

2024-2025 学年小学信息技术（信息科技） 第一册（2015）电子工业版（安徽）教学 设计合集

目录

一、第 1 单元 鼠标助我学电脑

- 1.1 第 1 课 认识电脑新朋友
- 1.2 第 2 课 单击鼠标做算术
- 1.3 第 3 课 双击鼠标摘果实
- 1.4 第 4 课 拖动鼠标玩纸牌
- 1.5 本单元复习与测试

二、第 2 单元 打开窗口找童趣

- 2.1 第 5 课 欣赏照片看成长
- 2.2 第 6 课 聆听音乐唱儿歌
- 2.3 第 7 课 观看影片伴成长
- 2.4 本单元复习与测试

三、第 3 单元 键盘指法勤练习

- 3.1 第 8 课 基本指法要掌握
- 3.2 第 9 课 输入字母很重要
- 3.3 第 10 课 输入数学有方法
- 3.4 第 11 课 符号输入也轻松
- 3.5 第 12 课 打字学习两不误
- 3.6 本单元复习与测试

第 1 单元 鼠标助我学电脑第 1 课 认识电脑新朋友

课题：		
科目：	班级：	课时：计划 3 课时
教师：	单位：	
一、课程基本信息		
1. 课程名称：小学信息技术（信息科技）第一册（2015）电子工业版（安徽）第 1 单元 鼠标助我学电脑第 1 课 认识电脑新朋友 2. 教学年级和班级：三年级二班 3. 授课时间：2023 年 X 月 X 日 星期 X 第 X 节课 4. 教学时数：1 课时		
二、核心素养目标		
1. 信息意识：培养学生对信息技术的兴趣和好奇心，认识到信息技术在学习和生活的重要性。 2. 计算思维：通过操作鼠标，让学生初步了解计算机的基本操作，培养逻辑思维和问题解决能力。 3. 数字化学习与创新：使学生掌握鼠标的基本操作方法，为后续的数字化学习打下基础。 4. 信息责任：引导学生正确使用电脑，培养良好的信息素养和网络安全意识。		
三、教学难点与重点		
1. 教学重点： － 核心内容：鼠标的基本操作，包括鼠标的握持姿势、移动鼠标、点击、双击等。 － 举例解释：教师应重点讲解鼠标的正确握持方法，让学生通过实际操作练习鼠标的移动和点击，确保学生能够熟练地使用鼠标进行基本操作。 2. 教学难点： － 难点内容：鼠标的准确点击和双击操作，以及理解鼠标指针在不同状态下所代表的含义。 － 举例解释：学生在进行鼠标点击和双击操作时，容易因为力度或速度不当而出现错误。教师需要指导学生如何精准地控制鼠标，并通过示范和重复练习帮助学生克服这一难点。此外，理解鼠标指针的形状变化（如箭头、手指、十字等）所代表的操作状态也是难点，需要通过直观的图示和实际操作来帮助学生掌握。		
四、教学方法与策略		
1. 教学方法：采用直观演示和动手实践相结合的方法，通过教师的示范操作和学生的跟随练习，帮助学生理解和掌握鼠标的基本操作。 2. 教学活动：设计“鼠标操作接力赛”游戏，让学生在轻松愉快的氛围中练习鼠标的点击和移动，提高学习兴趣和参与度。 3.		

