

鄂教版三年级信息技术教案（5 篇范文）

第一篇：鄂教版三年级信息技术教案

篇一：鄂教版三年级上册信息技术教案

三年级上册信息技术教案

篇二：2014 年鄂教版三年级下册信息技术教案 2014 年春三下信息技术教学计划

教材分析：

随着科技的进步，社会的发展，信息技术在人们生活中的作用越来越大。在小学开展信息技术课程，普及信息技术知识，是小学生适应未来学习和社会生活的需要，也是素质教育的重要内容。

学生基本情况：

我校三年级的学生是由本县各乡镇和少量崇阳县的学生组成。通过上学期的学习，他们对计算机基础知识有了一定的了解，会基本操作。有的学生家里有计算机，他们的操作能力较强，还有少数学生胆子小，操作能力较差。本期根据实际情况，兼顾优生和差生，完成教学任务。

教学目标：

- 1、了解信息技术的应用环境及信息的一些表现形式。
 - 2、建立对计算机的感性认识，了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识。
 - 3、在使用计算机技术时学会与他人合作，学会使用与年龄发展相符的多媒体资源进行学习。
 - 4、能够在他人的帮助下使用通信工具远距离获取信息、与他人沟通，开展直接和独立的学习，发展个人的爱好和兴趣。
 - 5、知道应负责任地使用信息技术系统及软件，养成良好的计算机使用习惯和责任意识。
- 教学重难点：

1、信息技术基础知识。

1、教师示范，学生动手实践为主，教师点评辅导帮助学生学习。在教师传授技巧知识的同时，又不给学生思维定势。

- 2、运用多媒体教学，达到优化教学的目的。
- 3、采用新颖的课程整合思维参与教学，培养学生的综合能力。
- 4、结合学生年龄心理特点，采用游戏、成功激励机制。
- 5、用适当的形式对学生进行考核，促进教学效率和学生积极性的提高。教学安排：

第二周：信息整理有窍门

第十五周：《美丽的长城》电子报 1 第十六周：《美丽的长城》
电子报 2 第十七周：复习第十八周：考核

第一课 信息整理有窍门

学习目标：

- 1、知道多种搜集信息的方法。
- 2、能用不同的方法把信息分类。
- 3、能够用汇总的方法整理信息。教学重难点：搜集与整理信息。

教学时间：1 课时 教学过程：

一、导言揭题

1、导言：我们生活在信息时代，每天会面对大量的信息。那么，如何有条理地搜集和整理信息呢？

2、揭题：(出示课题)

二、轻松学

1、让学生说说搜集信息的方法。

用多种方法搜集家乡景点的信息。

1、信息分类。

(1)过渡：信息分类的方法有很多，比如按时间、地点、特征、类型等分类，可以把信息整理得井井有条。(2)出示书上的图。

(3)把上面的图分成以下三类。

动物： 文具： 水果：

2、试一试。

(1)过渡：信息可以按不同的方法分类，试着把下面按类型和特征分类。(2)出示书上的图。(3)按要求分类。①按类型分类。动物： 交通：
②按特征分类。空中的： 地上的： 水中的：

3、信息汇总。

(1)过渡：通过表格、图形、文字、数字等方式将信息汇总，是整理信息的重要方式。(2)看图说一说。

说说图中跳舞、跑步、拉二胡、舞剑各多少人。

(3)用“表格、图形、文字、数字”等方式将信息汇总。(然后出示汇总图)

四、互动评

通过本课的学习，我们知道了搜集和整理信息的方法。请大家对照下表进行评价，将得到的花涂成红色。

五、课堂小结

1、说说这节课，你有哪些收获？

2、教师小结。

第二课 电脑桌面随意变

学习目标：

1、了解计算机桌面的作用。

2、会设置桌面壁纸、桌面主题、屏幕保护程序。

3、能够调节分辨率大小。

教学重难点：设置桌面壁纸、桌面主题、屏幕保护程序，调节分辨率大小。教学时间：1 课时 教学过程：

一、导言揭题

1、导言：打开计算机时，会看到各种各样的桌面。我们可以通过桌面对计算机进行各种操作，还可以把计算机桌面装扮得漂亮而有个性。

2、揭题：(出示课题)

