

# 目录

前言：“梦想课程”是如何炼成的

梦想课程简介

课程纲要

## 模块一：准备篇

第1课时：跳格子/08

第2课时：打字游戏/09

第3课时：文件小当家/10

## 模块二：PPT篇

第4课时：数字签名/11

第5课时：字体大变身/12

第6课时：图形我来画/13

第7课时：我的房间我设计/14

第8课时：寻找声音/15

第9课时：争做志愿者/16

## 模块三：搜索篇

第10课时：知识擂台赛/17

第11课时：图片故事会/18

第12课时：有声故事谁精彩/20

第13课时：动动手，你最棒/21

## 模块四：通讯篇

第14课时：神奇的邮件/22

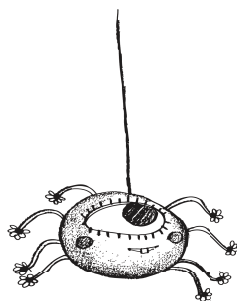
第15课时：信来信往/24

第16课时：可爱的“礼物”邮件/25

第17课时：我希望……/26

致谢/27

封底：基金会联络方式



## 前言：梦想课程是如何炼成的



崔允漷博士  
教育部人文社科重点研究基地  
华东师范大学课程与教学研究所教授兼所长

2008年初夏，当我离别10多年重游纽约哈得逊河口贝德罗岛自由女神时，在回程的游轮上，旁听到一位素不相识的美丽的“金融小姐”在神色飞扬地大谈自己的团队如何如何地在做西部地区农村中小学校长的培训……也许被她那种热心贫困地区教育的精神所感动，也许对作为教育圈外人的她对乡村教育如此热心与陶醉所好奇，也许她的关于教育培训的话语触动了我自己的专业神经和那么一点的慈善之心，反正回国后，我借用仅存的非常有限的信息，感谢网络，在无边际的人海中找到了她——上海真爱梦想公益基金会潘江雪理事长，于是我与她的团队有了第一次的接触，也有了对她们的慈善业绩与追求的了解，就这样心甘情愿地答应与她们一道做一点有意义的、力所能及的教育慈善。

第一次的行动就留下了深深的回忆。那时正遇“5·12”特大地震后不久，我带着我的博士生申宣成，跟随着她们，经过无法从名字去想象的映秀镇，穿过临时通道还没有完全建好的汶川县城，经历16小时的颠簸、饥饿，还有看到地震对人类、自然的那种摧残所产生的痛苦，来到了以前只是听说过的阿坝州藏族自治州所在地——马尔康小镇。我们在一间墙壁已有裂痕的、比较简陋的教室里培训当地近百名的校长与教师，参观了该基金会在当地已经成立的两个“梦想中心”，并与一些校长、教师进行了几次交流……这让我对她们的追求有了更深入的了解。

于是，我们有了一个共同的、但有创意的想法：如何让教育慈善做得更专业？教育慈善的专业性体现在哪里？在我仅有的一点记忆里，做教育慈善大概就是这样几类：一是直接捐钱；二是捐物（教学具、图书等）；三是做培训。而教育慈善的最终目的应该是为学生的发展带来好处，只有为学生的发展带来增值，才是具有教育意义的慈善。而促进学生发展的载体主要是提供给他们的课程。就这样，当我在浙江大明山开会时，在与潘理事长的长途通话中，我告诉了她这个想法，她凭着自己的智慧作出了肯定的判断，于是我们就在电话中马上达成了“梦想30课程”的概念，希望编制30门梦想课程，专供各校的梦想中心选用，让梦想课程成就我们梦想中心的学生，成就梦想领路人——教师。

随后，我们开了好多次小型的研讨会，邀请了许多不同专业背景的人献计献策。经过持续的交流与争辩，我们达成了一些共识：

梦想课程的价值追求——“全人教育”理念下的创新、多元、宽容。

梦想课程的设计理念——基于儿童兴趣，超越学科界限；基于学习主题，深耕个人意义；基于梦想中心，拓展时空资源；基于补充功能，提供多样机会。

梦想课程的特色——（1）儿童为本：不要关注“我给”，而要关注“他要”。学习主题的确定依据儿童的需要，而不是成人想当然的“重要”。课程的设计以活动、游戏、心理训练为主，希望学生在玩中学、在互动中思考、在思考中有新的体会。（2）专题学习：不要关注知识的系统，而要关注主题的统整。一门课程一个专题，或有几门递进式的课程；以专题的方式组织跨学科的知识，以互动如小组讨论、游戏、展示等方式组织多样性的学习活动，让学生通过这些活动认识梦想，体验成

长。(3) 多样机会：不要关注学到了什么，而人关注获得多少机会。将所有的课程设计成多样化的机会，鼓励学生多参与各种机会，展示自己的才能，体验筑梦、追梦、圆梦的各种过程。

梦想课程的结构——我是谁、我要去哪里、我要怎样去。

有了这样的蓝图之后，我们开始了梦想课程的建设。首先在浙江杭州市余杭实验小学联合成立“梦想课程开发中心”，探索梦想课程的实际形态与实施规范，打造课程的可见可感的样子，随后在余杭镇中学开发初中的梦想课程；再后来，深得北京师范大学-香港浸会大学联合国际学院全人教育中心郭海鹏教授以及其它专家的大力支持，我们逐步丰富了梦想课程的数量，提高了梦想课程的质量。至今，已经开发了17门梦想课程，5门课程在开发中，还有8门课程待开发。现在已经在全国24个省市自治区的302所学校的梦想中心中使用，深得学生和教师的欢迎，借用重庆市酉阳阳光小学六年级1班曾颖小朋友的话来说“……我们喜欢梦想中心，喜欢到这儿上课、读书、上网、做飞上蓝天的梦……”。

