安全：探讨如何防范计算机病毒、恶意软件和网络攻击，保护个人信息安全。
- 人工智能：简要介绍人工智能的基本概念，如机器学习、深度学习等。

4. 实用性练习

- 学生可以尝试使用计算机进行家庭财务管理，记录家庭收支，学习基本的财务规划。
- 利用计算机进行在线学习，如参加在线课程、阅读电子书，提升自主学习能力。
- 利用计算机进行艺术创作，如绘画、音乐制作等，发挥个人创意。
- 学习基本的网络搜索技巧，提高信息检索效率。

七、课堂小结，当堂检测

课堂小结：

- 回顾本节课的学习内容，强调计算机的基本概念、组成部分和操作方法。
- 总结计算机在日常生活中的应用，如学习、工作、娱乐等。
- 强调计算机技术的重要性，以及在现代社会中的广泛应用。
- 鼓励学生在日常生活中积极运用计算机技术，提高自身的信息素养。

当堂检测：

1. 计算机基础知识问答

- 什么是计算机？
- 计算机主要由哪些部分组成？
- 如何开关计算机？
- 计算机的键盘和鼠标分别有哪些功能？

2. 计算机操作实践

- 学生独立操作计算机，完成以下任务：
- 打开计算机，进入操作系统。
- 使用鼠标点击打开一个应用程序。
- 使用键盘输入一段文字。
- 关闭计算机。

3. 计算机应用实例分析

- 提供一个与计算机应用相关的实例，如在线学习平台、办公软件等，让学生分析其功能和使用方法。

4. 计算机安全知识问答

-

什么是计算机病毒？

- 如何防范计算机病毒？
- 如何保护个人隐私？

5. 小组讨论

- 将学生分成小组，讨论以下问题：
- 你认为计算机在未来的生活中会有哪些新的应用？
- 如何合理使用计算机，避免沉迷网络？
- 如何提高自己在信息时代的竞争力？

检测评价：

- 教师根据学生的回答和操作情况进行评价，关注学生的学习成果和进步。
- 对学生的回答进行点评，鼓励学生在课后继续学习和探索。
- 针对学生在检测中出现的问题，进行个别辅导，帮助学生克服困难。

课后作业：

- 完成一篇关于计算机的短文或报告，总结本节课的学习内容。
- 在家中或学校图书馆查找关于计算机的资料，了解计算机的发展历程。
- 尝试使用计算机进行一项实际操作，如制作一个简单的电子表格或图片编辑。

八、重点题型整理

1. 计算机基础知识问答

- 题型：单选题
- 题目：计算机的主要组成部分包括哪些？

- A. 硬件和软件
- B. 显示器和键盘
- C. 鼠标和 CPU
- D. 键盘和鼠标

- 答案：A

2. 计算机操作实践

- 题型：操作题
- 题目：请描述如何使用鼠标进行简单的拖放操作。

答案：将鼠标指针移动到想要拖动的对象上，按下鼠标左键，拖动对象到目标位置，释放鼠标左键。

- 题目：请描述如何使用键盘输入“计算机”三个字。

答案：首先按下“Shift”键，然后依次按下“J”、“I”、“N”、“T”、“E”、“R”键，最后释放“Shift”键。

3. 计算机应用实例分析

- 题型：简答题
- 题目：简要说明搜索引擎在学习和生活中的作用。

答案：搜索引擎可以帮助我们快速查找信息，包括学习资料、新闻、娱乐内容等，提

高信息检索效率。

4.

计算机安全知识问答

- 题型：判断题

- 题目：使用杀毒软件可以完全防止计算机病毒入侵。

答案：错误。虽然杀毒软件可以提供一定程度的保护，但无法完全防止病毒入侵，用户还需注意安全操作。

5. 计算机编程基础

- 题型：编程题

- 题目：编写一个简单的 Python 程序，打印出“Hello, World!”。

答案：

```
```python
print("Hello, World!")
```
```

- 题目：编写一个简单的 JavaScript 程序，实现点击按钮后弹出一个对话框，显示“欢迎来到计算机世界!”。

答案：

```
```html
<html>
<head>
<title>欢迎页面</title>
<script>
function showWelcome() {
alert("欢迎来到计算机世界!");
}
</script>
</head>
<body>
<button onclick="showWelcome()">点击我</button>
</body>
</html>
```
```

第 1 单元 走进新生活第 3 课 牵手指挥棒——使用鼠标

一、设计意图

本节课旨在帮助学生掌握鼠标的基本操作方法，培养学生熟练运用鼠标进行计算机操作的技能。通过学习鼠标的使用，使学生能够更方便地完成日常的信息科技学习任务，提高学习效率。教学内容与《小学信息技术(信息科技)清华版(2012)》三年级上册第 1 单元“走进新生活”紧密相连，让学生在掌握鼠标操作的同时，体会到信息技术在生活中的应用，激发学生对信息科技学习的兴趣。

二、核心素养目标

1. 技术意识：培养学生对信息技术的认识，理解鼠标作为计算机输入设备的重要性，激发学生对信息技术的兴趣。
2. 创新思维：通过鼠标操作的学习，锻炼学生的动手能力和问题解决能力，培养学生的创新思维。
3. 信息伦理：引导学生正确使用鼠标，培养良好的信息素养，尊重知识产权，遵守网络道德规范。
4. 合作学习：在小组活动中，学生相互协作，共同完成任务，培养团队精神和合作能力。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

- ① 鼠标的基本操作：包括鼠标的移动、点击、拖动等基本动作，以及如何通过鼠标进行选择、打开文件和应用程序等。
- ② 鼠标指针的识别与使用：学生需要能够识别不同的鼠标指针形状，并理解它们所代表的操作功能，如选择、放大、链接等。

2. 教学难点

- ① 理解鼠标指针与屏幕坐标的关系：学生需要理解鼠标指针在屏幕上的移动与鼠标本身移动的关系，以及如何在屏幕上精确定位。
- ② 鼠标操作的熟练度和准确性：对于三年级学生来说，提高鼠标操作的熟练度和准确性是一个挑战，需要通过大量的练习来逐步提高。
- ③ 鼠标操作与计算机操作的结合：学生需要将鼠标操作与计算机的其他操作相结合，如与键盘操作、窗口管理等进行配合，这是学习过程中的难点之一。

四、教学资源

- 软硬件资源：电脑、鼠标、投影仪、白板
- 课程平台：清华版小学信息技术教材配套教学平台
- 信息化资源：鼠标操作相关的教学视频、动画演示、操作指南文档
- 教学手段：实物演示、分组练习、互动游戏、反馈评价系统

五、教学过程设计

一、导入新课（5分钟）

目标：引起学生对鼠标的兴趣，激发其探索欲望。

过程：

开场提问：“你们知道鼠标是什么吗？它在我们的生活中有什么作用？”

