



九年义务教育课本

小学信息科技

XIAOXUE XINXI KEJI

(试用本)



中国地图出版社
中华地图学社



九年义务教育课本

小学信息技术

XIAOXUE XINXI KEJI

(试用本)

未经允许，不得翻印

中国地图出版社
中华地图学社

目 录

第一单元 走进信息世界	1
第一课 信息就在我身边	2
第二课 了解计算机	6
第三课 开始使用计算机	10
第四课 视窗操作真方便	16
第五课 无处不在的“好管家”	22
第六课 网络任我行	28
回顾与整理	33
 第二单元 用计算机画图	 35
第一课 认识画图软件	36
第二课 画简单的图形	41
第三课 多彩的颜色盒	47
第四课 认识多边形	50
第五课 应用曲线工具	52
第六课 提高画图效率	56
第七课 巧用文字工具	60
实践活动 自己动手做贺卡	63
回顾与整理	73
 第三单元 用计算机制作小报	 75
第一课 认识新朋友	76
第二课 建立新文件	80
第三课 编辑文件	85
第四课 文章段落的排版	91

第五课	文字的修饰	94
第六课	图片的插入	97
第七课	使版面更丰富	100
第八课	表格的创建	104
第九课	表格的修饰	110
实践活动	小组合作做小报	113
活动一	设计小报	113
活动二	准备资料	118
活动三	完成制作, 交流小结	124
回顾与整理	127

第四单元 用计算机制作演示文稿 129

第一课	生动的演示文稿	130
第二课	一起来制作演示文稿	134
第三课	图文并茂的演示文稿	140
第四课	让形式更生动	144
实践活动	我们一起来演讲	149
回顾与整理	152

第五单元 探究活动——编程世界探秘 154

第一课	走近编程	155
第二课	开启探索之旅	162
第三课	分享与小结	169
回顾与整理	174

第一单元 走进信息世界

信息时代变化快，
我们怎样来主宰？
学知识、练技能，
主动探索进步快。
网络世界多变幻，
遵守规范保安全。
我们立志学本领，
争做信息小达人。

引言

在这一单元的学习中，我们将走进信息世界，探索信息世界的奥秘，掌握使用计算机的基本方法。

第一课 信息就在我身边



小朋友，我是玲玲，我将和你们一起走进信息世界，去了解信息科技的基础知识。今天，先让我们一起来找找身边的信息。

一、信息无处不在

清晨起床，收音机里传来悦耳的天气预报广播，我们就知道了今天的气象信息。如果天气凉了，起床后就要多穿件衣服；如果中午要下雨，出门时就要带好雨具。要知道，气象信息对我们个人来说很重要，对农业生产、交通运输、科学研究就更加重要了（如图 1-1-1）。

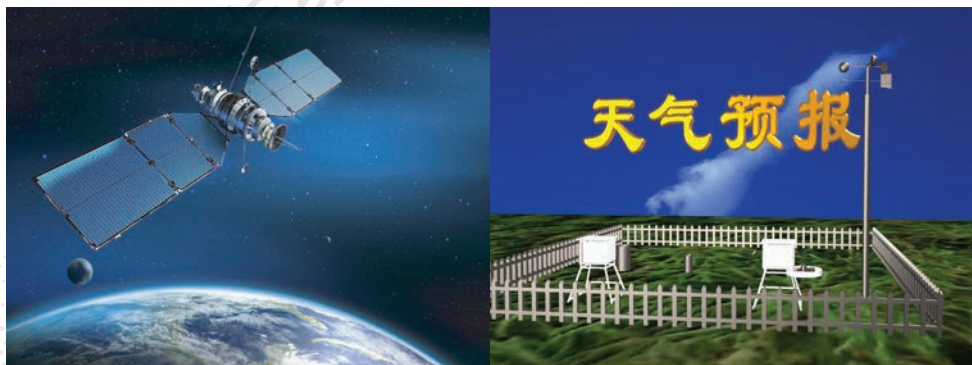


图 1-1-1 气象信息在农业生产和科学研究中发挥着重要作用

在学校里，老师带领我们在知识的海洋中探索，我们学了许多新的知识。这些知识对我们来说也是

重要的信息。掌握了这些知识，我们才能逐渐学会建设祖国的本领。

晚上回家，打开电视机，各种精彩的节目让我们了解世界各地发生的政治、经济和娱乐等各方面的信息。

可以说，我们身边到处都是信息，信息无处不在。信息对人类社会太重要了！

二、信息的获取、处理和传递

生活中人们离不开信息。那么，人们又是怎样获取信息、处理信息和传递信息的呢？生活中，我们可以用自己的眼睛、耳朵去获取信息，用自己的大脑去分析、处理信息，用语言、文字、图像去传递信息。随着社会的进步和发展，需要获取、处理和传递的信息越来越多。人们不断发明出一些工具，如电报、电话、广播、电视、雷达、机器人、计算机和网络等，来帮助我们获取、处理和传递信息（如图 1-1-2、图 1-1-3、图 1-1-4）。其中，计算机是最重要的信息处理工具。



图 1-1-2 方便携带的平板电脑能随时随地处理信息



图 1-1-3 北斗卫星导航系统能在全世界快捷地传递定位、导航信息



图 1-1-4 智能机器人帮助人们获取、处理信息



三、培养良好的信息道德规范

作为一位公民，在社会生活中要遵循社会道德规范。在使用信息工具去获取、处理和传递信息时，我们也应该遵循有关的道德规范，自觉按以下几个方面去做：

1. 不阅读、不复制、不传播、不制作有害信息。
2. 在公共机房上机时，遵守使用计算机的规则和安全制度。
3. 使用计算机时，要爱护计算机设备。
4. 增强知识产权意识，不使用盗版软件和盗版音像制品。
5. 不故意传播计算机病毒。

除此以外，我们还应该遵守哪些规范？请与老师、同学共同讨论，并将大家共同认可的规范记录在下面。

☐☐☐

小常识

计算机病毒是人为编制的、可能对计算机及其存储的信息造成危害的计算机程序。

知识产权是人类智力劳动产生的智力劳动成果所有权。知识产权是一种无形财产，与其他有形财产一样受国家法律保护。



1. 当你和你的家人、朋友准备去一座陌生的城市旅游时，你会对这座城市的哪些信息感兴趣？你通过哪些途径获取这些信息的？请你分享一下获取信息的小妙招。

2. 回家后，和爸爸妈妈一起，找一找信息技术在家庭生活中的应用。

3. 从信息的角度来看，古代的“烽火台”是什么工具？

未经允许，不得翻印



第二课 了解计算机



小朋友，计算机的用处可大了！你了解计算机是由哪些部件组成的吗？

一、计算机的外观

从外观上看，一台个人计算机通常是由主机、显示器、键盘和鼠标组成的（如图 1-2-1）。



图 1-2-1 台式计算机

键盘和鼠标用来向计算机输入命令或文字。显示器用来向我们显示计算机的输出信息。

根据使用者的需要，还可以在计算机上连接音箱、打印机、摄像头等外部设备。随着技术的发展，计算机也发展出不同的形式，比如笔记本电脑、平板电脑（如图 1-2-2）、智能手机等，功能更加丰富，更加便于携带，人们随时随地都可以使用。



图 1-2-2 平板电脑

二、计算机的硬件和软件

计算机的主机、显示器、键盘和鼠标等，这些能看得见和摸得着的设备被称为计算机的硬件。计算机只有硬件还不行，只有在计算机内安装了必要的软件后，硬件才能发挥作用。一台完整的计算机是由硬件和软件两个部分组成的。

计算机软件可以分为两大类：

系统软件：用来管理计算机的硬件和其他软件的程序，我们使用的 Windows 操作系统就是一种系统软件。

应用软件：用来解决各种实际问题的软件，如文字处理软件、防病毒安全软件、计算机辅助教学软件、游戏软件等。生活中应用广泛的电子支付、网络购物、即时通讯等都是在应用软件的支持下实现的。平板电脑和智能手机上安装的各种 APP，也都是应用软件。



本书以学校常用的个人计算机（以下简称计算机）和 Windows 7 操作系统为例，学习计算机的基本操作。

三、初步使用计算机

（一）打开计算机

人们在使用计算机时，首先要打开显示器和主机的电源。打开电源后，计算机将直接启动 Windows 操作系统（如图 1-2-3）。接着，我们就可以指挥 Windows 操作系统完成各种任务了。

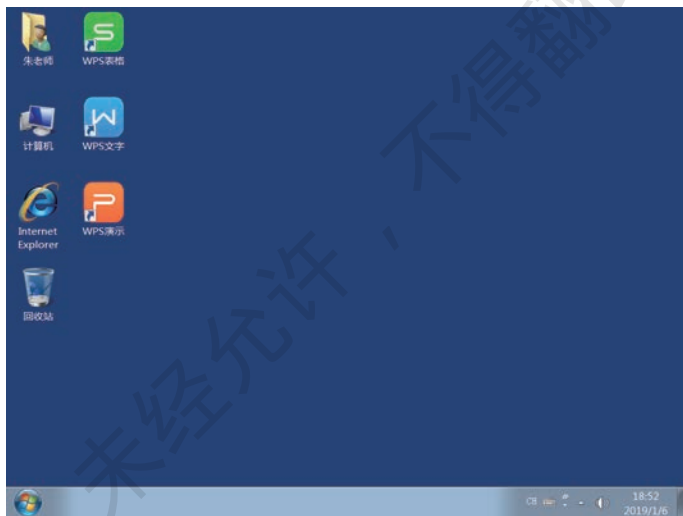


图 1-2-3 Windows 操作系统的桌面

（二）使用软件完成任务

计算机开机后，我们就可以使用已安装的软件了。如果要撰写文字、制作小报，应该启动一种文字处理软件（如图 1-2-4）；如果要玩游戏，就应该启动相应的游戏软件（如图 1-2-5）。

不同软件的功能不一样，我们可以选择并借助它们来完成相应的任务。



图 1-2-4 文字处理软件



图 1-2-5 游戏软件

(三) 正确关闭计算机

当我们完成了操作，要按正确的方法关闭计算机（如图 1-2-6）。

如果直接关掉主机电源，有时会使计算机内的数据丢失，甚至会破坏计算机内安装的软件。

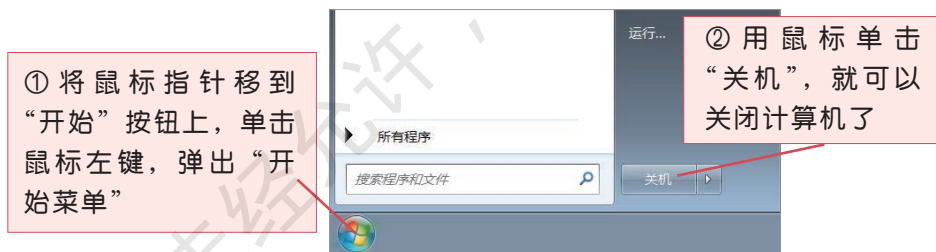


图 1-2-6 关闭计算机的正确方法



1. 练习正确地打开计算机和关闭计算机。
2. 打开计算机，找一找，计算机上都有什么软件。
3. 找到画图软件，请试一试打开并画一画。
4. 回家后，在爸爸妈妈的指导下，尝试打开、关闭家中的计算机设备，观察开关按钮、指示灯、屏幕的信息显示，比较一下和学校计算机的相同点和不同点。

第三课 开始使用计算机



小朋友，通过前两课的学习，你是不是对计算机产生了兴趣？要想成为“计算机高手”，我们就从最基本的操作开始吧！

一、认识 Windows 操作系统的桌面

每次使用计算机，Windows 操作系统都会伴随我们，帮助我们方便地操作计算机。

Windows 操作系统提供了一种图形方式的操作界面，各种软件以图标的方式放在桌面上供我们操作（如图 1-3-1）。

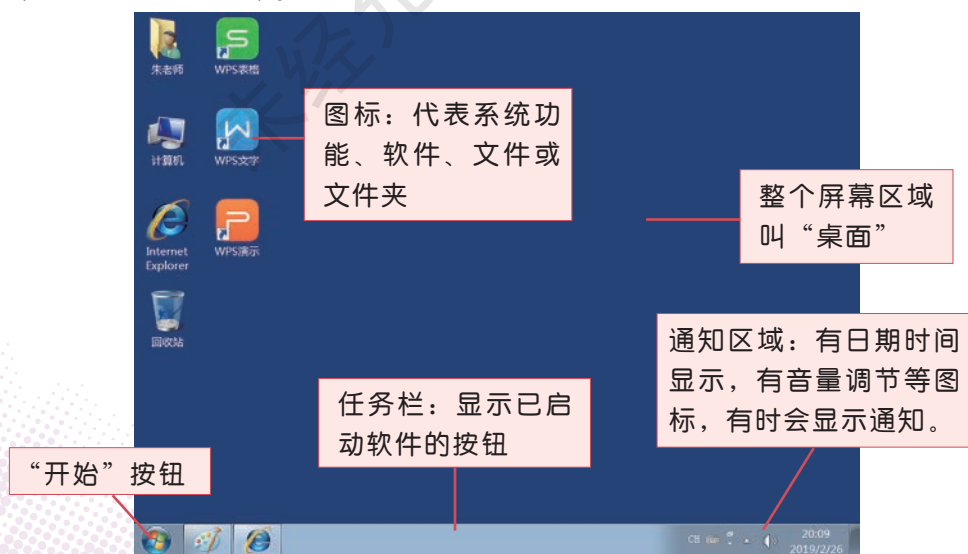


图 1-3-1 Windows 操作系统的图形方式操作界面

二、认识鼠标

在 Windows 操作系统中，使用鼠标能方便我们操作计算机。常见的鼠标操作方法有（以右手操作鼠标为例）：

（一）移动

在桌面上移动鼠标，屏幕上的鼠标指针会跟着移动。移动鼠标的作用是将屏幕上的鼠标指针移到指定的位置。

（二）单击

按一下鼠标左键称为单击。单击的作用一般是执行按钮命令、选中文件或文件夹、打开菜单或对话框。

（三）右击

按一下鼠标右键称为右击。右击的作用一般是打开快捷菜单。

（四）双击

快速连续按鼠标左键两次，称为“双击”。双击的作用一般是打开文件、文件夹或执行软件。



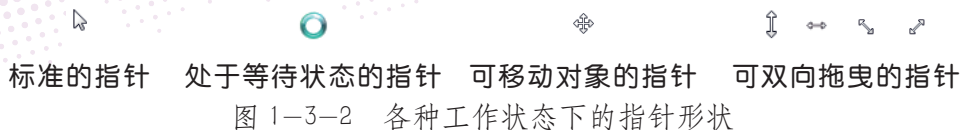
注意

在双击鼠标左键时，不要移动鼠标；在两次按键之间，不要有明显的停顿。

（五）拖曳

按住鼠标左键不放，移动鼠标到另一位置，再松开鼠标左键，这一连串动作叫作“拖曳”（也叫“拖动”）。拖曳的作用一般是移动被选中的对象。

计算机在不同的工作情况下，鼠标指针会出现不同的形状（如图 1-3-2）。



1. 在计算机的桌面上练习单击图标、拖曳图标。
2. 在计算机的桌面上的空白处、图标和任务栏上练习右击，并注意观察弹出的快捷菜单有何不同。

三、认识键盘

使用键盘能向计算机直接输入英文字母、数字和各种符号。

常用的键盘按照功能分成四个区域：文字键区、功能键区、编辑键区和小键盘区（如图 1-3-3）。



图 1-3-3 键盘分区图

键盘操作时应注意左、右手分工，左手击左部的键，右手击右部的键。在文字键区击键时，每个键位都有专门的手指负责。基准键位如图 1-3-4 所示。



图 1-3-4 键盘的正确指法



注意

不击键时，手指要放在基准键位上；击键的手指击完其他键后，也要放回到基准键位上。

要想快速操作键盘，必须熟悉键盘上各个键位的分布以及每个手指的分工（如图 1-3-5），并逐步做到不看键盘也能正确地击键（俗称“盲打”）。

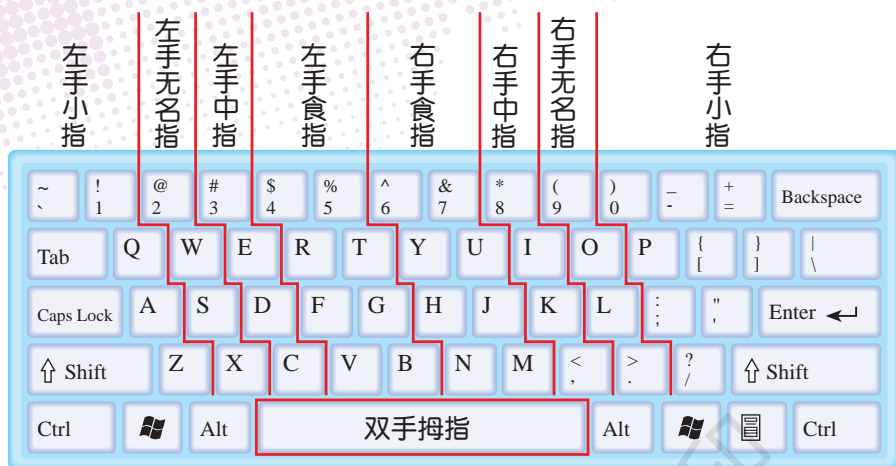


图 1-3-5 指法键位图

小朋友在使用计算机键盘时要注意操作姿势(如图 1-3-6)。



图 1-3-6 使用键盘的正确姿势

1. 坐姿要端正，身体微向前倾。

2. 肩部要放松，胳膊自然下垂。

3. 将手指自然下垂，指尖触键，轻放在基准键位上。

4. 击键时，指尖垂直向下，击键后迅速返回原位。



1. 按正确的方法开启、关闭计算机。
2. 通过玩“纸牌”游戏来练习鼠标的操作，并体会每种操作的作用。
3. 在老师的指导下，用教材配套资源中的指法练习软件训练指法。注意，先进行基准键位的练习。



第四课 视窗操作真方便



有了 Windows 操作系统，小朋友能通过一个个窗口方便地与计算机进行交流了，接下来我们就一同去领略一下视窗操作的便捷之处吧！

一、使用“开始”按钮

用鼠标单击“开始”按钮，可以打开“开始”菜单。这个菜单中包含了这台计算机的各种资源。最近使用过的程序会出现在计算机“开始”菜单的左半部分。把鼠标指向“所有程序”，可以打开“所有程序”菜单（如图 1-4-1）。

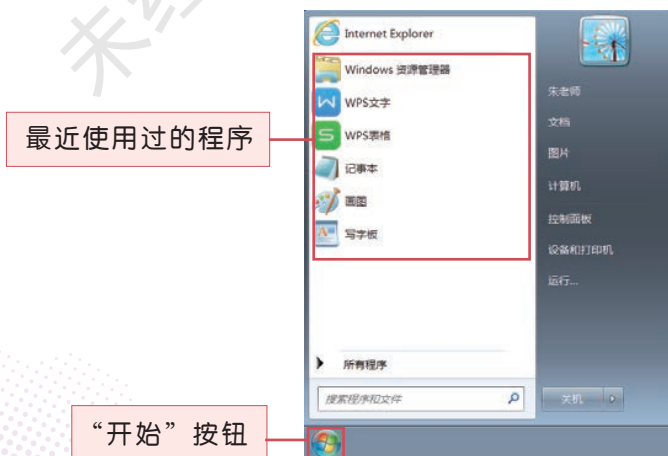


图 1-4-1 从“开始”按钮开始操作

二、打开窗口

在 Windows 操作系统中,启动一个程序,就会打开一个窗口。一般来说,打开窗口的方法有两种。

方法一:在“开始”菜单中移动鼠标到某一应用程序,然后单击就可以打开该应用程序窗口(如图 1-4-2)。

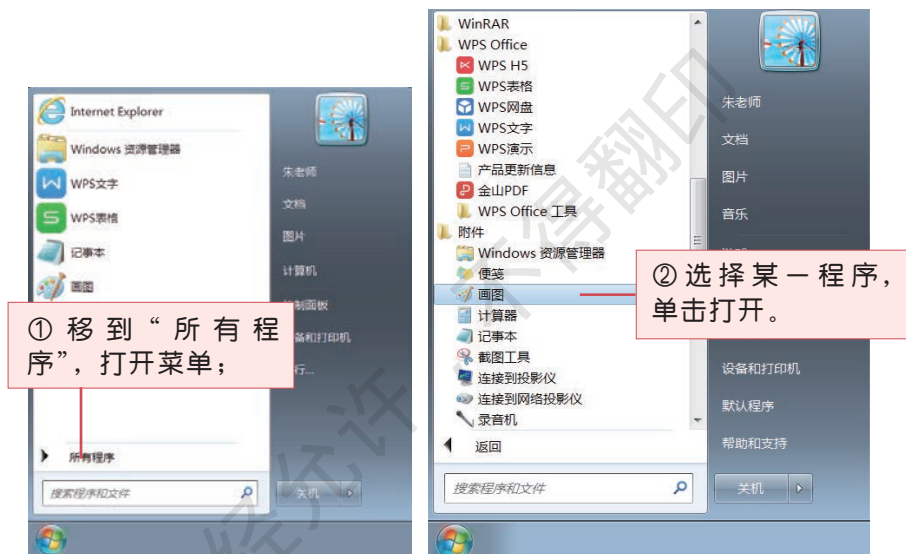


图 1-4-2 在“所有程序”中打开应用程序

方法二:桌面上有一些常用程序或文件的图标,双击这些图标,我们就可以打开相应的应用程序窗口或文件对应的应用程序窗口。

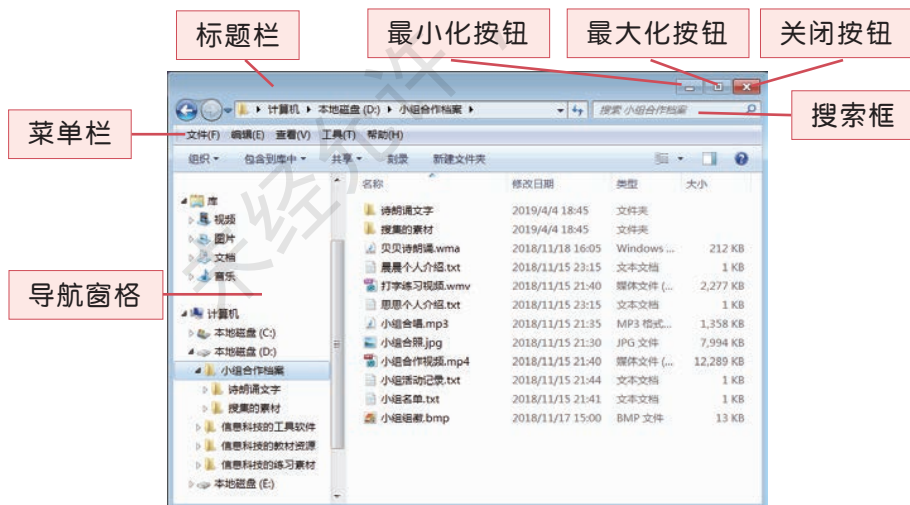
例如:用鼠标双击“计算机”图标,“计算机”的窗口就出现在我们面前(如图 1-4-3)。



图 1-4-3 “计算机”的窗口

三、窗口的组成

以“计算机”窗口为例，让我们看看 Windows 操作系统的窗口通常由哪几部分组成（如图 1-4-4）。



四、窗口的操作

使用计算机时，都是在一个个的“窗口”中操作。熟练掌握关于窗口的操作非常重要。

（一）移动窗口

移动窗口的方法如图 1-4-5 所示。

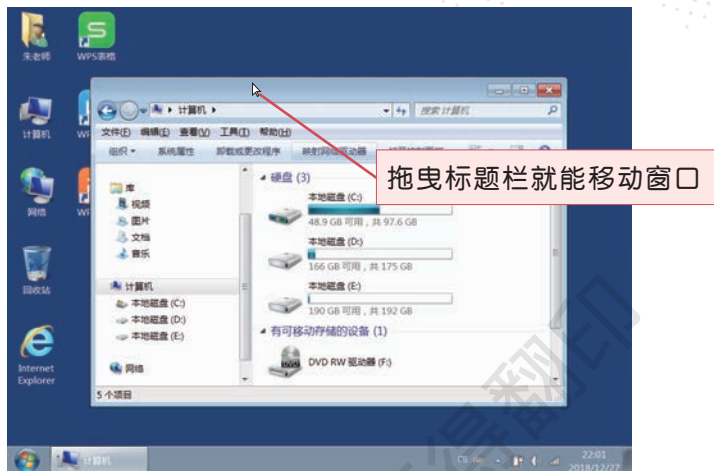





图 1-4-5 用鼠标移动窗口

（二）改变窗口大小

1. 单击最大化按钮  或双击标题栏可使窗口最大化，充满整个桌面。窗口最大化后，最大化按钮会变成向下还原按钮 。单击向下还原按钮能使窗口还原到原来的大小。

2. 单击最小化按钮  可使窗口缩小成一个按钮，出现在桌面底部的任务栏上；在任务栏单击该按钮，可复原窗口。

3. 将鼠标指针对准窗口的边框或窗口角，当它变为双向箭头形状时，拖曳鼠标，就能够改变窗口的大小（如图 1-4-6）。

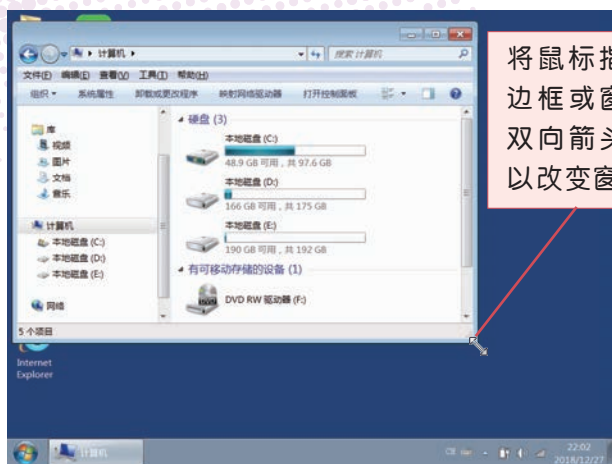


图 1-4-6 用拖曳边框或角的方法改变窗口的大小

(三) 滚动窗口工作区

如果窗口中的内容太多，当前窗口放不下时，窗口右边或下边会出现滚动条。以右边的垂直滚动条为例，拖曳滚动条可以滚动显示窗口中的内容（如图 1-4-7）。更便捷的操作是使用鼠标滚轮滚动操作，快试试看。



图 1-4-7 滚动窗口中的内容

(四) 激活窗口

在屏幕上同时打开的多个窗口中，只有一个是

可以操作的，此窗口叫“活动窗口”（如图 1-4-8）。单击某一窗口的任何部位，就可激活它成为活动窗口。

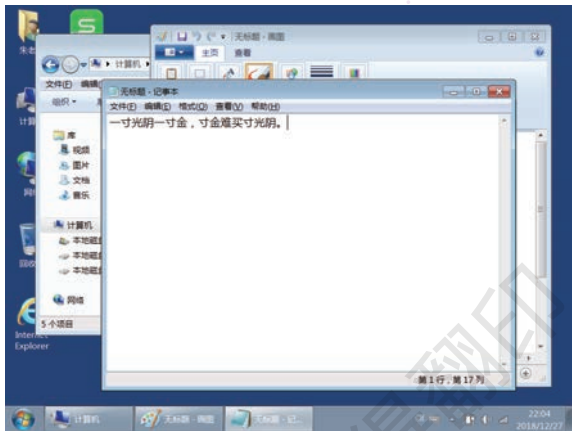


图 1-4-8 在打开的多个窗口中只有一个是“活动窗口”

（五）关闭窗口

方法一：单击窗口右上角的关闭按钮.

