**2020~2021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)**

**2020.9**

**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. 积极常州市创客大赛、常州市程序设计大赛。

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 | 积极准备市创客大赛、程序设计大赛 | 黄洲、赵华刚 |
| 第六周 | 参加市创客大赛、程序设计大赛 | 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. **认识键盘**

黄洲 2020年09月15日

**【教材分析】**

《认识键盘》是“键盘操作”单元的起始课，在本单元教学中具有重要的基础作用。

“金山打字通”程序是金山公司推出的教育系列软件之一，是一款功能齐全、数据丰富、界面友好、集打字练习、测试和游戏于一体的打字软件。

本单元键盘的教材内容编写，根据大纲要求、学生的认知水平、结合“金山打字通”程序自身的特点，采用先总分后的策略。先总体呈现键盘的知识点，然后分别介绍字母键位、符号键位等，在打字输入比赛中，得到较好的应用。

适当地利用打字游戏，激发学生学习的内驱力，起到锦上添花的效果。过程性评价在“金山打字通”程序中得到很好的体现，在学生击键的过程中都会留下成长的足迹，记录下学生击键的点点滴滴。即时性评价，对学生的学习情况客观、公正、有效地记录，有利于学生动态掌握自己的真实情况，便于让学生根据提示，判断自己的某一章节学习状况，及时调整自己的输入方法、速度等。

**【学情分析】**

三年级的学生，对一切充满好奇，充满探究的欲望。学生在刚刚学会开关计算机与简单的鼠标操作之后,对于另一输入设备——键盘的操作也充满了好奇。键盘指法对学生来说，犹如一张白纸，可以画出想要的画。作为指法学习的初始课，良好的学习习惯有待教师的培养，教师要创造适宜学生自主学习的氛围，引领学生成长。

**【教学目标与要求】**

1. 知道键盘分主键盘区、功能键区、编辑键区、小键盘区4个区域,知道主键盘区由字母键、数字键、双字符键和特殊控制键组成。
2. 学会启动与退出“金山打字通”程序的方法，能在“金山打字通”程序中创建昵称，能运用打字入门、打字教程及打字游戏等模块来进行打字练习。
3. 初步体验键盘输入的重要性，培养学生的兴趣，提高学生的键盘输入水平；初步培养学生正确的击键规范意识和持之以恒的意志品质。
4. 培养学生良好的操作键盘的行为习惯。

**【教学重点与难点】**

**重点：**认识键盘分区，学会启动、退出“金山打字通”程序。

**难点：**对各种字符键的认识。

**【教学方法与手段】**

采用本能驱动教学法，以小学生的本能为驱使出发点的，抓住他们爱玩、好奇心强的特点，从一些娱乐（小游戏、动画、智力竞赛等）方面入手。在教学文字输入时，使用“金山打字通”内含的一些小游戏，学生可以在玩游戏的过程中练习输入技能。这种驱动适合一些枯燥的技能训练，要准备用于学生使用的“金山打字通”程序以及课件。

**【课时安排】**

安排1课时。

**【教学过程】**

一、游戏引入，激发兴趣

师：同学们，你们喜不喜欢玩游戏？我们一起来玩“拯救苹果”游戏。

1. 启动“金山打字通”程序。

师：“拯救苹果”游戏在“金山打字通”程序中，我们先要启动“金山打字通”程序。如何启动，请同学们带着问题看书自学、尝试操作，同桌可以交流，老师请操作最快的同学到前面来给大家演示。

