

周次	课题	
第 1 周	第 1 课	信息技术初探究
第 2 周	第 2 课	与计算机交朋友
第 3 周	第 3 课	小小鼠标动起来
第 4 周	第 4 课	打开窗口看风景
第 5 周	第 5 课	益智游戏练技能
第 6 周	第 6 课	精彩课件助我学
第 7 周	第 7 课	认认真真学打字
第 8 周	第 8 课	简简单单画幅画
第 9 周	第 9 课	多种图形我来画
第 10 周	第 10 课	曲曲直直线条图
第 11 周	第 11 课	色彩斑斓图画展
第 12 周	第 12 课	刷子喷枪绘美景
第 13 周	第 13 课	剪剪贴贴做贺卡
第 14 周	第 14 课	我让图形变变变
第 15 周	第 15 课	创意绘画初体验

第 1 课 信息技术初探究

年级： 三年级

单元： 第一单元

主备人：

参与人：

教学目标：

1. 了解信息技术的应用领域和基本概念，初步掌握计算机、互联网等信息技术设备的基本操作方法。
2. 熟悉信息技术的基本设备和应用软件分类和使用方法，如文字处理软件、电子表格软件、幻灯片制作软件等。
3. 培养学生的信息素养和创新能力，提高学生的实践能力和团队合作精神。
4. 提高学生对信息技术的兴趣和学习积极性。

教学重难点：

1. 理解信息技术的概念和发展历程；
2. 掌握信息技术设备的使用方法和基本操作；
3. 熟悉信息技术的基本软件和应用软件分类和使用方法；
4. 提高学生的信息素养和创新能力。

教学方法： 任务驱动法、教师引导法、小组合作法。

教学准备： 机房，教材，课件。

课时安排： 1 课时。

教学过程：

一、激趣导入，明确目标

1. 通过展示一些有趣的图片或视频，引起学生对信息技术的兴趣。

2. 引导学生思考信息技术在我们日常生活中的应用，激发学生的好奇心和求知欲。

3. 明确本节课的学习目标和重点，让学生知道他们将学到什么并为学习做好准备。

二、初步感知，了解内容

1. 教师简要介绍信息技术的概念和发展历程，引入信息技术的基本设备和应用软件的分类。

2. 分别介绍计算机、互联网、手机等信息技术设备的基本概念和功能，并演示如何使用鼠标、键盘等常用设备进行基本操作。

3. 介绍信息技术的基本软件和应用软件的分类和使用方法，如文字处理软件、电子表格软件、幻灯片制作软件等。

4. 鼓励学生提出问题并及时解答。

5. 小组讨论的方式巩固所学知识。

6. 安排小组活动，让学生在小组内合作完成一个简单的信息技术作品，例如制作海报或 PPT 课件等。

合作探究，巩固练习

1. 将学生分成若干小组，每组选择一个感兴趣的主题进行深入学习，如制作海报、编辑图片等。

2. 教师引导：在学生完成任务的过程中，及时给予指导和帮助，同时鼓励学生自主思考和创新。

3. 课堂展示：每组选派一名代表进行成果展示，并邀请其他同学提出问题或建议。

4. 提醒学生注意信息安全和网络素养，避免上当受骗或侵犯他人隐私。

5. 通过小组竞赛的形式增强学生的学习兴趣和竞争意识。
6. 在课堂结束前，老师可以随机抽取几个小组进行现场操作演示，让学生更好地掌握技能。
7. 提供在线资源供学生进一步学习和探索，如编程平台、数字艺术课程等。
8. 安排课外活动或比赛来促进学生的实践能力，例如举办电脑设计大赛或者组织参观科技博物馆等活动。

评价展示，拓展延伸

1. 对学生的成果进行评价，肯定他们的努力和成果，同时指出需要改进的地方。
2. 推荐一些相关的优秀资源供学生进一步学习和探索，如在线编程平台、数码艺术课程等。
3. 鼓励学生将所学知识运用到实际生活中，如制作生日贺卡、录制音乐等。
4. 提醒学生注意信息安全和网络素养。
5. 通过分享自己的学习心得和体会来拓展学生的视野和思路。
6. 可以安排一些课外活动或比赛来促进学生的实践能力，例如举办电脑设计大赛或者组织参观科技博物馆等活动。