方法二：单击窗口菜单栏中的“文件”，选择“退出”（或“关闭”）。



练习

1. 依次单击“开始”→“所有程序”→“附件”→“记事本”，打开“记事本”程序的窗口。
2. 拖曳窗口标题栏，改变窗口的位置。
3. 分别用水平、垂直窗口的边框和窗口角来改变窗口的大小，试比较一下有什么不同？
4. 用窗口的最大化按钮使窗口最大化，观察最大化按钮的变化。用窗口的最小化按钮使窗口最小化。关闭“记事本”程序的窗口。
5. 指法练习：在老师的指导下，用教材配套资源中的指法练习软件训练指法。注意，从基准键位开始，移动到上面一排或下面一排键位，进行练习。

第五课 无处不在的“好管家”



使用计算机的时候，我们无时无刻不在和文件打交道，下面我们来认识一下文件的“好管家”——资源管理器。

一、打开资源管理器

计算机里存储了成千上万个文件，这些文件可能是一幅画、一篇文章、一首歌、一部电影或一个程序。资源管理器是管理这些文件的一个“大管家”。

我们可以按照图 1-5-1 中的方法打开资源管理器，也可以直接双击桌面上的“计算机”图标打开资源管理器（如图 1-5-2）。

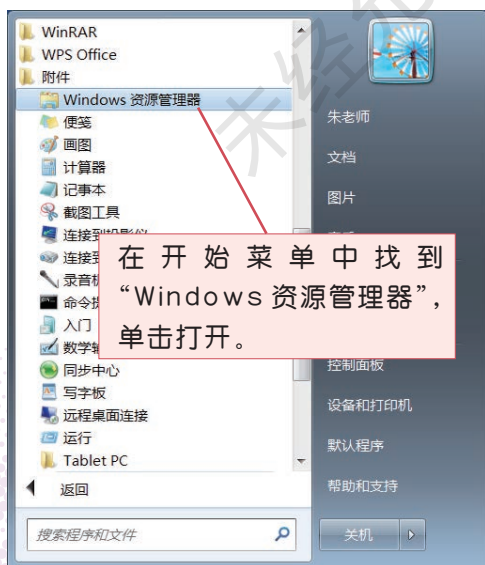


图 1-5-1 打开“资源管理器”

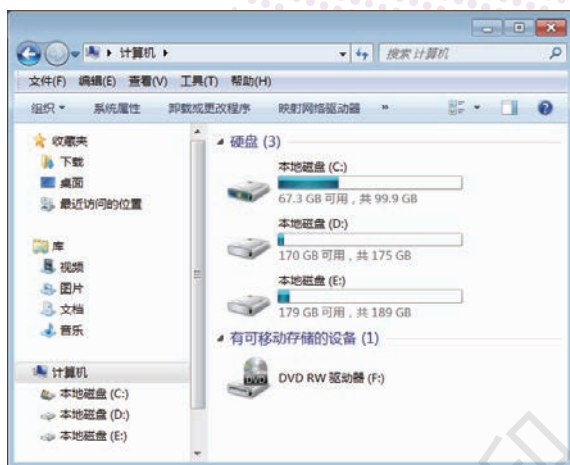


图 1-5-2 资源管理器窗口

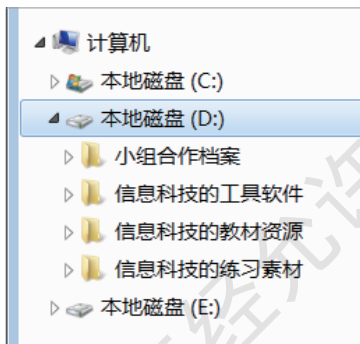


图 1-5-3 “计算机”下的资源

请小朋友仔细观察资源管理器窗口的左边，在“计算机”下，罗列着“本地磁盘 (C:)”“本地磁盘 (D:)”和“本地磁盘 (E:)” (如图 1-5-3) 等。

由于一个磁盘可以存放很多很多的文件，所以我们可以 在磁盘上建立一个文件夹，分门别类地存放文件。



1. 磁盘里可以直接放文件，也可以先建立文件夹，再把文件存放在文件夹内。

2. 文件夹里面既可以放文件，也可以建立下一级的文件夹，称为子文件夹。



二、使用资源管理器

资源管理器窗口的主要部分可分成左右两边。左边被称为“导航窗格”（如图 1-5-4）。可以用单击鼠标的方法选择你要浏览的磁盘或文件夹。右边是所选中的磁盘或文件夹的内容。

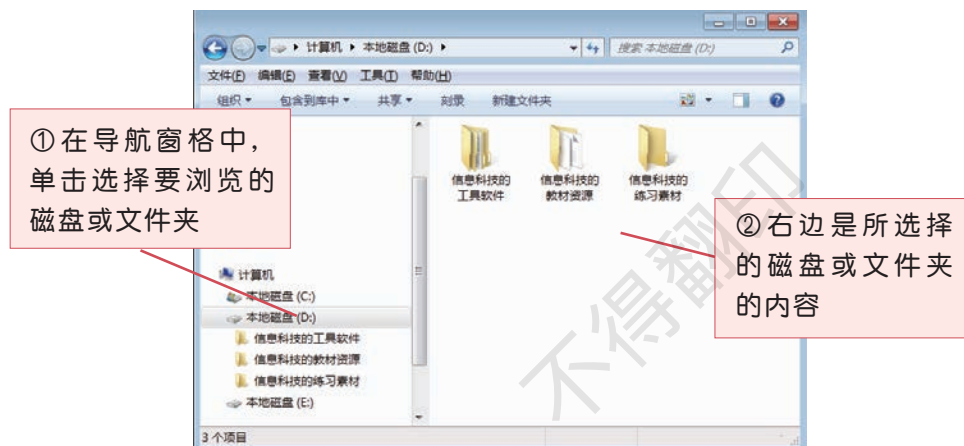


图 1-5-4 资源管理器窗口的结构

计算机以文件方式存储信息，每一个文件都有文件名（如图 1-5-5）、文件大小等属性信息，用于管理文件。不同的扩展名代表了不同的文件类型，例如文本文件、图像文件、音频文件、视频文件等。

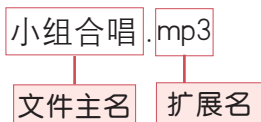


图 1-5-5 文件名由“文件主名”和“扩展名”组成

在资源管理器中的“详细信息”视图可以查看文件的“名称”“修改日期”“类型”“大小”等属性信息（如图 1-5-6 所示）。

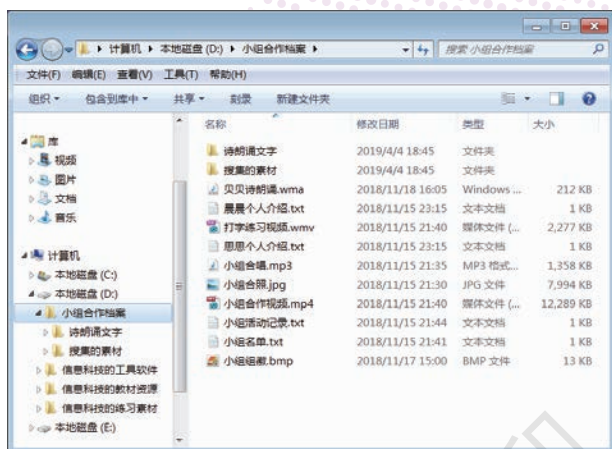


图 1-5-6 资源管理器的“详细信息”视图

在资源管理器的文件列表区域的空白处右击鼠标，在弹出的快捷菜单中，单击“查看”命令，可以选择不同的视图显示效果（如图 1-5-7），试一试，不同的视图显示的属性信息有何不同。



图 1-5-7 选择不同的查看方式

使用资源管理器中的“搜索栏”可以帮助我们根据文件名、修改日期、文件大小等属性信息搜索文件夹中的文件，快速找到需要的文件（如图 1-5-8）。特别是“文件名”信息，是重要的查找文件的依据。为文件取名千万不要马虎哦。

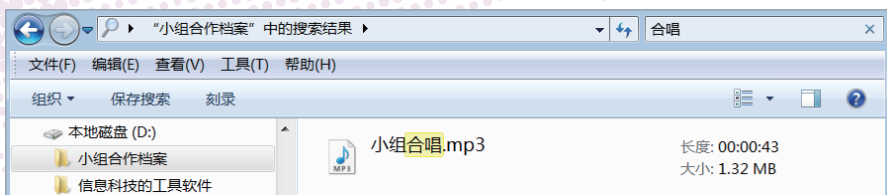


图 1-5-8 利用搜索栏查找文件

三、建立自己的文件夹

我们可以根据自己的需要，将不同类型的文件分别存放在不同的文件夹里进行管理。这样，当我们需要使用文件时，就知道到哪个文件夹中去寻找。例如，在学校公用的计算机上，我们可以按人来建立文件夹。每个人，把自己的文件放在自己的文件夹中。下面，我们在“本地磁盘(D:)”上建立一个属于自己的文件夹（如图 1-5-9）。

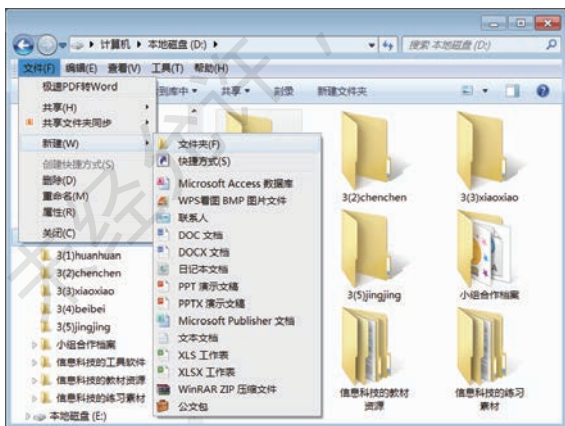


图 1-5-9 建立文件夹

在“本地磁盘(D:)”上建立一个文件夹的操作方法是：

1. 打开“资源管理器”窗口；
2. 在左边的“导航窗格”中选择“本地磁盘(D:)”；

3. 单击“文件”菜单，选择“新建”子菜单下的“文件夹(F)”；

4. 在“新建文件夹”中输入班级名称和自己的姓名，如“3(6)lingling”，按〈回车〉键或在它以外的地方单击一下鼠标，即可建立自己的文件夹。



小常识

用鼠标右击文件夹图标，在弹出的快捷菜单中，选择“重命名”可以改变文件夹的名称；选择“删除”，可以删除文件夹。



练习

1. 练习打开资源管理器，并观察计算机的“本地磁盘(D:)”上都有哪些文件夹和文件。

2. 根据老师的要求在磁盘上建立自己的文件夹。

3. 说说看，如果在家里的电脑上，要存放不同家庭成员的文件，应该如何建立文件夹。

4. 指法练习：在老师的指导下，用教材配套资源中的指法练习软件进行指法训练。注意，进行综合字母键和数字键的练习。

第六课 网络任我行



小朋友，你是否听说过因特网？你是否知道在我们的生活中有这样一张看不见的“大网”？经过今天的学习，你一定能了解它并开始喜欢它！

一、单机和网络

虽然计算机的本领很大，但是一台计算机的本领再大，如果不与其他计算机连接（如图 1-6-1），它就不能与其他计算机交流信息，也不能与其他计算机共享资源。所以，人们就将一些计算机连接起来，组成了计算机网络（简称网络）。连接在网络中的计算机可以共享网络的各种资源，还可以相互交流信息（如图 1-6-2）。



图 1-6-1 单机不能相互交流和共享资源



图 1-6-2 连接成网络的计算机

二、因特网

我们常说的“因特网”，英文为“Internet”，也称为国际互联网，是全世界最大、最开放的计算机网络。它由全世界众多国家和地区的计算机网络相互连接而成的。世界各地的人们通过它可以共享信息资源，并进行信息的交流（如图 1-6-3）。

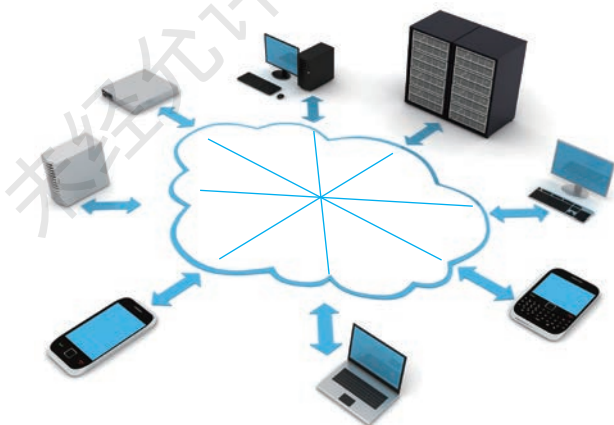


图 1-6-3 世界各地的计算机网络通过因特网联在一起

全世界这么多计算机联成网络以后到底能为我们做些什么神奇的事情呢？从 1969 年因特网诞生以来，世界各个国家和地区的政府、企业和学校等都



把自己的计算机和网络连接在因特网上，有的还在因特网上建立自己的网站。我们可以在网上浏览信息，了解发生在世界各地的事情。

现在，人们可以在网上看新闻、学习、聊天，也可以通过网络购物，因特网已经进入我们的学习和生活，它对人们的影响将会越来越大。

随着因特网技术的普及和深入发展，物联网也已经逐渐进入我们的生活，如公交车辆到站实时提示、自助借阅图书馆等。物联网让我们的生活变得越来越智能。

三、网页浏览器

要挖掘因特网中的信息宝藏，我们还要请一位好朋友来帮忙，它就是“网页浏览器”，也称为浏览器。本书中使用“Internet Explorer”（简称IE）作为网页浏览器，按图 1-6-4 中的方法可以启动 IE。

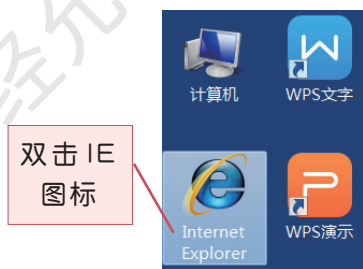


图 1-6-4 启动 IE 软件

仔细观察 IE 软件的窗口，它除了有一般窗口的特征外，还有地址栏、搜索栏和网页标签（如图 1-6-5）。

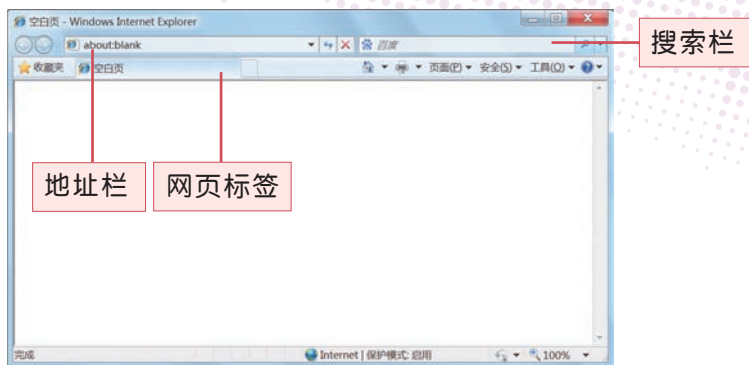


图 1-6-5 IE 软件窗口中的地址栏、网页标签

要访问因特网中的某一个网站，需要把这个网站的网址输入到IE软件的地址栏内，然后按〈回车〉键，即可进入这个网站。

四、浏览网页

打开某个网站后，最先呈现在我们面前的网页一般是该网站的主页（如图 1-6-6）。在一个网站中，除了网站的主页以外，还可以通过以下方法浏览许多其他网页。



图 1-6-6 网站主页

1. 在网页内容显示区中缓慢移动鼠标指针，你会发现什么？

在一些文字或图片上，鼠标指针会变成一个“小手”，这说明这些文字或图形上存在着链接点。单击链接点，计算机就会带我们进入另一个页面。



2. 工具栏中的一些按钮也能帮助我们在网页之间切换、浏览。

工具栏上的按钮比较多，让我们先来认识比较常用的四个（如表 1-6-1）。

表 1-6-1 工具栏上的按钮

名称	按钮图标	作 用
后退		返回前一页面
前进		进入后一页面
刷新		刷新页面内容
停止		停止页面下载



小常识

一般来说，网址有两种表示方法。一种用字符表示，例如上海热线：www.online.sh.cn 我们称之为“域名”；还有一种用数字表示，例如：101.95.48.168，我们称之为“IP 地址”。域名比 IP 地址更容易记忆，所以比 IP 地址更常见、更常用。



练习

1. 练习启动浏览器软件。
2. 找一找，在你的电脑上有哪些浏览器软件，分别启动后观察有何相同点和不同点。
3. 和同学交流一下，大家都知道哪些常用的网站，选择你感兴趣的记录下来。

回顾与整理

1. 小朋友们，在学习过程中，及时复习、整理所学习的知识，不仅可以起到巩固的作用，还能帮助我们加深理解。理解了各个知识点之间的联系后，还可以提高我们的综合应用能力。在第一单元中，我们学习了哪些知识、技能或方法？请小朋友将它们整理出来。

我了解的知识：

☐ 计算机的主机、显示器、键盘和鼠标等，这些都是计算机的硬件。

☐

☐

我掌握的技能：

☐ 使用网页浏览器浏览网页内容。

☐

☐

我使用的方法：

用有含义的名称来命名文件夹和文件。

☐

☐

☐

2. 在这里，让我们特别回顾一下使用计算机的



过程。请大家看下面的图，这幅图的主题是“使用计算机的过程”。我们使用计算机的过程是怎样的？请大家想想看，并试着将下面的图补全（如果图中的框图不足，也可以自己添加）。

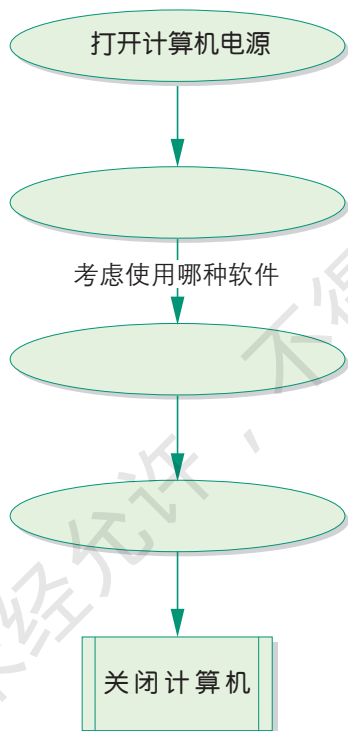


图 1-7-1 使用计算机的过程

第二单元

用计算机画图

小小画笔真神奇，
不用颜料不用笔。
线条图形都能画，
配上颜色更美丽。
各种工具本领大，
效率提高真稀奇。
我们今天来学习，
画出祖国好风景。

引言

在这一单元的学习中，我们将运用画图软件中的各种工具画出小树和鲜花等美丽的图画。我们还将举办一个贺卡设计、展览活动。希望你和小组的伙伴齐心协力，使用各种画图工具，设计出漂亮的作品。

第一课 认识画图软件



小朋友，从这节课开始，你可以在计算机的帮助下，画出漂亮的图画来。我们先来认识一下画图软件吧！

一、启动画图软件

用于画图的软件有很多，我们来学习 Windows 操作系统自带的一个名为“画图”的软件。使用任何一个软件，必须先启动这个软件（如图 2-1-1）。

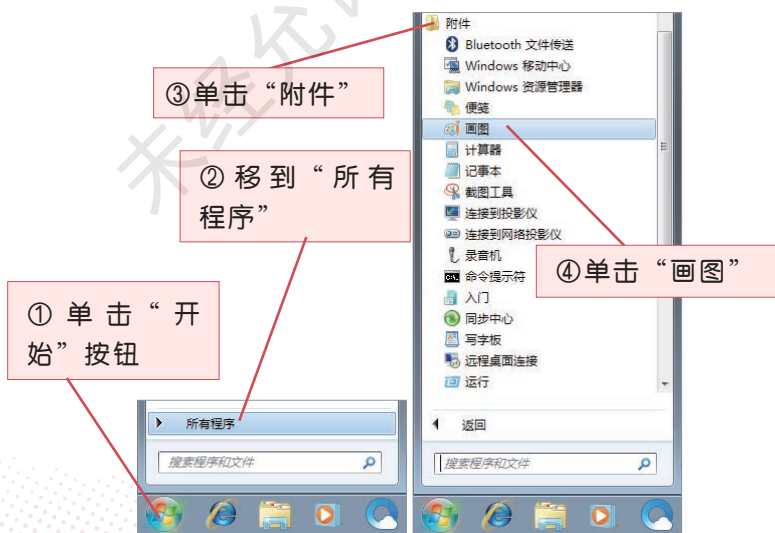


图 2-1-1 从“开始”菜单启动画图软件

二、认识画图软件的窗口

图 2-1-2 是启动画图软件后打开的窗口。在这个窗口中，绘图区像一张白纸，我们可以直接在上面画图，也可以先拖曳画布周围的“控制点”调整画布的大小后再画图。

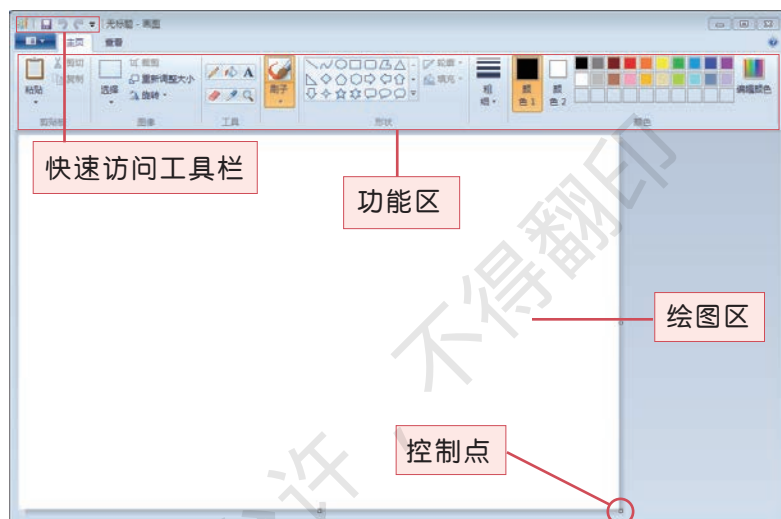


图 2-1-2 画图软件的窗口

在画图软件窗口上方的功能区中有各种工具按钮，想用哪一个工具，只要用鼠标单击选中它就可以了。如果想了解按钮的用途，可以把鼠标移到按钮上稍停一会儿，查看这个按钮的提示信息（如图 2-1-3）。



图 2-1-3 工具的选中和提示



试一试

把鼠标移到各个按钮上，停顿一下，了解这些按钮的名称。

三、一起来涂鸦

找一找“铅笔”按钮，找到后单击它，然后把鼠标移到绘图区拖曳（如图 2-1-4），看看会发生什么？是不是很像在白纸上“涂鸦”！

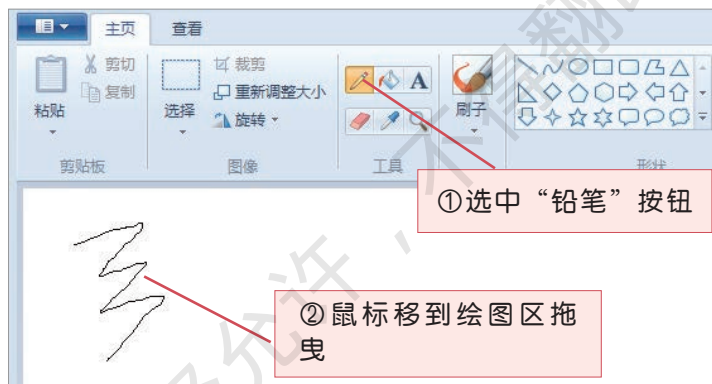


图 2-1-4 用“铅笔”画画

除了“铅笔”外，画图软件中还有一把神奇的“刷子”。找到“刷子”按钮，单击按钮下方的小箭头，会出现各种刷子样式（如图 2-1-5）。选择一种刷子样式，鼠标移到绘图区拖曳，你会有惊喜的发现哦！



图 2-1-5 用“刷子”画画



单击按钮下面或旁边的“小箭头”，可以显示和这个按钮相关的选择内容。

小朋友，是不是觉得黑色的涂鸦太单调了。只要改变颜料盒中“颜色 1”的颜色，就可以用不同的颜色进行涂鸦了（如图 2-1-6）。

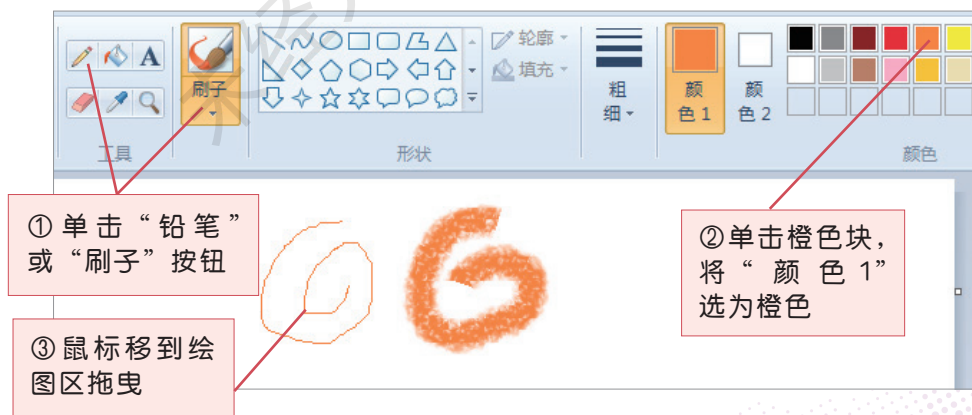
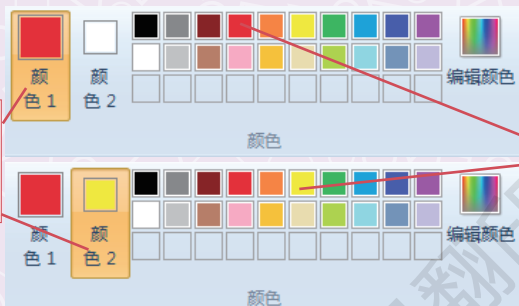


图 2-1-6 改变涂鸦的颜色



颜料盒分为“颜色1”和“颜色2”，单击“颜色1”或“颜色2”，再选择颜料盒中的某个颜色可以改变“颜色1”或“颜色2”（如图2-1-7）。

①分别单击选中“颜色1”和“颜色2”



