

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

## 小学信息技术说课稿

### 【精华】小学信息技术说课稿（通用 15 篇）

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，时常需要编写说课稿，通过说课稿可以很好地改正讲课缺点。说课稿应该怎么写呢？以下是小编整理的【精华】小学信息技术说课稿（通用 15 篇），希望能够帮助到大家。

#### 小学信息技术说课稿 篇 1

##### 一、教学内容分析：

本课的知识点是北京市计算机教育研究会组编、清华大学出版社出版的《信息技术》小学版第 2 册第三单元创建多媒体演示报告中的第 14 课编辑研究报告例 5。

本套教材第 1、2 两册为必学内容，供小学四、五年级使用，共 7 个单元 32 课。内容包括计算机的基本操作、画画、指法、录入汉字、

写作、上网、制作演示报告七部分的知识点，在这七方面的学习中向学生渗透信息的概念、信息意识与道德、信息的采集、传递、处理技术等。本单元是这七部分的最后一部分。大部分知识的学习、技能的掌握都上在原有基础上的提高与发展，并不是一个独立内容。因此在学习方法上要注重对以前学习方法的模仿上。比如说学习演示文稿这个软件，它与 WORD 都是微软的产品，体系结构完全相同，操作方法上也是大同小异，WORD 是上前面单元学习过的内容，因此在学习演示文稿时有很多内容完成可以让学生通过类推 WORD 自己来掌握。

本套教材已使用八年（20xx 年 9 月开始使用），它以计算机知识的学习为主线，强调计算机技术的学习，延续了以前的“电脑”课的特点，虽然冠以“信息技术”之名，但在教材编写上还是重“技术”轻“信息”。我在设计本课内容之前，亲自到北京图书大厦查找相关资料，通过对十余个版本教材的对比，终于找到一套由清华大学计算机研究室编的 1 至 6 年级共 12 个学期的教材，非常符合《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》的精神。（信息技术课至今没有出台课程标准）它以信息的相关内容为主体安排和设计教材，整套教材非常强调学生的信息意识的培养。很明确的把计算机作为一种信息技术的工具和手段之一加以学习。强调学生的对信息处理的能力和思想道德的培养。鉴于此，我把“清明扫墓”做为本课的主线，以传递学生“清明扫墓”的情感为信息点，用在演示文稿中插入图片的方法制作出图文并茂的演示报告，从而达到进行有效处理信息的目的。

## 二、学生学情分析：

本课的授课年级是五年级。本年级的学生在一至三年级时对七部分知识点的前五个都有所学习，四年级一年未开设信息技术课，五年级第一学期以 WORD 的复习、提高和运用为主开展了十课时的学习。本学期学期的演示文稿是一个新的知识点，但它编排的体系结构与 WORD 完全相同，尤其是这节课要学习的在演示文稿中插入图片的方法与上学期学习在 WORD 中插入图片的方法基本相同，只不过所使用的软件环境不同，因此可以借助 WORD 的学习来开展教学。

在学习本课之前，学生已对演示文稿有了初步的认识。已经学习

了演示文稿的新建、保存、打开、插入文本框、插入艺术字、制作动画、设置背景等内容。

本班的学生信息技术课学习差异很大。有的学生一个学期只能在学校有十余节课的上机时间，操作电脑的总时间约 3 小时，对所学的内容只是一个大致了解，争取能达到最低要求；有的学生家中有电脑，每天都能操作电脑，对课堂上所学的内容早就会了，所以就感觉没意思。

### 三、学习目标：

本课的学习目标有三个：

1、学会两种插入图片的方法，即菜单操作和工具栏操作；学会一个图片工具，即设置图片透明色工具。

2、能够综合运用所学的方法表达自己清明扫墓的感想。即根据自己的需要合理的处理信息。

3、在课堂活动中，教育学生学习烈士精神，珍惜现在来之不易美好时光，努力学习，将来成为国家的栋梁之材。

### 四、教学重点、难点：

1、教学重点：二种插入图片的方法。

2、教学难点：在综合实现活动中有条理的设计自己的作品。

### 五、理论依据：建构主义理论

建构主义概述：

### 六、教学方法：

1、任务驱动法。

信息技术课程的特征之一就是它具有很强工具性。对于这类课程，任务驱动教学法很适合学生的学习。

任务驱动法简介：

2、情境创设法。

### 七、教学过程简述。

#### （一）情境导入：

1、课前准备：将学生的扫墓收获放在黑板前进行展示，有作文、日记、图画、摘抄等。电脑里放映出学生扫墓的一些照片。

2、课堂导入：先展示几张有代表性的学生作品，然后展示老师的作品，在作品中由福娃提出观看要求：一、老师做的演示文稿与以前学习过的有何不同？二、这样的表达方式有何好处？通过学生观看、思考，主动发现问题，提出问题。从而确定本课的学习内容，并出示板书。

