**常 州 市 三 河 口 小 学**

**信**

**息**

**组**

**材**

**料**

**时间：202109——202201**

**信息集体备课安排表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 活动形式 | 活  动  内  容 | 活动人员 |
| 1 | 学习 | 制定信息备课组计划 | 黄洲、赵华刚 |
| 2 | 学习 | 学习信息课程内容标准 | 黄洲、赵华刚 |
| 3 | 活动 | 集体备课 | 黄洲、赵华刚 |
| 4 | 活动 | 上课 听课 评课 | 黄洲、赵华刚 |
| 5 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 6 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 7 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 8 | 活动 | 集体备课 | 黄洲、赵华刚 |
| 9 | 活动 | 上课 听课 评课 | 黄洲、赵华刚 |
| 10 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 11 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 12 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 13 | 活动 | 集体备课 | 黄洲、赵华刚 |
| 14 | 活动 | 上课 听课 评课 | 黄洲、赵华刚 |
| 15 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 16 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 17 | 学习 | 理论学习 | 黄洲、赵华刚 |
| 18 | 活动 | 信息教学考查探讨 | 黄洲、赵华刚 |
| 19 | 总结 | 本学期总结 | 黄洲、赵华刚 |

**信息教研组计划**

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。

四、月份主要工作安排

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．总结和反思一个月以来的得与失。

3. 积极准备天宁区小学信息技术教师信息化比赛。

4、积极培训学生参加科技类比赛。

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。2.参加区中小学信息技术学科“一室四营”汇报展示活动。

**学习信息技术课程标准**

新课程的基本价值取向是：为了每一个学生的发展。这是贯穿教育部颁布的《基础教育课程改革纲要（试行）》的基本精神，是本次课程的改革的灵魂。“为了每一个学生的发展”，意味着我国基础教育课程体系必须走出目标单一、过程僵化、方式机械的“生产模式”，让每一个学生的个性获得充分发展，培养出丰富多彩的人格，这是我国素质教育课程体系的根本要求。素质教育课程体系应当承担社会所赋予的人才选拔功能，把课程本身的引人入胜之处、课程的个性发展价值视为根本，让每一个个性充分发展的人去健康地接受社会的选拔和其他的挑战。

　　《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》中对课程目标的定义是“通过信息技术课程使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力。培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。”

　　因此，在这次新课程改革中就是要推倒从前以教师为主体，以知识技能达标为准则，以控制管理学生为手段，以升学考试评价教学成绩和学校管理的模式，重建以学生为主体，以学生自主创造发展，培养新时代的适应社会生存，富有创新精神为目标，以教师的课堂设计、教学指导为载体，以评价学生能力、人文素养、情感态度和价值观为标准的新型教育模式。信息技术课又因为其自身独有的创造性、开放性、实践性成为新课程改革中的亮点。

　　一、信息技术课的课程价值

　　（一）信息技术课的创造性价值

　　现代社会中计算机的应用越来越普遍，超市中的记价和数据的汇总，照像市场中对图片的处理和加工，工场里的CAD的广泛应用，教育教学中多媒体的应用，生活中的娱乐，特别是因特网提供的信息海洋对人们的生活、工作和学习的帮助，都体现了计算机的实用价值，这些价值的体现赋予操作计算机的人更加广阔的创造空间。信息技术课就是要面对生活，面对学生将来的生活实际，在学习中培养学生的创造力，延长学生生活和学习的触角，让他们在将来的工作和学习中更深、更广的创造财富，创造美好的未来。教师在教学方法、教学设计、学习任务的布置都因生活空间的广阔而充满了创造力；学生也会因为教学内容的生活化、丰富性而让他们的想象力和创造力插上翅膀。网络的应用给了学生创造性的解决生活中处理问题的提供了优质的工具和方法；Photoshop、Flash等多媒体技术的学习和认识训练了学生认识美，表现美、创造美的能力，这让学生更加深刻体验到生活的美好，让学生更加有信心面对未来、创造未来。

　　（二）信息技术课中的开放性价值

　　信息技术课无疑是一门实践性的科目，它的开放性体现在教学环境的开放性，师生之间、生生之间的开放性，学生与完成任务所需信息的开放性，网络人之间的开放性几个方面。在当代社会发展中，独立的能力很重要，但人无完人，协作能力更加重要，或者说其中的组织能力，调动每个人的智力和情感，发扬团队精神处理解决问题的能力更加可贵。信息技术课更能发挥分组协作的优势，实现分组教学的意义。在信息技术课上可以提供开放的环境，开放的信息空间，开放的人与人之间交流，甚至网络人之间的信息交流。这对于完善学生解决问题，处理问题的能力，完善学生良好的人际关系和健全人格起到了不可替代的作用。