②在颜料盒中分别选择红色和黄色

图 2-1-7 改变“颜色1”和“颜色2”的颜色



选择一种你喜欢的颜色，用“铅笔”或“刷子”画一样东西，画好以后，请你的同学猜一猜，画的是什么。



1. 启动“画图”软件。
2. 尝试用不同的工具按钮画画。
3. 单击“关闭”按钮，关闭画图软件。

第二课 画简单的图形



小朋友们已经初步认识了画图软件，这节课我们就来学习画简单的图形。

一、画直线

单击“直线”按钮，将鼠标移到绘图区，就可以拖曳画出一段直线。

如果在画直线的同时，按住键盘上的<Shift>键，就可以画出水平、垂直或向右、向左倾斜45度的一段直线（如图2-2-1）。

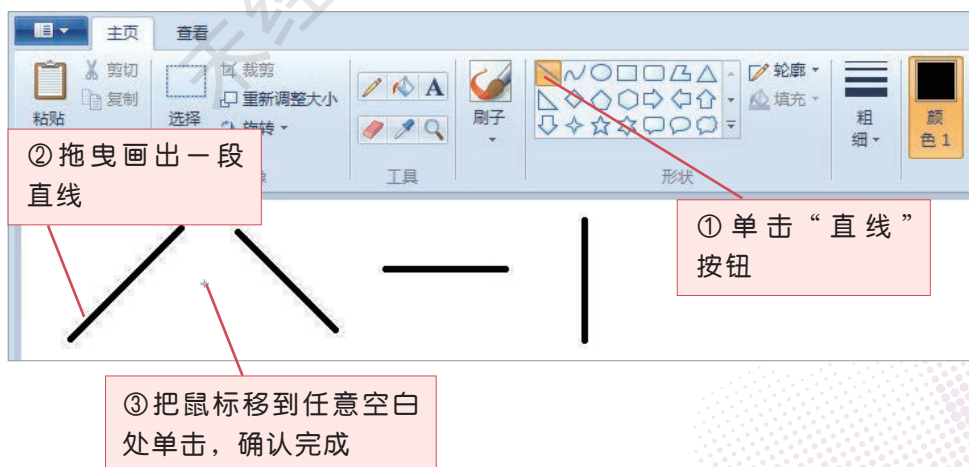


图 2-2-1 画一段直线

单击“粗细”按钮，选择不同的粗细样式，可以画出不同粗细的线条（如图 2-2-2）。

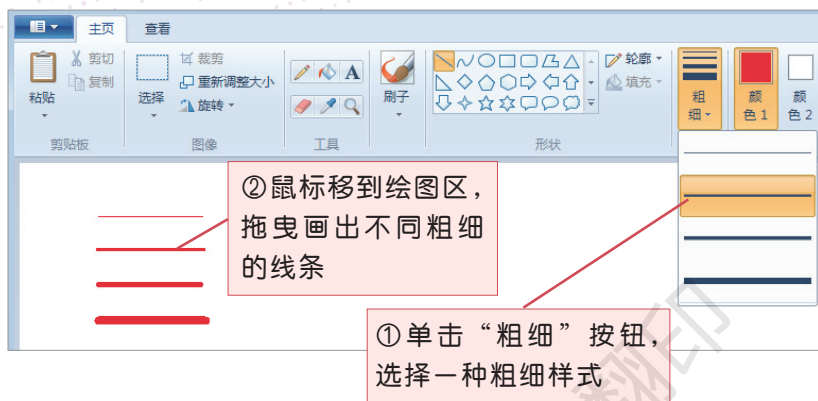


图 2-2-2 不同粗细的线条



为什么图 2-2-2 中的直线是红色的？怎样改变直线的颜色呢？回想一下上一节课涂鸦时是怎么改变画笔颜色的。

单击“轮廓”按钮，可以画出不同轮廓样式的线条（如图 2-2-3）。

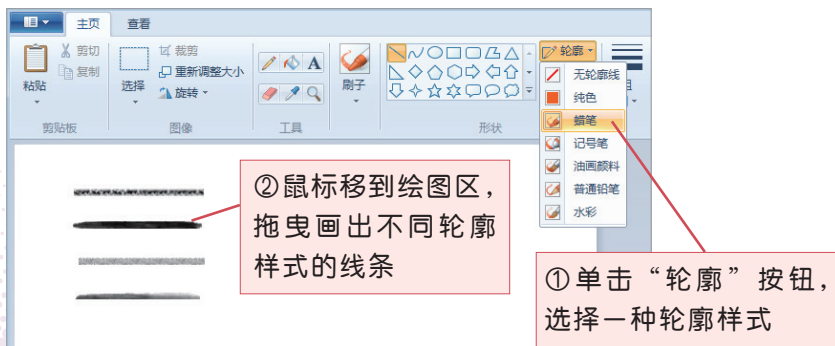


图 2-2-3 不同轮廓样式的线条



选择不同颜色、粗细和轮廓样式，也会影响到椭圆形、矩形、多边形等其他图形的轮廓线颜色、粗细和轮廓样式。

二、举一反三

用画直线的方法，还可以画出矩形、椭圆和其他各种有趣的形状。如果要画正方形或圆，可以同时按住键盘上的〈Shift〉键。



请选择不同的形状和颜色，画出以下形状（如图 2-2-4）。

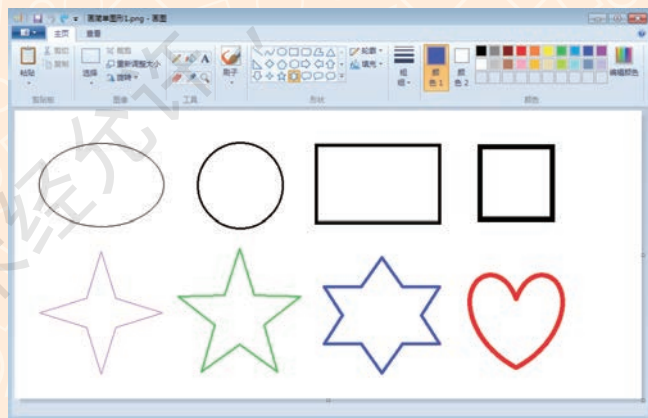


图 2-2-4 画不同的形状

三、画得不好怎么办

在纸上用铅笔画画时，画得不好可以用橡皮擦除。画图软件也为我们准备了“橡皮”。当你选中“橡皮擦”按钮后，可以选择不同“粗细”来改变橡



橡皮擦的大小，然后鼠标移到要擦除的地方拖曳，就可以擦掉不要的内容了（如图 2-2-5）。

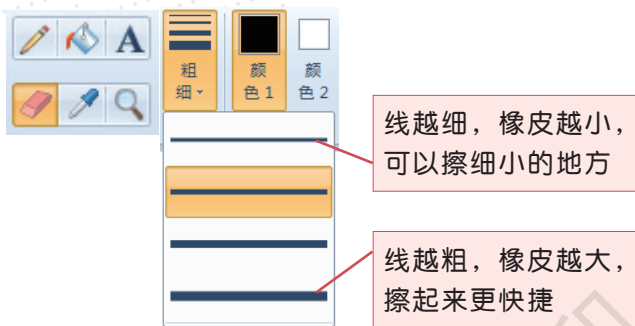


图 2-2-5 选择“橡皮擦”的大小

当擦除的内容比较多时，可以单击“选择”按钮，框选住要擦除的范围（如图 2-2-6），再按键盘上的删除〈Delete〉键。

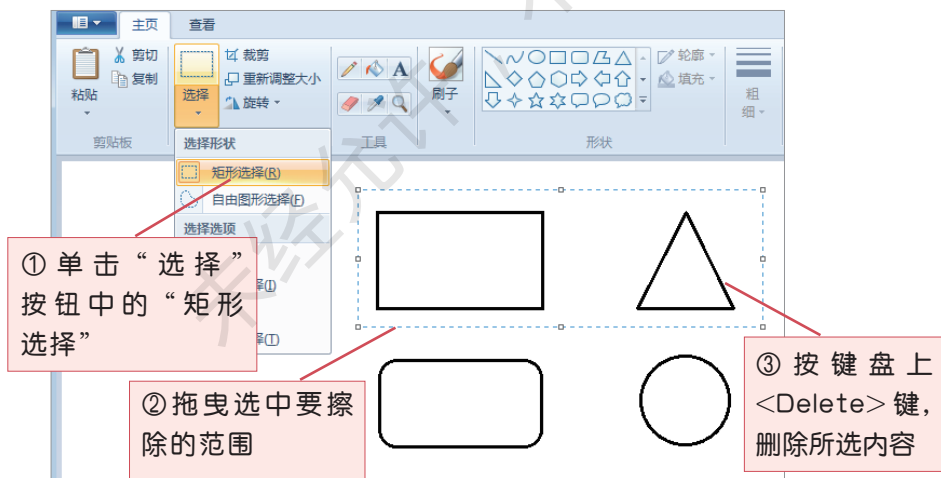




图 2-2-6 大面积擦除



“橡皮擦”按钮是用“颜色 2”来擦除的。如果当前的“颜色 2”是红色，那擦过的痕迹就是红色。同样道理，大面积擦除也是用当前的“颜色 2”来擦除的。

除了擦除的方法之外，画图软件还为我们提供了一个“撤销”功能。“撤销”按钮位于画图窗口最上方的“快速访问工具栏”中，在图画被保存前，它能够一步步撤销之前的操作。

四、保存图画

用计算机画好的图画，要及时保存起来。你可以单击“保存”按钮，也可以选择“画图”菜单下的“保存”命令进行保存（如图 2-2-7）。

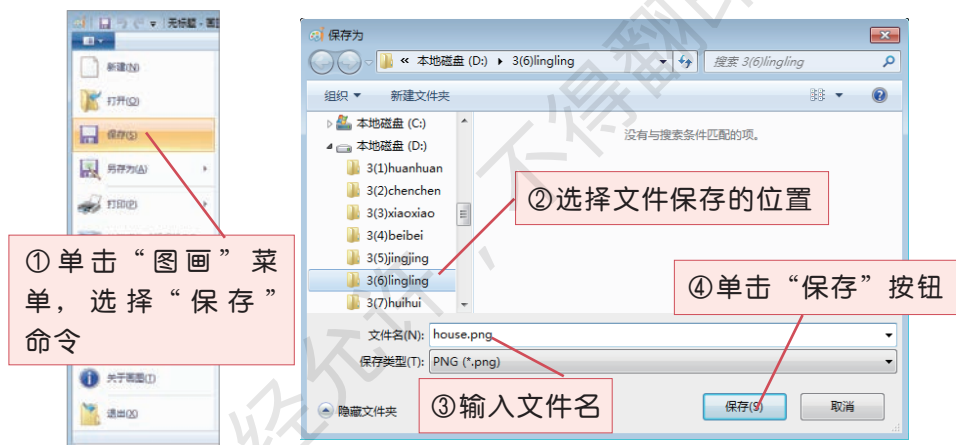


图 2-2-7 文件的保存

五、打开已保存的文件

对已经保存的文件，必须先打开它，才能再次编辑。“打开”和“保存”文件的命令都在“画图”菜单中，具体操作如图 2-2-8。

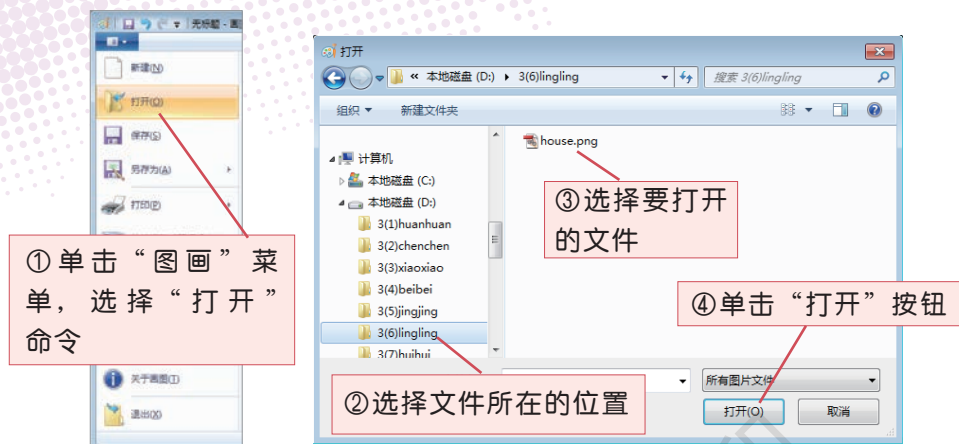


图 2-2-8 打开文件



1. 用合适的画图工具画出以下图形。



图 2-2-9 棒棒糖、小房子、博士帽

2. 用已经学会的画图工具，自己创作一幅画。

第三课 多彩的颜色盒



学会了画椭圆后，小朋友们想要画出五彩缤纷的气球（如图 2-3-1），就不是难事了。



要画出图 2-3-1 中的气球，要用到哪些形状和工具？



图 2-3-1 五彩缤纷的气球

一、先画形状，后填色

小朋友们可以先用“椭圆形”和“铅笔”画出气球的形状，然后改变“颜色 1”的颜色，用“用颜色填充”按钮为气球填上颜色（如图 2-3-2）。

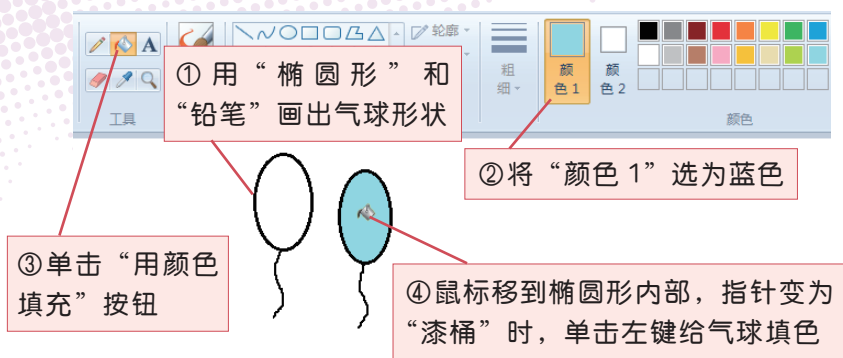


图 2-3-2 填色前和填色后的气球



“用颜色填充”工具填充颜色时，单击左键是用“颜色 1”填充，单击右键是用“颜色 2”填充。

二、快速画气球

除了先画形状，再填充颜色以外，还有一种方法可以直接画出有填充色的椭圆，如图 2-3-3 所示。



图 2-3-3 画出有轮廓线色和填充色的椭圆



“颜色1”一般用于线条和形状轮廓线的颜色，“颜色2”一般用于形状的填充色（如图2-3-4）。

颜色1：轮廓线颜色



颜色2：填充色

图2-3-4 用不同“颜色1”和“颜色2”画的形状



你能画出以下填充效果的气球吗？

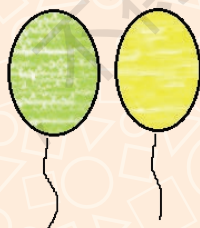


图2-3-5 有填充效果的气球



1. 画出如图2-3-6所示的方格图案，填上自己喜欢的颜色。

2. 用合适的画图工具画出图2-3-7和图2-3-8所示的图形。

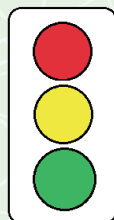


图2-3-6 魔方 图2-3-7 红绿灯 图2-3-8 松树



第四课 认识多边形



生活中的许多图案都是由多边形组成的。
本节课我们就来学习多边形的画法。

一、几种多边形

小朋友，你认识图 2-4-1 中的多边形吗？用“多边形”工具能很方便地画出这些多边形来。

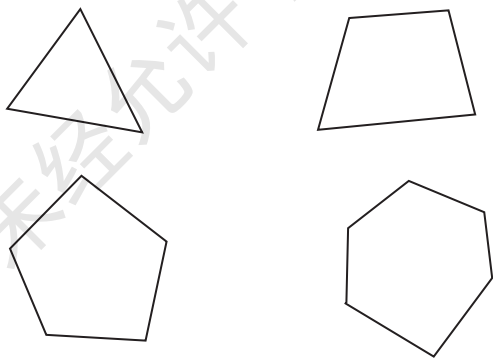


图 2-4-1 几种多边形

二、画多边形

在单击“多边形”按钮后，可以按图 2-4-2 所示的方法画出多边形。

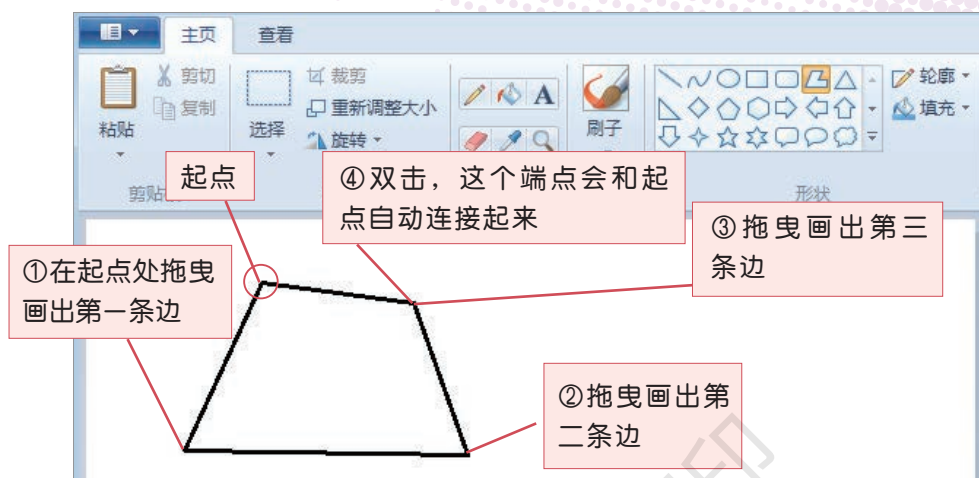


图 2-4-2 画多边形

三、画其他封闭的图形

小朋友，你能用“多边形”画出图 2-4-3 中的这些封闭图形吗？



图 2-4-3 用“多边形”画的草和闪电

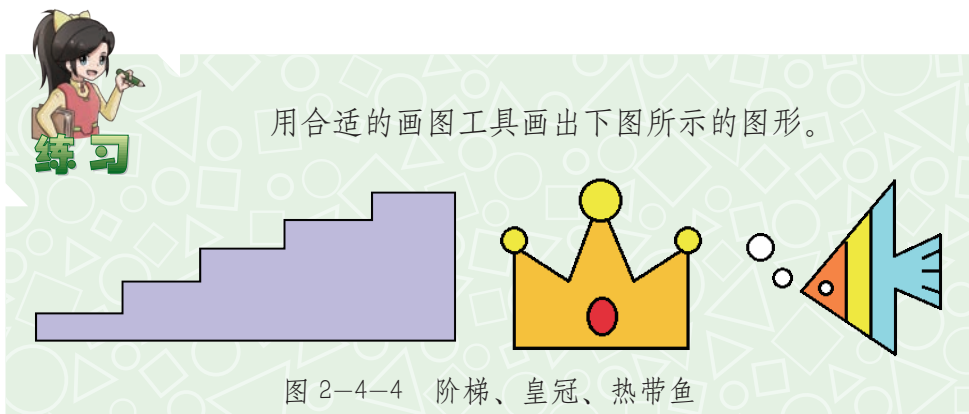


图 2-4-4 阶梯、皇冠、热带鱼



第五课 应用曲线工具



小朋友，祖国大地上有许多美丽的河山。学会画曲线的方法，可以方便地画出如图2-5-3所示的崇山峻岭。

一、画曲线

用“曲线”工具可以很方便地画出各种曲线。根据曲线的弧度样式，可以分为“单弧曲线”和“双弧曲线”。曲线的画法如图2-5-1和图2-5-2所示。

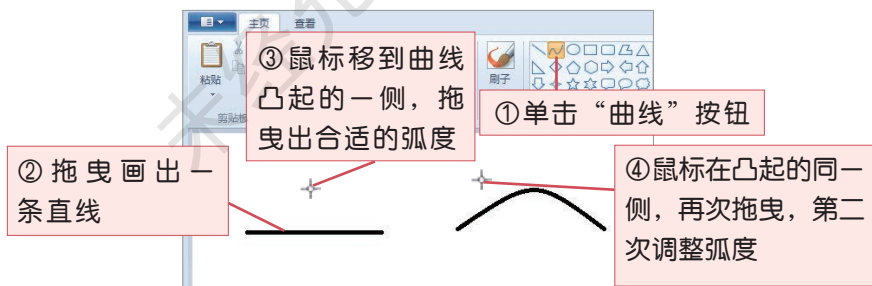


图 2-5-1 画单弧曲线



注意

画曲线时，只要在直线的两侧拖曳弧度，就可以画出双弧曲线（如图2-5-2）。



图 2-5-2 画双弧曲线



画出如图 2-5-3 所示的崇山峻岭。



图 2-5-3 崇山峻岭

二、可爱的小树

我们可以用已经学过的“铅笔”按钮来画小树（如图 2-5-4）的树干和树枝。

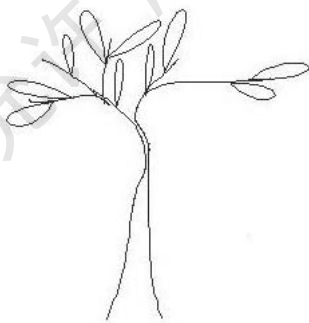


图 2-5-4 小树

那么，树叶怎么画呢？你能通过如图 2-5-5 所示的方法画出一片树叶吗？

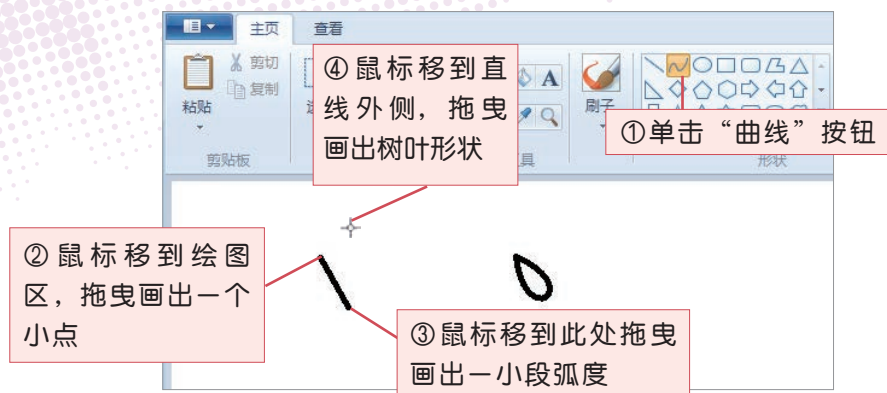


图 2-5-5 画小树叶的方法



用图 2-5-5 所示的方法画小树叶，起点的位置是怎么确定的？

三、改变图形的位置

树叶画好后，如果位置不满意，可以把它移动到新的位置（如图 2-5-6）。

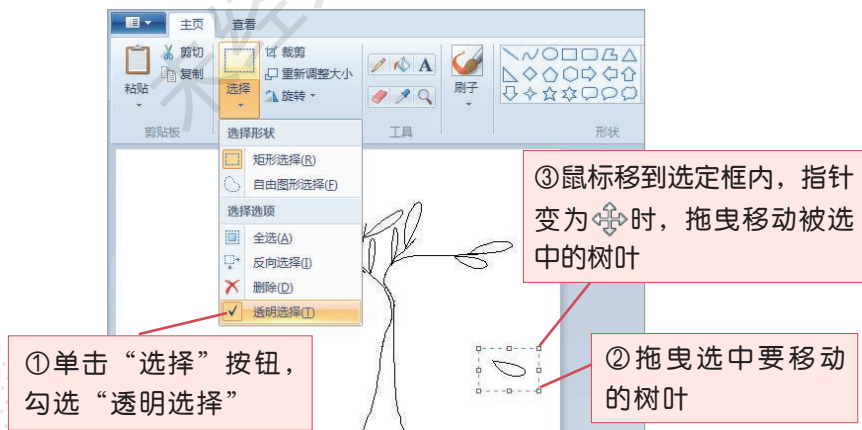


图 2-5-6 移动图形



选中树叶时，勾选“透明选择”，可以过滤掉树叶的底色。当两片树叶叠加在一起时，后面的树叶不会被前面树叶的底色遮挡。



画出几种不同方向的树叶，再用改变图形位置的方法，把树叶移到树枝上。



1. 用“曲线”为图 2-5-7 画上不同的表情。



图 2-5-7 表情

2. 用合适的画图工具画出图 2-5-8 和图 2-5-9 的图形。



图 2-5-8 围巾



图 2-5-9 花雨伞



第六课 提高画图效率



小朋友，你想学会孙悟空“七十二变”的本领吗？今天，我们就来学习用一个图形变出许多图形的方法。

校园里盛开着许多美丽的鲜花，如果在纸上画，必须一朵一朵地画，可费时间了。在计算机上画图可不一样，只要先画好一朵，再利用“复制”和“粘贴”功能，就可以毫不费力地画出许多花朵来（如图 2-6-1）。

一、画一朵小花

请小朋友先用“铅笔”画出花朵的花瓣和枝干，再用“曲线”画出叶子。最后，选择适当的颜色填充，就可以画出一朵美丽的花朵（如图 2-6-2）。



图 2-6-1 许多美丽的花朵



图 2-6-2 画花朵

二、“复制”“粘贴”多轻松

要从一个图形变出许多图形，可以使用“复制”和“粘贴”功能。记住在复制前，必须先用“选择”工具选中要复制的图形（如图 2-6-3）。



注意 在使用“复制”和“粘贴”时，选择框一定要选中需要复制的全部内容。如果只选中一部分，那么复制出来的图形是“不完整的”。

选定要复制的图形后，先单击“复制”按钮，再单击“粘贴”按钮，在绘图区左上角就会出现一朵相同的花朵。用鼠标拖曳左上角的小花朵，把它放到合适的位置（如图 2-6-3）。

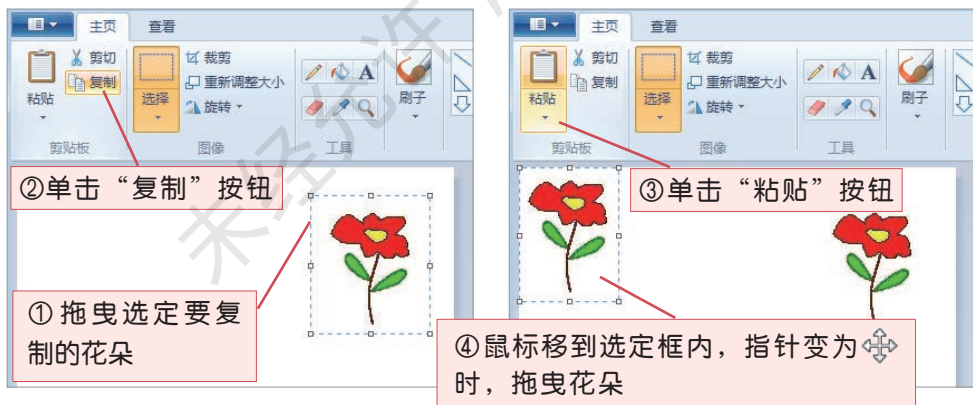


图 2-6-3 “复制”和“粘贴”小花

重复单击“粘贴”按钮几次，并拖曳每朵花到适当的位置，就可以画出一排花朵（如图 2-6-4）。



图 2-6-4 一排同样的花朵



三、“旋转”“拉伸”多变化

校园内的花朵是大小不一、形态各异的。我们可以使用“旋转”和大小拉伸，让每一朵花变得不一样。

先选中要编辑的内容，然后单击“旋转”按钮，选择“水平翻转”。看一看，花朵发生了什么变化？（如图 2-6-5）。

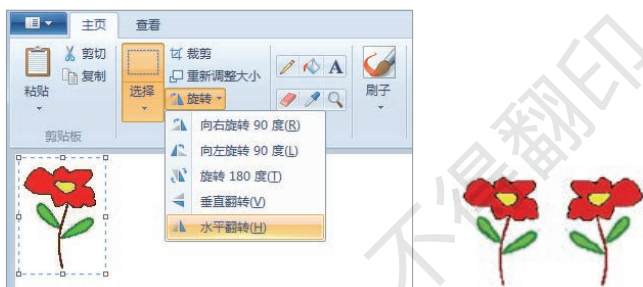


图 2-6-5 用“旋转”功能实现花朵的水平翻转



在图 2-6-5 的“旋转”按钮中还有“向右旋转 90 度”和“垂直翻转”等选项，选中一朵花，试一试它们的效果。

要改变花朵的大小，可以先选中花朵，然后拖曳选定框四周的控制点（如图 2-6-6）对花朵进行大小拉伸。

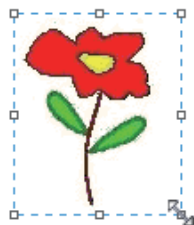


图 2-6-6 拖曳选择框的控制点



用合适的画图工具画出以下图形。

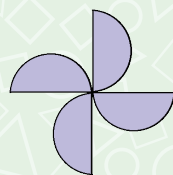


图 2-6-7 小火箭、四叶草、风车





第七课 巧用文字工具



“红花还要绿叶配”，好的图画也需要配上适当的文字，以突出图画的主题。今天，我们就来学习为图片配文字。

一、看图配字

给图片配文字，首先要根据图画的内容来选择适当的文字，配上的文字应该有助于表达图片的含义。其次，文字的大小和位置要适当，不能喧宾夺主。第三，文字的颜色要与整个画面协调。