### （二）学习新知：

1、首先请出你的小客人。通过学生自学例 1 后，分别汇报二种不同的插入图片的方法，来实现对二种插入图片方法的学习。在自学中要求学生分成 2 组，一组学习方法一，另一组学习方法二，通过汇报交流达到每个组再学习第二种方法的办法。汇报完后师生共同总结，提炼出二种方法的要点并板书出来，使学生的思路更清楚。为了使学生对所学习的内容做到充分的实践，接下来让学生用自己没有用过的方法去插入白花，并为福娃戴好白花，由此达到巩固所学新知的目的，同时让学生发现新问题，为学习下一个新知识做准备。

2、为福娃戴好白花。当学生用另一种方法插入白花后发现了白花的背景色很不好看，如何去掉背景色成了新的问题。此时我先让学生明确描述问题是什么，目的是提请学生注意，同时抓住问题的关键。然后，根据情况由老师或学生进行设置透明色工具的学习。（如果有学生自己课前就会，就请学生来讲解、示范，如果学生都不会，老师直接进行讲解。）讲授完后，让学生进行实践，为福娃戴好白花。

### （三）综合实践：

用本节课学习的插入图片的方法来制作出图文并茂的电子演示文稿，向大家展示自己的扫墓收获。先要求学生仔细阅读题目要求前 3 条，然后组内讨论确定本组要做的每一张幻灯片的内容，汇报讨论的结果，说一说你如何设计。最后阅读第 4、5 条要求，开始进行幻灯片制作，完成后进行作品展示、交流。

#### 题目要求：

1、给幻灯片全部应用上单色背景（如黑色）。

2、请将你的题目（如《收获》）放在第一张幻灯片中，并在落款处写上自己的名字。

3、请再插入 3 至 4 张新幻灯片。最后一页显示“再见”，中间的每一页幻灯片都要有图片和图片说明。图片说明用一个词表示，可以是插入艺术字也可以是文本框；插入图片的两种方法都要用上；可以加上适当的动画。

4、保存你的作品到自己的文件夹中，起名为“收获”。

5、完成后试着展示一下自己的作品。边展示边说一说自己做的是什麼？用什么方法做的？最成功的是什麼？

作品展示时，要求学生做有礼貌的观众。对学生作品进行评价时认真、诚肯，多看看别人优点。被评价的学生要虚心听取别人的意见，对他人的意见表示感谢。

（四）小结部分。强调本节课的教学重点，即二种插入图片的方法。

（五）布置学生作业，同时进行思想教育。

请你在课下继续完善你的作品，把它做成一份精美的礼物送给烈士的后代，也送给我们自己，时刻提醒我们，珍惜今天的幸福生活，努力学习，成为国家的栋梁之才！

八、教学反思：

1、导入设计。

导入的方法一般有七种：直接法、情境法、范例法、悬疑法、游戏法、迷语法和故事法。本课采用的是情境导入法。通过设置清明扫墓这个生活中的真实情境，让学生真实的在这种情境中去体会信息技术给我们带来的巨大作用。同时，令学生产生学好本课意识的起到了很好的做用。

2、任务设计。

任务驱动是这节课采用的主要教学方式之一，任务的设计质量直接影响到学生学习的效果。为此，我精心设计了一个大任务和二个小任务。大任务贯穿整节课，小任务为完成大任务将新知进行分解，逐层递进。三个任务之间关系紧密，相互支持。起到了置疑、解疑、实践的效果。

3、师生互动。

课堂教学是一个生成过程。

## 小学信息技术说课稿 篇 2

尊敬的各位评委、各位老师：

大家好！

（鞠躬）今天我说课的题目是 我来出谋划策。（板书标题）

我准备从教材、教法、学法、教学准备、教学过程设计和评价分析六个方面进行说课。

首先 说教材

本课内容选自大连理工大学出版社出版的小学信息技术第 课《我来出谋划策》。本单元重点介绍如何（单元目标）运用电子邮箱、网络论坛、即时通讯工具以及博客，并养成良好的计算机操作习惯，树立正确的网络意识。等，本课是在学生已经掌握了收发电子邮件，使用即时通讯工具 等技能之后，开设的更高层次的任务，使学生在原有基础上学会如何正确面对网络，如何养成良好的网络道德意识，正确看待网络游戏的利与弊。了解计算机的其他功能。熟练掌握网络通讯工具的使用技能。该年龄学生计算机已经有了一个初步的认识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，但我也应该看到小学生比较好玩、好问、好奇，对理论性强的知识点不易理解，对具体的操作较容易接受。他们开始从被动的学习主体向主动的学习主体转变，应多培养他们自主、探究学习的能力。

