# 【精选】小学信息技术说课稿13篇

作为一位杰出的教职工，总不可避免地需要编写说课稿，通过说课稿可以很好地改正讲课缺点。那么你有了解过说课稿吗？以下是小编帮大家整理的小学信息技术说课稿，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

小学信息技术说课稿 篇1

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，你们能通过自已的能力找到答案吗?

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、或上网找资料自已完成任务。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重难点。

(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 2

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，观察对话窗中出现的图片。

(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。

小学信息技术说课稿 篇 3

一、教材分析

首先，我们来看一下，这堂课讲的是什么?《走进计算机》是浙江摄影出版社小学信息技术六年级上册第一单元第 1 课的内容。它是六年级的开篇之作，介绍了计算机硬件方面的一些知识和计算机的工作流程。那么，对于我所合作的小学生而言，是不是可以跳过这些纯理论知识的学习呢?答

案是“NO”，因为信息技术教学不仅仅是技术上的 Enjoy，如果没有理论知识的学习，那么学生对于计算机的成果和应用，就是只知其然，而不知其所以然。所以，在继学生各种软件学习之后，本节课的理论学习就开启了他们对计算机综合认识的大门，它不仅是知识链上的一个转折点，更是在整个计算机学习中起到了一个脊梁骨的重要作用。

面对如此重要的教学内容，我又要和一群怎样的学生合作呢?六年级的学生有自己的想法，性格上开始叛逆，不喜欢听老师长篇大论的讲授，喜欢自己动手去尝试。他们在接触了两年的软件学习后，初遇较为枯燥的理论知识，这时候，寻求创造性的叛逆与力求稳定性的枯燥开始碰撞，又会造就怎样的课堂，它将值得我们去期待!

(一)教学目标

在这样的期待下，我唯一可以确定的只有一件事，那就是争取达到以下教学目标：

知识与技能：(通过本节课的学习)

1.了解计算机内部的硬件组成及基本功能。

2.了解计算机最基本的工作流程及各设备的作用。

过程与方法：通过对计算机硬件的认识，掌握计算机基本的工作流程。

情感态度与价值观：感受计算机的强大能力，体验自主探索的快乐。

(二)重点难点

根据以上教材分析和教学目标，毋庸置疑，本节课的教学重点是计算机内部主要硬件的功能。

由于小学阶段的学生对具体形象的事物更容易接受，而难于理解抽象的知识，所以我将“计算机的工作流程”确定为本节课的教学难点。

二、教法学法

基于教学内容和学生的特点，我又该通过什么样的方式来支持学生?我将“创设情境法”和“任务驱动法”作为课堂的中心轴；建构主义认为学生才是课堂真正的主人，教师只是起到了一个支持者的作用，所以，我提倡学生以自主探究的方式去获得知识的建构。

三、教学过程

那么，怎样的课堂设计，才能让学生在乐中学，化枯燥为愉悦。我将围绕一个“趣”字来展开，以闻趣、探趣、悟趣、疑趣的方式逐步推进课堂教学，以此来分散教学重难点，支持学生主动愉悦地去获得知识。

基于教学内容的理论性，我将结合学生的对卡通人物的喜爱，将每种硬件的特性融入卡通形象，成为各个主人物的主要性格特征，以此来导入一个“瞧，这英雄一家子!”为主题的故事情境。课前将学生分为 8 人一组，每组分到“CPU、风扇、内存、硬盘、主板”一组计算机硬件(cpu 被风扇虚盖，不同颜色的内存条，标签贴纸，提前摆放在桌上)。