你想为图 2-7-1 中的图片配上什么文字？



图 2-7-1 要配文字的图片

二、使用“文本”工具

可以使用“文本”工具给图片配上文字（如图 2-7-2）。

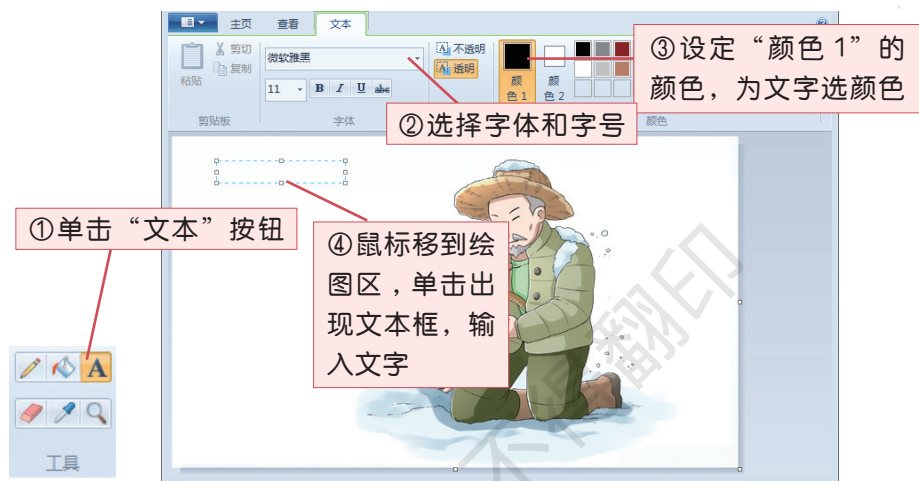


图 2-7-2 在图上配文字

三、输入汉字

如果要输入汉字，应在输入前先选择一种汉字输入法。

然后，将光标定位在要输入汉字的地方，用键盘完整地输入汉字的拼音。随后，在出现的文字选择框中选择所要的汉字（如图 2-7-3）。

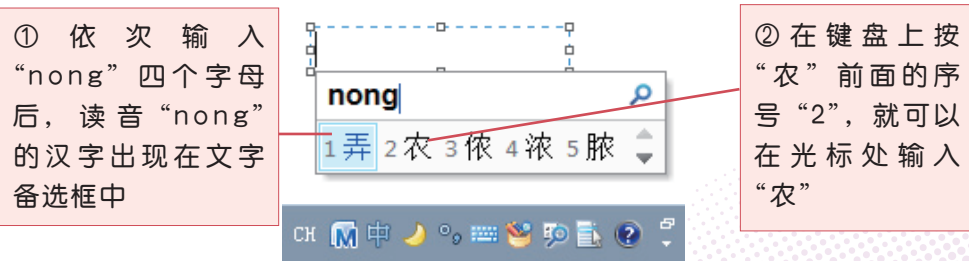


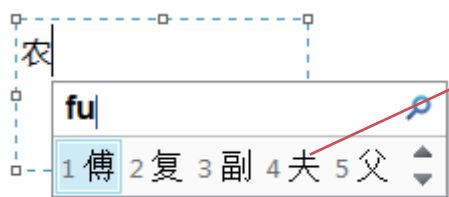


图 2-7-3 在文字备选框中选择所要的汉字



如果输入拼音后，得到的同音字太多，还需要按键盘上的加号键  或减号键  来前后翻页，才能找到要输入的汉字。如“夫”字的输入方法如图 2-7-4 所示。



按键盘上的加号键翻页，在第 2 页上出现“夫”，按键盘上的数字键“4”（“夫”前面的序号是 4），就可以在光标处输入“夫”

图 2-7-4 按键盘上的加号键翻页，选择汉字



1. 在以下图片中的适当位置配上合适的文字。



图 2-7-5 要配文字的图片

2. 在老师的帮助下，把自己的文件夹用汉字重命名。

实践活动 自己动手做贺卡



学会了画图，又学会了在图上配文字，我们就可以自己制作贺卡了。看！图 2-8-1 就是小朋友们自己制作的贺卡。

想一想，为什么要自己做贺卡呢？商店里不是可以买到许多漂亮的贺卡吗？

讨论自己做贺卡有什么好处：



图 2-8-1 小朋友自己制作的贺卡



一、建立合作小组，进行小组分工

俗话说“三个臭皮匠，顶个诸葛亮”，发挥小组中每个人的特长，制作贺卡的任务一定会完成得更漂亮。在表2-8-1中填写小组成员的名单，根据每个人的特长，进行大致分工。

表2-8-1 小组成员的分工

小组名称	负责人
小组成员及分工	
姓名	承担任务

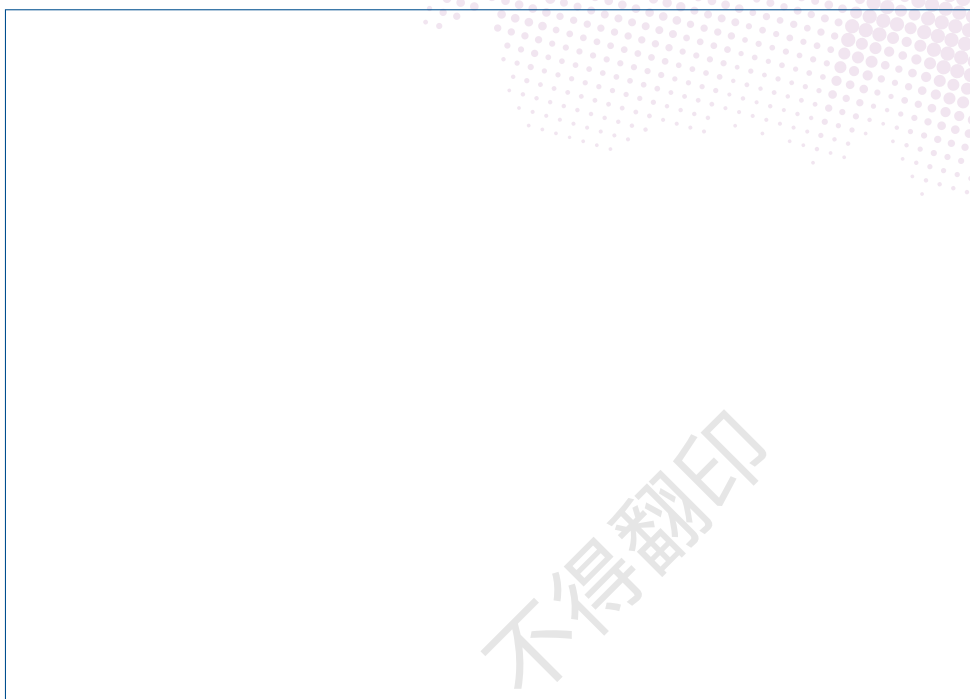
二、确定贺卡的主题

和自己的小组伙伴讨论要制作的贺卡主题和内容，并把讨论的内容写下来。

☐☐☐

三、构思贺卡的画面和文字

请在下面的方框中画一张贺卡的草图。



不得翻印

你们小组为什么这样设计贺卡，请把你们的想法写下来。

☐☐☐

邀请其他小组同学一起参加讨论，把他们的建议写下来。

☐☐☐



其他小组同学的建议合理吗？你们准备采取哪些建议？

☐☐☐

四、搜集制作贺卡所需资料

制作贺卡当然要由我们自己来画图 and 配文字了。不过，贺卡中有些内容可以利用现成的资料，如贺卡的底纹、花边等。你们可以到配套资源中去找一找。

五、动手做贺卡

下面，就要请小朋友们自己动手制作贺卡了！制作完成后，不要忘记把文件保存在老师指定的文件夹上。



注意

可以用“复制”“粘贴”的方法，把选中的底纹或花边粘贴到自己的贺卡上。



小常识

我们把用不同工具软件制作的作品称为“数字作品”。用画图软件制作的贺卡，用文字处理软件制作的小报等都属于数字作品。

六、举办贺卡展览

在老师的帮助下，将每个小组的贺卡展示出来。请全班同学一起来欣赏，并将结果记录下来。

表 2-8-2 我最喜欢的贺卡

贺卡设计者	喜欢这张贺卡的理由

看了这么多同学的贺卡，想一想自己小组的贺卡还有哪些需要改进的地方。

☐
☐
☐

七、小小贺卡送祝福

除了举办贺卡展览，我们还可以通过电子邮件与其他同学分享贺卡，送上祝福。现在，就让我们一起学习如何用电子邮件发送贺卡吧！

（一）神奇的电子邮件

电子邮件的英文是 E-mail。不需要去邮局，也不用贴邮票，无论你在地球的哪个角落，只要有连接因特网的计算机就可以与其他人通过电子邮件互

相通信。

在因特网上，很多网站都提供付费或免费的电子邮箱。

要想收发电子邮件，就得先在电子邮局服务网站申请一个私人电子邮箱。有了电子邮箱才可以收发电子邮件。

每一个电子邮箱都通过一个地址来加以区别。电子邮箱的地址（也称为E-mail地址）由三个部分组成：用户名@主机域名。例如：wanghong@smmail.cn就是一个电子邮箱的地址。@的读音同英文单词“at”。

表2-8-3是几个不同的网站提供的电子邮箱地址，请试着写出邮箱地址的用户名和主机域名。

表 2-8-3 电子邮箱地址的组成

电子邮箱地址	用户名	主机域名
wanghong@smmail.cn	wanghong	smmail.cn
xxkj@online.sh.cn		
ling1228@126.com		

（二）申请个人电子邮箱

在网上申请个人电子邮箱时，要先打开电子邮箱网站，单击“注册”按钮（如图2-8-2），进入注册界面，填写用户名、密码等个人信息（如图2-8-3）。

图 2-8-2 单击“注册”按钮

在创建自己的用户名时，应仔细阅读填写说明。如果出现用户名重名的情况，可能要重复试验几次才能成功。

图 2-8-3 填写个人信息



在使用用户名和密码时，要注意增强防范意识，不要泄露重要的个人信息。

注册成功后，请记住自己的用户名和密码，并填写表 2-8-4 和表 2-8-5。

表 2-8-4 我的电子邮箱

电子邮局网站地址	我的 E-mail 地址

表 2-8-5 小伙伴的电子邮箱

姓名	E-mail 地址

(三) 撰写邮件

成功申请了电子邮箱后，我们就可以和同学互发邮件了。打开网站，输入用户名和密码，登录邮箱（如图 2-8-4），进入自己的邮箱开始写信（如图 2-8-5）。

①输入用户名

②输入密码

③单击“登录”按钮

图 2-8-4 登录邮箱

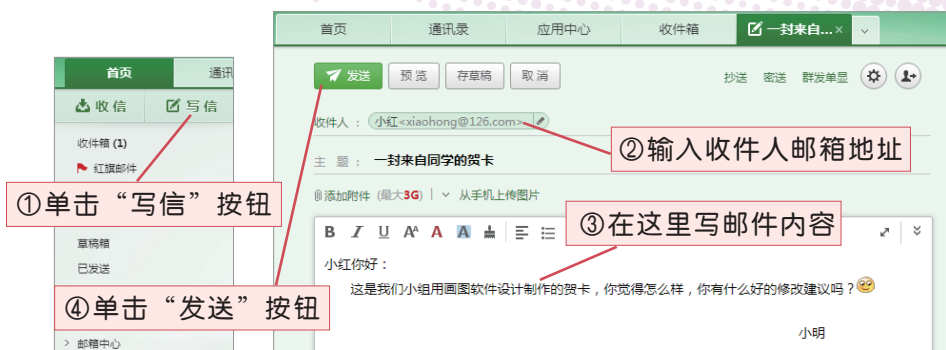


图 2-8-5 撰写邮件并发送



观察界面左侧的“收信”“收件箱”“已发送”等，想想它们有什么用处？

电子邮箱除了能够发送文字信息之外，还可以发送一些附加文件，如文字、图片、声音、动画等文件（如图 2-8-6）。

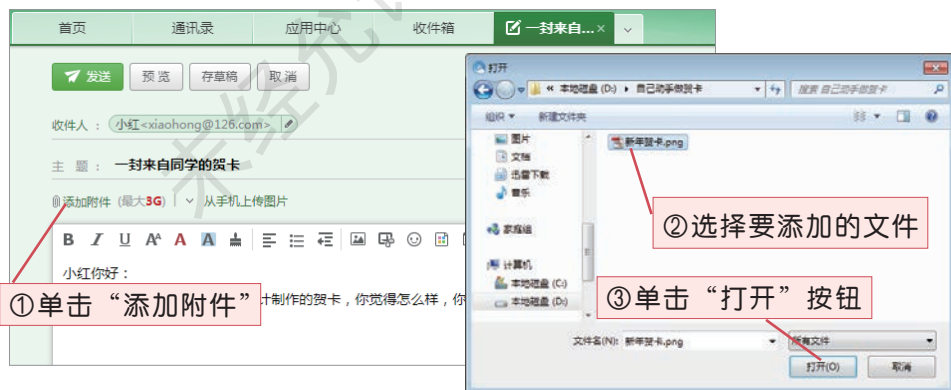


图 2-8-6 在邮件中插入附件



请将自己小组制作的贺卡作为附件发送给其他小组。

（四）接收和回复邮件

要接收别人发给我们的电子邮件，可以单击“收信”或“收件箱”（如图 2-8-6）。当我们收到别人的邮件后，应及时回复。只要单击“回复”按钮，就可以回复收到的邮件（如图 2-8-7）。



图 2-8-6 接收邮件



图 2-8-7 回复邮件



小朋友有时候会收到一些垃圾邮件，应该怎样对待？

回顾与整理

1. 小朋友们，在学习过程中，及时复习、整理所学习的知识，不仅可以起到巩固的作用，还能帮助我们加深理解各个知识点之间的联系。在第二单元中，我们学习了哪些知识、技能或方法？请将它们整理出来。

我了解的知识：

☐ 输入汉字前要先切换到汉字输入法。

☐

☐

我掌握的技能：

☐ 在画图软件中，可以拖曳画布周围的控制点来调整画布大小。

☐

☐

我使用的方法：

☐ 用鼠标在按钮上悬停，阅读提示信息的方法，了解按钮的功能。

☐

☐



2. 在这里，让我们一起回顾一下“自己动手做贺卡”的主题活动。请大家观察下面的图，想想看，你们是不是这样进行主题活动的？如果有什么更合理的过程，请试着修改下图。（如果图中的框图不足可以自己添加。）

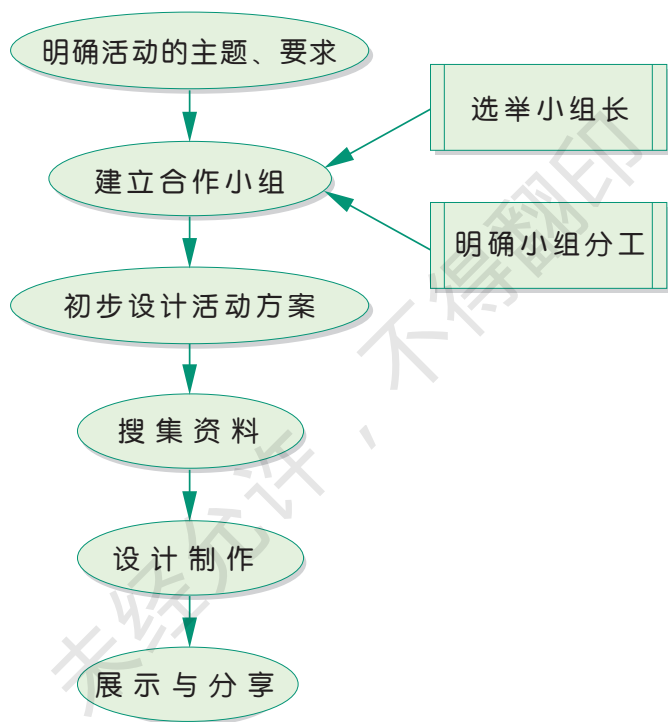


图 2-9-1 “自己动手做贺卡”活动过程

第三单元

用计算机制作小报

我要办张《海洋报》，
海底世界真奇妙。
长知识、学本领，
讲故事、作宣传。
文字输入要正确，
版面设计想周到，
图片表格利用好。
综合能力又提高。

引言

在这一单元的学习中，我们将开展小报设计活动，希望小朋友们和小组成员一起大显身手，运用文字处理软件中的各种工具，设计一张图文并茂的小报。

第一课 认识新朋友



小朋友，计算机不仅可以画画，还可以用来写文章、做小报呢！今天我们就来认识一下可以帮助我们写文章、做小报的“新朋友”。

一、漂亮的小报

下面，我们一起来看一张由小朋友们自己创作的《海洋报》（如图 3-1-1）。

海洋报

主编：蓝蓝

蓝鲸是地球上现存体型最大的哺乳动物。成年蓝鲸体长超过 33 米，体重 200 吨以上，相当于 3000 个成年人体重的总和。蓝鲸一条舌头就有两吨重，可以站立 50 个人。它的心脏重达 200 千克，和一辆微型汽车差不多大小。

——摘自《面向海洋》



蓝鲸

大家好！我叫蓝蓝，是一头蓝鲸，住在蓝色的大海里。在大海里生活着一万多种的动物，除了非常多的鱼类，还有海龟、海豹、海豚、鲸等等，非常热闹。有空的时候给我写信或打电话。



海洋动物之最

海洋动物	特 点
鲨鱼	最凶猛的鱼
飞鱼	飞得最远的鱼
企鹅	最耐寒的鸟类
海鸥	最常见的海鸟
海豚	最聪明的海洋动物
蓝鲸	最大的动物
海龟	寿命最长的动物



图 3-1-1 形式活泼的小报

使用文字处理软件可以输入文字、写作文，还可以制作出漂亮的小报。WPS 文字和 Word 这两位新朋友都是优秀的文字处理软件。

二、WPS 文字软件

WPS Office 是我国自主开发的一套办公自动化软件，WPS 文字是其中的一个用于文字处理的软件。启动 WPS 的方法如图 3-1-2。

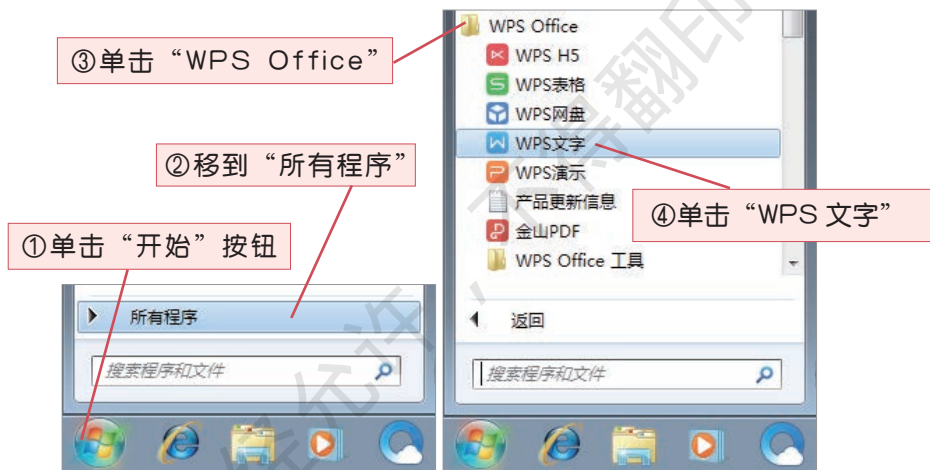


图 3-1-2 启动 WPS 文字软件

三、Word 软件

Word 是 Office 办公软件系列中的一个软件（如图 3-1-3）。它也是应用较广泛的一种文字处理软件。

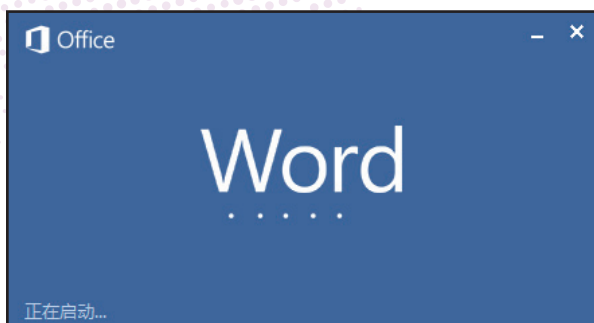


图 3-1-3 文字处理软件 Word

WPS 文字和 Word 在文字处理的基本操作上有许多相似的地方，只要我们学会了一种软件的使用，另一种软件也就不难掌握了。



试一试

在电脑桌面上找一找，有没有文字处理软件的图标？尝试用它来启动文字处理软件。仔细观察和比较一下，文字处理软件与画图软件的窗口有什么不同。

四、文字处理软件窗口的组成

文字处理软件的窗口和画图软件一样都有最大化、最小化、关闭等按钮。文字处理软件的窗口还有自己特有的文本编辑区、文件标签和功能区等（如图 3-1-4）。

文本编辑区：用来编辑文章、插入形状、制作表格等的区域。

文件标签：以标签的形式显示打开的文档（在文字处理软件中，“文件”也叫“文档”）。

功能区：以选项卡的形式提供各种命令按钮，

如“开始”选项卡、“插入”选项卡等。

快速访问工具栏：这里有常用的文件操作按钮。单击右边的下拉箭头，可以添加或删除快速访问工具栏中的功能按钮。

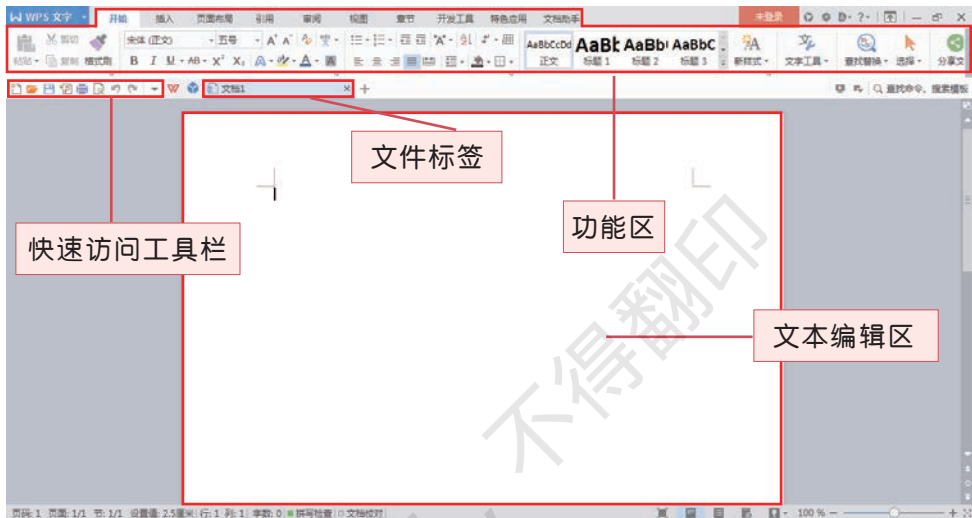


图 3-1-4 WPS 文字软件的窗口



试一试

依次单击各个选项卡，观察选项卡中的命令按钮。在老师的指导下，把常用的文件操作按钮（新建、打开、保存、另存为等）添加到“快速访问工具栏”。



练习

1. 打开文字处理软件，仔细观察它的窗口。想一想，它和你用过的其他软件窗口有什么不同？
2. 将鼠标移动到不同的按钮上，看看会出现什么。
3. 关闭你所用的文字处理软件。



第二课 建立新文件



小朋友，要制作小报，首先要学会用计算机写作。这一课，我们就来学习用计算机写作的基本方法。

一、计算机“作文本”

小朋友平时写作文时，要用到作文本，用文字处理软件写作文也需要一个“作文本”。启动文字处理软件后，可以按照图 3-2-1 的方法来建立一个新文件。

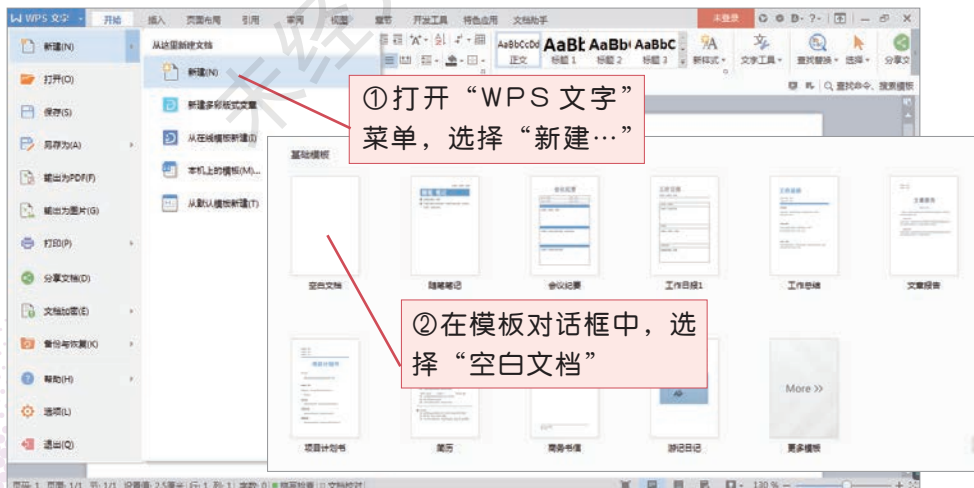



图 3-2-1 新建一个文件



在“快速访问工具栏”  中找一找“新建”按钮。如果没有的话，请尝试添加它。

二、输入文字

在新文件中，竖形光标位于文本编辑区的左上方，所有输入的内容会依次出现在竖形光标的位置上。每输入一个字符，竖形光标会相应地向右移动。

（一）选择输入方法

除了用鼠标单击屏幕右下角的输入法指示器选择输入法以外，还可以按〈Ctrl〉键的同时，按下〈Shift〉键，在各种输入法之间进行切换。

（二）输入词组

例 1：输入词组“淘气”。

输入词组的拼音“taoqi”，然后按〈空格〉键（如图 3-2-2）。

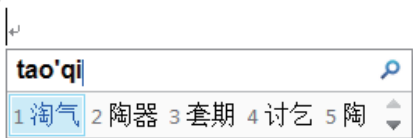


图 3-2-2 输入词组“淘气”

例 2：输入词组“西安”。

连续输入词组的拼音“xian”，看看出来的是什么字？对于这样的词组，我们要在词组的拼音中加一个分隔符，改为“xi'an”（如图 3-2-3）。

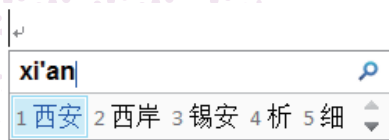


图 3-2-3 在拼音中加上分隔符



小朋友，你们知道地球上最大的哺乳动物是什么吗？输入下面的文字，让我们一起了解一下。

蓝鲸是地球上现存体型最大的哺乳动物。成年蓝鲸体长超过 33 米，体重 200 吨以上，相当于 3000 个成年人体重的总和。蓝鲸一条舌头就有两吨重，可以站立 50 个人。它的心脏重达 200 千克，和一辆微型汽车差不多大小。




汉语拼音中的“ü”，在键盘上用“v”来代替。例如，输入“绿”字时，只要键入“lv”就可以了。



在标题或每一个自然段输入结束时，要按〈回车〉键换行。在每行的结尾处则不需要按〈回车〉键，文字处理软件会自动换行。

三、保存文件

在计算机上编辑文章时，请注意及时保存。保存的方法是单击“快速访问工具栏”中的“保存”按钮，在弹出的“另存为”对话框中按以下步骤进行保存（如图 3-2-4）。

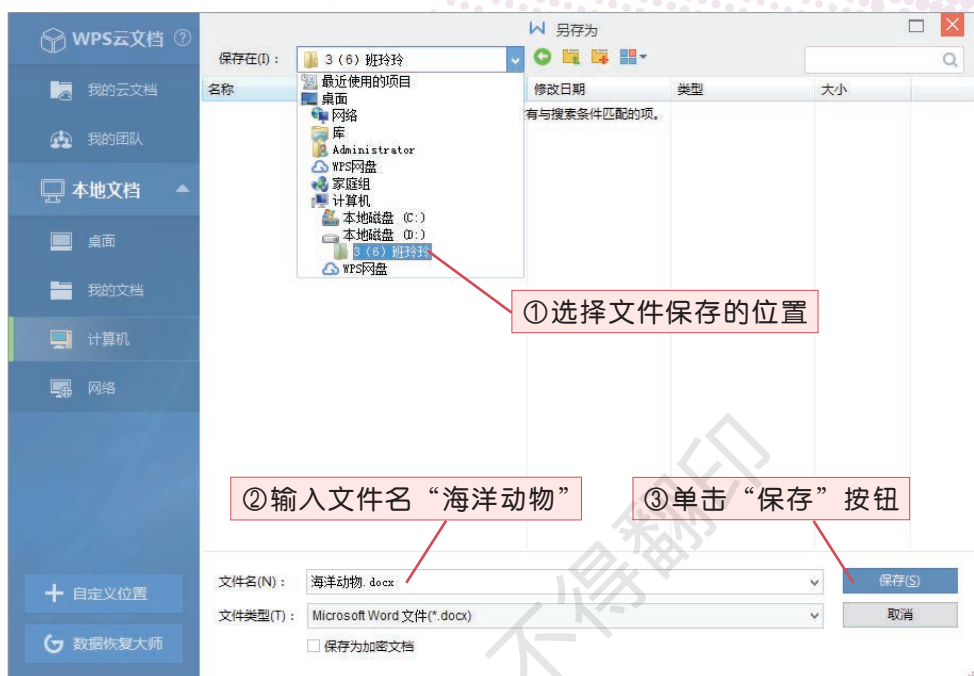


图 3-2-4 保存写好的文章



已经保存过的文件，再次单击“保存”按钮，会按原文件名在原文件夹保存。单击“另存为”按钮，可以改变文件名或文件夹后，另外保存一次。



文件标签 文档1 × 上的“×”和软件窗口右上角 中的“×”在功能上有什么区别？



1. 新建一个文件，输入以下文字，用文件名“中国人的航天梦”保存在自己的文件夹中。

中国人的航天梦

飞向太空，漫步太空，一直是人类的一个美好梦想。飞天梦、航天梦的热血一直流淌在中国人的身体里。神舟系列飞船、长征系列火箭、天宫系列空间实验室等等，一系列中国航天航空器划破天际，闪耀星空！自 2016 年起，每年的 4 月 24 日被设立为“中国航天日”。

