

【教资】高中信息技术主观题模板

一、教学实施

1.教学案例分析

1.导入新课书写模板

——导入符合/违背_____ (原则), _____ (解释)。材料中, _____ 老师(如何做的)[, 符合/违背了_____]。

——ps 原则: 1.针对性原则: 导入的内容必须与要讲解的新知内容保持一致

2.趣味性原则: 导入的内容不仅要引起学生的学习兴趣, 同时所选取的实例也要与学生的生活经验或者知识经验有关

3.简洁性原则: 导入要言简意赅, 合理控制时间, 不超过 5 分钟

4.启发性原则: 导入不仅要有实例的讲解/展示, 还要根据选用的实例设置一定的问题/讲解, 通过这些问题/讲解引发学生思考, 为新知内容建立铺垫

——例如: 1.具有针对性, 导入的内容必须与要讲解的内容保持一致。材料中, 本节课所学的二进制是属于计算机中的编码, 《风声》片段中的莫尔斯电码实际也属于信息编码。

2.具有趣味性, 导入的内容不仅要引起学生的学习兴趣, 同时所选取的实例也要与学生的生活经验或知识经验有关。材料中, 方老师播放电影《风声》的片段, 将枯燥抽象的理论转换成声像并茂的电影, 充分地将理论与实际相结合, 激发了学生的学习兴趣。

3.具有简洁性, 导入要言简意赅, 合理控制时间。材料中, 方老师选取了女主角将她要传递出去的情报用针线缝在旗袍上的片段, 时常控制合理。

4.具有启发性, 导入不仅要有实例的展示, 还要为新知内容建立铺垫。材料中, 方老师在播放完影片片段后, 进行了适当的解释, 阐明了片段中的情报和新课信息编码的关联。

2.新课讲授书写模板

——ps 教法类型: 讲授法、任务驱动法、自主探究法、演示操作法、提问启发法

——ps 教法合理性:

1.讲授法注意事项:

——切忌以教师为中心, 以教材为中心, 注意教学的趣味性和互动性

——切忌整节课以讲授法为主, 尽量做到少讲精讲, 搭配其它教学方法

2.任务驱动法注意事项:

——任务选取要合理, 具有针对性、趣味性、生活化

——注意教师主导性的体现, 布置任务前要有语境铺垫, 学生要完成的任务要有梯度性和明确的目标导向。学生有问题时, 及时给与指导

——注意学生主体性的体现, 任务完成需要学生的参与

3.合作探究注意事项:

—讨论前:

—教师应指导学生分组,按照“优势互补,协调和谐”的原则进行

—教师应指导学生分工,按照角色分工,一般有组长,记录员,报告员等。按照任务分工,指每个组员承担一部分相对独立任务。让每个学生都能有机会和责任参与合作学习。

—教师应明确讨论时间,提出讨论题目和讨论的具体要求

—讨论时:

—教师应巡视加点拨,对学生个别的问题个别处理,对学生共性的问题集中处理,提高效率

—讨论后:

—由小组代表进行总结,教师加以点评,使学生获得正确的观点、知识、技能

4.操作演示法注意事项:

—切忌演示过多,忽略学生的主体性。在难、大部分同学都有问题时进行适当的演示

—明确演示的内容,提醒学生观察细节点。等老师演示完毕后,学生独立完成操作。

—教师演示以外,还可采用优生演示或者典型错误示范演示加强学习效果。

—例如问题:对老师的分组方式有什么改善建议?

答:1.分组形式要适当,老师应当在学生自由分组的基础上遵循“优势互补,协调和谐”的原则。

2.小组人数要合理。按照任务分工和要求,每组 4-6 人较好

3.分工任务要明确。老师应指导学生进行分工合作,让善于组织的学生当组长,让善于书写的学生当记录员。防止合作学习流于形式。

4.发挥教师主导性作用,在小组学习时,教师应当参与进去,及时进行适当的指导。

3.设计意图书写模板

——有利于/满足/符合___A___, _____(结合材料适当解释)。

—psA 部分:

