

小学信息技术说课稿 10 篇

小学信息技术说课稿 篇 1

一、教材分析

《美化教师节贺卡》是龙教版小学信息技术教材第五册第三课的内容，教学对象是小学五年级学生。它以前面学过的利用文本框制作文字，插入艺术字、剪贴画、图片等知识为基础，通过学习，使学生掌握在图文并茂的幻灯片中添加背景的制作方法，使幻灯片更加的美观。为学生进行创造性的创作提供较为完整的知识构架，给学生提供一个“将我所学，为我所用”的辽阔空间。

二、教学目标

知识与技能目标：通过学习和操作使学生了解“背景”命令，使学生掌握使用“背景”命令设置幻灯片的背景的方法。培养学生培养学生的动手操作能力和审美能力及综合运用知识的能力，提高学生信息的综合素养。

过程与方法目标：通过学生自学，学生交流、师生交流、人机交流、学生活动等形式，培养学生利用信息技术的能力。

情感与价值观目标：让学生在自主解问题的过程中培养成就感，为今后学会自主学习打下良好的基础。在同学们的互助交流合作中，培养合作意识和乐于助人的良好品质。

三、教学重难点

重点：“背景”命令基本操作方法。

难点：利用图片设置背景。

四、教法阐述

本课采用的主要教学方法有“任务驱动法”、“创设情境法”、“自学探究”等。信息技术的学科特点决定了在教学中必须“立足基本操作，渗透基础知识”，从一些学生喜闻乐见的信息处理任务出发，引导学生由易到难完成任务，以培养学生对信息技术的兴趣和意识，使学生具有获取、传输、处理和应用信息的能力，从而把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段。

因此，本课采用建构主义理论指导下的主体教学模式。通过创设一个选美的情境，设置一个个任务，引导学生自学教材内容，自己动手操作实践，并以任务驱动的方式查漏补缺，使教学内容合理流动，水到渠成。教学中，启发、诱导贯穿始终，充分调动学生的学习积极性，注意调节课堂教学气氛，使学生变被动学习为主动愉快的学习，使课堂能在生动、有趣、高效中进行。

五、学法指导

本课教给学生的学法是“接受任务——思考讨论——合作操练”。建构主义学习理论强调以学生为中心，要求学生由知识的灌输对象转变为信息加工的主体。故此本课教学过程中，巧妙设计，让学生带着任务通过课堂讨论、相互合作、实际操作等方式，自我探索，自主学习，使学生在完成任务的过程中不知不觉实现知识的传递、迁移和融合。

六、教学环境

提供背景图片，幻灯片。

七、教学过程

根据本课教学内容以及信息技术课程学科特点，结合五年级学生的实际认知水平，设计教学流程如下：

（一）创设情境，引导质疑

（二）自主学习，合作探究

（三）巩固练习，体验乐趣

（四）归纳总结，完成构建。

具体阐述

（一）创设情境，引导质疑

首先出示两张幻灯片（一个是有背景，一个没有背景）：同学们，今天我们要进行一次选美比赛，请从教师给出的演示文稿（一、二）中选出最美和最丑的幻灯片，并请说出自己的理由。

学生观察放映后进行小组讨论，发言。

通过选美比赛可激发学生兴趣。讨论时，应引导学生找出以下内容：有的幻灯片有背景，有的没有；有背景的漂亮，无背景的不漂亮；引出问题：

什么样的命令能设置背景让幻灯片变美？

（二）、自主学习，合作探究

请同学们打开格式菜单，找到今天我们要学习的命令：“背景”。（提示，右键菜单出可找到）

1、自主探索，小组讨论：

请同学们使用“背景”命令设置演示文稿一的幻灯片的背景，看看聪明的你，能不能自己学会这个命令的使用方法，在此基础上两人一组讨论以下问题：

用“背景”命令加背景，有多少种选择？（在激发了学生的求知欲望之后，马上让学生自主看书学习、给孩子解决简单问题的机会，让孩子初步品尝到成功的快乐。用激励性的语言请学生自主探索，自主探索的目的：培养自主学习的能力和习惯。小组讨论的目的是培养协作精神。）教师巡视课堂，观察学生探索情况，注意学生出错的地方，这些问题用演示系统投出。

