

一 课 时

本次课设计课时为 2 课时。

二 教材分析

(一) 知识内容分析

本课内容选自高等教育出版社的《网页设计与制作 (HTML+CSS+JavaScript)》，第四章《CSS 的应用》，设计课时为 2 个课时。本章在整个课程体系里起到承上启下的作用，它既是对前面的基础章节的综合深化，又开启了后续 DIV+CSS 知识对接。在本课之前，学生基本掌握网页制作的主要知识点，有一定的代码基础。而本课内容 CSS 样式表的使用是学生进行网页设计的基础和提高。学生通过理解 CSS 样式、选择器的概念，掌握应用外部 CSS 样式表、修改 CSS 选择器属性的方法来设计和美化网页，并能对所设计的作品进行评价，培养学生的设计、审美能力及职业素养和创新精神。本次教学活动对学生的网页制作与设计起着基础、提高作用。

(二) 我对教材的处理方法

把教材所涉及的知识点进行分层，使学生由简入深理解和掌握 CSS 样式表的使用。

对教材内容进行二次处理，制作原创案例，使内容更加适合我班学生学习。

由 CSS 样式表的使用引导学生对网页界面设计的分析。

三 学生分析

教学对象为我校计算机应用专业中职二年级的学生。学生学习网页制作已有一个学期，对这节课之前的学生情况分析如

下：

（一）学生知识能力分析

- 1、学生能熟练使用 Dreamweaver 软件
- 2、对于静态页面的设计有一定的基础
- 3、学生有简单的代码基础
- 4、在以往的学习过程中有简单接触过嵌入式的 CSS 样式
- 5、学生缺乏动手能力
- 6、对作品的评价缺乏系统的认识和理解
- 7、学生技能水平出现分化现象

（二）学生自学能力分析

我在课堂教学过程中，注重在学生认知水平能够承受的前提下安排一些适合自学的内容让学生自己掌握，从中培养学生的自学能力。开始自学的内容简单，等学生认为自学不是一件很难的事情且乐于参与时，再适当加大自学的难度。在教学过程中，长期渗透自学理念，学生们已经有了较强的自学能力和良好的课前预习习惯。因此，尽管本课是一节综合项目设计课程，我还是在教学方法中渗透自主探究学习法，相信学生有能力获得成功。

（三）学生个性特点分析

可以通过 4 个词语来高度概括：“乐于探索”、“喜欢挑战”、“个性鲜明”、但却“缺乏毅力”。

四 教学目标

（一）知识与技能

- 1、理解 CSS 样式表、CSS 选择器的概念。
- 2、学会为 HTML 页面添加外部 CSS 样式表。
- 3、修改 CSS 样式表的属性值。

（二）过程与方法

依托班级学习网站、校园网资源库、蓝墨云班课移动教学平台为载体，使用交互式课件、三维动画、微课视频辅助教学，通过小组合作探究、自主学习等方式，让学生掌握添加 CSS 样式表的过程和修改属性值的方法。

（三）情感目标

在辅导学生完成任务的过程中，激发学生的审美情操，创设与实际岗位相结合的情境，培养学生的职业素养。

（四）思政目标

通过接受“课程思政”教育在理想信念心理品质、道德法制、艰苦奋斗等方面更加端正观念积极努力，更好的探寻未来发展方向，创造价值传递价值。

五 教学重点及难点

（一）教学重点

外部 CSS 样式表的添加应用。

（二）教学难点

修改 CSS 样式表的属性值。

六 教法与学法

（一）教学思想

当前职业中学计算机专业教学的主流取向是以建构主义的教学思想与学习理论为指导去组织和实施各项教学活动。在探索基于建构主义理论的教学模式的过程中，本次教学活动采用信息化教学设计理念，利用信息技术创设情景、开发教学资源学习网站，利用移动教学平台，以学生为中心，学生在老师精心创设的情境、自主探究空间、交流与协作活动、自我评价体系等学习环境中充分发挥自身的主动性和积极性，对所学的知识进行意义建构，并用其所学解决实际问题。

（二）教学策略

1、课堂融入信息化手段微课视频、三维动画、交互式课件，依托班级学习网、蓝墨云班课移动学习平台为载体，引导学生积极主动参与到教学活动中，激发学生学习的兴趣和求知欲。

2、通过采用任务驱动、小组合作学习的教学方法，引导学生在共同完成作品的模仿和创作过程中，培养“互帮互学、宽容待人、荣辱与共”的合作精神。

3、通过采用自主探究学习的教学方法，引导学生充分利用教学资源网站完成自己的课前任务，从而增强学生自主探究学习的精神和解决问题的能力。

4、通过学生对作品的相互评价，培养他们客观、辩证地判别事物的能力，又有利于老师掌握教学信息的反馈，及时调整和改进教学方法。

5、我将混合教学模式运用于此次课程教学中，很好地衔接了“课前—课堂—课后”。让学生充分发挥自己的自主探究能力，做好课前预习的功课；让学生充分利用课下的时间来巩固技能，提高创作能力；该模式的开展充分调动了学生的积极性、主动性和创造性。逐步让学生从被动学习，转变成主动学习。

七 教学媒体

班级学习网站、蓝墨云移动学习平台、交互式课件、场景动画、微课视频、班级学习网、音乐、极域教室系统、多媒体网络教学平台、计算机

八 教学流程

整个教学过程实施，主要分三部分：

(一) 课前准备

(二) 课堂教学

(三) 课后拓展

准备 

拓展 

第一部分：【课前准备】

（一）教师准备

- 1、制作准备本课主要知识点，提前把本课学习资源发放到蓝墨云班课学习平台上。
- 2、在蓝墨云班课学习平台及班级学习网先发布学习问题供学生预习思考，并收集学生在网上提交的问题回答，充分了解学生对本节课的预习情况。
- 3、制作准备《CSS 样式表的使用》交互式课件。
- 4、制作准备《CSS 样式的使用》系列微课视频——《添加外部 CSS 样式表》、《CSS 样式属性值的修改》等。
- 5、制作准备《美美的换装秀》、《美美的搭配秀》系列的动画。
- 6、制定学生课堂表现评价量规表以及设计作品的评价量规表。
- 7、在平常的教学过程中，就有意识地根据水平差异让学生结成学习伙伴，形成了相对固定的合作小组。

（二）学生准备

- 1、自主预习《CSS 样式表的使用》交互式课件，观看微课视频，完成微课配套问题。
- 2、课前按要求尝试解释什么是 CSS 样式表，并思考教师在蓝墨云班课学习平台上发布的学习思考问题。
- 3、全体学生按“异质分组”的方法进行分组，为小组协作学习做好准备。