二、轻松学

(1)认识“图标”；认识“桌面壁纸”；认识“任务栏”。(2)试一试。

单击任务栏上的图标，看看它们有什么功能。(3)说一说。

计算机桌面上的图标是打开程序的快捷方式，双击这些图标，说说自己发现了什么。

2、设置计算机桌面。

(1)过渡：可以通过计算机桌面的“属性”选项设置桌面主题、桌面壁纸和屏幕保护程序等。(2)按照提示尝试。

①在桌面空白处单击右键。②选择“属性”选项。

③可以通过桌面的“属性”选项设置桌面主题。④选择不同的图片作为桌面壁纸。⑤选择屏幕保护程序。⑥设置屏幕保护程序等待时间。⑦单击“确定”按钮。(3)试一试。

3、调节屏幕分辨率。

(1)通过调节屏幕分辨率可以改变桌面显示的大小和精细度。

第一课、身边信息多又多

一、教学目的与要求：

1、知识与技能：

a、检索和整理自己头脑中已有的信息，与同学交流，从别人那里获得新信息 b、按流程归纳下一日学习与生活，感知信息的影响；

2、过程与方法：通过事例明白信息在生活、学习中的作用；

3、情感态度价值观：培养对信息的兴趣，增强求知欲。

二、教学重难点：

明白信息的存在，感知信息的作用，领悟信息的含义。

课型：新授 课时：1 课时

三、教学过程：

一、检索自己头脑中已有的信息

1、观看书上的图片，说说你所接受到的信息有哪些。

在学习中接受的信息；在看电视时接受的信息；在家里家长介绍的信息；放学经过的商业街充满信息；马路上的红绿灯信息；天气信息等等。

三、信息的影响

1、以小组为单位，讨论完成p1，2的图示，整理一下身边的信息。

2、班内交流、举例说明几条信息，并说明处理方法。

三、信息的重要作用

1、生想象和猜测图中的孩子获得了什么具体信息。

2、师归纳总结：信息的定义和种类。（图形，图符，符号等等）

四、信息的感知

1、生看图 p3 说出自己得到的信息。

2、师小结，表扬，鼓励多种见解。

五、试一试

1、师生交流，完成 p4 。

六、课后作业

1、从 10 条不同的渠道收集 10 条信息，然后用画图地方法将它们分类。

2、看看自己能不能为身边的人（家人，朋友）传播几条信息。

第二课 看看电脑是什么

一、教学目的与要求：

1、知识与技能：

a、了解计算机的组成和各部分作用。b、掌握正确的开关机顺序。

二、过程与方法：通过实物与讲解了解计算机的硬件知识；

三、情感态度价值观：培养对信息技术的兴趣，发展探究精神。

四、教学重难点：

重点：计算机的组成、各部分的作用及开机、关机的正确操作。

难点：正确理解各部分的作用。

五、教学过程：

一、创设情境、激发兴趣

同学们都见过电脑，可是你了解电脑的每一个部分吗？这

不，小博士和爸爸一大早就来到电脑城，买了一台电脑回家。电脑来到新家，兴奋得晚上都睡不着觉了。他们举行了晚会，还邀请小博士一起参加，其实呀，是想考考小博士对它们了解多少。大家想不想去看一看？

这节课，我们就和小博士一道去参加电脑的晚会，了解信息技术的好帮手——电脑吧！

二、分组活动，合作学习

1、你能叫出电脑这些部分的名称吗？

2、小组内进行交流：

比一比，哪些小组完成得又快又好。

3、小游戏：“盲人摸象”。

三、自主探究，展示交流。

1、电脑里得各部分谁得本领最大？请你们也来参加它们的讨论，看看你能不能说服大家。

2、分组活动：学习自己代言的那部分的作用

3、展示交流：小小辩论赛。

4、小结：将结论写下来，完成 p21 填空

四、操作实践，巩固练习

1、独立操作：

（1）情感共鸣：了解了电脑，知道它是我们的好朋友，那么在使用它时就应该注意不要伤害了它，要按照正确的操作方法进行操作。

（2）完成填空

（3）完成开关机操作

第三课 电脑能够做什么

教学目的与要求：

知识与技能

1、了解计算机应用领域在人们生活中的应用

2、了解计算机的发展历史

3、能够列举计算机在生活、学习中的应用实例

过程与方法：通过课件展示生活中计算机应用实例

情感态度与价值观：培养学生对计算机在生活中应用的情感

教学重点和难点：

列举计算机在生活、学习、工作中的应用实例

教学过程：

情境导入

1、课件展示一个自动化生产的企业，让学生发现一些机器，看看计算机在企业中的具体应用。激发学生的学习兴趣和爱好。

2、提出问题：电脑在企业中的能够做什么？

3、学生回答：控制机器生产

引导发现，初步感知

1、通过课件展示计算在生活、工作、学生中的应用

2、让学生发现问题，思考问题

3、让学生初步感知出计算机的功能

合作交流，技能提升

1、学生在一起讨论计算机的作用，思考在哪些地方计算机又有什么作用呢？

2、学生展开讨论，反馈结果

3、出示学习记载卡片，完成练习

第四课 桌面图标点开看

教学目标与要求：

知识与技能：

1、认识桌面上的图标和作用

2、了解图标的形成

3、认识窗口和对话框

4、会调整窗口

过程与方法：

通过讲解和操作，让学生经历操作的过程，了解窗口、对话框 情感态度与价值观

培养学生自己动手操作的能力，和对计算机技术的热爱 教学重点和难点：

认识窗口、对话框的各种按钮和作用

篇四：鄂教版小学三年级第二册信息技术教案(1)第一课 小小活动天天记 一．教学目标：

1．会使用计算机中的“记事本”。

2．能处理汉字输入时常遇到的小问题。3．会保存文件。

二．教学重难点： 用记事本写一篇日记

三．教学课时：一课时

四．教学准备：多媒体教室 1. 导入新课

我们同学们每天都有记日记的习惯，如果用计算机来写自己的日记，不仅可以培养自己善于观察、收集信息的能力，而且还可以为写好作文打下良好的基础。

板书课题 2. 新授：

(1). 启动“记事本”

