

《信息技术》教材介绍

一、教材的编写思想

1. 以已经正式颁布的《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》为基础，以《义务教育阶段综合实践活动指导纲要（信息技术部分）》和专家正在研究编制的《义务教育阶段信息技术课程标准》为参考，在充分体现义务教育阶段信息技术课程的性质、基本理念、课程目标和内容标准的基础上全面落实教育部相关文件中的知识与技能、过程与方法、情感态度与价值观等多方面的课程目标，使学生在信息的获取、加工、管理、表达与交流的过程中，掌握信息技术，感受信息文化，增强信息意识，从而全面提高全体学生的信息素养。

2. 根据小学与初中两个不同年龄阶段学生的特点，科学规划阶段学习要求。按照相关文件的要求，构建重素养、多样化、有层次、有选择的义务教育阶段信息技术课程教材结构，为不同基础不同需要的学生的发展奠定基础。通过多样化的学习方式培养学生的探索精神与创新意识。

3. 提供充分的实践机会，以指导学生主动探索解决问题的方法，自主学习信息技术、关心信息技术的发展以及师生平等探讨交流。促进学生发展主动学习的能力、运用信息技术有创意地解决问题的能力；培养学生良好的思维和行为习惯。

4. 关注课程实施，渗透课程和教学评价的改革理念，为学校实施评价领域的改革创设条件，力求体现评价内容的多元化和评价方式的多样化，为学生有个性、有特色的发展提供空间。

二、教材特点

本套教材创导以活动任务引领“做中学”，追求理解的学习和有效的学习。

教材创设了多种学习活动机会。通过活动引导学生分析思考问题，形成对知识的认识和理解，从而达到掌握信息技术的基础知识要求；通过活动引导学生体会分析问题的一般过程和方法，掌握应用信息技术解决问题的思想和方法；通过活动为学生创造合作学习、探究学习的机会。

1. 全面落实提高信息素养的目标

◇ 强化信息意识

教材从情景的创设、任务的提出到活动设计，都引用生活中的例子，拉近了教学内容与现实生活的距离，同时能引导学生强烈感受到自己身处于一种信息无处不在，人们时时刻刻都在获取信息、处理信息和利用信息的环境，从而增强学生从信息的角度来分析和解决日常生活中的问题的意识。

◇ 关注知识与技能的掌握

知识与技能是信息素养的重要组成部分。信息技术是一门实践性与应用性都十分强的课程。学生动手操作能力的培养、对信息技术本质的理解、创造性思维的启发，都与实践的深入程度有关。教材设计的每一单元（活动）都始于实践，终于实践；技术知识的学习和技术思维的培养渗透在活动的过程中，技术能力提升也伴随于用技术解决问题的过程中。

◇ 培养批判性思维能力

批判性思维能力是信息素养的精髓。对信息来源、信息价值的判断与评价，对信息技术与人的关系的认识，对信息技术与社会发展的相互影响的认识，都离不开批判性思维能力。我们在教材中时刻注意引导学生分析问题、思考问题，有意识地加强对学生批判性思维能力的培养。

◇ 建构信息道德、规范与伦理

引导学生明确信息社会中有关信息的公民权利与义务、伦理与法规，形成与信息社会相适应的价值观与责任感，是信息素养教育的重要内容。教材中，我们主要从三个方面来落实这方面的培养目标：①给学生以必要的有关信息道德、规范和伦理方面的知识；②引导学生对与信息道德、规范与伦理有关的社会现象开展讨论，深化学生的认识；③在活动中，引导学生将信息道德、规范与伦理等知识落实到自己的实际行动中。

2. 具有一定的开放性, 为不同学习需求的学生全面提供发展机会

◇ 教材为不同基础不同需求的学生提供了充分的选择机会

教材在保证大部分学生能完成基本学习任务的前提下，各个单元还安排了相应栏目，用于提供不同程度的实践活动任务，以满足不同层次的学习需求。教材在为学生提供探索性、创造性的学习机会的同时也为教师创新教学方法提供了空间。

例如：在内容的呈现上，作为基础层次，小学教材以“案例+‘学着做’”的过程线

索，使学生在模仿着做的过程中学会做。伴随上述过程，小学教材设计了有指导的“学习单”，使有一定能力的学生有机会寻找自己的探究课题，记录、分析自己的问题和探索解决问题的方法。由此满足不同层次的学生们的学习需求。

另外，在小学教材中还设有“大擂台”栏目中的闯关题，也给予了学生多重学习实践的机会。

◇ 教材在操作性内容的处理上力求提升学生的主动探索精神

信息技术的发展十分迅速。学生信息能力的培养不应仅体现在学会用信息技术工具解决问题的操作能力上，更需要体现在认识和驾驭各种不同信息环境和软件的共性上，体现在对未知信息环境特征、未知软件功能的探索能力上。教材对此作了周密安排。

