**2019~2020年第一学期小学信息技术教学[工作计划](http://www.so.com/s?q=%E5%B7%A5%E4%BD%9C%E8%AE%A1%E5%88%92&ie=utf-8&src=se_lighten_f" \t "_blank)**

**2019.9**

**一、指导思想：**

认真贯彻课改精神，立足以学生为中心，以培养学生的创新能力、合作能力、进取能力为重点，更新教师教育理念，积极抓住课改契机，切实提升《信息技术》课程的教学地位，结合信息技术学科教学的特点，以及计算机特长兴趣发展需要，从实际的教学改革和教学的需要入手，与各教研组积极合作，大胆开展信息技术与其他课程的整合的教学研究，落实到平时的教育教学中去，切实提高教学质量，提高教师的教学水平。

**二、主要工作**

（一）教学工作

1. 加强教师队伍

充分利用校园网加强教学信息的交流，加强理论学习、业务培训、技术技能的学习和研讨，使每位教师都具有运用信息技术组织教育教学的能力。

2．规范备课组活动

（1）确定活动时间，定每月一次，每周五上午为信息组活集体备课动时间，地点网络准备室。

（2）确定活动主题及主备人，备课组活动主要以集体备课为主，关注课堂教学设计，注重教后记，教学心得等。

（3）认真做好备课记录。

3．加强教研组教科研工作。

组织和申报课题研究工作：配合学校信息化建设，切实发掘集体的力量，充分发挥信息技术优势，切实贯彻学生为主体的原则，全面提高学生信息素养，进一步完善信息技术教学，积极推广信息技术网络教学模式并根据学生对信息技术的掌握情况，实行分层次教学。

（二）加强学科培训，促进学科间的整合

本学期教研组的重要任务之一就是充分搞好信息技术的培训工作，由教研组牵头，带动全校教师进一步提高使用现代信息技术的能力，同时加强各学科间的联系，促进学科间的整合。

（三）信息化管理工作

1、信息化推进：配合学校，按照上级要求，做好信息化推进工作，争取使学校的信息化建设有所突破

2、网站管理：继续加强校园网建设与管理，建立和完善校园办公系统，开发活动类课程点名系统，组织教师完善学校网站，丰富学校的教育教学资源库,继续开发有本校特色的教务管理系统，拓充其应用功能。

3、硬件维护：确保学校信息化设备的正常运转，提高教师的使用率和使用效率。确保学校网络无盲点，提供现代化教学开展的良好环境，尤其是教师计算机和班级多媒体的维护，力求做到及时。

4、维护好机房，保证机器的正常使用，维持正常的教学环境。

5、技术支持：帮助老师解决在工作中遇到的信息技术方面的问题，提高教师们的工作效率。

6、信息记录：做好信息化设备的使用和维修维护记录，为学校开展信息化工作提供准确有效的数据。

**三、日程安排**

九月份：

1. 制定本组及备课组的教学工作计划。

2．备课组进行集体备课，教案检查。

3．听课评课。每人至少听课一节以上。

4. 学校网站的更新。

5. 活动类课程点名系统可行性研究，功能规划等。

十月份：

1．加强对教学常规的检查。

2. 积极准备天宁区小学信息技术教师基本功比赛。

十一、二月份：

1．  备课组进行集体备课，教案检查。

2．  教师信息技术技能培训。

3.    集体备课，教案检查。

一月份：

1.    复习，考核。

**四、具体安排**

**三河口小学信息技术备课组活动计划**

时间：2019.9

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **活动时间** | **活动内容** | **参加人员** |
| 第一周 | 制定信息备课组计划 | 黄洲、赵华刚 |
| 第三周 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 第四周 | 积极准备市青年技师大赛 | 黄洲、赵华刚 |
| 第六周 | 参加市市青年技师大赛 | 黄洲、赵华刚 |
| 第七周 | 集体备课 | 黄洲、赵华刚 |
| 第八周 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 第十周 | 上课、听课、评课 | 黄洲、赵华刚 |
| 第十二周 | 集体备课 | 黄洲、赵华刚 |
| 第十四周 | 集体备课 | 黄洲、赵华刚 |
| 第十六周 | 集体备课 | 黄洲、赵华刚 |
| 第十七周 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 第十八周 | 信息调研 | 黄洲、赵华刚 |
| 第十九周 | 本学期总结 | 黄洲、赵华刚 |

