

<<书写智慧共同成长>>

图书基本信息

书名：<<书写智慧共同成长>>

13位ISBN编号：9787303101085

10位ISBN编号：730310108X

出版时间：2009-10

出版单位：北京师大

作者：钟柏昌//王振强

页数：319

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

全国信息技术课程教学案例大赛（以下简称“大赛”）是由中国教育技术协会信息技术教育专业委员会（以下简称“专委会”）主办、南京师范大学教育技术学系承办的一项全国性赛事，以追求权威、公正、透明为办赛宗旨。

大赛得到了众多信息技术课程与教学专家、教研员的鼎力支持，并获得广泛好评，在中小学信息技术教育界产生了较大影响。

本年度大赛系专委会举办的第四届教学案例评比活动，于4月30日截止。

大赛共征集到有效教学案例679份，获奖案例306份，参赛教师数和覆盖省份均创历史最高水平（详情可查阅案例大赛网：www.case.ictedu.cn）。

本文将进一步总结参赛案例中涌现出的优秀经验和不足，供信息技术教师参考、借鉴。

一、参赛案例分布 1.案例来源分布 本届参赛案例源自全国29个省市区，表1列出了参赛数量前10名的地区，可以看出，发达地区和欠发达地区在参赛数量上并没有明显差异，追求优异的心情不分地域。

<<书写智慧共同成长>>

内容概要

全国信息技术课程教学案例大赛（以下简称“大赛”）是由中国教育技术协会信息技术教育专业委员会（以下简称“专委会”）主办、南京师范大学教育技术学系承办的一项全国性赛事，以追求权威、公正、透明为办赛宗旨。

大赛得到了众多信息技术课程与教学专家、教研员的鼎力支持，并获得广泛好评，在中小学信息技术教育界产生了较大影响。

本年度大赛系专委会举办的第四届教学案例评比活动，于4月30日截止。

大赛共征集到有效教学案例679份，获奖案例306份。

书籍目录

小学组优秀案例与点评 一、图像加工 案例1：顽皮的曲线 案例2：变化的曲线 案例3：拼装图形
案例4：用鼠标描绘海底精灵——直线和曲线的应用 案例5：图形的选定和移动 案例6：描绘美丽的大自然
案例7：让图画五彩缤纷 案例8：寻找幸福 案例9：创作新图画 案例10：设计卡通标志牌
案例11：漂亮的文字 案例12：“神来之笔”原来如此简单 二、图文加工 案例1：小水滴的旅行回顾
案例2：传递文明，共建和谐——在演示文稿中插入艺术字和图片 案例3：在幻灯片中制作表格
案例4：浪漫旅途——如何在幻灯片作品中插入声音 案例5：我的海底乐园 案例6：创意信纸秀 案
例7：制作知识卡片 三、动画制作 案例1：制作动态表情 案例2：Flash图层动画 案例3：我的七彩
琴 四、程序设计与机器人 案例1：画正多角星 案例2：小海龟的故事——如何使用Logo重复命令
案例3：机器人的眼睛 案例4：迷宫探险 案例5：光电传感器的使用——机器人聪明吗 五、计算机
操作基础 案例1：汉字输入小能手——编辑句子 案例2：智能ABC词组输入技巧 案例3：与计算机
交朋友 案例4：鼠标操作—有趣的小游戏 案例5：制作作品创作说明——抓屏键的使用 案例6：我
是谁
初中组优秀案例与点评 一、图文加工 案例1：段落排版 案例2：小小胸卡个性飞扬——Word
的综合运用 案例3：演示文稿中的超级链接 案例4：制作海报主体 案例5：自选图形的应用 案例6
：文字校对 案例7：完善“顺义游”导报 案例8：使用超级链接 二、数据加工 案例1：Excel中数据
的运算——数据的处理与统计 案例2：画龙点睛 案例3：Excel数据的管理 案例4：算算自己的开支
案例5：数据的分析 案例6：数据的处理——你的睡眠充足吗 三、计算机与网络 案例1：信息的搜
索 案例2：计算机硬件的认识和安装 四、程序设计 案例1：生活中的分支结构 案例2：程序设计—
—循环结构 案例3：程序的选择结构 五、动画制作 案例：制作逐帧动画 六、网站制作 附
录1 数学指导论文 附录2 2009年全国信息技术课程教学案例大赛初中组和小学组获奖名单后记

章节摘录

六、教学反思 (1) 对于低年级的学生, 故事情境利于孩子学习兴趣的提高和创造能力的发挥。

教师创设了一个导演童话的情境, 并让学生构思自己的童话故事, 让学生来组合故事画面, 并讲出自己的故事情节, 锻炼了学生的表达能力、倾听习惯, 这样学生的创作兴趣更浓, 也让三年级的学生能够在有趣的课堂氛围中愉悦地学习, 让他们感受利用不同工具创作图形的奇妙性, 尽情发挥自己的想象力和创造力。

通过图画创作, 让学生更加热爱生活、热爱大自然, 从单纯的信息技术培养, 提升到学生情操的培养。

(2) 低年级信息技术教学可以适当运用学案导学方式。

这是在三年级信息技术学科进行学案导学的一节尝试课, 老师通过图画材料中的任务布置、书本材料运用、提供视频帮助文件等方式, 对学生的学习起到较好的引导作用。

在本课教学实施过程中, 主要通过学生自主学习、合作探究活动, 让学生先尝试, 让会的学生进行讲解演示, 再提炼出一般的操作方法, 有利于促进学生学习能力的提高, 从而长远地提高教学效益。

但视频帮助文件演示较快, 在课堂中的利用效果不太好, 也需要学生有一个适应过程。

(3) 教学评价方式应该多样化。

在本课学习中, 采用了师生互评、生生互评、学生自我评价等多种方式, 以过程评价为主, 对学生的学习和操作做出评价。

对孩子们童话故事画面创作作品进行评价时, 不仅仅从绘画技巧和工具应用上进行评价, 更多地从童话构思上来评价, 使评价更有童趣。

在课堂中, 我们应该以有趣多样的评价激励学生的积极情绪, 让每个孩子都体验到成功的乐趣。

在本堂课中, 几乎使用的都是单一的口头评价, 在以后的教学中, 除口头评价外, 还应尝试结合使用其他形式的评价。

七、点评意见 首先, 从课例的撰写来看, 执教者对教材及学生情况的分析较为清晰; 教学过程的表述采用了“课堂实录式”与“客观描述式”相结合的形式, 且图文并茂, 能较好地体现小学低年级信息技术课堂教学的过程; 教学设计有一定的新意; 课后的反思较为全面。

其次, 就教学过程的形式来看, 该课的教学过程, 贯穿了学生自主学习、合作探究的活动, 让学生先尝试, 且让先会的学生进行讲解演示, 再提炼出一般的操作方法, 这样做, 较好地体现了以学生为主体的教学新理念。

在巩固练习过程中, 通过导演童话剧的情境, 让学生构思自己的童话故事, 重新组合故事画面, 进一步锻炼了学生创作新图画的能力。

不足: (1) 在“学生情况分析”部分, 应围绕着该班级学生的非智力因素和针对该节课内容的学习基础来分析, 应说明前置性评价的方法、结果及针对结果的分析; (2) 在“教学过程”中, 客观描述的成分偏少, 缺乏必要的教学设计说明(如设计意图等); (3) 突出重点和突破难点部分, 不够明显。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>