

# 小学三年级信息技术教学计划 15 篇

## 小学三年级信息技术教学计划 1

### ★教学目标

小学信息技术课程的主要任务是：培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解和掌握信息技术基本知识和技能，了解信息技术的发展及其应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响。通过信息技术课程使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，教育学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会等问题，负责任地使用信息技术；培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

小学阶段的教学目标主要有：

1. 了解计算机的外部组成，熟悉鼠标和键盘的操作。
2. 了解信息技术的应用环境及信息的一些表现形式。
3. 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。
4. 能够通过与他人合作的方式学习和使用信息技术，学会使用与学生认识水平相符的多媒体资源进行学习。
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。
6. 在条件具备的情况下，初步了解计算机程序设计的一些简单知识。

### ★教材分析

本册共 15 课，其中心内容是在金山画王的基础上，让学生来体会在计算机中画画的乐趣，提高学生学习的积极性，并潜移默化的让学生熟悉鼠标和键盘的操作，从而达到教学目标。本册从内容上来分可分为三单元。第一单元共有 4 课，“与新朋友见面”主要介绍信息技术在生活中的应用，让学生认识常见的信息技术工具，对电脑作简单介绍；接着教材在“可爱的鼠标”中向学生介绍鼠标的各种操作方法；然后在“鼠标陪我玩一玩”中用两个小游戏让学生练习鼠标的操作；最后用“计算器帮你忙”让学生初步体验电脑在生活、学习中的应用，同时让学生学会使用小键盘。第二单元共有 7 课，先通过“小伙伴的作品”让学生初步感知电脑画的特点，然后用“小树苗快快长”、“整齐的教学楼”、“五彩的窗子”、“花香满园”、“我能画得更好”这 5 课重点介绍“画图”软件中各个工具的使用，最后让学生完成一个相对完整的电脑画作品“美丽的校园”。第三个单元是在学习完“画图”软件后，教材又安排了两课“金山画王”，让学生进一步学习用电脑画画。在“金山画王”教学单元中，教材首先让学生学习不同效果的画笔，熟悉“金山画王”的界面，然后安排第二课，植物大战僵尸好玩吗，让学生利用贴图进行创作。

### ★教学措施

本期主要采取课堂教师授课方式、学生自学方式和动手操作三种方式进入学习，适当进行一些小竞赛及课堂评价的方式进行教学。其中学生自学和动手实践是最主要的。

### ★教学进度表

周次 时间 内容 课时

第 1 周 8.31—9.6 安排机房位置 1 课时

第 2 周 9.7—9.13 第 1 课与新朋友见面 1 课时

第 3 周 9.14—9.20 第 2 课可爱的鼠标 1 课时

第 4 周 9.21—9.27 第 3 课鼠标陪我玩一玩 1 课时

第 5 周 9.28—10.4 拓展介绍“电脑”发展史 1 课时

第 6 周 10.5—10.11 国庆假期第 7 周 10.12—10.18 第 4 课计算机帮你忙 1  
课时第 8 周 10.19—10.25 第 5 课小伙伴的作品 1 课时

第 9 周 10.26—11.1 第 6 课小树苗快快长 1 课时

第 10 周 11.2—11.8 第 7 课整齐的教学楼 1 课时

第 11 周 11.9—11.15 第 8 课五彩的窗子 1 课时第 12 周 11.16—11.22 第 9  
课花香满园 1 课时

第 13 周 11.23—11.29 第 10 课我能画得更好 1 课时第 14 周 11.30—12.6  
第 11 课美丽的校园 1 课时第 15 周 12.7—12.13 第 12 课神奇的魔术棒 1 课时第  
16 周 12.14—12.20 第 13 课动物联谊会 1 课时

