2024-2025学年小学信息技术（信息科技）三年级上册黔科版教学设计合集

目录

一、第一单元 小熊历险记——初识信息与信息技术

1.1 活动1 分析漫画，认识身边的信息

1.2 活动2 看图说故事，了解信息的利用过程

1.3 活动3 创编故事，了解信息技术

1.4 本单元复习与测试

二、第二单元 神秘机器——认识计算机

2.1 活动1 揭开神秘机器的面纱

2.2 活动2 认识Windows操作系统

2.3 活动3 初步体验Windows应用程序

2.4 本单元复习与测试

第一单元小熊历险记——初识信息与信息技术活动1分析漫画，认识身边的信息

学校		授课教师		课时	
授课班级		授课地点		教具	
设计思路	本节课以小学信息技术（信息科技）三年级上册黔科版第一单元“小熊历险记——初识信息与信息技术”活动1为核心，通过分析漫画《小熊历险记》中的信息元素，引导学生认识身边的信息。课程设计注重激发学生的兴趣，培养观察力和思考能力，同时结合生活实际，让学生在轻松愉快的氛围中掌握信息与信息技术的基本概念。教学内容与课本紧密结合，通过互动讨论、案例分析等教学手段，确保学生能够深刻理解并运用所学知识。				
核心素养目标分析					

	本节课的核心素养目标在于培养学生信息意识、信息获取能力及信息处理能力。通过分析《小熊历险记》漫画中的信息，学生将学会识别和提炼生活中的信息元素，增强对信息重要性的认识。同时，课程活动将锻炼学生运用信息技术解决问题的能力，提升其数字素养。在合作探讨过程中，学生的团队协作和沟通能力也将得到加强，为未来适应信息社会奠定基础。
学习者分析	1. 学生已经掌握了哪些相关知识： - 学生在日常生活中已有一定的信息识别能力，能够识别常见的媒体信息和生活中的简单信息。 - 学生可能已经接触过基础的电脑操作，如开关机、使用鼠标和键盘等。 2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格： - 三年级学生通常对漫画、故事等具有浓厚的兴趣，易于通过情境教学吸引注意力。 - 学生具备基本的观察和思考能力，能够通过观察漫画中的细节来提取信息。 - 学生的学习风格偏向于直观、互动和游戏化，喜欢通过动手操作和小组合作来学习。 3. 学生可能遇到的困难和挑战： - 学生可能不熟悉信息技术的专业术语，需要在教学中通过简单语言进行解释。 - 在信息获取和处理过程中，学生可能会因为缺乏经验而感到困惑，需要教师提供适当的引导和支持。 - 部分学生在小组合作中可能表现出退缩或依赖性，需要教师的鼓励和指导来提高参与度。
教学资源	- 软件资源：黔科版小学信息技术教材、教育游戏软件 - 硬件资源：计算机、投影仪、白板 - 课程平台：校园网络教学平台 - 信息化资源：《小熊历险记》漫画电子版、信息识别与处理相关教学视频 - 教学手段：小组讨论、案例分析、情境模拟、互动游戏
教学过程	1. 导入（约 5 分钟） - 激发兴趣：以《小熊历险记》漫画的片段开场，提问：“你们在漫画中看到了哪些信息？”引导学生关注和思考。 - 回顾旧知：引导学生回顾日常生活中接触到的信息形式，如电视、书籍、网络等，以及它们在生活中的作用。 2. 新课呈现（约 30 分钟） - 讲解新知：介绍信息的概念、信息的种类和特点，以及信息技术的定义和应用。 - 举例说明：通过展示漫画中的信息元素，如文字、图片、声音等，具体解释信息的表现形式。 - 互动探究： - 分组讨论：让学生分成小组，讨论在漫画中找到的信息元素，并分享各自的观点。 - 情境模拟：模拟小熊在历险过程中遇到的问题，让学生思考如何运用信息技术解决问题。 3. 巩固练习（约 20 分钟）

	- 学生活动： - 实践操作：让学生使用电脑，搜索与漫画相关的信息，并整理成简单的报告。 - 小组合作：小组内部分工合作，共同完成一个关于信息获取和处理的小项目。 -

	教师指导： - 观察学生操作过程，及时纠正错误，提供必要的帮助。 - 引导学生思考如何有效地获取和处理信息，以及如何将所学知识应用到实际生活中。 4. 总结与拓展（约 10 分钟） - 总结知识：回顾本节课的主要内容，强调信息与信息技术的联系和重要性。 - 拓展活动：布置课后作业，让学生观察生活中常见的媒体信息，记录下来并分析其作用。 5. 课堂评价（约 5 分钟） - 学生互评：让学生相互评价对方在课堂上的表现，促进交流与合作。 - 教师评价：总结学生课堂表现，给予积极反馈，鼓励学生继续努力。
学生学习效果	学生学习效果体现在以下几个方面： 1. 学生能够理解信息的概念，认识到信息在日常生活和学习中的重要性。 2. 学生能够识别和提取漫画中的各种信息元素，如文字、图片、声音等，并理解它们在传递信息中的作用。 3. 学生通过互动探究，学会了运用信息技术初步处理信息，如使用电脑搜索、整理信息。 4. 学生在小组讨论和合作中，提高了团队协作能力和沟通能力，能够有效地分享和交流信息。 5. 学生能够将所学知识应用到实际情境中，如通过制作简单的信息报告，展示对信息的理解和处理能力。 6. 学生在教师的指导下，学会了如何利用信息技术解决实际问题，增强了信息技术的实际应用能力。 7. 学生通过课后作业，能够观察并分析生活中的媒体信息，提高了信息意识和批判性思维能力。 8. 学生在课堂评价中，能够接受和给予同伴反馈，促进了自我反思和自我提升的能力。 9. 学生对信息技术产生了更浓厚的兴趣，激发了进一步学习和探索的欲望。 10. 学生在课程结束时，能够掌握信息与信息技术的基本概念，为后续学习奠定了坚实的基础。
典型例题讲解	例题 1：观察下面的漫画片段，找出其中包含的信息元素，并简要说明它们的作用。 答案：漫画中的信息元素包括文字（对话气泡中的文字）、图片（小熊和周围环境的描绘）、声音（虽然未直接呈现，但可以通过文字描述想象出来）。文字用于传递角色的对话和想法，图片展示了故事发生的场景和角色的动作，声音则增加了故事的动态感和情感表达。 例题 2：小熊在森林中迷路了，它需要使用信息技术来获取帮助。请你列举三种小熊可以使用的信息技术，并说明它们如何帮助小熊。 答案：小熊可以使用的信息技术包括：1. GPS 定位技术，帮助小熊确定自己的位置和寻找出路；2. 手机通话功能，通过拨打紧急电话寻求帮助；3.