展示一些关于鼠标在日常生活中应用的图片或视频片段，如学生使用鼠标进行游戏、绘画、浏览网页等，让学生初步感受鼠标的魅力或特点。

简短介绍鼠标的基本概念和重要性，为接下来的学习打下基础，如鼠标是计算机重要的输入设备之一，能够帮助我们更方便地与计算机交互。

二、鼠标基础知识讲解（10分钟）

目标：让学生了解鼠标的基本概念、组成部分和原理。

过程：

讲解鼠标的定义，包括其主要组成元素或结构，如鼠标主体、滚轮、按钮等。

详细介绍鼠标的组成部分或功能，使用图表或示意图帮助学生理解，例如鼠标左键用于选择和点击，右键用于打开菜单等。

三、鼠标案例分析（20分钟）

目标：通过具体案例，让学生深入了解鼠标的特性和重要性。

过程：

选择几个典型的鼠标使用案例进行分析，如学生使用鼠标进行在线学习、进行科学实验数据分析等。

详细介绍每个案例的背景、特点和意义，让学生全面了解鼠标在各个领域中的应用。

引导学生思考这些案例对实际生活或学习的影响，以及如何应用鼠标解决实际问题。

四、学生小组讨论（10分钟）

目标：培养学生的合作能力和解决问题的能力。

过程：

将学生分成若干小组，每组选择一个与鼠标相关的主题进行深入讨论，如“鼠标在课堂学习中的应用”或“鼠标在游戏中的角色”。

小组内讨论该主题的现状、挑战以及可能的解决方案。

每组选出一名代表，准备向全班展示讨论成果。

五、课堂展示与点评（15分钟）

目标：锻炼学生的表达能力，同时加深全班对鼠标的认识和理解。

过程：

各组代表依次上台展示讨论成果，包括主题的现状、挑战及解决方案。

其他学生和教师对展示内容进行提问和点评，促进互动交流。

教师总结各组的亮点和不足，并提出进一步的建议和改进方向。

六、课堂小结（5分钟）

目标：回顾本节课的主要内容，强调鼠标的重要性和意义。

过程：

简要回顾本节课的学习内容，包括鼠标的基本概念、组成部分、案例分析等。

强调鼠标在现实生活或学习中的价值和作用，鼓励学生进一步探索和应用鼠标。

七、课后作业（5分钟）

目标：让学生巩固所学知识，提高鼠标操作技能。

过程：

布置课后作业：让学生撰写一篇关于鼠标在日常生活应用的短文或报告，内容可以包括鼠标的操作技巧、使用心得等。

提醒学生注意作业的字数和格式要求，鼓励学生发挥创意，结合实际生活经验进行写作。

八、教学反思（5分钟）

目标：教师对教学过程进行反思，总结经验教训。

过程：

课后，教师整理教学过程中的教学资料和反馈信息，对教学效果进行评估。

分析教学过程中学生的参与度、学习效果以及存在的问题，为今后的教学提供参考和改进的方向。

六、教学资源拓展

1. 拓展资源：

- 鼠标操作技巧视频：提供一系列关于鼠标高级操作的教程视频，如鼠标滚轮的使用、鼠标手势等。
- 交互式鼠标操作网页：设计一个互动式的鼠标操作网页，让学生在虚拟环境中练习鼠标操作，如点击、拖动等。
- 鼠标发展历史资料：收集有关鼠标发展历史的图文资料，让学生了解鼠标的演变过程和科技发展。
- 鼠标品牌比较文章：介绍不同品牌鼠标的特点和性能比较，帮助学生了解市场选择。

2. 拓展建议：

- 实践操作建议：鼓励学生在家中或学校实验室进行鼠标操作的实践练习，如在电脑上玩游戏、使用绘图软件等。
- 家庭作业建议：布置一些家庭作业，让学生在家中完成简单的鼠标操作任务，如整理文件、设置桌面背景等。
- 小组合作建议：组织学生进行小组合作项目，如在小组中共同完成一个PPT演示文稿，让学生在实操中学习鼠标的协同使用。
- 研究性学习建议：引导学生进行关于鼠标技术的研究性学习，如调查不同类型鼠标的市场占有率，分析鼠标技术的未来发展趋势。
- 课外阅读建议：推荐一些关于计算机操作和鼠标使用的课外书籍，帮助学生拓宽知识面，提高信息技术素养。
- 创意设计建议：鼓励学生发挥创意，设计自己的鼠标操作小游戏或应用，通过实践加深对鼠标操作的理解和运用。
- 教育游戏建议：利用教育游戏平台，让学生在游戏中的学习鼠标操作，提高学习兴趣。

和效率。

- 技术挑战建议：设置一些技术挑战任务，如使用鼠标完成复杂的多步骤操作，锻炼学生的耐心和细致操作能力。
- 网络资源搜索建议：指导学生如何在网上搜索鼠标相关的学习资源和资讯，培养他们的信息检索能力。

七、课后作业

课后作业旨在巩固学生对鼠标操作的理解和技能，以下是一些与课本知识点相关的作业题目：

- 1.

实践操作作业：

- 请使用鼠标完成以下任务：

- a) 打开电脑中的文档编辑软件。
- b) 使用鼠标选择文档中的一段文字，并复制粘贴到另一个文档中。
- c) 在浏览器中打开一个网页，使用鼠标滚动查看网页内容。
- d) 使用鼠标右键在桌面上创建一个新的文件夹。

2. 知识回顾作业：

- 请简述鼠标的几种基本操作及其用途。

答案：鼠标的基本操作包括点击、双击、右键点击、拖动等。点击用于选择对象，双击用于打开文件或应用程序，右键点击用于打开快捷菜单，拖动用于移动或复制对象。

3. 创意应用作业：

- 请设计一个简单的鼠标操作游戏，描述游戏规则和操作步骤。

答案：游戏名称：“鼠标大挑战”

游戏规则：玩家需要在限定时间内，使用鼠标完成一系列指定的任务，如点击屏幕上的特定图标、拖动方块到指定位置等。

操作步骤：玩家启动游戏后，屏幕上会出现多个任务图标，玩家需要快速准确地完成每个任务。

4. 分析思考作业：

- 请分析鼠标在信息科技学习中的应用，并举例说明。

答案：鼠标在信息科技学习中具有重要作用，例如：

- a) 使用鼠标可以方便地浏览网页，查找学习资料。
- b) 在编辑文档时，鼠标可以快速选择和编辑文本。
- c) 在使用图形设计软件时，鼠标可以精确地绘制图形和选择颜色。

5. 实际应用作业：

- 请根据以下场景，设计一个使用鼠标完成任务的步骤：

场景：你需要将电脑中的照片整理到指定的文件夹中。

答案：

步骤 1：打开电脑中的图片查看软件。

步骤 2：使用鼠标左键选择所有需要整理的照片。

步骤 3：右键点击选中的照片，选择“另存为”或“移动到”。

步骤 4：在弹出的窗口中选择目标文件夹，点击“确定”将照片移动到指定位置。

八、板书设计

1. 文本文重点知识点

- ① 鼠标基本操作：点击、双击、右键点击、拖动
- ② 鼠标指针形状与功能对应关系
- ③ 鼠标在计算机操作中的用途

2. 关键词

①

鼠标

- ② 指针
 - ③ 点击
 - ④ 双击
 - ⑤ 右键点击
 - ⑥ 拖动
- ### 3. 句子

- ① 鼠标是一种常用的计算机输入设备。
- ② 通过点击、双击等操作，我们可以控制计算机执行各种命令。
- ③ 鼠标指针的形状可以帮助我们识别不同的操作功能。

九、反思改进措施

反思改进措施

（一）教学特色创新

- 1. 多媒体辅助教学：在课堂上，我尝试运用多媒体技术，如动画、视频等，来讲解鼠标操作的基本原理和技巧，这样可以使抽象的概念变得具体形象，提高学生的学习兴趣。
- 2. 实践操作为主：我注重学生的动手实践，通过设置实际操作任务，让学生在操作中学习，这样可以更好地巩固所学知识，提高学生的实际操作能力。

（二）存在主要问题

- 1. 学生操作基础参差不齐：由于学生来自不同的家庭背景，他们的电脑操作基础存在较大差异，这给统一的教学进度带来了挑战。
- 2. 课堂纪律管理有待加强：在课堂练习时，部分学生容易分心，影响整体的学习氛围，需要更好地管理课堂纪律。
- 3. 评价方式单一：目前主要依靠学生的操作表现来评价他们的学习效果，缺乏多元化的评价手段，可能无法全面反映学生的学习情况。

（三）改进措施

- 1. 分层次教学：针对学生基础不同的情况，我计划实施分层教学，为不同水平的学生提供适合的学习材料和任务，确保每个学生都能有所收获。
- 2. 强化课堂纪律：我将加强课堂纪律管理，通过制定明确的课堂规则和奖惩制度，引导学生集中注意力，提高课堂效率。
- 3. 丰富评价方式：为了更全面地评价学生的学习效果，我计划采用多元化的评价方式，包括课堂表现、操作报告、小组合作等，以综合评价学生的学习成果。
- 4. 家校合作：我将加强与家长的沟通，了解学生在家的电脑操作情况，共同关注学生的信息技术学习进度。
- 5. 个性化辅导：对于基础较弱的学生，我将在课后提供个性化辅导，帮助他们弥补操作上的不足，逐步提高他们的操作技能。
- 6. 教学反思与持续改进：每次课后，我都会进行教学反思，总结经验教训，不断调整和改进教学方法，以适应学生的学习需求。

十、作业布置与反馈

作业布置：

为了帮助学生巩固本节课所学的鼠标操作技能，以下是一些适量的作业布置：

1. 实践作业：

- 学生需要在家长的协助下，完成以下任务：

- a) 使用鼠标打开电脑，进入文字处理软件，并输入一段简短的自我介绍。
- b) 使用鼠标选择文字，并尝试使用不同的字体、字号和颜色进行格式化。
- c) 使用鼠标拖动文本，尝试调整段落顺序。

2. 观察与思考作业：

- 观察家中或学校中的电脑设备，记录下鼠标的不同使用场景，并思考鼠标在不同场景中的作用和重要性。

3. 创意设计作业：

- 学生可以设计一个简单的鼠标操作指南，包括鼠标的 basic 操作步骤和常见问题解答，以便于他人参考。

作业反馈：

1. 批改方式：

- 我将定期检查学生的作业，并对每个学生的作业进行详细的批改。
- 对于实践作业，我将检查学生的实际操作是否正确，格式是否规范。
- 对于观察与思考作业，我将评估学生的观察力和思考深度。
- 对于创意设计作业，我将评价设计的创新性、实用性以及表达清晰度。

2. 反馈内容：

- 对于每个学生的作业，我会给出具体的评价，包括优点和需要改进的地方。
- 我会指出学生在操作过程中可能出现的错误，并提供正确的操作方法。
- 对于创意设计作业，我会鼓励学生的创新思维，同时给出改进的建议，如增加更多实用功能或优化设计布局。

3. 反馈方式：

- 我将通过个别交流、小组讨论或课堂展示的方式，向学生反馈作业情况。
- 对于需要改进的地方，我会提供详细的指导，帮助学生理解并改正。
- 我会鼓励学生相互学习，通过同伴间的反馈来提高操作技能。

第 1 单元 走进新生活第 4 课 从容上舞台——使用键盘

一、设计思路

本节课以“从容上舞台——使用键盘”为主题，旨在帮助学生掌握键盘的基本操作和输入方法。设计思路如下：

1. 结合三年级学生的认知特点，通过趣味游戏和实际操作，激发学生的学习兴趣。
2. 从键盘的基本布局、按键功能、指法练习等方面进行教学，让学生逐步掌握键盘输入技巧。
- 3.