开始——程序——附件——记事本

(2). 什么是“记事本”

是计算机上的一种新的记事方法。有了它，我们的日记会更规范，整洁，而且还能永久保存。

(3)小实践

a 输入汉字，必须用汉字输入法。b 选择打开智能 abc 输入法。c 练习打开各种输入法的方法

(4)用记事本写日记。a 注意写日记的方法

学校 班级 姓名 日期 天气

b 用拼音输入法输入自己的日记。

今天星期二，我们班同学在薛老师的带领下，集体来到我校的计算机房。一进门，就看见 5 排整洁，干净的计算机。啊！真漂亮。这就是我们盼望已久的多媒体计算机教室。

同学们在教师的指导下顺利的开机、学习各种有趣的软件。

今天我们真高兴。因为我们即将掌握现代社会最重要的信息工具。我们一定会成为它们的主人。

(5)保存文件。

文件——保存——输入文件名——确定

六. 课后实践

用“日记本”把今天的学习体会写成一篇日记。当你遇到困难与同学、教师交流。

第二课 轻松敲定“打字通”

一. 教学目标：

1. 提高汉字输入速度。2. 熟悉多种打字软件。

二. 教学重难点：键盘输入的正确方法

三. 教学课时：一课时

四. 教学准备：

多媒体教室、金山打字软件

师生双边教学

活动预设 预设修改生成记录 1. 导入新课 2. 新授：

(1)启动金山打字打字软件 (2)自由练习： (3)比一比：看谁打得快，输入的正确。(4)同学们通过练习，有谁发现金山软件的小窍门？

二、复习

1、进入“综合练习”，自由练打。

2、小组间比赛。

三、练习

(一) 英文字符练习

1、进入“文章测试”，输入英语短文，并测试速度。

2、统计成绩。

3、进入“文章测试”，输入自己练的不太熟练的字符，进行按键练习。

4、师提醒打字时的正确姿势。

5、小组间比赛。

6、师鼓励表扬。

(二) 中文汉字练习

方法过程同英文字符练习

四、了解练习指法的三种方法

1、引导学生看书，学生自己归纳四种练习方法

(1) 步进式练习 (2) 集中式练习

(3) 集中型练习 (4) 盲打练习

2、小结各方法的注意要点，并鼓励大家循序渐进地练习下去。注意各方法之间的穿插融合，避免过于枯燥无味。

同学间可互帮完成盲打练习。

五、小结

六. 课后实践：

试一试《阿珊打字通》，有兴趣的同学找这个软件来比试比试吧！

第三课 建立自己的小天地

一. 教学目标：

1. 会在桌面上建立新的文件夹。2. 会创建多级文件夹。

二. 教学重难点

三. 教学课时：一课时

四. 教学准备：多媒体教室 1. 导入新课 2. 新授

(1) 建立文件夹 开始——新建——文件夹——在桌面上的空白处
点击右键

(2)给自己的文件夹起名“我的文件夹”

(3)把我的日记复制到“我的文件夹”中

a 找到“我的日记” 点击“菜单——复制” b 打开“我的文件夹”
c 点击“菜单——粘贴” d “我的日记”顺利粘贴到“我的文件夹”中
e 打开“我的日记”

(4)打开画笔 a 开始——程序——附件——画笔 b 自己动手画一幅
图画 c 点击“另存为”保留到“我的文件夹”中

(5)重命名、删除文件夹

3. 小活动为自己的爸爸、妈妈分别设计并建立他们喜爱的文件夹

六. 课后实践： 自己选择一个主题，设计并建立一个多级文件夹，将
以后收集到的相关文件信息可以分类存放在里面。

第一课有用信息轻松选

一、教材内容及分析

《有用信息轻松选》是湖北教育信息化发展中心组编小学四年级上册的第一课，这个内容主要围绕着讲信息的方法，根据时效选择有用的信息和判断真假信息。让同学看看，试着获取图片上的信息及完成任务，有效地利用信息来解决生活中遇到的一些实际问题，对儿童的现实生活具有指导意义。