第 17 周 12.21—12.27 第 14 课参观网上动物园 1 课时第 18 周 12.28—1.3  
第 15 课贺新年 1 课时

第 19 周 1.4—1.10 期末任务 1 课时第 20 周 1.11—1.17

## 小学三年级信息技术教学计划 2

### 一、学情分析

三年级共有学生 210 人左右，他们是第一次学习计算机，对计算机有着较浓厚的神秘感，这种神秘感容易转化为对计算机学科的兴趣，对他们今后的学习和工作中运用计算机产生正面影响，但如果引导不当也容易转化为对计算机的畏惧，对他们以后学习和运用计算机产生负面影响。三年级学生对事物有一定的观察、理解、想象、思维能力，学习态度一般比较端正，比较好的学习习惯。但也

有少数学生由于学习态度不够端正，目的不够明确，知识掌握不够牢固，上课时较为活跃，不太遵守课堂纪律。

## 二、教材分析

本教材是云南省中小学教材审定委员会审定的新纲要云南省实验教材，本册教材的主要内容有：第一单元：我们的新朋友（计算机；第二单元：童声童画；第三单元：看图“写”字。

## 三、教学目标

1、通过学习与操作，培养学生从小具有现代科学意识的知识技能，全面发展学生素质。

2、通过学习与操作，培养学生学习计算机的兴趣和养成良好的操作计算机的习惯。

3、通过学习与操作，培养学生刻苦的学习精神、精益求精的学习态度和持之以恒的学习品质。

4、通过学习与操作，培养学生的创造能力与运用能力，能够将所学知识运用于实际生活和学习中。

5、通过学习计算机知识，掌握计算机运用，培养跨世纪人才，提高全民素质。

6、对学生有机渗透爱国主义教育。

## 四、教学措施

1、本教材知识范围涉及较广，教学中要避免求全求深而超出小学生的接受能力，要重视培养学生学习计算机的兴趣。

2、计算机是一门理论性和实践都很强的学科，教学中注意安排好学生的实践活动，合理安排好上机时间，保证一定的上机量。

3、重视对整个学习过程的实践，避免对某一单项操作要求过高，注意分配好各个内容的合理的量。

4、教学中注意引导学生用已有的知识去积极探求新知识，应充分利用教材中的“操作指南”、“试一试”、“说一说”等内容启发学生，调动学生学习的主观能动性。

5、教师要充分发挥自己的创造性，根据实际情况和个人特点制定教学方案，提高高教学效果。

6、根据学生的兴趣、意识，知识、技能等几个方面，用适当的形式对教学进行考核，促进教学效率和学生积极的提高。

7、有机结合有关教材内容，进行爱国主义教育，培养学生精益求精的科学态度和持之以恒的科学精神，使学生成为具有现代科学意识技能的新一代接班人。

## 五、教学进度内容周次

第一单元我们的新朋友—计算机第一课认识计算机 1 第二课进入神奇的新世界 2

第三课灵活操作小鼠标 3 第四课欣赏多彩的计算机作品 4 第二单元童声童画

第一课神奇的“画图” 6 第二课赏画填色 7 第三课主角出场 8 第四课小鸡与大山 9 第五课小鸡的家 11 第六课听妈妈说 12 第七课爱的回声 13 第八课知心朋友 14 第三单元看图“写”字

第一课遵守指法规则 15 第二课趣味无穷 16 第三课一举两得 17 第四课盲打高手 18

## 小学三年级信息技术教学计划 3

### 一、课标要求

- 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、能够通过与他人合作的方式学习和使用信息技术，学会使用与学生认识水平相符的多媒体资源进行学习。
- 4、初步学会使用网络获取信息、与他人沟通；能够有意识地利用网络资源进行学习、发展个人的爱好和兴趣。

### 二、教材分析

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。

### 三、教学目标要求

- 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、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。
- 3、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。