　　（三）信息技术课中的人文价值

　　信息技术课更能体现新课程中教育民主化，国际化，生活化，个性化。参与教学活动的个体是自由平等的，师生之间、生生之间是平等协作的关系，问题的提出和解答都是开放性的；网络将给予学生完美“地球村”的体验，同时体验到信息的广阔与纷繁芜杂，体验到世界文化的广泛与魅力，加深他们对于本民族文化的认同、思考和创造，增强他们的民族自豪感，亦或加深他们对本民族文化的危机感的体验，增强他们的民族责任感；回归生活是信息技术课中重要的人文价值，也是新课程改革的根本所在，个人生活、自由的人际交往赋予学生更深、更妙的知识；人与自然的二元对立、人控制和主宰自然的思维方式，运用整体主义的视野认识人与自然的关系，认为人是自然的人，自然由于人而使自身的意义得以显示和丰富，人不是自然的主宰而是自然的看护者，人与自然和谐统一。这是一种“生态伦理观”、一种“关爱伦理学”，这种价值观的培养和形成是推动社会和人文发展的重要精神力量。信息技术课必须尊重每一位学生个性发展的完整性、独立性、具体性、特殊性；还要看到，个性发展包含了社会性，个性的成长是在生活中、在持续的社会交往中进行的，信息技术课创设了个性发展的社会情境。

　　二、信息技术课价值的落实

　　结合中小学生的年龄特征和心理发展特征，在建构主义理论的指导下，以“任务驱动”为主要形式，进行了中小学信息技术课教学模式的构建和实践研究活动，是切实落实信息技术课课程价值的好方法。

　　建构主义认为：知识不是通过教师传授得到的，而是通过学习者在一定情境下，借助其他的帮助，利用学习资源，通过意义建构的方式去获得的。学生是学习的主体，教师的任务是为学生知识的获得创设情境，引导和帮助学生通过意义建构去获取知识，并在意义建构的过程中进行创造。

　　教学模式是教学过程中诸要素相互作用而形成的相对稳定的组织结构和操作程序。我们提出了以“呈现任务──明确任务──完成任务──评价任务”为主要结构的教学模式，它具有相对稳定性、实践性、可操作性和灵活性。

　　──相对稳定性，教学模式诸要素相互作用的形成，有一定的组织和操作程序，它必须有相对的稳定性。

　　──实践性，教学模式从教学实践中产生，回到教学实践中检验，不断创新发展，为教学实践服务。

　　──可操作性，教学模式的形成，必须具有很强的操作性，通过实践操作才能充分发挥其作用。

　　──相对灵活性，人是教学模式中最活跃的因素，教学的内容丰富多彩，教学的形式也就灵活多变了。

　　模式的应用：

　　从教学模式图可以看出：“任务驱动式”的教学模式提出了以“呈现任务──明确任务──完成任务──评价任务”为主要结构。下面对教学过程的四个阶段分别进行说明。

　　第一阶段：呈现任务。任务是学生学习的直接动力，是问题提出的外在表现。教师应根据学生的学习水平、教学目标，将课程所规定的知识分成许多模块，巧妙地隐含在一个个有趣的任务之中，以激发学生探求知识的积极性，使学生通过完成任务来达到既定的培养目标。教师根据教学目标，结合学生心理发展特征和学习水平，从一个实际问题或某一个生活中的实际现象出发提出学习任务，引发学生的认知冲突，激发学生的学习兴趣，产生学习的内驱力。学生在接受任务后，教师要引导他们拟定完成任务的可行性计划或者实施方案。

　　第二阶段：明确任务。学生接受了任务，对完成任务也有了一个初步的实施方案，接下来的环节就是将任务进一步明确化和具体化。建构主义认为，学生知识的获得是在一定的情境下，借助其他的帮助，利用学习资源，通过意义建构方式获得的。当学生接受任务后，借助一定的情境，产生了一种积极完成任务的动机和兴趣，对任务将进一步剖析，并从中发现问题。由于任务是纷繁复杂的，完成任务所需的新旧知识及其工具也是多样的，凭借学生已有的知识水平是难以找准问题解决的切入点和选择适当有用的信息。这时，教师应创设任务情境，提供与任务相关的学习资料、参考方法和网上相关资料的位置等，为学生完成任务指点迷津，积极引导学生剖析问题和解决问题。