二、学生分析

三、教学目标

使学生轻松选择有用信息，培养学生的信息处理能力，提高学生

的信息素养。

- 1、知道选择信息的方法
- 2、能根据时效选择有用的信息
- 3、会判断真假信息

四、重点难点

- 1、通过学习了解有用信息对生活的重要性。
- 2、指导学生辨别信息的时效性真假。
- 3、领悟并处理信息的真假。

五、教学策略与手段

以信息处理为主线，以学生为中心，以任务为载体，以操作为手段，以感悟为目的。使学生现则有用的信息，培养学生的信息处理能力，以提高学生的信息素养。

六、教学过程(一)导言

师：生活在信息时代，我们每天都会面对大量的信息。如何从中选对自己的 有用的信息呢？师：国庆节就要到了，我们有很多同学喜欢游戏，不知道你们是否出去玩呢？到哪里玩呢？我们湖北武汉的黄鹤楼有没有兴趣去玩呢？我们去的话应该准备什么呢。

导出课题：第一课：有用信息轻松选(二)轻松学

师：如何选择信息？为了准确找到有用的信息，我们通常根据任务来选择信，息。

师：我们要去黄鹤楼的话，需要选择哪些有用的信息呢？生：

- 1、票价信息
- 2、景区线路信息
- 3、地理位置信息
- 4、开放时间信息
- 5、历史文化信息

师：填写表中挑选出的有用信息(三)欢乐做

- 1、辨别信息的时效

师过度：生活中有多种多样的信息，有的信息由一定的时间期限，这

就是信息的时效。

2、师：同学看图，根据游览时间判断哪些有效信息，将信息序号填在相应的横线上。

3、组织学生处理分析文字信息。

4、交流资料。

一、教学目标

2、掌握共享资源的方法，学会查看自己电脑的名字和 ip 地址。

第二篇：鄂教版信息技术教案

Scratch 角色我会用

[教学目标]

(1) 认识Scratch中的角色。(2) 学习在Scratch中新增角色。
(3) 学会为舞台选择适合的背景。

(4) 通过制作动画使学生感受 Scratch 图形化程序设计语言编程的快捷性，培养学生学习 Scratch 的兴趣。[课时安排] 1 课时

[教学重点与难点]

重点：学习在Scratch中新增角色，学会为舞台选择适合的背景。

难点：根据不同的要求为舞台选择适合的背景和角色。[教学准备] 多媒体网络教室和课件。[教学过程]

一、激趣导入

听说马戏团要上演精彩的节目了，会有哪些演员呢？一起来看一看吧！师介绍：

二、认识“角色”

师：在 scratch 中，“角色”就是舞台中执行命令的主角，它将按照编写的程序进行运动。（操作演示）

知识屋：如果你想删除一个角色，选择控制区（左边）上的剪刀，再单击相应的角色即可删除。

师：打开 scratch，默认的角色就是小猫。

生讨论探究屋：在 scratch 中，可以改变角色的大小和方向吗？生汇报讨论结果。

三、新增“角色”

师：在 scratch 中，可以有很多个角色，他们可以通过新增图标来添加。（1）绘制新角色

师：单击 中的第一图标，可以打开 scratch 的绘图编辑器。

师示范操作。

师：完成后，单击“确定”按钮，就能把这个新的角色加入到舞台中了。师：请大家试试看。生操作。

请生说一说其它按钮的作用 学生尝试操作，汇报。师点评。

（2）从文件夹中选择新的角色

师：单击

中的第二个图标，可以将文件夹中的角色导入到 scratch 舞台中。

师：可以拖动角色，放置在舞台中适合的位置 师示范操作。

学生尝试操作，汇报。实践园：

（1）绘制一个新“角色”，并把绘制好的新“角色”导入到舞台中。

（2）从文件夹中选择一个新角色，导入到舞台上，为这个新的角色重命名。知识屋：

1. Scratch 绘图编辑器的功能与 windows XP 系统自带的画图软件类似，由工具栏、颜料盒和画图区组成。

2. 新导入的角色默认为“角色 2” “角色 3”，依此类推，可以单击角色区中该角色下方的角色名，可以为角色“重命名”。

3. 新导入的角色也可以在“绘图编辑器”中进行修改。

4. 除了以上两种新增角色的方式外，scratch 还有一种特殊的新增角色方式：

软件会随机加入一些特别的角色。

生讨论探究园：

能否将计算机中其他文件夹里的图片作为角色导入舞台？ 生实践操作，交流，汇报。师点评、小结。

四、设置背景

师：舞台是角色活动的场景，舞台的别净作为角色的活动提供适合的环境，舞台的背景也是一种特殊的角色，可以通过一下几个步骤

来设置背景。①选中“角色区”的图标。②选择“舞台编辑区”选项。

③选择“新增背景”中的“导入”选项。

④在打开的文件夹中选择适合的背景，并单击“确定”按钮。师：这样新的背景就设置成功了。师示范操作。生尝试操作。知识屋：

1.舞台的背景作为一种特殊的角色，它在相应的控件区和脚本区的结构都和普通角色有所不同。

2.除了从文件夹中导入新的背景之外，也可以用“绘图编辑器”绘制适合的背景。

生实践操作，交流。讨论坊：

师：舞台的背景和角色之间，有哪些相似的地方和不同的地方？

生尝试操作，讨论。请生汇报讨论结果。师小结：舞台的背景和角色都可以通过导入方法进行更新；都可以在图形编辑器中进行修改……所不同的是角色可以在舞台上进行编辑而舞台的背景不行；一个舞台上可以显示多个角色，而背景只能显示一个……生尝试完成实践园。实践园：（1）为舞台选择合适的背景，并为各个角色舞台上安排合适的位置。（2）编写各角色自我介绍的脚本，设置为

