

小学信息技术教学设计

小学信息技术教学设计通用 15 篇

作为一位优秀的人民教师，常常需要准备教学设计，借助教学设计可以提高教学效率和教学质量。教学设计应该怎么写呢？以下是小编为大家整理的小学信息技术教学设计，仅供参考，大家一起来看看吧。

小学信息技术教学设计 1

一、本课说明

在前面几课的学习中，学生已经知道通过“移动”模块可以上机器人前进和后退，可能有些学生在设置“移动”模块的参数时，还发现如果将左右电机的数值设置为不同的值，会导致机器人左转或右转。本课将通过机器人跳“8”舞的案例来介绍机器人的转弯，涉及到“启动电机”模块的使用，及永远循环结构语句的编写。

二、教学目标

1、知识和技能目标

- (1) 了解“启动电机”模块与“移动”模块的区别；
- (2) 了解永远循环结构语句的含义；

2、过程与方法目标

- (1) 学会使用“启动电机”模块；
- (2) 编写具有永远循环结构的程序；

3、情感性目标

培养学生分析问题、解决问题的能力，让学生在学习体验成功的乐趣，提高学生相互交流的能力。

三、教学重、难点

1、教学重点

- (1) “启动电机”模块的使用；
- (2) 编写具有永远循环结构的程序；

2、教学难点

永远循环结构语句的理解与使用。

四、教学准备

将本课的视频及相关资料分发到学生机上，事先将本课要用的机器人程序编写好，以便示范。

五、教学过程

1、情境导入

演示机器人跳“8”字舞。

教师：机器人在干什么？如果让你控制机器人“不知疲倦”地跳舞，你行吗？并说说你是怎么去做的？

学生演示，汇报。

教师：没有成功也没关系，现在啊，老师就叫同学们怎样设置。

2、新授

教师讲解“启动电机”模块的使用、永远循环语句的使用，同时对“8”字舞进行分析。

学生再次去编写控制机器人跳“8”舞的程序。

学生表演机器人跳“8”舞。

布置任务：利用已有的知识，设计一个舞蹈，让机器人来表演。

学生分组活动，教师指导帮助。

学生表演机器人，其他学生和老师一起对其机器人进行评价。

思考练习：影响机器人画圆有哪些因素？并试着完成书中的“试一试”1。

学生思考，设置参数、填空。

分组汇报，教师小结。

3、练习

请同学们完成“试一试”中2和3。

学生演示表演机器人，其他生和老师一起评价。

4、总结评价

教师引导学生对本课知道进行小结，并在教材中的“评一评”中给自己一个正确的评价。

小学信息技术教学设计 2

教材分析

《下载图片》是苏教版小学信息技术三年级上册的第 19 课，是因特网教学单元中的重点教学内容，是以前面学过的遨游因特网、便捷访问网站为基础。通过学习，使学生学会利用搜索引擎搜索图片并保存图片的方法，以及学会新建文件夹并给新建的文件夹命名，这些也是本课的重难点。掌握了这些将方便学生以后制作一些图文并茂的作品！

学情分析

小学三年级学生对于网络的认识来源于家庭或以往的经验，他们刚刚正式接触电脑，对于鼠标操作和文字输入应该说都还有一定困难。尤其，对于要上课的班级，可以说是一无所知。所以课前需要充分考虑到班上学生的差异性，对于接受能力强和接受能力较差的学生都应该有所准备。学生的自主探究，小组合作，都应该是可以应用的学习策略，但考虑到师生间的陌生和课堂时间的限制，小组合作学习初定于同桌之间的合作。另外，本课利用学生向教师介绍镇江的风景名胜，激发孩子的学习兴趣，给枯燥的搜索和下载增加情趣。

教学目标

(1)知识与技能：掌握利用搜索引擎搜索图片的方法；学会新建文件夹并给新建的文件夹命名；学会保存网页中的图片。

(2)情感态度与价值观：能够认识到搜索引擎在生活中的作用，通过下载丰富的图片资源，进一步激发学生对网络学习的兴趣，通过给文件夹重命名和保存图片的尝试操作，培养学生自主探究，协作学习的能力。