　　第三阶段：完成任务。学习者的思维方式、学习方法和认知水平在完成任务的过程中都是非常重要的。学习者是否具有高度缜密的思维，完善合理的知识结构，科学正确的学习方法以及巧妙娴熟的问题解决技巧，直接影响到任务能否高质量地完成。“三人行必有我师”，实践证明：通过学生之间的合作交流来完成任务，将会更好补充学生知识结构的缺陷，完善他们问题解决的技巧与方法。因此，我们提倡学生们分小组共同完成某项既定的任务，让他们通过小组进行协作讨论、共同交流，发现解决问题的最佳方法。

　　第四阶段：任务评价。评价是学习者学习情况反馈的一种有效途径，也是学习者掌握自己学习情况，进一步激发学生学习动力和完善其知识结构、提高其综合能力的重要方法。例如，当学生用演示文稿的形式将任务完成后，首先让学生进行自我评价和小组之间的互相评价，修改不足之处；然后，举行一个成果展示会，聘请专家对学生的作品进行评价和点拨。通过对学生学习成果的评点，学生更加明确了完成任务的有效途径。学生通过再次分析任务，利用有效的学习情境，形成了自己的学习、思维方法，建立了新的知识结构。同时，教师必须正确引导学生自评、学生之间的互评，并适当对其成果加以点拨，进一步完善学生的认知结构，提高学生的综合素质。

从推进素质教育的角度来说，转变学习方式，要以培养创新精神和实践能力为主要目的。换句话说，要构建旨在培养创新精神和实践能力的学习方式及其对应的教学方式。要注重培养学生的批判意识和怀疑意识，赞赏学生独特性和富有个性化的理解和表达。

**信息组集体备课**

**画直线和曲线（黄洲）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **执教教师** | 黄洲 | **单 位** | 常州市三河口小学 |
| **课 题** | 《画直线和曲线》——加油！2022北京冬奥会！ |
| **年 级** | 三 | **学 科** | 信息技术 | **课 时** | 第 1 教时 |
| **一、教材分析** |
| 本节课是《画图》教学部分第3课，教材安排在画圆和方工具之后，体现画线工具运用对学生提出的要求更高，本课把画线分成直线和曲线两个梯度，直线的画法简单易学，曲线是在画直线的基础上进行弧度的调整，技能的层次清晰。曲线又分成一道弯的曲线，两道弯的曲线，教材中强调了画曲线的方法，注重学生在运用中体会。 |
| **二、学生分析** |
| 三年级学生，鼠标控制能力较强，但注意力集中不够持久，所以教学中安排童趣性的学习活动，激发学生学习兴趣，进行持久学习。此外，学生具备一定的自主学习能力，能对学习的知识技能进行归纳总结，并能运用知识和技能进行创作。学生接触信息技术教材时间很短，利用书本学习的意识不强。 |
| **三 、教学目标** |
| 1．知识与技能(1) 掌握“直线”工具的运用技巧。（shift工具的使用）(2)学习用曲线工具画两种不同的曲线（一个弯的曲线、两个弯的曲线、封闭曲线）。(3)有效使用画线工具，补充完成绘画作品。 2．过程与方法(1) 学生自主尝试，体验工具的控制技巧。(2) 学生尝试在画图软件中，综合运用直线、曲线和其他工具，补充完成绘画作品。(3) 能根据实际的需要，选择适当的操作方法。3．情感态度与价值观(1) 鼓励学生大胆尝试，分析失败的原因，总结运用工具的方法。(2) 让学生在画图中感受美，用工具表现美。4．行为与创新(1) 培养学生学习信息技术的习惯。(2) 能将学习的知识技能运用的自己创作中去。  |
| **四 、教学环境(多选)** |
| ☑交互式多媒体 ☑无线网络 □移动学习 □ 一对一 □其他 |
| **五 、信息技术应用特色**（应用技术、教学策略、预期效果等）（200字以内） |
|  本课以2022年北京冬奥会为背景，激发学生爱国之情。以绘画的形式为奥运健儿助威，在授课的过程中，使用了交互式一体机，学生机，通过多种形式进行授课。本课是在画圆和方形工具之后，体现画线工具运用对学生提出的要求更高，本课把画线分成直线和曲线两个梯度，直线的画法简单易学，shift工具的知识迁移。曲线是在画直线的基础上进行弧度的调整，技能的层次清晰。曲线又分成一道弯的曲线，两道弯的曲线，让学生自主学习的过程中发现问题，从而提升解决问题的能力。 |
| **六、教学设计** |
| 教学过程 | 教师活动 | 学生活动 | 信息技术支持（资源、技术、意图） |
| 1. 项目导入，激发兴趣
 | 1. 同学们，你们知道2022年有什么重大的赛事吗？我们通过视频来了解一下吧！（播放2022北京冬奥视频）
2. 2022年，北京将举办冬奥会，将实现一个城市举办两个奥运会。同学们，我们今天以绘画的形式来助力北京奥运会，为奥运健儿们加油！