时执行。

生操作，师指导。汇报交流。

五、总结

今天，我们学习了什么？

你有收获吗？请将它填写在成果篮里吧！

第八课

舞台造型我来演

认识什么是舞台美术

舞台美术是舞台演出艺术的一个重要的组成部分。它承担着，为戏剧演出塑造全部环境、气氛和人物形象的任务，即演出当中的一切形象造型部分的创作。

舞台美术可分为两大类：舞台造型设计，布景、道具。人物造型设计，服装、化装。

舞台美术造型的三元素：形、色、光。

形：形象、空间、质感和它们与演员的比例协调关系；

色：利用人们对色彩的心理作用来加强艺术感染力。是由物色、光色复杂结合而运动着的色彩。

光：是三元素中的主体，是最具能动性的因素，是灵魂。具体的讲解将在灯光这一讲题时详述。

从职能上分：布景、灯光、服装、道具、化装、效果和舞台技术管理。舞台美术即舞台布景从戏剧艺术中分离出来成为独立的专业，是 17 世纪意大利文艺复兴时期才开始的。那时由于建筑科学的发展逐渐形成了镜框台口、透视布景，舞台美术的分工越来越具体而且专业化。

在各种舞台演出艺术，如：戏剧、舞蹈、歌剧、戏曲、演唱会、杂技、木偶等当中，都表现出各自不同的特点。

由于舞台美术属于造型艺术范畴，必然大量地从各种造型艺术中汲取营养。各种绘画的流派、建筑的样式都在影响着它。比如：我国戏曲的舞台美术就以我国民间工艺美术，尤其是民间刺绣为借鉴。

（图）

我们来看看剧场的演变：

1. 前 12-前 4 世纪。古希腊对酒神的崇拜，酒神颂歌，祭酒神，雅典的酒神剧场。

2. 古罗马在各方面都受古希腊的影响。古希腊的节庆是祭酒神，古罗马是官方的礼拜。庞

贝是第一个剧场。观众席、斯坎纳、园场连为一个整体。服装与古希腊基本一致，面具的使用。

3. 公元 5 世纪开始是中世纪。宗教剧开始在教堂演出，中期走出了教堂走向了广场。同台

多景是中世纪演出的特点。人间、地狱、天堂同时在一个场景中。活动车台。程式化的布景与服装。

4. 17 世纪文艺复兴，官方的宫廷戏剧、民间的假面喜剧。西班牙的旅馆剧场、英国的莎士

比亚剧场。

绘画和雕塑的手段同时进入舞台，由于换景的需要出现了三棱柱布景、侧景体系的形成。

5. 18 世纪古典主义，三面墙布景萌生，第四堵墙的概念。

6. 19 世纪出现浪漫主义戏剧。7. 20 世纪的印象主义、象征、立体、未来、构成、表现、超现实、先锋派、荒诞派等等艺

术流派和思潮无一不深深影响着舞台美术的形式。第二讲：舞台美术的创作规律

一. 舞台演出的结构及舞台美术在演出中的位置 *一度创作部分：剧本的创作 舞剧的脚本创作

*二度创作： 导演 表演 舞美 音乐 演出必要部分 组织者 塑造者 外部造型 视觉形象气氛 1. 与编剧、编舞、导演等主创人员确定演出风格 2. 组织剧情环境 3. 从案头到舞台 4. 舞台合成

一.

舞台美术的三个功能特性 组织动作空间 再现动作环境 表现动作的情绪与意义

二. 舞台演出的独特性 舞台美术的假定性

第三篇：鄂教版信息技术三年级下册教学计划[推荐]

信息技术三年级下册教学计划

一、学生情况分析

本学期我还是任三年级信息技术课，学生在上学期已经开始接触信息技术这门课程，在电脑学习方面已经有了一定的基础。对于文字输入我在上学的时候已经教授过，所以本学期在内容安排可以适当加快，加强学生的打字速度练习，增加学生的网络操作和软件应用。