课堂总结，实践运用

1. 总结本节课所学知识和技能，强调信息技术对生活的重要性和广泛应用。
2. 提醒学生注意信息安全和网络素养，避免上当受骗或侵犯他人隐私。
3. 布置课后作业：让学生自行选择一个感兴趣的课题，继续进行深入研究。

学习和实践。

4. 反思自己在本节课上的教学方法和效果，总结经验教训并加以改进。

板书设计：

教学反思：

在这堂课上，我尝试让学生通过合作探究的方式来学习信息技术的基本知识和技能。通过分组讨论和实践操作，学生们逐渐掌握了计算机、互联网等信息技术设备的基本操作方法和使用技巧。在教学过程中，我注重启发学生的思维和创新能力，鼓励他们自主思考和探索，提高他们的实践能力和团队合作精神。同时，我也注意到了一些问题，比如课堂展示环节时间过短，有些学生可能没有充分展示自己的成果；另外，一些学生对于信息安全和网络素养的重视程度还有待加强。因此，在今后的教学中，我会更加关注这些问题，并采取相应的措施加以改进，以提高学生的综合能力。

第 2 课 与计算机交朋友

年级： 三年级

单元： 第一单元

主备人：

参与人：

一、教学目标：

了解计算机的基本概念和作用；

掌握与计算机交朋友的方法和技巧。

能够使用计算机进行简单的操作，如打字、浏览网页等。

提高学生的实践能力和创新能力。

二、教学重点：

如何设计一个简单有趣的小游戏，让学生在游戏中的学习计算机的基本概念和作用；

如何引导学生自主思考和发现问题，并及时给予肯定和鼓励。

如何教授学生如何使用鼠标、键盘等基本操作。

三、教学难点：

如何设计一个简单有趣的编程任务，让学生在家中继续练习和巩固所学知识。

如何鼓励学生在家中自主学习和探索，培养他们的创新能力和实践能力。

教学方法： 任务驱动法、教师引导法、小组合作法。

教学准备： 机房，教材，课件。

课时安排： 1 课时。

教学过程：

1. 激趣导入

老师出示一个计算器或电脑的图片，引导学生说出它们的基本功能和作用。然后，老师可以设计一个简单的小游戏，如猜数字、填字游戏等，让学生在游戏中体验计算机的乐趣和作用。通过这种方式激发学生的兴趣和好奇心，为后面的学习做好铺垫。

2. 初步感知，了解内容

老师通过 PPT 展示计算机的发展历程和应用领域，让学生观察并回答问题。然后，老师可以通过课堂讨论的方式，让学生分享自己对计算机的认识和理解。同时介绍计算机的基本组成结构、操作系统、文件管理等内容。

3. 合作探究，巩固练习

老师将学生分成若干小组，每个小组分配一个简单的编程任务，如“画一只猫”或“制作一个小球滚动的效果”。小组之间可以交流思路并互相帮助，最终提交各自的作品。具体步骤如下：

(1) 教师提供一些简单的编程作业，例如让学生们编写程序来实现一些简单的功能，如计算器、猜数字游戏等。这些作业可以帮助学生更好地理解编程语言的基础知识和逻辑思维能力。

(2) 学生分组完成作业后，每组向全班展示自己的程序设计成果。其他同学可以提出问题或给出建议。老师也可以给予一些指导和评价。通过这样的互动环节，可以让学生更好地理解程序设计的思路和方法，提高他们的团队协作能力和解决问题的能力。

(3) 教师还可以组织学生参加一些编程比赛或活动，提高他们的实践能力和创新能力。例如，可以组织学生参加 Scratch 编程比赛或者编写一些小程序来解决实际问题等。