通过设置实际应用场景，让学生在解决问题中巩固所学知识，提高键盘操作的熟练度。

4. 注重培养学生的团队合作意识，让学生在小组活动中互相学习、共同进步。
5. 结合清华版教材，确保教学内容与课本紧密相连，提高教学效果。

二、核心素养目标

本节课的核心素养目标如下：

1. 培养学生的信息意识，使学生认识到键盘输入在信息技术学习中的重要性，激发他们对信息技术的兴趣。
2. 增强学生的计算思维，通过键盘操作的练习，提升学生的逻辑思维能力和问题解决能力。
3. 提升学生的实践创新能力，通过实际操作和小组合作，培养学生的动手能力和创新精神。
4. 强化学生的信息伦理与安全意识，教育学生在使用键盘时遵守网络规范，保护个人信息安全。
5. 增进学生的合作与交流能力，通过小组活动，培养学生的团队协作精神和沟通技巧。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

- ① 正确认识键盘布局，能够识别和区分键盘上的各个按键及其功能。
- ② 掌握基本的指法操作，包括正确的坐姿、手型和手指分工，以及基本按键的指法练习。
- ③ 通过实际操作，学会使用键盘输入文字，包括字母、数字和简单的符号。

2. 教学难点

- ① 理解并实践正确的指法，对于初学者来说，可能难以记住每个手指对应的按键，需要在反复练习中形成习惯。
- ② 培养良好的打字习惯，如正确的坐姿和手型，这对于预防近视和减少打字错误至关重要。
- ③ 在实际操作中，能够灵活运用所学指法，提高打字速度和准确性，这对于三年级学生来说是一个挑战。
- ④ 学会使用键盘快捷键和功能键，这些对于提高打字效率非常有帮助，但对学生来说可能较难掌握。

四、教学资源

- 软硬件资源：电脑、键盘、鼠标、教学投影仪、学生平板电脑或笔记本电脑
- 课程平台：班级信息平台或学校教学管理系统
- 信息化资源：教材《小学信息技术(信息科技)清华版（2012）》三年级上册第1单元相关教学课件、指法练习软件

- 教学手段：PPT 演示、指法练习软件演示、学生操作示范、小组合作练习、游戏化教学工具

五、教学实施过程

1. 课前自主探索

教师活动：

发布预习任务：通过在线平台或班级微信群，发布预习资料（如 PPT、视频、文档等），明确预习目标和要求。

设计预习问题：围绕“键盘布局和基本操作”课题，设计一系列具有启发性和探究性的问题，如“键盘上哪些键是字母键？如何区分大小写？”等，引导学生自主思考。

监控预习进度：利用平台功能或学生反馈，监控学生的预习进度，确保预习效果。

学生活动：

自主阅读预习资料：按照预习要求，自主阅读预习资料，理解键盘布局和基本操作知识点。

思考预习问题：针对预习问题，进行独立思考，记录自己的理解和疑问。

提交预习成果：将预习成果（如笔记、思维导图、问题等）提交至平台或老师处。

教学方法/手段/资源：

自主学习法：通过引导学生自主预习，培养自主学习能力。

信息技术手段：利用在线平台、微信群等，实现预习资源的共享和监控。

作用与目的：

帮助学生提前了解键盘布局和基本操作，为课堂学习做好准备。

培养学生的自主学习能力和独立思考能力。

2. 课中强化技能

教师活动：

导入新课：通过展示键盘图片或实际操作键盘，引出“使用键盘”课题，激发学生的学习兴趣。

讲解知识点：详细讲解键盘布局、指法操作、字母和数字的输入方法，结合实例如“打字游戏”帮助学生理解。

组织课堂活动：设计“指法挑战”游戏，让学生在游戏中练习指法。

解答疑问：针对学生在“指法挑战”中的疑问，进行及时解答和指导。

学生活动：

听讲并思考：认真听讲，积极思考老师提出的问题。

参与课堂活动：积极参与“指法挑战”游戏，体验键盘操作。

提问与讨论：针对不懂的问题或新的想法，勇敢提问并参与讨论。

教学方法/手段/资源：

讲授法：通过详细讲解，帮助学生理解键盘操作的知识点。

活动教学法：通过“指法挑战”游戏，让学生在实践中掌握键盘操作技能。

合作学习法：通过小组讨论，培养学生的团队合作意识和沟通能力。

作用与目的：

帮助学生深入理解键盘操作的知识点，掌握基本的指法操作。

通过实践活动，培养学生的动手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：布置“家庭键盘练习”作业，要求学生在家里练习指法，并记录练习时间。

提供拓展资源：推荐一些在线指法练习网站或软件，供学生课后继续练习。

反馈作业情况：及时批改作业，给予学生反馈和指导。

学生活动：

完成作业：认真完成“家庭键盘练习”作业，巩固学习效果。

拓展学习：利用老师推荐的资源，进行进一步的指法练习。

反思总结：对自己的学习过程和成果进行反思和总结，提出改进建议。

教学方法/手段/资源：

自主学习法：引导学生自主完成作业和拓展学习。

反思总结法：引导学生对自己的学习过程和成果进行反思和总结。

作用与目的：

巩固学生在课堂上学到的键盘操作技能，提高打字速度和准确性。

通过拓展学习，拓宽学生的知识视野和思维方式。

通过反思总结，帮助学生发现自己的不足并提出改进建议，促进自我提升。

六、拓展与延伸

1. 提供与本课程内容相关的拓展阅读材料

- 《键盘打字技巧指南》：介绍不同类型的键盘布局，如 QWERTY、DVORAK 等，以及如何选择适合自己的键盘布局。
- 《打字速度提升教程》：提供打字速度提升的练习方法和技巧，如重复练习、使用打字软件等。
- 《计算机键盘的历史与演变》：了解键盘的历史背景和发展过程，以及不同型号键盘的特点。
- 《键盘打字的生理健康》：介绍如何正确使用键盘，避免因长时间打字而导致的身体不适。

2. 鼓励学生进行课后自主学习和探究

- 学生可以尝试使用不同的键盘布局，比较哪种布局更适合自己的打字习惯。
- 利用在线打字软件进行指法练习，提高打字速度和准确性。
- 查阅资料，了解键盘在计算机发展史中的地位和作用。
- 学习如何正确使用键盘，避免因姿势不当导致的身体疼痛。
- 尝试编写简单的编程代码，使用键盘输入命令，体验编程的乐趣。
- 通过网络搜索，了解键盘打字的未来发展，如语音输入、手势输入等新兴技术。
- 与家人或朋友分享键盘打字技巧，互相学习和提高。
- 参加学校或社区举办的键盘打字比赛，提升自己的打字技能。

七、板书设计

①

重点知识点

- ① 键盘布局
 - ② 指法操作
 - ③ 基本按键功能
 - ④ 字母和数字输入方法
 - ⑤ 正确的坐姿和手型
- ② 关键词
 - ① QWERTY
 - ② 大小写切换
 - ③ Shift 键
 - ④ 回车键
 - ⑤ Tab 键
- ③ 重点句子
 - ① “正确的坐姿是打字的基础。”
 - ② “手指分工明确，提高打字速度。”
 - ③ “熟悉键盘布局，提高输入效率。”
 - ④ “练习指法，享受打字乐趣。”
 - ⑤ “掌握基本按键功能，轻松应对各种需求。”

八、教学资源

- 软硬件资源：电脑、投影仪、键盘
- 课程平台：在线教学平台（如钉钉、腾讯课堂等）
- 信息化资源：键盘布局图、指法练习软件、教学视频
- 教学手段：互动游戏、小组合作、实际操作演示