二、本学期教学的主要任务和目的要求

1、建立对计算机的感性认识，了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识。

2、继续学习画图软件的使用。

3、学习汉字输入，了解常用的汉字输入法，最少精通一种汉字输入法，特别是要正确的汉字的标点符号及其他一些常用符号。

4、学会上网浏览网页，从网上检索有用的资源，养成良好的上网

习惯，遵守网络文明公约。

5、在使用信息技术时学会与他人合作，学会使用与年龄发展相符的多媒体资源进行学习。

6、能够在他人帮助下使用通讯远距离获取信息、与他人沟通，开展直接和独立的学习，发展个人的爱好和兴趣。

7、知道应负责任地使用信息技术系统及软件，养成好的计算机使用习惯和责任意识。

三、教材的重点和难点

1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣

2、养成好的计算机使用习惯和责任意识。

3、继续学会画图软件的使用。

4、学会网络资源的的使用。

5、学会电子书阅读软件、网络电视软件、打字软件、多媒体教学软件和使用。

6、学会上网浏览网页，从网上检索有用的资源并学会保存。

四、本学期提高教学质量的具体措施

1、认真组织教学，认真对学生进行辅导。

2、实行切实可行的教学方法，对学生进行知识的传授。

3、由于学校存在人多机少的情况，所以采用小组学习和教师讲授的方式进行教学，注重每个学生的学习，力争使每个学生都能完成一节课的任务。

4、对课堂进行实时监控，及时解决一些突发事件，使学生能集中精力学习。

第四篇：鄂教版小学三年级上册信息技术与网络教案

湖北版小学三年级上册信息技术与网络教案

目 录

第一课身边信息多又多.....	
第二课看看电脑是什么.....	第三
课电脑能够做什么.....	第四课桌
面图标点开看.....	第五课我和键

盘交朋友.....第六课拼音打字好.....
又快.....第七课电脑上网看世.....
界.....第八课网络信息我保.....
存.....综合实践一.网上浏览“中.....
国古代科技馆”.....15. 第九课当个电脑小画家——
画图初识.....第十课当个电脑小画家——17—徒
手绘画.....第十一课当个电脑小画家——9——线
条妙用.....第十二课当个电脑小画家——工具
造型.....第十三课当个电脑小画家——图形复
制综.合.实.践.二.我.绘.童.谣.配.幅
画.....27

第一课身边信息多又多

教学目的与要求： 知识与技能：

1、检索和整理自己头脑中已有的“信息”，与同学交流，从别人那里获得“新信息

2、按”流程“归纳一下”一日学习与生活”，感知信息的影响；
过程与方法：通过事例明白信息在生活、学习中的作用； 情感态度价值观：培养对信息的兴趣，增强求知欲。教学重难点：

明白信息的存在，感知信息的作用，领悟信息的含义。课型：新授 课时：1 课时 教学过程：

一、检索自己头脑中已有的信息

1、观看书上的图片，说说你所接受到的信息有哪些。在学习中接受的信息；在看电视时接受的信息；在家里家长介绍的信息；放学经过的商业街充满信息；马路上的红绿灯信息；天气信息等等。

二、信息的影响

- 1、以小组为单位，讨论完成P1，2 的图示，整理一下身边的信息。
- 2、班内交流、举例说明几条信息，并说明处理方法。

三、信息的重要作用

- 1、生想象和猜测图中的孩子获得了什么具体信息。
- 2、师归纳总结：信息的定义和种类。（图形，图符，符号等等）

四、信息的感知

- 1、生看图 P3 说出自己得到的信息。
- 2、师小结，表扬，鼓励多种见解。

五、试一试

- 1、师生交流，完成 p4。

六、课后作业

- 1、从 10 条不同的渠道收集 10 条信息，然后用画图地方法将它们分类。
- 2、看看自己能不能为身边的人（家人，朋友）传播几条信息。

第二课看看电脑是什么

教学目的与要求： 知识与技能：

- 1、了解计算机的组成和各部分作用。
- 2、掌握正确的开关机顺序。

过程与方法：通过实物与讲解了解计算机的硬件知识；

情感态度价值观：培养对信息技术的兴趣，发展探究精神。教学重难点：

重点：计算机的组成、各部分的作用及开机、关机的正确操作。

难点：正确理解各部分的作用。教学过程：

一、创设情境、激发兴趣

同学们都见过电脑，可是你了解电脑的每一个部分吗？这不，小博士和爸爸一大早就来到电脑城，买了一台电脑回家。电脑来到新家，兴奋得晚上都睡不着觉了。他们举行了晚会，还邀请小博士一起参加，其实呀，是想考考小博士对它们了解多少。大家想不想去看一看？