2、请学生上台演示探索的成果（学生演示时，注意表扬学生，鼓励自学行为）。

3、教师演示（突出重点）

教师重点演示下列三个方面：

（1）是选择不同的颜色作为背景；

（2）是选择用图片作为背景；

（3）是选择过渡填充效果作为背景；

4、请学生回答刚才提出的问题（考察和培养学生的创新能力、表扬能提出问题的学生）

5、教师用演示给出正确答案：

（根据学生能力，灵活处理本处教学：

对能力强的学生可以通过自行研究找到解决的办法。

对能力较弱的学生，则由教师引导完成这个教学点。

教师演示时，对“用图片作为背景”命令要着重强调，帮助学生找到图片所在的位置。（突破难点）

（三）、巩固练习、体验乐趣。

请学生为学校的一名老师的幻灯片加背景，要求至少用上颜色、过渡、图片、这三个选项，然后相互比较，看谁做得好。

要求用颜色、过渡、图片的目的在于考察学生全面掌握的情况，学生设置背景后，教师机通过演示投出，请全班同学比较，找优点和缺点。（集体评价学生学习效果）

帮助老师做事，是小学生都喜欢做的事，学生们都能做得非常认真。最后通过相互比较，集体评价，能激发学生的参与欲。

（四）、归纳总结，完成构建。

1、今天我们学习了什么命令？这些命令有什么用？

2、“背景”命令中各个选项你最喜欢哪一个？请说说你的理由

通过学生回答问题进行小结。

为了检验和促进每个学生达到预期的目标，发现教学中的问题，对学生的学习效果进行评价是必须的，也是有效的。目的在于加深学生对知识的记忆、理解，完成真正意义上的知识建构。

八、设计理念

在设计这节课的时候，我的总体的思路是：

1、由选美比赛引出：“背景”命令

2、学生自主探索这个命令的使用方法。

3、教师演示这个命令的使用。

4、以帮助老师做事，强化练习，巩固新知。

5、相互比美，相互比较，采用集体评价，以比美的方式调动学生情绪，激励学生进一步研究怎样设置背景。

小学信息技术说课稿 篇2

一、教学过程：

根据本课教学内容以及信息技术课程学科特点,结合六年级学生的实际认知水平和生活情感,设计教学流程如下:

(一)任务驱动,激趣导入

(二)初步尝试,探究新知

(三)教师引导,巩固新知

(四)强化练习,形成技能

(五)课外实践,拓展延伸

二、具体阐述如下:

(一)激趣导入 讲授新知

首先,教师开门见山直接问学生你喜欢电脑吗?会用电脑干什么?同学们会这么多呀!现在我可要考考你们了:看,知道这是什么吗?(课件出示埃尼阿克)

根据学生回答,教师加以简单的总结:它是世界上第一台计算机,名为埃尼阿克,它于1946年生于美国,它的主要元件是电子管。

此环节设计目的是创设美好的学习情境,调动学生的积极性,利用学生的爱心,乐于助人的精神有对美好事物的向往,激发学生的学习兴趣,使学生在情景中主动、积极地接受任务,激发了学生学习兴趣,为全课奠定轻松愉悦的学习氛围。同时复习已经掌握的操作技巧,为后面的教学打下铺垫。

(二)教师引导,探究新知:

同学们,随着第一台计算机的产生,计算机就得到了不断的发展,你们能通过自己的能力找到答案吗?