根据教材特点和学生情况。制订了以下相应目标：

- 1.知识与技能：了解《全国青少年网络文明公约》的内容；
- 2.过程与方法：利用多种手段进行成果的交流与共享；
- 3.情感态度与价值观：树立良好的网络道德意识，以正确的态度

面对网络游戏

本课主要围绕 学生就网络游戏的利与弊以及应以怎样的心态去面对网络进行讨论 展开，所以我把本课的重点定为：让学生学会如何使用多种网络通讯工具进行交流与讨论。难点定为：如何让学生树立健康的上网习惯，养成良好的网络道德意识。

难点：

## 二.说教法

根据本节课的教学内容，我采用了创设情境教学法、任务驱动法、自主探究法和巩固练习法。通过感知——模仿——迁移——运用的方式让学生理解正确操作方法，运用操作方法去实践，从而培养学生对于信息的获取、分析和处理的能力。教学中，诱导贯穿始终，充分调动学生积极性，变被动学习为主动学习。给出一个个的小任务，让学生自己动手，自主探究。以任务的方式再次激发了学生的学习兴趣，从而使教学内容合理的流动

## 三.说学法

新课改下的信息技术教学强调学生的主观能动性，教学要以学生为主心。使学生处于主动的地位。因此，我通过自主探究学习和讨论协作学习相结合的学法来引导学生来完成学习任务。

## 四.说教学准备

硬件准备：带多媒体教学系统网络教室

软件准备：windows 操作系统，多媒体网络教室软件

素材准备：课件、视频等素材

## 五.说教学过程

在这节课当中，我根据教学内容分四部分来完成本次教学：

首先是创设情境导入新课，接着是任务驱动自主探究，第三是巩固知识课堂练习，最后是归纳总结，布置作业。

第一.创设情境导入新课：兴趣是学习的力量源泉，是学生能力培养与提高的

前提。有了兴趣，才能唤起学生求知欲望，激发学生积极主动参与课堂教学，探求未知领域。充分利用多媒体工具把形、声、色等各种信息作用于学生感官，创设出一种温馨和谐的教学氛围。此环节设计的目的是创设美好的学习环境，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

第二.任务驱动自主探究:要善于发现，并创造条件让学生通过自主学习，找出

解决问题的方法。任务驱动自主探究有利于充分发挥学生主体性，锻炼他们独立思考的能力，培养学生的创造性思维，提高课堂的教学效率。首先我会向同学们出示本节课的学习内容.第一个：网络游戏的利与弊。第二个应该以怎样的态度去面对网络游戏：第三个怎样树立良好的网络道德意识。任务提出之后，同学们探究思考讨论，让学生互相交流讨论，看看谁最先得出结论。这样意在培养学生自动探究的学生习惯。在操作过程当中，学生的水平不一，这时候可以通过小组讨论解决，适时加以点拨。这种“信息交流”，不仅扩展了学生的视野，而且也激发了学生的学习兴趣，既延伸了课堂教学内容，又增加了学生的信息知识。

第三.巩固知识课堂练习：信息技术是一门知识性与技能性相结合的工具课程。

而其中的技能又是最重要的，理论知识是技能的基础，技能是理论知识的目的。只掌握知识没有技能就如同纸上谈兵。要真正把所学习溶入到自身，还必须亲身实践，动手操作。学生通过以上知识的学习，已经基本掌握了如何运用网络交流讨论。他们在任务的驱动下，自主探究、动手实践，解决了问题。学生的角色从“让我学”转变成“我要学”，学习的兴趣也在不断的提高，好奇也随之得到满足。

第四.归纳总结，布置作业：在结束本节课的同时我会让同学们谈一谈这节课

自己的收获，不仅能让同学会回顾整个教学过程，对知识进行系统化的梳理。加深对本节课重难点的理解。接着布置作业。

## 六.评价分析

评价是课堂教学不可缺少的部分，它不仅能检验学生一节课学习的效果，更重要的是给学生一种鼓励，激发学生创新动机，发挥他们的创造力。首先组织学生进行“自我评价”和“小组评价”，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。在评价的最后，指出不足之处，以有利于学生进一步提高。