**三河口小学信息技术集体备课**

1. **火柴人跳舞**

黄洲 2019年09月20日

**【教材分析】**

本课的主要学习任务是通过应用造型的切换来实现角色的动画效果，对于学习Scratch来说是非常重要的一课，是制作动画和游戏的基础，对学生来说是了解该软件区别于他们以往所接触的静态图画软件的第一课。同时为了配合角色动画，本课也安排了控制舞台背景颜色变幻的内容，事实上两者之间可以互相拓展，因为角色也可以变换颜色，舞台也可以变换“造型”，只是舞台的造型变成了一个个不同的背景。

**【学情分析】**

本课对学生来说是Scratch软件从静态绘图转向动画制作的第一课，从这一课开始才算是初窥程序设计门径。学生要学习怎样用指令来控制图像的切换，形成动画效果，并从中领悟我们看到的动画片、电影等动态效果，其原理是一致的。

**【教学目标与要求】**

1. 理解造型的概念，掌握造型切换的方法。初步学会角色、背景颜色变化的方法，多任务的协同运行的方式。

2. 在活动中充分地体验、感知，在完成本任务的过程中要引导思考、猜测、实践与总结。

3. 了解人体结构与动作的科学性、连贯性，并绘制成标志性图像。

4. 在完成任务的基础上进行动画脚本的创新与设计。

**【教学重点与难点】**

**重点：**理解造型的概念，掌握造型切换的方法。

**难点：**角色造型的设计与绘制。

**【教学方法与手段】**

以学生自主学习为主，教师演示讲解为辅。

**【课时安排】**

安排1课时。

**【教学准备】**

计算机网络教室，教学广播系统。

**【教学过程】**

一、情境导入

1. 师：向学生展示书本上的火柴人会跳舞的视频。分析视频中书本上的火柴人会动的原因。火柴人动画是由一系列静态动作向动态动画转变的过程。如果火柴人做的动作是同一个动作，能形成动画吗？（不能）它的动作是不同的，而且是连贯的。通过观看了刚才的视频，我们可以给火柴人添加哪些动作？师生交流，可以添加火柴人的基本动作可以有走、跑、跳、投、拳击、腿击、上爬、匍匐、下爬等，而且这些动作，肯定是要符合我们人体常理的动作。