教学媒体使用：利用多媒体教学设备展示鼠标操作的正确姿势和操作步骤，结合实物鼠标进行操作演示，确保学生能够直观地学习。同时，利用 PPT 展示鼠标指针的不同状态和对应的功能，帮助学生建立直观的联系。
五、教学过程
1. 导入（约 5 分钟） - 激发兴趣：通过展示电脑的图片或视频，提问学生：“你们知道电脑是什么吗？它有什么作用？” - 回顾旧知：引导学生回顾上节课学到的电脑基本组成，如主机、显示器、键盘等。 2. 新课呈现（约 20 分钟） - 讲解新知： - 介绍鼠标的组成部分和功能，包括左键、右键、滚轮等。 - 详细讲解鼠标的正确握持姿势和基本操作，如移动鼠标、点击、双击等。 - 举例说明： - 通过实际操作演示鼠标的移动和点击，让学生直观地看到鼠标操作的效果。 - 举例说明鼠标在不同应用场景中的具体操作，如打开文件、关闭程序等。 - 互动探究： - 组织学生进行小组讨论，分享他们对鼠标操作的理解和疑问。 - 提出问题，如“如何快速选中多个文件？”或“如何使用滚轮滚动网页？”引导学生思考并尝试解答。 3. 实践操作（约 20 分钟） - 学生活动： - 让学生跟随教师的指导，尝试使用鼠标进行基本操作，如打开文件夹、移动图标等。 - 设置简单任务，如让学生用鼠标画一个简单的图形或拼图游戏，以巩固所学知识。 - 教师指导： - 对学生在操作过程中遇到的问题进行个别指导，确保每个学生都能掌握鼠标的基本操作。 - 对学生的操作进行点评，鼓励学生积极尝试和探索。 4. 游戏活动（约 10 分钟） - 设计“鼠标操作接力赛”游戏，将学生分成小组，每组轮流进行鼠标操作任务，如快速点击、移动鼠标到指定位置等。 - 通过游戏活动，让学生在轻松愉快的氛围中提高鼠标操作技巧。 5. 巩固练习（约 15 分钟） - 学生活动： - 让学生独立完成一些鼠标操作任务，如打开应用程序、调整窗口大小等。 - 引导学生尝试使用鼠标完成一些简单的日常操作，如浏览网页、发送邮件等。 - 教师指导： - 观察学生的操作情况，对学生的操作进行点评和指导。 - 鼓励学生尝试不同的操作方法，培养学生的创新思维。

6.

总结与反思（约 5 分钟） - 教师总结本节课的主要内容，强调鼠标的基本操作和重要性。 - 引导学生反思自己在学习过程中的收获和不足，鼓励学生课后继续练习和探索。
六、拓展与延伸
1. 拓展阅读材料： - 《电脑基础知识》书籍：推荐学生阅读相关的电脑基础知识书籍，了解电脑的历史、发展以及未来的趋势。 - 《信息技术与生活》期刊：推荐学生阅读信息技术与生活相关的期刊文章，了解信息技术在日常生活中的应用和影响。 - 《计算机操作系统入门》教材：对于对电脑操作感兴趣的学生，可以推荐阅读关于计算机操作系统的入门教材，如《Windows 10 入门》等。 2. 课后自主学习和探究： - 探索不同类型的鼠标：让学生了解并尝试使用不同类型的鼠标，如轨迹球、触控板等，体验不同鼠标的特点和适用场景。 - 学习键盘布局：鼓励学生了解并学习键盘布局，如 QWERTY 键盘、Dvorak 键盘等，提高打字速度和准确性。 - 制作个人电脑使用手册：让学生根据自己的电脑使用经验，制作一份个人电脑使用手册，包括常用软件、快捷键、操作技巧等内容。 - 探究网络安全：通过阅读网络安全相关的文章或视频，让学生了解网络安全的重要性，学习如何保护个人电脑不受病毒和恶意软件的侵害。 - 信息技术应用案例：收集并分享一些信息技术在各个领域的应用案例，如教育、医疗、工业等，激发学生对信息技术应用的兴趣和好奇心。 - 创意编程项目：对于对编程感兴趣的学生，可以引导他们尝试一些简单的编程项目，如制作一个简单的游戏或小程序，提高编程技能和逻辑思维能力。
七、典型例题讲解 1. 例题：请用鼠标左键点击桌面上的“我的电脑”图标，打开它。 答案：首先，将鼠标移动到“我的电脑”图标上，然后轻轻按下鼠标左键，图标会高亮显示，表示已选中。接着，松开鼠标左键，即可打开“我的电脑”。 2. 例题：在“我的电脑”窗口中，如何使用鼠标右键查看文件属性？ 答案：在“我的电脑”窗口中，将鼠标移动到想要查看属性的文件或文件夹上，然后右击鼠标，弹出快捷菜单。在菜单中选择“属性”选项，即可查看该文件或文件夹的详细信息。 3. 例题：如何使用鼠标滚轮在网页中上下滚动？ 答案：将鼠标放在网页的滚动条上，滚动鼠标滚轮即可实现网页的上下滚动。如果滚轮是垂直滚动的，向上滚动滚轮会使网页向上滚动，向下滚动滚轮会使网页向下滚动。 4.