例如：小学教材中，教材介绍的画粗圆标志选用的是两个色圆的叠加，但教材中的“小提示”还提示学生尝试其他的画法。

教材在操作性内容的处理上，摒弃“说一步学生做一步”的传统做法，而是以具体软件为媒介，以必要的基本操作为基础，尽可能地为学生提供开放的学习机会，但使学生独立探索操作方法，寻找解决问题的方法。引导学生自己探索软件的使用特点，多方面满足学生实践动手的学习愿望。

3. 设计多元化的评价方式，促进学生的学习

本套教材注重学生的学习效果。编写中，对评价的内容、评价的手段以及评价行为的主体作了精心的设计安排，使教学与评价融为一体。

◇ 评价内容多元化

教材设计的评价内容，有对活动主题的理解，有作品制作的水平，有小组合作情况，有对知识概念的领会程度……都提供了评价量规，力求能全面评估学生的知识理解程度、信息技术操作技能的掌握程度、运用信息技术解决实际问题的能力以及相关情感、态度与价值观的形成情况。

◇ 评价手段多元化

教材设计的评价方法，除了有对学习成果进行的终结性评价之外，更强调过程性评价，设置了讨论、记录、操作、作品设计、项目型活动等各种操作环节，供学生自我检测学习情况，也有利于教师把握学生对学习内容的掌握情况，从而提高教学效果。