2. 导出课题：今天我们也可以利用Scratch软件来制作火柴人跳舞的动画。

**【设计意图】**用书本上画火柴人视频，激发学生的共鸣。让学生产生学习兴趣，从而培养学生利用软件进行创意动画制作。

二、知识新授

1. 认识造型

师：在Scratch中如何来形成动画呢？（脚本、造型）

师：同一个角色的不同动作就是利用造型的变换来制作的，在Scratch中，每一个角色都可以有多个造型来表示。

**任务一：小小设计师，我的角色有造型。**

师：请每位同学完成6～7个火柴人造型的设计，注意设计动作的合理性和连贯性，可以是我们平时熟悉的体育运动动作，也可以是一个连贯的动作。

展示学生画得好的作业，同时可以复习和归纳画图功能的相关技巧，例如画圆、画直线、选择功能等等。

讨论：

（1）如何调整线条的粗细？

（2）为什么有的同学绘制的角色造型，不动动作造型位置不一样？

方法一：角色造型的复制，对局部动作利用橡皮擦的形式进行修改。

方法二：旋转中心的设置。教师演示操作方法。

**【设计意图】**通过任务的设置，让学生掌握造型绘制的技巧，在实践过程中，发现问题，并了解旋转中心设置的重要性和旋转中心设置的方法。

2. 脚本编写

刚才我们已经绘制好了火柴人的造型，那我们怎样编写脚本让火柴人动起来呢？怎样来编写脚本？师生分析脚本。

在切换过程中遇到不合理的动作，需要在造型中进行二次编辑和修改，使得连贯性更好，同时对造型的顺序也可以做出相应的调整，最终得出一个流畅自然的火柴人动画效果。

全班交流，教师归纳总结。

问题1：有哪些控件与造型有关？

问题2：“下一个造型”和“切换到造型…”这两个控件有什么区别？

**任务二：小小程序员，我的角色会跳舞。**

请同学们观察和实践一下，然后用自己的语言将两个控件的区别描述一下。

**【设计意图】**教师提出关键性问题，引导学生自主尝试与研究，培养学生分析问题与解决问题的能力。

3.背景切换。

师：角色的动画基本完成了，为了让作品整体效果更酷炫，我们还可以让背景也产生变化。

**任务三：小小策划师，我的舞台最酷炫。**

演示脚本搭建过程，使用“将颜色特效的值增加”控件在背景中让颜色特效不断地重复。引导学生了解特效增加的数值对颜色有什么影响。

学生实践操作，讨论交流并展示自己的作品。

**【设计意图】**通过增加多个造型的任务，培养学生的知识迁移与应用能力。

4. 探究与实践

舞台可以改变颜色，火柴人可以改变颜色吗？

反之，火柴人可以改变造型，舞台背景有没有变换造型的功能呢？

**【设计意图】**角色切换改变的形状，舞台背景的变换可以改变颜色，配合在一起可以让作品更酷炫。

三、课堂小结

今天我们学习了角色的造型，一个角色可以拥有多个不同的造型，造型是实现动画的基本元素。同时，还学习了舞台变化颜色特效方法，我们需要了解的是，角色可以变换造型也可以变化颜色；反之，舞台背景也是可以变换“造型”的，我们可以综合使用，让作品更有活力。

**第7课 吃豆子游戏**

黄洲 2019年09月20日

**【教材分析】**

本课的主要学习任务是掌握面向控件的含义及使用方法和使用按键来控制角色的方法，运用侦测和随机数等控件来创作游戏。在创作游戏的过程中，学生综合运用侦测和随机数控件往往会遇到困难，需要教师带领学生一起思考和讨论，深刻理解含义之后再操作。

**【学生分析】**

本课时的教学是在学生已经掌握了Scratch的一些基本指令的基础上展开的。在上一课《穿越迷宫》中，学生已经学习了侦测和条件判断控件，这一节课主要就是学生更加深入了解和学习这些控件。