例题：如何使用鼠标双击打开一个文档？ 答案：将鼠标移动到文档图标上，快速连续点击鼠标左键两次（双击），文档会自动打开。 5. 例题：如何使用鼠标拖动窗口改变其大小？ 答案：将鼠标移动到窗口的边缘或角落，当鼠标指针变成双向箭头时，按下鼠标左键并拖动鼠标，窗口的大小会随之改变。松开鼠标左键，窗口的的新大小将生效。	八、教学反思 今天上了“认识电脑新朋友”这一课，总体来说，学生的参与度和学习效果都不错。但是，在回顾和反思这一节课的过程中，我还是发现了一些可以改进的地方。 首先，我发现有些学生在鼠标的基本操作上还存在一些问题，比如点击不准确、拖动不流畅等。这让我意识到，在今后的教学中，我需要更加注重基础操作的练习，可以通过设置一些简单的游戏或者挑战，让学生在玩乐中提高操作技能。 其次，我注意到在讲解鼠标右键的功能时，部分学生显得有些迷茫。虽然我通过实际操作演示了如何使用右键，但可能是因为操作步骤较多，学生没有完全跟上。因此，我打算在下次课上，采用更加直观的教学方法，比如制作一个流程图，或者使用动画演示，让学生更容易理解。 再次，我发现课堂上的互动环节还不够充分。虽然我设计了小组讨论和接力赛等活动，但有些学生还是显得比较被动。在今后的教学中，我会尝试设计更多互动性强的活动，让每个学生都有机会参与到课堂中来，提高他们的参与感和学习兴趣。 此外，我还发现，对于一些操作比较复杂的内容，学生的接受速度并不一致。有的学生能够迅速掌握，而有的学生则需要更多的指导和练习。为了解决这个问题，我计划在课后提供一些在线资源或者辅导材料，让学生可以根据自己的进度进行学习和复习。 最后，我想说的是，这节课让我意识到，作为教师，我们不仅要关注学生的知识学习，还要关注他们的技能培养和情感态度的发展。在今后的教学中，我会更加注重培养学生的信息素养和解决问题的能力，让他们在信息技术学习的道路上越走越远。
课堂 1. 课堂评价 在今天的“认识电脑新朋友”这一课中，我采用了多种评价方式来了解学生的学习情况，并及时发现并解决教学中可能出现的问题。 - 提问：在课堂教学中，我通过提问的方式检验学生对鼠标基本操作的理解和应用。例如，我询问学生：“如何使用鼠标打开一个文件夹？”或者“如何使用鼠标右键查看文件属性？”通过学生的回答，我能够了解他们对知识的掌握程度。 - 观察：在学生进行实际操作时，我仔细观察他们的操作过程，注意他们的动作是否规范，是否能够正确执行操作。例如，在练习点击和拖动操作时，我观察学生是否能够准确点击目标，是否能够流畅地拖动对象。 -	

测试：为了更全面地了解学生的学习情况，我设计了一份简单的测试题，包括鼠标操作的基础知识和实际操作。测试题包括选择题和填空题，通过学生的答题情况，我可以评估他们对知识的记忆和应用能力。 2. 学生互动评价 在课堂互动环节，我鼓励学生之间互相评价，这种同伴评价有助于学生之间相互学习，共同进步。以下是一些具体的互动评价方法： - 小组讨论：在小组讨论中，我鼓励学生互相分享自己的操作经验和遇到的问题，同时互相给予建议和帮助。 - 角色扮演：在角色扮演活动中，学生需要模拟真实场景，使用鼠标完成特定任务。其他学生可以观察并评价他们的操作是否准确、流畅。 - 反馈环节：在游戏活动结束后，我让学生互相评价他们在接力赛中的表现，包括操作速度、准确性等。 3. 作业评价 为了巩固学生对鼠标操作的理解，我布置了以下作业： - 完成课后练习题：学生需要完成课本中的课后练习题，这些题目涵盖了鼠标操作的各种场景。 - 制作个人电脑使用手册：学生需要根据自己在本节课的学习内容，制作一份个人电脑使用手册，包括鼠标操作指南。 对于学生的作业，我进行了以下评价： - 认真批改：我对每一份作业进行了认真批改，对学生的正确操作给予肯定，对错误操作进行纠正。 - 及时反馈：我及时将批改结果反馈给学生，并针对作业中的问题进行讲解，帮助学生巩固知识点。 - 鼓励进步：在评价中，我不仅指出学生的不足，还鼓励他们继续努力，提高操作技能。
--

