

2024-2025 学年小学信息技术(信息科技)闽教版(2020) 三年级上册教学设计合集

目录

一、第一单元 我是信息社会的“原住民”

1.1 第1课 信息技术真奇妙

1.2 第2课 人工智能在身边

1.3 第3课 计算机部件我爱护

1.4 第4课 鼠标操作有方法

1.5 综合活动1 用计算机学习和娱乐

二、第二单元 “打字小能手”挑战赛

2.1 第5课 键位布局应牢记

2.2 第6课 指法练习要规范

2.3 第7课 功能键本领大

2.4 综合活动2 争当打字小能手

2.5 第8课 输入法要选择

2.6 第9课 电子文本需保存

2.7 综合活动3 输入故事同分享

第一单元 我是信息社会的“原住民” 第1课 信息技术真奇妙

授课内容

授课时数

授课班级

授课人数

授课地点

授课时间

教材分析

“小学信息技术(信息科技)闽教版(2020) 三年级上册第一单元 我是信息社会的‘原住民’ 第1课

信息技术真奇妙”这节课主要让学生了解信息技术的概念，认识常见的计算机设备，并初步掌握开关机、鼠标和键盘的基本操作。教材通过生动的插图和案例，引导学生发现信息技术在日常生活中的应用，培养学生对信息技术的兴趣。本节课内容与实际生活紧密联系，旨在激发学生的学习热情，为后续课程打下基础。

核心素养目标

本节课的核心素养目标旨在培养学生以下能力：

1. 信息意识：通过观察和思考，培养学生对信息技术的敏感性，使其能够识别生活中信息技术的应用，理解信息技术对社会发展的重要性。
2. 计算思维：引导学生运用逻辑思维，分析信息技术的基本操作，逐步形成解决问题的计算思维。
3. 操作技能：使学生熟练掌握计算机开关机、鼠标和键盘的基本操作，为后续学习打下坚实基础。
4. 信息伦理：教育学生遵循信息道德，正确使用信息技术，培养良好的信息素养。
5. 创新能力：鼓励学生在掌握基本技能的基础上，尝试运用信息技术解决实际问题，激发创新意识。

学习者分析

1. 学生已经掌握了哪些相关知识：
 - 学生对计算机有基本的认识，能够识别常见的计算机设备。
 - 学生可能已经接触过简单的电脑操作，如开关机。
2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格：
 - 学生对信息技术充满好奇心，对新鲜事物有较高的兴趣。
 - 学生具备一定的动手操作能力，喜欢通过实践学习。
 - 学生学习风格多样，喜欢互动和合作学习，对形象直观的教学内容更感兴趣。
3. 学生可能遇到的困难和挑战：
 - 部分学生对计算机操作较为陌生，可能需要额外的时间和指导来熟练掌握。
 - 鼠标和键盘的操作可能需要反复练习才能达到熟练程度。
 - 对信息伦理的理解可能较抽象，需要具体案例来引导。

教学方法与手段

教学方法：

1. 讲授法：讲解信息技术的基本概念，引导学生理解信息技术的应用。
2. 实验法：通过实际操作计算机，让学生亲身体验信息技术的魅力。
3. 小组讨论法：分组讨论信息技术的利与弊，培养学生的合作意识和批判性思维。

教学手段：

1. 多媒体演示：使用 PPT 展示信息技术的应用实例，增强学生的直观感受。
2. 教学软件辅助：利用教学软件进行互动教学，提高学生的学习兴趣 and 参与度。
3. 网络资源：引导学生使用网络资源，拓展学习内容，培养学生的自主学习能力。

教学实施过程

1. 课前自主探索教师活动：
 - 教师布置预习任务，让学生通过教材和网络资源了解信息技术的基本概念和日常应用。

教师提供简单的操作指南，引导学生在家中尝试计算机的基本操作，如开关机、鼠标和键盘的使用。

2. 课中强化技能教师活动：

- 教师通过互动讨论，引导学生分享自己在预习中的发现和疑问，共同探讨信息技术的特点。
- 教师示范计算机的基本操作，强调操作的步骤和注意事项，然后让学生分组进行实践，掌握开关机、鼠标和键盘的操作技巧。
- 教师设置一系列任务，如使用鼠标画图、键盘输入文字，让学生在完成任务的过程中巩固技能，并解决可能遇到的问题。

3. 课后拓展应用教师活动：

- 教师布置作业，要求学生利用所学的计算机操作技能，创作一个简单的信息作品，如制作一张贺卡或编写一段文字。
- 教师鼓励学生在家中与家长一起探索更多计算机软件的使用，如绘图软件、文字处理软件等，培养学生的创新能力和信息素养。
- 教师安排线上交流时间，让学生展示自己的作品，互相评价和讨论，以此提高学生的信息交流能力。

知识点梳理

1. 信息技术的概念

- 信息的定义：信息是关于事物存在、变化和运动的情报、资料、数据等。
- 信息技术：指用于信息的获取、处理、存储、传输和应用的技术。

2. 计算机设备认识

- 计算机的组成部分：主机、显示器、键盘、鼠标、打印机等。
- 计算机的作用：处理数据、运行软件、进行计算、图形显示等。

3. 计算机基本操作

- 开关机操作：开机顺序、关机步骤、注意事项。
- 鼠标操作：单击、双击、右击、拖拽等。
- 键盘操作：字母键、数字键、功能键、特殊键的使用。

4. 信息技术的应用

- 生活中的应用：购物、交流、学习、娱乐等。
- 社会中的应用：教育、医疗、交通、金融等。

5. 信息伦理

- 信息道德：遵循法律法规，尊重他人隐私，不传播虚假信息。
- 信息安全：保护个人信息，预防病毒攻击，不随意下载不明软件。

6. 计算思维

- 问题解决：分析问题、设计解决方案、实施解决方案。
- 算法概念：理解算法，运用算法解决问题。

7. 信息意识

- 信息识别：识别生活中的信息，理解信息的重要性。
- 信息获取：学会从不同渠道获取信息，如网络、书籍、报纸等。

8. 创新能力

- 技术创新：尝试使用新技术，探索新应用。
- 作品创作：利用信息技术创作作品，如绘图、写作、制作网页等。

9. 信息社会

- 信息社会概念：理解信息社会的特点，如信息传播速度快、知识更新迅速等。

-

信息社会角色：作为信息社会的“原住民”，学会适应和利用信息技术。

10. 信息素养

- 信息获取能力：快速、准确地获取所需信息。
- 信息处理能力：分析、整理、加工信息，形成自己的见解。
- 信息交流能力：有效地与他人交流信息，分享知识和经验。

本节课的知识点涵盖了信息技术的各个方面，旨在帮助学生建立全面的信息技术知识体系。通过对这些知识点的学习，学生将能够更好地适应信息社会的发展，为未来的学习和生活打下坚实基础。