4、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。

5、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。

6、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。

#### 四、教材重点和难点

1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣

2、养成良好的计算机使用习惯和责任意识。

3、学会汉字输入，了解常用的汉字输入法。

4、要正确的汉字的标点符号及其他一些常用符号。

5、学会上网浏览网页，从网上检索有用的资源。

#### 五、教学时间安排

本学期以 20 周计算，每周 1 课时，大约 20 课时左右。

#### 六、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。

5、尽可能地多安排上机时间，让学生更多地熟悉软件环境，提高学生的动手能力。

## 小学三年级信息技术教学计划 4

### 一、学生情况分析：

三年级学生比较活跃，学生好动，好奇心强，求知欲望盛。在学生上机时，要防止学生没有利用好学习机会，走过场而没有真正锻炼好自己的实际操作能力。

这些学生对计算机的部分基础知识已有所了解，会上点英文字母的键盘输入，有些学生对一部分学生已经摸清了键盘上各个字母的位置，对 Windows 界面也有所了解只是操作计算机的速度不太快，本学期要在教学中不段强化技能训练，提高学生操作水平和并对《画图》软件进行深化教学。

总之，这学期的教学内容都是建立在前面学习内容的基础上的，教学内容相对比较简朴，重要的是养成学生学习电脑的好习惯。

### 二、教材分析

本教材根据现实需要，选择了最有用的教学内容。

根据小学生的年龄、爱好、知识、认知结构等特点，按从简朴、到复杂、从形象到抽象、由浅入深、循序渐进、螺旋上升等原则安排教学顺序。编写时力求做到易读易懂、易教易学，同时兼顾了课堂教学和课外自学，使学生能够通过“边听讲(或读课文)，边上机操作”的方式把握有关的知识和方法。教材中的每一课的末尾都着意安排了适当的作业，除便于学生用来复习、巩固学到的知识与方法以外，更重要的是引导他们发挥自己的想象力和创新能力，帮助他们养成独立获取、运用知识的习惯，培养他们的自学能力。每册书的最后都安排了一课综合训

练，以便学生将所学知识和方法融合贯通，从而培养学生综合运用知识和方法的能力。

### 三、教学重点及难点：

使学生把握 xp 的基本操作，能够对《画图》进行深化的编辑与修改。

让学生能够用一种简单易学的中文输入法。

### 四、教学目标

#### 知识与技能目标：

通过本课的学习，强化计算机的操作能力，进一步理解计算机是人们处理信息的“工具。”

使学生了解使用拼音输入汉字、标点符号等方法；用《画图》画一些具体的组合图形。

#### 过程与方法目标：

要求学生熟悉电脑，了解电脑的组成，养成良好的操作习惯。形成对信息技术课的浓厚的爱好。初步了解信息在社会各领域中的使用及重要性。初步了解组成计算机的几大部件。建立对计算机学习的兴趣。

培养学生准确的操作姿势，培养学生操作电脑的良好习惯。

通过应用《画图》软件进行图形处理的操作，让学生感受计算机提供的图形处理工具。

#### 情感态度与价值观目标：

建立对计算机的感性熟悉，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；通过实践可以巩固所学知识，培养学生的动手、动脑能力，培养他们的创新精神和实践能力。

通过学习，使学生了解并掌握一些学习方法和技巧，培养学生的积极性和自觉性，鼓励学生之间相互交流，进行某些创新设计。养成良好的计算机使用习惯。

## 五、教学措施

通过讲授，使学生在感性上对电脑有一个基本的认识，并且让学生能够学会一些基本操作。

以浅显易学的实例带动理论的学习和应用软件的操作，教学过程中可以从完成某一个详细的“任务”着手，提出问题或目标，通过恰当的教学方法，使学生完成任务，从而激发学生学习兴趣，培养学生发现问题和解决问题的能力。全书根据不同的模块可以分成几个大任务、每个任务分解成多个小任务，每教程可以是一个或多个任务。