本次课将学生分为 6 个小组，每小组 7 人左右，每组 1 名组长。

课 前 准 备		
教师活动	学生活动	设计意图

课前准备

教师活动	学生活动	设计意图
<p>根据</p> <p>班级学习部落格</p> <p>14计算机小组评价平台</p> <p>积极</p> <p>团队合作</p> <p>team cooperates</p> <p>学生任务手册</p> <p>任务三：修改 CSS 选择器属性值。</p> <p>1. 修改网页字体。</p> <p>步骤一：在 Dreamweaver 中打开 reset.css 样式表。</p> <p>步骤二：找到名称为 body 的 CSS 选择器。</p> <pre>body { font-family: verdana, Arial; font-size: 22px; line-height: 1; background: #fff; }</pre> <p>步骤三：对 font-size:22px 进行修改。</p> <pre>body { font-family: verdana, Arial; font-size: 12px; line-height: 1; background: #fff; }</pre> <p>完成！</p> <p>2. 修改背景大小。</p> <p>步骤一：在 Dreamweaver 中打开 style.css 样式表。</p> <p>步骤二：找到名称为 two-code 的 CSS 选择器。</p>	<p>1、在手平台浏览</p>  <p>2、观看微课视频《美美的换装秀》，视频中利用类比的方法，把小姑娘比作是没有换装前的网页界面，美丽的服饰比作 CSS 样式表，通过选择不同的服饰（CSS 样式表），来装扮小姑娘（网页界面），使得小姑娘体验了一场“换装秀”。学生完成观看以下两个观看任务：</p> <p>问题一：视频中的小女孩在做什么？她和 CSS 样式表有什么关系？</p> <p>问题二：请结合其他学习材料，写出 CSS 样式表的概念。并把问题答案准备好，带到课堂上，教师进行检查。</p> <p>3、下载学生任务手册，提前预习本节课的知识重点和难点。</p> <p>重点：外部样式表的添加应用；</p>	<p>设计意图</p> <p>学生已经有课前预习的良好习惯。利用蓝墨云班课学习平台，帮助充分利用课余时间，学习平台界面美观，操作方便。学生已经习惯了这种预习模式，在课堂上学习新知事半功倍。</p> <p>动画微课由教师自己设计与制作，灵活度高、适用性强，恰当地诠释 CSS 样式表的概念及作用，学生容易理解与接收。</p> <p>利用学生有课前预习习惯这一特点，让学生带着问题观看视频，并要求在课堂上会进行检查，学生主动进行探索，把课堂讲授模式变成学生课前的自主探究，即提高了课堂的效率，学生也学得快，记得牢。逐步向“翻转课</p>

课 前 准 备

教师活动	学生活动	设计意图
	<p>难点：修改 CSS 样式表的属性值。</p> <p>4、学生按“异质分组”的方法进行分组。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>第1组</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>第2组</p> </div> </div> <p>好准备。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>第3组</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>第4组</p> </div> </div>	<p>堂”模式靠拢，让课堂学习更加高效，有效。</p> <p>在平常的教学过程中，就有意识地根据水平差异让学生结成学习伙伴，形成了相对固定的合作小组，在突破教学难点时，小组内的“小讲师”也起到了非常大的作用，既帮助了其他同学，带动了课堂的气氛，也促进了同学之间的交流互动。</p>

第二部分：【课堂教学】

课堂 教学

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">案例导入</p>	<p>美化的 HTML 代码</p>  <p>导入 CSS 网页</p>  <p>观察学生反映，了解学生的课前预习情况。</p>	<p>解读案例：理解教师给出的案例，认真分析。</p> <p>学生聚精会神，欣赏教师变的“小魔术”。</p>	<p>通过案例的导入，学生进行头脑风暴，大胆讨论，对接下来的新课做铺垫，也顺利导入今天的新课程。</p> <p>用案例引起学生思考，摇身一变的网页能很好地引起学生注意。</p>


集中注意力，回顾



		课前预习的微课	
课 堂 教 学			
教学环节	教师活动	学生活动	设计意图

新 课 讲 授	<p>任务一：检查课前预习——认识 CSS 样式表</p> <p>(1) 提问：老师刚才做了什么操作？</p> <p>鼓励学生说出自己的想法；</p> <p>肯定学生的回答并给予赞许和表扬，让学生继续保持课前预习的好习惯；</p> <p>观察学生预习情况，留意课前功课未完成的学生。</p> <p>(2) 趁热打铁，再次提问：“CSS 样式表这么神奇，有没有同学知道它的概念？”。</p> <p>引导学生回顾课前预习内容，把“教师讲”转变成“学生说”。</p> <p>(3) 教师检查并归纳总结学生的回答</p> <p>完成今天课堂的第一个任务：理解 CSS 样式表的概念。</p> <p>归纳总结 CSS 样式表的概念：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、CSS 是用于布局与美化网页的。 2、CSS 样式表和 HTML 页面是可以分离的。 3、CSS 是 Cascading Style Sheets 的英文缩写,即层叠样式表。 4、CSS 语言是一种标记语言,因此不需要编译,可以直接由浏览器执行(属于浏览器解释型语言)。 5、CSS 文件是一个文本文件,它包含了一些 CSS 标记,CSS 文件必须使用 css 为文件名后缀。 6、CSS 是大小写不敏感的,CSS 与 css 是一样的。 <p>CSS 的分类：</p>	<p>学生们已经做了充分的课前预习工作，充满信心回答：“帮页面添加了 CSS 样式表！”。</p> <p>学生回顾课前教师布置的两个问题，尝试把 CSS 样式表的概念说出来。</p> <p>认真听教师归纳总结同学回答的问题，结合自己的课前预习，正确理解 CSS 样式表的概念。</p>	<p>鼓励学生说出课前预习的知识，，同时在上节课的开始就把气氛调动起来，提高课堂效率。</p> <p>把课堂上枯燥的代码概念讲解转变成学生课前的自主探究和课堂的交流互动。</p> <p>课前动画视频的引入，把枯燥、难理解的 CSS 样式表很好地类比成日常所见的“换装”，帮助学生突破理论知识难关。</p> <p>先让学生充分理解样式表的概念和了解样式表的种类，对接下节课来添加外部样式表有初步的了解。</p>
----------------------------	--	--	---

- 外部样式表
- 内部样式表
- 内联样式

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
<p style="text-align: center;">新课讲授</p>	<p>任务二 学生动手体验 (1) 教师将 CSS 外部样式表引入 CSS 外部样式表:</p> <p>第一步: 只</p> <p>第二步: 在</p> <p>第三步: 保存网页, 刷新, 观察浏览器中网页的变化。</p> 	<p>学生认真听教师讲解操作步骤。回忆课前预习的知识点, 认真听课, 找出预习时遇到的难题的解答。</p>	<p>交互式课件融入到传统的讲授模式中, 辅助了教师的课堂教学, 也让讲解更加清晰明了, 能很好地抓住学生的课堂注意力。</p> <p>学生已经理解 CSS 样式表的概念, 此时利用交互式课件继续示范案例, 良好的交互页面吸引学生的注意力, 教师边播放课件边实际操作, 加深学生的印象。</p>

课堂 教 学

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
------	------	------	------

新课讲授

(2) 播放“添加外部 CSS 样式表”微课视频



教师演示完毕，播放添加外部 CSS 样式表相关知识的微课视频，帮助学生更好地记住操作步骤。

(3) 学生小试牛刀，微课相辅

任务要求：

- 1、下载素材，在原始的网页界面添加外部 CSS 样式表
- 2、对比添加不同的 CSS 样式表，页面的变化如何？

教师进行分层指导：

- 1、学习能力强——利用交互式课件独立完成任务；
- 2、学习能力一般——教师巡堂时给予辅导；
- 3、学习能力弱——在极域电子课室举手，教师再次演示，反复观看微课视频，掌握知识点。

