

2024-2025 学年小学信息技术（信息科技） 四年级上册电子工业版（内蒙古）教学设计 计合集

目录

一、第1单元 认识计算机

- 1.1 第1课 了解计算机
- 1.2 第2课 学习使用键盘
- 1.3 第3课 中英文打字
- 1.4 本单元复习与测试

二、第2单元 用“画图”软件画画

- 2.1 第4课 认识“画图”软件
- 2.2 第5课 学习使用颜色
- 2.3 第6课 画线条
- 2.4 第7课 画几何图形
- 2.5 第8课 刷子与喷枪
- 2.6 第9课 移动与复制图画
- 2.7 第10课 图画变形记
- 2.8 第11课 在图画中加入文字和打印
- 2.9 本单元复习与测试

三、第3单元 功能强大的“金山画王”

- 3.1 第12课 认识“金山画王”
- 3.2 第13课 填充颜色
- 3.3 第14课 巧用“仙女袋”
- 3.4 第15课 综合实践活动
- 3.5 本单元复习与测试

第1单元 认识计算机第1课 了解计算机

主备人	
备课成员	
设计思路	结合小学四年级学生的认知特点，本节课以培养学生的信息素养和兴趣为出发点，通过生动有趣的教学活动，让学生了解计算机的基本概念、组成和功能。课程设计以课本内容为主线，通过讲解、演示、互动和实践活动，帮助学生建立对计算机的整体认识，为后续学习打下坚实基础。
核心素养目标	培养学生对信息技术的兴趣和好奇心，提高信息获取、处理、应用的能力，培养良好的信息道德和信息安全意识，以及基本的计算机操作技能，使学生能够理解计算机在日常生活中的作用，形成积极的信息技术应用态度。
学情分析	四年级的学生正处于逻辑思维快速发展的阶段，对新鲜事物充满好奇心。他们在知识方面已经具备了一定的计算机基础，如简单的键盘和鼠标操作，但对计算机的深入了解还不够。在能力上，学生具备初步的信息收集和处理能力，但需要进一步培养信息分析和创新应用的能力。 在素质方面，学生开始形成基本的道德观念，对信息安全的认识尚浅，需要在教学中引导他们树立正确的信息价值观。行为习惯上，学生可能存在注意力不集中、操作不规范等问题，这些习惯可能会影响他们对计算机知识的掌握和技能的形成。 学生对信息技术的学习态度积极，但可能因为操作不熟练或理解不深入而感到挫败。因此，在教学过程中，需要结合学生的实际情况，设计生动有趣的教学活动，激发他们的学习兴趣，同时注重培养学生的动手操作能力和解决问题的能力，为后续学习打下坚实的基础。

学具准备	多媒体				
课型	新授课	教法学法	讲授法	课时	第一课时
步骤	师生互动设计				二次备课
教学方法与手段	教学方法：1. 讲授法，系统介绍计算机的基本概念和组成部分；2. 实验法，通过实际操作让学生感受计算机的功能；3. 小组讨论法，促进学生之间的交流和合作，共同解决问题。 教学手段：1. 使用多媒体课件，直观展示计算机的内部结构和工作原理；2. 利用教学软件，进行互动式教学，增强学生的学习体验；3. 结合网络资源，拓展学生的学习视野，提高教学资源的丰富性。				
教学过程设计	1. 导入环节（5 分钟） - 教师通过展示一组日常生活中的计算机应用图片（如电脑、手机、平板等），引导学生观察并提问：“你们在哪里见过这些设备？它们有什么作用？” - 学生分享自己的观察和经验，教师总结并引出本节课的主题：“今天我们就来了解这些神奇设备的奥秘——认识计算机。” - 用时：5 分钟 2. 讲授新课（15 分钟） - 教师利用多媒体课件，介绍计算机的基本概念、组成部分（如 CPU、内存、硬盘、输入设备、输出设备等）以及各部分的作用。 - 结合实际操作演示，让学生直观感受计算机的启动、关机、使用鼠标和键盘等基本操作。 - 用时：15 分钟 3. 巩固练习（10 分钟） - 教师给出一些关于计算机的判断題或选择题，让学生现场作答，检查学生对新知识的理解和掌握。 -				