## 教学进度表

### 周次内容课时

第 1 周《画图》工具的应用复习 1 课时

第 2 周第 1 课保存文件 1 课时

第 3 周第 2 课查找文件 1 课时

第 4 周第 3 课文件操作 1 课时

第 5 周第 4 课规范使用计算机 1 课时

第 6 周第 5 课图形的剪贴 1 课时

第 7 周第 6 课添加文字 1 课时

第 8 周第 7 课航天飞机 1 课时

第 9 周第 8 课七星瓢虫 1 课时

第 10 周第 9 课小企鹅 1 课时

第 11 周第 10 课小蜜蜂 1 课时

第 12 周第 11 课小燕子 1 课时

第 13 周第 12 课青蛙宝宝 1 课时

第 14 周第 13 课花朵 1 课时

第 15 周第 14 课樱桃小丸子 1 课时

第 16 周第 15 课活用“画图” 1 课时

第 17 周第 16 课创作画图 1 课时

第 18 周期末复习 1 课时

第 19 周期末考试 1 课时

5

三年级的学生具备了一定的操作基础,但是遗忘的太快。在家中一个假期把原本学习的一些打字技巧和计算机操作知识也基本上忘得差不多了。不过,也有些学生在假期中接触电脑较多。正因如此,这就造成了孩子们之间计算机水平的差异,有些学生在信息技术方面水平的确不错,甚至他们所问的问题有时连教师都一时难以回答,但也有一部分学生自以为是,认为自己学得不错,信息技术方面也懂一些,可就是学得不扎实,一遇到真正问题就傻眼了,更有一部分学生,对于信息技术不感冒,没什么兴趣,觉得学不学无所谓。

对于这些情况,我认为有一点孩子们是相同的,就是孩子们的天性是以玩为主,因此如何在信息技术课上转化孩子们从爱玩到爱学信息技术,这是本学期我在本学科教学中应尤为注意的。另外要精心组织各种相关活动,例如学生作品竞赛、智趣课堂等,丰富学生学习生活,全面提高信息技术素养。

### 全册教材分析

本册教材继续了 word 方面的训练,使学生进一步掌握文字处理软件 word 的基本使用方法,能利用 word 进行\_\_进行修饰和美化,能利用 word 初步掌握电子板报的制作方法,在最后的章节中加入了网页的相关知识。

### 教学目标

1. 进一步提高汉字录入的水平;
2. 进一步掌握文字处理软件 word 的基本使用方法,能利用 word 进行\_\_进行修饰和美化;
3. 能利用 word 初步掌握电子板报的制作方法;
4. 学会浏览网页,并能利用搜索引擎搜索相关资料;
5. 了解常用的网络应用(qq、博客、微博、论坛)

### 教学重、难点

进一步提高汉字录入的水平;进一步掌握文字处理软件 word 的基本使用方法,能利用 word 进行\_\_进行修饰和美化。初步掌握一些简单的网络知识的同时重点渗透网络安全意识。

### 突破重难点、的策略与方法

充分运用任务驱动和小组合作的策略进行教育教学活动。信息技术教学学生的差异比较大,单纯的靠教师巡视指导,覆盖面窄而且效率低下!充分发挥小组合作,让同学之间互帮互助,不仅可以关注到每个学生,更大大提高了课堂效率。

#### 多媒体教学手段运用策略

运用计算机网络教室通过苏亚星教学系统对学生进行任务驱动的教学策略,一条高学生的课堂教学效率。

#### 后进生转化及减负措施

1、在教学中,要着重培养学生的创新精神和实践能力。

2、教师在授课时要精讲多练,充分发挥学生的主体作用。

3、通过灵活多样的教学手段,如直观、讨论、自学等方法激发学生学习的兴趣及创造热情。

4、利用好传统及现代教学手段组织课堂教学。

5、力求在“玩中学”中达到教学任务,让学生充满对信息技术课的渴望。

6、教师自身更要努力学习先进的计算机及信息技术知识,走在信息技术教育的前列。

## 6

#### 一、基本情况分析:

学生第一次在学校里接触计算机,抱有很大的学习兴趣和好奇心。本学期主要是从感官上初步了解计算机的基本结构和用途,对信息有一定的感性认识,能正确掌握键盘的使用,了解 WINDOWS 系统提供的一些窗口的使用,例如:游戏中帮助功能的使用,画图软件的使用,通过这些知识的学习和应用,激发学生学习