第 1 单元 鼠标助我学电脑第 2 课 单击鼠标做算术

课题：		
科目：	班级：	课时：计划 3 课时
教师：	单位：	
一、教学内容分析		
1. 本节课的主要教学内容：小学信息技术（信息科技）第一册（2015）电子工业版（安徽）第 1 单元 鼠标助我学电脑第 2 课		

单击鼠标做算术。本节课将教授学生使用鼠标进行简单的算术运算，培养学生的动手操作能力和计算能力。 2. 教学内容与学生已有知识的联系：本节课与学生之前所学的鼠标操作知识有关联。学生已经掌握了鼠标的基本操作，如单击、双击等。在此基础上，本节课将引导学生运用鼠标进行计算，进一步提高他们的信息技术应用能力。
二、核心素养目标分析
本节课旨在培养学生以下核心素养： 1. 计算思维：通过鼠标操作进行算术练习，学生能够培养逻辑思维和问题解决能力，学会将实际问题转化为计算任务。 2. 创新实践：学生在使用鼠标进行算术运算的过程中，能够尝试不同的计算方法，培养创新意识和实践能力。 3. 数字意识：通过学习鼠标操作和计算，学生能够认识到信息技术在日常生活中的重要性，增强数字意识。 4. 信息意识：学生通过本节课的学习，能够理解信息技术对学习的影响，培养信息检索和处理的能力。 5. 情感态度价值观：在计算过程中，学生体验成功的喜悦，增强自信心，同时学会耐心和细致，培养良好的学习习惯。
三、学习者分析
1. 学生已经掌握了哪些相关知识： 学生已经具备基本的鼠标操作知识，如鼠标的基本移动、单击、双击等，以及简单的算术基础。 2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格： 学生对新鲜事物有较强的好奇心，对电脑操作和游戏等信息技术相关内容感兴趣。学习能力方面，部分学生可能对计算机操作较为熟练，而部分学生可能需要更多指导和练习。学习风格上，学生个体差异较大，有的学生偏好视觉学习，有的则更倾向于动手操作。 3. 学生可能遇到的困难和挑战： - 对鼠标操作的准确性要求较高，部分学生可能在实际操作中遇到困难。 - 算术运算的复杂程度可能超出部分学生的认知水平，需要教师适时调整难度。 - 部分学生可能对计算机操作缺乏信心，需要教师给予鼓励和耐心指导。
四、教学方法与策略
1. 教学方法：本节课将采用讲授与练习相结合的教学方法，确保学生理解鼠标操作的基本原理和算术运算的步骤。 2. 教学活动：设计一系列互动性强的教学活动，如“算术接龙”游戏，让学生在游戏中练习鼠标点击进行算术计算，提高兴趣和参与度。 3. 教学媒体使用：利用多媒体教学设备，展示鼠标操作动画和算术问题示例，帮助学生直观理解操作步骤和计算过程。同时，使用电子白板进行实时演示和互动练习，让学生在课堂中即时反馈和纠正错误。

五、教学过程设计

1. 导入新课（5 分钟）

目标：引起学生对鼠标操作的兴趣，激发其探索欲望。

过程：

开场提问：“你们在使用电脑时，最常用的操作是什么？”