**【教学目标】**

1．理解并掌握面向控件的含义，学会使用按键控制的方法，运用侦测和随机数控件创作游戏。

2．在活动中充分地体验、感知，在完成任务的过程中要引导学生思考、猜测、实践与总结。

3．通过具体的教学活动培养勇于实践、勇于探究的精神，让学生在活动中体验成功与喜悦，从而增加对Scratch的学习兴趣。

4．在完成任务的同时不断创新与实践，并应用本课知识与原理解决实际问题。

**【教学重难点】**

重点：理解面向控件的含义，学会使用按键控制角色的方法。

难点**：**运用侦测与随机数控件创作游戏。

**【教学过程】**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **教学环节** | **教师活动** | **学生活动** | **设计意图** |
| **一、游戏导入，揭示课题** | 课前玩游戏。  离上课还有几分钟，我们来玩个小游戏。谁愿意？  吃豆子游戏。我们一起来看一看。  （课件出示游戏规则：  用 ← → 方向键来控制吃豆人的移动）  老师请坐得最端正的同学来玩一玩。  请刚才玩游戏的同学说一说：吃豆子游戏和迷宫游戏，最大的不同是什么？  这个游戏很好玩，今天这节课我们就一起来制作“吃豆子游戏”。  **揭示课题：《吃豆子游戏》（贴板书）** | 迷宫游戏是用鼠标控制小猫移动，吃豆子游戏是用键盘控制吃豆人移动。 | 通过与迷宫游戏的控制方法不同，来加深学生对新游戏规则的理解。 |
| **二、分析程序、任务驱动** | **一、分析程序**  大家变身设计师，思考几个问题：   1. 游戏中有哪些角色？（贴吃豆人、豆子）   我们先来分析一下吃豆人吧！  2、吃豆人有哪些动作？（贴板书）  左右移动  张口闭口  吃豆人是怎样移动的？老师请刚才来玩游戏的两位同学来说一说。  除了移动，还有什么动作？  老师请同学用手势来演示一下吃豆人吃豆时的动作。（张口、闭口）   1. 豆子又做了哪些动作？   随机出现、直线下落、被吃掉了  设计工作完成了，接下来我们来制作游戏。   1. **任务驱动**   制作游戏的第一步：请用Scratch2.0打开桌面上老师提供的《吃豆子游戏》文件。  老师演示操作。  请同学们快速打开文件，打开的同学请举手。  讲解：舞台已经布置好了，角色：吃豆人和豆子都有了，而且吃豆人有两个造型。  接下来我们来完成吃豆人的第一个动作是**左右移动**。  **任务一：用左右方向键控制吃豆人的移动**  吃豆人是如何跟着左右方向键移动的？  可能会用到什么控件呢？请同桌的同学讨论一下。  原来我们控制角色的运动都是用当绿旗被点击，今天用到了新的控件：  LA@A9~W)PGPSKIRDM}$Z`VR。通过这个控件可以把键盘上的字母键、数字键以及上下左右空格键设置来控制角色的运动。吃豆游戏中用左右方向键来控制吃豆人的运动。  下面请同学用脚本实现吃豆人的左右移动。  有些同学的吃豆人不听话，按了左移键、右移键，它只会朝着一个方向移动，是吧？  下面老师请一位同学来扮演吃豆人，听口令：向左走2步，向右走2步。其他同学观察，分解这位同学的动作：他先改变方向，再移动2步。是有先后顺序的，先定方向，再移动。  所以我们程序中应该添加一个控件：面向方向。**（贴板书）**  老师演示操作，脚本好了，我们来测试一下。按下左移键，吃豆人向左移动；按下右移键，吃豆人向右移动。  吃豆人的第一个动作：移动已经完成。  接下来完成第二个动作：吃豆人张口闭口。  **任务二：吃豆人造型切换**  吃豆人一会张口,一会闭口,好像真的在吃豆。  可以用哪条指令来实现？  用上了切换到下一个造型,吃豆人的动作更加逼真。  **任务三：豆子出现在舞台上方任意位置**  吃豆人的动作终于完成了。  豆子有哪些动作呢？  对照板书。  首先是随机出现，龚老师把舞台坐标系带来了。  我们要让豆子出现在舞台上方的任意位置。这个怎么办？  需要用到：H58GNT[H45KTFD6K31@5KP9  我们在花朵缤纷这课，已经学到让花朵随机出现在舞台的任意位置，可以用随机函数来实现。  但是豆子出现在哪里合适呢？  用豆子演示，出现在这里合适吗？  这里呢？……不太容易吃到，来不及吃。  为了让吃豆人容易吃到豆子，我们一般让豆子出现在舞台上方的任意位置。  我们一起来设定一个值：X（-240，240）  Y（100，180）  **任务四: 豆子从上往下掉落**  豆子的第一个动作已经完成，我们来完成第二个动作：直线下落。  老师用豆子演示。  我们来模拟一下豆子下落的过程，从上往下掉也是移动，有多种方法实现，我们今天要尝试一种新办法，一个更简便的办法。请同学们仔细观察：豆子从上往下掉落的过程中Ｘ坐标……Ｙ坐标……  如何实现呢？  教师总结，scratch中只有将y坐标增加的控件，可以将y坐标值增加负数就是减少。  **任务五：豆子被吃了。**  我们来完成豆子的最后一个动作，豆子被吃了，可能用到哪条指令？  隐藏？怎么隐藏？突然消失的吗？  一直隐藏吗？与哪条指令配套使用？  什么时候显示？放在哪个位置合适？  **并复制多个豆子。**  完成后，同桌互相玩一玩对方的小游戏，给你的同桌作品提一提小建议。 | 吃豆人和豆子  预设：学生如果说到2个，老师可以说有吃豆人角色和许多的豆子。  通过左右方向键来移动吃豆人。  学生操作。  为吃豆人添加脚本。  预设：操作中吃豆人会倒着行走，设置吃豆人的旋转模式：只允许左右翻转。  学生回答：  造型切换  切换到下一个造型  更加简单.  教师用吸铁磁贴在坐标系上。  学生回答：  Ｘ坐标值不变化  Ｙ坐标值不断变小  掉得太快了，怎么解决？  侦测模块中的  碰到  显示  学生交流。 | 引导学生将复杂问题进行分解，然后再各个击破。 |
| **三、作品分享与评价** | 谁愿意和大家分享一下自己的作品的？  你觉得这位同学的作品如何？  追问：好或者不好在哪里？  教师点评学生作品。 |  |  |
| **四、拓展提升** | 讨论：“吃豆子”游戏还可以增加哪些环节，让游戏更加精彩？ |  |  |
| **五、总结梳理** | 同学们，这节课我们制作了吃豆子游戏。我们学会了——  希望大家以后可以通过面向控件、按键控制的方法创造更多更有趣的游戏！ | 学生汇报：   1. 用方向键控制角色运动。 2. 学会了面向控件。 |  |