	学生回答后，教师及时给出答案和解释，确保学生明确知识点。 - 用时：10 分钟 4. 师生互动环节（10 分钟） - 教师将学生分成小组，每组一台计算机，要求学生在规定时间内完成一个简单的任务，如使用计算机画图、打字等。 - 各小组在完成的任务过程中，教师巡回指导，解答学生的问题，鼓励学生相互交流、合作。 - 完成任务后，各小组展示成果，其他小组进行评价，教师总结点评。 - 用时：10 分钟 5. 课堂提问与总结（5 分钟） - 教师提问：“通过本节课的学习，你们对计算机有了哪些新的认识？” - 学生回答，教师总结本节课的重点内容，强调计算机在日常生活中的重要作用。 - 提醒学生课后继续探索计算机的奥秘，为下一节课的学习打下基础。 - 用时：5 分钟 6. 课堂延伸（若时间允许，2 分钟） - 教师展示一些有趣的计算机应用案例，如编程、3D 打印等，激发学生对计算机科学的兴趣。 - 用时：2 分钟（若时间允许） 总用时：45 分钟	
拓展与延伸	1. 拓展阅读材料： - 《计算机发展简史》：介绍计算机的发展历程，让学生了解计算机技术的演变。 - 《计算机在生活中的应用》：列举计算机在日常生活中的各种应用，如教育、医疗、交通等，让学生感受计算机的普及和重要性。 - 《计算机硬件与软件》：详细讲解计算机的硬件和软件知识，帮助学生深入了解计算机的内部构造和工作原理。 2. 课后自主学习和探究： - 探索计算机硬件：鼓励学生拆卸一台废旧计算机，了解其内部结构和各部件的功能。 - 编程入门：引导学生学习简单的编程语言，如 Scratch 或 Python，培养他们的编程兴趣和逻辑思维能力。 - 计算机安全：让学生了解计算机病毒、网络诈骗等安全隐患，学会基本的计算机防护措施。 - 计算机与环保：研究计算机的能耗和环保问题，探讨如何减少计算机使用对环境的影响。	

	-	
--	---	--

	计算机与艺术：探索计算机在艺术创作中的应用，如数字绘画、动画制作等。 - 计算机与科学：了解计算机在科学研究中的重要作用，如大数据分析、模拟实验等。 - 计算机与社会：研究计算机技术对社会发展的影响，如信息传播、电子商务等。 - 计算机与未来：展望计算机技术的未来发展，如人工智能、量子计算等。	
教学反思与总结	这节课结束后，我感到非常欣慰，但也有些不足之处需要反思。 教学反思： 在设计课程时，我力求让每个环节都能吸引学生的注意力，激发他们的学习兴趣。通过导入环节的情境创设和问题提出，我发现学生的兴趣确实被调动了起来。但在讲授新课的过程中，我发现有些内容讲解得过于详细，可能会导致学生注意力分散。下次我会尝试简化讲解内容，更加突出重点和难点，让学生能够更快地理解和掌握。 在巩固练习环节，学生的参与度很高，但我也发现有些学生对于问题的理解不够深入。这提示我在今后的教学中，需要更多地关注学生的个体差异，给予不同的学生个性化的指导。 师生互动环节的设计让我看到了学生的合作能力和创造力，但也发现有些学生在团队合作中存在依赖他人的情况。我会在今后的教学中更多地强调团队合作的重要性，同时培养学生的独立思考能力。 教学总结： 从整体上看，学生对计算机的基本概念和组成部分有了较为清晰的认识，能够熟练地操作鼠标和键盘。他们在巩固练习和师生互动环节中表现出了积极的参与态度和良好的合作精神。这节课的教学目标基本达成，学生对计算机的兴趣也得到了提升。 然而，我也发现了一些问题。例如，有些学生在面对新知识时显得有些紧张和不安，这可能是因为他们对计算机的了解还不够深入。我会针对这一问题，在今后的教学中更多地给予学生鼓励和支持，帮助他们建立自信心。 针对教学中存在的问题和不足，我认为可以采取以下改进措施： 1. 精简课程内容，突出重点和难点，让学生能够更快地理解和掌握。 2. 关注学生的个体差异，给予不同的学生个性化的指导。 3. 强调团队合作的重要性，培养学生的独立思考能力。	

	4. 在教学中更多地给予学生鼓励和支持，帮助他们建立自信心。	
--	--------------------------------	--

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/238103073102006136>