展示一些关于鼠标操作的图片或视频片段，让学生初步感受鼠标操作的魅力或特点。

简短介绍鼠标操作的基本概念和重要性，为接下来的学习打下基础。

2. 鼠标操作基础知识讲解（10 分钟）

目标：让学生了解鼠标操作的基本概念、组成部分和原理。

过程：

讲解鼠标的定义，包括其主要组成元素或结构。

详细介绍鼠标的组成部分或功能，使用图表或示意图帮助学生理解。

3. 鼠标操作案例分析（20 分钟）

目标：通过具体案例，让学生深入了解鼠标操作的特性和重要性。

过程：

选择几个典型的鼠标操作案例进行分析。

详细介绍每个案例的背景、特点和意义，让学生全面了解鼠标操作的多样性或复杂性。

引导学生思考这些案例对日常生活或学习的影响，以及如何通过鼠标操作提高工作效率。

4. 学生小组讨论（10 分钟）

目标：培养学生的合作能力和解决问题的能力。

过程：

将学生分成若干小组，每组选择一个与鼠标操作相关的主题进行深入讨论。

小组内讨论该主题的现状、挑战以及可能的解决方案。

每组选出一名代表，准备向全班展示讨论成果。

5. 课堂展示与点评（15 分钟）

目标：锻炼学生的表达能力，同时加深全班对鼠标操作的认识和理解。

过程：

各组代表依次上台展示讨论成果，包括主题的现状、挑战及解决方案。

其他学生和教师对展示内容进行提问和点评，促进互动交流。

教师总结各组的亮点和不足，并提出进一步的建议和改进方向。

6. 课堂小结（5 分钟）

目标：回顾本节课的主要内容，强调鼠标操作的重要性和意义。

过程：

简要回顾本节课的学习内容，包括鼠标操作的基本概念、组成部分、案例分析等。

强调鼠标操作在现实生活或学习中的价值和作用，鼓励学生进一步探索和应用鼠标操作。

7.

课后作业（5 分钟） 目标：巩固学习效果，提高学生的实际操作能力。 过程： 布置课后作业：让学生尝试使用鼠标进行一些简单的算术运算，记录操作步骤和结果。 要求学生在下节课分享自己的操作体验和遇到的问题，以便进行进一步的讨论和指导。
六、教学资源拓展
1. 拓展资源： - 鼠标操作教程视频：提供一些基础鼠标操作的教程视频，如鼠标的点击、拖拽、滚动等基本技能，帮助学生巩固和拓展鼠标操作知识。 - 电脑基本操作手册：一本详细的电脑基本操作手册，涵盖鼠标、键盘、系统设置等基础内容，适合学生自学和复习。 - 交互式学习软件：寻找一些交互式学习软件，如在线鼠标操作训练程序，让学生在虚拟环境中练习鼠标操作，提高实际操作能力。 2. 拓展建议： - 家庭实践：鼓励学生在家里使用电脑进行鼠标操作练习，如浏览网页、打开文档等，以增强对鼠标操作的实际应用能力。 - 创意编程活动：组织学生参与创意编程活动，通过编程软件让学生编写简单的鼠标控制程序，提高编程思维和问题解决能力。 - 算术游戏设计：引导学生设计简单的算术游戏，如使用鼠标点击数字进行计算，提高学生的计算能力和游戏设计能力。 - 鼠标操作比赛：组织鼠标操作比赛，激发学生的学习兴趣，通过比赛形式提高学生鼠标操作的准确性和速度。 - 电脑基础知识讲座：邀请专业人士进行电脑基础知识讲座，如操作系统、网络知识等，拓宽学生的信息技术知识面。 - 制作个人学习手册：让学生制作个人学习手册，记录鼠标操作的关键点和技巧，方便复习和巩固。 - 探索不同类型的鼠标：鼓励学生探索不同类型的鼠标，如触摸板、无线鼠标等，了解不同鼠标的特点和适用场景。
七、板书设计 ① 鼠标操作基础 - 鼠标组成：左键、右键、滚轮 - 基本操作：单击、双击、拖拽、滚动 ② 算术运算步骤 - 数字的识别和输入 - 运算符的使用：加、减、乘、除 - 计算结果的查看和验证 ③ 实践操作要点