在设计这节课的时候，我注意了情景（设计）与任务驱动的融合；

将培养学生的兴趣和能放在首位。让学生通过自主学习、合作探究、自我创新，变被动学习为主动愉快学习。既提升了学生的知识技能，又陶冶了情操。

我的说课完毕。请各位评委老师多多指导。谢谢！（鞠躬）

### 小学信息技术说课稿 篇 3

#### 一、说教材

尊敬的各位评委，各位老师，上午好！

我说课的题目是《感受千变万化》，《感受千变万化》是省小学信息技术教材四年级上册第 2 单元“电子作文”中的一个重要的组成部分，其中改变字体、字号、字型是以后学习的基础。本节课的内容如果掌握好会大大节省今后的学习时间，为自由创作打下良好基础。

根据本单元教学要求和本课的特点，我制定了教学目标为：

1、（知识和技能）学会用格式工具栏为文本设置字体、字号和字型。

2、（能力）通过学生的观察、分析、创作培养学生处理信息运用信息的能力。

3、（情感、态度价值观）在同学的互助下交流合作中，培养合作意识和合作精神

教学重点：通过格式工具进行字体、字号、字型的设置

教学难点：怎样通过文字的设置体现出文章编排的美。

信息技术课是以培养学生的信息素养为宗旨。以培养学生的获取信息、处理信息、运用信息的能力。强调学生的自主学习和探究学习。而皮亚杰的建构主义理论指出学生获取知识不是通过教师教育，而是学习者在一定情境中，借助他人的帮助，利用必要学习资料，能通过自我建构重组的方式获得知识。因此，为实现教学目标我设计的设计时准备以学生“任务驱动”为主线，通过学生自主探索、合作交流完成教学任务，培养学生的信息素养。

#### 二、说教法、学法

本课采用的主要教学方法有“任务驱动法”、“创设情境法”等。

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，创设一个学生喜闻乐见的情境，设置一个个任务，让学生运用已学知识，自己动手，有机进行对字体、字号、字型的各种设置（任务驱动法），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。

### 学法指导

本课教给学生的学法是“接受任务——思考讨论——合作学习”。

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。因此本课教学过程中，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。

### 三、说教学过程

#### 1、激情引趣，导入新课

以“你知道孙悟空有什么本事吗？学生知道，有七十二变。那么今天我们也来在计算机上让它变一变。设这样情境的意图是激发学生对这些问题的兴趣，孙悟空是学生比较熟悉的形象，容易激发学生的情绪。

#### 2、讲解重点、点拨难点

学生的自主学习和探究学习，必须有一定基础知识背景，否则就只能盲目尝试。对文字进行字体、字号、字型的设置并不是新的知识内容，在学生学习汉字输入时，可以把这3种设置组合起来，抓住设置时的共同点展开教学。教学中鼓励学生尝试用不同的选中方法，体会不同选字方法的优缺点，以此来提高学生的完成任务提供基础。

#### 3、自主探索、合作学习。

在明确了教学任务，创设情境后，这时就应大胆的让学生尝试练习。在操作过程中学生有一些解决不了的问题，我想可以通过对范例激趣——个案示范——小组合作——教师指点——展示作品

等，让学生在不断的尝试中得到新知。

这个环节充分体现了学生的自主性，让学生在不断尝试中得到新知。体现学生是学习的主体，学生把教材、同学、教师都作为学习的帮助者，目的是为了自我学习，同时也可照顾学生之间的差异。让先完成教学任务的同学帮助学习慢的同学。

#### 4、千变万化，互评互学活动。

学生在完成教学任务后，掌握一定技法，就有一种创作 X 望。这时教师让学生自主创作，充分利用本节课学习内容，设置自己喜欢的字体、字号、字体，然后教师引导同学从技法的运用是否合理等几个方面，让同学之间展开互评。教师选几个好的画让全班评。

评价本着发展学生个性和创新精神有利原则，评价方法要灵活多样，鼓励学生创新。上面的评价方法，旨在使评价主体多元化，评教师是自己、同学、教师、评价 2、结果的多样化，不再是单一的好和不好而是用鼓励性活动给予肯定性评价。