任务三：化身“服装设计师”——修改 CSS 选择器属性值

学生发现，添加外部样式表后的网页存在几个局部问题。

(1) 引导学生发现网页存在的问题，鼓励学生大胆说出解决方法。

同学们在添加外部 CSS 样式表后，对于网页上一些不满意的局部，该怎么去修改？是否添加外部 CSS 样式表后就不能改动

(2) 引入 CSS 选择器



视频帮助理解。

认真观看微课，熟记几个重要的操作步骤。

下载素材，观察还没添加 CSS 样式表之前的网页界面；借助微课，边学边做，观察添加 CSS 后的页面变化。

跟不上学习进度的学生可以在电



观察添加 CSS 样式表的页面，发现与界面格格不入的地方，并思考用什么方法改进。

观看《美美的搭配秀》，思考微课的类比关系

微课更加直观直接地传授操作步骤知识

点，容易操作，学生可反复观看，利用微课视频攻克自己的学习弱点。


分层次地指导学生完成任务，有效地提高了学生吸收知识的效率，既可以让学习能力强的学生保持自主探究的好习惯，也可以保证其他学生正常学习基础知识，跟得上学习的进度。

分层次指导学生也能改善了教师与学生的关系，从而提高师生合作、交流的效率。

让学生自己“发现问题”，由问题引出下一个知识点。

--	--	--	--

课堂教学

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
<p style="text-align: center;">新 课 讲 授</p>	<p>教师播放动画微课，微课还是把网页类比成小姑娘，这次的视频不同于前面视频的是小姑娘的服装已经不是固定的单品，服饰属性的值的修改。</p> <p>(4)</p>  <p>交互式课件分步骤演示了 CSS 选择器属性值的修改及完成结果，帮助学生熟悉操作过程。</p> <p>1、修改网页字体</p> <p>第一步：<pre>body { font-family: verdana, Arial; font-size: 22px; line-height: 1; }</pre> 样式表</p> <p>第二步：<pre>body { font-family: verdana, Arial; font-size: 12px; line-height: 1; background: #fff; }</pre></p> <p>第三步：</p> <p>2、修改布局大小</p> <p>第一步：在 Dreamweaver 中打开 style.css 样式表</p> <p>第二步：找到名称为 two-code 的 CSS 选择器</p>	<p>观看三维动画时与第一个动画做对比，思考两个视频的相同之处与不同之处。</p> <p>认真听讲，结合教师播放的交互式课件，学习 CSS 选择器属性值修改的步骤。</p> <p>同学间可以适当讨论，修改任务二中的页面设计。</p> <p>下载素材，利用信息化教学资</p>	<p>动画微课画面美观可爱，和学生平时所接触的动画人物类似，此时学生完成任务一和任务二会有点枯燥，生动的三维动画视频很好地引起学生的注意。</p> <p>CSS 选择器属性值的修改是本次课的重点，发放微课视频和学生练习手册帮助学生突破学习难点，扎实地掌握学习重点。</p>

		源，集中精神学习本节课的知识难点。	
--	--	-------------------	--

课堂教学

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
<p>第三步</p> <p>(4) ;</p> <p>学</p> <p>的地</p> <p>和微</p> <p>新课讲授</p>	<p>任务三：修改 CSS 选择器属性值</p> <p>1、修改网页字体</p> <p>步骤一：在 Dreamweaver 中打开 reset.css 样式表</p> <p>步骤二：找到名称为 body 的 CSS 选择器</p> <pre>body { font-family: verdana, Arial; font-size: 22px; line-height: 1; background: #fff; }</pre> <p>步骤三：对 font-size:22px 进行修改</p> <pre>body { font-family: verdana, Arial; font-size: 12px; line-height: 1; background: #fff; }</pre> <p>完成!</p> <p>2、修改布局大小</p> <p>步骤一：在 Dreamweaver 中打开 style.css 样式表</p> <p>步骤二：找到名称为 two-code 的 CSS 选择器</p> <pre>.two-code { float: right; position: relative; width: 200px; height: 50px; text-align: center; border: 1px solid #ccc; }</pre> <p>步骤三：对 width 和 height 进行修改</p> <pre>.two-code { float: right; position: relative; width: 80px; height: 112px; text-align: center; border: 1px solid #ccc; }</pre> <p>完成!</p> <p>4、作品展示，教师点评</p> <p>教师及时对学生作品进行点评、肯定及表扬。</p>	<p>任务</p> <p>不协调</p> <p>习手册</p> <p>下载任务手册，</p> <p>针对任务二的知</p> <p>识点反复练习，</p> <p>直到掌握该知识</p> <p>点为止。</p>	<p>任务手册给学生清晰明了的操作任务，要求</p> <p>学生修改指定的属性值，在合理地美化</p> <p>页面，由浅入深帮助</p> <p>学生突破难点。</p>

		接受老师和同学的点评	教师及时的点评、肯定，给予学生继续学习的动力。
--	--	------------	-------------------------

课堂 教 学

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
<p style="text-align: center;">情境创设</p> <p style="text-align: center;">巩固提升</p>	<p>1、 情景创设</p> <p>A 公司请了网站设计公司设计一个公司的宣传网站，网站设计公司已经设计了初稿，现在 A 公司对该网站进行初步的验收。</p> <p>人员分配：</p> <p>1、全体学生按“异质分组”的方法进行分组</p> <p>2、组内选出两位同学为 A 公司的网站验收人员，对公司网站进行验收，指出网页需要修改的地方。</p> <p>3、组内选出两位同学为网站设计公司的设计师，针对 A 公司提出的要求，对网站进行修改。</p> <p>2、发放素材，学生开始模拟情景</p> <p>情境模拟过程中，教师发放任务手册在学习平台上，开放网络让学生在互联网上浏览收集更多学习资源。</p> <p>教师巡堂，对于学生的疑问及时指导与解决。</p> <p>3、</p>  <p>获得投票排行第一的小组可获得“本日设计之星”头衔，教师在平时成绩中加分。</p>	<p>每个小组长对组内人员进行分配。</p> <p>融入自己的角色，积极讨论发表意见，把本课学习的知识点用到本环节中来。</p> <p>小组下载素材，组内成员轮流分配角色，体验实际生活中网页设计公司与客户之间的交流沟通，并把作品做到最好。</p> <p>2、登录 14 计算机评价平台，上传小组作品，同时对其它小组作品进行打分。</p>	<p>情境创设模拟真实企业项目帮助学生巩固提升，培养职业素养</p> <p>本环节是学生喜欢的环节，此时学生可以大胆提出意见，发挥自己的创意，同时激发学生的审美情操。</p> <p>发放的任务手册所涉及的知识更广更深，同时开放网络，让学生自主地上网搜索，有选择性地利用资源更好完成作品。</p> <p>该评价平台交互性强，学生评分后马上看到自己和其他小组的得分详细情况，通过组间沟通，能增进小组合作意识，培养学生与他人合作的</p>