二、教学过程

1. 导入新课：通过趣味游戏，引入键盘输入的重要性，激发学生学习兴趣。
2. 教学内容：
 - 讲解键盘布局，展示键盘图，帮助学生识别按键和功能。
 - 指导学生进行指法练习，强调正确的坐姿和手型。
 - 通过实际操作，让学生练习输入文字，包括字母、数字和符号。
 - 设置实际应用场景，让学生在解决问题中巩固所学知识。
3. 总结与反馈：学生展示自己的打字成果，教师进行点评和指导。
4. 布置作业：课后进行指法练习，巩固所学知识。

九、课后作业

1. 实践作业：
 - 请学生回家后，用 10 分钟时间练习正确的坐姿和手型，并记录下自己的感受，第二天上课与同学分享。

2. 指法练习:

-

使用课本中的指法练习软件，完成以下练习：

- 练习输入“abcdefghijklmnopqrstuvwxyz”。
- 练习输入“ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ”。
- 练习输入“1234567890”。
- 练习输入“!@#\$%^&*()”。
- 练习输入“-_+=[]|;:’\”,<.>/?”。

3. 键盘布局熟悉度测试：

- 在纸上画出标准的 QWERTY 键盘布局，并标注出每个键的功能。
- 在规定时间内，尽可能多地找出并说出键盘上不常用的特殊功能键，如 F1-F12、Ctrl、Alt、Shift 等。

4. 家庭打字比赛：

- 与家人一起进行家庭打字比赛，设定相同数量的文字输入任务，记录并比较打字速度和准确性。

5. 实际应用：

- 尝试编写一段简短的文字，如日记、故事或诗歌，并使用键盘将其输入电脑。

答案示例：

1. 实践作业：

- 学生分享练习感受，如：“我发现自己打字时容易低头，现在我知道了要保持正确的坐姿。”

2. 指法练习：

- 学生通过软件完成指法练习后，可以自行检查输入的正确性。

3. 键盘布局熟悉度测试：

- 学生画出键盘布局，并标注功能。
- 学生在规定时间内找出特殊功能键，如：“F1-F12 用于帮助功能，Ctrl 用于控制，Alt 用于替换，Shift 用于大小写切换。”

4. 家庭打字比赛：

- 比赛结果可以是时间记录或者错误计数，如：“我赢了，我只用了 1 分 30 秒，只错了两个字母。”

5. 实际应用：

- 学生输入的文字示例：“今天天气真好，我和朋友们去公园玩，看到了很多小鸟在树上唱歌。”

第 2 单元 妙笔能生花第 5 课 航天梦喜圆——“形状”与 填充工具

一、教学内容

小学信息技术(信息科技)清华版(2012)三年级上册第 2 单元 妙笔能生花第 5 课

航天梦喜圆——“形状”与填充工具。本节课主要教授学生如何使用电脑绘图软件中的“形状”和“填充”工具，通过实际操作，使学生掌握基本图形的绘制方法，并学会为图形填充颜色，提高学生的动手实践能力。具体内容包括：1. 学习形状工具的使用，绘制基本图形；2. 学习填充工具的使用，为图形填充颜色；3. 练习绘制简单的航天主题图案。

二、核心素养目标

1. 培养学生的信息意识，让学生认识到信息技术在生活中的应用，激发他们对信息科技学习的兴趣。
2. 提升学生的计算思维能力，通过学习绘图工具的使用，锻炼学生的空间想象能力和逻辑思维。
3. 增强学生的实践操作能力，通过动手实践，提高学生解决实际问题的能力。
4. 培养学生的审美情趣，让学生在创作过程中感受美、欣赏美，提升审美素养。
5. 培养学生的合作学习意识，鼓励学生在课堂活动中互相帮助、共同进步。

三、学习者分析

1. 学生已经掌握的相关知识：学生在进入三年级之前，已经接触过基本的电脑操作，对鼠标和键盘有一定的熟悉度。然而，对于电脑绘图软件的操作以及“形状”与“填充”工具的具体使用方法，学生可能还比较陌生。
2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格：三年级学生对新鲜事物充满好奇心，对信息技术课程兴趣较高。他们在动手操作方面有一定的积极性，但可能缺乏耐心和细致观察的习惯。学生的能力水平参差不齐，部分学生可能对电脑操作较为熟练，而部分学生则可能较为生疏。学习风格上，有的学生偏好动手实践，有的学生则更倾向于观察和模仿。
3. 学生可能遇到的困难和挑战：在“形状”与“填充”工具的使用过程中，学生可能遇到以下困难：（1）难以掌握图形绘制技巧，无法准确绘制所需图形；（2）对颜色搭配不够熟悉，难以选择合适的填充颜色；（3）在操作过程中，可能因操作不当导致作品无法完成或损坏。针对这些困难，教师需要给予及时指导和帮助，鼓励学生多尝试、多练习，逐步提高他们的操作技能。

四、教学资源准备

1. 教材：确保每位学生都有本节课所需的教材《小学信息技术(信息科技)清华版（2012）》三年级上册第2单元的学习资料，包括相关练习册和教材本身。
2. 辅助材料：准备与教学内容相关的航天主题图片、形状和颜色搭配的图表、以及介绍航天器绘制的视频等多媒体资源，以增强学生的学习兴趣 and 直观理解。
3. 实验器材：准备电脑教室，确保每台电脑安装了绘图软件，且软件功能齐全，以便学生能够顺利完成绘图任务。
4. 教室布置：布置教室环境，包括设置分组讨论区，让学生在小组中交流学习心得；设置实验操作台，方便学生进行实践操作。确保教室光线充足，环境整洁，有利于学生集中注意力学习。

五、教学过程设计

****总用时：45 分钟****

****一、导入环节（5 分钟**）**

1. ****情境创设****: 播放一段航天主题的科普视频，引导学生关注航天事业的发展，激发学生对航天科技的兴趣。
2. ****提出问题****: 结合视频内容，提出问题：“航天器有哪些形状？你们知道如何用电脑绘制航天器吗？”
3. ****学生回答****: 邀请学生分享他们对航天器形状的认识，并初步介绍电脑绘图的基本概念。

****二、讲授新课（15 分钟**）**

1. ****形状工具讲解****: 介绍电脑绘图软件中的“形状”工具，讲解如何使用矩形、圆形等基本形状绘制航天器。
2. ****填充工具讲解****: 讲解“填充”工具的使用方法，包括颜色选择和填充模式，让学生了解如何为航天器添加颜色。
3. ****实际操作演示****: 教师演示绘制航天器的整个过程，包括形状选择、填充颜色、调整大小和位置等。

****三、巩固练习（15 分钟**）**

1. ****分组练习****: 将学生分成小组，每组发放航天主题的绘图任务单，要求学生根据任务单要求，使用所学知识绘制航天器。
2. ****学生展示****: 每组选派代表展示作品，其他学生评价并提出改进建议。
3. ****教师点评****: 教师针对学生的作品进行点评，指出优点和不足，并给予指导。

****四、课堂提问（10 分钟**）**

1. ****提问环节****: 教师提问：“你们在绘制过程中遇到了哪些困难？是如何解决的？”
2. ****学生回答****: 邀请学生分享他们在绘图过程中遇到的问题及解决方法。
3. ****教师总结****: 教师总结学生的问题和解决方法，强调绘图过程中的注意事项。

****五、师生互动环节（10 分钟**）**

1. ****小组讨论****: 教师提出问题：“如何使我们的航天器更加逼真？”
2. ****学生讨论****: 学生分组讨论，提出改进意见，如添加细节、调整颜色等。
3. ****学生分享****: 每组选派代表分享讨论结果，其他学生进行评价。

****六、核心素养拓展（5 分钟**）**

1. ****问题提出****: 教师提问：“航天科技的发展对我们的生活有什么影响？”
2. ****学生思考****: 引导学生思考航天科技的应用，如天气预报、卫星通信等。
3. ****教师总结****: 教师总结航天科技的重要性，强调学习信息技术的重要性。

****七、总结与作业布置（5 分钟**）**

1. ****总结****: 教师总结本节课的学习内容，强调“形状”与“填充”工具的使用方法。
 2. ****作业布置****: 布置课后作业，要求学生完成一幅航天主题电脑绘画作品。
- **注意****: 以上教学过程设计为示例，具体实施时可根据实际情况进行调整。

六、知识点梳理

1. ****电脑绘图软件的基本操作****

- 打开和关闭绘图软件
- 选择不同的工具栏和工具
- 使用工具栏中的基本绘图工具，如线条、矩形、圆形等

2. ****形状工具的使用****

- 矩形工具：绘制矩形、正方形等形状，可调整边框颜色、线型、宽度等属性。
- 圆形工具：绘制圆形、椭圆形等形状，可调整边框颜色、线型、宽度等属性。
- 多边形工具：绘制三角形、五边形等多边形，可调整边框颜色、线型、宽度等属性。
- 自由形状工具：绘制任意形状，可调整边框颜色、线型、宽度等属性。