◇ 评价行为主体多元化

教材设计的评价主体，摒弃了传统的以教师为惟一评价者的做法，设置了自我评价、

小组评价、教师评价等多种评价方式。通过学习活动中的评价，促进学生不断反思，不断完善修正自己的学习行为，使评价真正起到诊断、激励和促进作用。

例如：教材中的“学习单”、“单元评价单”、“大擂台”均给予了多种形式的评价机会。

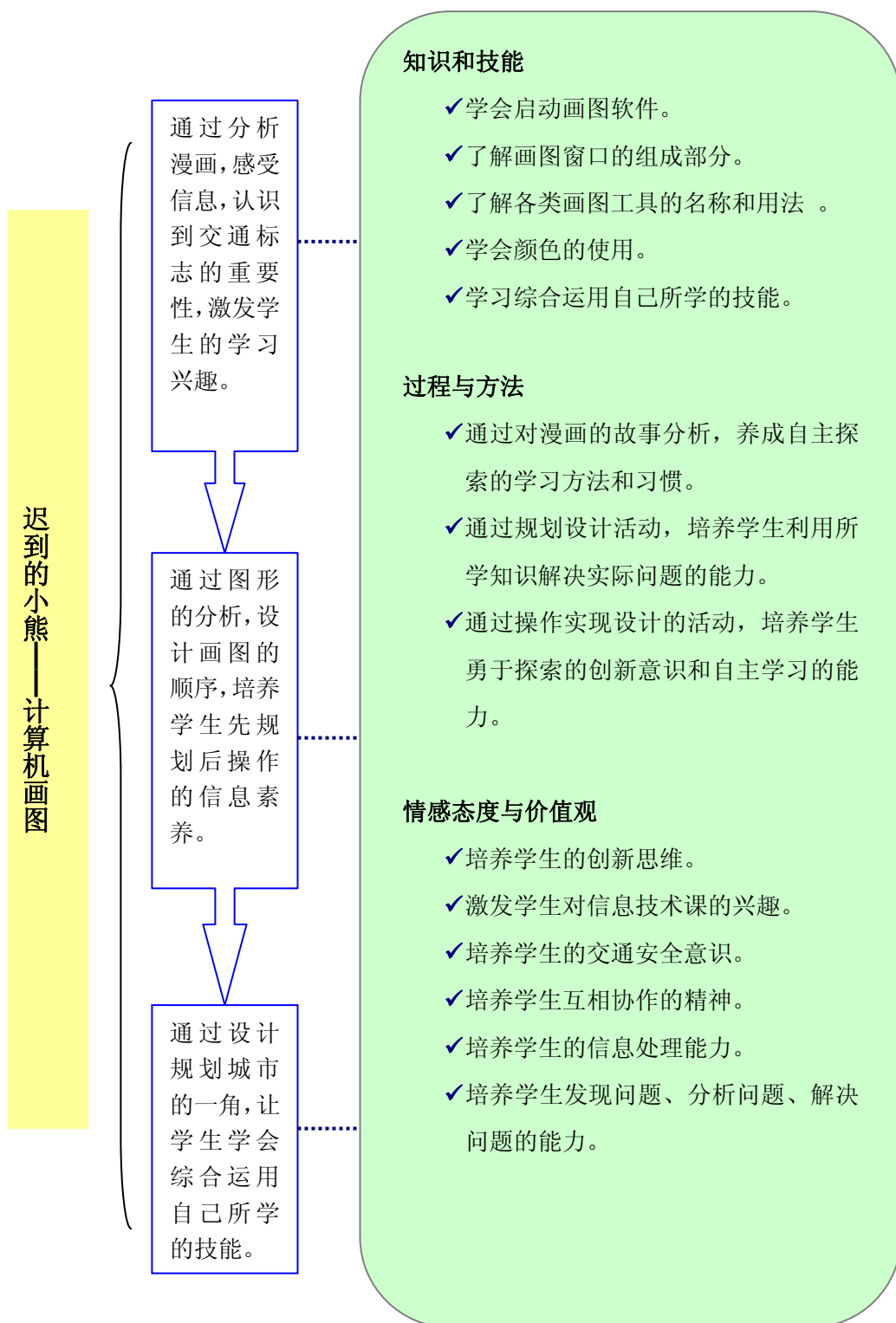
4. 打造一体化的大教材体系，辅助师生的教与学

本套教材由教科书、配套光盘、教学参考资料和教学支持网站四部分组成，其中教科书和光盘是辅助学生学习用的，教学参考资料是辅助教师教学用的，教学支持网站是沟通编者与学生、教师的桥梁。

三、《信息技术》（五年级上册～六年级下册）单元安排

学期	单元一	单元二
五年级第一学期	小熊历险记 ——初识信息与信息技术	神秘机器 ——认识计算机
五年级第二学期	迟到的小熊 ——计算机画图	假日旅游 ——初步使用因特网
六年级第一学期	中国传统节日 ——制作简单电子作品	伟大的科学家 ——制作图文并茂的电子作品
六年级第二学期	铁罐和陶罐 ——制作电子演示文稿	袋鼠和围栏 ——制作有声音和动画效果 的电子演示文稿

四、《信息技术》（五年级下册）教材内容结构框架



通过网络搜索保存旅游信息，让学生掌握利用网络资源搜索信息的方法

通过制定旅游计划，引导学生根据前面利用网络所收集的信息，进行分析整理

通过电子邮件和论坛的交流，培养学生掌握获取信息、传输信息、处理信息、应用信息的能力。

知识和技能

- ✓学会充分利用网络资源收集信息解决生活中的实际问题。
- ✓了解常用的搜索引擎。
- ✓学会用搜索引擎查找文字信息并保存下来。
- ✓能够利用写字板制作计划。
- ✓学习整理文件夹及将文件打包。
- ✓学会申请电子邮箱和收发邮件。
- ✓知道什么是计算机病毒。
- ✓学会在论坛中发帖参与交流。

过程与方法

- ✓通过确定旅游计划，让学生学会收集的信息再加工，学会筛选、总结、归纳有用信息。
- ✓在搜索信息的过程中，掌握关键词的选取技巧。
- ✓在对信息的保存操作中，学会对不同的信息进行分类保存。
- ✓通过申请免费电子邮箱和收、发邮件的实践活动，让学生掌握学会自主或借助帮助信息，协同大胆探索知识的方法。

情感态度与价值观

- ✓学会充分利用网络资源收集信息解决生活中的实际问题。
- ✓培养学生学习和使用网络与他人进行交流的兴趣和意识，体验交流的愉悦。

五、教材体例说明

情境

- 以漫画故事引出知识学习
- 通过故事情节中主人公遇到的困难，激发学生探究的欲望。

活动

- 体验漫画故事中的角色，呈现单元的主体内容。
- 引导学生经历问题的解决过程，探索解决问题的方法，产生主动学习相应信息和信息技术知识的欲望，尝试选择合适的信息技术工具和方法解决问题。

学习单

- 以漫画故事引出知识学习
- 通过故事情节中主人公遇到的困难，激发学生探究的欲望。

知识园地

- 提供与当前活动相关的一些基本知识。

小提示

- 提示活动过程中应注意的事项。

交流小天地

- 搭建共同探讨交流问题的平台。

单元小结

- 引导学生单元学习后进行自我测评，开展反思和评价，并对所学内容进行梳理

大擂台

- 提供难易程度不同的实践机会，为分层教学提供空间。
- 以闯关的形式激励学生挑战自己的能力，提高学生的学习兴趣。

单元评价表

- 引导学生从学习信息技术的效果、态度、感受等方面进行总结和反思。
- 为自评、互评、教师评提供参考。

内容结构图

- 帮助学生回顾、梳理单元学习内容。
- 帮助学生建立良好的知识结构。

六、教师用书的体例说明