			<p>能力。</p> <p>奖励机制给予学生荣誉感和学习成就感，鼓励学生不断进步。</p>
--	--	--	---

课堂 教 学

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
<p>课堂小结</p>	<p>1、交互课件快问快答梳理知识点</p> <p>通过交互式课件中的答题环节,与学生进行快问快答大考验的游戏。学生“闯关”成功后便可进入到下一个环节。</p> <p>帮助学生梳理基础知识点时,留意不同层次学生的学习情况。</p> <p>设计难度较大的题目,为下节课的知识点埋下铺垫。</p>	<p>1、小组竞争玩游戏,复习本节课的知识要点。</p> <p>3、思考教师预留的思考问题,为下节课的学习做好准备。</p>	<p>帮助学生所学的知识点进行总结归纳,理清思路。</p> <p>让教师能够掌握学生本节课的学习情况,做好后续的备课工作。</p>
<p>拓展交流</p>	<p>课后登录班级学习网,欣赏作品</p> <p>学生作品上传到班级学习网上,学生在学习网上交流、评论,并根据自己的喜好进行投票点赞。教师整理投票排行,把优秀作品展示在班级学习网首页,培养学生的审美情操,鼓励学生不断创新。</p>	<p>登录班级学习网,欣赏同学的个人作品,交流互动,投票点赞。随时作品分享。</p>	<p>加强学生交流,培养学生审美情操。收集学生的“赞”,鼓励被“赞”学生继续创作给予学习成就感。</p>
<p>作业布置</p>	 <p>作业的布置分层次,包括基础性题目和提高性题目。</p> <p>基础性题目:1、教师在云班课上导入今天的理论知识题目,学生课下随时随地可以完成。2、在云班课资源库中下载素材,按要求把 CSS 样式表应用到网页中;</p> <p>提高性题目:CSS 选择器中的属性你还知道哪些呢?请您收集好您所知道的属性,下节课把它们带到课堂上来和同学们分享吧!</p>	<p>浏览课件中的课后作业一栏,认真听老师提出的作业要求。</p>	<p>学生掌握知识的程度不同,所以能完成的作业强度也不同。分层次布置作业体现了因材施教的理念,学生不会因作业难度大而放弃完成。基础性的作业有助于学生巩固知识点,提高性的作业帮助学生提升技能水平。</p>

第三部分：【课后拓展】

课后拓展			
教学环节	教师活动	学生活动	设计意图

<p style="text-align: center;">课后延伸拓展技能</p>	<p>1、 以 平台</p>  <p>对学生的发言情况给予点赞和打分。</p> <p>2、移动平台发布试题，随时随地测试</p> <p>根据学生学习情况，教师在移动学习平台上发布巩固本节课知识点的理论题目，学生进行测试，教师随时随地掌握学生学习情况和学习进度。</p>	<p>浏览老师在手机平台上发布的交流问题，积极发言。</p> <p>浏览其他同学的答案，思考与自己的答案是否一样，集思广益，交流学习。</p> <p>留意云班课学习平台的消息，按时完成教师布置的试卷题目。</p>	<p>课下发布“头脑风暴”活动，就课堂上学生所遇到的难题，集思广益，让学生畅所欲言，培养学生的探索能力和解决问题的能力。</p> <p>对学生的回答给予一定的奖励，帮助学生整理一下碎片时间，保证学习的连贯性。</p>
--	---	--	--

课后拓展

教学环节	教师活动	学生活动	设计意图																																																																											
课后延伸 拓展技能	<p>3、</p> <table border="1" data-bbox="486 268 906 806"> <thead> <tr> <th>#</th> <th>姓名</th> <th>学号</th> <th>得分</th> <th>用时</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>崔强</td><td>20150644</td><td>100</td><td>1'36"</td></tr> <tr><td>2</td><td>王婧</td><td>20150643</td><td>100</td><td>1'54"</td></tr> <tr><td>3</td><td>张靖</td><td>20150642</td><td>100</td><td>2'2"</td></tr> <tr><td>4</td><td>李晓华</td><td>20150640</td><td>100</td><td>4'17"</td></tr> <tr><td>5</td><td>吴家乐</td><td>20150638</td><td>100</td><td>9'38"</td></tr> <tr><td>6</td><td>陈程</td><td>20150643</td><td>95</td><td>2'6"</td></tr> <tr><td>7</td><td>黄建民</td><td>20150641</td><td>95</td><td>3'52"</td></tr> <tr><td>8</td><td>黄子鉴</td><td>20150639</td><td>95</td><td>5'35"</td></tr> <tr><td>9</td><td>黄东亭</td><td>20150036</td><td>95</td><td>6'54"</td></tr> <tr><td>10</td><td>陈广荣</td><td>20150425</td><td>90</td><td>1'14"</td></tr> <tr><td>11</td><td>邓磊</td><td>20150644</td><td>90</td><td>2'4"</td></tr> <tr><td>12</td><td>陈健琪</td><td>20150645</td><td>90</td><td>6'43"</td></tr> <tr><td>13</td><td>王依琳</td><td>20150412</td><td>85</td><td>1'26"</td></tr> <tr><td>14</td><td>吴亮</td><td>20150641</td><td>85</td><td>1'39"</td></tr> </tbody> </table> <p>4、</p>	#	姓名	学号	得分	用时	1	崔强	20150644	100	1'36"	2	王婧	20150643	100	1'54"	3	张靖	20150642	100	2'2"	4	李晓华	20150640	100	4'17"	5	吴家乐	20150638	100	9'38"	6	陈程	20150643	95	2'6"	7	黄建民	20150641	95	3'52"	8	黄子鉴	20150639	95	5'35"	9	黄东亭	20150036	95	6'54"	10	陈广荣	20150425	90	1'14"	11	邓磊	20150644	90	2'4"	12	陈健琪	20150645	90	6'43"	13	王依琳	20150412	85	1'26"	14	吴亮	20150641	85	1'39"	<p>在手机学习平台上做测试题，查看分数，研究答案解析，巩固知识。</p>	<p>学生随时随地都可以用手机做试卷，反复观看知识点，答卷完成能马上看到分数与答案，还能看到错题分析，突破了传统考核的局限性，充分利用了学生的碎片时间。</p> <p>教师可以随时掌握学生的答题情况，了解学习进度，动态地掌握学情。</p>
#	姓名	学号	得分	用时																																																																										
1	崔强	20150644	100	1'36"																																																																										
2	王婧	20150643	100	1'54"																																																																										
3	张靖	20150642	100	2'2"																																																																										
4	李晓华	20150640	100	4'17"																																																																										
5	吴家乐	20150638	100	9'38"																																																																										
6	陈程	20150643	95	2'6"																																																																										
7	黄建民	20150641	95	3'52"																																																																										
8	黄子鉴	20150639	95	5'35"																																																																										
9	黄东亭	20150036	95	6'54"																																																																										
10	陈广荣	20150425	90	1'14"																																																																										
11	邓磊	20150644	90	2'4"																																																																										
12	陈健琪	20150645	90	6'43"																																																																										
13	王依琳	20150412	85	1'26"																																																																										
14	吴亮	20150641	85	1'39"																																																																										

九【教学反思】

（一）思得

移动教学平台推送微课视频、课件等教学资源到学生的移动设备上，课堂内外随时开展投票、头脑风暴等教学活动，打破传统教学局限性。

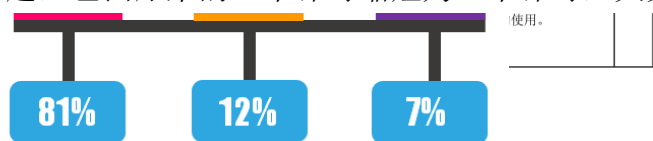
三维动画化枯燥为生动有趣，学生掌握理论知识再也不是难题。

微课视频在学生完成任务过程中帮助反复学习，提高学习效率。

交互课件有别于传统的 ppt 等教学课件，交互性强、操作方便、学生喜欢。

信息化手段巧妙地融入到了传统课堂教学中，以学生为中心，体现做中学做中教的教学理念，使学生高效地掌握 CSS 样式表的使用，达到教学目标。

通过统计学生自我评价调查表，大部分学生表示在知识点掌握度和课堂参与度上都能够达到优秀的水平，通过信息化手段的使用，解决了枯燥的代码带来的学习难题，也由原来的 4 个课时缩短为 2 个课时，大大提高了课堂的效率。