4. 评价展示，拓展延伸

老师邀请学生展示自己的编程作品和创意设计，其他同学可以提出问题或给出建议。老师也可以给予一些指导和评价。同时，老师也可以向学生介绍一些新的科技产品和技术趋势，让他们对未来充满期待和憧憬。此外，还可以向学生介绍一些与计算机相关的文化和艺术形式，如计算机绘画、音乐创作等，让学生在欣赏中感受到计算机带来的无限可能。

5. 课堂总结，实践运用

(1) 学生可以通过小组讨论或个人发言的形式，分享他们在本节课中所学到的知识和技能，以及在实践中遇到的问题 and 解决方法。

(2) 老师可以对学生的发言进行点评和总结，强调本节课的重点和难点，并指出学生在实践中需要注意的事项。

(3) 老师可以布置一些实践性作业或活动，要求学生将所学知识和技能应用到实际中去，例如写一篇关于计算机的文章、制作一个简单的程序或者设计一个小游戏等。

(4) 在实践运用环节结束时，老师可以再次强调本节课的重点和难点，提醒学生在家中继续巩固所学知识，并鼓励他们多尝试新的科技产品和技术趋势，开拓自己的视野和思维方式。最后，老师可以对本节课程进行总结和评价，为下一堂课做好铺垫。

板书设计：

教学反思：

在本次信息技术课程中，我学习了如何与计算机交朋友、使用鼠标和键

盘等基本操作，并设计了一个简单的小游戏。通过教师的引导和互动，我更好地理解了程序设计的思路和方法，提高了团队协作能力和解决问题的能力。同时，我也了解了计算机的基本概念和应用领域，开拓了自己的视野和思维方式。

在今后的学习生活中，我将继续加强对计算机知识的学习和实践，掌握更多的技能和知识。我会多尝试新的科技产品和技术趋势，不断拓展自己的思维方式和创新能力。同时，我也会注重实践和应用，将所学知识和技能应用到实际生活中去，提高自己的实际能力和解决问题的能力。

3 课 小小鼠标动起来

年级： 单元： 第一单元

主备人： 参与人：

教学目标：

1. 了解鼠标的基本概念和功能。
2. 掌握鼠标的使用方法，能够进行简单的图形绘制。
3. 提高学生的学习兴趣和参与度。

教学重点：

1. 如何进行精确的图形绘制。
2. 如何解决常见的故障排除方法。

教学难点：

1. 如何进行精细的图形绘制。
2. 如何调整鼠标的灵敏度和速度。

教学方法： 任务驱动法、教师引导法、小组合作法。

教学准备： 机房，教材，课件。

课时安排： 1 课时。

教学过程：

一、激趣导入，明确目标：

1. 通过 PPT 等多媒体工具向学生展示鼠标的外形和基本结构；
2. 介绍鼠标的操作方法，包括单击、双击、右键点击等常用操作；
3. 向学生介绍鼠标的工作原理和常见故障排除方法；
4. 通过实际演示，让学生了解如何进行简单的图形绘制，如画线、画

5. 鼓励学生在课堂上积极思考和提问，提高他们的学习兴趣和参与度。
6. 目标明确：通过本次课程的学习，学生们将能够掌握鼠标的基本概念和功能，熟练地进行简单的图形绘制，并能够解决常见的故障排除方法。

1. 为学生们提供充足的时间来理解和消化所学知识；
2. 安排小组活动或讨论，让学生互相交流和分享对鼠标的认识和使用经验；
3. 针对学生的问题进行解答和补充说明；
4. 通过实际操作来加深学生对鼠标的理解和掌握程度；
5. 为学生们布置一些练习题，让他们在课堂上或课后自行练习；
6. 练习题目包括选择填空、简答题等不同类型的题目，旨在帮助学生们巩固所学知识和技能；
7. 鼓励学生互相交流，共同解决问题；
8. 可以组织小组竞赛或比赛，激发学生的竞争意识和学习热情。
9. 针对不同的学习能力水平设计不同的练习题目，以满足学生们的不同需求。
10. 提供充足的时间给学生们完成练习题，并及时为他们解答疑问。
11. 通过小组讨论或互相评价的方式，帮助学生们发现自身的不足之处，并加以改进。
12. 可以通过多种方式来检查学生的学习成果，如课堂小测验、作业检查等。

