

## 高中信息技术《信息获取的一般过程》教学设计

### 【教学目标】

1. 了解信息获取的一般过程；养成良好的信息获取习惯。
2. 通过分组讨论，共同体验信息获取的过程、经历、经验，教师在学生讨论的基础上进行总结。
3. 体验信息技术蕴含的文化内涵，形成并保持对信息技术的求知欲，养成积极主动地学习和使用信息技术、参与信息活动的态度。

**【教学重点】** 信息获取过程的分析和信息获取方案的确定

**【教学难点】** 不同的信息需求决定用不一样获取方法

### 【教学过程】

一、情境导入，激发兴趣——引导学生阅读杨叔子院士打猪菜的故事。

教师活动：杨叔子院士采取了什么方法？他是否只想到这一个方法？他还可能想到哪些方法？

学生活动：以小组为单位进行了激烈的讨论，然后进行回答。学生给出的答案归结为：（1）直接赶猪去吃猪菜，现场观察。（2）应该还想到了其它一些方法（3）其它方法：向别人请教；直接找人引路；查阅资料。

教师活动：我们看出杨叔子当时想了很多方法，但他最终选择了一个最直接有效的方法，并顺利的完成了任务。

二、举出第二个人类主动获取信息的例子——刘蕾获取天气预报信息，引导学生总结出信息获取的一般过程。

学生活动：阅读课本 14 页小资料——刘蕾获取周日郊区天气情况的信息

教师活动：给出表格，请各个小组讨论思考以下几个问题：

刘蕾的目标是什么

她想到了哪些方法

她选择了哪种方法

她是否达到目标

若没达到目标应该怎样做

学生活动：分组讨论完成表格并相互评价、修正得出下面内容：

1. 获取周日郊区天气情况的信息
2. 报纸、电话、电视、网络、拨打 12121 查询
3. 拨打 12121 查询
4. 是，获知天气状况良好
5. 重新选择方法

教师活动：刘蕾对一系列可能获取周日天气情况的信息来源进行了判断及选择，最终选择了拨打 12121 收费电话的方式，从而通过电话查找到了她所需要的天气信息——天气晴好。这就是刘蕾同学获取周日天气情况信息的一般过程。

三、剖析信息获取的各个环节

教师活动：下面请大家阅读课本 14 页小资料——刘峥获取奥运有关的信息，结合我们归纳出的信息获取的一般过程，思考每个环节刘峥都做了哪些工作？

学生活动：分组讨论，每个小组回答一个环节，结果如下：

定位信息需求：奥运有关的信息

选择信息来源：各级体委的相关部门、报纸、相关电视节目、奥运会的爱护者、相关书籍（最终选择书籍）

确定信息获取方法，获取信息：选择书店计算机查询，购买书籍。

评价信息：信息全面、权威

教师活动：可见不管获取信息的行为多么复杂，只要遵循信息获取的一般过程，都能成功地获取所需的信息。通过以上三个获取信息的实例，我们已经掌握了信息获取的一般过程，下面来具体的剖析信息获取的各个环节。

#### 1、定位信息需求

教师活动：讲述信息需求包括所需要的信息和要求。表现在以下几个方面：①时间范围；②地域范围；③内容范围。也就是说“获取什么时间什么地方的什么样的信息”。准确定位信息需求的好处：确保信息有时效性和针对性，可以减少信息获取的工作量，提高信息获取效率。

#### 2、选择信息来源

教师活动：指导学生阅读 16 页的表格，了解信息的来源，思考不同信息源的实例与优缺点。

信息来源大致可分为以下四类：

①文献型信息源 ②口头型信息源（个人型信息源）

③电子型信息源 ④实物型信息源（现场信息源）

学生活动：讨论、思考每种信息源的实例与优缺点。

教师活动：各种信息来源需要互相结合，互相补充，统筹选择，更要依据具体的条件与环境。

#### 3、确定信息获取方法

教师活动：引导学生思考“选择了不同的信息来源也决定了选择了不同的信息获取方法”，并总结方法。

①现场观察法 ②问卷调查法 ③访谈法 ④检索法（文献检索、网络检索） ⑤

实验法

教师活动：前面的实例中，主人公选择了相应的信息来源后都采用了什么方法？

学生活动：思考、回答，互评。

#### 4、评价信息

学生活动：讨论、交流一致认为虚假信息。

教师活动：评价贯穿整个信息获取的过程，如不符合我们的需要就需作重新调整信息的来源和方法。

**【板书设计】**

**【教学反思】**

## 高中信息技术《Authorware 中的按钮交互》教学设计

### 【教学目标】

1. 认识 Authorware 中的交互图标；熟悉按钮交互的操作步骤和属性设置，能够使用 Authorware 的交互图标设置按钮交互功能；
2. 理解 Authorware 中实现按钮交互的方法，能够利用按钮交互制作简单的作品；
3. 理解非线性组织多媒体素材的方法，提高组织能力。

### 【教学重点】按钮交互的属性设置

### 【教学媒体】在多媒体机房使用计算机教学系统进行授课

### 【课时】1 课时

### 【教学过程】

教学过程	教师活动	学生活动
导入新课 明确学习目标	1、复习显示图标 2、点评学生作品 3、演示“汽车展示”作品，引导学生思考作品中的交互功能	1、明确本节课学习目标 2、比较、判断作品的交互功能
教师示范	1、分析“汽车展示”源文件，讲解 authorware 中的交互图标 2、演示在作品中添加交互图标中“按钮交互”功能的操作步骤和设置要点	1、了解 Authorware 的交互图标 2、掌握“按钮交互”的使用方法
学生练习	1、指导学生练习 2、引导部分学生开展拓展练习	1、模仿添加“按钮交互”功能 2、尝试制作按钮交互作品 3、学有余力的同学进行拓展练习
点拨	1、灵活使用群组图标丰富作品 2、显示图标的特殊性——无对象将终止运行 3、交互的流程顺序	根据提示，进一步完善作品
总结	交互图标的添加及按钮交互功能的应用方法、特点和步骤	自我小结

### 【板书设计】

### 【教学反思】