尽管梦想课程确实在许多学校产生了许多有意义的结果，特别是我们从梦想中心的学生和教师的体会中，看到了梦想课程对于他们的成长意义，但是，课程建设毕竟是一种持续的专业活动，还有许多问题值得我们进一步的探索，如学生学习的无边性与课程目标的有限性，国家课程的中央性与梦想课程的边缘性，教师创新素质的有限与梦想课程的创新无限等等。然而，教育慈善如何姓“教育”、如何做教育专业化的慈善，梦想课程的尝试本身就是一件意义非凡的事情，值得鼓与呼！

## “梦想课程”简介

“梦想课程”是一系列面向义务教育阶段1—9年级，基于“全人教育”理念，融合问题探究、团队合作、创新创造、情绪智能等元素的跨学科综合素质课程。

全套“梦想课程”包含约30门不同主题的课程，平均分布于低（1-3年级）、中（4-6年级）、高（7-9年级）3个年龄阶段。此外，30门“梦想课程”还分为以下3个内容模块：我是谁——我要去哪里——我要如何去，每个模块关注的重点各异：

- 1.我是谁：注重培养孩子对自我以及所处环境的认知；
- 2.我要去哪里：强调开拓孩子的视野与想象，认识到生命与世界的多元化；
- 3.我要如何去：注重对孩子多元技能的培养，如创新探究能力、团队合作能力等。

### “梦想课程”矩阵<sup>1</sup>

模块 年级	A 我是谁 8门	B 我要去哪里 11门	C 我要如何去 11门
3 (7—9年级) 11门	A3-01《全人教育II》★ A3-02《家乡经济和社会结构》△ A3-03《共创成长路I》☆	B3-01《缤纷课本剧》★ B3-02《世界大不同》△ B3-03《职业人生》△ B3-04《冲突处理与矛盾解决》△ B3-05《共创成长路II》☆	C3-01《理财II》★ C3-02《创业啦》☆ C3-03《共创成长路III》☆
2 (4—6年级) 10门	A2-01《家乡特产》★ A2-02《开花的教室》☆	B2-01《远方的城市》★ B2-02《计算机里的魔法师》★ B2-03《梦想剧场》★	C2-01《多元实用才能II》★ C2-02《理财I》★ C2-03《爱绿小卫士》★ C2-04《城市学习与探索》★ C2-05《去远方》★
1 (1—3年级) 9门	A1-01《全人教育I》★ A1-02《我是谁》★ A1-03《身边的大自然》★	B1-01《野孩子》★ B1-02《我和你》★ B1-03《不一样的童话 不一样的梦想》★	C1-01《多元实用才能I》★ C1-02《思维导图》★ C1-03《信息与秘密》★

注：截止至2013年2月，带★为已开发完成的课程共21门，其中4门课程在进行试点；带☆课程正在开发中，共5门；带△课程待开发，共4门。

“梦想课程”总框架是由“真爱梦想”与华东师范大学课程与教学研究所合作设计的。具体的课程开发，是由一支专业且多元化的开发团队完成的。团队成员包括高校课程设计专家、教育行业专家（拓展游戏、戏剧教学、绘本教学等）、相关企业（如西门子爱绿环保课程、阿里巴巴网络创业课程）、优秀一线教师。多元的成员构成，不仅为“梦想课程”带来新颖的视角与新鲜的内容，也保障了课程内容的多元与专业。

“梦想课程”的核心价值观为“多元、宽容、创新”，多元视角带来宽容心态，从而培养创新思维。

“梦想课程”的核心理念包括：

1. 问题比答案更重要：爱因斯坦曾经说过：“提出一个问题比解决一个问题更重要。”长期受应试教育的影响，我们的基础教育过度追求标准化的答案，孩子们普遍好胜心有余而好奇心不足。在梦想课程里，我们着力培养师生的问题意识——提出一个好的问题远比给出一个所谓的“正确答案”更为重要。
2. 方法比知识更重要：古语：授之以鱼，不如授之以渔。在这个信息社会，搜索引擎让知识获取变得如此简单便捷，纯粹的知识已成为廉价的信息商品。如何让学生拥有独立思考的大脑，掌握解决问题的根本方法，成为现今教育更为紧迫与重要的命题。
3. 信任比帮助更重要：我们相信：每一个正常的人犹如一粒种子，只要能给予适当的环境，就会生根发芽长大并开花结果。在这个一切追求速效的时代，信任有时候表现为等待，等待小树慢慢长大，而我们就要像耐心的农民，辛勤劳作可仍要信任四季轮转的力量，也相信小树天生就会为长大付出自己的努力。

概括来说，梦想课程的目标是：帮助人实现内心的成长而不是追随外部的诱惑；带来广阔的视野而不囿于狭窄的格局；让人坚持独立的理性判断而非寻找标准的答案；理解多元差异而因此臣服于宽容。

# 《计算机里的魔法师》 课程纲要

**【开发人员】** 鲍贤清：上海师范大学教育技术系 讲师  
缪静霞：上海师范大学教育技术系研究生，研究方向为信息化教学设计  
方 薇：上海师范大学教育技术系研究生在读，研究方向为信息化教学设计  
吴贝贝：上海师范大学教育技术系研究生在读，研究方向为信息化教学设计  
王 蕾：上海师范大学教育技术系研究生在读，研究方向为信息化教学设计  
杨艳艳：上海师范大学教育技术系研究生在读，研究方向为信息化教学设计

**【所需课时】** 18课时/每课时40分钟

**【适应年级】** 3-5年级

**【课程简介】** 媒体素养是学生应对未来生活和工作的重要能力，是让学生在信息时代发挥魔力的重要素质，所以我们鼓励从小开始培养这方面的素养。而PowerPoint（PPT）这种看似操作简单的软件，却能帮助学生在掌握基础知识的同时，充分发挥想象力和创造力，真正发现计算机里的魔法。本课程以PPT的相关操作为线索，让学生开始接触计算机，掌握有关PPT、网络搜索和收发Email的技能。