任务一:电脑发展史

如：计算机发展经历了几个阶段

时期	组成器件	时间
----	------	----

第一代	电子管计算机	(1945 年～1955 年)
-----	--------	-----------------

第二代	晶体管计算机	(1955 年～1965 年)
-----	--------	-----------------

第三代	集成电路计算机	(1965 年～1980 年)
-----	---------	-----------------

第四代	大规模集成电路	(1980 年～至今)
-----	---------	-------------

这一环节我把学生分成 4 人 1 小组，分工协作 1 位组长，2 位搜索资料(不仅仅只有网上收搜索)，1 位加工整理，1 位负责汇报。这个环节我放手让学生看教材、或上网找资料自己完成任务。孩子们都有很强探索欲和表现欲，教师正是抓住了孩子们这一心理特点，让学生亲自体验，在探究中学习到蕴含在其中的技能。在这种情境中，就有可能使学生充分发挥潜能。可能有人会担心这一环节放手让学生去做，有的孩子完不成任务会挫伤他的积极性，我认为孩子都有很强的好胜心，这一环节他没有完成任务反而会促使他带着问题更好的学习。

讲解完后教师出示几幅现代微型机的图片。让学生认一认，说一说，再出示任务二。

任务二：计算机的分类(看书、老师课件)

计算机系统的组成：

任务三：想像未来的电脑会是什么样的？

当学生完成任务后教师让学生想像未来的电脑会是什么样的？你的未来电脑都有些什么？学生会说有键盘、鼠标等。这时教师引出计算机中能看的见得和摸得着的叫做硬件。如鼠标、键盘、显示器等。

教师举例：音乐、画图我们能摸得着吗？那么这些看不见摸不着的东西我们就把它叫做“软件”。（板书）

计算机中也是一样的，你能举例说明吗？（画图、Word 电子报刊等）同学们说得都很好，这些都是软件。可是我有个问题了，我想听音乐，可是连计算机都打不开了，我还能听吗？那么，这些能管理计算机的软件就是系统软件。因此，我们又将软件分为：系统软件和应用软件。（板书）

这一环节，学生在教师的讲解演示以生活中的事物为例子来说明计算机系统的组成，使学生很容易就区分出了系统软件和应用软件。很好的突破了本课的难点。

（三）强化练习，形成技能：

测试 1：继续收集你们小组探究的问题。

测试 2：你能想像出未来计算机会发展成什么样吗？能把它画出来或描写出来吗？

测试 3：小组间互相出题测试，看看谁的新知掌握的好。

根据学生的年龄特征和心理特点，让学生自己选择喜爱的内容进行巩固练习，使原来枯燥乏味的机械练习充满了生机，学生在亢奋的思维状态下进一步巩固新知，也促使学生乐学、善学。

因此，本课中我采用师评、生评、互评、自评等多元化的评价方法，如教师在学生作业中找出有特点作品，让学生自己进行评价或让同学对作品进行评价，这样在评价的过程中学生也可以进一步巩固所学内容。同时，也加强了小学生口头表达的能力。

（四）课外实践，拓展延伸：

让学生把本节课收集到的内容回家后制作成电子报刊或小动画，然后当小老师讲解给自己的亲人和朋友听。

给学生一个开放的思维空间，培养学生应用信息技术的实践能力，激发学生课外收集信息、加工整理信息的欲望，同时也是一次很好的反馈机会。

三、总体思路：

本节课的教学设计，力求体现新课程改革的理念，给学生自主探索的空间，为学生营造宽松和谐的氛围，让他们学得更主动、更轻松；力求在探索知识的过程中，培养学生的实践能力、创造能力、合作精神，鼓励学生大胆发表自己的意见，最大限度地调动学生学习信息技术的积极性、主动性和创造性，达成教学目标。