	互联网搜索，查找附近的救援队或求助信息。 例题 3：小熊收到了一封来自朋友的电子邮箱，里面有一个链接。请你描述小熊应该如何安全地处理这个链接。 答案：小熊应该首先确认链接的来源是否可靠，不要轻易点击未知链接。在点击之前，可以询问发送者链接的内容，并在成人指导下进行操作。如果链接指向不熟悉的网站，应该谨慎对待，避免输入个人信息。 例题 4：小熊想要记录下它一天的历险，请设计一个简单的信息记录表，包括至少三个信息类别。 答案：信息记录表设计如下： - 时间：记录历险发生的时间。 - 地点：记录历险发生的地点。 - 活动：记录历险中的主要活动或事件。 例题 5：小熊在历险中遇到了不同的信息源，包括书籍、地图和路标。请分别说明这三种信息源在历险中的作用。 答案：书籍提供了小熊历险所需的知识和背景信息，帮助小熊了解未知的环境；地图帮助小熊规划路线和定位，避免迷路；路标则提供了直接的导航信息，指示小熊正确的行进方向。
课堂小结，当堂检测	课堂小结： 在本节课中，我们通过分析《小熊历险记》漫画，学习了信息与信息技术的概念，了解了信息在生活中的重要作用。我们识别了漫画中的信息元素，探讨了如何运用信息技术来获取和处理信息。通过小组合作和互动讨论，同学们提高了信息意识和信息处理能力，同时也增强了团队合作和沟通能力。希望大家能够将所学知识应用到实际生活中，更好地利用信息技术服务于我们的学习和生活。 当堂检测： 1. 请列举三种你在生活中经常接触到的信息源，并说明它们如何帮助你获取信息。 2. 观察教室内的信息传递方式，至少找出两种信息技术应用，并简要描述它们的使用场景。 3. 假设你在图书馆找不到想要的书，你会如何利用信息技术来帮助你找到这本书？ 4. 请设计一个简单的信息记录表，记录你一天中的主要活动，包括时间、地点和活动内容。 5. 小组讨论：分享你在课堂上学习到的信息与信息技术知识，讨论如何将这些知识应用到家庭作业或日常学习中。 检测答案： 1. 答案示例：书籍、网络、电视。书籍提供了详细的知识信息，网络让我能够快速查找和获取最新的信息，电视则通过视觉和声音传递新闻和娱乐信息。 2. 答案示例：计算机投影用于教学演示，校园网络用于上网查询资料，电子白板用于课堂互动。 3. 答案示例：我会使用图书馆的电脑查询系统，搜索书名或作者，找到书籍的具体位置。如果图书馆没有，我会在网上书店进行搜索和购买。 4. 答案示例：时间：上午 9:00-10:00；地点：教室；活动：数学课。时间：下午 2:00-3:00；地点：图书馆；活动：阅读。

	5.

	答案示例：在家庭作业中，我们可以使用电脑来查找资料，整理笔记；在日常生活中，我们可以使用手机来记录重要信息和日程安排。通过这些应用，我们可以更高效地管理时间和信息。
内容逻辑关系	
① 信息与信息技术的概念 - 重点知识点：信息的定义、信息技术的含义 - 重点词汇：信息、信息技术、数据、处理、传递 ② 信息识别与获取 - 重点知识点：如何识别生活中的信息、信息获取的途径 - 重点词汇：信息源、搜索、识别、获取、途径 ③ 信息处理与应用 - 重点知识点：信息处理的步骤、信息技术的实际应用 - 重点词汇：整理、分析、应用、技术、实践	

第一单元 小熊历险记——初识信息与信息技术活动 2 看图说故事，了解信息的利用过程

授课内容	授课时数
授课班级	授课人数
授课地点	授课时间

教学内容分析

1. 本节课的主要教学内容是三年级上册黔科版信息科技教材第一单元《小熊历险记——初识信息与信息技术》活动 2，通过看图说故事的方式，让学生了解信息的利用过程。

2. 教学内容与学生已有知识的联系在于，本节课将借助生动的图片和故事情节，引导学生回顾已学过的信息概念，并在实际情境中感受信息的作用和利用过程，从而加深对信息的理解。同时，本节课的内容为后续学习信息技术打下基础。

核心素养目标

1. 培养学生的信息意识，使其能够在日常生活中主动关注和获取信息。
2. 培养学生运用信息技术解决问题的能力，通过看图说故事的方式，激发学生创新思维。
3. 培养学生的信息道德素养，引导学生正确利用信息资源，遵守信息法律法规。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：

https://d.book118.com/147043103124006163