3. ****填充工具的使用****

- 填充颜色：选择不同的颜色填充图形内部，包括单色、渐变色等。
- 填充模式：设置填充颜色与原图形的混合模式，如正常、叠加、柔光等。
- 图案填充：使用图案填充图形内部，可自定义图案。

4. ****图形的调整****

- 选择和移动图形：选择图形后，可拖动图形进行移动。
- 缩放和旋转图形：通过拖动图形的控制点进行缩放和旋转。
- 对齐和分布：对齐多个图形，使它们在水平、垂直或对角线上对齐。

5. ****图层的使用****

- 创建图层：在绘图软件中创建多个图层，分别放置不同的图形。
- 图层顺序：调整图层的顺序，改变图形的显示顺序。
- 图层可见性：控制图层的可见性，隐藏或显示特定图层上的图形。

6. ****保存和导出****

- 保存作品：将绘图作品保存为常用的文件格式，如 JPG、PNG 等。
- 导出作品：将绘图作品导出为其他格式，如 PDF、SVG 等，以便在其他软件中使用。

7. ****航天主题图案的绘制****

- 选择合适的形状工具绘制航天器的基本形状，如火箭、卫星等。
- 使用填充工具为航天器添加颜色，注意颜色搭配和视觉效果。
- 添加细节，如发射火焰、星云等，使图案更加生动。
- 调整图形大小和位置，使图案整体协调美观。

8. ****创意与审美****

- 发挥想象力，创作具有创意的航天主题图案。
- 学习色彩搭配和构图技巧，提升作品的审美价值。

七、教学反思

今天上了这节课，我觉得收获还是蛮大的，但也发现了一些需要改进的地方。

首先，我发现学生们对电脑绘图软件的操作还不是很熟悉。虽然他们在之前已经接触过一些基本的电脑操作，但是对于绘图软件的具体使用方法还是有些吃力的。在上课的过程中，我发现有的学生对于形状工具的使用不太熟练，有的学生对于填充颜色的选择也很迷茫。这让我意识到，在接下来的教学中，我需要更加细致地讲解软件的使用方法，并且提供更多的实践机会，让学生能够通过实际操作来掌握这些技能。

其次，我发现学生们在创作过程中，对于颜色的搭配和图形的布局有自己的想法，但是往往缺乏整体的规划和审美意识。比如，有些学生虽然能够将航天器的形状画出来，但是在颜色的选择上却显得有些随意，导致作品的整体效果并不理想。针对这个问题，我在课堂上特意强调了颜色搭配的重要性，并鼓励学生多观察、多思考，尝试创造出更加美观的作品。

再者，我在课堂上采取了分组练习的方式，让学生在小组中互相学习和帮助。这种方法在一定程度上提高了学生的学习兴趣 and 参与度，但是也发现了一些问题。有的小组在讨论的时候过于热闹，导致个别学生没有机会发表自己的意见；有的小组则过于安静，缺乏互动和交流。在今后的教学中，我需要更好地引导小组讨论，确保每个学生都有机会参与到学习中来。

此外，我在课堂上提出了一些开放性的问题，比如“如何使我们的航天器更加逼真？”这样的问题旨在激发学生的创新思维，但是发现有些学生对于这类问题反应并不热烈，可能是因为他们对于问题的理解不够深入，或者是因为他们不太习惯于在课堂上进行思考。因此，在今后的教学中，我需要更加注重培养学生的思维能力和问题解决能力，让他们能够在课堂上更加积极地参与讨论。

最后，我觉得这节课的教学效果还是不错的。学生们通过实际操作，掌握了“形状”与“填充”工具的使用方法，并且创作出了不少富有创意的航天主题图案。当然，这节课也有一些不足之处，比如在讲解软件操作的时候，可能有些过于快速，没有给到足够的时间让学生消化吸收。在未来的教学中，我会更加注重教学的节奏，确保每个学生都能够跟得上进度。

八、板书设计

① 形状工具

- 矩形工具：矩形、正方形绘制
- 圆形工具：圆形、椭圆形绘制
- 多边形工具：三角形、五边形绘制
- 自由形状工具：任意形状绘制

② 填充工具

- 填充颜色：单色、渐变色选择
- 填充模式：正常、叠加、柔光等模式
- 图案填充：自定义图案填充

③ 图形调整

- 选择和移动：图形拖动操作
- 缩放和旋转：控制点调整大小和角度
- 对齐和分布：图形对齐和分布设置

④

图层使用

- 创建图层：图层创建和管理
- 图层顺序：调整图层显示顺序
- 图层可见性：控制图层显示与隐藏

⑤ 航天主题图案绘制

- 基本形状绘制：火箭、卫星等
- 颜色搭配：颜色选择与搭配技巧
- 细节添加：发射火焰、星云等细节
- 整体布局：图形大小、位置调整与协调

⑥ 教学小结

- 形状与填充工具使用
- 图形调整与图层操作
- 航天主题图案创作方法
- 创意与审美提升建议

九、重点题型整理

1. ****题型****：绘制一个简单的航天器形状，并使用填充工具为其添加颜色。

****答案****：学生可以使用矩形工具绘制一个长方形，代表航天器的主体。然后，使用填充工具选择一种颜色，如蓝色，填充整个长方形。接下来，可以使用圆形工具在长方形的一端绘制一个小圆，代表航天器的头部。再次使用填充工具为小圆添加颜色，如白色。

2. ****题型****：使用多边形工具绘制一个五角星，并为其填充渐变色。

****答案****：学生首先使用多边形工具绘制一个五角星。在设置渐变色之前，确保选择渐变色填充模式。然后，在“渐变色”对话框中，选择两种颜色，如蓝色和黄色，设置渐变的方向，并调整颜色过渡的平滑度。点击确定后，五角星将填充上渐变色。

3. ****题型****：将两个图形合并为一个整体，并调整合并后的图形位置。

****答案****：学生可以绘制两个独立的图形，例如一个圆形和一个矩形。使用选择工具分别选中这两个图形，然后右击选择“合并形状”。在弹出的菜单中选择“合并”，这样两个图形就会合并为一个整体。之后，可以使用移动工具调整合并后的图形位置。

4. ****题型****：在图层上绘制不同的图形，并调整图层的顺序和可见性。

****答案****：学生首先在绘图软件中创建一个新的图层，并在该图层上绘制一个简单的图形，如一个三角形。然后，创建另一个图层，并在新图层上绘制另一个图形，如一个正方形。通过图层管理器，可以调整图层的顺序，使得三角形位于正方形下方。此外，可以通过设置图层的可见性来隐藏或显示某个图层上的图形。

5.

****题型****: 根据图片素材, 设计一个航天主题电脑绘画作品。

****答案****: 学生首先收集一些与航天相关的图片素材, 如火箭、卫星、星云等。然后, 在绘图软件中创建一个新的空白画布, 开始根据素材设计作品。可以使用不同的形状工具和填充工具来绘制各个元素, 并调整它们的大小和位置, 以达到一个整体协调的航天主题电脑绘画作品。在创作过程中, 学生需要考虑色彩的搭配、图形的布局以及创意的发挥。

十、教学评价与反馈

- **课堂表现****: 学生们在课堂上的表现总体良好, 对于新知识的接受度较高。大部分学生能够积极参与课堂讨论, 对于教师提出的问题能够给出自己的见解。在动手操作环节, 学生们表现出了较高的学习热情, 尽管在初期遇到一些困难, 但通过同学之间的互相帮助和教师的个别指导, 最终都能够完成任务。
- **小组讨论成果展示****: 在小组讨论环节, 学生们能够积极地参与到讨论中来, 分享自己的观点和想法。小组之间的合作也比较默契, 每个成员都能在讨论中发挥自己的作用。展示环节中, 各个小组的作品都展现了不同的创意和风格, 有的小组注重细节的描绘, 有的小组则更注重整体的视觉效果。
- **随堂测试****: 通过随堂测试, 我发现学生们对于“形状”与“填充”工具的基本使用方法掌握得较好, 能够独立完成简单的绘图任务。但是, 在颜色搭配和图形布局方面, 部分学生的作品还需要进一步的提升。
- **学生自评****: 课后, 我让学生们进行自评, 他们普遍认为本节课内容有趣, 学习到了新的技能。但也有学生反映, 在操作过程中遇到了一些困难, 希望教师在今后的教学中能够提供更多的实践机会和详细的操作步骤。
- **教师评价与反馈****: 针对课堂表现, 教师评价与反馈如下:
 - 针对课堂表现积极的学生, 给予口头表扬和加分鼓励, 以提高他们的学习动力。
 - 对于在操作过程中遇到困难的学生, 个别辅导, 耐心解答他们的问题, 帮助他们克服困难。
 - 针对小组讨论成果展示, 鼓励学生在课后继续发挥团队精神, 共同完成更复杂的设计任务。
 - 对于随堂测试中表现不佳的学生, 分析原因, 针对性地进行辅导, 帮助他们提高绘图技能。
 - 针对学生的自评反馈, 教师将根据学生的实际需求调整教学内容和方法, 确保每个学生都能在信息科技课程中有所收获。

第2单元 妙笔能生花第6课 金鱼乐悠悠——“铅笔”、“橡皮”工具和移动

一、教学内容分析

- 本节课的主要教学内容: 小学信息技术(信息科技)清华版(2012)三年级上册第2

单元“妙笔能生花”第6课“金鱼乐悠悠”中，将学习“铅笔”、“橡皮”工具的使用以及图片的移动操作。

2.