(3)行为与创新：养成主动探究、勤于实践的学习习惯。

教学重点和难点

重点：学会利用搜索引擎搜索图片并保存图片的方法，以及学会新建文件夹并给新建的文件夹命名。

难点：给文件夹重命名时出错时，要注意对话框的提示语言，并能及时纠正。保存的图片的位置和保存时更改文件名。

教学过程

小学信息技术教学设计 3

教学目的：

通过练习使学生熟练掌握数字键的键盘指法操作。

教学内容：

数字键操作练习

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

教学过程：

一、复习

师：前几节课我们学习键盘上的分区。那有谁能来告诉其他同学，该怎么分呢？

生：我来回答。

师：好，你来回答。

生：（略）

师：这位同学分得不错，让我们在来看看数字键位于哪里呢？我们去问一下世纪博士，好吗？

生：好。

二、新授

老师启动光盘进入“世纪博士”。让同学们观看。（略）

三、请跟我练（略）

四、趣味训练

- 1、选择一种打字练习软件进行训练，如：金山打字精灵。
- 2、利用配套光盘中的“数字碰碰车”软件进行练习。

五、想一想

- 1、你熟悉了主键区上的字母与数字键了吗？
- 2、你按键时，是否按键盘指法操作？

小学信息技术教学设计 4

一、本课说明

本课以创建班级网站为中心。由于在第七册中详细地介绍了创建

网站的各方面的知识，所以对重复的知识可以略复习一下。

二、课前准备

学校生活和家庭照片。

三、教学目标

1、知识和技能目标

- (1) 创建网站和网页，对网页文件和网页的标题重命名；
- (2) 掌握“导航”视图，会利用“导航”视图连接网页；
- (3) 会设置共享边框中的链接栏；
- (4) 会设置超链接；
- (5) 能熟练地使用表格设置网页布局。