**【课程目标】** 通过本课程的学习，学生将能够：

1. 学会PPT的基本操作；
2. 运用PPT作为表达工具；
3. 运用关键词搜索文字、图片、音频和视频；
4. 收发简单的E-mail。

【课程框架】

		课时名称	学习内容
计算机里的魔法师	准备篇	跳格子	了解字母并认识熟悉键盘
		打字游戏	学会运用打字软件学习打字
		文件小当家	学会使用文件夹进行信息分类
	PPT篇	数字签名	认识PPT，学会在PPT中打字
		字体大变身	学会在PPT中处理文字及应用艺术字
		图形我来画	学会在PPT中运用“形状”绘图
		我的房间我设计	学会PPT中剪贴画的使用
		寻找声音	学会PPT中视音频的使用
		争做志愿者	学习PPT中的自定义动画，复习图片、声音的插入以及文字的输入。
		搜索篇	知识擂台赛
		图片故事会	学习图片搜索
		有声故事谁精彩	学习音频搜索
		动动手，你最棒	学会用文件夹整理资料，以及在PPT中插入网络上搜索到的图片及音频
	通讯篇	神奇的邮件	认识E-mail
		信来信往	学会发送文字型的E-mail
		可爱的“礼物”邮件	学会发送附件型E-mail（附件是图片、文档、视频、PPT等）
我希望……		综合信息技能	

## 第1课时：跳格子

课程名称 计算机里的魔法师

模块名称 准备篇

课 题 跳格子

课题课时 第1课时

背景分析

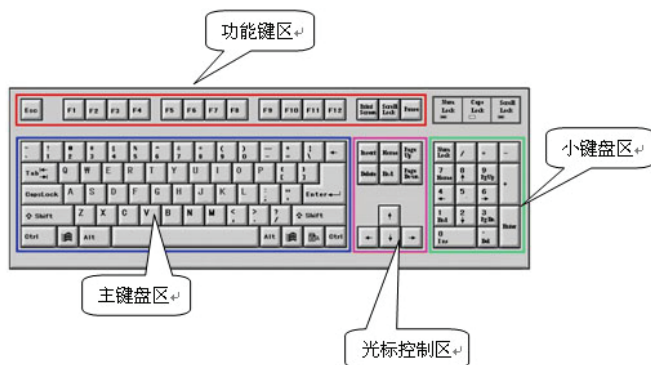
教学目标 体验字母  
认识键盘  
体验团队合作

教学资源

课前准备 ABC字母歌

教学活动 活动一：案例展示（10分钟）

1. 播放ABC字母歌，以熟悉键盘字母。
2. 展示键盘，并简单做介绍。  
比如：介绍键盘的主键盘区、功能键区等



活动二：跳格子，找字母（25分钟）

老师事先做好一个很大的纸张，在上面打印出键盘；或者用粉笔在地面上画出。学生在老师的要求下进行游戏。分组游戏：

1. 游戏规则：必须用单腿跳
2. 当老师说出一组键盘上的字母或者控制键等时，小组成员要以最快的速度找到。用时最短的获胜。

活动三：活动总结（5分钟）

1. 教师总结并整体介绍键盘；
2. 评选优胜组。

### 温馨提示

活动一

ABC字母歌是课前准备好的材料

教师可通过查看资料文件夹中的《认识键盘》课件，对键盘作进一步认识和了解。



## 第2课时：打字游戏

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** 准备篇

**课 题** 打字游戏

**课题课时** 第2课时

### 背景分析

**教学目标** 认识金山软件上的打字游戏  
复习对键盘的认识  
运用金山打字软件进行打字练习

### 教学资源

**课前准备** 安装金山打字软件、ABC歌曲

**教学活动** **活动一：情境导入（10分钟）**

1. 播放有关ABC的歌曲，学生跟着进行合唱；
2. 教师跟学生一起复习对键盘的认识。

**活动二：教师演示（5分钟）**


演示在金山打字软件中快速进行打字（要求老师能快速打出要打的字，用于给学生建立积极的心里暗示。）

**活动三：比一比，谁最快！（20分钟）**

运用打字游戏进行练习和比赛。

**活动四：打字小结（5分钟）**

1. 评选“打字能手”；
2. 教师总结打字技巧，总结学生打字过程遇到的问题



温馨提示

## 第3课时：文件小当家

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** 准备篇

**课 题** 文件小当家

**课题课时** 第3课时

### 背景分析

**教学目标** 了解计算机中文件夹分类的意义，并能联系生活实际知道如何新建和重命名文件夹  
学会利用分类迅速找到需要的信息

### 教学资源

### 课前准备

#### 教学活动 活动一：物品大整理（8分钟）

1. 分小组，征集物品（任意物品都可以）
2. 比赛谁征集的物品多。（2分钟）
3. 比赛谁更快（3分钟） 根据学生收集到的物品，进行选择性挑选说出一类物品名，小组比赛谁能更快速的把所有收集到的相关类别的物品整理到一块。
4. 整理物品——对物品进行分类（1分钟）
5. 重复2，让学生体验整理后使用起来方便快捷（2分钟） 请大家举例，身边我们经常分类的东西以及如何分类，如书。

#### 活动二：图片分类（12分钟）

1. 教师展示20张不同物品的图片，带领学生认识一遍它们的名称和用途。
2. 每个小组对图片进行分类，并把不同类别的名字写在纸上。分类的规则由小组讨论决定。为每个类别的图片创建一个文件夹，并以纸上的名字命名，然后把相应类别的图片放进各个文件夹中。
3. 教师对每个小组的分类进行计时，并注意观察学生分类的方法，给予适时的指导。