教学内容与学生已有知识的联系：本节课内容与之前学习的文字输入和图片插入等相关知识紧密相连。学生通过学习如何使用“铅笔”、“橡皮”工具和移动图片，可以进一步提升他们在信息技术方面的应用能力，为后续学习图片编辑、文字排版等技能打下基础。

二、核心素养目标

本节课的核心素养目标包括：

1. 信息意识：培养学生对信息技术工具的敏感性，理解“铅笔”、“橡皮”工具在图像编辑中的实用性。
2. 计算思维：通过操作“铅笔”、“橡皮”工具，锻炼学生的逻辑思维和问题解决能力，提高他们对图像编辑过程的认知。
3. 数字化学习与创新：引导学生运用信息技术工具进行创作，培养创新意识，激发学生的想象力和创造力。
4. 信息责任：教育学生在使用信息技术时遵守规范，保护个人隐私和数据安全，树立正确的信息伦理观念。

三、教学难点与重点

1. 教学重点

- 核心内容：熟练使用“铅笔”和“橡皮”工具进行图像编辑。
- 详细列明：
 - 如何使用铅笔工具进行自由绘图。
 - 如何使用橡皮工具进行图像的擦除和修改。
 - 如何移动图像，包括调整位置和大小。

2. 教学难点

- 难点内容：精确控制“铅笔”和“橡皮”工具的使用，以及图像的移动和调整。
- 详细列明：
 - 精确控制铅笔工具的粗细、颜色和透明度，以实现细致的绘画效果。
 - 在图像中精准定位橡皮工具，避免误擦除重要部分。
 - 理解并应用图像移动的技巧，如对齐、缩放和翻转，以实现创意布局。
- 核心知识：
 - 学生需要理解工具栏的基本操作，包括工具选择、属性设置和基本使用方法。
 - 学生需要掌握图像的基本编辑技巧，如复制、粘贴、剪切等，以便于在编辑过程中灵活运用。

四、教学方法与策略

1. 教学方法：

- 采用讲授法，通过示范操作和步骤讲解，让学生了解“铅笔”、“橡皮”工具和图像移动的基本使用方法。
- 结合讨论法，引导学生分享使用经验，互相学习，共同解决操作中的问题。

2. 教学活动设计：

-

角色扮演：让学生扮演小小画家，使用铅笔工具绘制简单的金鱼图案，然后使用橡皮工具进行修正。

- 实践操作：分组进行图片编辑练习，每个小组完成一个特定的图像编辑任务，如设计一个有趣的场景。

3. 教学媒体使用：

- 利用多媒体课件展示操作步骤，让学生直观地看到每个工具的使用效果。

- 使用实物模型（如手机或平板电脑）进行现场操作演示，增强学生的操作体验。

五、教学实施过程

1. 课前自主探索

教师活动：

- 发布预习任务：提前一周，教师通过班级微信群发布 PPT 和操作视频，让学生预习“铅笔”、“橡皮”工具和图片移动的基本操作。

- 设计预习问题：围绕“如何使用铅笔工具绘制线条？如何精确擦除图片中的错误部分？”等问题，引导学生思考工具的用法和技巧。

- 监控预习进度：通过查看学生提交的预习笔记和问题反馈，了解学生的预习情况。

学生活动：

- 自主阅读预习资料：学生阅读 PPT 和观看视频，理解工具的使用方法。

- 思考预习问题：学生尝试在练习本上绘制线条和擦除操作，记录自己的理解和遇到的问题。

- 提交预习成果：学生将预习笔记和问题提交给教师，以便课堂上进行针对性讲解。

教学方法/手段/资源：

- 自主学习法：通过预习，培养学生自主学习的能力。

- 信息技术手段：利用微信群和 PPT 等，实现预习资源的共享和监控。

作用与目的：

- 学生对课前内容有初步了解，为课堂学习打下基础。

2. 课中强化技能

教师活动：

- 导入新课：通过展示一幅未完成的金鱼画，激发学生兴趣，引出本节课的主题。

- 讲解知识点：详细讲解铅笔工具的不同选项（如粗细、颜色）和橡皮工具的擦除功能。

- 组织课堂活动：进行小组操作练习，每个小组负责完成一幅金鱼画的绘制和修改。

- 解答疑问：在小组练习过程中，教师巡视指导，解答学生提出的问题。

学生活动：

- 听讲并思考：认真听讲，理解老师讲解的工具操作方法。

- 参与课堂活动：积极参与小组讨论，共同完成金鱼画的创作。

- 提问与讨论：在操作过程中，学生相互提问，共同解决问题。

教学方法/手段/资源：

- 讲授法：通过讲解，帮助学生理解工具操作的理论知识。

- 实践活动法：通过小组操作，让学生在实践中掌握技能。

-

合作学习法：通过小组合作，培养学生的团队合作能力。

作用与目的：

- 学生通过实践，掌握了“铅笔”、“橡皮”工具的使用和图片移动技能。
- 培养学生的动手能力和团队合作精神。

3. 课后拓展应用

教师活动：

- 布置作业：让学生尝试用不同的工具绘制和擦除，创作自己的作品。
- 提供拓展资源：推荐一些在线教程和绘图软件，供学生课后学习和实践。
- 反馈作业情况：通过查看学生作业，了解学生对知识的掌握程度，给予个别指导。

学生活动：

- 完成作业：认真完成老师布置的作业，巩固所学技能。
- 拓展学习：利用推荐资源，探索更多的绘图技巧。
- 反思总结：对自己的作业进行反思，总结学习过程中的收获和不足。

教学方法/手段/资源：

- 自主学习法：鼓励学生课后自主学习和探索。
- 反思总结法：通过反思，提高学生的学习效果。

作用与目的：

- 学生巩固和拓展了课堂所学技能，提高了创作能力。
- 培养学生独立思考和自我反思的能力。

六展与延伸

六、拓展与延伸

1. 拓展阅读材料

- 《数字艺术基础》：介绍数字绘画的基础知识和技巧，包括不同绘画工具的特点和使用方法。
- 《电脑绘画教程》：详细讲解电脑绘图的基本步骤，从入门到进阶，适合不同水平的学生。
- 《创意无限——儿童数字艺术》：通过丰富多样的案例，激发学生的创意思维，引导他们创作出独特的数字艺术作品。

2. 课后自主学习和探究

- ****探索不同绘图工具的应用****：鼓励学生尝试使用不同的绘图工具，如钢笔工具、喷枪工具等，了解它们的特点和适用场景。
- ****学习图像编辑高级技巧****：指导学生阅读相关教材或在线教程，学习图像的裁剪、旋转、扭曲等高级编辑技巧。
- ****创作个人数字艺术作品****：学生可以结合自己的兴趣，创作一幅完整的数字艺术作品，如绘制一个故事场景或设计一个卡通角色。
- ****研究数字艺术的发展历史****：通过阅读相关书籍或上网搜索，了解数字艺术的发展历程，了解不同时期的主要风格和代表作品。

****参与线上数字艺术社区****：鼓励学生加入线上数字艺术社区，与其他爱好者交流心得，分享自己的作品，获取反馈和灵感。

3. 知识点拓展

- ****数字绘画工具的种类****：介绍不同类型的数字绘画工具，如绘图板、鼠标、触摸屏等，以及它们的特点和适用场景。
- ****图像编辑软件的使用****：讲解常用的图像编辑软件，如 Photoshop、GIMP 等，介绍它们的基本功能和操作方法。
- ****数字艺术创作技巧****：分享一些数字艺术创作的技巧，如色彩搭配、构图原则、光影效果等，帮助学生提升创作水平。
- ****数字艺术与传统文化结合****：引导学生思考如何将数字艺术与传统文化相结合，创作出具有民族特色的作品。
- ****数字艺术在现实生活中的应用****：探讨数字艺术在广告、影视、游戏等领域的应用，激发学生对数字艺术的兴趣和热情。