（1）看书自学。

（2）尝试操作。

（3）交流反馈。

（4）演示操作。

（5）总结示范。

师：双击桌面上“金山打字通”，进入主界面，单击“打字游戏”，进入“打字游戏”界面，选择“拯救苹果”，单击“开始”按钮，进入“拯救苹果”程序中。

2. “拯救苹果”。

师：进入游戏的世界，大展身手，比比看看，谁能成功过关。

师：想不想过关？老师这儿有秘籍，想不想要？秘籍之一就是熟悉键盘。这就是我们今天这节课要解决的问题。

1. 板书课题。

认识键盘

**【设计意图】**这是为了消除学生对键盘的恐惧感而设计的游戏环节,主要目的是通过游戏，让学生进入想要了解新知的状态，激发学生的学习内驱力。

二、师生互动，初识键盘

1. 脸的组成。

师：在认识键盘之前，我们先来认识一下我们自己熟悉的脸,你的脸上有哪些部分？

生：眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵、眉毛。

2. 键盘的组成。

师：每位同学的面前，都一个键盘，你能不能试着给它分分，看它是由几个部分组成。

（1）尝试分区。

（2）交流讨论。

（3）看书自学。

生：键盘可以分为主键盘区、功能键区、编辑键区和小键盘区4个区。

主键盘区：字母键、数字键、双字符键和特殊控制键，是键盘输入的主要区域。

功能键区：位于键盘的最上方，包括Esc和F1～F12键组成，这些按键用于完成一些特定的功能。

编辑键区：位于主键盘区的右侧，包括所有对光标进行操作的按键以及一些页面操作功能键，这些按键用于在进行文字处理时控制光标的位置。

小键盘区：主要是为了输入数据方便，一共有17个键，其中大部分是双字符键，包括0～9的数字键和常用的加减乘除运算符号键，这些按键主要用于输入数字和运算符号。

**【设计意图】**通过脸的组成，类比到键盘的组成，让学生有一个直观的印象，能快速记住键盘的组成，从而起到事半功倍的效果。

（4）交流反馈。

师：键盘中有很多个键。你愿意与大家分享哪个键？

**【设计意图】**通过学生主动交流，能让交流发言的学生快速记住键位的名称，还能让其他学生的记忆得到强化。

三、进入程序，自主探究

1. 启动程序。

2. 认识主界面。

师：“金山打字通”程序的主界面有哪些内容？

新手入门、英文打字、拼音打字、五笔打字、打字测试、打字教程、打字游戏、在线学习。

3. 注册账号。

师：账号是登录“金山打字通”程序的通行证，“xwh”是由小问号名字的第一个字母组成的。你也可以创建一个属于自己的昵称账号。

4. 新手入门。

师：新手入门中给我们介绍了有关键盘的知识，请你根据软件中的提示，进行操作。

师：在这里，我们回顾了键盘可以分为主键盘区、功能键区、编辑键区和小键盘区4个区，以及每个区里所包含的内容。

师：我们认识了打字的姿势，知道了基准键，了解了指法的分工。

师：在打字教程中我们知道了键盘……

师：“金山打字通”程序还有哪些功能？

打字教程：包含各项课程训练，程序弹出课程选择窗，选择一个课程后单击“确定”开始课程的训练。

打字游戏：“金山打字通”程序，提供了多个有趣的打字游戏，单击“打字游戏”图标，在软件弹出的选择窗口中选择一个游戏，然后单击“确定”按钮，即可开始游戏。

打字测试：学习到一定程度后，可以单击“速度测试”图标，在软件弹出的范文选择窗口中选择一个范文开始进行速度测试。

在线学习：提供了很多与学习相关的内容。

**【设计意图】**学生通过在自主浏览程序的过程中，进一步加深对知识的巩固、领悟、强化。在此过程中学会学习的方法。

5. 退出“金山打字通”程序。

师：如何退出“金山打字通”程序？请尝试操作。

四、概括总结，期望新知

师：今天这节课我们学习了……想要知道关于键盘更多的知识，下节课我们再继续学习。

**【设计意图】**善于总结，培养学生概述能力。

**第7课 吃豆子游戏**

黄洲 2020年10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。 |  |

1. **画方形和圆形**

黄洲 2020年12月20日

**【教材分析】**

通过上节课对《初识“画图”》的学习，学生初步了解了“画图”程序，并且学习使用了“铅笔”“刷子”“橡皮擦”等工具，本课学生继续学习和掌握“矩形”、“圆角矩形”和“椭圆”等工具的使用方法，同时积累使用“画图”工具创作图画的经验。

本课通过教师引导学生观察生活中的图形，并通过绘画造型的基本练习，锻炼用“矩形”“圆角矩形”“椭圆”等基本形状表现物体形象的能力。

本课学生不仅要掌握“矩形”、“圆角矩形”和“椭圆”工具的用法，还要能够用学习过的工具组合出基本图形，积累使用“画图”程序绘画的技巧，比如鼠标准确定位等，从而达到培养学生创作能力的目标。

**【学情分析】**

本课的教学对象为小学三年级学生，他们普遍对使用“画图”程序来进行绘画感兴趣，但学习信息技术的能力和理解能力还较薄弱，对计算机操作还不太敢大胆尝试操作，所以要给予学生充分的动手操作时间，让学生在动手实践的过程中体验成功的喜悦，增强学好“画图”程序的信心。

**【教学目标与要求】**

1. 学会使用“矩形”“圆角矩形”“椭圆”等工具并学会组合简单图形。
2. 学会使用Shift键画圆和正方形等图形。
3. 学生提升用基本图形表现物体形象的能力。
4. 学生通过教材自学、小组互助等学习方式，培养独立思考、合作探究、大胆操作的信息技术学习习惯。

**【教学重点与难点】**

**重点：**

1. 掌握“矩形”、“圆角矩形”和“椭圆”等工具的使用方法。
2. 渗透用基本形状观察记忆物体形象的意识。
3. 通过绘画造型的基本练习锻炼用“椭圆”“矩形”“圆角矩形”等基本形状表现物体形象的能力，明白鼠标准确定位的重要性。