（二）思失

本节课也有需要改进的地方，例如让学生使用手机进行自主学习，但我班部分学生自控能力较弱，容易被其他手机软件所分神；上网搜索资料搜到一些与课程无关的信息时会被吸引，无法立刻回到课程中来。教师应正确引导学生对电子产品的使用，让电子产品真正地成为学习的工具。

十 教学附件

附件 1：网页设计效果图的评价量表（小组互评）

评价项目	评价指标	得分
科学性 (20分)	网页设计界面给人的视觉概念正确；(10) 网页界面设计科学，不违背常理；(10)	
思想性 (20分)	网页能很好地吸引其他人，引起共鸣(10) 很好地表达网站主题，内容健康、积极向上(5) 语言通顺、文字规范(5)	
技术性 (30分)	网页设计布局巧妙、能运用多种技术设计网页； (7) 熟练运用 CSS 样式表，网站效果精致；(8) 网页有一定的实用性；(7) 能够运用比较前沿的网站设计技术，有简单的交互功能；(8)	
艺术、创意性 (30分)	具有突出的主题形象，艺术表现力丰富(10) 布局、颜色搭配合理、视觉效果强烈(10) 网站贴近实际应用，整体效果佳(15) 有创新性，构思新颖(15)	
总分		
作品点评 (特色与不足)		

附件 2：学生课堂表现评价量规表（自我评价）

学号_____		姓名_____		总评_____	
评价项目	评价内容及评级				
个人参与课堂学习及活动的状态	A: 优秀 (8—10 分)		B: 良 (5—7 分)		C: 尚需努力 (0—3 分)
	积极思考, 主动并准确回答老师提出的问题。		专心听讲, 能够基本回答老师提出的问题。		偶尔开小差。
小组合作学习的参与情况	A: 优秀 (8—10 分)		良 (B: 5—7 分)		C: 尚需努力 (0—3 分)
	积极参加小组合作学习, 发挥主力作用。		按要求参与小组合作学习, 善于表达自己的观点。		较少与他人讨论, 合作。
在设计网页中,	A: 优 (8—10 分)		良 (B: 5—7 分)		C: 尚需努力 (0—3 分)

对导入外部 CSS 样式表、修改 CSS 选择器属性值的掌握情况	熟练使用 CSS 样式表，能很好地掌握不同 CSS 样式的使用。		能够掌握本节课所学知识，简单导入 CSS 样式表。		还不能理解 CSS 样式表的概念，不大有信心完成 CSS 样式表在网页设计中的使用。
---	----------------------------------	--	---------------------------	--	--

《传统补间动画》教学设计

教学设计主要包括信息化手段呈现形式、教学设计概况、教学过程、教学反思四个部分。

一、信息化手段呈现形式：

主要以多媒体为载体，其中添加了动画、视频、演示文稿、网页、VB 程序等，用来丰富教学内容，储备教学资源，辅助教学过程，提高学生学习的兴趣。这种设计形式既包含大量的信息，又富有生气，显示了信息化教学的无穷魅力。

二、教学设计概况：

【教材分析】

本节课是根据高等教育出版社《中文 Flash 基础与案例教程》---4.3 节传统补间动画制作的内容进行了适当地处理。它是前面一节补间动画的延伸,通过传统补间动画的学习可以轻松的实现两个对象之间的位移、不透明度、大小等过渡效果，使动

画变得简单快捷，又为后续制作网站动画打下良好的技术基础。因此，这一节的内容在教材中占有重要的地位。

【学情分析】

1. 授课年级：职业中专一年级
2. 授课专业：网站建设与管理
3. 学生人数：30人
4. 学生特点：有着良好的信息素养，对新事物有着强烈的好奇心和求知欲，喜欢上网，喜欢新奇的动画、视频，喜欢张扬自我、有成就感，喜欢活跃的课堂氛围。在专业技术课方面，他们喜实践厌理论，欠缺对问题的分析、归纳的能力。针对以上学情，采用一系列对策来激发学生的好奇心、兴趣点、动手能力，使学生更好的掌握传统补间动画的制作。

【教学目标】

- 1.知识目标
理解传统补间动画的原理，了解传统补间动画的特点，熟练掌握创建传统补间动画的方法，掌握利用传统补间让实例发生移动、缩放、透明度等变化。
- 2.技能目标
培养学生分析、解决实际问题的能力。
培养学生观察、思考以及语言表达能力。
- 3.情感目标
培养学生团结协作、积极探索、勇于创新的精神。
- 4.思政目标
通过接受“课程思政”教育在理想信念心理品质、道德法制、艰苦奋斗等方面更加端正观念积极努力，更好的探寻未来发展方向，创造价值传递价值。

【教学重难点】

重点：传统补间动的创建方法。

难点：掌握利用传统补间让实例发生位置移动、缩放、旋转、透明度等变化。

【教学模式】

任务驱动：基于任务驱动及自主探究学习的教学模式。

小组合作探究学习法：在以小组为单位的组合练习与展示中，通过提出问题、发现问题、讨论研究等探究性的活动，获得知识、技能。

【教学环境】

多媒体教室配备相应的软硬件资源，课前将本节课所需要的图片、视频、动画等资源通过多媒体教学系统发放到学生电脑上。

【教学设计思路】

本着理实一体、教学做一体的原则构建课堂教学，目的是实现师生互动、生生互动，贴合学生专业，贴近生活。创设快乐、务实的课堂情境。课堂教学由两条主线构成：一是教师引领，二是学生小组活动。两条主线交织运行，将知识点的学习融入到各个任务的解决过程中。最大限度地让学生“动”起来，让课堂“活”起来。

三、教学过程：

教学过程分为情景导入、布置任务、分析任务、任务实施、任务拓展、展示总结、布置作业几大部分。在每一个教学过程当中分别运用到了动画、视频、图片、文字等丰富教学内容，辅助教学过程，提高学生学习的兴趣。学生自主探究、动手实践，充分体现以学生为主体的教学理念。

课时安排：1 课时

教 学 活 动	设计意图
---------	------

<p>一、 情境导入（约 2 分钟）</p> <p>展示动画作品：</p> <p>本案例是利用传统补间动画技术制作的一个有关田园风光的场景：我们可以看到几只小羊快乐地在牧场上吃草，伴随着太阳的升起下落，风车不停旋转，还有两只小羊调皮地在草地上奔。</p> <p>教师活动：通过教师展示“田园风光.swf”动画（见课件），引导学生分析动画中有哪些对象在运动，它们分别在做什么运动。</p> <p>引出新课：如何实现小羊的奔跑、风车的旋转、日升日落。模拟生动逼真的动画效果。本节课将通过学习利用 flash 的传统补间动画来制作完成。</p> <p>学生活动：观察作品，针对作品进行讨论，回答老师提出的问题（有哪些对象在运动，它们分别在做什么运动）。使学生对传统补间动画有直观认识。</p>	<p>创设情境，田园风光动画效果激发学生的观察有哪些对象在运动，分别在做什么运动来激发学生的学习兴趣，培养学生观察、思考的能力。引导学生初步了解传统补间动画的动画的要点。引出本节课的内容。</p>
<p>二、 布置任务（约 2 分钟）</p> <p>提出任务“田园风光”，并提出制作要求，引导学生观察实例。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、提供素材：正面羊、侧面小羊、羊群、太阳、风车、地面、天空、房子。 2、正确制作背景层。 3、小羊跑动、风车旋转、日生日落。 4、力求做出动感，比例合适，营造动画效果。 <p>教师活动：演示实例，告诉学生本次课的第一个任务是分组制</p>	<p>明确本节课的具体任务，提出制作要求。</p>