小学信息技术说课稿 篇3

课题：即时通信真便捷

教学目标：

1. 熟悉用即时通信软件交流的过程；
2. 了解网络即时通信的特点；
3. 体验即时交流的魅力。

教学重点：熟悉用即时通信软件交流的过程

教学难点：了解网络即时通信的特点

教学准备：

1. 调试每台计算机。

2. 打开计算机并由教师机控制。

3. 由各组组长带队有秩序地进电脑室。

第一课时

一、导语引入。

二、进行新课。

(一) 申请账号

1. 双击桌面上的 **POPO** 快捷键，启动

2. 打开申请账号的对话框；

3. 输入自己的账号名称及个人资料等信息；

4. 根据窗口中的提示继续操作。

(二) 添加好友

1. 教师演示、讲解：

2. 向周围同学询问他们申请到的 **popo** 账号；

3. 打开用于添加好友的对话框；

4. 输入一个联系人的账号并添加为好友；

5. 继续添加好友。

学生实际操作。

(三) 收发信息

1. 打开对话窗口；

2. 输入并发送信息；

3. 打开表情框，插入需要的表情符号；

4. 输入其他表情符号或文字信息并发送；

(四) 传送文件

1. 打开“发送文件”对话框；

2. 选定要发送的文件，提交发送申请；

接收好友发来的文件

1. 接受发送申请，打开“保存”对话框；

2. 选定合适的文件夹，开始接收文件。

(五) 共享网络资源

1. 搜索感兴趣的图片；

2. 查看并复制图片的网址；

3. 设置“网络资源”；

4. 发送信息，观察对话框中出现的图片。

(六) 练一练：

(七) 总结

1. 这节课我们学习了哪些内容？

2. 生答，师订正。

板书设计

第十二课 即时通信真便捷

一、申请账号

二、添加好友

三、收发信息

四、传送文件

五、共享网络资源

篇 4

一、教材分析

本课是人民教育出版社出版的小学信息技术课本____级上册第____课的内容。本课是在学生已经掌握了_____之后，开设的更高层次的任务，使学生在原有基础上学会_____。本课内容操作性强，可以充分调动学生的积极性，培养学生学习计算机的兴趣。

二、学情分析

从心理特征来讲，_____年级的学生具有很强的好奇心，开始具有一定地探索能力。从认知特征来讲，大家在生活中对计算机已经有了一定的了解，并且充满了对新学科的好奇。

三、教学目标分析

根据本课的知识结构和在整个课程中的地位，我将教学目标设计为：

1、认知目标：了解_____，掌握_____的基本操作；

2、能力目标：培养学生自主探索、自主学习的能力及培养学生的动手能力和团体协作能力；

3、情感目标：让学生自我展示、自我激励，体验成功，在不断尝试中激发求知欲，在不断摸索中陶冶情操；

四、教学重点与难点

本课教学的重点是：学生通过本节课的学习，掌握_____的用法/操作；

本课学习的难点是：能灵活运用_____，

五、教法与学法

《小学信息技术课程标准》指出，中小学信息技术课程的主要任务是：培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解和掌握信息技术基本知识和技能。在这一理念的指导下，我采用了“创设情景——探究讨论——任务驱动”等的教学方法，为学生制造一个互相交流的平台，让学生学习知识和技能。

1、 创设情境法

在课堂上通过有目的地引入生动的场景，引起学生的情感体验，帮助他们更好地理解教材。

2、 讲解演示法

根据信息技术学科操作性强的特点，教师要边讲边操作，使学生边听边动手。

3、 任务驱动法

通过为学生设置具体任务，让学生在完成任务的过程中进行自主探究、合作学习。

4、 分组教学法

使学生在分组讨论、合作交流、评比竞赛中共同进步。

5、 游戏教学法

通过引进一些游戏，激发学生的学习热情。

6、 辅助教学法

利用指法练习软件 **CAL**进行指法教学与指法训练。

7、 竞赛活动法

通过组织学生进行分组比赛，检测并提高学生的操作水平。

在学法上，该年龄段学生对信息技术课非常感兴趣，乐于探究利用计算机做自己想做的事情且已经初步形成了使用计算机的良好习惯。学生在教师的指导下带着任务通过小组合作、实际操作、探究学习等方式，逐步完成任务，使学生在完成任务的过程中不知不觉地实现知识的传递、迁移和融合。

六、教学过程

根据本课教学内容和信息技术学科特点，结合学生的认知水平和生活情感，设计教学流程如下几个环节：

1. 创设情境，导入新课

先给大家展示一份作品，让大家进行评价，然后我提出：这样的视频(动画、画面)我们也能制作，大家想不想也来动手制作一件这样的作品呢?那就让我们马上开始吧。通过这样的设计，创建了轻松愉悦的学习环境，调动学生的积极性，利用学生好奇好动和对美好事物的向往，激发学生的学习兴趣。使学生积极参与活动，主动的接受学习任务，从而乐学。

2. 提出任务，探索新知

任务一：

由我来通过屏幕广播方式演示示范操作过程,让学生们观看我我操作过程中作品的变化是什么?(这样设计是为了勾起学生的好奇心,训练学生的观察力)。给学生_____分钟,在学生完成任务后,对操作过程中的问题加以强调、说明,同时肯定学生的努力。

任务二: 如果_____, 我们接下来该如何操作呢?