#### 活动三：比比谁找得快，分类结束后进行找图片比赛。（10分钟）

教师每报出一件物品，学生需打开文件夹，双击图片文件，使图片显示在屏幕上，并举手示意。最快的小组将得分。最后由教师评出分数最高的小组并给予奖励。

#### 活动四：教师总结（10分钟）

教师与学生总结分享：

1. 分类方式对图片搜索的影响；
2. 拓展到其他计算机中信息的分类，比如音乐、视频等。

## 第4课时：数字签名

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** PPT篇

**课 题** 数字签名

**课题课时** 第4课时

**背景分析**

**教学目标**

熟悉PPT

学会在PPT中打字

学会新建一张幻灯片

**教学资源**

**课前准备**

**教学活动**

**活动一：优秀作品欣赏（10分钟）**

1. 你看过小人书

教师回忆小时候看过那种小小的绘本小书，里面画的是一只熊猫跳舞，主要是把熊猫的每一个小动作分解画出来，只要拿着小书快快地翻，就有动画片的效果。

2. 现场演示PPT版绘本小书

教师演示PPT《小布丁的神奇世界》。看完后，引导学生明白小布丁的一举一动都是作者自己画好，放在每一页中，然后快速地播放得来的。

教师总结：我们接下来要学习的PowerPoint就是一个神奇的绘画本，同学们可以在上面任意地放置文字、图片、视音频。我希望在我们学期结束的时候，每一个同学都能用它做出自己独有的绘画书。

**活动二：教师演示（7分钟）**

1. 教师由游戏表演发问：如果我们打开一个PPT，文字是怎么出现在PPT上的呢？

2. 介绍在PPT中如何打字。

3. 展示怎么新建一张新的幻灯片，教师在上面演示打字。

**活动三：数字签名（15分钟）**

教师组织学生利用PPT来进行签到；

学生分小组练习打自己的名字，老师作为助手进行辅助。

要求：一个名字一张幻灯片。

**活动四：分享展示（8分钟）**

各个小组分别展示小组打在PPT中的名字。

### 温馨提示

活动一

这个环节设计的目的是让学生理解PPT是一种呈现工具，每一张幻灯片就类似一页书，由很多的元素（图片、文字等）构成一幅画面，学生在看完案例后理解的同时，教师需打PowerPoint适当做进一步的解释

## 第5课时：字体大变身

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** PPT篇

**课 题** 字体大变身

**课题课时** 第5课时

**背景分析** 本课时旨在让同学们掌握PPT中文字处理的操作，其中包括文字字体的处理、文字字号的处理以及艺术字的运用。

**教学目标** 学会PPT中文字字号的处理  
学会PPT中文字字体的处理  
学会艺术字的运用

**教学资源**

**课前准备**

**教学活动** **活动一：制作视力表（20分钟）**

1. 教师请学生回忆体检时经常看到的视力表是什么样子，并提出问题：在PPT中能够做出一张这样的视力表吗？（引入文字字号处理的学习）
2. 学生观察教师的操作。
3. 教师让小组学生尝试用别的字母或者汉字做出一张视力表。
4. 学生上台展示自己的作品。（教师给予评价和鼓励性的话语。）

**活动二：我的个性签名（25分钟）**

1. 首先，教师向学生展示PPT中几种不同字体和艺术字的效果。提出问题：你们想知道它们是如何制作出来的吗？（引入文字字体处理和插入艺术字的学习。）
2. 教师在PPT中输入自己的姓名，演示文字字体处理后的变化效果；
3. 教师发问：如果想要给字体更多好看的效果，该如何实现呢？（引入学生进入艺术字的学习。）
4. 通过插入艺术字的效果，观察教师名字的变化。并让学生动手操作，为自己设计一个个性签名。

温馨提示

## 第6课时：图形我来画

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** PPT篇

**课 题** 图形我来画

**课题课时** 第6课时

**背景分析** 本课时旨在让同学们学会利用PPT中“形状”工具绘画图片。

**教学目标** 学会在PPT中运用“形状”绘图

**教学资源**


**课前准备**

**教学活动** **活动一：七巧板图形的组成（15分钟）**

1. 教师向学生展示PPT中由七巧板组成的图片，它们有动物也有植物，教师向学生提出问题：你们能看出它们是由哪些图形组合而成的吗？
2. 小组同学经过讨论，由一名学生代表发言，说出他们看到的图形。
3. 教师对学生的积极发言给予表扬，提出问题：同学们，我们在PPT中能够画出这样的动植物吗？（引入“形状”绘图的学习）
4. 教师通过操作演示，完成一张七巧板组成的动物图片的绘制。

**活动二：你来画一画吧（30分钟）**

1. 教师展示PPT中其他由七巧板组成的图形，并让学生自己动手操作，绘画图形。
2. 学生在电脑上实际操作，绘画自己的作品。
3. 教师展示学生的作品，并给予鼓励和评价。



温馨提示

## 第7课时：我的房间我设计

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** PPT篇

**课 题** 我的房间我设计

**课题课时** 第7课时

**背景分析**

**教学目标** 熟悉PPT中的剪贴画  
学会在PPT中插入剪贴画  
学会用关键词查找剪贴画

**教学资源** 网络

**课前准备** 准备一幅房间的立体图

**教学活动** **活动一：房间的畅想（15分）**

1. 教师在自己的电脑上展示一幅房间的立体图；
2. 教师就顺势引导学生们如果他们有这样一间房间，他们摆放什么、怎么摆设、如何有自己的风格？让同学们头脑风暴，发挥自己的想象。
3. 同学们发言之后，教师就引导学生这些图片怎么在PPT中找到，随即就引出今天要讲的内容—剪贴画的概念，然后教师一边以例子的形式做，一边就讲述剪贴画的搜索和插入过程。