<p>作“田园风光”动画。</p> <p>学生活动：观察实例，浏览素材；学习、思考过程。</p>	
<p>三、分析任务（约 3 分钟）</p> <p>引导学生观察实例，确定总体任务，进行逐层任务分解。</p> <p>任务一：导入羊群、太阳、风车、地面、天空、房子，制作背景层。（基础层次）</p> <p>任务二：小羊的跑动。（基础层次）</p> <p>任务三：制作风车的旋转。（应用层次）</p> <p>任务四：日升日落（提高层次）</p>	<p>使学生更加清晰任务操作步骤，层层递进。</p> <p>让知识点的学习融入到每一个任</p>
<p>教学 活 动</p>	<p>设计意图</p>
<p>教师活动：引导学生分析实例，对任务进行分层分解。</p> <p>学生活动：学生分组讨论，思考每一个任务的制作过程。</p>	<p>务的解决过程当中。</p> <p>通过任务驱动的教学方法，培养学</p>
<p>四、任务实施（约 20 分钟）</p> <p>1、制作完成任务一：导入羊群、小羊、太阳、风车、地面、天空、房子，制作背景层。（基础层次）</p> <p>教师活动：教师巡视检查，提出问题：小羊、太阳、风车各元件类型都是图形元件吗？对学生的回答给予鼓励，补充讲解制作该实例涉及到的知识点。</p> <p>学生活动：学生自主完成，回答老师提出的问题。</p> <p>2、制作完成任务二：小羊的跑动。（基础层次）</p> <p>教师活动：引导学生解决问题，教师讲授新知，利用视频使学生更清晰的掌握位置和大小变化的传统补间动画的制作步骤，掌握关键点。</p>	<p>生自主探究、分析问题解决问题的能力。</p> <p>任务一学生可以利用前面所学到的知识来独立完成，培养学生自主学习的能力。</p> <p>任务二对于正面小羊由远及近、由浅入深、由小变大</p>

<p>学生活动：学生分组实践，发现并提出问题。</p> <p>教师展示源文件“侧面小羊”和“正面小羊”的界面，让学生仔细观察对比，明显看到界面中，侧面小羊只从舞台的左侧移动到舞台的中间，形成位置移动传统的补间动画，而正面小羊在起始帧处修改了 Alpha 的值，在结束帧处改变了大小，从而出现了正面小羊由远及近、由浅入深、由小变大从舞台中间跑出。即传统补间动画可以让实例发生位置移动、缩放、透明度的变化。</p> <p>教师讲授传统补间动画原理和创建方法：</p> <p>1、传统补间动画原理（是指在一个关键放置一个原件实例，然后在另一个关键帧改变这个原件实例的大小、位置、颜色、不透明度、方向等，flash 根据两者之间差值创建补间动画）</p> <p>2、传统补间动画的创建方法：</p> <p>创建步骤：（重点讲解传统补间基本操作）</p> <p>步骤一：将时间轴滑块移动到动画起始帧，按（F6）键插入关键帧，</p> <p>步骤二：将时间轴滑块移动到动画结束帧，再插入关键帧，修改舞台上刚才的元件实例属性。</p> <p>步骤三：在起始帧和结束帧之间的任意帧处单击鼠标右键，选择弹出菜单中的“创建传统补间”命令，这时在“时间轴”上两个关键帧之间，会出现淡紫色背景区域内一条从动画起始帧指向结束帧的箭头，这就表示传统补间动画已经创建成功了。</p>	<p>从舞台中间跑出，学生不太容易理解此时学生通过分组讨论、尝试操作，提出问题，教师引导解决问题。教师适时的提问、引导、点拨使学生在主动思考的状态下学到知识。解决学生在完成任务时遇到的问题。</p>
	<p style="text-align: center;">设计意图</p> <p>学生在继续完成任务过程中遇到的问题就是本节课的难点，此时学生的好奇心和求知欲被调动起来教师在下面的教学中就可以有针对性的进行点拨、引导，对难点进行突破，为归纳出制</p>

<p>3. 取消传统补间：</p> <p>鼠标右击淡紫色背景区域内一条从动画起始帧指向结束帧的箭头，在弹出的菜单中选择“取消补间动画”命令。</p>	<p>作传统补间动画做好铺垫。</p> <p>教师在此环节，主要是引导和激励</p>
<p>教学活动</p>	
<p>根据学生发现的问题，进行启发性的指导，就存在的问题（难点）进行详细的讲解：小羊由远及近、由浅入深、由小变大从舞台中间跑出，正面小羊跑层的“起始帧”修改不透明度，“结束帧”改变正面小羊的大小并将它移除舞台。并强调成功制作的关键：（关键点）</p> <p>※将正面小羊放在第 40 帧处创建关键帧，不要再第一帧将它拖到舞台，防止和侧面小羊撞到一起。</p> <p>※在正面小羊的 40 帧处改变不透明度，在 100 帧处改变小羊的大小。</p> <p>※一定要在第 40 帧或中间普通帧处创建传统补间动画，不能再结束帧 100 帧处创建传统补间动画。</p> <p>※如果发现创建补间失败，检查的方法是，检查两个关键帧是否存在问题，关键帧的对象都是元件。</p>	<p>学生的自主探索，让学生通过观察、探究等一系列学习活动，归纳出改变这个元件实例的大小、位置、颜色、不透明度、方向来创建补间动画，加深对传统补间动画知识的理解，从而掌握传统补间动画的制作方法和检查错步补间的方法。学生掌握旋转效果的传统补间动画制作方法。</p>
<p>3、制作完成任务三：制作风车的旋转（提高层次）</p> <p>教师活动： 引导激励学生探索学习，提示制作要点。</p> <p>提示学生：</p> <p>新建“风车旋转”影片剪辑，在“风车旋转”影片剪辑场景内拖入“风车”图形元件，“风车”图形元件作旋转动画，把做好的”风车旋转“影片剪辑拖入到场景中使用，完成风车旋转的动画。背景层：将天空作为背景。</p>	