我激动，我骄傲，我高兴，我兴奋，我感到无比的自豪！

2. 每一个小朋友都有自己的理想。新建一个名为“我的理想”文件，用简短的文字描述一下自己长大以后想做什么，并说明为什么。

3. 汉字输入练习站。


在计算机中，所有的信息都是用 0 和 1 表示的，称为二进制数。

第三课 编辑文件



小朋友，和平时写作文一样，在计算机上写作文，也可能要多次输入和修改。在计算机上进行的修改，一般被称为“编辑”。那么，怎样才能继续输入和修改作文呢？

一、打开已保存的文件

如果要在已有的文件中继续输入文字或对原文件的内容进行修改，应该先打开文件。打开的方法是单击“快速访问工具栏”中的“打开”按钮，在弹出的“打开”对话框中找到并打开已保存的文件（如图 3-3-1）。

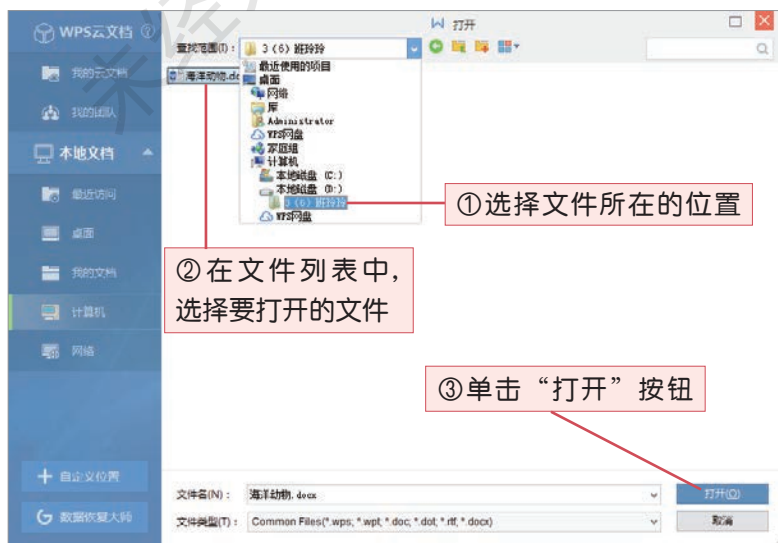


图 3-3-1 打开已保存的文件



二、继续写文章

在输入文字前，先把光标定位到原来文章的结尾处。如果要从新的一行开始输入，则要按〈回车〉键，光标移到下一行后开始输入。



打开上一节课保存的文件“海洋动物”，继续输入其他的动物介绍。

海豚是海洋里最聪明的动物。它们形态可爱、性格活泼，是海洋馆里最受欢迎的明星。

海豚对人类十分友善。有的海豚发现有人落水，会将人托起推到岸上去。

海豚虽然在水中生活，却不是鱼类。它们属于哺乳动物，仍旧需要用肺呼吸。在海豚的头顶上，有一个呼吸孔，每隔一段时间海豚需要把头露出水面呼吸。

三、插入字符

文字输入后，如果遗漏了文字，例如“最”字后面漏了“聪明”二字，可以用下面的方法来插入文字（如图 3-3-2）。

操作：

1. 把竖形光标“|”移到“最”字的后面；
2. 将输入法切换成中文输入；
3. 输入“聪明”二字。

海豚是海洋里最聪明的动物。它们形态可爱、性格活泼，是海洋馆里最受欢迎的明星。

将鼠标移到准备插入文字的位置，然后单击

水中生活，却不是鱼类。它们属于哺乳动物，仍旧需要用肺呼吸。有一个呼吸孔，每隔一段时间海豚需要把头露出水面呼吸。

图 3-3-2 插入文字前先定位光标

四、删除错别字

输入文字时难免会输错字，这时，可以用下面的方法删除它。

方法一：把竖形光标“|”移到待删除的文字后面，按键盘上的〈Backspace〉键删除光标前面的字。

方法二：把竖形光标“|”移到待删除的文字前面，按键盘上的〈Delete〉键删除光标后面的字。

五、“集体行动”更快捷

如果有一段连续的文字需要编辑时，可以采取“集体行动”。

在“集体行动”前，要先选中这些文字，然后再操作。如图 3-3-3 所示的操作可以选中文章的前两行。

海豚是海洋里最聪明的动物。它们形态可爱、性格活泼，是海洋馆里最受欢迎的明星。

①将鼠标指针移到“海”字前面，单击

②拖曳选中要编辑的文字

善。有的海豚发现有危险时，会把自己推到岸上去。它们在水中生活，却不是鱼类。它们属于哺乳动物，仍旧需要用肺呼吸。在海豚的头顶上，有一个呼吸孔，每隔一段时间海豚需要把头露出水面呼吸。

图 3-3-3 用鼠标拖曳的方法选中文字



选中文字后，在文本编辑区内任意地方单击，即可取消选中。

（一）集体复制

在编辑文章时，有时会要重复输入一些文字。如果一个字一个字地重新输入，很浪费时间。要想提高编辑速度，可以将重复的文字进行“集体复制”。

例如，将配套资源的文件“海鸥”中的所有文字复制到“海洋动物”文章的结尾（如图 3-3-4）。

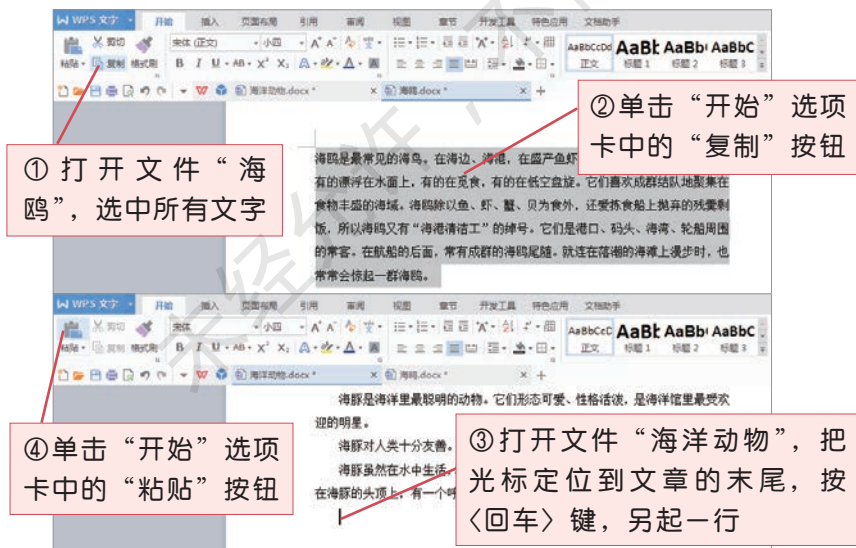


图 3-3-4 复制文字

（二）集体移动

输入文字时，如果输错了位置，就需要把它移到正确的地方。按照如图 3-3-5 所示的方法试试移动文字吧！

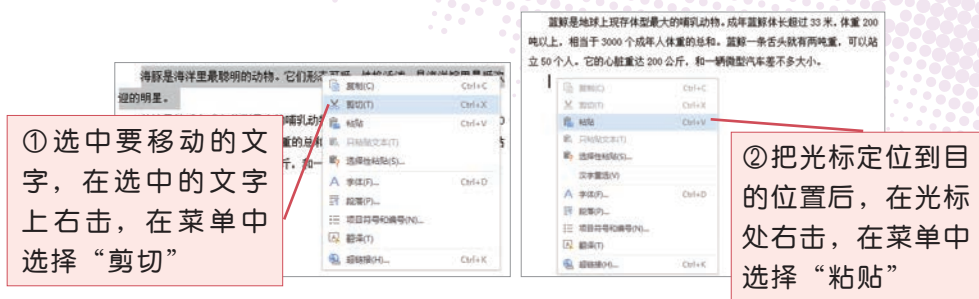


图 3-3-5 文字的移动



在 Windows 操作系统中，很多情况下，都可以右击鼠标打开快捷菜单，方便我们操作。





“复制”和“剪切”有什么区别？什么时候用“复制”？什么时候用“剪切”？

（三）集体删除

要删除一段或几段连续的文字，只要先选中待删除的文字，然后再按键盘上的〈Delete〉键，就可以“集体删除”这些文字了。

六、“撤销”和“恢复”功能

如果在编辑中发生了误操作，在保存文件之前，可以单击“撤销”按钮，及时撤销之前的误操作，也可以单击“恢复”按钮来恢复已撤销的操作。



找找看“撤销”按钮和“恢复”按钮的位置。

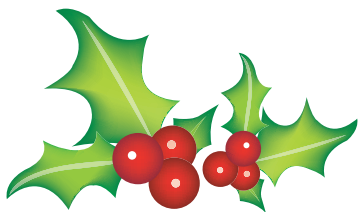


1. 打开配套资源中的文件“阿凡提的故事(一)”，阅读这篇文章并将它保存到自己的文件夹中（提示：使用“WPS 文字”菜单中的“另存为...”命令）。

2. 在老师的帮助下，把小组内每个小伙伴所写的《我的理想》复制到一个文件中，这个文件的名称是“我们的理想”。

3. 汉字输入练习站

二维码在生活中随处可见，它将各种信息“编码”成一个黑白相间的图形。扫一扫二维码可以打开网页，可以下载文件，还可以支付费用。你也可以把自己的资料制作成二维码，分享给其他人。



第四课 文章段落的排版



段落格式的设置直接影响到文章版面的效果。这一课，我们来学习如何设置段落的格式。小朋友可要认真学哦！

针对每一个段落，我们可以设置段落的格式，对段落进行排版。

一、用段落对话框调整段落

利用段落对话框调整段落是一种比较常用的方法。在《海洋动物》的最后，有一段介绍海鸥的内容。为了区别前面的文字，我们可以对这一段的首行、左右边距和行距进行设置（如图 3-4-1）。仔细观察段落对话框，找一找有哪些可以设置的段落格式。

调整好段落格式后，看看你的文章有什么变化。

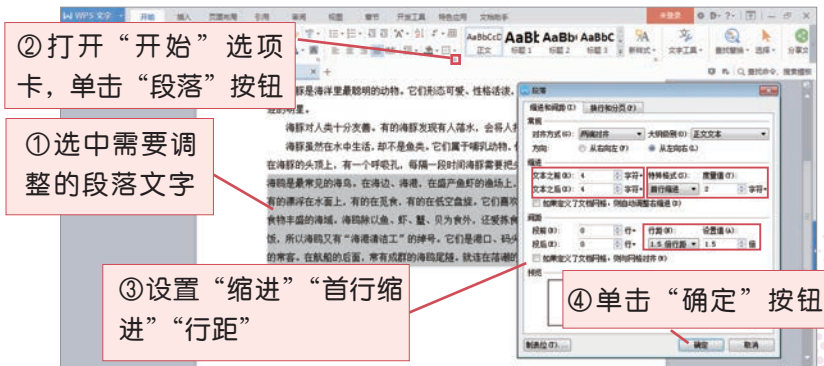


图 3-4-1 用“段落”对话框来调整段落的格式



二、段落对齐

一般的段落对齐方式是左对齐，而文章的标题作为特殊的一段文字，经常需要居中对齐。“开始”选项卡中的段落按钮可以方便地调整段落对齐方式（如图 3-4-2）。

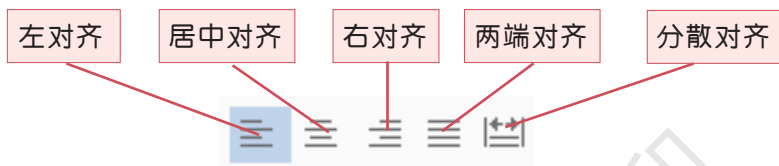


图 3-4-2 五种段落对齐方式

下面我们将标题居中（如图 3-4-3）。

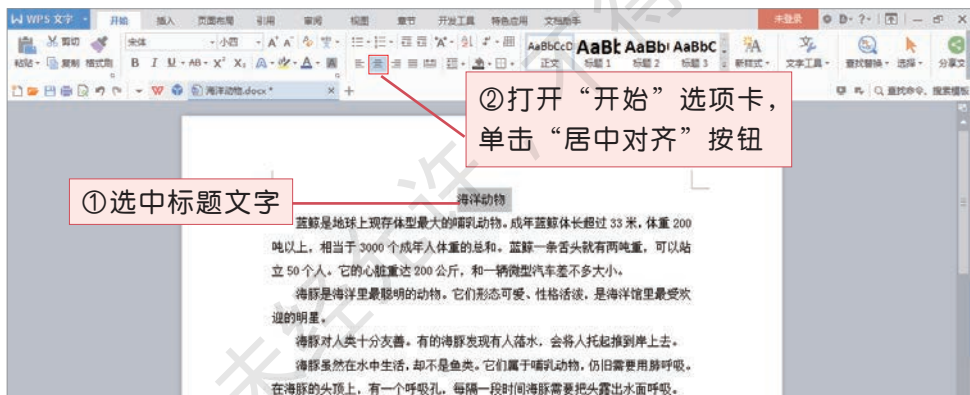


图 3-4-3 将标题居中



试试另外四种对齐方式，观察段落格式的变化。



使用“段落”对话框和使用“开始”选项卡中的按钮来设置段落格式，有什么不同吗？



1. 打开配套资源中的文件“阿凡提的故事（一）”，分别运用“段落”对话框、对齐按钮来调整段落。

2. 打开配套资源中的文件“阿凡提的故事（二）”，仿照下面的样例进行段落格式的设置。

阿凡提的故事

阿凡提有一个非常吝(lìn)啬(sè)的朋友，常常到阿凡提家里大吃大喝，可是他却从来没有请阿凡提吃过饭。

有一天，阿凡提特地赶在吃饭的时候去拜访他的朋友。吝啬的朋友无可奈何，只好端了两碗饭出来。他把一碗饭放在自己的面前，把另外一碗饭放在阿凡提的面前，可是阿凡提的那碗饭里却只盛了半碗饭。阿凡提非常不高兴地问：“你的家里有锯子吗？”朋友听了，奇怪地说：“有，你要锯子做什么？”

阿凡提问答：“我想把这个碗多余的部分锯掉。”

编者的话：

同学们，听了这个故事，你有什么感想呢？朋友之间应该坦诚相待，互相帮助，互相支持。如果只是想占对方的便宜，那并不是真正的朋友。

图 3-4-4 段落格式样例

3. 汉字输入练习站

云盘是一种网络存储工具，就是将个人数据存储在网上的某台计算机中。有了云盘，不需要带U盘或移动硬盘，通过网络可以随时随地上传、下载和分享各种资料。



第五课 文字的修饰



这一课，我们来学习怎样修饰文字，这会令你的文章看起来活泼生动、充满生趣。好好学哦，你一定会让别人刮目相看的！

仔细观察我们用的书，不是所有的字都是同样格式的。有的用黑体，有的用楷体；有的字体大一些；有的字下面加了底纹……想一想，为什么要对文字进行修饰？

一、设置字体、颜色、字形和字号

选中要修饰的文字后，单击“开始”选项卡中的“字体”按钮，在弹出的“字体”对话框中有各种修饰文字的功能。可按照图 3-5-1 所示的步骤进行设置。

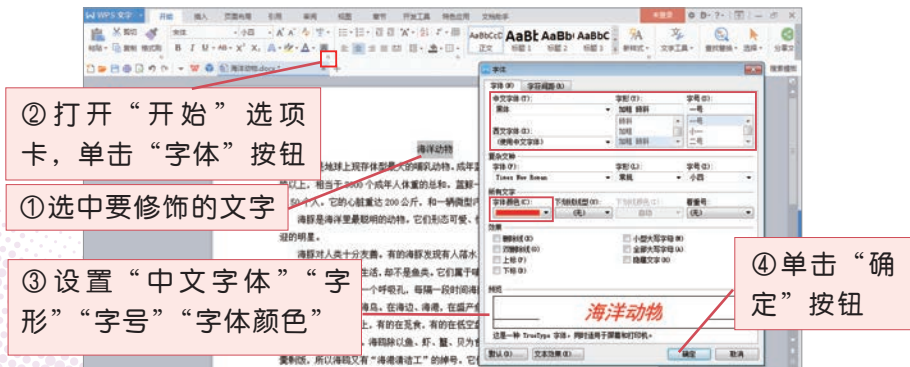


图 3-5-1 在“字体”对话框中修饰文字



“开始”选项卡中也有一些常用的设置文字格式的功能，方便我们使用。

太好了！我们将标题文字变成了红色、黑体、一号、加粗、倾斜（如图 3-5-2）！

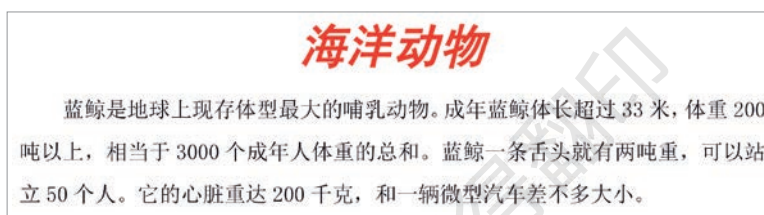


图 3-5-2 醒目的标题



使用“字体”对话框和使用“开始”选项卡中的按钮设置字体格式，有什么不同吗？



将“海洋动物”文章中的文字内容进行适当修饰。完成后，与同学交流修饰后的效果，并说明修饰的理由。

二、插入艺术字

通过设置“艺术字”，可以使文字更醒目。以《海洋动物》为例，我们插入一个艺术字标题（如图 3-5-3）。

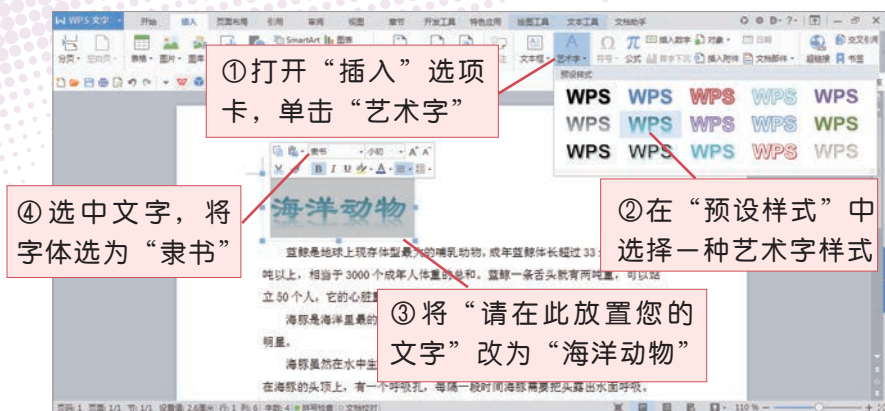


图 3-5-3 插入艺术字

你们做出来的标题是不是这样的？转换成艺术字的标题是不是比原来更漂亮了！

海洋动物

图 3-5-4 艺术字标题



练习

1. 根据你的理解，对文件“中国人的航天梦”中的文字进行适当的修饰。

2. 重新设置“阿凡提的故事”中文字的字体，使文章看起来更赏心悦目。完成后，与同学交流一下为什么要这样修饰。

3. 汉字输入练习站

你一定在家里见过爸爸妈妈在网上购物吧！足不出户，点点鼠标，就可以方便地在各种网上商店找到需要的物品，完成在线支付，等待快递人员送货上门。网上购物带来的便利和乐趣，使越来越多的人成了“网购达人”。

第六课 图片的插入



小朋友们，小报中少不了用图片来说明内容或美化版面。这一课，跟我学一学怎样给《海洋动物》加图片吧！

一、插入图片

一张精美的小报离不开漂亮的图片。插入的图片应与内容相关，起到补充文字表达的作用。图片的位置和大小要合适，要与文字相得益彰。在小报中插入图片的方法如图 3-6-1 所示。

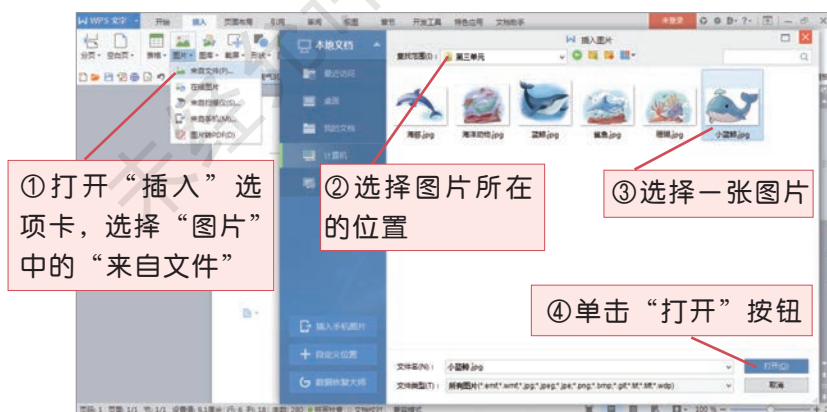


图 3-6-1 插入图片



在《海洋动物》文章中插入小蓝鲸的图片。



二、调整图片大小

在文章中插入图片后，如果图片太大或者太小，可以重新调整图片大小，使小报看上去更美观（如图 3-6-2）。

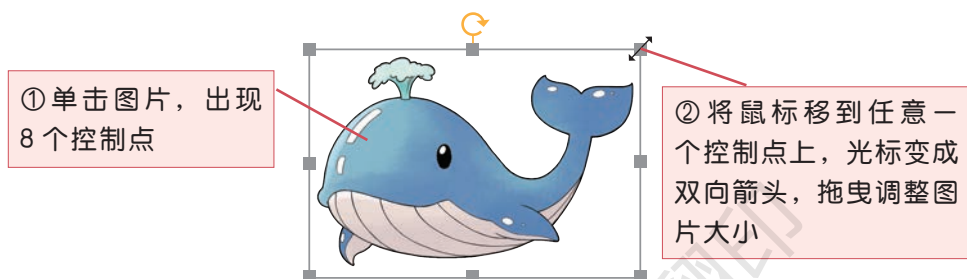


图 3-6-2 调整图片的大小

三、图文混排

在文章中插入图片后，应注意图片和文字的布局问题。有时候，我们需要将图片和文字保持一定距离，有时候又需要将图片和文字紧密排列。下面，我们以《海洋动物》为例，试着来做一做图文混排（如图 3-6-3）。

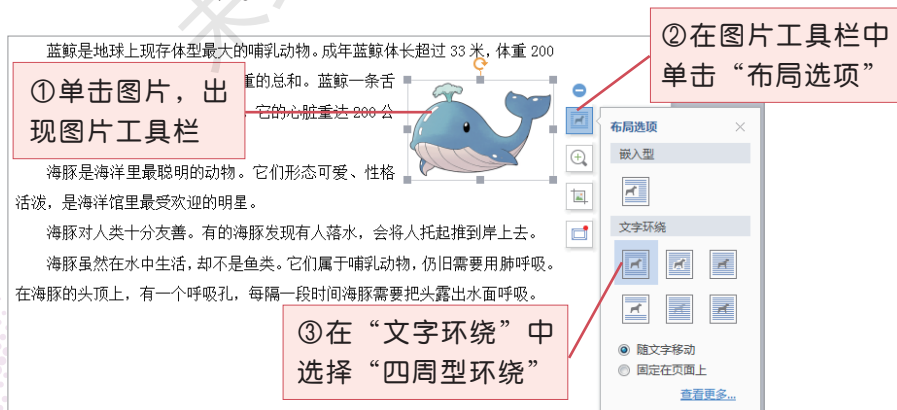


图 3-6-3 图文混排

四、复制、删除、移动图片

复制、删除、移动图片的方法与复制、删除、移动文字的方法相似，都要“先选中，后操作”。



用鼠标拖曳的方法把图片移到文章合适的位置，并将图片设置成不同的文字环绕方式，比较各种环绕方式的效果。



1. 在《阿凡提的故事》中插入一张图片（图片在配套资源中），调整它的大小和位置。

2. 在《中国人的航天梦》中插入一张图片（图片在配套资源中）。完成后，与同学交流为什么选择这张图片。

3. 汉字输入练习站

3D 打印是一种运用特殊材料，通过逐层打印的方式将计算机中设计好的模型打印成物体的技术。3D 打印技术可以打印人体模型用于医学，可以打印电影特效所需的 3D 模型，也可以打印自己设计的个性作品，甚至还可以打印能住人的房子。

第七课 使版面更丰富



小朋友也许会问，有的符号（如 ☎、☎ 等）和图形，不能用键盘直接输入。怎么办呢？这一课，我们就来学习添加新元素，使版面更丰富。

一、插入符号

在下面这段文字中（如图 3-7-1），你会看到符号 ☎ 和 ☎。在键盘上没有这两个符号，怎么办呢？

大家好，我叫蓝小鲸，是一头蓝鲸，住在蓝色的大海里。在大海里生活着一万多种的动物，除了非常多的鱼类，还有海龟、海豹、海豚、鲸等等，非常热闹。有空的时候给我写 ☎ 或打 ☎。