**活动二：我的房间我做主25（分）**

1. 教师根据计算机数量进行分组，保证每组有一台
2. 让同学们自己动手来布置他们自己的房间
3. 教师提出要求
  - ◇ 自由发挥想象
  - ◇ 设计完之后保存

**活动三：开心一刻（5分）**

1. 各小组演示自己的作品。
2. 班级投票，选出设计丰富，颜色搭配合理的作品。

### 温馨提示

房间的畅想：如果有比给出的材料较好的图片，可以换图片。

剪贴画教程：

1. 在“插入”菜单上指向“图片”，然后单击“剪贴画”。
  2. 在“剪贴画”任务窗格中的“搜索”文本框内，键入描述所需剪贴画的单词或短语，或键入该剪贴画完整或部分的文件名。
  3. 要缩小搜索范围，请执行以下操作中的一或两项：
    - 要将搜索结果限制为特定的剪贴画集合，请在“搜索范围”框中单击箭头，然后选择要搜索的集合。
    - 要将搜索结果限制为特定类型的媒体文件（如剪贴画），请在“结果应为”框中单击箭头，然后选取所需类型旁的复选框。单击“转到”。
- 在“结果”列表中，单击剪贴画以将其插入。

## 第8课时：寻找声音

<b>课程名称</b>	计算机里的魔法师	<b>模块名称</b>	PPT篇
<b>课 题</b>	寻找声音	<b>课题课时</b>	第8课时

### 背景分析

**教学目标** 在ppt中插入音频和视频  
在剪贴画中搜索音频，插入到ppt中

**教学资源** 网络

**课前准备** 教师准备好一组照片与音频的匹配的游戏，还有自己设计的几张图片。

**教学活动** **活动一：无声与有声**  
1. 教师播放示例ppt，同学们观看；  
2. 教师引出本节课的主要内容，演示在“剪贴画”中如何搜索和插入视频。

**活动二：声音你来定**  
1. 教师根据计算机数量进行分组，保证每组有一台  
2. 教师给出一组准备好的图片，让学生们按照老师刚才的方法在剪贴画中搜索音频。  
3. 教师要求：看谁找的又快又准。  
4. 最后每组之间评出做的又好又快的组，给予奖励。

### 温馨提示

#### 活动一

插音频教程：

在“插入”菜单上指向“音频”下面的小三角，然后在下拉单击“剪贴画音频”。

在“剪贴画”任务窗格中的“搜索”文本框内，键入描述所需剪贴画的单词或短语，或键入该剪贴画完整或部分的文件名。然后单击“搜索”。最后在“结果”列表中，单击剪贴画以将其插入。  
PS：1. 如果你发现没有找到或找到很少搜索结果，那么你可以在“包括office.com的内容”前打勾，而且还可以选择最下面的链接“在office.com中查找详细信息”，前往官网下载。

2. 要将搜索结果限制为特定类型的媒体文件（如音频），请在“结果应为”框中单击箭头，然后选取所需类型（音频）旁的复选框。

## 第9课时：争做志愿者

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** PPT篇

**课 题** 争做志愿者

**课题课时** 第9课时

**背景分析** 学生已经掌握在ppt中如何打文字，如何插入图片、音频视频的学习。

**教学目标** 综合运用前几节学习的内容（打字，图片的插入，声音的插入）  
学会图片的自定义动画

**教学资源** 网络

**课前准备**

**教学活动** 活动一：营救美羊羊（20分）

1. 首先教师播放动画片《喜羊羊与灰太狼》主题曲，创设情境，引入新课。
2. 教师讲述：美羊羊在森林里游玩的时候，被灰太狼抓到了，小羊们都在想办法营救美羊羊，喜羊羊想征集大家作为志愿者来帮助它们，大家愿意吗？

另外，喜洋洋宣布作为志愿者要闯三关，通过了才可以当选为志愿者。

第一关：在PPT剪贴画中找到一个自己的代表形象图片。（教师要求：每组在剪贴画中选择三张图片分别插入到三张幻灯片中）；

第二关：在每张图片旁边的配上自己的口号，例如：灰太狼，我们来了！（学生可自由发挥）

第三关：为自己的口号配上音乐，在剪贴画音频中寻找。配上一个音乐即可。

第四关：让图片动起来，运用自定义动画，设计不同的动画方式。

3. 教师演示自定义动画的操作。
4. 教师提示学生按照闯关顺序进行操作，做好后进行保存。

**活动二：作品展示与分享心得（10分）**

1. 教师恭喜大家成为营救美羊羊的志愿者。
2. 教师让学生展示做好的每个小组的志愿者闯关PPT。
3. 展示后让学生进行讨论总结：他们是怎样来闯关的？这些图片、文字、音频是怎样找到的？等等。

### 温馨提示

活动一

《喜羊羊与灰太狼》主题曲在资源包中。

自定义动画的操作：

“幻灯片放映”——“自定义动画”——选择不同的动画效果演示给学生看。



## 第10课时：知识擂台赛

**课程名称** 计算机里的魔法师                      **模块名称** 搜索篇  
**课    题** 知识擂台赛                              **课题课时** 第10课时

### 背景分析

**教学目标** 体验网络搜索  
了解基本的搜索策略

### 教学资源

### 课前准备

### 教学活动 活动一：情景导入（5分钟）

1. 老师打开PPT，展示在PPT中插入剪贴画。  
    例如插入兔子图片，在搜索中输入：兔子。  
    顺势引导，刚才在找兔子的时候，我们输入的名字，其实就是关键词。可是我现在想进一步了解兔子的一些特性，怎么办呢？今天我们就来一个网络搜索大PK。
2. 宣布今天的活动：计算机知识问答擂台赛。
3. 比赛规则：
  - ◇ 只能使用搜索引擎（如百度、Google）来找答案；
  - ◇ 记录下输入在搜索框中的词语或句子。