3、情感性目标

- (1) 培养学生热爱班级、珍惜同学友谊、尊重老师的思想感情；
- (2) 进一步强化规划作品的思想。

四、教学重点与难点：

1、教学重点

- (1) 在“导航”栏视图中，将其他网页和主页相连；
- (2) 设置共享边框和链接栏。

2、教学难点

- (1) 更改网页的标题；
- (2) 设置共享边框和链接栏。

五、教学过程

1、导入

教师：我们同学快毕业了，心情都很复杂，你们想不想制作一个班级网站，把你们的过去、现在的记忆留在里面，作为毕业的纪念呢？

学生回答。

教师：既然想，那就请每个人将自己的情况写在网页中，这样既节约纸，又可长久保存，富有时代气息。

2、新授

- (1) 学生自主地规划、创建网站。

教师：以前我们学习过网站的'制作了，现在请同学们对照教材复

习、规划建立自己的毕业纪念网站。

学生复习、回顾，规划创建自己毕业纪念网站。

教师巡视帮助有困难的学生。

(2) 指导学生制作通讯录及相册网页。

教师示范，学生观察。

学生练习。

(3) 设置共享边框、链接栏。

教师：上学期，我们学习了如何设置共享边框、链接栏，下面就请哪位同学给大家示范一下。

学生示范。

教师根据学生示范的熟练程度，简单介绍或示范一下。

学生练习，教师巡视指导。

(4) 指导学生链接个人网页。

教师：现在就请同学们把自己的情况制作成个人网页吧！

学生练习制作。

教师：现在我们把做好的个人网页链接到班级“通讯录”上。

教师示范讲解方法，学生观察。

学生练习。

展示作品，师生点评。

教师：现在网站做好了，请同学通过邮件发送到自己的邮箱，以便你以后进行修改和发布。

学生进行操作。

3、分层练习。

根据自己本课知识的掌握情况，完成“试一试”部分练习。

4、小结。

教师引导学生对今天所知识进行小结，并给自己的学习情况进行“评一评”。

小学信息技术教学设计 5

教学目的：

通过学习使学生掌握 Caps lock 键的使用。逐步掌握功能键的作

用。

教学内容：

Caps lock 键的使用及键盘操作综合训练

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

教学过程：

一、复习

师：上节课，我们练习了鼠标的操作。同学们的'学得怎么样呢？

生：还可以。

师：那我们这节课来学习一下键盘上的功能键的使用。好吗？

生：好。

二、新授

师：这节课，我们来认识一个功能键，它是 Caps lock 键。英文 26 个字母有大小写之分，Caps lock 键的作用就是控制键入的字母，是大写还是小写。

师：我们还是先去问问世纪博士，好吗？

生：好。（老师启动光碟，进入世纪博士“Caps lock 键的使用”。）

师：看完这部影片后，现在，请大家观察键盘，动动手，填一填。

1. Caps lock 键位于键盘（ ）位置。
2. 按一下 Caps lock 键时，指示灯区的 Caps lock 灯亮时，键入字母则为（ ）字母，再按一下 Caps lock 键，该灯灭，键入字母则为（ ）字母。

三、请跟我练（略）

四、趣味训练

1. 选择一种打字练习软件进行训练。
2. 利用配套光盘中的“键上行”软件进行训练。

五、想一想

1. Caps lock 键起何作用？请把上课的内容重复一遍。

2. 各键的指法熟练了吗？

小学信息技术教学设计 6

一、教学目标：

1、学习在金山画王中使用纸样的方法和技巧。

2、学习利用金山画王制作卡片。

二、教学重点：

金山画王中使用纸样的方法

三、教学过程：

(一)导入：欣赏卡片

通过欣赏几幅课前制作好的卡片，引导学生欣赏，导入新课。

(二)新知园：

演示方法

打开“档案管理”对话框。

1、单击“纸样”按钮。

2、选中要放纸样的画档。

3、单击选用的纸样。

4、单击“加纸样”按钮，就可以为作品加上纸样。

5、学生练习

6、展示学生的`作品。

(三)大显身手

1、创作自己喜欢的卡片。

2、指导学生学习相框工具的使用

(四)聪明驿站

图层，解释

(五)你知道吗

相框

(六)课堂小结。

小学信息技术教学设计 7

教学目的：通过学习使学生认识WINDOWS98 操作系统，了解鼠

标的基本操作，掌握正确启动和关闭计算机系统的方法。

教学内容：学习计算机系统软件及鼠标应用

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

教学过程：

一、复习

师：上节课，我们已经学习了计算机的基本组成。那有谁能来给其他同学讲讲计算机到底有哪些基本组成呢？

师：好，这位同学，你来告诉大家。

生：（略）

师：还有谁要补充吗？

师：好，你来。

生：（略）

师：补充得很好！这说明同学们学得很认真。那这节课，我们就来学习计算机的操作系统及鼠标的应用。好吗？

生：好。

二、新授。

师：下面请同学们看一节影片，并做好思考。

（老师启动光碟，同学们也相应做好笔记。）

师问：同学们看了这部影片后有什么问题弄不清的，需要其他同学帮助解答了呢？

生：老师，我这个地方弄不清，什么是“桌面”呢？师：谁能帮助这个同学解答呢？

生：老师，我来帮他解答。

（启动计算机后，进入WINDOWS98 系统后，我们所看的画面，这就是“桌面”）如图所示：

740)this.width=740" border=undefined>

师：那有谁能来告诉老师，应如何启动计算机，也就是“开机的顺序呢？”。

生：老师，我来。开机的’顺序就是……

师：好，说得真好。那鼠标又是怎么使用的呢？

生：鼠标有以下几种基本操作：

（让学生动手演示，老师把屏幕转换给其他同学看）

三、做一做。

师：瑞请大家动起手来，按下列的要求操作，把你看到的变化填写到括弧内。好吗？

生：好。

师：现在马上动手。

（老师把屏幕返还给同学）

四、新授。（如何关机）

740)this.width=740" border=undefined>

师：请同学们按下列步骤，跟老师一起关机，好吗？

生：好。

师：第一步：单击“开始”按钮，弹出“开始”菜单；

第二步：单击“关闭系统”，弹出对话框：

740)this.width=740" border=undefined>

第三步：选择“关闭计算机”后，单击“是（Y）”，此时计算机自动进行关机操作；

第四步：关闭显示器。

同学们都会了吗？

生：会了。

五、想一想。

师：那好。同学们回去后，应思考下列两个问题：

1、开机的顺序？

2、关机的操作步骤？

小学信息技术教学设计 8

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

小学信息技术教学设计 9

一、本课说明

前面几课都是学习一些编程模块的使用，没有涉及到的机器人硬件的安装与使用，其实学习机器人的关键是要培养学生的动手和创新能力。从本课开始将要学习一些传感器的安装与使用，有了这些传感器，我们的机器人就能“看”到障碍物，“感觉”到机身是否受到碰撞……

二、教学目标：

1、知识和技能目标

- (1) 了解红外线传感器的使用与工作原理；
- (2) 了解选择结构语句的使用方法。

2、过程和方法目标

- (1) 学会安装和使用红外传感器；
- (2) 学会编写含有选择结构的程序；
- (3) 学会应用红外传感器处理日常生活中的一些问题。

3、情感性目标

- (1) 培养学生分析问题、解决问题的能力，认真思考调试中出现的现象，并根据现象确定其原因；
- (2) 培养学生相互协作的精神，共同承受失败，分享成功。

三、教学重、难点

1、教学重点

- (1) 红外传感器安装和使用；
- (2) 编写带有选择结构的程序。

2、教学难点

- (1) 红外线传感器的安装与检测原理；
- (2) 选择结构程序的理解与编写。

四、教学环境

比赛视频、红外传感器的'相关材料。

五、教学过程

1、情境导入

观看视频：机器人运动，机器人踢足球等。

思考：为什么机器人他能知道前方的物体，去找准目标呢？

学生交流、汇报。

请学生举例说说我们身边有哪些地方用到了红外传感器？

学生交流、汇报。

教师：人从外界获取信息，必须借助于感觉器官——眼、耳、鼻、舌、皮肤，它们分别具有视、听、嗅、味、触觉，人的大脑通过“五官”就能感知外部的信息。然而人们在研究自然现象和规律的过程中及在生产生活中，单靠自身的感觉是远远不够的，这时就需要使用传感器，它是获取信息的关键器件，是现代住处系统和各种装备中不可缺少的信息采集工具，我们的机器人身上就安装了多传感器。