对于表现优秀的学生可以进行表扬和奖励，以激励他们更加努力地学习。

14. 为学生们布置一些小组任务，让他们在小组中协作完成；
15. 可以设计一些小组游戏或活动，增强学生的互动性和团队合作精神；
16. 在小组合作的过程中，教师要时刻指导学生如何正确地使用鼠标进行图形绘制；
17. 可以针对不同的任务设计不同的要求和难度等级，让学生们逐步提高自己的技能水平；
18. 在小组合作的过程中，教师要及时给予学生反馈和指导，帮助他们更好地完成任务。
19. 通过小组合作的方式，培养学生的团队协作能力和互助精神。
20. 在小组合作的过程中，要注重每个学生的个体差异，采取不同的措施来帮助他们克服困难。
21. 通过小组合作的方式，让学生体验到团队合作的好处和乐趣。

四、评价展示，拓展延伸：

22. 对本节课的内容进行总结，并提醒学生们注意鼠标的保养和正确使用方法；
23. 安排一些小活动或游戏，增加课堂的趣味性和互动性；
24. 推荐相关的学习资源或网站，鼓励学生们在家中继续练习和探索；
25. 可以要求学生们在下节课之前准备一个小报告或作品展示，以此来检验他们的学习成果。
26. 通过评价展示的方式，拓展课程的延伸性，激发学生的自主学习兴

27. 在课堂结束前，教师要再次强调本节课的重点知识和技能要点；
28. 通过实际操作来巩固学生对鼠标的使用技巧和图形绘制能力；
29. 可以安排一些小组活动或竞赛，让学生在实践中应用所学知识和技能；
30. 教师要及时纠正学生的错误操作和不良习惯；
31. 鼓励学生们将所学知识和技能应用到实际生活当中去。

板书设计：

教学反思：

本次课程是关于信息技术的《小小鼠标动起来》教学内容，通过 PPT 等多媒体工具向学生展示鼠标的外形和基本结构，介绍鼠标的使用方法，并通过实际演示让学生了解如何进行简单的图形绘制。在课堂上我采用了多种教学方法，如小组合作探究、竞赛活动、小组讨论互相评价等方式来提高学生的学习兴趣 and 参与度。通过本节课的学习，学生们掌握了鼠标的基本概念和功能，熟练地进行了简单的图形绘制，并能够解决常见的故障排除方法。在今后的学习过程中，我会更加注重学生的个体差异，采用不同的措施来帮助他们克服困难。同时，我也会继续探索新的教学方法和手段，不断提高自己的教学水平。

4 课 打开窗口看风景

年级： 单元： 第一单元

主备人： 参与人：

教学目标：

1. 学生能够了解信息技术在日常生活中的应用。
2. 掌握打开窗口看风景的方法和技巧。
3. 提高学生的观察能力和审美能力。
4. 培养学生的合作意识和创新能力。
5. 激发学生对自然环境的兴趣和热爱之情。

教学重点：

1. 打开窗口看风景的方法和技巧。
2. 如何通过图片、文字等展示美丽的风景。
3. 培养学生的合作意识和创新能力。
4. 激发学生对自然环境的兴趣和热爱之情。

教学难点：

1. 如何通过信息技术展示美丽的风景，并提高学生的观察力和审美力。
2. 如何组织学生进行合作探究，巩固所学知识。
3. 如何评价学生的学习成果，拓展延伸学生的视野和知识面。

教学方法： 任务驱动法、教师引导法、小组合作法。

教学准备： 机房，教材，课件。

课时安排： 1 课时。

教学过程：

通过播放一段美丽的自然风景视频，激发学生的兴趣，引导学生了解信息技术在日常生活中的应用，明确本次课程学习的目标——打开窗口看风景。

2. 介绍一些有关自然风景的名言警句或诗句，让学生产生对自然环境的敬畏之情。通过问答的方式让学生思考自己喜欢什么样的自然风景，以及为什么要欣赏美丽风景等等，激发学生对自然环境的兴趣和热爱之情。