### 活动二：教师演示（5分钟）

教师使用搜索引擎演示关键词的搜索过程；

### 活动三：知识擂台赛（20分钟）

1. 热身：教师在PPT中展示一个问题，由学生用搜索引擎解答；  
    问题参考：如：怎么才可以知道明天的天气状况呢？  
    根据学生的搜索情况，教师再次进行演示：  
    参考方式：查天气：在百度——网页中，输入：天气，便可查看最近几天的天气。
2. 正式比赛：教师投影出一些知识性的问题，由学生搜索抢答；
3. 比赛结束后给与优胜队伍奖励。

### 活动四：总结（10分钟）

教师总结各小组使用的搜索策略

### 温馨提示

活动一  
可根据不同的年份选择相应的属相动物。

引导学生由PPT中剪贴画搜索转向网络搜索。

教师演示参考：  
可以以“我想知道兔子的生活习性”为例，在百度或者Google中选取关键词“兔子的习性”进行搜索。选取其中一条给学生演示。

如果在比赛过程中产生了错误答案。教师可借此说明网络信息良莠不齐。

## 第11课时：图片故事会

课程名称 计算机里的魔法师                      模块名称 搜索篇  
课    题 图片故事会                              课题课时 第11课时

背景分析 在学会关键词搜索的基础上掌握图片搜索的技能

教学目标 学会使用关键词搜索图片的方法  
学会下载和保存图片  
学会根据目的筛选有用的信息  
学会用图片进行交流表达

教学资源 《缺失的一角》ppt

### 课前准备

#### 教学活动 活动一：图片故事（10分钟）

1. 教师展示并讲述图片故事《缺失的一角》；
2. 演示如何使用图片搜索；
3. 关键词的选择；
4. 搜索选项的使用；

**范例：**寻找关于“小白兔”的图片，操作步骤如下：

第一步：打开：百度-图片<http://image.baidu.com/>

第二步：输入关键词——小白兔，如下图，点击百度一下。



第三步：找出4张喜欢的图片。

#### 活动二：图片搜搜搜（15分钟）

1. 教师根据计算机数量进行分组，保证每组有一台；
2. 教师给各小组一个故事情节，要求找4张图片来演示这个故事。故事范例
3. 每组组员分工：
  - ◇ 故事策划
  - ◇ 关键词提取
  - ◇ 图片搜索学生要记录下每张图片的搜索关键词。  
学生将找到的图片以1.jpg， 2.jpg， 3.jpg，  
4.jpg保存在文件夹中，

### 温馨提示

#### 活动一

教师可根据学生的兴趣使用其它图片故事。

#### 活动二

对于较高年级的学生，可学生自创故事。

**活动三：故事分享（10分钟）**

1. 每组派出2位同学上台：一位同学播放图片，一位同学配合图片朗读故事；
2. 讲完故事后向大家介绍本组搜索图片的心得。

**活动四：讨论小结（5分钟）**

1. 教师和学生一起评选最佳故事奖、最佳图片奖；
2. 教师根据学生作品总结图片搜索的要点。

## 第12课时：有声故事谁精彩

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** 搜索篇

**课 题** 有声故事谁精彩

**课题课时** 第12课时

**背景分析** 在学会关键词搜索的基础上掌握音频搜索的技能

**教学目标** 了解使用关键词搜索音频的方法  
学会根据故事情节选择适当的音乐  
学会运用配乐和人声进行故事表述

**教学资源** 绘本数字故事ppt

**课前准备** 教师准备了四个绘本故事ppt（分别是《小老鼠大老虎》、《逃家小兔》、《狼大叔的红焖鸡》、《爸爸，你能给我月亮吗》），并发到各小组的桌面上；他预先准备好“音乐库”（包括给定的所有歌曲）和“故事库”（包括四个故事ppt）

### **教学活动** 活动一：无声故事（15分钟）

1. 教师分别播放无声和有声的ppt故事《鳄鱼怕怕，牙医怕怕》，让学生体会声音的作用；
2. 教师以“百度”为例，演示如何进行音乐搜索；
3. 百度界面简单介绍；
  - ◇ 关键词的选择；
  - ◇ 搜索分类的使用；
  - ◇ 选择、试听、下载、保存。

### **活动二：我来找声音（10分钟）**

1. 教师根据计算机数量进行分组，保证每组有一台；
2. 教师提示每组看自己桌面上的绘本故事，把音乐库提供给学生；
3. 学生搜索音乐库中的歌曲并试听，小组讨论，选择一个他们认为最适合该故事的音乐；

### **活动三：有声故事谁精彩（15分钟）**

1. 每小组把选定的歌曲和他们的故事报给老师；
2. 老师得知各小组选择结果后，从他预先准备好的“音乐库”和“故事库”里调出相关的音乐和故事并以小组命名存放；
3. 老师按小组顺序，播放各小组的音乐和故事，同时每小组派一位同学随着配乐把故事读出来。
4. 大家来评比，老师和学生共同评出“最佳故事组”（以举手表决为形式）。