2、新授

(1) 指导学生分析和安装传感器。

分析机器人在陪我散步是，都有哪些动作？考书中 P66 页思考 1。

学生观察机器人运动，汇报动作结果。

教师：机器人通过它的“眼睛”——红外传感器接受外面的信息，然后作出反应。

屏幕展示：散步流程图——也就是书中图 10.2。

教师示范安装红外传感器，学生观察。

学生练习，教师指导。

(2) 指导学生编写程序和下载，检测红外传感器安装是否正确。

教师演示讲解程序的编写与下载，使机器人能够检测前方、左右、是否有人，学生观察。

学生练习，教师指导。

学生汇报结果。

交流：有些同学程序编写和下载没问题的，但是机器人不听话的情况，这是怎么回事？有没有解决办法？

学生交流、汇报。

教师：大家可以查看一下传感器所用接口与程序中调用的接口是否一致，传感器的确良检测距离是否太小，是否安装过低。

学生检测安装，调试，汇报自己出现机器人“不听话”的原因及解决办法。

3、巩固练习

完成书中的“试一试”。

展示学生作品，师生点评。

4、总结评价

教师引导学生对本课知识进行小结，并结合自己的学习收获，回答教材中的“评一评”内容。

小学信息技术教学设计 10

教学目标

知识与技能：

- 1.认识鼠标，知道鼠标由左、右键及滚轮组成。
- 2.掌握鼠标的移动、单击、拖曳、双击四种操作方法，并能将这些操作灵活运用于计算机操作中。

过程与方法：

- 1.通过紧张刺激的游戏，熟练掌握鼠标的各种操作方法。
- 2.通过自主探究和相互间的协作学习提高自主学习能力，通过设计未来小鼠标，激发创新意识。

情感态度与价值观：

- 1.通过各种鼠标操作的游戏，激发学生学习电脑的兴趣。
- 2.通过小组合作完成任务，培养学生互相帮助、团结协作的精神。

教学重点

熟练掌握鼠标的移动、单击、右击、双击、拖曳的操作。

教学难点

鼠标的双击、拖曳操作。

教学方法

本节课采用了情境导入、任务驱动、演示、讲解、启发等教学方法。

课时安排：1 课时

教学过程

一、情境导入，揭示课题

- 1.小朋友们，这节课老师要带大家去认识一个新朋友，它也是电

脑家庭的成员，上一节课时我们还跟他见过面呢！大家看看它是谁？（课件出示：精灵鼠自我介绍）

2.哦，原来老师带来的新朋友是鼠标啊，小朋友现在可以摸摸你们电脑桌上的鼠标，和这个小朋友亲热亲热。

3.看来大家都非常喜欢这个新朋友，急切地想了解他，你们想知道些什么呢？现在就可以请教精灵鼠，谁来提问？（引导学生提问：鼠标是由几部分组成的？鼠标的操作姿势是怎样的？鼠标有什么作用？等等）

4.小朋友们，今天这节课我们就要和小鼠标交朋友，一起去认识它、了解它、使用它，我们来把课题读一读。

二.任务驱动，自主学习

（一）鼠标简介

演示课件

1、观察鼠标的正面看分类 通常的鼠标有两个键（如图一），也有三个键的（如图二），目前我们最常用的是中间带有滚轮的（如图三）。

观察你的鼠标，它属于哪一种呢？

通常我们把这两个键称为什么？

演示课件

观察鼠标的背面看分类：按工作原理可以分为两种：光电鼠标器和机械鼠标器。

请同学们观察你的鼠标又属于哪一种呢？

（二）学习掌握鼠标的姿势

1.下面请小朋友听听鼠标的自我介绍吧。（课件出示精灵鼠自我介绍 2）

2.听了精灵鼠的介绍后，你们还有什么补充吗？（指名回答：我发现鼠标的左、右键之间还有一个滚轮）

3.你观察得真仔细，老师告诉大家，这个滚轮是在看网页及各类文档的时候派用场的。

4.其实老师早就知道我们班级很多小朋友家里都有电脑，有些小朋友说不定早就在家里跟精灵鼠交上朋友了，谁愿意做小老师，向大家示范一下掌握鼠标的姿势？（指名上台演示）

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/576005010015011010>