这节课，我们就和小博士一道去参加电脑的晚会，了解信息技术的好帮手——电脑吧！

二、分组活动，合作学习

- 1、你能叫出电脑这些部分的名称吗？
- 2、小组内进行交流：
比一比，哪些小组完成得又快又好。
- 3、小游戏：“盲人摸象”。

三、自主探究，展示交流。

1、电脑里得各部分谁得本领最大？请你们也来参加它们的讨论，看看你能不能说服大家。

在教师的引导下学生自由分组选择自己要扮演的角色：主机、显示器、键盘、鼠标、裁判。

2、分组活动：学习自己代言的那部分的作用

3、展示交流：小小辩论赛。

4、小结：将结论写下来，完成 P21 填空

四、操作实践，巩固练习

1、独立操作：

（1）情感共鸣：了解了电脑，知道它是我们的好朋友，那么在使用它时就应该注意不要伤害了它，要按照正确的操作方法进行操作。

（2）完成填空（3）完成开关机操作

第三课电脑能够做什么

教学目的与要求： 知识与技能

1、了解计算机应用领域在人们生活中的应用

2、了解计算机的发展历史

3、能够列举计算机在生活、学习中的应用实例 过程与方法：通过课件展示生活中计算机应用实例

情感态度与价值观：培养学生对计算机在生活中应用的情感 教学重点和难点：

列举计算机在生活、学习、工作中的应用实例 教学过程：

一、情境导入

1、课件展示一个自动化生产的企业，让学生发现一些机器，看看计算机在企业中的具体应用。激发学生的学习兴趣和爱好。

2、提出问题：电脑在企业中的能够做什么？

3、学生回答：控制机器生产

二、引导发现，初步感知

1、通过课件展示计算在生活、工作、学生中的应用

2、让学生发现问题，思考问题

3、让学生初步感知出计算机的功能 合作交流，技能提升

1、学生在一起讨论计算机的作用，思考在哪些地方计算机又有什么作用呢？

2、学生展开讨论，反馈结果

3、出示学习记载卡片，完成练习

第四课桌面图标点开看

教学目标与要求： 知识与技能：

1、认识桌面上的图标和作用

2、了解图标的形成

3、认识窗口和对话框

4、会调整窗口 过程与方法：

通过讲解和操作，让学生经历操作的过程，了解窗口、对话框 情感态度与价值观

培养学生自己动手操作的能力，和对计算机技术的热爱 教学重点和难点：

认识窗口、对话框的各种按钮和作用 教学过程

一、复习导入

学生们打开电脑后，就可以看到 windows 桌面，桌面上一些图案我们叫什么？

学生回答：图标 桌面底部的长条叫什么？ 学生回答：任务栏 那么图标是怎么形成的呢？ 学生回答：,,,,,,, 那么我们怎么来排列图标呢？ 教师演示两种方式来排列图标：一种自己来拖动图标来排列图标 另一种是点击“右键”来自动排列图标

二、动手操作，技能提升

1、给学生自己动手操作的机会，来排列图标，锻炼自己操作的能力

2、认识窗口，试着动手操作各种按钮的作用 任务驱使，自主学习

1、完成桌面图标按要求排列

2、调整窗口大小并且居中

3、点出对话框 反馈总结：

说说这节课大家都学习到了什么？有什么收获？

第五课我和键盘交朋友

教学目的与要求： 知识与技能：

1、认识键盘的基本结构

2、熟悉指法，按正确的姿势和键盘指法完成练习。过程与方法：

通过实物、讲解与操作学习键盘的操作；

情感态度价值观：培养对信息技术及工具的兴趣，发展探究精神。

教学重难点：

探索并掌握键盘的操作。教学过程：

一、情景激发、定向引导：

1、今天，老师为大家带来了一位新朋友，它是谁呢？请听听它的自我介绍吧！

2、引导学生观察、移动桌面上键盘置疑，提出问题

二、引导发现、初步感知：

1、键盘的结构是怎样的呢？

2、学生当小老师示范，教师规范动作养成良好的操作习惯。

3、引导学生掌握键盘的操作。

三、任务驱动、自主学习：

1、进行游戏“金山打字游戏”

2、反馈游戏收获

四、拓展思维，发展创新：

引导学生熟悉键盘的操作

第六课拼音打字好又快

教学目的与要求： 知识与技能：

1、能熟悉拼音输入法，并熟悉上面四个控制按钮的作用。

2、能用拼音打字

过程与方法：通过拼音输入法打字，达到巩固拼音知识 情感态度

价值观：培养对信息技术的兴趣。教学重难点：

能借助“帮助”或其他学习方法，自主探索拼音打字的操作方法

课型：新授 课时：1 课时 教学过程：

一、情景激发、定向引导：

大家电脑上的字是怎么打出来的吗？今天我们来学习怎么打字？

二、自主探究、协作交流：

1、电脑操作演示怎么用拼音输入法打字。

2、学生自己动手来操作。

3、完成一首诗。

三、拓展思维、发展创造：

怎么使刚刚自己打的诗的字体变大，该颜色呢？

第七课电脑上网看世界

教学目的与要求： 知识与技能：

1、认识因特网，掌握用 IE 浏览器打开，浏览网页

2、正确使用 IE 浏览器的常用工具，应用 IE 浏览器收藏网页 过程

与方法：通过讨论对话、实践操作学习； 情感态度价值观：培养对信息技术的兴趣。教学重点：

正确使用 IE 浏览器快速、准确的查看网页 教学难点：

IE 浏览器常用工具的使用 课型：新授 课时：1 课时 教学过程：

一、情景激发、定向引导：

1、相信大家都知道 2008 年奥运会在中国北京举行，届时中国将会迎来世界各国观光的游客，为此学校将要招聘一批优秀的小导游为奥运出点力。你们想成为其中的一员吗？

2、我们如何利用网络浏览我们所需要的信息呢？

二、自主探究、协作交流：

1、认识浏览器

2、浏览网页，你能根据课本的提示信息浏览网页吗？

3、收藏网页

4、浏览网络信息

三、拓展思维、发展创造：

浏览“cctv-少儿”网站，并将浏览的信息整理完成书上的表格

第八课网络信息我保存

教学目的与要求： 知识与技能：

- 1、学会将网页上的文字信息粘贴到文字处理软件中，并保存下来
- 2、学会将搜索到的图片保存到自己的文件夹中
- 3、学会保存网络信息，保存整个网页 过程与方法：主动探究，