<p>学生活动： 学生分组完成、巩固提高。</p> <p>3、制作完成任务四：</p> <p>教师活动： 引导激励学生探索学习，提示制作要点。</p> <p>提示学生：</p> <p>在“太阳“图层给太阳元素调整位置和不透明度，前两个关键帧之间制作太阳逐渐出现并升起，在后两个关键帧之间制作太阳落下并逐渐消失的动画，完成太阳升起落下的全过程。</p> <p>学生活动： 学生分组完成、巩固提高。</p>	
<p>五、任务拓展（约 12 分钟）</p> <p>任务： 制作一个网页的 banner（网站页面的横幅广告），</p>	<p>利用学生所熟悉的自己制作的</p>
<p>教 学 活 动</p>	<p>设计意图</p>
<p>此环节教师把课前精心从网上搜取的人物照片、背景图发放给学生，与专业结合、贴近生活，激发学生学习兴趣。</p> <p>在互联网媒体广告发展的今天。Banner 条显示出越来越重要的作用。如何能通过 Banner 条去做好宣传显得尤为重要，尤其我们所学的专业是网站建设与管理专业，利用 flash 做出具有动感的网页是我们最终的目的。现在我们就用今天所学的引导层动画来制作一个网页的 banner，放在自己制作的中国梦的网页上面。</p> <p>制作要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、正确制作背景层。 2、各个照片按照图示轨道运动。 3、制作出照片形状渐变和透明度变化的动感效果。（注：形状渐变和透明度变化是前面课程所学到的） 	<p>中国梦的网页来激发学生学习兴趣、发扬正能量，培养学生想象能力和创新能力。让学生把所学的知识与技能综合运用到现实生活中，贴合生活、贴近专业使学生获得完成动画的成就感。</p>

<p>4、提供素材：背景图，人物照片。</p> <p>教师活动：布置拓展任务，提出制作要求。</p> <p>学生活动：学生通过小组讨论完成操作步骤，制定出制作方法，独立操作，完成任务，获得完成动画作品的成就感。</p>																										
<p>六、展示评价（约 3 分钟）</p> <p>评价作品：将制作出的作品先由小组内生生互评，推选优秀作品由学生自己到教师机演示，由抽选出的“幸运”同学对作品进行评价，其他同学可以补充，最后教师根据具体情况再做出点评。把得分高的作品发布到自己制作的网站上，供其他同学相互借鉴欣赏。</p> <p>教师活动：教师利用自制 VB 程序软件抽取“幸运”同学并公布评价标准并根据学生作品进行小结，鼓励学生互</p> <table border="1" data-bbox="387 1093 1029 1368"> <thead> <tr> <th>组别</th> <th>思想性 (3分)</th> <th>技术性 (3分)</th> <th>美观性 (2分)</th> <th>创意性 (2分)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>学生活动：</p>	组别	思想性 (3分)	技术性 (3分)	美观性 (2分)	创意性 (2分)	1					2					3					4					<p>为了调节课堂气氛,通过抽取“幸运”同学的形式,同学们跃跃欲试,为学生提供了一个展示自我的平台,培养了学生语言表达能力。又通过分析其他同学的优秀作品,从中获得借鉴和提高。</p> <p style="text-align: center;">设计意图</p>
组别	思想性 (3分)	技术性 (3分)	美观性 (2分)	创意性 (2分)																						
1																										
2																										
3																										
4																										
<p>七、课堂总结（约 2 分钟）</p> <p>为了检验课堂效果,利用小组积分制让学生以回答填空题的方式把本节课的重难点等知识点进行归纳总结。</p>	<p>小组积分引发组间竞争,学生争先恐后回答问题,提高学生的学习积极性。</p>																									
<p>八、布置作业（约 1 分钟）</p>	<p>鼓励学生大胆创</p>																									

<p>【板书设计】</p> <p>设计意图：板书设计突出重点，简洁明白，使学生能够清晰的知道本节课的重点、难点、关键点。</p> <p>投影幕</p>	<p>引导层动画</p>	
	<p>一、传统补间动画的概念</p> <p>二、传统补间动画的创建方法（重、难点）</p> <p> 1、起始帧，结束帧</p> <p> 2、点击鼠标右键选择传统补间动画</p>	<p>三、制作过程中关键点</p> <p>改变两个对象间的位移、不透明度、大小、颜色、方向来创建传统补间动画。</p>
<p>给出两个动画作品，让学生通过观察利用所学知识制作出来，并放在不同的网页上面。</p> <p> 1、旋转的枫叶动画。</p> <p> 2、文字的补间动画。</p>	<p>意，与专业结合，培养学生积极探索、勇于创新的精神。</p>	

四、教学反思

在教学中，我借助于信息化环境实现教学资源的共享，为学生提供了一个开放的学习环境；与专业结合，把所学到的知识充分运用到网页实际制作过程当中，达到了本课的教学目标；在教师的适时引导下，学生较为顺利地完成了本课的学习任务，并通过实践、探究，掌握了 Flash 传统补间动画制作原理及简单应用，培养了学生的想象能力和创新能力，锻炼了学生的自主学习能力和探究学习能力，获得了完成动画作品的成就感。 **不足之处：**个别学生的合作不主动。教师在开展教学活动时，个别小组出现“冷清”的场面，有些学生只顾自己做，没有发挥合作学习的优势，此时教师应适当引导，合理编排小组，培养学生的合作意识，把学生的积极性真正调动起来。

《计算机的基本组成》教案

教 材：高中信息技术教育基础教材《计算机系统的基本结构》

- 教学目标：1. 理解计算机五个组成部分的基本概念，
2. 初步了解计算机的工作原理，能够从计算机各部件联系示意图理解计算机的工作原理。
3. 培养抽象、分析问题的能力。

教学重点：计算机硬件系统的基本组成

教学难点：计算机的基本工作原理

教学仪器：多媒体教学平台及多媒体教学课件 坏硬盘一只 内存 CPU 光驱 软盘 软盘片等

教学过程：

时间步骤	活动形式	教 学 内 容
	提 问	上一节课我们学习了计算机处理信息的过程，那么，计算机所能识别的各种信息在计算机中是如何表示的？ 答案: 0、1 代码
	提 问	计算机是如何处理信息？ 答案: 输入→存储→处理→输出

2'		<p>计算机对信息的处理远比上面介绍的复杂得多，要对计算机处理信息的过程有进一步的理解和认识，还需对计算机的组成和基本工作原理有所了解，这就是这节课我们共同学习的内容。</p>
3'	<p>引 入</p> <p>板 书</p> <p>提 问</p> <p>板 书</p> <p>提 问</p> <p>板 书</p>	<p>以前我们曾经学过：人类在其发展过程中，不断地发明和创造了各种各样的工具。从使用自己的双手到使用树枝；从使用树枝到制作石制工具；从石制工具到铁制工具；从铁制工具到各种各样的机械；直至我们现在学习、使用的计算机。以前的种种工具都是人的“手”的扩大和延伸、是人的“体力”的放大；而计算机则是人的“脑”的扩大和延伸、是人的“脑力”的放大，所以人们又把计算机称为“电脑”。那么，电脑和人脑有没有相似之处呢？下面我们一起来看这道题目。</p> <p>$20 \times 13 - 12 \times 11 =$</p> <p>我们在计算这道题时进行了哪些步骤？使用了我们身体上的哪些部位？</p> <p>答案：眼睛、大脑、手、嘴</p> <p>眼睛——大脑——手、嘴</p> <p>眼睛、大脑、手、嘴相当于计算机的哪些部分？</p> <p>答案：眼睛相当于计算机的输入设备；大脑相当于计算机的主机；嘴和手相当于计算机的输出设备。</p> <p>输入设备——主机——输出设备</p>
	<p>播放课件</p> <p>布置看书</p> <p>播放课件</p>	<p>展示教学目标</p> <p>下面请大家看课本 P6-P7，思考下面几个问题？</p> <p>1、计算机硬件系统由几个部件组成？</p>