揭题： 《画直线和曲线》——加油！2022北京冬奥会！ | 观看视频 | 视频导入，以奥运赛事激发学生学习兴趣。为绘制助威奥运的创作作铺垫。 |
| 2、项目介绍，任务解析 | 这是本次冬奥会和冬残会的吉祥物：冰墩墩和雪容融。让他们带领我们来了解一下奥运项目。自由滑雪是本次冬奥会重要的一个项目。 自由式滑雪自由式滑雪以滑雪板和滑雪杖为工具，在专门的滑雪场上，通过完成一系列的规定和自选动作而进行的一种雪上比赛项目。根据表演的艺术效果和竞技水平决定的个人得分。 越野滑雪属于自由式滑雪的一种，需要借助工具（滑雪杖）来控制滑雪者重心，这是必不可少的一件工具。我们要绘制滑雪杖要使用什么工具呢？（直线工具）活动一：直线任务 1.在“画图”软件中， 打开桌面“直线任务”,利用“直线”工具完成太阳光芒绘制。 2.利用“直线”工具完成小旗子旗杆和地面水平线的绘制。 思考：升级任务中旗杆垂直于地面，地面平行于画框。如何实现？ 请同学们展示一下自己完成的作品，你能说说自己是如何利用直线实现旗杆垂直于地面，地面平行于画框。（学生讲解，教师辅助）讲解shift的用法，之前在画正圆的使用过，也可以使用在画直线中。 | 学生了解奥运赛事学生：直线工具学生明确任务，实践操作学生展示，讲解操作方法Shift键的使用方法，进行知识迁移 | 以项目介绍的形式，以一系列任务层层递进让学生了解本课学习任务。在学习的过程中掌握画直线、画曲线的方法。 |
|  | 同学们，对于直线的绘制方法已经轻松掌握。那我们跟随吉祥物来了解一下自由滑雪的比赛要求，运动员从设置了许多小山包的高坡上滑下，中间必须做两次跳跃或肢体体操动作，裁判按规定距离内运动员所用的时间长短和运动员转体的准确程度、积极程度、速度以及空中动作综合评分。你觉得赛道的绘制用直线还是曲线？为什么？活动二：曲线任务 1.在“画图”软件中， 打开桌面“曲线任务”,利用“曲线”工具完成小山绘制。 2.利用“曲线”工具完成河流的绘制。 思考：小山只有一个弯曲的弧度，河流有两个弧度，如何实现的呢？ 有谁来说说看自己的怎么画小山的？方法：先画一条直线，往相同方向拖动两次，就形成了。 在绘制河流的时候，有两道弯，是如何实现的呢？方法：画一条直线，往不同方向拖动两次，就形成了。 | 曲线（体现赛道的惊险）学生尝试操作学生讲解操作 | 学生自主操作，自主体验，让学生发现问题，如何绘制两个弯的曲线，在操作的过程中，不断尝试，在失败中找到解决问题的方法。 |
| 3、拓展任务，应用创作 |  同学们，已经掌握了基本的直线和曲线的应用。我们一起把它应用到图画的创作中来。活动三：创作图画1. 利用直线工具给运动员画上滑雪杆或者在终点添加小旗帜。

 2.利用曲线工具画上弯曲的赛道或者给小雪人添加围巾帽子。 注意：绘制的过程要注意画面合理，主题明确，创意新颖。活动四：美化图画 1.“用颜色填充”工具将自己创作的图画进行填色。 请同学们来展示一下自己的作品，说说你作品有哪些的应用？你的亮点在哪里？ | 学生大胆尝试学生进行作品创作学生展示作品学生交流分享 |  |
| 4、总结延伸，展望未来 |  1.通过今天的学习，我认识了/尝试了/学会了……2.在接下来的学习中，你会把这些工具应用到哪些创作中呢？通过今天的学习，同学们通过自己的绘画来助力奥运健儿们来实现奥运梦，老师希望同学们通过自己的努力学习实现自己的梦想。 |  |  |
| 板书 | 《画直线和曲线》——加油！2022北京冬奥会！ 使用技巧 创作要求直线 shift 主题明确曲线 2次相同方向 构图合理 2次不同方向 创意新颖 |