这样设计，可以发挥学生的主动性，创造性培养学生辨别的能力。让学生不要单一的只用好和不好，而是说出好在哪里，实现主体的多元化。评价的结果多样化。在这个教学活动中，提高学生的口头表达能力，提高信息的辨别力，提高学生的信息素养，这正是我们信息技术所致力求的目标。

（突出说课中的亮点）在整个教学设计中，我感觉比较有特色的是：改变学生学习方式。学习由

1、被动接受变为愉快的学习。体现在自主学习，教师没有把教学任务一一讲解，而是让学生自主完成任务。

2、合作作学习，交流的方式只是教师，学生之间互学，

3、创造学习，即巩固所学的知识，对贴近生活，有利于问题的解决。

小学信息技术说课稿 篇 4

#### 说教材

《填色》小学信息技术三年级第二单元“电脑小画家”第二课内容。主要是面向三年级初学电脑绘图软件“W I N D O W S 画笔”的

学生。它是教材关于画图知识铺垫的延伸，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——技巧掌握——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置换前景色、背景色和掌握对封闭图形进行彩色处理的方法，重点是掌握利用W I N D O W S画笔里面的“前背景色”、“喷枪”、“刷子”、“取色”等工具对封闭图形进行色彩填充、处理的方法。

### 说学生

小学三年级学生在受到美术教育后对色彩是最感兴趣的，它蕴涵了许多感性和理性的内容，如黄色象征宁静，绿色代表生命，蓝色象征高尚等，丰富的色彩既可以美化画面，还可以让人感受理性美的熏陶，尤其是三年级学生在刚学习了电脑绘画的这一另外一种绘画方式之后，学习兴趣更是被大大激发，学习热情高涨，表现欲望也极其强烈。

### 说教学目标

认知目标：让学生熟悉画图功能的操作，了解利用 IE 浏览器和学习交流中心获取帮助，掌握对图形进行彩色处理的方法。

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。

### 说教学重点与难点

重点：通过网络环境下的研究性学习活动,掌握对封闭图形进行彩色处理的方法。

难点：色彩搭配丰富内涵的理解、体验与表现。

### 说教法

我设计《填色》这一课，利用色彩搭配丰富内涵及表现，目的在于培养学生的自我创新能力，进而唤起学生的生活体验，激发其情感，让学生遨游在多姿多彩的彩色世界里面，体验感受美丽的色彩不仅有

自然景色，还有人性的美德，从而使学生受到美的教育。因此这节课注意到学科整合性问题。 本课是基于网络环境下整合美术教育、信息技术教育和思想品德三大学科，同时也是的画图知识教学提高课。

根据《新课标》倡导的自主、合作、探究的学习方式的精神，和遵循教师为主导，学生为主体，训练为主线的指导思想,本课主要采用教学方法有“任务驱动法”、“创设情境法”、“开放式教学法”，开放式教学法是英国作家尼尔提出的理论，在教学理论中培养学生自主、自信、团结的理念。

在教学中，启发、诱导贯穿始终，充分调动学生的自主学习积极性，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。

#### 说学法

《新课标》提出了让学生在自主中学习，在合作中学习，在探究中学习新型学习方式。因此，本课教给学生的学法是“明确任务——探究新知——合作操练”。我教学过程中，通过巧妙设计，让学生明确一个个任务后通过课堂自由讨论、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掌握、传递、和融合。

#### 说教学环境

分硬件环境和软件环境，硬件环境是多媒体电脑室，软件环境是制作画图站

#### 说教学过程

根据本课教学内容以及信息技术课程学科特点，结合三年级学生的实际认知水平和生活情感，整个教学流程如下：

下面具体阐述一下：

#### 创设情境，激情导入

首先展示一个美丽的电子画展情境（可用 FLASH 模拟一个场景），接着出示电子画展中未填色的作品，问学生：“同学们，你们喜欢哪一幅图画，你们觉得哪一幅图画漂亮呢？”，学生通过已有生活体验肯定会发表自己的评价，认识到电子画展中未涂色的作品由于缺乏色

彩而显得单调、不“美”。最后教师抓住时机提出任务：自己选择图画涂色，要求注意色彩的搭配。

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，又巧妙设计了一个显而易见的缺憾，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。同时复习已经掌握的操作技巧，为后面的教学打下铺垫。

#### 操作感知，探究新知

本环节分两个层次展开：第一层次，首先教师明确任务，学生学会了填色；接下来学生选择图画练习填色，教师巡回指导色彩搭配；最后交流评价学生作品，教师肯定学生的成绩，小结过渡。