5'		2、内存储器和外存储器的区别是什么？
5'	<p>提 问</p> <p>提 问</p> <p>教师举例</p> <p>设 问</p> <p>提 问</p> <p>教师强调</p> <p>提 问</p>	<p>计算机系统由哪两个部分组成？</p> <p>答案:硬件系统和软件系统</p> <p>什么是硬件？</p> <p>答案:在计算机中凡是看得见、摸得着的就是硬件。</p> <p>其实我们人也是一个完整的系统，人也是由硬件系统和软件系统构成。</p> <p>我们该如何来区分人的硬件系统和软件系统呢？</p> <p>是不是摸上去硬棒棒的就是硬件系统, 掐上去是软绵绵的就是软件系统呢？</p> <p>不是</p> <p>那我们应如何来理解人的硬件系统和软件系统呢？</p> <p>答案:人的硬件系统是指人的躯干, 人的软件系统是指人的思想和灵魂.</p> <p>1+1=?有的学生说是 2, 也有学生认为是 3; 有的学生乒乓球打得很好, 而有的学生却不行. 之所以存在这样的差异, 关键取决于软件系统的功能. 一句话, 软件系统的特点是看不见摸不着.</p> <p>计算机硬件系统由哪几个部件组成？</p> <p>答案:五个部件组成：输入设备、输出设备、存储器、运算器、控制器.</p>

	提 问	<p>那什么是输入设备?常用的输入设备有哪些?</p> <p>答案:能够把外部信息输入到计算机的设备称为输入设备.常用的输入设备有:键盘、鼠标器、语音手写笔、扫描仪、话筒等.</p>
	实物展示	展示键盘、鼠标器、语音手写笔、话筒
	教师简述	<p>键盘可以输入文字;鼠标器在操作上可以代替键盘;语音手写笔不仅可以通过手写输入文字,还可以通过语音输入;话筒可以用来录制自己的声音.</p>
	播放课件	展示扫描仪,我们可以把以前拍的照片通过扫描仪存放到计算机中长期保存.
	设 问	<p>我们人也要从外部获取信息,那么我们人的输入设备是什么呢?</p> <p>答案:眼睛和耳朵</p>
	肯定设问	<p>那外部信息输入到计算机后该存放在何处呢?</p> <p>答案:存储器</p>
	提 问	<p>什么是存储器?</p> <p>答案:在计算机中用来存放信息的部件。</p>
	提 问	<p>存储器又可以分为哪两种?</p> <p>答案:内存储器和外存储器</p>
	展示实物	展示内存

教师讲解	<p>内存储器又称内存,它是由半导体元件组成,我们日常生活当中经常对某些物体进行计量,如:水和汽油是用升计量、电视用台来计量,在计算机中内存的容量也有一个计量单位,它是以字节(byte)为计量单位</p>
播放课件	<p>讲解 1B、1K、1M、1G 之间的关系</p>
提 问	<p>内存可分为两类:只读存储器和随机存储器,这两者之间有何区别?</p>
教师强调	<p>答案:ROM 中的信息只能读出不能写入,断电时信息不丢失</p>
肯定设问	<p>RAM 中的信息可读可写可修改,计算机断电信息丢失</p> <p>ROM 中的信息被固化在芯片里 (BIOS),</p> <p>由于 RAM 中信息在计算机断电时丢失,因此,我们应及时地将 RAM 中的信息转移,转移到什么地方呢?</p>
播放课件	<p>答案:外存储器</p>
实物展示	<p>外存储器主要是软盘、硬盘和光盘</p>
教师讲解	<p>软盘是通过软盘片上磁介质来存取数据的,其原理和磁带记录信息类似。容量小、读取速度相对较慢。</p>
展示光驱	<p>硬盘是计算机主要的存储设备。容量大、读写速度快。</p>
设 问	<p>光盘是一种新的存储器,容量大、速度相对硬盘较慢,在计算机中必须依赖光盘驱动器 (光驱),它是通过激光头来读取信息。</p>
提 问	<p>光盘按读/写功能可分为几类呢?</p>
	<p>答案:CD-ROM、WORM、E-R/W</p>
提 问	<p>在微计算机中,什么部件是其核心?</p>
	<p>答案:中央处理器 (CPU)</p>

15'	教师强调	我们从名称可以看出其所起核心作用。我们常用 CPU 来衡量
1'	教师讲解	<p>计算机的档次，如 80286、80386、80486、Pentium、PentiumII、PentiumIII等</p> <p>CPU 又包括运算器和控制器</p> <p>运算器是计算机实现算术和逻辑运算的主要部件。算术运算：加(+)、减(-)、乘(*)、除(/)；逻辑运算：与 (and)、或(or)、非(not)</p> <p>控制器是调度中心，能够使其它各部件按要求自动、协调地完成任务。</p>

4'	<p>提问引入</p> <p>提 问</p> <p>播放课件</p>	<p>计算机经过信息输入、存储、处理后，我们如何知道它的运算结果呢？</p> <p>答案:通过输出设备显示出来。</p> <p>什么是输出设备？</p> <p>答案:能把计算机处理过的信息以人们认识的形式表示出来的设备称为输出设备，如：显示器、打印机、绘图仪等。</p> <p>通过课件展示实物，使学生对输出设备有初步的印象</p>
	<p>引入原理</p> <p>展示课件 讲 解 (共展示 两次)</p> <p>提问归纳</p>	<p>上面简单介绍了计算机经过信息输入、存储、处理、输出信息的过程，而计算机处理信息的过程远比上面的复杂，下面我们以$2+4=6$为例来说明计算机处理信息的过程。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、控制器向输入设备发出输入信息的命令，从输入设备输入原始数据（2 和 4）； 2、控制器向存储器发出命令，把输入设备输入的信息存放到存储器中； 3、在控制器的控制下，从存储器中取出数据 2（0010）和 4（0100）送运算器，进行加法运算，得到和数 0110； 4、在控制器的控制下，把运算器中的结果 0110 送到存储器。 5、在控制器的控制下，把存储器中的最后结果 6 送到输出设备，显示或打印； <p>到此计算机处理信息的过程结束。</p> <p>从上述过程的分析；请归纳一下计算机各组成部分的功能及相互之间是什么样关系？</p> <p>答案:控制器指示输入设备将一系列指令和数据送到内部存储器；再由存储器将数据递入运算器；运算器承担具体计算任务；</p>

6'	教师强调	<p>运算结果再存回存储器；输出设备则把结果通过一定方式传递出来。</p> <p>实际上计算机系统是一个非常协调的有机整体，它不仅只限于算术运算，还可以用来处理各种文字、语言、声音、图像等信息。</p>
4'	<p>提 问</p> <p>教师总结</p> <p>展示课件</p> <p>学生质疑</p> <p>布置作业</p>	<p>请一位学生概括一下我们这节课所学的内容？</p> <p>答案:略</p> <p>这一课我们共学习了两个方面的内容：</p> <p>1、计算机的基本组成</p> <p> 输入设备、存储器、运算器、控制器、输出设备</p> <p>2、计算机处理信息的基本原理</p> <p> 在控制器的作用下：</p> <p> 信息输入→存储信息→处理信息→存储信息→输出信息</p> <p>展示这节课的重点和难点.</p> <p>个别答疑</p> <p>请大家课后将计算机的各组件与人相对照，画出对比表；</p> <p> 进一步理解计算机的工作原理。</p>