1)闻趣

能力，除了培养学生慢慢进入课堂的情绪，也通过具体形象的事物引起兴趣，唤起探究欲。

比如，我是迷糊小妹，我喜欢打扮，我的记忆力很不错，但是因为我很迷糊，记住的时间很短暂，但是我很努力喔!不过不怕，我有一个精明能干的姐姐，她记忆力超群，过目不忘，记住了就不会忘喔，而且能记住很多东西，嘿嘿，自恋一下，我也是家里的好帮手!我有一个细心又负责的妈咪，我们都很喜欢和她谈心，她把我们每个人紧密的连在了一起，照顾我们的点点滴滴，承担了整个家庭的大小事务。当然，不可不提的是我们的英雄爹地，它是我们家的主心骨，睿智的头脑，快速的反应力、敏锐的判断力和果断的行动力，让我们离不了他，对他深深地崇拜着　　英雄的身边总是有个得力忠心的助手，老爹也不例外，随从小风总是如影随形地跟在老爹身边，为他排忧解难。当然，我们还有很多亲朋好友，我们一起团结合作，共同努力，解决问题，创造奇迹。这一家子处于一个中心地位的重要作用，将各个分离的部落连成一个整体，传递消息，处理问题，久而久之得了英雄之家的美名。

教师引出这么有意思的一家子后，自然过渡到信息技术课堂上，也有这样不可或缺的英雄之家，你知道他们是谁吗?这样就自然而然地进入探趣环节。

探趣

教师提示可以根据卡通的性格能力，参考书本的讲解和网上搜索，找到桌上与人物相对应的硬件一家子。小组分工合作，组员自己确定角色，

与角色进行比较，看是否符合。组员用标签记录硬件名称贴在该硬件上，并以简要的方式在记事本中记录该硬件的作用。

这一环节，提前准备了一些颜色不一的内存，让风扇虚盖着 CPU，设置小小的难度，考验学生的观察力和对知识掌握的准确度。

通过本环节，学生能根据实物，初步感知硬件设备，明确其对应的名称和功能，带着一种兴趣和可能性去发现，去证明自己的想法。教师分小组请学生分享自己的猜想过程经历和结果后，做一个引导解释。

当学生认为自己都掌握而骄傲自满的时候，教师抛出问题 那他们又是怎样紧密相连，团结合作的?”有一句话是这样说的，“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行”。但是，由于场地、时间和设备的限制，我们先来借鉴一下别人的经验，研究他们的展示，取得自己的真经!

学生视频观看主机的组装，了解分离的个体是如何构成一个整体，承载了计算机的运行。

英雄一家子中，每个人既是独立的个体，又是家庭中必不可缺的成员。这些硬件也如此，既各自独立又互相依存，谁生病了，找上一个替补就可以，不需要整个更换。

悟趣

当课堂推进到这里的时候，是否已经进入结束阶段了呢?不，教师马上引领学生进入情境中，以“英雄总是要去解决问题，那这些问题他们又是如何获得，任务又是如何成功解决的?”的问题带出在输入设备和输出设备的帮助，完成计算机的工作流程。

情境中，有专门收集情报小队，有专门分布信息部门，他们分工合作，以英雄之家为中心，展开任务，解决问题。请学生联想，我们内部硬件之家的亲朋好友在哪儿，他们是谁，又是进行怎样的分工合作，展开任务的?请举例说明!

在教师的引导下，学生主动去探究，尝试去发现计算机的基本工作流程：输入设备　　主机(各部件的通力合作)——输出设备。

疑趣

了解了计算机的硬件和基本工作流程，可以说，课堂进行到这里，学生已经掌握本节课的知识点。但是，社会在飞速发展，我们的思维和行动力也要紧跟时代的步伐，教师再把学生拉回课堂，在基本知识点清楚地基础上，抛出问题“现在的电脑，越来越薄，越来越小，看看我们的笔记本、上网本、IPad,你能找着他们的情报收集和信息分布部分吗，他们的内部硬件之家在哪儿?你知道他们和台式电脑有哪些异曲同工之处?”