反思改进措施

（一）教学特色创新

1. 在课堂教学中，我尝试引入真实案例，让学生能够直观地感受到信息技术在日常生活中的应用，提高他们的学习兴趣。
2. 我采用小组合作的方式，让学生在完成任务的过程中，不仅掌握了操作技能，还培养了团队协作能力。

（二）存在主要问题

1. 在教学组织方面，我发现部分学生在小组合作中参与度不高，可能是因为分组不合理或者任务分配不明确。
2. 在教学评价方面，我意识到评价标准可能过于单一，未能充分反映学生的综合能力，尤其是创新能力。

（三）改进措施

1. 针对小组合作中的问题，我将在下次教学中优化分组策略，确保每个学生都能参与到任务中。同时，我会明确任务分配，让每个学生都有具体的责任和角色。
2. 为了更全面地评价学生，我将引入多元化的评价方式，如学生的自我评价、同伴评价以及作品展示等，以更全面地反映学生的学习成果。此外，我会设置一些创新性的任务，鼓励学生发挥创造力，从而在评价中体现他们的创新能力。

在未来的教学中，我将继续探索和实践新的教学方法，以提升学生的学习体验和学习效果。同时，我也会更加关注学生的个性化需求，努力让每个学生都能在信息技术的学习中获得成长。

板书设计

① 信息技术概念与设备

- 重点知识点：信息技术的定义、计算机设备的组成
- 重点词汇：信息、技术、计算机、主机、显示器、键盘、鼠标

② 计算机基本操作

- 重点知识点：开关机步骤、鼠标和键盘的操作
- 重点词汇：开机、关机、单击、双击、右击、拖拽、字母键、数字键、功能键

③ 信息技术的应用与信息伦理

- 重点知识点：信息技术的应用实例、信息伦理的基本原则
- 重点词汇：购物、交流、学习、娱乐、信息道德、信息安全、隐私保护

板书设计将围绕这些重点知识点和词汇展开，通过清晰的板书布局，帮助学生快速理解和记忆课程内容。

第一单元 我是信息社会的“原住民” 第2课 人工智能在身边

授课内容	授课时数
授课班级	授课人数
授课地点	授课时间

设计意图

核心素养目标

- 信息意识**：培养学生对人工智能的基本认识，提高学生对信息技术在日常生活中的敏感度和应用意识，激发学生对信息科技的兴趣和好奇心。
- 计算思维**：通过了解人工智能的工作原理，引导学生运用逻辑思考和问题解决的方法，培养学生的计算思维能力，为后续学习打下基础。
- 信息社会责任**：使学生认识到人工智能对个人和社会的影响，培养学生遵守网络道德和法律法规，具备良好的信息素养和信息安全意识。
- 信息处理能力**：培养学生运用信息技术解决问题的能力，通过实践操作，提高学生运用人工智能技术处理信息、解决问题的实际技能。
- 创新实践**：鼓励学生发挥想象，运用所学的人工智能知识，尝试创新设计，培养学生的创新意识和实践能力。

学情分析

本节课面对的是三年级的学生，他们已经具备了一定的信息技术基础，能够使用电脑和手机等设备进行基本操作。在知识方面，学生对信息科技的概念有所了解，但对人工智能的认识尚浅。在能力方面，学生具备基本的逻辑思维和问题解决能力，但尚需培养更深入的计算思维。在素质方面，学生好奇心强，乐于探索新事物，但注意力容易分散。行为习惯方面，学生习惯于通过直观的方式获取知识，对于抽象概念的理解和掌握有待提高。他们对课程学习充满兴趣，但有时缺乏耐心和持久性。这些特点对课程学习的影响在于，教师需要采用生动有趣的教学方式，引导学生积极参与，同时注重培养学生的专注力和自主学习能力。

教学资源准备

1. 教材：提前发放闽教版《小学信息技术(信息科技)》三年级上册教材，确保每位学生都有。
2. 辅助材料：搜集与人工智能相关的图片、视频和案例，用于课堂展示和讨论。
3. 实验器材：准备计算机和投影设备，用于展示教学内容和互动操作。
4. 教室布置：将教室划分为小组讨论区，每组配备必要的学习材料，方便学生合作学习和交流。

教学过程设计

1. 导入新课 (5 分钟)

目标：引起学生对人工智能的兴趣，激发其探索欲望。

过程：

开场提问：“你们知道人工智能是什么吗？它与我们的生活有什么关系？”

展示一些关于人工智能的图片或视频片段，如智能机器人、语音助手等，让学生初步感受人工智能的魅力和特点。

简短介绍人工智能的基本概念和重要性，为接下来的学习打下基础。

2. 人工智能基础知识讲解 (10 分钟)

目标：让学生了解人工智能的基本概念、组成部分和原理。

过程：

讲解人工智能的定义，包括其主要应用领域和技术。

详细介绍人工智能的组成部分，如机器学习、自然语言处理等，使用图表或示意图帮助学生理解。

3. 人工智能案例分析 (20 分钟)

目标：通过具体案例，让学生深入了解人工智能的特性和重要性。

过程：

选择几个典型的人工智能案例进行分析，如 AlphaGo、小爱同学等。

详细介绍每个案例的背景、技术原理和意义，让学生全面了解人工智能的多样性和复杂性。

引导学生思考这些案例对实际生活或学习的影响，以及如何应用人工智能解决实际问题。

小组讨论：让学生分组讨论人工智能的未来发展或改进方向，并提出创新性的想法或建议。

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，每组选择一个与人工智能相关的主题，如智能家居、智能医疗等进行深入讨论。

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，同时加深全班对人工智能的认识和理解。

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，强调人工智能的重要性和意义。

过程：

简要回顾本节课的学习内容，包括人工智能的基本概念、组成部分、案例分析等。

强调人工智能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人工智能。

布置课后作业：让学生撰写一篇关于人工智能的短文或报告，以巩固学习效果。

拓展与延伸

1. 提供与本节课内容相关的拓展阅读材料：

- 《人工智能：一种现代的方法》
- 《智能时代：人工智能与未来社会》
- 《机器学习实战》
- 《Python 机器学习基础教程》

2. 鼓励学生进行课后自主学习和探究：

- 探索人工智能在不同领域的应用案例，如自动驾驶、医疗诊断、金融服务等，了解其工作原理和实际效果。
- 学习机器学习的基本概念，包括监督学习、无监督学习、强化学习等，并尝试使用简单的算法进行模型训练。
- 研究自然语言处理的技术，如语音识别、文本分析、机器翻译等，了解其在人工智能中的应用。
- 分析人工智能伦理和隐私问题，探讨技术在发展过程中可能带来的社会影响和挑战。
- 参与在线编程平台的相关课程，如 Codecademy、Coursera、edX 等，提升编程能力和算法设计技巧。
- 阅读最新的科技资讯和学术论文，关注人工智能领域的最新进展和研究动态。
- 设计并实施一个简单的人工智能项目，如制作一个简单的聊天机器人、图像识别工具等，将理论知识应用到实践中。
- 参与学校或社区组织的科技活动，与其他同学交流学习经验，拓宽知识视野。
- 利用图书馆资源，借阅更多关于人工智能的书籍和杂志，深入理解相关技术和发展趋势。