### **温馨提示**

活动一  
关键词可以是简单的歌曲名，也可进一步加上演唱者信息以获得更为精确的搜索结果

活动二  
教师可根据实际的教学环境分组（如怕每个教学环节时间不够，可适当减少组的数量或给定的歌曲数量），以保证每个教学环节中，学生充分参与

## 第13课时：动动手，你最棒

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** 搜索篇

**课 题** 动动手，你最棒

**课题课时** 第13课时

**背景分析**

**教学目标**

体验资料整理过程

学会分文件夹整理电脑中的资料

学会把文件夹中的图片、音频插入到PPT中

制作出图文声并茂的PPT故事

**教学资源**

**课前准备**

数字故事案例《爱心树》

**教学活动**

**活动一：比比谁最快（5分钟）**

教师与学生一起快速确认前面几次课中收集到的图片、老师提供的音乐等在哪里，看它们是否分好类并放在对应的文件夹内。

**活动二：案例展示及制作演示（15分钟）**


1. 展示案例（比较短且带有图片和声音的故事）
2. 演示范例的图片和声音的插入。

**活动三：动动手，你真棒（15分钟）**

学生分组制作自己的图文声并茂的PPT故事。

**活动四：分享讨论（5分钟）**

教师启发学生分享自己小组的创作过程和作品。



温馨提示

## 第14课时：神奇的邮件

课程名称 计算机里的魔法师

模块名称 通讯篇

课 题 神奇的邮件

课题课时 第14课时

背景分析

教学目标 对E-mail有一个感性的认识，理解其中收件人和寄件人的含义  
了解E-mail界面上的各功能

教学资源 网络

课前准备 教师为每一个或每一组学生申请电子邮箱账号（如均是163邮箱）

教学活动 活动一：我们是如何写信、寄信和收信的？（25分钟）

1. 教师展示一封信的基本格式；
2. 教师讲述我们一般用邮政系统如何寄信和收信；
  - ◇ 教师问：同学们，你们收到过别人的来信么？是谁帮别人把信送到我们手中？  
学生答：邮递员叔叔。
  - ◇ 教师说：没错，这样收信的朋友只要打开自己的邮箱就可以看到我们寄去的信了。  
那邮递员叔叔每天有那么多信要送，是不是太辛苦了？我们能做些什么帮助他么？  
教师引出电子邮件的概念，这样既方便又省钱，也不会让邮递员叔叔那么累了。
3. 教师讲述电子邮件的寄信和收信过程
  - ◇ 用自己的账号登陆网上的邮箱一点击“写信”一填写收件人的电子邮箱地址一写上邮件的主题一用正确的格式在“正文”中写信的内容一点击“发送”。
  - ◇ 教师：这样对方只要也登陆到他自己的电子邮箱上，点击“收件”就可以看到我们的信了。那大家来想一想，这两个过程他们有什么异同？  
(答案是：相同点：都要用正确的格式写信，都有收件人和寄件人；不同点：原来的邮编、收件人地址和姓名变成了对方的电子邮箱地址；原来我们要自己放进邮筒，现在只要点击“发送”就可以了；在电子邮件中为了方便对方看到信能大体知道内容，所以得写上“主题”；网络替代了邮递员叔叔帮我们送信；网上发电子邮件是免费的)

### 温馨提示

活动一

如一般过程为：写信——在信封上填写对方的邮编、地址和姓名——在信封上填写自己的邮编、地址和姓名——把信封好，贴上邮票——把信投进邮筒

## 活动二：看看我的电子邮箱（20分钟）

1. 教师把之前为学生申请的邮箱号和密码分发给大家，并提问“为什么我们需要密码？”
2. 教师演示登陆的过程，让学生模仿操作；
3. 教师提出建议，希望大家把密码改成自己熟悉的一串数字，并牢记；
4. 学生修改好密码后，点击“写信”仔细观察里面的内容，有疑问的可以提问。

## 第15课时：信来信往

<b>课程名称</b>	计算机里的魔法师	<b>模块名称</b>	通讯篇
<b>课 题</b>	信来信往	<b>课题课时</b>	第15课时
<b>背景分析</b>	学生已经了解了电子邮箱中各功能的基本使用		
<b>教学目标</b>	巩固电子邮箱各功能的知识点 能根据提供的邮箱地址填写“收件人”一栏 利用在正文中书写文字完成邮件的编写		
<b>教学资源</b>	网络		
<b>课前准备</b>	教师为每一个或每一组学生发送题为“很高兴认识你”的邮件（里面可以是对该学生或该组成员的客观评价和鼓励）		

### 教学活动 活动一：你发现了什么？（15分钟）

1. 教师再复习一遍登录邮箱的基本步骤，并要求学生用自己的账号和改过后的密码登录；
2. 学生登录后，点击“收件”，发现里面有一封名为“很高兴认识你”的邮件；
3. 学生们点开阅读，发现原来是老师发给他们的，里面有很多对他们的评价和鼓励性的语言；

### 活动二：我也来写一封（20分钟）

1. 教师：我知道同学们看到邮件后都有一些话想对老师说。那我想请大家模仿我的这封邮件的格式自己写一封主题为“笑不笑由你”的邮件给我，让我也分享你们的快乐；
2. 教师提出小要求：直接点击“回复”就可以进入编写页面，正文内容包含你们小组最好笑的笑话；
3. 学生以小组为单位开始写信，每组选一名同学负责打字，一至两名同学负责讲述笑话，写完后还有同学负责检查一遍内容、格式等是否有误，最后点击“发送”；

### 活动三：笑话大分享（10分钟）

教师收到学生们的邮件后，一一打开，并讲给全班听，让其他3组同学也能分享到这些笑话。教师根据学生的反应，对提供最好笑笑话的小组给予表扬。



## 第16课时：可爱的“礼物”邮件

**课程名称** 计算机里的魔法师                      **模块名称** 搜索篇  
**课    题** 可爱的“礼物”邮件                      **课题课时** 第16课时

**背景分析** 学生已经掌握纯粹的文字型email如何编写和发送

**教学目标** 学会发送附件型E-mail  
在正文里编写文字小卡片  
下载“小礼物”以附件的形式发送

**教学资源** 由各类小程序组成的“礼物袋”

**课前准备** 教师在网络上下载“玫瑰花”和“雪花”的小程序，并制作一个类似贺卡的电子邮件；教师以小纸条的形式告知所有小组的邮箱号。

**教学活动** **活动一：你见过这样的礼物么？（15分钟）**

1. 教师提供并展示“玫瑰花”、“雪花”等桌面小程序；
2. 教师问：同学们你们见过这样的礼物么？你想如果你的朋友收到这样的礼物，每次只要在电脑上双击它就可以看到你的祝福，这是多美好的事？这些礼物是哪来的呢？  
教师展示这些程序的来源，并将网址提供给学生；
3. 每组学生从“礼物袋”里找一个自己组觉得有意思的小程序到桌面上；