- 鼠标准确点击的位置

-

操作的流畅性和准确性

- 实践中的常见问题及解决方法

八、课后作业

作业目的：巩固本节课所学的鼠标操作和算术计算知识，提高学生的实际操作能力。

作业内容：

1. 使用鼠标完成以下算术运算，并将结果记录在纸上。

- $23 + 45 =$

- $67 - 12 =$

- $89 * 5 =$

- $35 \div 7 =$

2. 使用鼠标拖拽以下数字，将它们按照正确的顺序排列，形成一个简单的算术表达式。

- 7, 5, 2, 3

- 拖拽后的顺序：_____

3. 在电脑上打开一个文本编辑器，使用鼠标点击以下数字，创建一个算术表达式，并计算出结果。

- 8, 2, +, 4, *, 3

- 请在文本编辑器中输入算术表达式，并计算结果。

4. 请用鼠标点击以下数字，完成以下计算，并将步骤记录下来。

- $12 \div 3 =$ ____, 再将结果乘以 5 = ____, 最后加上 7 = ____

5. 设计一个简单的算术游戏，使用鼠标操作，要求玩家通过点击数字进行计算，达到特定的分数目标。

- 游戏规则：玩家有 5 次机会，每次随机出现两个数字和一个运算符，玩家需要在 3 秒内计算出正确的结果。

- 示例：随机数字和运算符：2, 3, +

- 玩家需要计算： $2 + 3 = ?$

答案：

1. $23 + 45 = 68$

$67 - 12 = 55$

$89 * 5 = 445$

$35 \div 7 = 5$

2. 拖拽后的顺序：5, 2, 3, 7

3. 算术表达式： $8 * 2 + 4 * 3$

结果： $8 * 2 = 16$, $4 * 3 = 12$, $16 + 12 = 28$

4. $12 \div 3 = 4$, $4 * 5 = 20$, $20 + 7 = 27$

5. 游戏示例：

- 第一次：随机数字和运算符：4, 2,

-

玩家需要计算： $4 - 2 = 2$

- 第二次：随机数字和运算符：6, 1, +

玩家需要计算： $6 + 1 = 7$

- 第三次：随机数字和运算符：5, 3, *

玩家需要计算： $5 * 3 = 15$

- 第四次：随机数字和运算符：2, 4, /

玩家需要计算： $2 / 4 = 0.5$

- 第五次：随机数字和运算符：7, 2, *

玩家需要计算： $7 * 2 = 14$

玩家最终得分： $2 + 7 + 15 + 0.5 + 14 = 38.5$

● 教学反思与总结

今天这节课，我感觉整体上还过得去，但也有一些地方可以改进。首先，我觉得在导入环节，我通过提问和展示图片的方式，成功引起了学生的兴趣，他们对鼠标操作的计算游戏表现出了浓厚的兴趣。不过，我发现有些学生对于鼠标的基本操作还不是特别熟悉，我可能需要在这个环节多花一些时间，确保每个学生都能跟上。

在案例分析环节，我选择了几个贴近学生生活的案例，比如使用鼠标进行在线学习和游戏，这让他们觉得这些技能不仅仅是课堂上的练习，而是可以在日常生活中用到的。不过，我觉得小组讨论的时候，有的小组讨论得比较热烈，而有的小组则显得有些沉默。这可能是因为学生之间的互动还不够，或者是对主题的理解不够深入。我需要在未来的教学中，更加注意引导学生之间的交流。

在学生小组讨论环节，我看到了学生们合作解决问题的能力，他们能够提出一些很有创意的解决方案。不过，我也发现有些学生不太敢于表达自己的想法，这可能是因为他们对新环境的适应还不够。我会在未来的教学中，创造更多的机会让学生展示自己，增强他们的自信心。

课堂展示与点评环节，学生们的表现让我感到欣慰，他们能够清晰地表达自己的观点，虽然有时候会有一些小错误，但能够及时纠正。这说明他们对本节课的内容有了很好的掌握。

最后，在课堂小结和布置作业时，我强调了鼠标操作的重要性，并鼓励学生们课后多加练习。我希望通过这样的方式，能够帮助他们更好地掌握这一技能。

- 加强学生之间的互动，鼓励他们积极参与讨论。
 - 通过更多的实践机会，帮助学生建立自信心。
 - 对于不同层次的学生，提供差异化的教学支持，确保每个学生都能有所收获。
- 我相信，通过不断的反思和改进，我会成为一名更加优秀的教师。

● 教学评价与反馈

1. 课堂表现：

学生们在课堂上的表现总体积极，对于鼠标操作的计算游戏表现出浓厚兴趣。大部分学生能够跟随老师的步骤进行操作，但对于一些细节操作，如鼠标的准确点击和拖拽，仍有部分学生需要额外指导。

2.

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/707166035136010035>