图 3-7-1 带有特殊符号的文章

在文字中插入特殊符号的操作方法如图 3-7-2 所示。



图 3-7-2 插入符号

符号插入完成后，我们就可以像改变字体颜色、大小一样，改变特殊符号的颜色和大小了。



将插入的符号改成自己喜欢的颜色和大小。文字处理软件还为我们提供了许多符号，比如：&、¥、\$，请在“符号”对话框中找一找。

二、用文本框编排文字

使用文本框能在文本编辑区的任何位置输入文字，使版面变得更加活泼、新颖。用文本框编排的文字如图 3-7-3 所示。

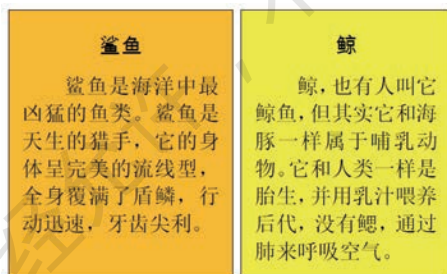


图 3-7-3 用文本框编排文字

插入文本框输入文字的方法如图 3-7-4 所示。

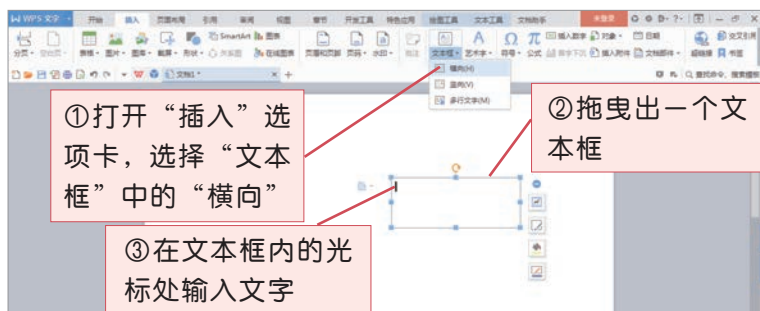


图 3-7-4 插入文本框并输入文字



当选中文本框后，功能区会出现一个名为“绘图工具”的选项卡（如图 3-7-5），里面提供了各种设置文本框格式的功能。

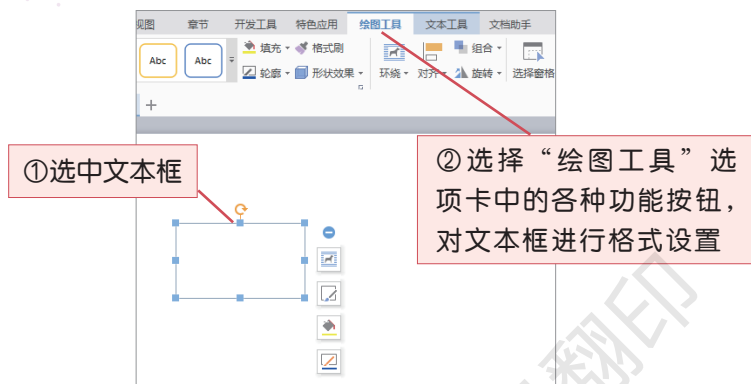


图 3-7-5 设置文本框格式



试一试

按照图 3-7-3 的样例，插入两个文本框，输入文字，并根据自己的想法，设置文本框的不同格式。

三、插入形状

为了举办一个关于海洋知识的智力竞赛，蓝蓝发了一则通知（如图 3-7-6）。

这则通知用了竖卷轴的形状，显得特别生动醒目。赶快按照图 3-7-7 中的步骤来试试吧！

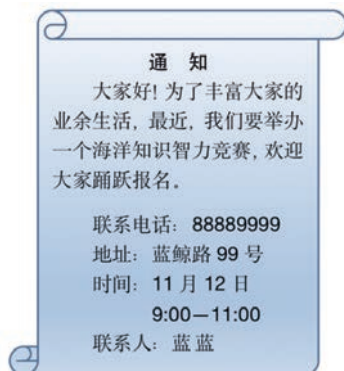


图 3-7-6 一则竖卷轴形状的通知

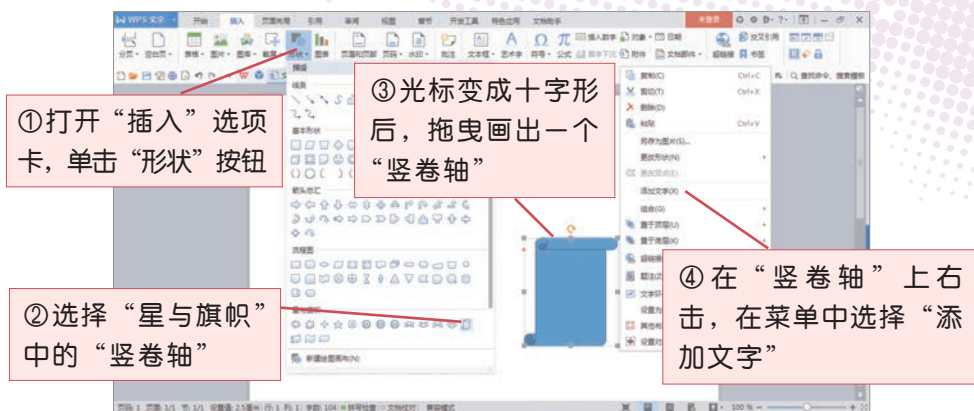


图 3-7-7 插入形状并输入文字



试一试

设置“形状”格式的方法和设置文本框格式的方法类似。选中某个形状后，功能区也会出现一个名为“绘图工具”的选项卡，请在“绘图工具”选项卡中找到合适的功能，对“形状”进行格式设置。



练习

1. 给同学或朋友写一封信，插入一些特殊符号，让你的信显得更生动。
2. 用“形状”设计一条热带鱼，再选择两首喜欢的古诗，试着使用竖排文本框进行设计。

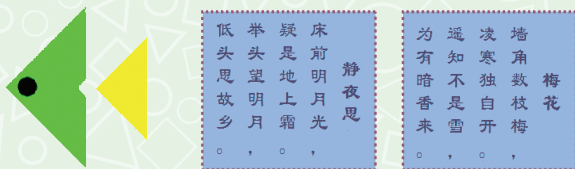


图 3-7-8 排版样式

3. 汉字输入练习站

你可能经常听到爸爸妈妈提到“手机 APP”这个词。手机 APP 就是安装在智能手机上的软件。它能使手机具有各种各样的功能，例如听广播、查地图、发信息等等，为人们的生活和学习提供方便。

第八课 表格的创建



小朋友，你们知道吗，表格的用处可大了！看一下课程表，什么时候上什么课就全清楚了。这节课我们就来学一学怎样创建表格吧！

一、观察表格

请观察下面“海洋动物之最”的两种表示方式，你更喜欢哪一种？说说理由。生活中，你还见过哪些表格？

在海洋里，鲨鱼属于鱼类，是最凶猛的鱼；飞鱼属于鱼类，是飞得最远的鱼；企鹅属于鸟类，是最耐寒的鸟；海豚属于哺乳动物，是最聪明的动物；蓝鲸属于哺乳动物，是最大的动物；海龟是爬行动物，是寿命最长的动物。

表 3-8-1 海洋动物之最

海洋动物	种类	特点
鲨鱼	鱼类	最凶猛的鱼类
飞鱼	鱼类	飞得最远的鱼
企鹅	鸟类	最耐寒的鸟类
海豚	哺乳动物	最聪明的动物
蓝鲸	哺乳动物	最大的动物
海龟	爬行动物	寿命最长的动物



什么情况用表格表达更有条理、更清晰？如何确定表格应分成几列几行？表格的第一行起了什么作用？



请为以下内容设计表格，并说明理由。

海洋运动会游泳比赛中，剑鱼获得第一名，速度为每小时 120 千米；旗鱼获得第二名，速度为每小时 100 千米；巨头鲸获得第三名，速度为每小时 77 千米。

二、创建表格

一张表格是由若干行和列组成的。观察表 3-8-1 可以看出，表格共有 7 行 3 列。表格中的每一格称为单元格，这张表格共有 21 个单元格。在输入表格文字之前，让我们先来做一张空白表格。

（一）插入表格

制作表格一般使用“插入”选项卡中的“表格”按钮（如图 3-8-1）。

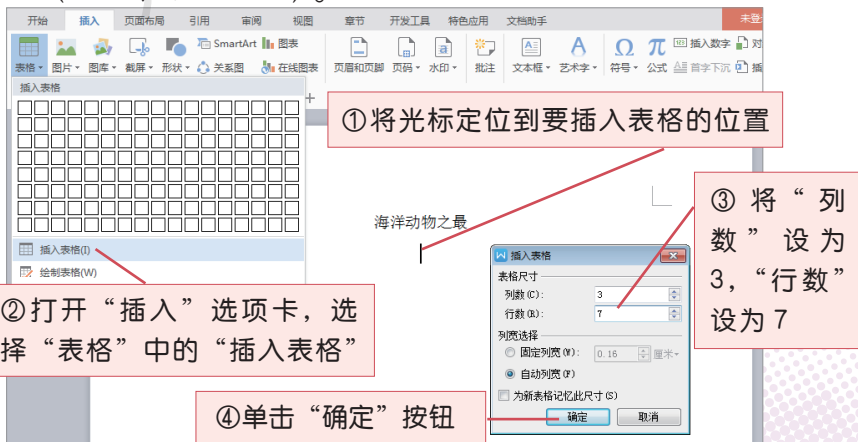


图 3-8-1 创建表格 1



试一试

还有一种更快捷的创建表格的方法，你能不能用图 3-8-2 所示的方法创建一个 7 行 3 列的表格呢？

①打开“插入”选项卡，单击“表格”按钮



②鼠标在方格上移动拖曳出需要的行数和列数，单击确认（注意观察方格上方行数和列数的提示信息）

图 3-8-2 创建表格 2

（二）在表格中输入文字

插入空表后，光标被定位在首行首列的单元格内，按〈Tab〉键、方向键，或者用鼠标单击都可改变当前光标的位置。光标的位置就是文字输入的位置。

三、编辑表格

建立表格后，如果行数或列数不够用，就要插入行或列；反之，则要删除多余的行或列。

例如，需要在表 3-8-1 中的第四、第五行之间插入一行，写上“海鸥”“鸟类”“最常见的海鸟”（如表 3-8-2）。

表 3-8-2 海洋动物之最

海洋动物	种类	特点
鲨鱼	鱼类	最凶猛的鱼类
飞鱼	鱼类	飞得最远的鱼
企鹅	鸟类	最耐寒的鸟类
海鸥	鸟类	最常见的海鸟
海豚	哺乳动物	最聪明的动物
蓝鲸	哺乳动物	最大的动物
海龟	爬行动物	寿命最长的动物

(一) 插入行或列

用鼠标拖曳选中表格的任意一行或者光标定位在表格内时,功能区会出现一个名为“表格工具”的选项卡,里面有插入行和插入列的功能(如图 3-8-3)。

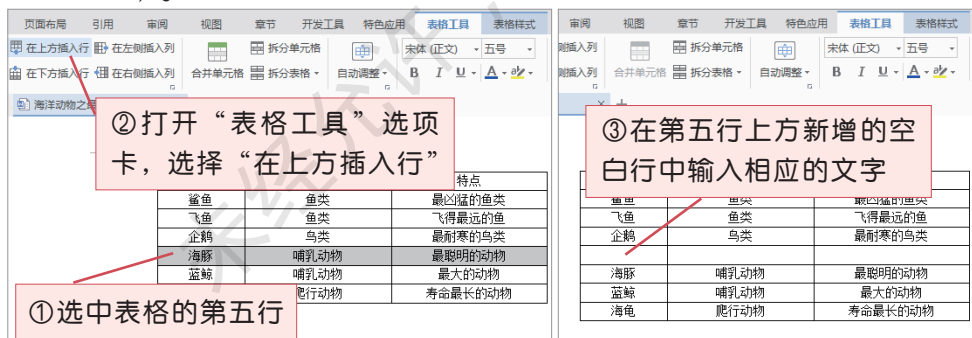


图 3-8-3 插入行

(二) 删除行或列



如果选中表 3-8-1 中的第四行,那么应该选择哪个功能按钮,可以在第四行和第五行之间插入一行?



在表 3-8-2 中增加动物的英语名称，分别是 shark（鲨鱼）、flying fish（飞鱼）、penguin（企鹅）、seagull（海鸥）、dolphin（海豚）、blue whale（蓝鲸）、sea turtle（海龟）。先想一想，应该增加行还是增加列，为什么？

删除行或列的操作方法和插入行或列的方法相似。只要选中表格的某一行或者某一列，然后在“表格工具”选项卡中选择相应功能就可以了（如图 3-8-4）。

① 选中表格的某一行或者某一列

② 打开“表格工具”选项卡，选择“删除”中的行或列

海洋动物	种类	特点
鲨鱼	鱼类	最凶猛的鱼类
飞鱼	鱼类	飞得最远的鱼
企鹅	鸟类	最耐寒的鸟类
海豚	哺乳动物	最聪明的动物
蓝鲸	哺乳动物	最大的动物
海龟	爬行动物	寿命最长的动物

图 3-8-4 删除行



如果想改变表格中单元格的行高度或列宽度该怎么办？（提示：可以把光标移到表格内，右击鼠标选择“表格属性…”试试。



1. 请你设计一张海洋运动会游泳比赛获奖情况记录表（内容在配套资源中）。

2. 请为生活垃圾分类设计一张表格（内容在配套资源中）。

3. 汉字输入练习站

人工智能（英文缩写 AI）就是用计算机模拟人类的智慧，使计算机能够做一些通常需要人类智能才能完成的复杂工作。比如：人工智能机器人 AlphaGo 第一次战胜了人类围棋职业选手。人工智能不是人的智能，但能像人那样思考，也可能超过人的智能。





第九课 表格的修饰



小朋友，表格设计好后，如果不加修饰，就会千篇一律，非常单调。这一课，让我们来学一学怎样修饰表格。

一、观察表格

表 3-9-1 中的课程表有几种不同的底纹色，部分边框被设为双线。想一想，为什么这样修饰？

表 3-9-1 三（6）班课程表

节次	周一	周二	周三	周四	周五
1	数学	英语	英语	数学	数学
2	英语	道德与法治	自然	语文	语文
3	体育与健身	语文	语文	自然	美术
4	道德与法治	体育与健身	信息科技	体育与健身	英语
5	语文	社团	音乐	美术	阅读
6	语文	班会	数学	信息科技	体育与健身
7	音乐	体育活动	体育活动	探究	

二、修饰表格

“表格样式”选项卡中，提供了多种表格样式，可以直接应用在表格上（如图 3-9-1）。

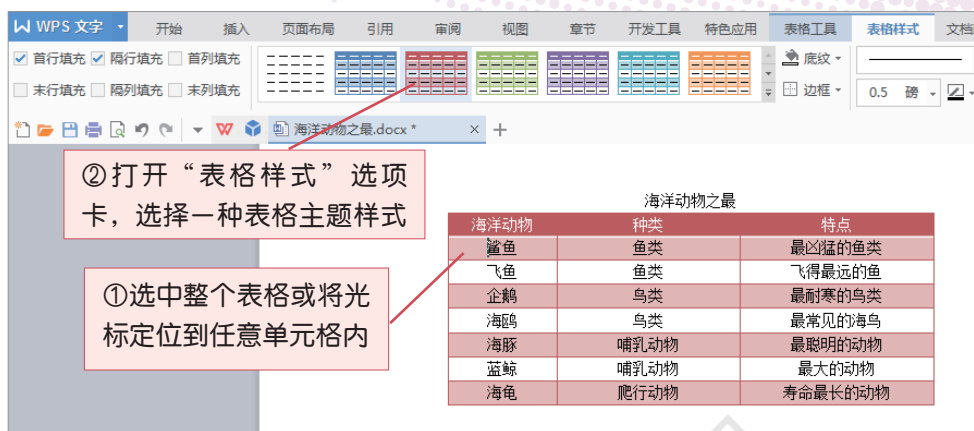


图 3-9-1 应用表格样式修饰表格

此外，通过设置“边框和底纹”可以个性化地修饰表格（如图 3-9-2）。

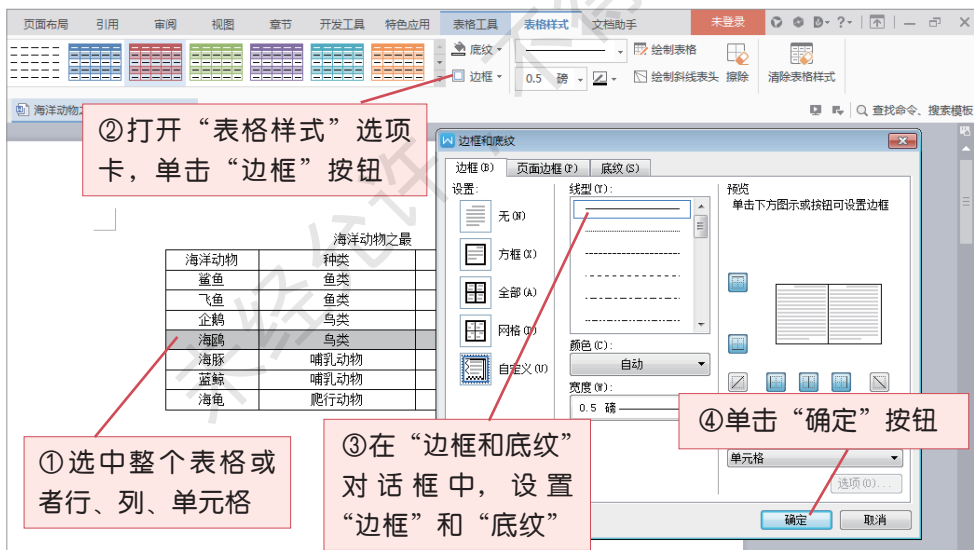


图 3-9-2 设置表格的边框和底纹



注意

边框和底纹的修饰是为了让表格变得更直观，更清晰。因此，边框和底纹的设置不能影响表格内容的阅读，更不能喧宾夺主。



将上节课制作的海洋运动会游泳比赛获奖情况记录表进行美化。完成后，与同学交流，说出你修饰表格的理由。



1. 制作一张班级课程表，并进行适当的修饰。
2. 请为三（6）班报名参加学校运动会的情况设计一张表格（你需要的内容在配套资源中），并进行适当的修饰。
3. 汉字输入练习站

智能音箱是一种能用语音来控制的音箱。它能“听懂”人说话，按照人的指令到网上搜索相关信息，并播放出来。比如：你对音箱说出歌曲名字，它就会到网上找到这首歌曲，并播放。如果没有找到，它也会说：“抱歉，你要听的歌曲没找到”。



实践活动 小组合作做小报

活动一 设计小报



现在，我们将开展小报的设计活动，相信你和你的小伙伴一定能齐心协力设计出富有创意的小报。好了，赶快开始吧！

一、欣赏小报

在前面的学习中，我们认识了文字处理软件中的很多工具。下面，我们一起来欣赏两张小报，看看用这些工具都能制作什么样的小报（如图 3-10-1、图 3-10-2）。



图 3-10-1 “环保”小报



图 3-10-2 “海洋植物”小报



一张小报一般由哪些要素构成？我们可以运用文字处理软件中的哪些工具设计小报？

二、组建小组，制定工作计划

请选择 3～5 名有共同兴趣的小朋友组建一个合作小组，并给小组命名。然后，各小组讨论本组的小报主题和工作计划，并将讨论结果填写在表 3-10-1 中。

表 3-10-1 小组分工表

小组名称		组长	
组员			
小报主题			
小组分工			
资料搜集		版面设计	
文字输入		整体美化	
修改校对		展示分享	
交流记录		小结评价	

网络搜索，查阅书籍、报刊资料，向他人请教等，都是有效地获取信息的方法。大家可以各显神通，使用多种方法去获得更多与小报主题有关的素材。

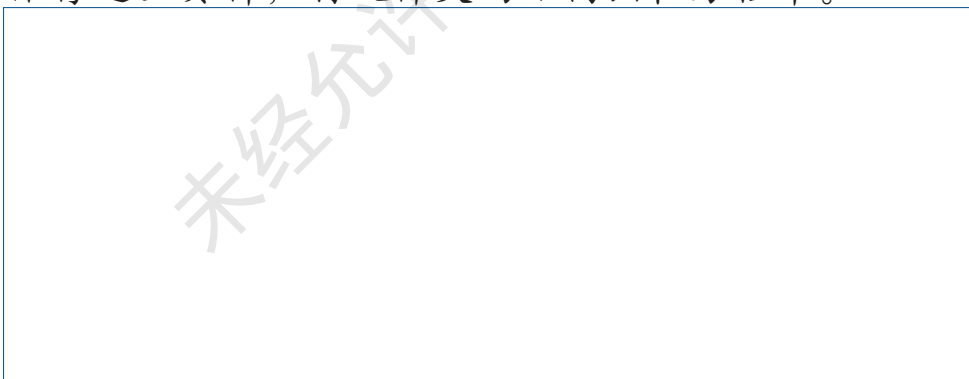
我们小组成员准备通过以下途径搜集资料：

☐☐☐

三、建立小组文件夹

请小朋友们在计算机中建立一个属于自己小组的文件夹（如：旋风小组的小报），用来存放本小组搜集到的信息。

在搜集资料时，可能保存图片、文字等不同类型的资料，也可能要把资料分成不同的小专题。各小组讨论一下，如何建立条理清晰的文件夹分类保存这些资料，将文件夹的结构画在方框中。



四、讨论设计要求

请你想一想，设计小报时应该符合哪些要求？请你和小组成员进行讨论，然后记录下来。

设计要求：



五、设计草图

根据小报的主题，你们准备搜集哪些素材，怎样设计呢？

（一）版面设计

制作小报前我们要对小报进行版面设计，对小报的文字、图片、表格等作出一个整体的布局。下图是图 3-10-1 所示的环保小报的版面设计图。

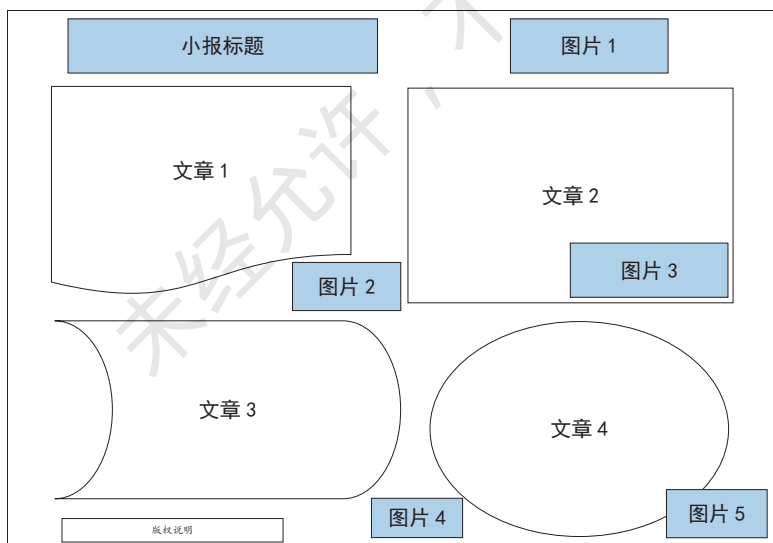


图 3-10-3 版面设计图

（二）设置纸张

在规划本组的小报之前，还要考虑小报的纸张方向，确定小报是横向还是纵向的（如图 3-10-4）。

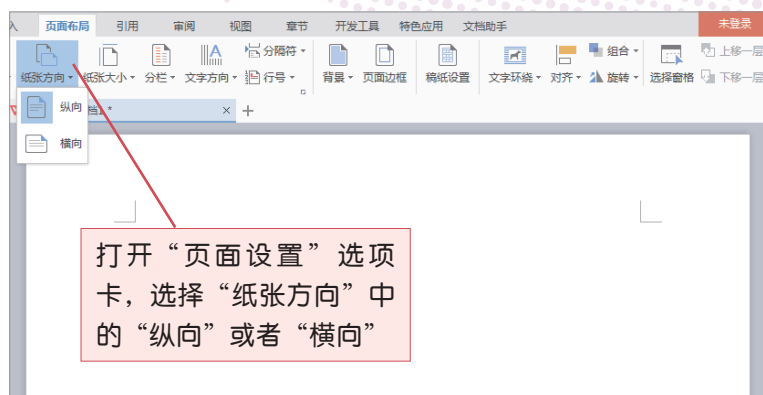


图 3-10-4 设置小报的纸张方向

(三) 绘制草图

请根据讨论确定的纸张方向，画出小组小报的版面设计草图。



活动二 准备资料



制作小报需要很多素材，除了课本资料中提供的素材外，我们还能通过哪些方法搜集素材呢？这节课，我们就来认识一个新朋友——搜索引擎。

一、用搜索引擎查找信息

因特网是一个巨大的资源库，我们可以到网上查找制作小报所需的资料。搜索引擎是提供信息检索服务的网站，它可以帮助人们在茫茫“网”海中搜寻到所需要的信息。下面，我们一起用搜索引擎来查找有关“海洋动物”的信息（如图 3-10-5）。

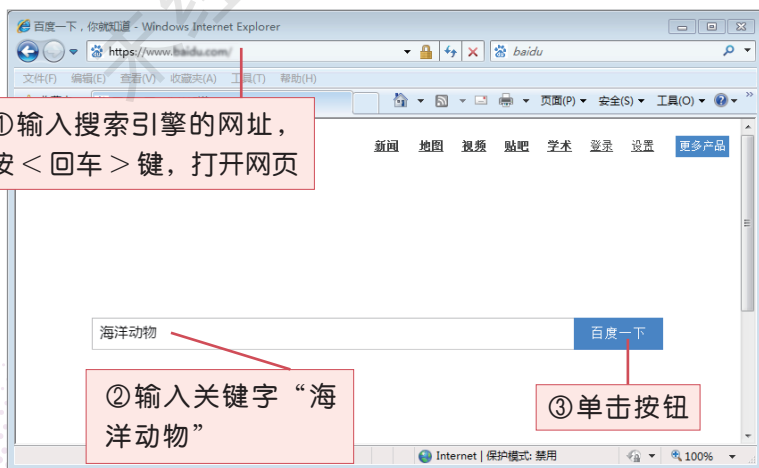


图 3-10-5 用搜索引擎搜索信息

**试一试**

搜索与小组的小报主题有关的信息。

**注意**

搜集信息的方法有很多种，运用搜索引擎搜索信息只是其中的一种方法。希望小朋友们在设计小报的过程中能灵活运用各种方法搜集信息。

二、提高搜索效率

想要在因特网上快速高效地搜索到有用的信息，可是有很多技巧的。让我们一起来学一学！

（一）确定合适的关键字

在搜索引擎上，我们通过输入关键字的方法进行搜索。关键字应该选择最能概括你想要查找内容的词。准确的关键字可以帮助我们更快地找到相关信息。例如，想搜索“火山喷发对人类有什么危害”的信息，可以把关键字概括为“火山 危害”（如图 3-10-6）。

图 3-10-6 输入关键字搜索信息

**试一试**

如果小组的小报主题是“环境保护”，想要搜索“人类有哪些破坏环境的行为”的信息，可以将关键字设定成什么？

（二）分析搜索结果摘要

善于观察的小朋友一定会发现，在搜索信息时，每条搜索结果下面都有几行搜索结果摘要。例如，要搜索和“火山喷发”有关的信息，图 3-10-7 是输入关键字“火山喷发”后，搜索到的其中两条结果和摘要。

[火山喷发](#) [百度百科](#)



火山喷发（volcanic eruption），地质学专业术语，是一种奇特的地质现象，是地壳运动的一种表现形式，也是地球内部热能在地表的一种最强烈的显示。是岩浆等喷出物在短时间内从...

[由来](#) [喷发类型](#) [喷发阶段](#) [危害](#) [自救](#) [超级火山](#)

[火山喷发为什么会有闪电？](#)

2011年8月30日 - None-意大利埃特纳火山近段时间持续喷发再度引来围观,但你可能不知道,从冰岛到美国,从日本到智利,火山喷发常常引来各色华丽的闪电出没,这些由大地和天...

图 3-10-7 分析搜索结果摘要

通过阅读搜索结果摘要，我们能判断出第一条结果是我们需要的。分析搜索结果摘要可以帮助我们众多信息中筛选出合适的内容，从而提高搜索效率。



在搜索结果中，除了摘要外，我们还可以获得其他哪些可用于筛选的信息？

三、尊重知识产权

在网上找到的信息资源都是别人辛勤劳动的成果。如果在我们的作品中需要引用这些信息，应该在作品的适当位置做出信息来源说明。让我们一起做尊重别人劳动成果、尊重知识产权的好孩子！



请根据小组设计的小报的内容，确定搜索关键字。然后，在搜索引擎上进行搜索，并记录搜索过程，填入下表。

表 3-10-2 记录搜索过程

搜索次数 \ 搜索内容				
第一次搜索	关键字			
	完成情况	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到
	网址			
第二次搜索	关键字			
	完成情况	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到
	网址			
第三次搜索	关键字			
	完成情况	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到	<input type="checkbox"/> 已找到 <input type="checkbox"/> 未找到
	网址			

四、信息的保存

我们在浏览因特网时，会找到很多自己需要的信息。这些文字、图片等信息如果能保存下来，我们就能在制作小报时方便地使用它们。下面，我们就来学习怎样保存在网络中搜索到的信息。

保存图片的方法如图 3-10-8 所示。

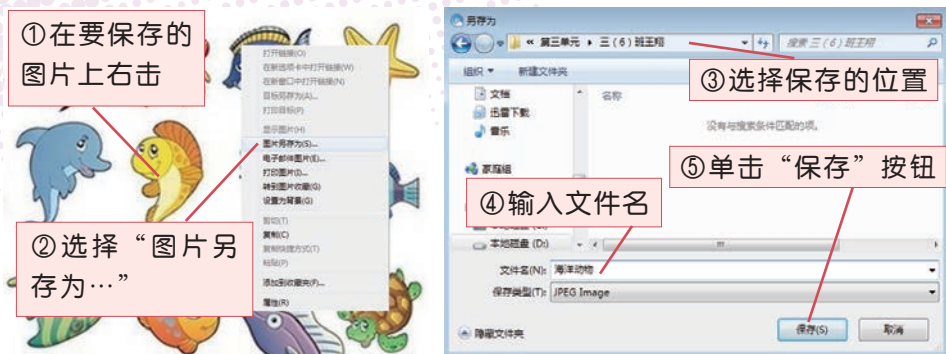


图 3-10-8 保存图片

保存文字的方法如图 3-10-9 所示。

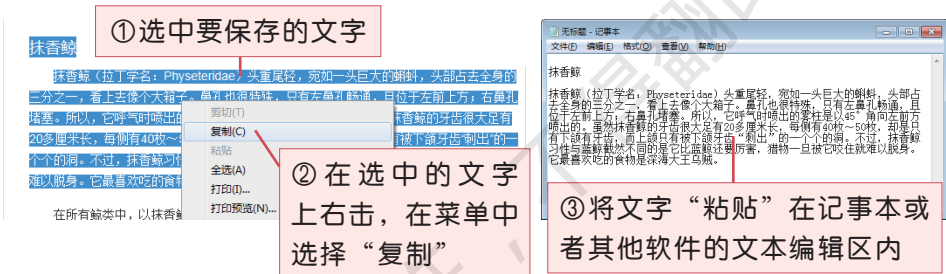


图 3-10-9 保存文字



请试着搜索制作小报需要的信息，将这些信息保存到自己的文件夹中，并将保存图片 and 文字的步骤填写在下表中。

表 3-10-3 保存图片 and 文字的步骤

步骤 \ 类型	图片的保存	文字的保存
第一步		
第二步		
第三步		
第四步		
.....		