二、初步感知，了解内容

1. 通过 PPT 等多媒体工具向学生介绍信息技术在日常生活中的应用。可以利用动画、图片等形式生动形象地展示计算机、手机等设备是如何帮助我们欣赏美丽风景的。

2. 演示打开窗口看风景的方法和技巧，让学生了解如何通过计算机或手机等设备查看美丽的风景。可以通过模拟操作、示范等方式进行讲解。

3. 引导学生观察和欣赏美丽的风景，并分享自己的感受和体会。可以要求学生用一句话或一幅画来描述自己看到的美丽景色，并与同学进行交流分享。同时也可以要求学生写一篇短文或诗歌，表达自己对自然风景的热爱之情。

三、合作探究，巩固练习

1. 分组活动，让学生在小组内协作探究打开窗口看风景的方法和技巧。可以提供一些练习题或小游戏来巩固学生的学习成果。比如让学生小组内互相教授如何使用计算机或手机等设备查看美丽的风景；或者让学生小组内完成一道有关自然风景的拼图或填空题等等。同时也可以利用竞

赛活动等方式激发学生的学习兴趣和合作精神。

2. 设计相关练习题，巩固学生的技能和知识。比如让学生在课堂上完成一道有关选择题或填空题；或者让学生在下课后自己练习打开窗口看风景等等。同时也可以利用在线测试平台等方式进行检测和反馈。

3. 利用电子白板或投影仪等多媒体工具进行互动教学，让学生更好地掌握打开窗口看风景的方法和技巧。可以利用游戏、竞赛等方式进行互动，增加趣味性和参与性。可以设计一个“找美图”的游戏，在规定的时间内找到屏幕上显示的美丽风景图片；或者设计一个“拍美景”的比赛，让学生用手机拍摄身边的美丽景色等等……这些小游戏既能增加趣味性，又能帮助学生巩固所学知识。

4. 提供一些有趣的小挑战或小游戏，让学生在游戏中巩固所学知识。比如设计一个“找不同”的游戏，让学生在两张相似但有细微差别的图片中找出不同之处；或者设计一个“接龙”的游戏，让学生根据老师给出的一个单词或词组展开联想等等……这些小游戏既能增加趣味性，又能帮助学生巩固所学知识。

四、评价展示，拓展延伸

1. 对学生的学习成果进行评价展示，包括作品展示、口头表现等方面。可以采用多种形式进行展示，如海报展板、PPT、展板等。同时也可以邀请其他班级或学校的同学来参观评价。

2. 拓展延伸学生的视野和知识面，引导学生了解更多有关自然风景的信息和知识。可以通过组织实地考察、阅读相关书籍等方式来拓展学生的视野和知识面。同时也可以邀请专业人士来进行讲座或工作坊等活动，让学生更深入地了解自然环境及其保护意义。

后面还有：

五、课堂总结，实践运用

1. 教师进行课堂总结，回顾本次课程的学习内容和目标。可以让学生自己回顾整个学习过程，梳理所学知识和技能。
2. 引导学生将所学的打开窗口看风景的方法和技巧应用到实践中去。可以组织学生参观公园、自然保护区等地，让他们亲身感受自然风光的美丽和奇妙。同时也可以利用课外时间，让学生自己动手制作有关自然风光的作品，如手工贺卡、画作等，巩固所学知识并培养创造力。

板书设计：

教学反思：

1. 回顾本次课程的学习内容和目标，检查自己是否已经掌握了打开窗口看风景的方法和技巧。如果还有不懂的地方，可以向老师或同学请教。
2. 思考如何将所学的知识 and 技能应用到实践中去。可以参加户外活动、旅游等，亲身感受自然风光的美丽和奇妙。也可以利用课外时间，制作有关自然风光的作品，巩固所学知识并培养创造力。
3. 总结本次课程的收获和不足之处。如果有不足之处，可以找出原因并制定改进计划。同时，也要总结收获，肯定自己的努力和进步。
4. 思考如何将信息技术与自然环境结合起来，探索更多的学习和实践方式。可以阅读相关书籍、参加相关活动等，拓展自己的视野和知识面。