板书设计

1. 人工智能基本概念
 - ① 人工智能的定义
 - ② 人工智能的主要研究领域
 - ③ 人工智能的应用场景
2. 人工智能组成部分
 - ① 机器学习
 - ② 自然语言处理
 - ③ 计算机视觉

3. 人工智能案例分析

① AlphaGo 与围棋

② 智能语音助手

③

智能医疗诊断

4. 人工智能未来发展

① 人工智能的发展趋势

② 人工智能面临的挑战

③ 人工智能的伦理和隐私问题

重点题型整理

题型一：简答题

1. 请简述人工智能的定义。

答案：人工智能是指由人类创造的机器或软件系统，它们能够执行通常需要人类智能才能完成的任务，如学习、推理、问题解决、感知和语言理解等。

题型二：填空题

2. 人工智能的主要研究领域包括_____、_____和_____。

答案：机器学习、自然语言处理、计算机视觉。

题型三：案例分析题

3. 请以 AlphaGo 为例，说明人工智能在围棋领域的应用。

答案：AlphaGo 是一个由 DeepMind 开发的围棋人工智能程序，它通过深度学习和自我对弈的方式，在 2016 年击败了世界围棋冠军李世石，展示了人工智能在围棋领域的极高水平和潜力。

题型四：论述题

4. 论述人工智能在医疗诊断中的实际应用及其对社会的影响。

答案：人工智能在医疗诊断中的应用包括疾病预测、影像分析、患者护理等。它可以帮助医生更准确地诊断疾病，提高医疗效率，降低误诊率。同时，人工智能的应用也引发了关于数据隐私和医疗伦理的讨论。

题型五：设计题

5. 设计一个简单的人工智能应用场景，并说明其工作原理。

答案：场景：智能垃圾分类系统。

工作原理：系统通过计算机视觉技术识别垃圾种类，利用机器学习算法对垃圾进行分类，用户只需将垃圾放入识别区，系统自动判断并分类，提高垃圾分类效率和准确性。

题型六：问答题

6. 请解释机器学习在人工智能中的作用。

答案：机器学习是人工智能的核心技术之一，它使计算机系统能够从数据中学习并做出决策。通过机器学习，人工智能系统能够不断优化自身性能，提高任务执行的准确性和效率。

题型七：思考题

7. 针对人工智能的伦理和隐私问题，提出你的观点和解决方案。

答案：人工智能的伦理和隐私问题需要从法律法规、技术监管和公众教育等多方面来解决。例如，建立严格的数据保护法规，加强对人工智能应用的伦理审查，以及提高公众对隐私保护的意识。

教学反思与改进

今天的课堂上，我对人工智能这一主题进行了深入的教学。通过与学生们的互动，我发现了一些值得反思的地方，同时也思考了一些改进措施。

在课堂导入环节，我通过提问和展示图片来吸引学生的兴趣，这个方法效果不错，学生们都表现出很高的兴趣。但是，我也注意到一些学生在讨论时不太愿意主动发言。这可能是因为他们对新概念的理解还不够深入，或者是对公开表达有所顾虑。未来，我计划在课前准备一些更简单的问题，让学生们通过小组讨论的形式先进行思考和交流，这样可以降低他们的紧张感，也能增强他们的参与度。

在基础知识讲解部分，我发现有些学生对于人工智能的概念还是有些模糊。这提示我，可能是我讲解的速度过快或者没有使用足够的例子来帮助学生理解。下次我会放慢讲解的速度，使用更多的实例和生活中的例子来解释人工智能的概念，让学生能够更加直观地理解。

案例分析环节，学生们对 AlphaGo 和智能语音助手等案例表现出浓厚的兴趣，但在讨论环节，我发现学生们对于案例的深入分析还不够。接下来，我会引导学生如何在分析案例时提出更有深度的问题，比如探讨技术背后的原理，以及它们对社会的影响。

在学生小组讨论环节，虽然学生们能够积极参与，但讨论的深度和广度还有待提高。我会考虑在讨论前提供一些指导性问题的，帮助学生聚焦讨论的主题，同时也会鼓励他们从多个角度思考问题。

对于课堂展示与点评，我觉得学生们表现得很好，能够清晰地表达自己的观点。但我也注意到，有些学生在点评时不太会提出建设性的意见。我会教导学生们如何进行有效的点评，包括如何提出问题和如何给予积极的反馈。

课堂小结，当堂检测

今天我们一起学习了人工智能的基础知识，了解了人工智能的定义、组成部分以及它在现实生活中的应用。通过案例分析，我们探讨了人工智能对我们的生活产生的积极影响，同时也讨论了它可能带来的挑战和问题。

在课堂小结部分，我想强调以下几点：

1. 人工智能是一种模拟和扩展人类智能的技术，它包括机器学习、自然语言处理、计算机视觉等多个领域。
2. 人工智能的应用非常广泛，从智能家居到医疗诊断，从自动驾驶到金融分析，它正在改变我们的生活方式。
- 3.

虽然人工智能带来了许多便利，但我们也需要关注它可能带来的伦理和隐私问题，以及它对社会就业的影响。

检测一：简答题

请简述人工智能的三个主要组成部分。

答案：人工智能的三个主要组成部分是机器学习、自然语言处理和计算机视觉。

检测二：案例分析题

请以智能语音助手为例，说明人工智能在日常生活中的应用。

答案：智能语音助手如 Siri、小爱同学等，能够通过语音识别和自然语言处理技术理解用户的指令，提供信息查询、日程管理、音乐播放等服务，大大提高了生活的便捷性。

检测三：论述题

论述人工智能在医疗领域可能带来的挑战，并提出你的看法。

答案：人工智能在医疗领域的挑战包括数据隐私保护、误诊风险、技术依赖等问题。我认为，我们应该加强监管，确保人工智能的应用不会侵犯患者隐私，同时也要不断提高技术的准确性和稳定性，减少误诊的风险。