想得到的东西，表达自己的思想，培养学生信息技术意识和能力。

## 二、教学目标：

1、掌握操作系统的简单使用，信息与我们的计算机朋友。

2、进一步学习画图软件中的工具基本使用，学会给图画添加文字标题和颜色。

3、初步络基础知识，会用浏览器工具，快速进入指定网页，保存自己喜欢的网页。

4、培育学生的审美能力、创新精神和实践能力。

## 三、教学方法及形式：

1、根据学生的具体情况对教学的内容、时间以及例题的难易程度等进行适当的调整。

2、为适合小学生的认知能力和心理、生理特点，教学方法采用“任务驱动”法。

(1) 从学生的角度是围绕一个教学目标，让学生了解相关的知识和操作方法，可以上机操作完成相应的任务，并很快就能看到自己的学习成果。这样不仅可以让学生在完成任务的过程中增长知识和才干，大大提高学生的学习效率。同时可以使学生体验成功的喜悦，增强学生的自信心。在学生整个学习过程，伴随着他们的的是一次又一次的成功与自信，有利于调动学生学习的兴趣和积极性。这种“享受成功的教育”对学生的成长非常有利。

(2) 从教师的角度说：“任务驱动”是一种建立在主义教学理论基础上的学习方法，符合探究式教学模式，适用于培养学生的自学能力和相对独立地分析

并引导学生进行知识的建构，鼓励学生大胆动手、勤用实践，勇于探索。

3、许多知识和经验也可以由学生上机实践来获取。教材中设立了“想一想”、“说一说”、“试一试”、“练一练”等栏目，引导学生去思考、去探索、去实践。教师注意对学生的启发和引导，鼓励他们善于举一反三、解类旁通，有意识地训练学生，加强对学生能力的培养。

## 7

### 一、情况分析

本学期三年级有 28 人，由于学校上学期机房没有建设好，信息技术课的开设计还是空白的，对于学生的知识基础和能力缺少认识。本学期可能需要借用别人学校的机房上课，所以对学生的纪律教育和安全教育是重点工作。对于文字输入大部分同学平时在家都使用过，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。

### 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、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。

3、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。

4、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。

5、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。

6、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。

### 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、养成良好的计算机使用习惯和责任意识。

3、学会汉字输入，了解常用的汉字输入法。

4、要正确的汉字的标点符号及其他一些常用符号。

5、学会上网浏览网页，从网上检索有用的资源。

### 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、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。

5、尽可能地多安排上机时间，让学生更多地熟悉软件环境，提高学生的动手能力。

## 小学三年级信息技术教学计划 8

### 一、任教班级学生学习情况分析：

小学信息技术第一册教材供三年级学生使用，我校三年级共有两个班。他们对于什么是信息技术，怎样规范地进行电脑操作几乎是一个空白。据调查，其中有 25% 的学生亲自动手操作过电脑，但只限于一些最简单的操作，有 60% 的学生看见过他人操作电脑，但自己没亲手操作过，而其余的学生则没有真正看见过电脑。为增强教学的计划性和针对性，特定此计划。

## 二、教学目标：

### 1、知识与技能：

(1) 学会启动和关闭计算机，并灵活使用鼠标、键盘。

(2) 熟悉 Windows 桌面、窗口，并能通过他们指挥计算机工作。

(3) 掌握管理计算机文件的方法。

(4) 了解信息及信息技术的应用，使计算机成为学习、生活的良师益友

### 2、过程与方法：

通过讲解法、示范法、范例引导法、榜样激励法、尝试法等培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解和掌握信息技术的基本知识和基本技能，了解信息技术的发展和基本应用，特别是对未来的学习、工作和生活的巨大影响，激发学生学习信息技术，提高对信息的采集、整理、加工、存储和应用能力，教育学生正确理解与信息技术相关的文化、伦理和社会问题，负责任地使用信息技术，培养学生良好的信息素养，把信息技术作为终身学生和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、生活和工作打下坚实的基础。

### 3、情感态度与价值观

通过对电脑的亲自操作，养成对信息技术的学习兴趣，初步形成对信息技术的科学态度和学习信息技术的科学方法，激发起热爱科学、关心社会的情感，认识到自己肩负的重任，决心为回报社会建设祖国而努力学习。

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/148073066125007004>