第5课 益智游戏练技能

年级： 三年级

单元： 第一单元

主备人：

参与人：

教学目标：

1. 了解益智游戏的概念和种类；
2. 掌握玩游戏的基本技能，如规则、策略等；
3. 培养合作意识和竞争意识。

教学重点：

1. 玩游戏的基本技能；
2. 合作与竞争的体验。

教学难点：

1. 如何制定游戏规则并进行公平竞争；
2. 如何培养合作意识和团队精神。

教学方法： 任务驱动法、教师引导法、小组合作法。

教学准备： 机房，教材，课件。

课时安排： 1课时。

教学过程：

一、激趣导入，明确目标

1. 通过展示一些有趣的益智游戏，引起学生的兴趣。
2. 介绍本次课学习的内容和目标，让学生对本节课有初步的认识。

二、初步感知，了解内容

1. 通过讲解不同类型的益智游戏，让学生了解游戏的基本概念和种类。

2. 针对不同类型的游戏，介绍其玩法和规则，帮助学生掌握玩游戏的基本技能。

3. 引导学生思考如何在游戏中培养合作意识和竞争意识。

三、合作探究，巩固练习

1. 分组活动

将学生分成小组，每组 4-5 人，让他们在小组内制定一个益智游戏的规则，并进行比赛。教师可以在黑板上画出游戏场地和各种障碍物，让学生根据这些设计自己的游戏规则。然后让每个小组派代表到前面来进行游戏规则的展示。其他小组可以提出问题或建议来帮助他们完善游戏规则。最后，所有小组进行比赛，评选出最佳的游戏规则。

2. 分享游戏规则

在小组内，让学生分享自己制定的游戏规则，并讨论如何进行公平竞争。教师可以提供一些提示，如“请确保每个人都知道游戏规则”，“不要作弊”，“遵守游戏规则”等等。让学生互相交流意见，并尝试解决可能出现的问题。

3. 多种方式进行练习

为了让学生更好地掌握玩游戏的基本技能，教师可以设计不同的练习方式。例如：

- 记忆游戏：让学生在规定时间内记住尽可能多的益智游戏名称和玩法；
- 策略游戏：让学生在游戏中学会制定策略和计划；
- 快速反应游戏：让学生在短时间内做出正确的决策；
- 团队协作游戏：让学生在游戏中体验团队合作的重要性。

通过多种方式进行练习，可以帮助学生全面提高玩游戏的技能水平。

4. 鼓励合作与竞争

在游戏中，教师要适时给予学生反馈和指导，帮助他们更好地理解 and 掌握游戏规则和技能。同时，也要鼓励学生在游戏中体验合作与竞争的过程，提高合作意识和团队精神。可以通过以下方式来实现：

- 在比赛中鼓励学生互相支持和帮助；
- 在游戏中设立奖励机制，激励学生的积极性和竞争意识；
- 在游戏结束后，让学生分享自己的感受和收获，以及对团队合作的认识和体会。

四、评价展示，拓展延伸

1. 组织小组或全班进行游戏比赛，展示学生的游戏技能和合作能力。
2. 通过评价展示，让学生感受到自己的进步和成就感，激发他们的学习兴趣。
3. 引导学生思考如何在日常生活中运用所学的玩游戏的技能，拓展延伸学生的视野和思维。