练习

1. 在因特网上搜索一张海洋动物的图片，将它保存在自己的文件夹中。
2. 在因特网上搜索一段介绍海洋动物的文字信息，将它保存在自己的文件夹中。
3. 将搜索并保存下来的图片和文字的信息来源记录下来，填写到下表中。（如果小报中引用了表中的素材，需要在小报中予以说明。）

表 3-10-4 素材来源记录

素材名称	素材类型	素材来源	作者
	<input type="checkbox"/> 图片 <input type="checkbox"/> 文字		
	<input type="checkbox"/> 图片 <input type="checkbox"/> 文字		
	<input type="checkbox"/> 图片 <input type="checkbox"/> 文字		
	<input type="checkbox"/> 图片 <input type="checkbox"/> 文字		

活动三 完成制作，交流小结



学会使用搜索引擎，小朋友们一定搜集了很多制作小报的素材。现在，就让我们大显身手，开始制作小报吧！


一、制作小报

请小朋友们根据自己小组制定的分工计划，利用搜集到的素材，制作一份图文并茂的小报。好了，开始做吧！

在动手制作小报之前，请小朋友先看一看以下几点小建议，这会对你们接下来的小报制作很有帮助哦！

1. 可以根据搜集到的素材多少对原来的草图作适当调整。
2. 小报制作过程中，小组成员要分工协作，互相帮助，发挥团队精神。
3. 要认真检查小报中的文字内容，不要出现错别字。
4. 制作完成后，可以组内交流一下修改建议，让小报更完善。



如果在制作小报的过程中想看看打印后的效果，可以单击“快速访问”工具栏中的“打印预览”按钮来查看。

二、交流展示

现在，让我们来展示一下自己的成果吧！在展示过程中，小报的主题选择、版面内容、设计创意、小组合作等等，都可以作为介绍的内容。在小组中和小伙伴商量一下，然后将它记录下来。

我们小组准备从以下几个方面来介绍小报：

☐
☐

如果发现其他小组的优点或者对其他小组有建议，请你积极地发表自己的见解。同时，请把其他同学对你们小组提出的优点和建议也记录下来。这对你们今后的学习活动一定会有帮助。

优点：

☐
☐

建议：

☐
☐

三、小结评价

通过小组合作做小报的实践活动，小朋友们一定有很多收获，也积累了一些小组合作和作品创作的经验。

1. 填写工作流程，看看小组是如何完成任务的。

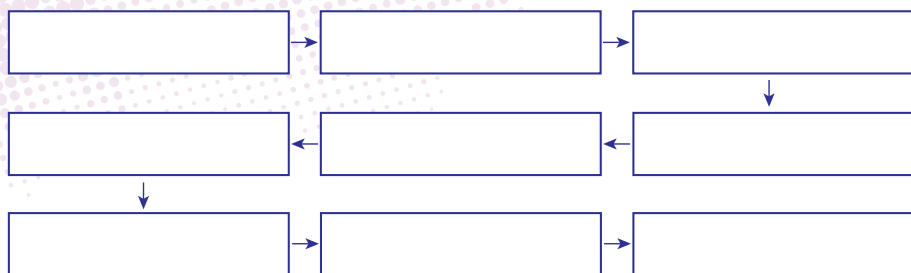


图 3-10-10 小组活动工作流程

2. 归纳小报的评价标准

作品的评价标准可以帮助我们更合理地评价一个作品。学会制定评价标准对今后创作其他作品会有很大的帮助。

总结各小组小报交流展示的优点和不足，参照表 3-10-5 小报评价标准中已有的评价要求，从小报的内容和形式两方面把你认为重要的评价要求填入表中。

表 3-10-5 小报评价标准

评价内容	评价要求
小报内容	1. 主题明确
	2. 文字通顺
小报形式	1. 布局合理
	2. 色彩和谐

回顾与整理

1. 小朋友们，在学习过程中，及时复习、整理所学习的知识，不仅可以起到巩固的作用，还能帮助我们加深理解各个知识点之间的联系。在第三单元中，我们学习了哪些知识、技能和方法？请将它们整理出来。

我了解的知识：

☐ WPS Office 是我国自主开发的办公自动化软件。

☐

☐

我掌握的技能：

☐ 用文本框在文本编辑区的任意位置输入文字。

☐

☐

我使用的方法：

☐ 通过与画图软件比较来认识“WPS 文字”的窗口。

☐

☐

2. 在这里，让我们一起回顾“小组合作做小报”的实践活动。请大家观察下图，用涂色的方法标出自己在活动中所做过的工作。

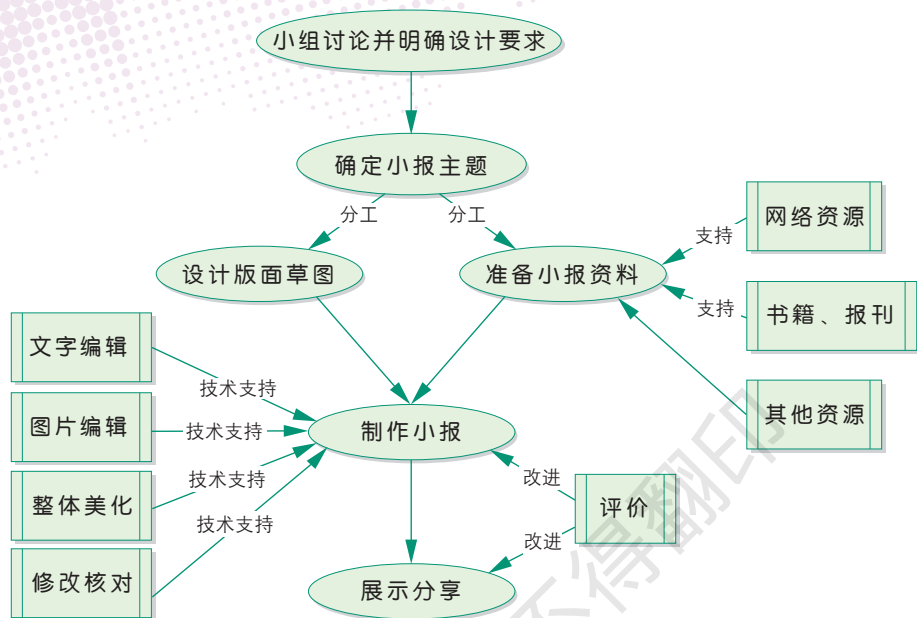


图 3-11-1 “小组合作做小报”流程



第四单元

用计算机制作演示文稿

孙悟空，了不起！
他的故事我爱听。
现在有了幻灯片，
边听边看更开心。
演示文稿我来做，
规划设计想周到。
人人参与齐努力，
小组协作分工好。
再选代表去演讲，
大家听了都说好。

引言

在这一单元的活动中，我们将运用演示软件制作一份主题为“我最喜爱的卡通人物”的演示文稿。有了它的帮助，会让你的演讲更生动有趣，赶快去试试吧！

第一课 生动的演示文稿



小朋友，你们想不想听故事？今天我请来一个小帮手，和我一起讲故事给大家听。

一、机智勇敢的孙悟空

孙悟空的本领可大了，他会七十二变，能降妖除魔。我们来听一听、看一看孙悟空的故事。小朋友一定觉得很奇怪，故事也能看吗？有了演示软件，我们就能制作包含文字、声音、图画等的演示文稿了。下面我们先来认识一下这个小帮手——“演示”软件（如图 4-1-1）。



图 4-1-1 “机智勇敢的孙悟空”演示文稿



把演示软件的窗口和第三单元学习过的文字软件的窗口做一个比较，找一找相同和不同之处。

单击选项卡“幻灯片放映”中的按钮“从头开始”（如图 4-1-2）。让我们随着这个小帮手的介绍来听一听、看一看孙悟空的故事。



图 4-1-2 播放演示文稿



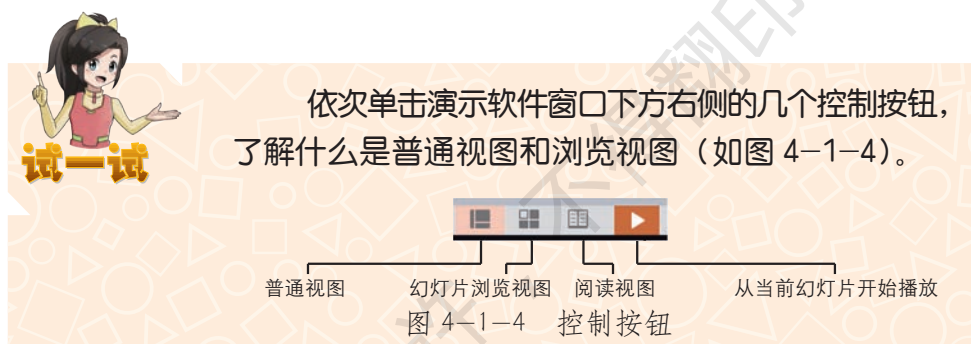
演示文稿，除了可以用来帮助我们演讲以外，还常常用在哪些场合？

二、演示文稿的组成

演示文稿是由一张张幻灯片组成的。在《机智勇敢的孙悟空》演示文稿中，用第一张幻灯片显示演示文稿的标题和演讲人的姓名、单位等信息，另外有四张幻灯片，每张幻灯片上都有一个小标题，分别讲述一个小故事。最后一张通过“参考资料”或“作品引用记录”等形式，说明所引用资源的名称、来源和作者等信息（如图 4-1-3）。



图 4-1-3 演示文稿由若干幻灯片组成



三、策划演讲内容和收集素材

在动手制作演示文稿以前，首先要选定主题。为了使故事的演讲更有条理，还要把演讲的内容分成几个部分，并为每个部分设计一个小标题。

在主题和内容确定后，还要收集相应的素材，包括文字、图片、声音等。



试一试

请小朋友利用因特网上的资源或者教材配套资源中的资源，选择一个卡通人物的故事，策划好演讲的内容并收集相应的素材。如果利用了网络上的资源，要及时记录资源的来源。

我喜爱的卡通人物是：

☐

我喜爱它的理由：

☐
☐

这个故事由哪几部分组成：

☐
☐


在制作演示文稿前，填写下面的设计单（表格行数不够可以自行添加）。

表 4-1-1 设计单

演示文稿标题			
编号	标题及摘要	需要引用的资源	备注
幻灯片 1			
幻灯片 2			
幻灯片 3			
幻灯片 4			



第二课 一起来制作演示文稿



小朋友，我们已经确定了要制作的演示文稿主题和内容并收集了相应的素材。这一课，开始学习制作演示文稿。

一、新建演示文稿

常用演示文稿制作软件有 WPS 演示和 PowerPoint。

启动 WPS 演示软件后，和 WPS 文字一样，在菜单中单击“文件”，再单击“本机上的模板”后选择“空演示文稿”就可以开始新建一个演示文稿（图 4-2-1）。

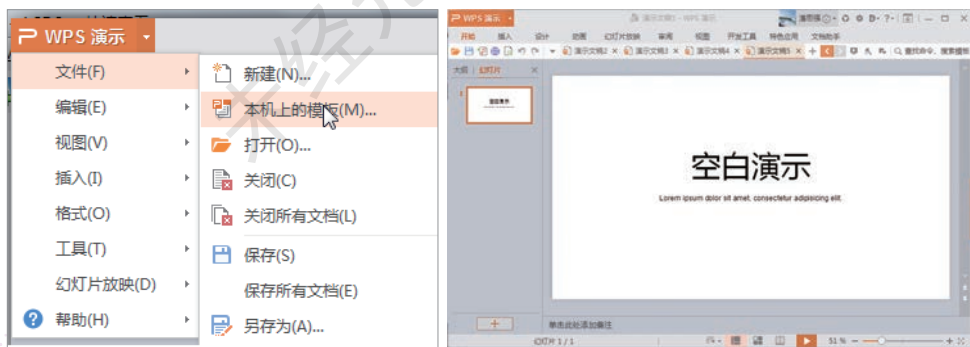


图 4-2-1 开始新建演示文稿

启动后打开的演示软件窗口，显示的是演示文稿的第一张空白幻灯片。幻灯片中的文字是操作提示信息。



在图 4-2-1 中，单击“文件”，再单击“新建”后也可以开始新建一个演示文稿。

二、应用设计模板

一个演示文稿一般会有若干张幻灯片。这些幻灯片都是为了表达同一个主题的。因此，我们常常希望一个演示文稿的幻灯片有相对统一的风格。演示软件提供的“应用设计模板”就可以解决这个问题。

单击“设计”选项卡，可以直接看到功能区显示的多种设计模板(如图 4-2-2)。单击适合主题风格的一种模板，就可以把这种模板应用到正在建立的演示文稿上。

WPS 演示软件在“设计”选项卡中，还可以用“更多设计”“导入模板”来应用更多的设计模板。



图 4-2-2 在“设计”选项卡中选择一种设计模板



刚开始学习制作演示文稿时，可以多使用一些背景颜色较淡的模板，这种模板的画面看上去比较清晰，还方便以后对幻灯片中文字格式进行设置。



启动演示软件，新建一个演示文稿，选择一种设计模板并制作标题为“我最喜爱的卡通人物”的幻灯片。

三、插入新幻灯片

第一张标题幻灯片制作完成后，单击“插入”或“开始”选项卡中的“新建幻灯片”（如图 4-2-3），就可以插入第二张幻灯片。



图 4-2-3 新建幻灯片

插入一张新幻灯片后，还可以用“开始”选项卡中的“版式”命令按钮，为这张幻灯片选定一种“版式”。所谓版式，就是软件给我们提供的一种文字和其他形式内容（如表格、图片、图表等）的布局，我们可以根据需要选用（如图 4-2-4）。

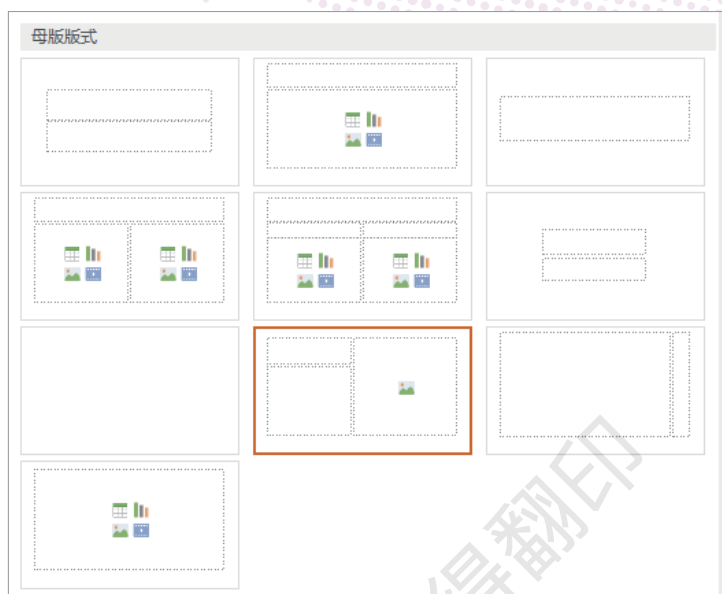


图 4-2-4 各种版式

图 4-2-5 显示的是一种左边是文字、右边是图片的版式。



图 4-2-5 一种左文右图的版式

在文本框中输入文字，在内容框中插入要添加的对象，就可以完成一张幻灯片了（如图 4-2-6）。



大闹蟠桃会

孙悟空被玉帝派去看管蟠桃园，得知王母娘娘开蟠桃盛会，却没叫他。一气之下，骗了赤脚大仙，变成他去蟠桃盛会大吃大喝。喝醉了，竟跑太上老君的炼丹处，把丹吃个精光。后来又跑到天庭取了很多好吃的回山享乐。



图 4-2-6 左文右图版式的幻灯片



在“我最喜爱的卡通人物”的演示文稿中，插入新的幻灯片并选择适当的版式，添加标题，继续制作演示文稿。



在普通视图和浏览视图中，用鼠标右击幻灯片，都可以在快捷菜单中选择删除命令，删除不要的幻灯片，也可以用鼠标拖曳改变幻灯片的先后次序。

四、保存文件

在建立演示文稿的过程中，要养成及时保存文件的习惯。

演示软件保存文件的方式和文字软件的一样，可以使用“文件”菜单中的“保存”命令，或者在快速访问工具栏中单击“保存”按钮。



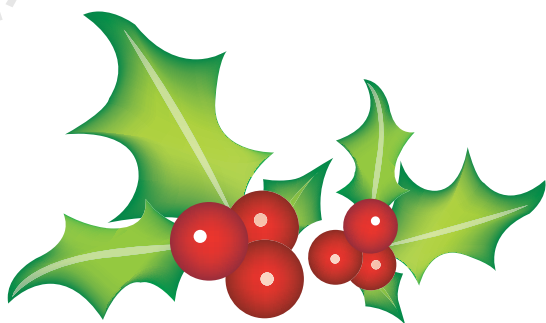
为什么要养成及时保存文件的习惯？和同学交流一下，你曾经有过这方面的教训吗？



将新建的演示文稿保存起来，文件名为“我最喜爱的卡通人物”。



选择适当的版式，继续制作前一课演示文稿设计单上的其他幻灯片，并保存起来。



第三课 图文并茂的演示文稿



小朋友，演示文稿配上合适的图片，可以更形象和生动地表达内容。这一课，我们来学习给幻灯片配上合适的图片和美化文字。

一、插入图片

只有文字的演示文稿，难免会显得有些枯燥。通过插入合适的图片补充演讲的内容，使演讲内容的表达更形象、更生动。

（一）用“插入”选项卡中的命令插入图片

和在文字处理软件中的方法相同，在“插入”选项卡的功能区中有插入图片、形状等命令按钮。

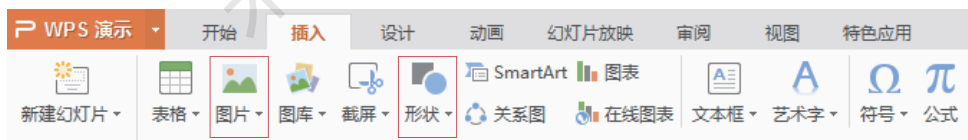


图 4-3-1 选择插入“图片”命令

（二）用版式中的图标插入图片

如果选用了包含“插入图片”图标的版式，也可以直接单击“插入图片”图标来添加图片（如图 4-3-2）。



图 4-3-2 用内容框内的“插入图片”图标插入图片



插入图片是为了表达内容或者烘托文字内容的，所以要注意图片应该与内容相关，或者有助于吸引观众对文字内容的注意，不要喧宾夺主。



图片插入后，可以用鼠标拖曳的办法，把图片拖到合适的位置；如果图片的大小不合适，可以用鼠标拖曳图片四周的标记框来改变大小。



在《我最喜爱的卡通人物》演示文稿的幻灯片中，插入合适的图片。完成后，和其他小朋友交流为什么选择这些图片。

二、文字的修饰和美化

在一张幻灯片中，文字不宜过多。演讲时，幻

灯片上显示提纲性的文字，让听众边听边看，会取得比较好的演讲效果。为了突出演讲的重点内容或者提醒听众需要特别注意的内容，可以适当修饰文字。例如调整文字的字体、字形、字号以及颜色。通常，标题文字应该稍大一些，重要的关键字可以用粗体或者醒目的颜色来表示。

(一) 设置文字格式

在文字软件中我们已经学过对文字的修饰。在演示文稿中，我们可以用同样的方法去修饰文字，见教材第 94 页。



不要忘记“先选中、后操作”的原则。在修饰前，先选中要修饰的文字。

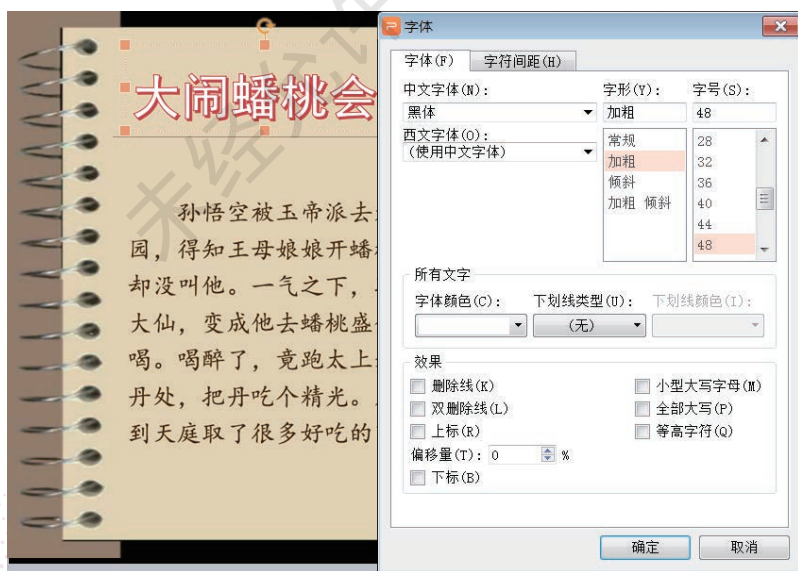


图 4-3-3 设置文字格式

（二）使用艺术字

和文字处理软件一样，在演示软件中也可以使用艺术字来美化幻灯片。具体操作方法见教材第 96 页。



在“我最喜爱的卡通人物”演示文稿中，把标题幻灯片的标题文字改成艺术字。



在“我最喜爱的卡通人物”演示文稿中，继续完成配图，并对文字和图片进行适当的调整与修饰。修改完成后，保存修改过的演示文稿。



第四课 让形式更生动



小朋友，演示软件还可以让静止的文字和图片动起来，让演示文稿更为生动。

一、让文字和图片动起来

一张幻灯片上一般有标题文字、内容文字和图片等多个对象。在前面的播放中，幻灯片上的这些对象是同时出现的。在演讲时，往往希望先出一个标题，演讲者稍作讲解，或让听众稍作思考，再出现文字内容或图片。用演示软件的“自定义动画”功能就可以实现这样的效果。

在 WPS 演示软件中，单击“动画”选项卡中的“自定义动画”命令，在窗口右侧出现的“自定义动画”任务窗格中，在幻灯片中选定要设置动画的对象，单击“添加效果”后，可以选择一种动画效果，如图 4-4-1。

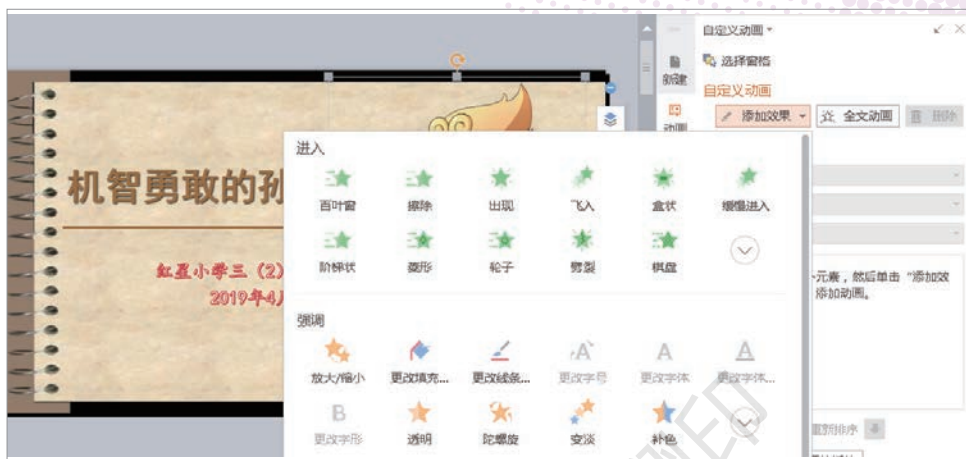


图 4-4-1 WPS 演示软件中使用“自定义动画”



注意

在“添加效果”中可以分别选择幻灯片“进入”或“退出”时的动画效果，也可以选择“强调”的动画效果。



触类旁通

在 PowerPoint 中，可以在“动画”选项卡的功能区直接选择一种动画效果，或者单击“添加动画”来选择一种动画效果（如图 4-4-2）。



图 4-4-2 PowerPoint 软件的动画选项卡



在选定效果后，还可以在“自定义动画”任务窗格（图4-4-3）中设定“开始”方式、动画的运动“方向”和“速度”等。该幻灯片中所有设定过动画的对象会按设定的次序出现在任务窗格的下部，见图4-4-3。我们可以用鼠标拖曳的方法调整次序。要撤销所设的动画，可以在单击右侧的下拉箭头后选择“删除”。



图 4-4-3 “自定义动画”任务窗格

如果在“开始”方式中选择了“单击时”，那么，幻灯片放映时，该对象就只会在鼠标单击后才开始出现。这样，我们就可以人为控制幻灯片上的对象的出现时机，方便我们根据演讲的需要来显示幻灯片中的内容。



注意

自定义动画的设置要服从演讲时表达内容的需要，不宜太复杂，更不是越多越好。



试一试

在“我最喜爱的卡通人物”演示文稿中，给幻灯片中的文字和图片设置适当的自定义动画。完成后，和其他小朋友交流设置后的效果。

二、让幻灯片动起来

演示软件可以通过给幻灯片设置切换方式，让每一张幻灯片都动起来。

在 WPS 演示软件中，可以利用“动画”选项卡直接选择一种切换方式（如图 4-4-4）。



图 4-4-4 设置幻灯片切换方式

在单击“切换效果”按钮后，还可以在右边的“幻灯片切换”任务窗格中选择或调整切换效果（如图 4-4-5）。



图 4-4-5 在任务窗格中选择或修改切换效果



在 PowerPoint 中，可以在“切换”选项卡的功能区直接选择一种切换效果（如图 4-4-6）。



图 4-4-6 在“切换”选项卡选择和设置切换效果



一般情况下，同一个演示文稿中的若干张幻灯片会使用同一种切换效果。为某一张幻灯片设置了切换效果后，如果我们要将这种切换效果应用于所有幻灯片，可以单击任务窗口中的“应用于所有幻灯片”或者“全部应用”按钮。



请在“我最喜爱的卡通人物”演示文稿中，给幻灯片设置统一的切换效果。



打开上节课制作的演示文稿，为其中的文字与图片设置适当的自定义动画。完成后，检查所设置的自定义动画是否有助于提高演讲的效果。

实践活动 我们一起来演讲



小朋友们已经出色地完成了演示文稿的制作。打开你的演示文稿，向伙伴们介绍你最喜爱的卡通人物吧！

一、小组交流

小朋友的演示文稿做得真棒！现在试着向小组同伴介绍自己最喜爱的卡通人物，请他们帮你提出改进的建议，并完善自己的作品。

（一）准备演讲

演讲效果首先取决于演讲的内容是否生动。此外，演讲的声音是否响亮、语速是否恰当、能不能正视听众、与听众是否有眼神的交流等都影响着演讲的效果。



有了演示文稿，演讲时的方式与以往有什么不同？

（二）小组内交流

用表 4-5-1 记录小组同学的建议。



表 4-5-1 交流与讨论

同学名字	提出的建议	我的想法

(三) 选出小组的代表

我们小组推举_____代表小组参加全班的演讲比赛，理由是_____。

二、制定评价标准



每个小组都选出了代表来参加全班的演讲比赛。

我们应该从哪几方面评价即将开展的演讲比赛？大家可以从演讲的内容、演讲人的表现、演讲的效果、小组的成员与演讲人的配合等方面来考虑评分要求。

请每个小组提出一项评分要求，然后把各组提出的不同评分要求填写在表 4-5-2 中。每个评分要求最高得分为 3 分。

表 4-5-2 班级演讲评分表

评 分 要 求	小 组						
	1	2	3	4	5	6	7
个人评分小计							
小组评分							

三、大显身手



每个小组都选出了代表来参加全班的演讲比赛。在全班的演讲和在小组的演讲可不一样，那要注意些什么问题呢？

请小朋友们边听边评，并在表 4-5-2 中给其他小组的选手打分（自己小组的选手不打分）。每个评分要求你可以给 3 分、2 分或者 1 分。评分结束后，请大家根据评分情况，给每个小组计算总分，并评出最佳演讲者！