检测四：设计题

设计一个基于人工智能的校园安全系统，并简要说明其功能。

答案：校园安全系统可以通过人脸识别技术来监控校园内的安全情况，实时识别可疑人员，并及时向安保人员发出警报，保障师生的安全。

检测五：思考题

请思考人工智能在未来可能对教育领域产生的影响，并分享你的观点。

答案：人工智能可能通过个性化学习平台来改变教育方式，根据学生的学习进度和能力提供定制化的教学内容和难度，从而提高学习效率和效果。我认为，这将为教育带来革命性的变化，使教育资源更加公平地分配给每一个学生。

第一单元 我是信息社会的“原住民” 第3课 计算机部件

我爱护

授课内容

授课时数

授课班级

授课人数

授课地点

授课时间

设计意图

本节课旨在让学生了解计算机的基本部件，培养学生爱护计算机的良好习惯，提高学生对信息科技的兴趣和认识。通过本节课的学习，使学生能够识别计算机的主要部件，了解各部件的作用，并掌握正确的使用和保养方法，为后续学习计算机操作和应用打下基础。同时，通过实践活动，培养学生的动手能力和团队协作精神，提高信息素养。

核心素养目标分析

本节课核心素养目标主要包括信息意识、计算思维、信息素养和道德伦理四个方面。

1. 信息意识：培养学生对信息技术的敏感度和兴趣，使其能够主动关注计算机及其部件的相关信息，认识到计算机在日常生活中的重要作用。
2. 计算思维：通过识别计算机部件，培养学生分析问题、解决问题的能力，使其能够运用计算思维解决实际生活中的问题。
3. 信息素养：使学生掌握计算机部件的基本知识，提高其信息检索、处理和运用能力，为后续学习计算机操作和应用打下基础。
4. 道德伦理：教育学生尊重知识产权，遵守计算机使用规范，培养其良好的信息道德和伦理意识，使其成为信息社会的负责任成员。

教学难点与重点

1. 教学重点

- 计算机主要部件的认识：学生需要掌握计算机的主要部件，如主机、显示器、键盘、鼠标等，以及它们的基本功能和使用方法。例如，了解主机是计算机的核心，负责处理数据；显示器用于显示信息；键盘和鼠标用于输入指令。
 - 计算机的正确使用与保养：学生需要学会正确的开关机顺序，了解防尘、防潮、防震等基本保养知识。例如，开关机时应先开显示器，再开主机，关机时先关主机，再关显示器。
- 2.

教学难点

- 部件内部结构与工作原理的理解：学生可能难以理解计算机部件的内部结构和工作原理。例如，主机内部的 CPU、内存、硬盘等部件如何协同工作，这些内容需要通过形象的比喻和简单的实验来辅助理解。
- 计算机部件的维护与故障排除：学生对于计算机部件的维护和常见故障的排除方法可能感到困惑。例如，如何清洁键盘和鼠标，如何判断显示器出现的问题是由什么原因引起的，这些需要通过实际操作和案例分析来帮助学生掌握。

教学方法与手段

教学方法：

1. 讲授法：通过讲解计算机部件的名称、功能和使用方法，为学生提供系统的知识体系。
2. 实验法：通过实际操作计算机部件，让学生亲身体验和感受计算机的工作原理，增强实践能力。
3. 讨论法：引导学生就计算机部件的维护和保养进行小组讨论，培养学生的合作精神和问题解决能力。

教学手段：

1. 多媒体教学：使用 PPT 展示计算机部件的图片和动画，直观地展示部件的外形和工作过程。
2. 教学软件：利用教学软件进行互动教学，如模拟计算机部件的组装和拆解，提高学生的学习兴趣。
3. 网络资源：引导学生利用网络资源查阅计算机部件的相关资料，拓展知识面，培养自主学习的能力。

教学流程

1. 导入新课（5 分钟）

以提问方式引导学生回顾上节课学习的计算机基础知识，如“同学们，上节课我们学习了计算机是什么，那么大家知道计算机是由哪些部件组成的吗？”通过学生的回答，自然过渡到本节课的主题“计算机部件我爱护”。

2. 新课讲授（15 分钟）

- 讲解计算机主要部件：详细介绍计算机的主要部件，如主机、显示器、键盘、鼠标等，通过实物展示或 PPT 图片，让学生直观地认识这些部件。
- 讲解部件功能和保养方法：针对每个部件，讲解其功能以及正确的使用和保养方法，例如主机需要保持通风，键盘和鼠标要定期清洁。

3. 实践活动（10 分钟）

- 观察计算机部件：组织学生观察教室里的计算机，识别各个部件，并讨论其作用。
- 模拟计算机部件组装：通过教学软件或实物模型，让学生模拟计算机部件的组装过程，加深对部件之间关系的理解。
- 计算机保养小实验：演示如何清洁键盘和鼠标，让学生尝试模仿操作，学习正确的保养方法。

4. 学生小组讨论（10 分钟）

- 讨论部件的作用：让学生分组讨论计算机各个部件的作用，例如主机内的 CPU、内存等是如何协同工作的。
- 讨论保养方法的必要性：讨论为什么需要保养计算机部件，如果不保养会有什么后果。

-

讨论故障排除方法：针对一些常见的计算机故障，如显示器不亮、鼠标不动等，讨论可能的原因和解决方法。

5. 总结回顾（5分钟）

回顾本节课的主要内容，强调计算机部件的识别、功能、使用和保养方法。通过提问方式检查学生对重难点的掌握情况，如“同学们，我们学习了哪些计算机部件？它们各自有什么作用？我们应该如何保养它们？”确保学生对本节课的内容有一个清晰的认识。

整个教学流程设计旨在让学生通过观察、实践和讨论的方式，理解和掌握计算机部件的基本知识和保养方法，培养学生的实践能力和团队协作精神，同时强化学生的信息素养。

知识点梳理

一、计算机主要部件的认识

1. 主机：计算机的核心部件，包括 CPU、内存、硬盘等，负责数据处理和存储。

- CPU（中央处理器）：计算机的“大脑”，负责解释和执行指令。
- 内存：临时存储数据的地方，断电后数据会丢失。
- 硬盘：长期存储数据的设备，用于保存操作系统和文件。

2. 显示器：用于显示计算机处理后的信息，包括文本、图像等。

3. 键盘：输入设备，用于输入文字和命令。

4. 鼠标：输入设备，用于在屏幕上移动光标和操作对象。

二、计算机部件的功能与作用

1. 主机的功能：处理数据、运行程序、存储信息。

2. 显示器的功能：展示计算机处理的结果，提供视觉反馈。

3. 键盘的功能：输入文字、数字和命令。

4. 鼠标的功能：选择、移动和操作屏幕上的对象。

三、计算机的正确使用与保养

1. 开关机顺序：先开显示器，再开主机；先关主机，再关显示器。

2. 保养方法：

- 防尘：定期清理键盘、鼠标和显示器。
- 防潮：保持计算机所在环境的干燥。
- 防震：避免在计算机工作时移动或振动。

四、计算机部件的维护与故障排除

1. 维护措施：

- 定期检查主机内部的风扇和散热器，确保散热良好。
- 定期清理键盘和鼠标，避免灰尘和污垢积累。
- 定期检查显示器的显示效果，确保无异常。

2. 常见故障及其排除方法：

- 显示器不亮：检查电源线和显示器设置。
- 鼠标不动：检查鼠标连接是否正常，尝试更换鼠标。
- 键盘失灵：检查键盘连接是否正常，尝试更换键盘。

五、信息社会的道德伦理

1. 尊重知识产权：不非法复制和使用软件。

2. 遵守网络规则：不发布不良信息，不进行网络欺诈。

3. 安全使用计算机：防范病毒和恶意软件，保护个人信息。

作业布置与反馈

作业布置：

1.