4. 实践项目

- ****数字艺术展览****：组织学生举办一次数字艺术展览，展示他们的作品，邀请家长和同学参与，分享创作心得。
- ****数字艺术创作比赛****：举办数字艺术创作比赛，鼓励学生发挥创意，提升他们的数字艺术创作能力。
- ****数字艺术工作坊****：邀请专业数字艺术家或教师为学生开设工作坊，传授数字艺术创作技巧，提高学生的实践能力。

七、重点题型整理

1. 题型一：操作练习题

- 题目：请使用“铅笔”工具在画布上绘制一条波浪线，并调整其粗细和颜色。
- 答案：学生需要打开绘图软件，选择“铅笔”工具，在画布上绘制波浪线。通过工具栏调整铅笔的粗细和颜色，使波浪线符合要求。

2. 题型二：问题解决题

- 题目：在绘制金鱼时，不小心画错了一条鱼的鳍，请使用“橡皮”工具将其擦除，并确保不影响其他部分。
- 答案：学生需要使用“橡皮”工具，将鼠标移至错误位置，轻轻点击进行擦除。注意调整橡皮工具的大小和透明度，以精确擦除错误部分。

3. 题型三：应用题

- 题目：请将画布上的金鱼图案移动到画布的另一侧，并适当调整其大小。
- 答案：学生需要使用鼠标拖动金鱼图案到画布的另一侧。通过调整鼠标的移动速度和方向，确保金鱼图案的移动平稳。在移动过程中，可以使用“Ctrl”键进行缩放操作，调整金鱼图案的大小。

4. 题型四：综合应用题

- 题目：结合“铅笔”和“橡皮”工具，绘制一幅简单的金鱼乐园场景，包括金鱼、

水草和气泡等元素。

-

答案：学生需要先使用“铅笔”工具绘制金鱼和水草等元素，然后使用“橡皮”工具进行细节调整。最后，可以使用其他绘图工具（如矩形工具）绘制背景和水泡，使整个场景更加生动。

5. 题型五：创新题

- 题目：以“金鱼乐悠悠”为主题，利用“铅笔”、“橡皮”工具和图片移动技巧，创作一幅具有个人特色的数字艺术作品。

- 答案：学生可以根据自己的创意，绘制金鱼、水草、气泡等元素，并使用“铅笔”和“橡皮”工具进行细节调整。在此基础上，可以尝试添加其他元素，如阳光、水波纹等，使作品更具立体感和动感。此外，还可以利用图片移动技巧，将金鱼和周围元素进行组合，形成独特的视觉效果。

八、课堂评价

课堂评价是教学过程中不可或缺的一部分，它有助于教师了解学生的学习情况，及时调整教学策略，同时也能激励学生积极参与学习。以下是针对本节课的评价方法：

1. 课堂评价

- 提问环节：教师通过提问来检查学生对“铅笔”、“橡皮”工具和图片移动技巧的理解程度。例如，教师可以问：“大家谁能告诉我，如何使用铅笔工具调整线条的粗细？”或者“在使用橡皮工具擦除图像时，我们应该注意什么？”

- 观察学生操作：教师观察学生在操作过程中的表现，如是否能够熟练地使用工具、是否能够准确地移动图像等。例如，教师可以观察学生在绘制金鱼图案时是否能够保持线条的流畅性和准确性。

- 小组合作评价：在小组活动中，教师观察学生之间的合作情况，如是否能够有效地分工、是否能够相互帮助解决问题等。例如，教师可以评价学生在绘制场景时是否能够互相交流想法，共同完成作品。

- 及时反馈：对于学生在课堂上表现出的优点，教师应及时给予表扬；对于存在的问题，教师应耐心指导，帮助学生克服困难。

2. 作业评价

- 认真批改：教师对学生的作业进行认真批改，检查学生是否掌握了本节课的知识点。例如，教师可以检查学生绘制的金鱼图案是否准确，是否使用了正确的工具进行修改。

- 点评与指导：教师对学生的作业进行点评，指出他们的优点和不足，并提出改进建议。例如，教师可以评价学生的作品创意，同时指出他们在线条绘制或图像移动方面需要改进的地方。

及时反馈：教师将作业评价结果及时反馈给学生，帮助他们了解自己的学习进度，鼓励他们在后续学习中继续努力。

- 个性化评价：教师根据每个学生的特点进行个性化评价，关注他们在学习过程中的进步和成长。例如，对于一些基础较弱的学生，教师可以给予更多的鼓励和支持，帮助他们建立自信心。

九、内容逻辑关系

①本文重点知识点

- “铅笔”工具的使用方法：包括线条粗细、颜色和透明度的调整。
- “橡皮”工具的功能：如何精确擦除图像中的错误部分，以及如何调整橡皮工具的大小和透明度。
- 图像移动技巧：如何移动图像，包括调整位置和大小，以及使用对齐、缩放和翻转等操作。

②关键词

- 铅笔工具：用于绘制线条和图形。
- 橡皮工具：用于擦除或修改图像。
- 移动：调整图像在画布上的位置。
- 粗细：线条的宽度。
- 颜色：线条的颜色。
- 透明度：线条的透明程度。

③重点句子

- “使用铅笔工具时，可以通过调整工具栏中的选项来改变线条的粗细、颜色和透明度。”
- “橡皮工具可以帮助我们精确地擦除图像中的错误部分，而且可以通过调整大小和透明度来适应不同的编辑需求。”
- “移动图像时，可以拖动图像到新的位置，或者使用对齐、缩放和翻转等功能来调整图像的大小和方向。”

十、教学反思与改进

教学反思是教师专业成长的重要环节，它帮助我们审视教学过程，发现问题，从而改进教学方法，提高教学质量。以下是针对本节课的教学反思与改进措施：

1. 教学效果评估

- 在本节课中，我注意到大部分学生能够掌握“铅笔”、“橡皮”工具和图片移动的基本操作。然而，也有一些学生在使用橡皮工具时，无法精确擦除错误部分，或者在使用移动功能时，对图像的大小调整不够灵活。
- 我还观察到，在小组合作环节，学生们能够积极参与，但部分学生显得较为被动，缺乏主动交流解决问题的意识。

2. 反思活动设计

- 为了更好地评估教学效果，我计划在课后组织一个简短的小组讨论，让学生分享他们在课堂上的学习体验和遇到的困难。

-

我还将设计一份问卷调查，让学生反馈他们对本节课内容和教学方法的看法，以及他们对未来学习方向的期望。

3. 改进措施

- 针对橡皮工具的使用问题，我计划在下一节课中增加一个专门的练习环节，让学生在教师的指导下反复练习擦除技巧，直至熟练掌握。
- 对于图像移动的灵活性，我将通过一些实例演示和互动练习，帮助学生更好地理解如何调整图像的大小和方向。
- 在小组合作环节，我将鼓励学生主动提出问题和分享解决方案，提高他们的合作意识和沟通能力。

4. 未来教学计划

- 我计划在未来的教学中，增加一些实际操作项目，让学生在实际操作中巩固所学知识，提高他们的实践能力。
- 我还将引入更多具有启发性的问题，激发学生的思考，培养他们的创新意识和解决问题的能力。
- 对于教学资源的利用，我将尝试结合线上平台和多媒体技术，丰富教学内容，提高课堂的趣味性和互动性。

第2单元 妙笔能生花第7课 熊猫庆生日——旋转和复制、粘贴

一、设计意图

本节课通过“熊猫庆生日——旋转和复制、粘贴”这一主题，让学生在操作过程中学会使用电脑中的基本功能，提高学生动手操作的能力。结合三年级学生的认知特点，设计了一系列生动有趣的实践任务，让学生在轻松愉快的氛围中掌握信息科技知识。本节课的教学设计旨在培养学生的创新思维和团队协作精神，让学生在实践活动中体验信息技术带来的乐趣，为今后的学习打下坚实的基础。

二、核心素养目标分析

1. 计算机操作能力：学生能够熟练运用旋转、复制、粘贴等基本操作，提高信息处理能力。
2. 创意思维：学生在设计熊猫庆生场景时，激发创意思维，培养个性化表达。
3. 问题解决能力：学生在遇到操作困难时，通过独立思考和合作探究，解决问题，提高问题解决能力。
4. 团队协作：学生在小组合作完成任务时，学会沟通交流，培养团队协作精神。
5. 美学素养：通过设计熊猫庆生场景，提高学生对美的感知和审美能力。

三、教学难点与重点

- 1.