为什么要设计这个环节，因为我考虑到，课堂的实物都不是社会上流行的趋势，经过本节课的学习，学生可能对学习的知识存在一个定势思维，为了拓宽相联系的知识面，引入流行元素，在变化中找到不变，能做到知其然，也知其所以然。

结束语：

本节课围绕趣字，通过闻趣、探趣、悟趣、疑趣四个环节来展开教学，化抽象的理论知识为具体形象的卡通人物，学生能通过感知、对比、联系来验证猜想，形象地理解硬件的作用，感悟基本的工作流程。

## 篇 4

一、教材分析

《初识 Powerpoint2000》是苏科版小学信息技术(下册)第的 37 课的内容。教学对象为小学四年级学生，Powerpoint 是微软办公自动化软件 office2000 中的一个极为重要的组件，它可以将文字、图象、声音、动画等多种媒体汇集在一个作品中，用它制作多媒体演示文稿，简单方便，较容易微学生所接受，很容易引起学生的兴趣。Powerpoint 也将成为学生今后进行其它学科的学习展示作品、学习成果的强有力工具。而且，四年级学生已经学过 Word2000 的操作，对 Powerpoint 的许多菜单、工具的操作会有种似曾相识之感，这些都有助于学生轻松进入 Powerpoint 的多媒体世界。

教学目标：

认知目标：了解 Powerpoint2000；学会启动 Powerpoint，选择版式的方法；掌握幻灯片上文字的输入，格式设置的方法；理解建立新幻灯片和插入幻灯片的不同命令。

能力目标：能用 Powerpoint 制作两页幻灯片；具有一定探索新应用软件的能力；培养自主、协作能力。

情感目标：从多媒体演示文稿的制作过程感受信息技术的魅力而产生愉悦并受到感染；感受信息技术的价值，

教学重点：初步制作两页含有文本和艺术字的幻灯片。

教学难点： 新建”命令和 新幻灯片”命令，背景颜色设置。

二、教法阐述

产生亲近感，　　与 word 同属一个家族，非常利于学生比较发现它们相似的地方，基于本课内容的特点，本课主要采取 情境法”、“比较发现法”、“任务驱动法”等教学方法。注重从分调动学生的学习积极性和自主学习能力，变被动接受位主动获取，力促课堂教学在生动有趣、愉悦的气氛中展开。

三、学法指导

建构主义理论强调以学生的自主建构为核心，便学生为知识的灌输对象为学习活动的主体。本课通过自主探索，小组讨论，协作交流等方式，帮助学生在不断探索，不断交流、不断评价中自然达成学习目标，改善学习方法，转变学习方式，提高学习能力。

四、教学准备

硬件：PIII 级别以上 50 座标准机房。

软件：Windows98 操作系统、苏亚星或远志多媒体教学软件一套(也可等同于此的其他软件)、Powerpoint2000。

五、教学过程

(一)、情境导入、激发兴趣

为学生展示 Powerpoint 生动实例让学生感受 Powerpoint 的广泛应用和魅力，在欣赏、赞叹之余，教师顺势提出：这都是 Powerpoint 的功劳，这里面既有文字、图片、声音，又有动画，效果非常好，你想不想也来用 Powerpoint 做一个电子幻灯片?通过本学期的学习，相信大家一定能制作出

趣，他必将力排外界各种干扰，发挥个体强大的内驱力参与到学习活动中。

(二)、任务驱动，自主探究

任务一：启动 Powerpoint。

学生机广播，教师介绍 Powerpoint 与 Word 都是微软公司出品的 Office2000 办公组件，有很多相同之处，你能联系 Word 的启动方法来启动它吗?交流启动的几种方法。

任务二：新建幻灯片。

教师紧接着启动界面，在 新建演示文稿”的窗口演示建立 “空演示文稿”，在弹出的 “新幻灯片”对话框内选区自动版式中的 “标题幻灯片”，学生比较 “新建演示文稿”和 “新幻灯片”，讨论交流；学生操作，在第一张幻灯片上的相应框内输入文字(以 “我的焦小我的家”为题作为本课任务，介绍自己的母校，本页添加校名、班级、姓名等文字)，设置字体、字形、字号、颜色、对其方式等完成本次任务。教师巡视指导。

指名学生上前演示，学生评价。

(三)、引导自学，探索发现

任务三：插入新幻灯片。

说明优秀的演示文稿要充分表现某一主题往往需要多张幻灯片，学生自学课本 P156 页第二节，同桌合作，交流，完成插入第二张幻灯片，指名完成的出色的`组选派一名代表上前演示，全班交流。