评课表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教者 | 黄洲 | 学校 | 三河口小学 | 班级 | 三 | 科目 | 信息 |
| 课题 | 画直线和曲线 | 教时 | 1教时 |
| 评课内容：这节课利用曲线和直线来为冬奥会奥运健儿们加油助威，对于学习任务学生兴趣浓厚，作品的创作上有充分的个性化表达。上完发现这节课的设计主要有两个方面的问题：1.本课的环节“新知学习—操作练习—应用巩固”，新授部分学生演示直线工具的使用；曲线的画法，教师演示了书本上的三种类型。在画闭弧曲线时我的操作不够熟练，课上能力强的同学阅读“探究屋”操作。画赛道之前，学生主要熟悉和练习曲线的画法，然后自行创作。结合本节课知识点和学生作业，发现这节课的技术细节学生并没有用到，也就是说没有激发学生的学习需求。原因在于我的任务设置是割裂的、没有层次递进。2.这节课的“直线”“曲线”的学习使用，主要体现在工具性上。从美的角度来看，并没有从线条本身区突出直线和曲线的特点。3.教师结合学生的特点，基础好的同学可以让自主选择表现手段；基础较弱的同学，可以就一种形式为切入点，重点突破。评课人：赵华刚 |

**第7课 吃豆子游戏（赵华刚）**

**【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。
 |  |

评课表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教者 | 赵华刚 | 学校 | 三河口小学 | 班级 | 五 | 科目 | 信息 |
| 课题 | 吃豆精灵 | 教时 | 1教时 |
| 评课内容：在这节课上，赵老师创设了真实的生活情境，把信息技术融入到学生的生活实践中，把书本上的知识应用到真实场景中，充分调动了学生的学习兴趣，把“要我学”转变成了“我要学”。上课思路清晰，环节紧凑，重难点突出,设计都十分巧妙。学生的课堂表现也都相当好,每个人都能自觉的参与到课堂中,大部分学生都积极举手发言、上台演示、交流互动。1.任务安排过于满过于细，以至于最后的亮点部分没有完全体现出来。课堂中我将注重量的把握，平衡好整节课的节奏；2.与学生的磨合度不够，默契度不够，没有把握好学生的状态。一节课不可能做到面面俱到。课堂应该做到张弛有度，令人舒适。3.教师结合学生的特点，基础好的同学可以让自主选择表现手段；基础较弱的同学，可以就一种形式为切入点，重点突破。评课人：赵华刚 |

**信息备课组理论学习材料**

信息技术与通用技术教学整合的研究

一、引言

人类已经进入了信息时代，信息技术对当今世界的生产和生活的影响随着其应用领域的不断扩大而日益增长，这种影响在教育领域也越来越显著。信息技术改变了信息单一、线性的传递方式，克服了时空的限制，这就为信息技术与学科课程的整合提供了很好的契机。信息技术与通用技术教学的整合通过对图文、声形、视频、动画等直观生动的多媒体形式的信息内容进行非线性、动态的组织，以及丰富的交互方式，丰富了教学信息的传递形式。寓教于乐是信息技术辅助通用技术教学的主题思想，它具有媒体多样性、交互性、集成性的特点，更好地培养了学生主动探究的能力，更有利于教学目标的实现。

二、信息技术与通用技术教学整合的内涵

　在谈论“信息技术与通用技术教学整合”之前，有必要对“整合”这个概念予以明确的界定。在实践中很多教师将“整合”理解为一种“搓合”，就是将信息技术引入课堂，甚至将其等同于计算机辅助教学，这种理解很大程度上偏离了“整合”的理念。信息技术与学科课程的整合，不是被动地引入多媒体设备，而是主动地适应该学科的过程，是一个合乎目的、自然的过程，而不是抛开教学目标，单纯为了用信息技术而用信息技术。“信息技术与学科课程整合”包含两个意思：信息技术为教学课程提供一种信息化的教学环境；信息技术作为一种教学手段便于资源的充分利用。