教学重点

明确本节课的核心内容，以便于教师在教学中有针对性地进行讲解和强调。

重点一：旋转和复制的操作方法

- 学生需要掌握如何使用鼠标拖动来旋转图形，理解旋转角度的概念。
- 学生需要学会复制图形的方法，包括使用快捷键和菜单命令，理解复制的功能。

重点二：粘贴操作的应用

- 学生需要学会如何将复制的图形粘贴到新的位置，理解粘贴操作在创作中的实际应用。
- 学生需要练习在不同场景中粘贴图形，如将熊猫图案粘贴到庆生背景上。

2. 教学难点

识别并指出本节课的难点内容，以便于教师采取有效的教学方法帮助学生突破难点。

难点一：图形旋转角度的精准控制

- 学生在旋转图形时，难以精确控制旋转角度，可能导致图形倾斜或不平衡。
- 教师可以通过实际操作演示和逐步指导，帮助学生掌握旋转角度的调整技巧。

难点二：复制粘贴操作的灵活运用

- 学生在复杂的设计中可能难以灵活运用复制和粘贴，容易出错。
- 通过设计一系列由简到难的练习，让学生逐步掌握在不同情境下复制粘贴的技巧。

四、教学资源

- 软硬件资源：电脑、鼠标、屏幕投影仪、打印机
- 课程平台：学校信息科技教学平台
- 信息化资源：教材《信息科技》清华版（2012）三年级上册第2单元“妙笔能生花”第7课“熊猫庆生日——旋转和复制、粘贴”的教学PPT、相关操作视频教程
- 教学手段：多媒体教学软件、实物教具（如熊猫模型或图片）、小组讨论记录表、练习题

五、教学流程

1. 导入新课

详细内容：

- 教师展示熊猫的图片，引导学生讨论熊猫的特点和生活习性，激发学生的学习兴趣。
- 提问：“熊猫过生日我们会送什么礼物呢？”
- 引出本节课的主题：“熊猫庆生日——旋转和复制、粘贴”，并简要介绍本节课的学习目标和内容。

2. 新课讲授

详细内容：

（1）旋转和复制的操作方法

- 教师演示旋转和复制的操作步骤，学生跟随操作。
- 学生尝试自己操作，教师巡回指导。

(2) 粘贴操作的应用

- 教师展示粘贴操作在不同场景中的应用案例，如将熊猫图案粘贴到背景上。

-

学生尝试在电脑上完成粘贴操作，教师指导。

(3) 组合使用旋转、复制和粘贴

- 教师演示如何组合使用旋转、复制和粘贴完成一个简单的熊猫庆生场景。
- 学生尝试自己组合使用这些操作，教师指导。

3. 实践活动

详细内容：

(1) 学生独立完成熊猫庆生场景设计

- 学生根据教材提供的熊猫图案和背景，运用旋转、复制和粘贴等操作设计熊猫庆生场景。
- 教师巡回指导，帮助学生解决问题。

(2) 小组合作完成熊猫庆生场景设计

- 学生分为小组，共同完成熊猫庆生场景设计。
- 教师观察小组合作情况，引导学生在合作中提高团队协作能力。

(3) 展示和评价

- 学生展示自己的熊猫庆生场景，其他同学和教师给予评价。
- 教师总结优秀作品的特点，引导学生总结学习收获。

4. 学生小组讨论

写 3 方面内容举例回答 XXX

- 如何在设计中合理运用旋转、复制和粘贴？
- 如何在设计中体现熊猫的特点？
- 如何在小组合作中发挥每个人的优势？

5. 总结回顾

内容：

- 教师带领学生回顾本节课所学内容，强调旋转、复制和粘贴在电脑设计中的应用。
- 学生总结自己在设计过程中的收获和不足，提出改进意见。
- 教师点评学生的表现，鼓励学生在未来的学习中继续努力。

用时：45 分钟

六、学生学习效果

学生学习效果主要体现在以下几个方面：

1. 技术操作能力提升

- 学生能够熟练运用旋转、复制和粘贴等基本操作，提高了在电脑上处理图形的能力。
- 学生通过实际操作，掌握了如何调整图形的位置和角度，为今后的设计工作打下了基础。

2. 创意设计能力增强

- 学生在熊猫庆生场景的设计中，展现了自己的创意和想象力，设计出独特的熊猫生日主题。

-

学生能够将熊猫的特点和生日氛围融合到设计中，体现了创意设计的实用性和趣味性。

。

3. 问题解决能力提高

- 在设计过程中，学生遇到问题时，能够通过小组讨论和教师指导找到解决方案。
- 学生学会了如何将理论知识应用到实际操作中，提高了问题解决的实际能力。

4. 团队协作能力培养

- 学生在小组合作中，学会了如何分工合作，共同完成任务。
- 学生通过交流和协作，提高了沟通能力和团队协作意识。

5. 美学素养和审美能力提升

- 学生在设计过程中，对熊猫的形态、色彩和场景布局有了更深入的理解。
- 学生通过观察和创作，提升了自身的审美能力，能够更好地欣赏和创造美的作品。

6. 学习兴趣和自信心的增强

- 学生在完成设计作品后，感受到了信息科技的乐趣，增强了学习兴趣。
- 学生通过成功的作品展示，获得了成就感和自信心，激发了继续学习的动力。

7. 信息素养的拓展

- 学生在课程中，不仅学习了电脑操作技能，还了解了信息科技在现实生活中的应用。

。

- 学生通过设计任务，认识到信息科技对提高生活品质的重要性，拓展了信息素养。

七、板书设计

① 旋转和复制、粘贴操作

- 旋转：鼠标拖动图形，调整角度
- 复制：Ctrl+C 或 右键菜单“复制”
- 粘贴：Ctrl+V 或 右键菜单“粘贴”

② 熊猫庆生场景设计要点

- 熊猫图案：选择合适的熊猫图片
- 背景设计：营造生日氛围，如气球、蛋糕等
- 场景布局：合理安排熊猫与背景的位置关系

③ 操作步骤与注意事项

- 操作步骤：选择图形 -> 旋转/复制 -> 粘贴到新位置
- 注意事项：保持设计的一致性，注意细节处理
- 实际应用：在设计中灵活运用旋转、复制和粘贴，提高效率

八、教学反思

教学反思

今天这节课，我们学习了“熊猫庆生日——旋转和复制、粘贴”。我觉得这节课整体上还是挺成功的，但也有一些地方我觉得可以改进。

首先，我发现学生们对旋转和复制、粘贴的操作掌握得相当不错。他们在设计熊猫庆生场景时，能够灵活运用这些操作，让熊猫在画面中动起来，生日氛围也变得更加热闹。这让我很高兴，因为这说明我们的教学目标达到了，学生们不仅学会了操作，还能够在实际设计中应用。

但是，在课堂上我也发现了一些问题。比如，有些学生在设计时对旋转的角度控制不够精准，导致熊猫的姿态有些不自然。这让我意识到，在讲解旋转操作时，可能需要更细致地说明角度调整的方法，让学生能够更好地掌握这一技巧。

还有，我发现有些学生在小组合作时，沟通不够顺畅。有的学生可能不知道自己的任务是什么，或者不知道如何将自己的想法传达给队友。这让我想到，在今后的教学中，我需要更加注重培养学生的沟通能力和团队协作精神。

另外，我也注意到，在实践活动环节，有些学生完成作品的速度比较慢。这可能与他们的操作熟练度有关，也可能是因为他们对于如何设计一个有创意的作品还没有完全掌握。因此，在接下来的教学中，我可能会设计一些更加有针对性的练习，帮助学生提高操作速度，同时也鼓励他们发挥创意。

在评价学生作品时，我发现了一些亮点。有些学生的设计非常用心，不仅熊猫的姿态自然，背景也很美观。这让我觉得，我们的教学不仅仅是在教会学生操作，更是在培养他们的审美能力和创造力。

当然，也有一些地方我觉得可以改进。比如，在讲解操作步骤时，我可能需要更加生动形象，让学生更容易理解和记忆。另外，我也应该更多地鼓励学生提问，让他们在遇到问题时能够及时得到解答。

第2单元 妙笔能生花第8课 小鸡水墨画——“刷子”工具

具

一、教学内容

小学信息技术(信息科技)清华版(2012)三年级上册第2单元 妙笔能生花第8课 小鸡水墨画——“刷子”工具。本节课主要引导学生学习使用“刷子”工具进行水墨画创作。通过实际操作，学生将掌握“刷子”工具的使用方法，学会用不同形状、大小的刷子绘制小鸡水墨画，提高学生的绘画兴趣和动手能力。教学内容包括：1. 刷子工具的介绍和使用；2. 水墨画的基本技巧和注意事项；3. 创作小鸡水墨画。

二、核心素养目标

1. 培养学生信息意识，引导学生认识信息技术在艺术创作中的价值，激发学生对信息科技学习的兴趣。

2. 增强学生计算思维，通过“刷子”工具的使用，锻炼学生运用信息技术解决问题的能力。
3. 提升学生的创新实践能力，鼓励学生在创作过程中发挥想象力，运用水墨画技巧表现小鸡形象。
4. 培养学生审美情趣，通过欣赏和创作水墨画，提高学生对美的感知和表达能力。
5. 增强学生的团队合作意识，在小组活动中，培养学生相互协作、共同完成作品的能力。

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/968141045063007010>