**2019-2020年第一学期信息技术教研组[工作总](http://www.so.com/s?q=%E5%B7%A5%E4%BD%9C%E8%AE%A1%E5%88%92&ie=utf-8&src=se_lighten_f" \t "_blank)结**

**2020.1**

学期即将结束，回顾这一学期，本学期信息技术教研组工作坚持以教育科研为先导，致力于教学改革的研究，从多方面进行计算机教学和管理工作。有辛勤的耕耘，有收获的喜悦，也有不足与遗憾，现总结如下：

一、教学方面

根据小学信息技术课程指导纲要，认真写好教学计划，提前备好课，写好教案。按照教学规范要求和教导处的教学质量保证体系，创造性地开展教学工作，力求吃透教材，找准重点、难点。在教学过程中注重对学生的管理和学法指导，学科思维的培养，培养学生学习兴趣。

上好课的前提是做好课前准备，不打无准备之仗，尤其本学科主要课程都要上机完成，因此每节课前都要认真做好上机备课，检查机器状态，有无“不可用机器”。上课时认真讲课，力求抓住重点，突破难点，精讲精练，充分调动学生的学习积极性，使学生真正成为“主体”，在学习过程中充分发挥学生个人的想象力和创造力，在掌握基础知识的前提下，使学生能做出有创新、有创意的作品。通过一节课的教学使学生既掌握知识又掌握技巧，使他们有成就感，学生上了每一节课都有收获。在学生完成上机任务时，在各台计算机前巡视，注意对后进生进行手把手的辅导，课后及时找出不足。

二、个人学习：

积极参加各种继续教育培训，抓住一切机会认真学习，在不断学习、不断实践中提高自己的教育教学水平，丰富教学手段，抓住学校安排外出听课的机会，不耻下问，及时消化，吸取别人的好的教学方法，在自己的教学中不断实践，不断总结，不断提高。

三、其他方面：

1、信息化推进：配合学校，按照上级要求，做好信息化推进工作，争取使学校的信息化建设有所突破。

2、网站管理：继续加强校园网建设与管理，两校区网络互联，建立和完善设备保修平台，校园办公系统，开发活动类课程点名系统，组织教师完善学校网站，丰富学校的教育教学资源库,继续开发有本校特色的教务管理系统，拓充其应用功能。

3、硬件维护：确保学校信息化设备的正常运转，提高教师的使用率和使用效率。确保学校网络无盲点，提供现代化教学开展的良好环境，尤其是教师计算机和班级多媒体的维护，力求做到及时。

4、维护好机房，保证机器的正常使用，维持正常的教学环境。

5、技术支持：帮助老师解决在工作中遇到的信息技术方面的问题，提高教师们的工作效率。

6、信息记录：做好信息化设备的使用和维修维护记录，为学校开展信息化工作提供准确有效的数据。

四、努力方向：

1、加强自身基本功的训练，课堂上做到精讲精练，注重对学生能力的培养，知识上做到课课清、段段清。

2、对差生多些关心，多点爱心，再多一些耐心，使他们在对计算机的认识上有更大进步。

3、加强机房纪律和机器使用道德方面的教育，使学生不仅在班级集中注意力学习，在机房上机时也要按规定严格约束自己。

4、利用各种方法，训练学生提高、集中注意力。

五、教学实绩

五、教学实绩

（一）公开课

1.校级人人一节公开课：黄洲 《火柴人跳舞》（2019.09.25）

2.区级公开课：黄洲 《火柴人跳舞》（2019.09.27）

3.区级督导课：黄洲 《吃豆精灵》 （2019.09.27）

（二）教师、学生获奖

**学生获奖（指导老师：黄洲）**

**2018、2019江苏省电脑作品制作竞赛**

一等奖：栾恩豪 二等奖：祖湘兰

**2019.7 江苏省“信息与未来”夏令营活动**

程序设计才能展示奖：邹秦天

**教师获奖**

天宁区大美天宁工会摄影比赛三等奖。

协助英语组五年级整班朗读比赛获天宁区二等奖。

（三）发表论文：

论文《Scratch 在小学信息技术教学中的实践与研究》获常州市论文评比二等奖（2019.12）

六：不足

教科研方面在这学期总得来说，有所提升，一篇论文获奖，但还需继续努力。参加本学期的天宁区基本功比赛中，在即兴演讲方面比较薄弱，编程能力有待提高，冰冻三尺非一日之寒，积累在于平时，要多看，多学，多记，把短板补的再扎实一些，把基础打得再牢靠一些。