绘制计算机部件图：要求学生根据本节课所学，绘制一张计算机主要部件的示意图，并标注出各部件的名称和功能。

2. 编写保养心得：让学生结合本节课学习的计算机保养知识，编写一篇关于如何保养计算机的心得体会，字数不少于 200 字。

3. 故障排除小练习：提供几个常见的计算机故障案例，让学生分析可能的原因，并提出解决方法。

作业反馈：

1. 图文并茂的作业：对于学生的计算机部件图作业，将重点关注学生是否能够正确识别和标注出各个部件。对于绘图清晰、标注准确的学生，将给予表扬；对于有遗漏或错误的学生，将指出具体错误并提供正确信息，帮助学生完善知识体系。

2. 保养心得批改：在批改学生编写的保养心得时，将注意学生是否能够结合所学知识提出具体的保养措施。对于内容丰富、有深度思考的学生，将给予积极评价；对于内容较为简单或缺乏思考的学生，将提出改进建议，鼓励他们结合实际经验进行深入思考。

3. 故障排除小练习反馈：在批改故障排除小练习时，将重点查看学生是否能准确判断故障原因并提出合理的解决方法。对于能够正确解决故障的学生，将给予肯定；对于解决方法不当或判断错误的学生，将耐心指导，帮助他们理解故障排除的思路和方法。

反思改进措施

（一）教学特色创新

1. 实物教学：通过将真实的计算机部件带入课堂，让学生直观地感受和认识各个部件，增强了学生的学习兴趣和实际操作能力。

2. 情景模拟：在讲解计算机保养时，设计情景模拟环节，让学生在模拟环境中学习如何正确使用和保养计算机，提高了学生的实践应用能力。

（二）存在主要问题

1. 学生参与度不均：在课堂实践活动中，部分学生参与度较高，而另一部分学生则较为被动，导致学习效果参差不齐。

2. 教学评价单一：目前的教学评价主要依赖书面作业和课堂表现，缺乏对学生在实践操作和小组讨论中的综合评价。

3. 教学内容与实际脱节：虽然课程内容与课本紧密相关，但在实际教学中，部分内容与现实生活中的计算机使用仍有差距，需要进一步拉近。

（三）改进措施

1. 激发学生参与：通过设计更多互动性强的实践活动，鼓励所有学生积极参与，例如小组竞赛、角色扮演等，以提高学生的参与度和学习兴趣。

2. 多元化教学评价：除了传统的书面作业和课堂表现评价，还将加入学生在实践操作和小组讨论中的表现评价，以全面评估学生的学习效果。

3. 强化教学内容与实际结合：在教学中引入更多的实际案例，如计算机在日常生活中的应用、最新的计算机技术发展等，使学生能够更好地将所学知识应用到实际中。同时，加强与学校的计算机实验室合作，定期组织学生参观和学习，增强学生的实践操作能力。

第一单元 我是信息社会的“原住民” 第 4 课 鼠标操作有方法

授课内容	授课时数
授课班级	授课人数
授课地点	授课时间

课程基本信息

一、课程基本信息

1. 课程名称：小学信息技术（信息科技）闽教版（2020）三年级上册第一单元 我是信息社会的“原住民”第4课 鼠标操作有方法
2. 教学年级和班级：三年级
3. 授课时间：2023年10月10日
4. 教学时数：1课时

核心素养目标

1. 信息意识：培养学生对信息技术的兴趣，提高其对信息技术的敏感度，使其能够主动关注生活中的信息现象，理解信息在解决问题中的作用。
2. 计算思维：通过学习鼠标操作的方法，发展学生的逻辑思维和问题解决能力，使其能够运用计算思维分析问题、设计解决方案。
3. 信息社会责任：教育学生遵循信息技术使用的道德规范，尊重知识产权，培养其在信息社会中负责任地使用信息技术的意识。
4. 实践创新能力：通过动手实践鼠标操作，激发学生的创新意识，培养其动手操作能力和实践创新能力，为将来的信息技术应用打下基础。

教学难点与重点

1. 教学重点

- 鼠标的的基本操作：包括鼠标的左键点击、右键点击、双击、拖拽等基本动作，这些是学生在使用计算机时的基础操作，需要教师进行详细的讲解和演示。
- 例如，教师可以通过演示如何在电脑上打开一个文件夹，强调左键点击用于打开项目，右键点击用于显示快捷菜单，双击用于快速打开文件或程序。
- 鼠标光标的定位：学生需要学会如何准确地将鼠标光标定位到屏幕上的特定位置，这对于后续的文档编辑和游戏操作至关重要。
- 例如，教师可以指导学生进行简单的绘图操作，如用鼠标画直线，以此练习光标的精准定位。

2. 教学难点

- 鼠标的精细控制：对于三年级的学生来说，精细控制鼠标光标可能是一个挑战，特别是进行精确的拖拽和点击操作。
- 例如，教师可以设计一些简单的拖拽游戏，如将指定的图形拖拽到指定的位置，帮助学生练习和控制鼠标的移动。
- 鼠标操作的连贯性：学生可能在学习过程中遇到操作不连贯、重复点击或拖拽不准确等问题，需要教师的耐心指导。
- 例如，教师可以通过分步骤的教学，让学生先练习单次点击，再练习拖拽，最后将操作连贯起来，完成一个完整的任务，如移动文件到回收站。

教学方法与手段

1. 教学方法

- 讲授法：通过讲解鼠标操作的基本原理和方法，为学生提供系统的知识体系。
- 实验法：让学生在电脑上实际操作，通过实践来加深对鼠标操作的理解和掌握。
- 情境教学法：创造模拟情境，如模拟电脑游戏或绘图活动，让学生在情境中学习鼠标操作。

2. 教学手段

- 多媒体演示：使用 PPT 或教学视频展示鼠标操作的步骤和技巧，增强视觉效果。
- 互动教学软件：利用互动教学软件，让学生在电脑上实际操作，及时反馈操作结果。
- 网络资源：引导学生使用网络资源，如在线教学平台，进行自主学习和练习。