发展创新；

情感态度价值观：培养对信息技术的兴趣，增强信息处理意识。

教学重难点：

- 1、学会保存网页上的文字和图片
- 2、根据资料的内容，用文件夹分类保存文字和图片资料 课型：

新授 课时：1 课时 教学过程：

一、激趣引入

教师：我们可以把在网络中搜索到的文字、图片或音乐等保存到自己的

计算机里，以便随时查看，合理的利用。我们找到了信息怎么才能把

它们保存下来呢？今天我们就来学习怎么保存网络信息。

二、查找信息并保存

教师演示查找苏轼的关于中秋节的诗词，并且保存。保存文字步骤：

- 1、复制网页上的文字。
- 2、启动文字编辑工具，如记事本等。
- 3、粘贴文字，保存文件。

让学生操作把苏轼的中秋节的诗词保存下来到自己的文件夹中。

三、搜索图片并保存

教师演示怎么样搜索图片。

- 1、单击“图片”
 - 2、输入关键词“中秋节”。
 - 3、单击“百度一下”。
 - 4、单击需要保存图片。教师演示怎样保存图片。
- 1、在图片上右击，选择“图片另存为”

- 2、单击，选择图片存放位置。
- 3、输入图片的文件名。
- 4、单击“保存”按钮，完成保存。

学生操作，保存两张关于中秋节的图片到自己的图片文件夹中。

教师展示学生保存的图片。

四、版权法的教育

教师让学生阅读 P26 记一记，《中华人民共和国著作权法》规定。

五、巩固练习

让学生搜索与中秋节相关的文字和图片，分类保存到自己的文件夹中。

六、探索学习

同学们，网上除了又文字、图片资料外，还有好听的音乐、好看的视频等。

你能试着查找并下载音乐或者视频吗？学生自己探索学习。

七、教师总结

让学生说说本节课我们学习到什么？ 综合实践一网上浏览“中国古代科技馆”

教学目标：

1、在地址栏中正确输入网页地址，熟练运用前进、后退浏览网站中的资源。

2、分类保存自己感兴趣的资源，提高整理信息的能力。

3、迎世浏览网站资源，了解我国古代科技发展的辉煌成就，体验网络带来的美妙感受。教学重难点：

分类保存自己感兴趣的资源。教学准备： 教学过程：

一、导入新课

中国是世界四大文明古国之一，有着源远流长的历史和十大精深的文化。在漫漫的历史长河中，勤劳智慧的中国人民曾经在自然科学和技术领域取得了累累硕果。举世闻名的造纸术、活字印刷术、指南针、火药四大发明更是促进了整个人类文明的进步。今天我们就一同进入“中国科普博览”网站，来一次网上浏览“中国古代科技馆”。

板书课题：网上浏览“中国古代科技馆”

二、自主学习

1、浏览网站（提示利用前进、后退键切换不同网页）根据教材 P52 页的提示进入网站，自主浏览网站信息，将自己感兴趣的内容简要记录在 P53 页表格中。

2、保存信息（提示文类保存）A、文字信息的保存

把自己感兴趣的文字信息保存在“写字板”中，注意文件名的填写。

B、文字信息的保存

把自己感兴趣的图片信息保存在个人文件夹中。

三、交流展示会

把自己刚刚保存的信息在小组内进行交流，看看谁保存的信息多。在交流的过程中并完成 P57 页表格的填写。

四、评价总结

通过本课的学习，对照 P58 页的表格评价自己的收获情况，看看自己能得几朵小红花。第九课当个电脑小画家——画图初识

教学目的：

1. 熟悉画图窗口的基本组成，了解各部分的作用。2. 探究画图工具箱中基本工具的使用方法。

3. 根据自己的印象，给春、夏、秋、冬四季图画填充颜色。

4、通过绘图学习，培养学生学生计算机的兴趣。教学重点：学生认识并学习使用画图工具 教学难点：画图工具的使用 教学准备：

1、春、夏、秋、冬四季给我们的印象。

2、电脑鼠标、键盘的使用方法。

3、本课时配套光盘 教学过程：

一、复习导入

1、本节课的学习任务

2、作品欣赏，激趣

二、打开画图窗口

打开画图窗口就是启动“画图”软件。

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/897035146101006163>