任务四：给幻灯片插入“艺术字”和“文本框”。(内容为美丽的校园、敬爱的老师、亲密的伙伴等，鼓励学生自己设计小标题)

由于学生已有在 Word 中插入艺术字和文本框的基础，因而教师的作用就在于引导学生实现知识的迁移。这个环节让学生自由选择学习方法，可以是独立自学课本，可以是 4 人组成学习小组进行合作学习，也可以是主动邀请老师加入探讨等。

选派代表演示，学生总结评价。

任务五：设置背景颜色。

对初步完成的作品进行美化。这一部分对于学生熟悉的 Word 来说是陌生的，教师可把操作录制成教学软件让学生自学尝试，也可直接演示。

任务六：保存文件。

(四)、个性练习，提高技能。

在此基础上，提出让学生制作两页简单的演示文稿——个人简介。这个环节给予学生充分的空间，题目可以自拟，幻灯片内容可以自定，充分体现个性，展示学生个性。教师巡视指导。

(五)、评价反馈、指导激励

指名学生展示作品，然后学生进行交流，评价。评价先由学生自评，再由其他学生评，教师从主题鲜明、内容生动、色彩协调、操作正确、叙述有条理等方面指导学生评价，最后教师评价(还可进行优秀协作小组评选)。

纵观全课，以任务驱动为主线，充分发挥学生的自主学习能力，教师适时点拨指导，让学生的个性得以张扬，创新能力得到培养。

小学信息技术说课稿 篇 5

教材分析：

本课的主要知识点是让学生掌握机器人走一段直线，学习机器人编程中最简单的“顺序式”结构。重点是要指导学生如何把理论设想转化为实际可操作的方法，并在实践中不断积累经验。

“走线段”任务对刚接触机器人没多久的学生来说，是有很大的难度和挑战性的，主要是由于学生不知道该从哪里下手，没有直接可以借鉴的学习经验。因此，教师在选择教学模式时也应该充分尊重学生的学习特点，顺应学生的年龄和心理特点，从儿童化、趣味化着手，投其所好，让学生沉浸到机器人学习任务的愉快氛围中，接受困难的挑战，从而学到新的知识，掌握新的技能。因此，教师在处理教材时，可以采用任务驱动方式，通过课内竞赛等方法来实施。