信息技术与通用技术课程整合的本质与内涵是要在先进的教育思想、理论的指导下，充分利用信息技术的优势，把以计算机及网络为核心的信息技术作为学生自主学习的认知工具、情感激励工具、教学环境创设工具，并将这些工具全面应用到通用技术课教学过程中，使各种教学资源得以充分利用，教学环境得以有效改善，从而促进传统教学方式的根本变革（也就是促进以教师为中心的教学结构与教学模式的变革），达到培养学生创新精神与实践能力的目标。[1]在通用技术课堂上，学生能够更快更好地理解技术的内涵，通过图形演示进一步的理解设计的完整过程，动态的交互方式能更好地与他人交流设计思想和成果，并能在交流中提炼出有价值的信息，多种媒体展示能更好的让学生识读一般的机械加工图、线路图、效果图等常见的技术图样，还能通过绘图软件方便的绘制草图和三视图。

三、信息技术与通用技术教学整合的意义

（一）信息技术与通用技术教学整合，可以创设一种最佳的学习情境

在通用技术教学中，借助于信息技术，可以创设一种最佳的学习情境，这种学习情景具有生动性、动态交互性等特征，因而容易激发学生的学习兴趣和学习热情，从而自主地参与到学习中来，而且信息技术与通用技术教学的整合，可以全方位、多角度、整体化的方式呈现给学生形象地通用技术学科知识，将知识简单化，外在化，使学生对学习产生自信心、好奇心和求知欲。如（“神六”飞上太空），通过多媒体演示可以让学生了解飞行过程，增加学习的兴趣。

（二）信息技术与通用技术教学整合，可以更好地促进知识的记忆与迁移

现代社会对技术课程的要求有所提高，在技术课的课堂上，学生不仅需要进一步拓展技术学习的视野，学会或掌握一些通用技术的基本知识和基本技能，掌握技术及其设计的一般思想和方法，还需要具有一定的技术探究、应用技术原理解决实际问题的能力；这样以来，技术课程的教学内容在广度和深度上都会有所增加，学生掌握这些内容的难度也就相应增大。信息技术中的多媒体技术提供的外部刺激是多种感官的综合刺激：通过图文并茂、形声并用充分的调动人的视觉器官和听觉器官，激发大脑参与学习，这样通过多种感官的刺激所获得的信息量更大更多，理解并且记忆起来更加方便和深刻。这对知识的获取与保持非常有利，可以大大加深学生对所学知识的印象，更好地促进知识的记忆与迁移。

（三）信息技术与通用技术教学整合，能充分发挥学生的主体地位。

从教学结构来看，信息技术与通用技术教学整合能充分发挥学生认知的主体地位。能充分发挥学生在学习过程中的主动性、积极性与创造性，使学生在学习过程中真正成为知识加工的主体和知识意义的主动建构者；同时，网络化、信息化为通用技术新型教学结构的创建提供最理想的教学环境。在这种环境下学生可以充分发挥自己的想象力，可以对自己的所见所闻产生怀疑甚至是批判，从而激发他们对所学知识的重新认识和思考，他们的逻辑思维能力和批判精神也达到了新的水平。在通用技术的课堂上学生可以通过结构设计、技术实验等活动，培养学生的探究能力和敢于创新、善于创新的精神，使学生的创造潜能得到良好的引导和有效的开发，使学生的实践能力得到进一步的发展。

四、信息技术与通用技术教学整合的实施

通用技术作为一门新的课程在我国开设的时间并不长，但研究它的人却大有人在。信息技术与通用技术教学的整合还处于探索状态，在通用技术的教学中要想充分的整合好信息技术就必须找好切入点。

（一）根据通用技术课的教学目标和要求来完善整合

通用技术课的基本目标“提高学生的技术素养，促进学生富有个性的发展”；在课程设计和实施时就要注重整合的内容、手段、和教学模式。通用技术课在技术的性质、技术的发展、技术设计的过程都可以采用信息技术教学手段进行教学，技术设计、技术试验、技术评价等内容的教学也都可以借助软件等工具来进行。这样可以深化对技术的认识，促进学生信息技术应用能力的提高和通用技术学习能力的增强。

（二）根据学生的学习和自身发展需要进行有效整合

　信息技术与通用技术的整合，不仅仅是为了提高教学效率，更是为了全面提高学生的综合素质；在知识传授的同时更要注重培养学生的动手能力、动脑习惯和创新精神，在教学的同时多开展一些科技创新实践活动，在实践中促进学生创新精神和探究能力的发展，学习科学研究的方法，发展综合运用知识的能力。

**信息组工作总结**

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：不足

 教科研方面在这学期总得来说，有所提升。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。