1.学生主体地位

—教师把学习主动权交给学生,学生配合教师指导和点拨。在学习中发现问题的、解决问题,学生的主体作用得到充分发挥

—学生由被动学习转为主动学习,有利于学生主体精神的形成

2.提高学习兴趣

—情境设置有利于唤起学生的注意力,激发学生的想象力,增强学习效果,提高学习兴趣。

—将理论性知识蕴含在情境性的任务下开展教学,同时选择难度适中的任务让学习进行实操,拉近学生与本课新知内容的距离,提高学生学习兴趣

—采用合作探究的方式,提供给学生充分交流想法的机会,形成良好的学习氛围

3.面向全体学生、培养学生全面发展

—设置分层教学，有利于面向全体学生。分层教学较好解决了学生接收知识程度参差不齐的现状，使学生能够互相帮助、共同提高

—小组探究能保证全体学生可以参加，充分锻炼学生合作能力，有利于促进学生灵活运用知识，提高分析能力和沟通能力，合作能力

4.提高课堂效率

—通过教师的演示/讲解，能够让学习对_____知识有初步的了解。采用如此循序渐进的教学方法，可以提高课堂效率。

5.规范学生操作

—采用操作演示法，通过对学生演示和教师规范操作的观察，促使学生树立规范的操作意识，掌握正确的_____(操作)方法。

—例如问题：请分析老师布置的学习任务意图

答：1.有利于学生主体地位的体现。(结合材料内容进行适当解释.....)

2.提高学生的兴趣。(结合材料内容进行适当解释.....)

3.情境设置有利于唤起学生的注意力。(结合材料内容进行适当解释.....)

4.小结作业书写模板

—ps 内容：1.交流反馈法

—具体体现：老师引导下，学生谈感受、心得、体会

—方法作用：学生主动谈对新知的感受和掌握，能够很好体现课堂的氛围，调动学生积极性，能够体现教师层层引导的教育教学理念。同时问题设置也可以很好反映教师对本节课重难点的把握。

2.总结归纳法

—具体体现：教师提供或学生完成本课知识框架

—方法作用：教师出示不完整知识树或图表，请学生补充内容，有利于发挥学生的主观能动性，从自身学习体验出发，及时发现学习中的不足，有助于查漏补缺。

3.作品欣赏法

—具体体现：由作品出发分析本课核心知识或操作要点

—方法作用：通过生生互评分析不同学生完成的作品，有助于提高学生欣赏、分析水平。在及时发现别人作品中的闪光点时也能在分析过程中加深对知识及作品的反思。

2.教学评价

1.评价内容

——评价主体类型

—自我评价好处：有助于评价者进行自我认识、自我完善、自我提高

自我评价缺点：缺乏外界参照系，不易进行横向比较，因此结果往往有偏差

——他人评价好处：一般较为严格、慎重、也比较客观，可信度高，具有一定权威性

——评价功能类型

——诊断性评价

定义：指教学活动开始之前，为使教学计划有效实施而进行评价

特点：对学习状况及效果进行判断，目的在于治疗，对发现的问题加以改进

作用：确定学生的学习现状，对学生进行合理的安置

——形成性评价

定义：指教学过程中为改进和完善教学活动而进行的对学生学习过程的评价

特点：重视教学过程中的反馈和矫正，为学生掌握教学目标，提高教学质量指出明确方向

作用：调整学习活动、强化学习成功、诊断学习问题，获得矫正学习的方法

——终结性评价

定义：指教学活动过程结束后，判断教学效果而进行的评价

特点：目的在于确定学生达到教学目标的程度，对学生学业成绩的全面评定

作用：评定学生学业成绩、预测学生的后续学习、确定后续教学的起点

——例如：唐老师利用平台实施的评价属于哪种评价方式？这种评价方式有什么主要特点？

答：唐老师利用平台实施的评价属于形成性评价。该评价方式的特点是重视教学过程中的反馈和矫正，为学生掌握教学目标，提高教学质量指出明确的方向。

2.评价方式

——评价量表：评价指标、指标权重、评价主体

——评价指标：根据评价目标分解出来，**评价指标可以逐级细化**，分为一级、二级三级

——指标权重：指各项评价指标在整体评价中的重要程度，以及所占比例大小的**量化值**

——评价主体：满足评价的客观，尽量**选择多种评价主体**进行评价，包括个人、同学老师

——例题：结合小 X 和小 B 的自评结果，此评价表存在什么问题？请对评价表提出修改建议

答：问题：1.评价指标不够细化，没有对自选图形使用个数和复杂程度进行细化

2.不同项目没有体现出层次，评价表中所有项目分值均 20 分

3.评价方式单一，只体现分数值，没有定性评价，即评语

4.评价主体单一，只有自评，不够客观

建议：1.在评价项目后增加一列测评要素，用来细化每一个评价指标

2.增加指标权重，体现出项目的层次

3.增加评语一列，用来书写评价者和被评价者的意见

4.增加互评、师评两列，体现出不同的评价主体，增加客观性。

二、教学设计

1. 教学目标

材料关键字眼：“通过本节课的学习”后面的内容进行分析

书写模板：

1. 学生能够准确说出/区分/总结/制作出_____ (作品/知识)。

例如：学生能准确说出计算机的五大硬件组成部分。

2. 通过_____ (学习方式)，发展/掌握/提升_____ 的能力。

ps：自主探究—自学；小组探究—合作交流；观看演示/微课视频—观察/动手

例如：通过不断的操作练习，熟练掌握用计算机进行文字排版的能力。

3. 通过_____，体会/感受_____ (便捷性)，激发_____ (兴趣)