第一次主题任务活动，还要教给学生如何进行分工合作，互学互助，提高效率。

教学目标：

1、知识目标：通过机器人的组装，让学生进一步了解机器人；初步学会顺序结构的程序设计方法。

2、能力目标：初步学会控制机器人，能让机器人走直线。

3、情感目标：培养学生团队合作精神，通过课堂中的小型竞赛，学会如何分析问题、解决问题。

教学重点：

进一步掌握机器人编程步骤，学会顺序结构的编程方法。

教学难点：

让机器人尽可能地走直线。

课前准备：

机器人调试比赛场地一块；比分记录牌一块；综合得分记录牌一块。

教学过程：

1、导入新课。

2、实践探索。

师：宣布本次比赛的主题：机器人邮递员。看看哪个小组的机器人邮递员最能干，能将信准确及时地送达指定地点。

宣读本次比赛的规则：

（1）各队按要求在规定的 20 分钟时间内完成机器人的搭建及调试工作。

（2）在每次比赛之前有 1 分钟的准备时间。

（3）采取对抗赛形式，每次两小组比赛，三局两胜制，胜队进下一轮，负队淘汰。对决次序由队长赛前抽签决定。

（4）比赛的过程中参赛队员必须服从裁判。

（5）比赛中，如果因为场外干扰或者场地的原因而未完成比赛，由裁判决定是否可以重新比赛。

（6）比赛过程中只允许每小组两位参赛选手和相关工作人员进入比赛场地，其他人不能进入。

然后，教师简单分析本次任务的特点及完成任务的思路。

学生活动，教师下组指导。

3、学生比赛。

由一位教师及若干位学生组成一个公平竞赛裁判组，组织好本次比赛。相关记录人员（由学生担当）负责记录好各小组成绩与名次。

教师及时处理好小组的违规及各类争执，保证比赛的相对公正、公平。

4、评价与反馈。

师：我们今天的活动即将结束了，现在让我们评价与反馈一下。

首先，我想采访一下最能干的机器人邮递员，你们小组的机器人为什么这么厉害？

请小组成员全部上台，给大家作经验介绍。

其次，各小组拿出评价表格，根据评测表为本组（队）的表现打分。

5、整理下课。

师：好！同学们。我们的课到这里就要结束了。请各小组整理好自己的器材，由组长交回到老师手中。

小学信息技术说课稿 篇 6

教学目标：

1．通过提炼关键词技巧的学习提高搜索速度

2．学会将网址添加到收藏夹

3．增加对民族传统节日的了解

教学重点、难点：会准确提练关键词，即关键词的选择能抓住重点。

教学方法与教学手段：

教学方法以任务驱动为主；教学过程中教师分步引领、学生自主探索。

教学过程：

一、任务导入

出示：待完成的信息卡。揭题：丰富多彩的节日。

通过下例，激起学生解决问题的欲望。

例：在 2009 年 6 月 25 日中国邮政发行《端午节》特种邮票 1 套 3 枚，依次名为（ ）、（ ）、（ ）。”

二、解决任务

（一）关键词技巧：提练关键词

1．关键词即重点词

（1）用“邮票”作关键词进行搜索，观察，体验查找到的信息准确率高低。

（2）反馈：查找到的信息准确率不高，有很多无关信息。

（3）渗透筛选信息的办法。

2．增加关键词

（1）怎样才能提高信息的准确率？（增加关键词）

（2）多个关键词中间用空格隔开。

（3）学生尝试探索

（4）反馈：关键词的要求：反映信息重点、简练。

（二）添加网址到收藏夹

1．学生尝试

2．反馈巩固

三、竞赛巩固

1．揭题，布置任务

四、总结

（一）总结竞赛经验。

1．优胜组总结：关键词的选择，小组互助。

2．失败同学：遇到困难，大家给建议。

小学信息技术说课稿 篇 7

一、说教材

《初识“画图”窗口》是小学信息技术教材四年级（下册）的内容。它是教材关于画图知识的初步认识，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。本课主要介绍了启动、退出“画图”程序的方法和了解“画图”窗口的组成及初步认识绘图工具箱。通过欣赏高年级学生的优秀作品，使他们明白用计算机画图，既不用纸和笔，也不用任何颜料。从而激发学生利用计算机画图的兴趣，调动学生的积极性。在设计这一课时，除了对课本知识的学习外，还要培养学生的正确审美情趣，开阔学生的眼界，激发学生敢于动手操作，自我创新能力，进而提高学生的信息素养。

从内容上讲，本课的知识点相对不难，因此在课堂上只需坚持精讲多练的原则。

二、教学目标

认知目标：实施“讲练法”模式，使学生认识、理解、掌握画图软件的作用。

能力目标：培养学生动手和创新能力。

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

三、教学重点与难点

重点：熟练掌握启动和退出“画图”窗口的操作方法及窗口特有的组成。

难点：认识工具箱中各类工具的用法。

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。

通过学生已经受过的美术教育和信息技术教育，创设一个电子画展，利用创设情境教学法创设情境。设置一个个任务，让学生在学习的过程中，自己动手，有机结合画图的各种工具，以任务驱动的方式，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，使学生变被动为主动，愉快学习。使课堂能在生动、有趣、高效中进行。

五、学法指导

为培养学生良好的学习习惯，配合上述教法。引导学生采用找一找，想一想，说一说，画一画，练一练的学习方法，引导学生以练为主，通过学生自身的实践——动脑动手来学习新知。

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，(教案）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，激趣导入

（二）任务驱动，自学讨论

（三）实践操作，体验成功

（四）归纳总结

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/488122011116006132