**难点：**

1. 掌握正方形、圆角矩形和圆的画法。
2. 唤起学生的创作欲望，积累绘画技巧和经验。

**【教学方法与手段】**

**教学方法：**

运用网络广播系统和多媒体演示的手段，采用“活动引导、任务驱动”的教学方法，以学生为主体、教师为主导，整个教学过程以“导”为主。

**教学手段：**

利用教学网络环境为学生提供可以对比学习的环境，激发学生的竞争意识。

**【课时安排】**

安排1课时。

**【教学准备】**

计算机网络教学环境、多媒体课件、学习素材等。

**【教学过程】**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **教学环节** | **教师与学生活动** | **设计意图** |
| 复习旧知  巩固技能 | 教师：上节课我们认识了一位新朋友——“画图”程序，让我们响亮地说出这些工具的名称吧！  学生看课件回顾：“铅笔”“刷子”“橡皮”。  教师：同学们通过翻阅教材自学、小组互助，加上大胆操作，大家纷纷画出了自己的第一幅作品，真是太棒了！  教师展示上节课学生的作品，表扬激励。  教师：我们还发现使用这三种工具有三个步骤。  教师课件展示：一选工具 二拖鼠标 三松手指 | 通过复习旧知来表扬激励学生，提升其本节课学习的信心和热情。 |
| 自由探究  大胆操作  看书自学  小组协作  实践体悟  提高技巧 | 教师：今天我们继续研究下面三种工具。  学生看课件：矩形、圆角矩形、椭圆  教师：请大家在画布中先用一用这三种工具，说说看利用它们能画出哪些基本图形？  学生汇报。（长方形、椭圆……）  教师：让我们来看看生活中的这些图形吧！  教师课件展示生活物品和它对应的计算机绘画图形。  学生观看后，教师请学生说一说感受。  （教师在学生发言的过程中，激发学生亲自画一画的欲望）  教师：欢迎大家进入“超级模仿”。  活动一：超级模仿  小屋  选画：  选画：  必画：    教师强调画“小屋”中的正方形窗户是难点，请学生通过自学的方法，大胆尝试，突破操作难点。  （如果学生看教材后操作不到位，教师再播放事先录制的视频“小老师演示画正方形”，突破难点）  教师引导学生由正方形的画法延伸到圆、圆角矩形的画法。  板书：Shift键来帮忙  学生进行超级模仿分层练习。(必画：“小屋” 选画2幅)  教师巡视辅导，选取有代表性的作业解惑、释疑。  预设的学生练习问题：  选用不恰当的工具影响绘画效果。比如有学生依然用铅笔去拼凑一个长方形。  由于鼠标器定位不准，造成图形位置不和谐，比如“屋顶”与“小屋主体”分离等。（师生共同分析，引出“鼠标器准确定位”在绘画中的重要性，让学生在画图时要注意观察所画图形与已有图形的位置关系）  图形大小、位置不同会造成截然不同的绘画效果。  师生通过共同评析“超级模仿”练习，小结绘画技巧和经验。  1. 画图前，先思考，工具颜色先选好。  2. 画图中，多观察，鼠标指针定位很重要。  3. 图形大小、位置不同会带来截然不同的绘画效果。  板书：鼠标器准确定位  学生以“画画1”为文件名，保存超级模仿练习。  学生通过自学教材来新建画布。 | 学生自由探究，体验工具用法，培养大胆操作的信息技术学习习惯。  通过展示生活中的图形，使学生形成对图形的清晰认识，并对图形产生亲近感，同步展示计算机绘画作品来拓宽学生眼界，并有效激发学生的绘画欲望。  让学生在实践中发现问题，会使用正确的学习方式，寻找方法，解决问题，培养学生的学习能力。  设计必画作业和选画作业，体现了练习的层次性，满足不同学习的学生需要。  师生通过共同评析超级模仿典型练习，不断体悟，掌握“鼠标器准确定位”等绘画技巧，积累绘画经验。 |
| 快乐创作  体验成功 | **活动二：**我是创意王  教师展示活动内容：  用矩形、圆角矩形或椭圆工具组合出新的图形。  教师请学生先小组交流，说一说准备画什么？  教师展示兔子和老爷爷的造型过程，让学生明白使用计算机绘画要抓住物体特征。  板书：特征明显  学生创作图形，教师巡辅，择机评析作品，巩固前面所提到的绘画技巧。  各学习小组互相观赏作品，让学生选一选心目中的创意王并说理由。  教师注意激励绘画未达到良好效果但有进步的学生。 | 通过“小组说一说”的环节，开阔学生创作图形的思维，可以是花鸟虫鱼、人物肖像…… |
| 承上启下  小结激励 | 教师生回顾本课技术要点。  师生欣赏填充好颜色的作品，为下一课《填充颜色》作好铺垫。 | 展示作品，梳理知识点，为下一课作好铺垫。 |
| 板书设计 | 画方形和圆形  ——Shift键来帮忙  鼠标器准确定位  特征明显 | |

**2020-2021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**

**2021.1**

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 《修改图形》（2020.10.25）

（二）教师、学生获奖

**学生获奖（指导老师：黄洲）**

**2020天宁区电脑作品制作竞赛**

一等奖1个 二等奖1个 三等奖4个

**2020常州市程序设计大赛**

程序设计二等奖：陆星兆

**2020常州市创客大赛**

三等奖：陆星兆、宋俊烨

**2020江苏省编程大赛**

二等奖：宋俊烨，优秀奖：陆星兆

**教师获奖**

2020获常州市创客大赛优秀指导教师

协助音乐组合唱比赛获天宁区三等奖。

六：不足

教科研方面在这学期总得来说，有所提升，撰写了一篇论文，但还需继续努力。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。