**活动二：利用邮件制作小卡片（20分钟）**

1. 学生根据小程序的类型，小组讨论一个主题，并以附件的形式把这份“小礼物”放在邮件中，发给自己的好朋友。（全班同学的邮箱地址上节课教师已经提供）
2. 学生模仿教师给的案例，在正文里写一个简短的祝福语（教师提示：可以利用上方的编辑按钮改变字体字号和加入表情）；
3. 教师首先提醒大家及时保存刚才写好的邮件，接着演示如何利用“添加附件”功能上传小程序；
4. 学生操作：把自己组的“小礼物”以附件的形式上传到邮件中，然后根据教师提供的其他组的邮箱号挑选一个小组把邮件发给他。

**活动三：收礼物咯（10分钟）**

1. 片刻后，邮件提示有新邮件，学生点击“收件”，发现有别的组寄了“贺卡”给他们；
2. 点开邮件，查看正文内容；
3. 下载附件，再打开查看。

## 第17、18课时：我希望……

**课程名称** 计算机里的魔法师

**模块名称** 通讯篇

**课 题** 我希望……

**课题课时** 第17、18课时

**背景分析** 学生已经掌握文字型email、附件型email如何编写和发送；基于一学期的学习，学生以小组的形式完成了一个综合性ppt作品。

**教学目标** 综合文字、图片搜索，设计或搜索有趣的游戏，并写成方案  
能将自己小组的方案推荐给其他同学  
对最终的PPT作品进行修改并编写e-mail

**教学资源** 网络

**课前准备** 教师提前做好提供给学生制作ppt的模板，模板主要包括标题页（主题与梦想有关即可，标题可以由学生自拟）、内容页（包括什么愿望、为什么有这样的愿望）、结尾页（标上小组每个成员的姓名）

**教学活动** 活动一：我的小小愿望（45分钟）

1. 教师：同学们在这学期非常认真地学习了梦想课程，相信大家都会学会很多知识。梦想中心的老师们知道了大家的努力，也很想看看大家到底学得怎么样。现在就给我们每个小组布置一个小任务：每组讨论一个你们小组共同的心愿，然后用一节课的时间把它做成几页ppt来讲述你们的小小心愿。最好能把我们学过的图片、音频、视频都放进去。
2. 学生讨论小组心愿是什么，并考虑要做几页ppt和怎么做；
3. 学生制作ppt演示文稿；

**活动二：请帮我实现吧？（共45分钟）**

1. 教师帮助学生回忆上次讲的附件型email编写的步骤；
2. 教师：同学们在上节课完成了各自的“我的小心心”ppt。如果梦想中心的老师们收到大家做的ppt，并觉得做得很好该是多好的事！也许还会帮助实现大家的小小心愿哦！
3. 教师提供梦想中心的邮箱，学生将自己小组期末完成的PPT以附件的形式发给梦想中心，主题为“我的小小梦想”，并在正文中简单写上小组成员共同的一个小心愿；

### 温馨提示

活动一  
教师事先已经把模板放在每个小组电脑的桌面上

活动二  
学生在制作过程中有问题可以向教师提问

## 致谢

本系列《梦想课程手册》的诞生凝聚了很多人的心血，我们向所有为手册做出贡献的相关人士及机构致以真诚谢意（排名不分先后）：

- “梦想课程”首席教育顾问——崔允灏教授：感谢华东师范大学课程与教学研究所崔教授及其团队为“梦想课程”的体系设计、战略发展献计献策。
- “梦想课程”课程设计专家——深圳南山前海小学袁晓峰校长、李莎老师、张晓旭老师、闫灏老师、毕青老师、李珊老师；袁坚博士；北京师范大学香港浸会大学联合国际学院（UIC）何义炜博士、林柏宇老师；郭晓冰老师、王阿林老师；浙江余杭实验小学张建梅老师；华东师范大学郑蕾硕士、蔡文艺硕士；广西北流市民乐镇第二初级中学张凤老师；上海师范大学的鲍贤清老师、缪静霞硕士、方薇硕士、吴贝贝硕士、王蕾硕士、杨艳艳硕士、徐夏云硕士、郭新燕硕士、吴玉莲硕士、吴宙旭硕士、叶云露硕士、胡洁婷硕士、娄智华硕士；上海十二邻社区发展中学王俊晓干事；华东师范大学课程与教学研究所的申宣成博士；河南省民权县程庄镇一中的范景玲老师、范银霞老师；河南省民权县实验中学的马瑞芳老师，感谢以上课程专家精心设计的“梦想课程”，你们是最可爱的“造梦人”！
- 数以千计的“梦想课程”一线老师：感谢你们用热情与理想传递梦想的火种，为孩子们拥有一个自信、从容、有尊严的未来而努力，你们才是真正的“梦想领路人”！



- 感谢渣打银行（中国）有限公司 冠名梦想课程《理财1》，免费提供课程道具练功券，协助我们普及理财教育，帮助孩子们树立正确的财富观。



- 感谢西门子（中国）有限公司 提供“爱绿教育模块化教案”及配套课程工具箱，为《爱绿小卫士》课程开发及实施提供便利，协助我们普及环保教育。



- 感谢腾讯公益慈善基金会 冠名梦想课程《计算机里的魔法师》，协助我们普及信息技术教育，为乡村落后地区的孩子提供更多途径与可能。

- 感谢上海洛西亚动漫有限公司吴玲女士无偿捐赠梦想课程手册的VI设计和在儿童戏剧课程方面的贡献。





# 教师课程随笔