教学过程

1. 导入（约 5 分钟）

- 激发兴趣：以一个简单的电脑操作游戏引入，让学生体验鼠标的移动和点击，激发他们对学习鼠标操作的兴趣。
- 回顾旧知：询问学生已经学过的电脑基础知识，如电脑的组成、开关机等，为学习鼠标操作打下基础。

2. 新课呈现（约 20 分钟）

- 讲解新知：详细讲解鼠标的各个部分及其功能，介绍鼠标的左键、右键、滚轮等，并演示基本的鼠标操作。
- 举例说明：通过演示如何使用鼠标打开一个文件、浏览网页等，让学生理解鼠标操作的实用性。
- 互动探究：引导学生相互讨论，如何在电脑上完成一个简单的任务，如画一个图形，让学生尝试并分享操作经验。

3. 巩固练习（约 15 分钟）

- 学生活动：让学生在电脑上实际操作，完成一些简单的鼠标操作任务，如拖拽图标、点击打开应用等。
- 教师指导：在学生操作过程中，教师巡回指导，及时纠正操作中的错误，给予个别辅导。

4. 拓展延伸（约 10 分钟）

- 拓展知识：介绍鼠标的更多高级功能，如自定义设置、手势操作等，激发学生的探索欲望。
- 创新实践：鼓励学生尝试使用鼠标完成一些创意任务，如设计简单的电脑绘图。

5. 总结反馈（约 5 分钟）

- 总结回顾：教师引导学生回顾本节课学到的鼠标操作知识，确保学生掌握了重点内容。
- 反馈评价：教师对学生的课堂表现进行评价，鼓励做得好的学生，对有困难的学生给予鼓励和指导。

6. 作业布置（约 5 分钟）

- 布置作业：为学生布置相关的练习题，要求学生在课后使用电脑完成，巩固所学知识。
- 指导要求：教师明确作业的完成要求和提交时间，确保学生能够按时完成作业。

教学资源拓展

1. 拓展资源

- 鼠标的历史与发展：介绍鼠标的发明背景、历史演变以及不同类型的鼠标（如光电鼠标、无线鼠标等）。
- 鼠标操作技巧：分享一些高级鼠标操作技巧，如快速切换应用程序、使用鼠标中键滚轮进行快速浏览等。
- 电脑软件应用：介绍一些适合小学生的电脑软件，如简易绘图软件、教育游戏软件等，让学生在课后进行实践和探索。
- 信息素养教育：提供一些关于如何安全上网、保护个人信息等的信息素养教育内容，帮助学生建立正确的网络行为。

2. 拓展建议

- 家庭实践：鼓励学生在家中利用电脑进行绘画、打字等实践活动，以加强鼠标操作的熟练度。
- 观看教学视频：建议学生观看一些在线教学视频，如鼠标操作技巧教学视频，以辅助学习。
- 参加电脑兴趣小组：鼓励学生参加学校的电脑兴趣小组或课外活动，与其他同学一起学习和交流电脑知识。
- 阅读相关书籍：推荐学生阅读一些关于电脑基础操作的书籍，如《小学生电脑操作指南》等，以获得更全面的知识。
- 制作个人作品：鼓励学生尝试使用电脑软件制作个人作品，如电子贺卡、小动画等，以此激发学生的创造力和兴趣。
- 安全网络教育：建议学生和家长一起参加网络安全教育活动，了解网络安全知识，提高自我保护意识。
- 定期技能测试：建议家长定期检查学生的电脑操作技能，通过一些简单的测试来评估学生的学习效果，并提供反馈。
- 互动式学习：鼓励学生参与互动式学习活动，如在线问答、小组讨论等，以增强学习的趣味性和参与度。
- 利用教育软件：推荐使用一些具有教育意义的软件，如编程学习软件、科学实验软件等，让学生在游戏中的学习知识。
- 参与社区活动：鼓励学生参与社区组织的电脑技能培训活动，与其他孩子一起学习和交流，提高社交技能。

内容逻辑关系

① 鼠标操作基础

- 重点知识点：鼠标的组成（左键、右键、滚轮）、基本操作（点击、双击、拖拽）
- 重点词汇：左键、右键、点击、双击、拖拽、滚动

② 鼠标操作技巧

- 重点知识点：鼠标光标的定位、鼠标操作的连贯性、自定义鼠标设置
- 重点词汇：定位、连贯性、自定义、设置

③ 鼠标使用规范

- 重点知识点：鼠标的正确握持方式、使用时的姿势与休息、避免长时间连续使用
- 重点词汇：握持方式、姿势、休息、连续使用

反思改进措施

（一）教学特色创新

1. 结合实际情境进行教学，通过设计贴近学生生活的案例，让学生在模拟情境中学习鼠标操作，提高学习的趣味性和实用性。
2. 引入互动教学软件，让学生在课堂上实时操作，及时反馈结果，增加学生的参与度和自主学习能力。

（二）存在主要问题

1. 在教学组织方面，课堂时间分配不够合理，导致学生在练习鼠标操作的时间较少，无法充分实践。
2. 在教学评价方面，缺乏形成性评价，未能及时跟踪学生的学习进度，对学生的学习效果把握不够准确。

（三）改进措施

1. 优化课堂时间分配，确保学生有足够的时间进行实际操作练习，同时教师要加强巡视和个别辅导，及时解答学生的问题。
2. 引入形成性评价机制，通过课堂小测验、操作展示等方式，定期评估学生的学习成果，及时调整教学策略，提高教学效果。
3. 加强与家长的沟通，鼓励家长在家中为孩子提供电脑操作的环境，让家长了解孩子的学习进度，共同促进学生的学习和成长。
4. 探索更多的教学方法，如小组合作学习、项目式学习等，以增加学生之间的互动和合作，提高学生的综合能力。
5. 定期对教学内容和教学手段进行反思和更新，确保教学内容与时俱进，满足学生的学习需求。

第一单元 我是信息社会的“原住民” 综合活动 1 用计算机学习和娱乐

授课内容

授课时数

授课班级

授课人数

授课地点

授课时间

教学内容分析

1. 本节课的主要教学内容为：学习使用计算机进行学习和娱乐的基本操作，包括开关机、认识电脑界面、使用电脑软件进行简单学习与娱乐活动。
2. 教学内容与学生已有知识的联系：本节课的内容与三年级学生的生活实际紧密相关。学生在日常生活中可能已经接触过计算机，但尚未系统学习计算机的基本操作。教材闽教版（2020）三年级上册第一单元“我是信息社会的‘原住民’”中，综合活动1“用计算机学习和娱乐”旨在帮助学生建立对计算机的基本认识，掌握简单的操作技能，为后续学习打下基础。教材中涉及了开关机、认识电脑界面、使用电脑软件等知识点，与学生的生活经验相结合，有助于提高学生的学习兴趣和实际操作能力。