第二层次，首先教师指出画面内容的不丰富性，结合学生已受过的德育教育，集体讨论，引导拓展给图片填色的意义——充满美丽的色彩的绘画会不仅能让人赏心悦目还能陶冶人性的美德情操；接下来制定整合美育、德育和信息技术教育的目标任务：自我创作一幅体现各种色彩搭配的图画。来进行课堂比赛，优胜者奖品鼓励。要求对于画面设计（如内容、颜色搭配等）可利用小组协作方式来解决。遇到技术问题可通过页解决。进行比赛，优胜者发奖品；接下来学生自我创作，教师巡回指导。（为照顾学生的个体差异性，采用分层教学：操作技能比较熟练者为A组，操作基础薄弱者为B组，A组学生可让其充分自主学习，B组学生可请A组学生当小老师来指导和教师适当进行个别指导。）；最后集体讨论交流、评价，优胜者发放奖品。

该环节是课堂重点部分，因此，首先我以任务驱动的方式来整合美术、思想品德和信息技术三大学科。任务是课堂的“导火索”，教师通过课程整合后的优点，明确一个个任务，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、自我创新，达到掌握操作和使用的目的。接下来是分层教学的运用，使得全体学生得到发展，提高自身操作水平。（即分层教学的策略和效果）

#### 归纳总结

首先请学生谈谈学习心得，互评互助，然后由教师帮助学生整理知识，归纳。最后我作总结性发言：“同学们，通过本节《填色》一

课的学习，我们不但学会了把一张张空白的、“不美”的图画填上丰富、搭配合理的色彩，给人一种赏心悦目感觉，还培养大家感受美、创造美等能力，还感受到团结、合作、互相帮助等人性的道德美。

说课到此完毕，谢谢大家

小学信息技术说课稿 篇 5

各位老师：

大家下午好！

我是来自瑞安莘塍六小的 xxx，今天我说课的题目是《走进计算机》，拿到课题，我在想，这节课有什么，我要怎样教，才能让学生学完会觉得有价值。接下来我将阐述我对本节课的设计思路，望得到在座老师的多多指导。

### 一、教材分析

首先，我们来看一下，这节课讲的是什么？《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

课堂伊始，以图片自我介绍的形式，呈现这一家子的成员性格特征和能力，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。

## 2)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，重点查找角色相对应的硬件，通过查找，能明确该硬件的名称和作用，再与角色进行比较，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，找一个替补就可以，不需要整个更换。

### 3) 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。

俗话说，众人拾柴火焰高，这就需要借助亲朋好友的帮忙！

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。

### 4) 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。

小学信息技术说课稿 篇 6

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。

附参考程序：

乐高机器人范例程序

纳英特机器人范例程序

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，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

#### 具体阐述

- （一）创设情境，激情导入

首先展示一个美丽的电子画展情境，展示的是一些色彩较为简易的作品。让学生通过自己的感受发表评价，认识到电子画展中的作品是多么的丰富多彩。这时教师抓住时机提出任务：喜欢这些漂亮的图

画吗？打开课本，你会知道从哪可以打开画图程序。利用这种方法引导学生自读教材。

此环节的目的在于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，并带着问题去学。

#### （二）任务驱动，自学讨论

在创设了情境，明确了学习任务后，让学生带着问题，一步步的在实践中摸索，来获取新知。在此我主要设计了三种学习方法：

- 1、自读教材
- 2、同学间互相讨论
- 3、教师巡回指导。

这一环节充分体现了学生的自主性，让学生在不断的尝试中得到新知。学生把教材、同学、老师都作为学习的帮助者，让学生明白获得知识的途径有各种各样的。

#### （三）实践操作，体验成功

学生在掌握了新的技能之后，就有一种跃跃欲试的欲望，这时教师应把握时机，让学生利用所学展开想象，创作一幅自己的作品，学生练习时教师巡回指导，及时掌握学生的学习情况。

#### （四）归纳总结

下课前五分钟，总结这节课的所学内容，教师可以用“这一节课，我学会了……”这样的形式让学生总结。

### 七、设计理念

在设计这节课的时候，我注重体现以下几个思想：

1、学科整合的问题。本课整合了美术、信息技术两大学科，在一定程度上强调了教师的讲授作用与引导、启发作用。

2、改变学生的学习方式。学生变被动学习为主动愉快的学习，并且通过多种学习方式，获取信息，掌握操作。

3、情景与任务驱动的融合。在每一个任务抛出的时候，都创设了适当的情景，以此让学生不知不觉在情景中积极主动地接受任务。

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/545312132021012002>