例如：通过本课学习，体会 Excel 软件处理数据的便捷性，激发对信息技术学习的兴趣。

2. 教学重难点

书写模板：

1. 教学重点

——将知识与技能目标改成名词性短语

例如：制作出动画——>动画的制作

2. 教学难点

——_____ 的概念理解/制作/选择

——_____ 的区分/异同

ps：材料中的内容是相似知识点或抽象知识点选这个

——根据实际情况灵活选择/运用_____

3. 教学过程

1. 导入新课书写模板

——创设情境

通过_____ (多媒体/实物/语言) 展示/描述_____ (作品/实例)，提出问题：

1. _____? ps：从课题、材料内容中提出 1~2 个针对性问题

2. _____? ps：教师总结要与前面提出的问题有关联

教师总结：_____ (情境和新知之间的联系)，从而引入课题《》

——例如：通过多媒体展示“爱心奉献”动画的实例，提出问题：

1. 观察该动画发生了哪些变化？

教师总结：类似发生这样的形状改变的动画就是形状补间动画，这样的动画效果是如何实现的呢？这节课以“爱心奉献”动画为例让我们来一起学习下形状补间动画。

——温故知新

回顾旧知，提出问题：

1. _____？

2. _____？

教师总结：_____ (情境和新知之间的联系)，从而引入课题《》

2. 新课教授书写模板

——操作演示法

教师演示 _____ (操作)，请学生认真观察并回答问题：

1. _____？

2. _____？

教师总结：_____。

之后请学生自行在计算机上完成_____。

—例如：教师演示在首帧绘制一颗紫红色的爱心，请学生认真观察并回答问题：

1. 观察所使用的工具有哪些？

2. 如何改变图形的形状？

教师总结：心形图案的绘制需要先绘制图形，然后将顶端变形为心形。按住 **shift** 键拖动椭圆工具按钮可以得到正圆形。将其打散后，利用部分选取工具向下拖拽圆形的顶端即可得到心形。最后，使用颜料桶工具为心形填充紫红色。

之后请学生自行在计算机上绘制首帧的爱心。

——探究法

请 _____ (指明对象) 回答问题：

1. _____？

ps：提出 1~2 个问题，从知识本身入手

2. _____？

教师总结：_____。

ps：专业名词的解释、知识的一般规律入手

3. 巩固提高书写模板

——出示例题

1. (单/多选题) _____ ()。

A. _____ B. _____ C. _____ D. _____

2. (填空/简答/思考题) _____。

——活动

设置比赛活动：以 _____ 为单位，利用 _____ (知识/素材)，制作 _____ (作品)

最后在班级内进行评选，选出最优秀的作品。

教师巡视指导，指导要点：_____等。

最后评选要点：_____等。

—例如：

开展“创意之星”比赛活动。以相邻 4 人为单位，在“爱心奉献”动画基础上，结合自己形状补间动画和动作补间动作的相关知识进行创意改变，完成新作品。最后进行全班作品展示，选出最优秀的作品。

教师巡视指导，指导要点：关键帧的位置、动画对象的选择、补间类型的选择等。

作品完成后，进行学生互评。评价要点：动画制作是否成功、创意是否新颖等。

4.小结作业书写模板

——操作类

结合_____(知识/素材)，完成_____(作品/任务)，有能力的同学尝试完成_____(任务)

——搜集类

课下搜集相关资料，思考_____(问题)，下节课分享

4.板书设计

5.学习任务单

分析角度：1.完成的任务有什么？

2.任务目标是什么？

3.有哪些资源支持？

—例如：1.通过学习 IP 地址的概念，能说出 IP 地址的概念及作用

2.通过学习 IP 地址的格式，能知道 IP 地址的二进制和十进制的表示方法，能判断给定 IP 地址是否是正确的格式

3.通过学习 IP 地址的分类，能说出常见 IP 地址三种分类及分类标准，能说出不同分类中网络号和主机号的占比，会计算不同分类中可容纳的最大主机个数

4.通过学习 IP 地址的管理，了解 IP 地址的管理方式