核心素养目标

本节课的核心素养目标旨在培养学生以下方面的能力：

1. 信息意识：通过学习计算机的基本操作，培养学生主动获取、处理和利用信息的能力，提高学生对信息技术的敏感性。
2. 计算思维：引导学生运用计算思维解决问题，培养学生分析问题、设计算法、优化过程的能力。
3. 信息伦理：教育学生在使用计算机过程中遵循信息伦理，尊重他人隐私，合法合规使用信息技术资源。
4. 信息素养：通过实践操作，培养学生掌握计算机基本操作技能，提高信息检索、处理、传递和创造的能力。
5. 创新能力：激发学生探索精神，鼓励学生在计算机学习和娱乐中发挥创意，培养创新意识。
6. 团队协作：在小组活动中，培养学生与他人合作、分享经验和成果的能力，提高团队协作水平。

学习者分析

1. 学生已经掌握了哪些相关知识：
 - 学生在日常生活中可能已经接触过电脑，对电脑的开关机有一定的了解。
 - 学生可能已经使用过一些简单的电脑软件，如绘图或简单游戏。
 - 学生在学校或家庭中可能已经接触过基本的电脑操作指令。
2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格：
 - 学生对电脑游戏和学习软件通常表现出浓厚的兴趣，这有助于激发学习动力。
 - 三年级学生的认知能力正在快速发展，能够理解简单的电脑操作和概念。
 - 学生可能偏好直观、互动和游戏化的学习方式，喜欢通过动手操作来学习新知识。
3. 学生可能遇到的困难和挑战：
 - 学生可能对电脑操作感到陌生，需要时间适应和掌握。
 - 部分学生可能因为操作不熟练而感到沮丧，需要教师鼓励和个别辅导。
 - 在使用电脑软件时，学生可能会遇到操作错误或软件故障，需要教师提供及时的技术支持。
 - 学生可能需要培养耐心和细心的学习态度，以避免在操作过程中出现失误。

教学方法与策略

1. 教学方法：结合三年级学生的认知发展特点，本节课将采用讲授法与任务驱动法相结合的教学方式。通过讲授法介绍计算机的基本操作和软件使用，通过任务驱动法引导学生动手实践，增强学生的操作能力。
2. 教学活动：设计“电脑操作小能手”竞赛，让学生分组进行电脑开关机、软件打开和关闭的操作，以及使用教育软件完成指定任务，以激发学生的学习兴趣 and 竞争意识。
3. 教学媒体使用：利用多媒体教学课件展示电脑操作步骤，使用互动式白板进行实时演示和指导，同时利用教育软件作为教学工具，让学生在实操中学习。

教学过程设计

一、导入环节（5分钟）

1.

创设情境：教师展示一组电脑操作的图片，包括开关机、使用软件等场景，引导学生观察并提问：“你们在哪里见过这些操作？它们是用来做什么的？”

2. 提出问题：教师提出问题：“如果我们想用电脑学习或娱乐，我们需要掌握哪些基本操作？”

3. 学生讨论：学生自由讨论，教师邀请几位学生分享他们的想法。

二、讲授新课（15分钟）

1. 讲解电脑基本操作：教师使用多媒体课件，边演示边讲解电脑的开关机、桌面图标的认识、软件的打开与关闭等基本操作。

2. 操作演示：教师现场演示如何使用电脑软件进行学习和娱乐，如使用绘图软件画图，使用教育游戏软件进行学习。

3. 学生跟随操作：学生在教师的指导下，跟随教师一起完成电脑的基本操作。

三、巩固练习（10分钟）

1. 小组活动：学生分组，每组一台电脑，进行电脑操作练习，包括开关机、打开教育软件、完成简单的学习任务。

2. 教师巡回指导：教师巡回查看学生的操作情况，提供个别指导，解答学生的疑问。

3. 练习反馈：教师邀请几组学生分享他们的操作经验，给予肯定和鼓励。

四、师生互动环节（10分钟）

1. 问题解答：教师提出一些与电脑操作相关的问题，学生抢答，教师给予反馈。

2. 小游戏互动：教师设计一个电脑操作相关的小游戏，如“电脑操作接力赛”，学生分组进行，增加互动性和趣味性。

3. 学生展示：学生展示他们在巩固练习环节中使用电脑软件的成果，其他学生观看并给予评价。

五、总结与拓展（5分钟）

1. 教师总结：教师总结本节课的学习内容，强调电脑基本操作的重要性。

2. 拓展活动：教师布置一个课后作业，要求学生在家中尝试使用电脑软件完成一个小任务，如制作一个简单的电子画作或学习报告。

3. 课堂结束：教师鼓励学生在日常生活中多使用电脑进行学习和娱乐，培养良好的信息素养。

拓展与延伸

1. 拓展阅读材料：

- 《信息技术与我们的世界》：介绍信息技术的发展历程及其对日常生活的影响。
- 《电脑操作与网络安全》：讲解电脑操作中的安全问题，教授简单的电脑防护知识。
- 《创意编程入门》：介绍基础的编程概念，引导学生了解编程的基本思想。

2. 课后自主学习和探究：

- 探究任务：学生在家中尝试使用电脑上的不同软件，如文字处理软件、图像编辑软件等，了解它们的基本功能和操作方法。
- 编程练习：鼓励有兴趣的学生尝试简单的编程练习，如使用 Scratch 或 Python 等编程工具，制作一个简单的动画或游戏。
- 安全教育：学生和家长一起探讨网络安全的重要性，学习如何保护个人信息不被泄露。
- 实践项目：学生可以选择一个自己感兴趣的课题，使用电脑软件制作一份报告或演示文稿，展示自己的学习成果。
- 家庭互动：家长可以参与孩子的电脑学习过程，与孩子一起使用电脑软件进行学习和娱乐，增进亲子关系。

网络资源利用：学生可以在家长的帮助下，利用网络资源学习新的电脑操作技巧，如观看教学视频，参加在线课程。

- 创意表达：鼓励学生使用电脑软件进行创意表达，如制作个人博客，记录生活点滴，分享学习心得。
- 小组合作：学生可以与同学组成小组，共同完成一个电脑相关的项目，如制作一个班级新闻网站，提升合作能力。
- 定期分享：学生在每周的电脑课上分享自己的学习成果和经验，促进知识和技能的交流。