五、课堂总结，实践运用

1. 回顾本次课的学习内容和目标，总结学生所学的知识和技能。
2. 引导学生将所学的玩游戏的技能应用到实践中去，如在家中与家人一起玩游戏等。

板书设计：

教学反思：

本次课程通过生动有趣的小游戏，让学生在游戏中的学习和成长，既增强

了学生的合作能力和竞争意识，又提高了学生的动手能力和思维能力。
同时，也让学生体会到了学习的乐趣和成就感。

第六课 精彩课件助我学

年级： 三年级

单元： 第一单元

主备人：

参与人：

教学目标：

1. 学生能够了解计算机的基本概念和操作方法。
2. 学生能够掌握使用 PPT 制作课件的基本技能。
3. 培养学生的合作意识和创新能力。

教学重点：

1. PPT 的基本功能和操作方法。
2. 如何制作精美实用的课件。
3. 合作探究和创新应用。

教学难点：

1. PPT 中文字、图片、音频、视频等元素的编辑和排版。
2. 如何选择合适的背景音乐和动画效果。
3. 如何根据教学内容设计课件结构，提高课件的实用性和吸引力。

教学方法： 任务驱动法、教师引导法、小组合作法。

教学准备： 机房，教材，课件。

课时安排： 1 课时。

教学过程：

一、激趣导入，明确目标

1. 利用多媒体展示一些有趣的 PPT 作品，激发学生的学习兴趣。
2. 介绍本次课程的学习目标，让学生对本节课有初步的认识。

二、初步感知，了解内容

1. 教师简要介绍 **PPT**的基本概念和操作方法。
2. 分别介绍 **PPT**中的文本编辑、图片插入、音频添加、视频播放等功能的操作方法。
3. 通过实际操作，让学生掌握 **PPT**的基础操作技巧。

三、合作探究，巩固练习

1. 分组活动：将学生分成小组，每组 2-3 人。让学生根据所学内容设计一份课件，并在班级内进行展示。其他同学可以提出问题或建议来帮助他们完善课件。教师可以在展示后对各组的课件进行点评，指出优点和不足之处，并给予改进意见。同时，鼓励学生互相交流和分享经验。
2. 自主练习：让学生在课后继续练习 **PPT**制作，以提高其技能水平。可以通过布置作业、在线练习等方式进行。
3. 合作创新：组织学生进行小组合作，共同制作一份完整的课件，并在课堂上进行展示和评价。可以选择某个知识点或教学内容进行合作制作。同时，鼓励学生在制作过程中发挥自己的创新思维和想象力。教师可以在展示后对各组的课件进行点评，指出优点和不足之处，并给予改进意见。同时，鼓励学生互相交流和分享经验。
4. 拓展延伸：引导学生利用 **PPT**制作软件探索更多的功能和特效，提高其技术水平和创意能力。可以选择某个高级功能或特效进行学习和实践。同时，鼓励学生将所学知识和技能应用到实际生活中去。例如，制作一份旅游介绍 **PPT**等。
5. 个人评价：让学生对自己的课件进行自我评价，找出不足之处并加以改进。同时，鼓励学生在评价中发挥自己的批判思维和判断力。可以

设置评分标准,让学生根据评分标准对自己制作的课件进行评分。同时,鼓励学生互相评价和讨论,从中学习和进步。

四、评价展示,拓展延伸

1. 全班展示:将各组制作的课件在班级内展示,让学生互相学习和交流。同时,教师对学生的成果进行点评和表扬。
2. 个人评价:让学生对自己的课件进行自我评价,找出不足之处并加以改进。同时,鼓励学生在评价中发挥自己的批判思维和判断力。
3. 拓展延伸:引导学生利用 PPT制作软件探索更多的功能和特效,提高其技术水平和创意能力。同时,鼓励学生将所学知识和技能应用到实际生活中去。

五、课堂总结,实践运用

1. 对本节课的学习内容进行总结和归纳,让学生对 PPT的基本操作和制作技巧有一个清晰的概念。
2. 布置课后作业:让学生在家中继续练习 PPT制作,以巩固所学知识和技能。同时,鼓励学生将所学知识和技能应用到实际生活中去。

板书设计:

教学反思:

在本次信息技术课《精彩课件助我学》的教学中,我深刻体会到了合作探究的重要性。通过小组合作制作课件,学生们不仅能够加深对 PPT制作技巧的理解,还能够培养团队协作能力和创新思维能力。同时,我也意识到了自己在教学中的不足之处,需要更加注重学生的个性化需求和差异化教学。

在课堂上，我应该更加关注每个学生的学习情况和学习进度，给予他们更多的个性化指导和帮助。同时，我也需要更加灵活多样地运用不同的教学方法和手段，以满足不同学生的学习需求和兴趣爱好。例如，可以增加一些互动性强的教学环节，如游戏、竞赛等，来激发学生的学习热情和积极性。