在这一环节里我设计让学生通过自己的理解,同桌交流以及我及时需要的补充,完成设定的任务。

设计意图: 教学过程以启迪学生思维为核心,以学生参与为标志,不能将结果简单地塞给学生,而应让学生自己得出结论,然后互相讨论补充,教师总结。

任务三: _____, 这是与_____学科有关的问题,这个任务我设计让学生通过认真研读操作流程后,与同桌交流讨论,自己发现问题,解决问题。然后制作演示,适时请几名同学谈一下自己的操作过程,及在操作过程中村中的问题及解决的办法,如果问题还没用解决可以请其他的小组帮忙解决,最后由教师总结,使学生在交流中弥补自己的不足。

3. 实践操作, 评价提高

以小组讨论竞赛的形式,让学生自己动手动脑创作或者演示,巩固练习,培养学生创新能力。组织学生进行“自我评价”和“小组评价”,然后教师对本课内容进行梳理归纳,并对学生的总体情况进行评价分析。重点从“行为养成”、“学习内容”、“学习兴趣”三个方面进行评价,要积极体现评价是鼓励、评价是指导、评价是教学相长。在评价的最后,指出不足之处,以有利于学生进一步提高。

4. 回顾总结, 布置作业

在这一个环节，我会让同学们一起进行总结，我最后做一个补充，把主动权交给学生。最后，我会布置这样一个作业，通过这样的作业给同学们多一些学习的兴趣，多一份创造的信心，也多一份成功的体验。

七、板书设计

本节课的板书我采用的形式更清晰直观地向学生展示所学知识。

小学信息技术说课稿 篇 5

一、教材分析

《有趣的绘画工具》是省小学信息技术教材第一册（下）的内容，教学对象是小学四年级学生。它是教材关于金山画王画图知识的初步认识，并且贯穿着以后整个的画图知识教学，是学生能够顺利、快捷操作使用画图的基础之一，也是形成学生“了解熟悉——基本技能——综合运用”这一合理知识链的必要环节。教材目的是让学生学会金山画王中一些基本操作工具的运用，重点是掌握利用金山画王画板下的 9 种工具的基础操作及利用工具画图。新的工具的学习与使用，对学生充满着挑战，能够让学生在现有的基础上，产生一种求知与创作的冲动。正是这种冲动，也导致了学生内心理想与实际技能的不平衡。因此，探究学习的过程中，学生学习和创作的欲望极其强烈。学生的需要与兴趣就是学生探究的动力和起点。基于此点，从信息课本身的学科特点出发，结合学科课程整合理念，我设计了这一课时，目的在于让学生掌握各种工具的同时，着重培养学生的动手操作，思维能力，自我创新能力，进而唤起学生的生活体验，提高学生的信息素养。拓展信息技术课，只教电脑操作狭隘的课程局面。争取把更多的信息纳入到我们信息课程体系中来。培养学生的综合能力，从而使学生发现美，感觉美，创造美。让他们在无数的失败中寻找成功，感受成功的快乐。