板书设计

① 计算机基本操作

- 开关机步骤
- 认识电脑界面（桌面图标、任务栏、开始菜单）
- 软件的打开与关闭

② 计算机学习与娱乐

- 学习软件的使用（如教育游戏、绘图软件）
- 娱乐软件的使用（如音乐播放器、视频播放器）

③ 信息素养与安全

- 信息伦理（尊重隐私、合法使用软件）
- 信息安全（电脑防护、个人信息保护）

反思改进措施

（一）教学特色创新

1. 在导入环节中，我尝试使用情境创设来激发学生的兴趣，通过与学生生活经验相关的情境，让学生更加投入学习。
2. 在巩固练习环节，我设计了一个电脑操作接力赛的小游戏，这不仅增加了课堂的趣味性，也提高了学生的团队合作能力。

（二）存在主要问题

1. 在教学组织方面，我发现学生在进行电脑操作时，由于操作不熟练，容易产生挫败感，这可能会影响他们的学习兴趣和动力。
2. 在教学评价方面，我意识到评价方式较为单一，主要依赖于学生的课堂表现和操作结果，缺乏对学生学习过程的全面评价。

（三）改进措施

1. 为了帮助学生克服操作不熟练的问题，我计划在课后提供更多的操作练习机会，例如设置电脑操作练习角，让学生在课后自由练习，以便更好地掌握电脑操作技能。
2. 对于教学评价的改进，我打算引入更多的评价维度，如学生的参与度、学习态度、问题解决能力等，通过多元化的评价方式，更全面地了解学生的学习情况，并给予他们适当的反馈和指导。
3. 我还计划与家长合作，鼓励家长在家中为孩子提供电脑操作的环境，让他们能够在日常生活中练习和巩固所学技能，这样不仅能够提高学生的学习效果，也能增强家校之间的互动和合作。
4. 在教学方法上，我打算进一步增加学生的自主学习机会，通过项目导向学习，让学生在完成实际任务的过程中，自然地学习和掌握电脑操作技能，同时培养他们的创新思维和解

决问题的能力。

课后作业

1. 作业任务：使用电脑完成一幅描绘自己家庭的画图作品，要求使用电脑绘图软件，并在作品中标注家庭成员的名字。

2. 补充与说明举例题型：

题型一：操作题

任务：打开电脑上的文字处理软件，录入一段关于你的爱好和梦想的短文，要求至少 50 字。

答案：学生需提交一份包含个人爱好和梦想的短文文档。

题型二：创作题

任务：使用电脑上的绘图软件，创作一幅以“我的学校”为主题的画作，要求包含学校的建筑和活动场景。

答案：学生需提交一幅描绘学校的画作，并简要介绍画作中的元素。

题型三：实践题

任务：使用电脑上的教育软件，完成一个数学练习，例如解决 10 道简单的加减法题目。

答案：学生需提交数学练习的答案，以及使用软件的截图。

题型四：探索题

任务：在网上查找关于电脑发展历史的资料，整理出电脑发展的三个重要阶段。

答案：学生需提交一份简短的报告，概述电脑发展的三个阶段及其主要成就。

题型五：应用题

任务：使用电脑上的演示软件，制作一个关于环保主题的演示文稿，要求至少包含 5 张幻灯片，介绍环保的重要性和个人可以做的事情。

答案：学生需提交一份环保主题的演示文稿，包含幻灯片和简要的文字说明。

第二单元 “打字小能手” 挑战赛第 5 课 键位布局应牢记

授课内容

授课时数

授课班级

授课人数

授课地点

授课时间

设计思路

本节课以“键位布局应牢记”为主题，旨在让学生熟练掌握键盘布局，提高打字速度和准确性。结合闽教版三年级上册第二单元“打字小能手”挑战赛的内容，课程设计分为以下几个环节：

1. 导入新课：通过回顾上节课所学内容，引导学生关注本节课要学习的键位布局。
2. 讲解键位布局：详细讲解键盘分区，包括字母区、数字区、符号区等，让学生明确各区域的功能及键位分布。
3. 实践操作：学生在电脑上实际操作，熟悉键位布局，通过打字练习，巩固所学知识。
4. 游戏互动：设计打字游戏，让学生在比赛中检验自己的打字速度和准确性，激发学习兴趣。
- 5.

总结反馈：教师总结本节课所学内容，并对学生的打字表现给予评价，鼓励学生继续努力。

6. 课后作业：布置课后练习任务，要求学生在课后继续练习打字，巩固所学知识。

核心素养目标分析

本节课的核心素养目标旨在培养学生的信息素养、实践操作能力和信息伦理意识。

1. 信息素养：通过学习键位布局，学生能够理解电脑键盘的结构和功能，提升信息输入的效率和准确性，为未来信息检索、处理和交流打下基础。
2. 实践操作能力：学生在实际操作中，通过重复练习和游戏互动，培养手眼协调能力，提高打字速度和准确性，形成良好的信息输入习惯。
3. 信息伦理意识：在课程实践中，引导学生正确使用电脑及网络资源，尊重知识产权，培养良好的信息使用态度和行为，增强信息安全意识。

学习者分析

1. 学生已经掌握了电脑的基本操作和键盘上字母键的位置，能够进行简单的文字输入。
2. 学习兴趣：学生对电脑游戏和互动活动感兴趣，对打字技能有好奇心。学习能力：学生具备基本的认知能力和动手操作能力。学习风格：学生偏好直观、互动和游戏化的学习方式。
3. 学生可能遇到的困难和挑战：对键盘上符号键和数字键的不熟悉可能导致打字速度慢和错误率高；在初期练习时，可能因为不熟练而感到挫败；部分学生可能因为手指协调性不佳而在打字时感到困难。

教学方法与策略

1. 结合三年级学生的学习兴趣 and 动手操作能力，本节课采用讲授与实操相结合的教学方法。首先通过讲授介绍键盘布局，然后通过示范和指导帮助学生进行实操练习。
2. 设计了“打字接力赛”和“打字小游戏中挑战”等教学活动，通过团队竞赛和个人挑战，激发学生的学习兴趣，增强互动和参与度。
3. 利用多媒体教学工具，如 PPT 展示和教学视频，帮助学生更直观地理解键位布局，同时使用电脑软件进行打字练习，使学生在实际操作中掌握打字技巧。

教学过程设计

一、导入环节（5 分钟）

1. 创设情境：教师以“谁是打字小能手”的话题引入，展示一段有趣的打字动画，激发学生的兴趣。
2. 提出问题：教师提问：“同学们，你们想不想成为打字小能手呢？要想成为打字小能手，我们首先要熟悉什么？”引导学生思考并回答“键位布局”。

二、讲授新课（15 分钟）

1. 讲解键位布局：教师利用 PPT 展示键盘布局，详细讲解字母区、数字区、符号区等各区域的功能及键位分布。
2. 示范操作：教师在电脑上实际操作，演示正确的打字姿势和指法，强调键位布局的重要性。

3.

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/555214214202012013>