总之，本次教学让我深刻认识到了合作探究的重要性和个性化教学的必要性。在今后的教学实践中，我将更加注重学生的个性化需求和差异化教学，不断探索和创新教学方法和手段，以提高教学质量和效果。

7 课 认认真真学打字

年级： 单元： 第一单元

主备人： 参与人：

教学目标：

1. 学生能够掌握正确的打字姿势和手指位置。
2. 学生能够熟练地使用键盘输入文字。
3. 培养学生的学习兴趣和自主学习能力。

教学重点：

1. 正确的打字姿势和手指位置。
2. 如何正确使用键盘进行打字练习。

教学难点：

1. 如何保持正确的打字姿势和手指位置。
2. 如何克服初学者的错误习惯。

教学方法： 任务驱动法、教师引导法、小组合作法。

教学准备： 机房，教材，课件。

课时安排： 1 课时。

教学过程：

一、激趣导入，明确目标

1. 通过游戏方式引导学生进入课堂，如“打字接力赛”等活动，让学生感受到打字的乐趣。
2. 介绍本节课的学习目标，让学生明确自己的学习任务和期望结果。

二、初步感知，了解内容

教师通过示范和讲解，向学生展示正确的打字姿势和手指位置，并引导学生模仿。

2. 教师介绍键盘上各个键位的位置和使用方法，让学生对键盘有一个初步的了解。

3. 教师组织学生进行简单的打字练习，帮助他们熟悉键盘和打字的感觉。

1. 小组打字练习：将学生分成小组，每组两人。教师可以事先准备好一些打字练习题目，让学生在小组内互相配合进行打字练习。要求学生尽可能快地输入正确的文字，并保持正确的打字姿势和手指位置。教师可以在旁边观察学生的练习情况，及时纠正他们的错误姿势和手指位置，帮助他们养成正确的习惯。

2. 键盘游戏：教师可以设计一些键盘游戏或挑战，让学生在游戏中的学习打字技能。例如，“打字接力赛”中，学生需要在规定时间内尽可能多地输入正确的文字，并传递给下一个同学。这样可以提高学生的打字速度和准确率，同时也可以增强学生的团队合作意识和竞争意识。

3. 个性化练习：针对不同学生的实际情况，教师可以设计一些个性化的打字练习题目。例如，对于初学者来说，可以通过简单的文字输入来逐渐熟悉键盘和打字的感觉；对于已经掌握一定技能的学生来说，可以增加一些难度较高的练习题目，如长篇文章的输入等。通过个性化的练习，可以帮助学生更好地巩固所学的打字技能。

4. 反馈与改进：在学生的打字练习过程中，教师要及时给予学生反馈和指导。例如，当学生出现错误时，教师可以指出其错误姿势和手指位

肯定和鼓励。通过反馈与改进,可以帮助学生不断提高自己的打字技能。

5. 综合练习: 在课程结束前,可以安排一些综合练习,让学生在实际生活中应用所学的打字技能。例如,让学生在课堂上输入一份作业或发一封电子邮件等。通过综合练习,可以帮助学生将所学的打字技能应用到实际生活中,提高他们的实际操作能力和自信心。

1. 组织学生进行集体打字表演,展示他们的学习成果和进步。
2. 引导学生分享自己在学习过程中遇到的困难和解决方法,促进彼此之间的学习和成长。
3. 鼓励学生利用所学的打字技能进行创作和实践,拓展自己的视野和想象力。

五、课堂总结, 实践运用

1. 对本节课的学习内容进行总结和回顾,强化学生的记忆和理解。
2. 引导学生将所学的打字技能应用到实际生活中,如写作业、发邮件等。

板书设计:

教学反思:

课后反思: 本次课程的教学目标清晰明确,通过多种教学方法和手段,使学生充分参与其中,取得了不错的效果。但在今后的教学实践中,我还需要更加注重个性化教学,根据不同学生的差异性制定不同的教学计划和方案,以提高教学质量和效果。

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/267122025115006156>