从内容层面出发，对具备一定抽象思维能力和动手操作能力的四年级学生来说并不难，而且也是学生非常感兴趣的东西，因此在课堂上只需坚持精讲多练的

原则，重难点知识让学生通过自己探究和小组合作学习等主要学习方式完成，同时结束教师适当个别指导。

二、教学目标

认知目标：让学生熟悉和掌握画板下 工具的操作。掌握对工具的综合运用的方法。

能力目标：培养学生如何获取信息、处理信息和应用信息的能力。

培养学生自我探索、自主学习的能力和自我创新、团体协作的能力。

情感目标：让学生在无数的失败中，寻找并且体验成功。

三、教学重点与难点

重点：熟悉和掌握画板下 9 种工具的操作。

难点：对油漆桶的正确用法。

四、教法阐述

本课采用的主要教学方法有“任务驱动法”、“创设情境法”等。

信息技术课程本身的特点，要求我们知识及技能的传授应以完成典型 任务为主。因此本课采用建构主义理论指导下的主体式教学模式。通过学生已经受过的美术教育和信息技术教育，利用创设情境教学法创设情境。设置一个任务，让学生在学的过程中，自己动手，有机结合画图的各种工具，以任务驱动的方式发展能力。使教学内容合理流动，水到渠成。教学中，启发、诱导贯穿始终，创造学生自主探究学习的平台，使学生变被动学习为主动愉快的学习，提高课堂 40 分钟的战斗力和生命力。

五、学法指导

本课教给学生的学法是“分析体验——接受任务——合作探究——综合运用”。

建构主义学习理论强调以学生为中心,要求学生由知识的灌输对象转变为信息加工的主体。故此本课教学过程中,巧妙设计,让学生带着一个个任务通过课堂讨论、相互合作、实际操作等方式,自我探索,自主学习,使学生在完成任务的过程中不知不觉实现知识的传递、迁移和融合,发展能力,训练思维。

六、教学过程

根据本课教学内容以及信息技术课程学科特点,结合四年级学生的实际认知水平和生活情感,设计教学流程如下:

(一) 创设情境, 设疑激情

(二) 合作学习, 自主探究

(三) 归纳总结, 体验成功

具体阐述

(一) 创设情境, 设疑激情

首先展示一个美丽的电子画展情境,展示的是一幅颜色多彩较为简易的作品小胖熊。让学生通过已有生活体验发表自己的评价,认识到电子画展中的作品,美丽而不复杂,让他们感到有成功的希望。这时教师抓住时机提出任务:画一幅同样的画。紧接着教师问:画这样的一幅图,你要用金山画王里的什么去画呢?学生会说:用笔。教师:到底用哪些工具呢?都是我们今天探索的内容。

目的是创设美好的学习情境,调动学生的积极性,又提出明确的任务,利用学生对美好事物的向往,激发学生的学习兴趣,使学生在情景中主动、积极地接受任务,从而乐学。

(二) 合作学习, 自主探究

本环节分两个层次展开：

第一层次： 选择画板下面， 多种不同的工具， 不同的颜色去画小胖熊。

1、 同桌学生合作， 共同完成。有问题一起讨论， 或问老师。

2、 交流评价学生作品， 教师肯定学生的成绩。着重汇报学生对工具的选择使用， 如铅笔、 喷枪、 麦克笔、 刷子、 橡皮等。针对学生的汇报， 教师则加以适当引导， 并提出问题。比如： 用刷子画小熊的身体， 一不小心刷得太多了， 怎么办？ 如何去克服？ 这样就顺其自然带出了， 对笔头粗细的用法和橡皮的用法了。

3、 克服难点， 在学生汇报到如何画背景时， 教师的引导作用尤其显得重要。可让学生体会到背景很大， 一笔一笔地画， 太麻烦。在选用了油漆桶时， 则注意让学生观察界面的变化， 有出现了三个椭圆形按钮和正方形按钮。这时， 让同学们再动手试试这四个按钮的作用。再汇报结果。特别强调， 用油漆桶也可以用各种图案作为背景。

4、 查漏补缺。在画小熊的过程中， 哪些工具还没用到的？ 同桌合作试试看， 会用吗？

5、 汇报这些工具的用法。

这一环节是课堂重点部分， 因此， 我以任务驱动的方式来整合美术、 信息技术两大学科。任务是课堂的 导火索 ， 教师通过课程整合后的优点， 抛出一个个任务， 激发学生的创作欲望， 从而促使学生去自我探索、 自主学习和团体协作、 在不断的失败中寻找和体验成功， 达到掌握操作和使用的目的。同时使用优越有效的也是信息技术学科所特有的激励制度， 为任务驱动法注入又一推动剂， 激发学生的学习热情和创作积极性。

第二层次：

1、 教师指出学生画面内容的不协调性， 结合学生已受过的美术教育， 展开想象。画出更加美丽可爱的小熊， 特别是背景。

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/485312024303011330>