四、活动小结

小朋友们最欣赏的同伴是_____，理由是_____。

我在这次演讲活动中的收获是：

☐
☐
☐
☐
☐
☐



回顾与整理

1. 小朋友们，在学习过程中，及时复习、整理所学习的知识，不仅可以起到巩固的作用，还能帮助我们加深理解。理解了各个知识点之间的联系后，还可以提高我们的综合应用能力。希望小朋友们认真对待。在第四单元中，我们学习了哪些知识、技能或方法？请小朋友将它们整理出来。

我了解的知识：

☐ 演示文稿是由若干幻灯片组成的。

☐ 标题幻灯片上应该有大的标题和制作者的信息。

☐

我掌握的技能：

☐ 在幻灯片上插入图片。

☐

☐

我使用的方法：

☐ 演讲时要大胆一些，眼睛要看着下面的同学，眼神要有交流。

☐

☐

2. 在这里，让我们回顾整个单元，围绕“制作演示文稿”这一主题进行复习总结。请大家看下图，这幅图的主题是“制作演示文稿”。请大家想一想，为什么说“演示文稿的标题应突出内容重点”？为什么说“形式服从内容”？

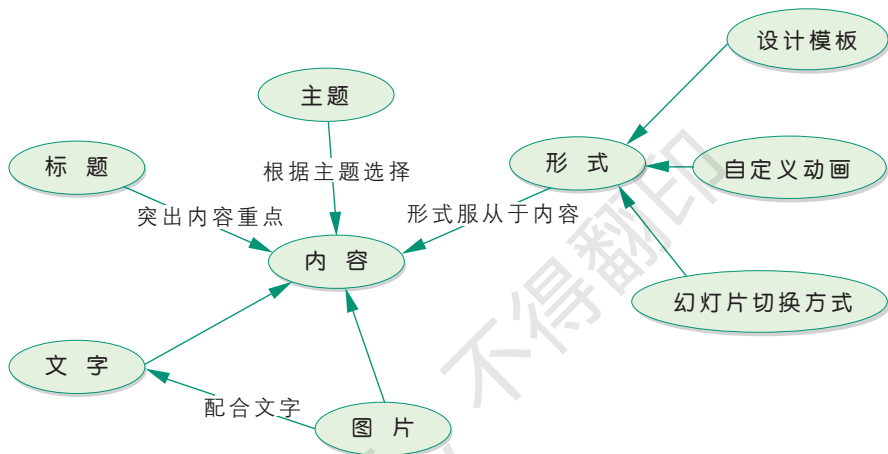
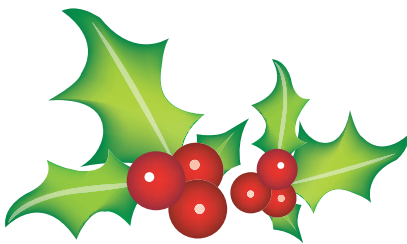


图 4-6-1 制作演示文稿



第五单元

探究活动——编程世界探秘

编程世界奥秘多，
我们一同来探索。
打开软件大胆试，
“帮助”功能助力多。
网上资源多利用，
合作互助乐分享。
案例学习是捷径，
编程本领快提高。

引言

在这一单元的活动中，我们将探索神秘有趣的编程软件，开启编程之旅。同时，通过以自学与合作为主的探究活动，我们还将增强学习新软件的本领，成为更加自信、自主的学习者。

第一课 走近编程



在学习画图、WPS 文字等软件的时候，同学们是否产生过这样的疑问：这些软件是怎么被创造出来的呢？今天，我们将了解什么是编程，开展对图形化编程软件 Scratch 的初步探究，制定探究计划，开启我们的探究之旅。

一、什么是编程

在生活中，人们要完成某项任务，总要遵循一定的步骤，比如说炒蛋炒饭、折纸飞机（如图 5-1-1）……都是如此。这些就是生活中的“程序”。



在折纸飞机的“程序”中，提供了哪些信息帮助我们完成任务？

计算机执行某种操作的命令称为“指令”。编程，就是把一条一条指令进行组合设计，使得计算机按照指令一步一步执行并完成任务的过程。

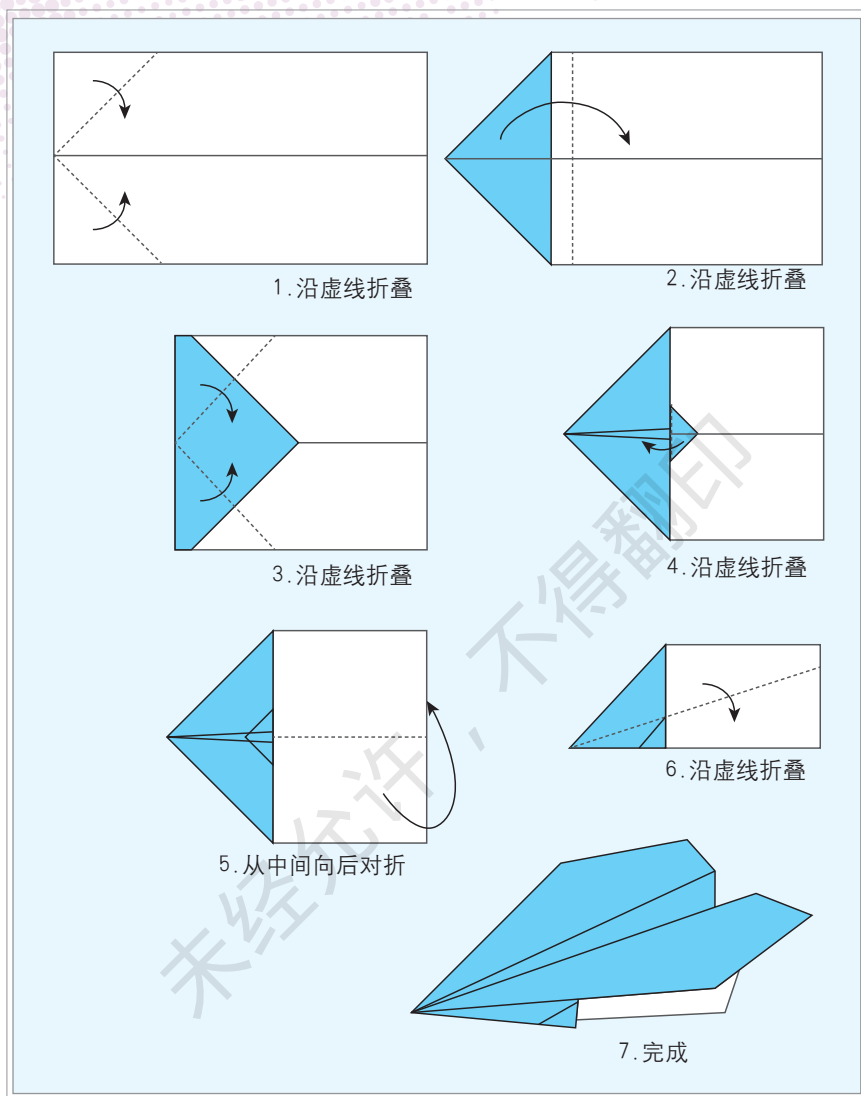


图 5-1-1 折纸飞机的“程序”

二、从编程到 Scratch

编程语言是帮助我们用约定的指令与计算机沟通的语言。编程语言有文字形式的，也有图形形式的。

Scratch 是针对青少年学习编程设计的一个编程语言，它用图形界面和有趣的内容，用拖曳指令积木的方法，利用舞台上的角色讲述故事、编写游戏、解决问题，让青少年在创作体验中学习编程、表达自己的想法。

本单元中，我们以 Scratch 3.0 桌面版（以下简称 Scratch）为例来探究编程世界（如图 5-1-2）。

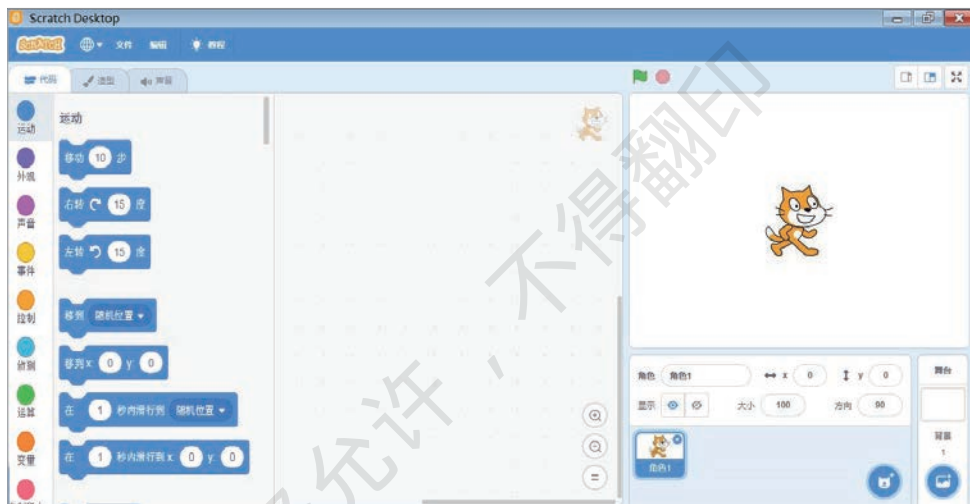


图 5-1-2 Scratch 界面

在进入正式的编程学习之前，请通过网络搜索来回答下面问题：

1. 当前有哪些编程软件？Scratch 有哪些特点？

2. 从 Scratch 开始学习编程有什么益处？



三、了解自主学习资源

Scratch 软件有丰富的支持资源，其中包括它自身提供的“教程”、作品交流空间，还有网上适合青少年学习编程的网站。利用好这些资源，会让我们的编程世界探究之旅收获良多。让我们先来了解一下 Scratch 的界面，然后逐步了解可能为我们所用的资源。

(一) 认识 Scratch 界面

Scratch3.0 的界面由哪些部分组成？每个部分的用途是什么？请打开软件，在思维导图（如图 5-1-3）的引导下进行观察，并综合网络搜索的结果，了解界面中的各个组成部分，并记录下来。

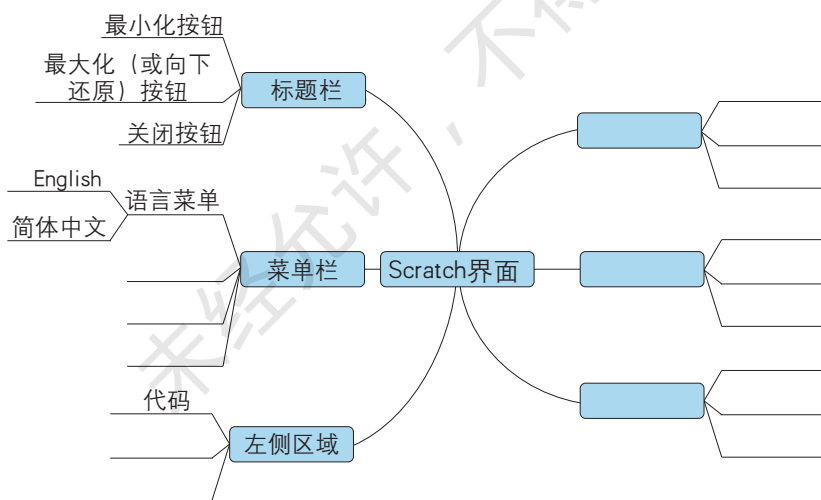


图 5-1-3 Scratch 的界面组成

与同学们交流彼此的思维导图，重点讨论有分歧的地方，记录下讨论结果或你的疑问。



1. 打开 Scratch 软件后，依次单击左侧“代码”下的各个按钮，观察旁边指令积木的颜色、形状的变化。在众多的指令积木中，你能找出几种不同形状的指令积木？

2. 在打开的 Scratch 的窗口中，单击左面的三个选项按钮“代码”“造型”和“声音”，观察整个窗口的变化。

（二）了解 Scratch 教程

Scratch 软件提供了丰富的教程来帮助初学者，点击菜单栏的“教程”按钮，可以看到相应的教程（如图 5-1-4）。

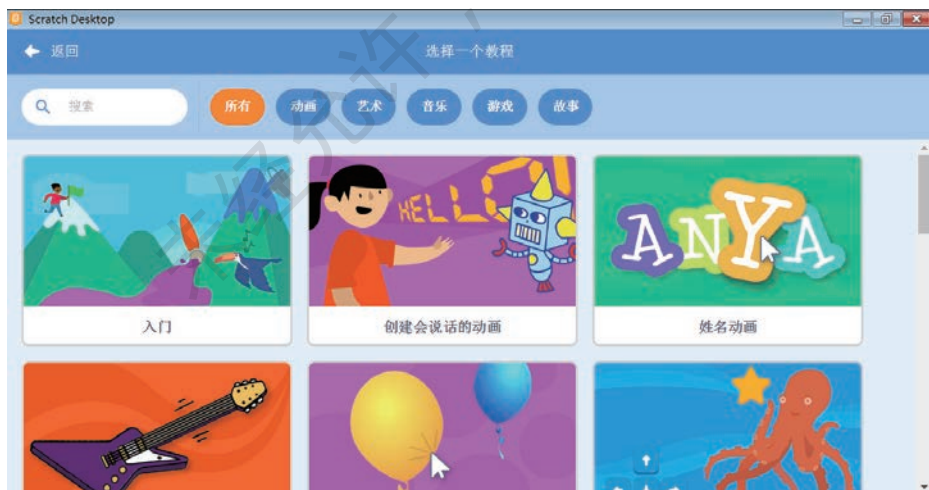


图 5-1-4 Scratch 中的各种教程

点击这些教程，试着回答以下问题：

Scratch 中的教程分为哪些类？每一类教程都有什么特点？



(三) 了解 Scratch 的网上自学资源

请在网络上搜索，了解有哪些网站提供了 Scratch 的编程资源。请将你的发现记录在下面并与同学分享。

☐☐☐

四、明确任务并制定小组探究计划

在本单元中，同学们将通过自主和合作学习，以小组为单位编写一个 Scratch 程序（创作一个故事、一段动画、一段音乐或者是一个互动游戏），并进行展示分享。

请组建由 3 ~ 5 名同学构成的小组，明确本次探秘活动的各个时间节点，并以此为依据，和组员们一起讨论探究计划，把讨论结果记录在下表中。

表 5-1-1 小组“编程世界探秘”探究计划

小组名称			组长	
小组成员				
编程目标		<div><div><input type="radio"/>一个故事</div><div><input type="radio"/>一段动画</div><div><input type="radio"/>一段音乐</div><div><input type="radio"/>一个互动游戏</div></div>		
小组探究计划				
探究过程		责任分工	探究要点	截止时间
学习 Scratch 教程	基础教程	全体		
	某个教程			
	网上资源（可选）			
自主编程	内容构思设计	全体		
	编写程序			
	调试修改			
分享展示				

注1：表中的“责任分工”，应根据情况来确定，可以是“全体”探究，也可以是由某个组员来完成。

注2：表中的“某个教程”，应根据小组的“编程目标”来确定。

第二课 开启探究之旅



今天，我们将以小组为单位，根据探究计划分步开展探究活动。从学习并研究 Scratch 中的教程开始，先模仿尝试，再逐渐进入独立编程的阶段，并开始创作活动。

一、学习 Scratch 教程

Scratch 教程是初学者可以获得最大助力的资源，它分为动画、艺术、音乐、游戏、故事等类别，通过一步接一步的演示教学，帮助初学者学习编写既简单又有趣的小程序。其中的“入门”“添加一个角色”“添加一个背景”这三个教程是最基础的，一般我们要先探究这三个教程。

请依次观看这三个教程。在观看案例时，可以使用“暂停”按钮，控制案例播放的快慢。一边看，一边模仿，开始编程的练习。

在学习完三个基础教程后，按照表 5-2-1，检查自己是否掌握了 Scratch 编程软件的一些基本操作方法。还没有掌握的可以向同学或老师请教。

表 5-2-1 Scratch 基本操作自测表

基本操作	是否掌握? (掌握请打√)	备注
将指令积木拖曳到代码区		
将指令积木拼接起来		
将代码区已拼在一起的指令积木分开		
从代码区删除不要的指令积木		
添加一个新的角色		
删除不要的角色		
添加一个背景		
删除不需要的背景		
执行代码区的程序		
执行代码区的部分程序		
修改指令积木的参数		

请各小组根据程序主题选择动画、艺术、音乐、游戏、故事等类别中的一个，分工或合作学习其中的教程，在表 5-2-2 中写下探究学习笔记。



表 5-2-2 Scratch 教程探究学习笔记

小组名称:
探究的“教程”名称:
负责人:
教程的内容描述（应包括背景、角色、动作、结果等要素）:
教程中涉及的指令积木（名称及其用途）:
学到的编程方法和技巧:
还没解决的问题:



将探究的“教程”再看一遍以后，关闭教程，分工或小组共同完成一遍。如果是小组中的成员分工完成的，具体的负责人在自己独立完成后，应教会小组中的其他成员。

二、创作起步

通过模仿，我们已经学习到了Scratch中的一些基本指令和编程方法。接下来，我们要以小组形式开始创作活动了。

（一）明确活动要求

为了规范探究活动，我们先来制定本次活动的评价标准。在活动开展的过程中，我们要以共同约定的评价标准来要求自己，确保活动的顺利开展并取得良好的创作成果。评价标准可以从构思设计、编程技术、学习态度、参与程度等方面来考虑。小组讨论后，请补充完善评价标准中“学习态度”和“参与程度”的具体要求。

表 5-2-3 本次活动的评价标准

评价内容	具体要求
构思设计	背景、角色、步骤等元素完整，内容描述清晰，设计有创意。
编程技术	能根据构思进行编程，指令运用正确，运行调试没有错误。
学习态度	
参与程度	



(二) 内容构思与设计

请根据教程中“创作故事”“创建会说话的动画”“制作音乐”“制作追赶游戏”这样的例子（如图 5-2-1 所示），选择与自己小组的编程目标相对应的类别，与小组同学一起构思一个故事、一段动画、一段音乐或者是一个互动游戏。



图 5-2-1 不同类别的教程

对作品内容进行初步构思后，可以进一步设计作品中出现的角色、发生的场景、角色的行为和动作等细节，把讨论的结果填入下表中。

表 5-2-4 小组程序作品设计

小组名称					
作品名称					
内容描述					
		背景	角色 1	角色 2
开始（初始状态）					
动作分解	1				
	2				
	3				
				
结束					

（三）编写程序

完成作品设计后，就可以根据设计编写程序了。在编写程序的过程中如果发现之前的设计有不妥之处，可以随时进行调整。程序完成后，记得保存到小组文件夹中。

请将你们编写的程序画在下图中。

	<p>程序的运行结果是：</p> <p><input type="checkbox"/> 成功,达到设计要求</p> <p><input type="checkbox"/> 还存在问题,需要进一步修改</p>
--	--

图 5-2-2 画出程序



三、修改调试

程序从设计到完全编写成功，往往需要反复修改调试。请将你们修改调试的情况填在下表中。程序修改后，记得重新保存文件。

表 5-2-5 修改调试记录

原来程序存在的问题	原因分析	如何修改



1. 尝试使用 Scratch 编程软件提供的角色造型编辑工具，修改角色的造型。

2. 仔细观看下图“小蝌蚪找妈妈”，构思并设计图中的角色的动作和语言。尝试编写程序实现自己的构思和设计。

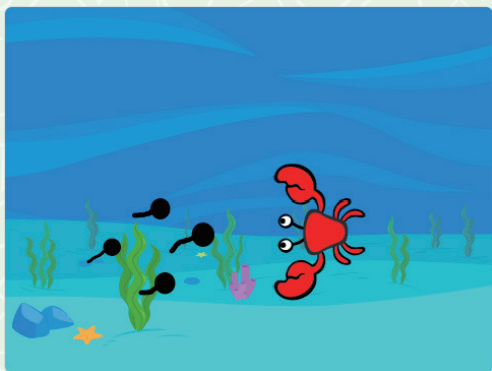


图 5-2-3 小蝌蚪找妈妈

第三课 分享与小结



在完成作品后，我们要以小组为单位在班上进行交流。根据同学们的反馈意见进行完善修改后，可以在网站上与更多的小朋友交流分享，最后进行活动的小结。

一、班级交流

根据活动开始时制定的评价标准（见表 5-2-3），各小组分别汇报、展示小组开展活动的情况和所完成的作品。各小组用表 5-3-1 进行自评和组间互评，记录其他小组的突出优点，提出对本小组作品的改进设想。

表 5-3-1 评价表

评价内容	构思设计	编程技术	学习态度	参与程度
第 1 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
第 2 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
第 3 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
第 4 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
第 5 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
第 6 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
第 7 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
第 8 小组	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

其他小组的突出优点：

☐☐☐

本小组作品的改进设想：

☐☐☐

二、分享展示

除了班级交流之外，我们还可以在 Scratch 编程网站与更多人分享作品。只要在 Scratch 网站上注册账号，把作品上传，大家就能看到你的作品了。

（一）加入 Scratch 大家庭

在 Scratch 编程网站上单击“加入 Scratch 社区”，可以打开注册对话框（如图 5-3-1）。



图 5-3-1 注册 Scratch 网站账号

（二）分享作品

我们可以在 Scratch 网站上直接创作作品，也可以从自己的电脑上传作品来进行分享（如图 5-3-2）。



图 5-3-2 在 Scratch 网站上分享编程作品

（三）学习他人分享的作品

在网站上有全世界小朋友们编写的编程作品，并且按照“动画”“艺术”“游戏”“音乐”“故事”“教程”进行了分类，你可以查看学习并且在此基础上修改完善（如图 5-3-3）。

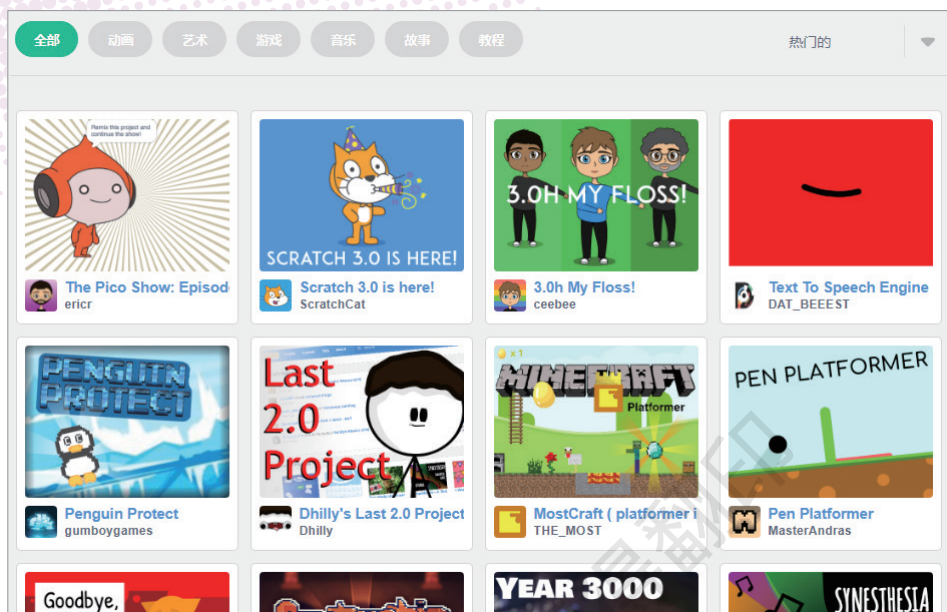


图 5—3—3 Scratch 网站上有丰富的编程作品可以学习

三、评价小结

通过这次编程探究活动，同学们一定有很多收获，也积累了一些经验和心得。请各小组在总结、讨论后将活动心得记录下来：

1. 小组是如何完成编程探究的，请填写你们的探究过程。

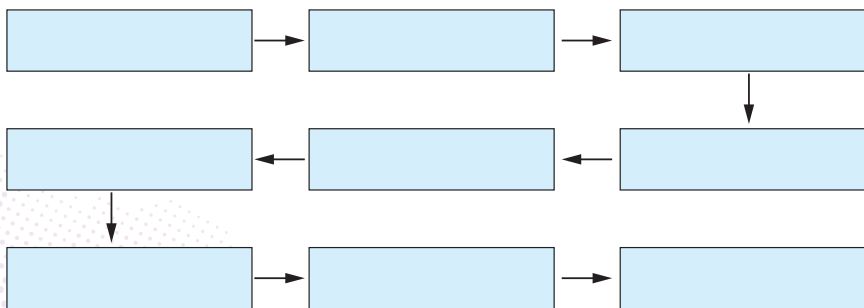


图 5—3—4 探究过程

2. 得到的经验或教训。

☐☐☐



回顾与整理

1. 同学们，在学习过程中，及时复习、整理所学习的知识，不仅可以起到巩固的作用，还能帮助我们加深理解。理解了各个知识点之间的联系后，还可以提高我们的综合应用能力。希望同学们认真对待。在第五单元中，我们学习了哪些知识、技能或方法？请同学们将它们整理出来。

我了解的知识：

☐ 程序是指令的组合，能使计算机完成指定任务。

☐

☐

我掌握的技能：

☐ 在 Scratch 编程软件中，拖曳指令积木，编写程序。

☐

☐

我使用的方法：

☐ 通过制定探究计划明确分工，合作探究编程。

☐

☐

2. 在这里，让我们回顾一下 Scratch 编程的过程，试着将下面的图补全（如果图中的框图不足，也可以自己添加）。



图 5-4-1 Scratch 编程的过程





学习 笔记

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

未经允许，不得翻印



☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

未经允许，不得翻印

说 明

本册教材根据上海市中小学（幼儿园）课程改革委员会制定的课程方案和《上海市中小学信息科技课程标准（试行稿）》编写并经成套修订，供九年义务教育小学阶段试用。本册教材由中国地图出版社、中华地图学社主持编写，经上海市中小学教材审查委员会审查准予试用。

教材中所涉及软件均应取得正版使用授权。因信息科技与教材出版特点所致，本教材中涉及的网页、网站及网址，可能与实际使用时的情况略有出入。

主编：潘思强

特约撰稿人（以姓氏笔画为序）：

王 灏 白晓琦 徐立东

彭 松 潘思强

修订主编：潘思强 闫寒冰

修订人员（以姓氏笔画为序）：

闫寒冰 朱 俊 郭颖慧 潘思强

欢迎广大师生来电来函指出教材的差错和不足，提出宝贵意见。出版社电话：021-62577380。

声明 按照《中华人民共和国著作权法》第二十三条中，关于“为实施九年制义务教育和国家教育规划而编写出版教科书，除作者事先声明不许使用的外，可以不经著作权人许可，在教科书中汇编已经发表的作品片段或者短小的文字作品、音乐作品或者单幅的美术作品、摄影作品，但应当按照规定支付报酬，指明作者姓名、作品名称”的有关规定，我们已尽量寻找原作者支付报酬，原作者如有关于支付报酬事宜可及时与出版社联系。

本教材部分图片由中国地图出版社图库及视觉中国提供。



经上海市中小学教材审查委员会审查
准予试用 准用号 II-XB-2019017

责任编辑：邵宇

九年义务教育课本 小学信息科技

(试用本)

上海市中小学(幼儿园)课程改革委员会

中国地图出版社 出版
中华地图学社

(上海市武宁路419号 邮编：200063)

苏州工业园区美柯乐制版印刷有限责任公司印刷 上海新华书店发行

开本：1000毫米×1400毫米 1/32 印张：5.75

2019年7月第5版 2019年7月江苏第16次印刷

ISBN 978-7-5588-0219-5

定价：8.50 元

此书如有印装质量问题，请向本社调换。

中华地图学社电话：021-62577380



绿色印刷产品

ISBN 978-7-5588-0219-5



9 787558 802195 >