

# 信息技术说课稿模板 6 篇

## 信息技术说课稿 篇 1

大家好：很荣幸能通过说课平台与大家交流共享，我说课的题目是《进入 LOGO 乐园》。

这是本学期的第一课，就其内容来说虽然不是很重要，但我认，非常有必要去认真对待，因为成功的第一节课，将会使学生对以后的学习，充满信心、充满期待。

下面就本节课的内容我分别从四个方面进行说课。

### 第一方面：说教材

#### 1、教材的地位与作用

信息技术第七册教材中第一课《进入 LOGO 乐园》这一课选自黑龙江省教育出版社出版的，信息技术第七册教材中第一课。本节课内容信息量不大，涉及的操作点不多。主要是使学生初识 Logo 系统的操作界面和使用环境，使同学们对 Logo 语言建立起初步的感性认识，为后续课程的学习做铺垫和准备。更重要的是，从中感悟到学习信息技术的重要性，激发出探究的欲望，并建立起融洽、亲和与平等的师生关系。

#### 2、对教材的理解和处理

对于六年级的学生来说，他们已经具备了一定的信息技术操作技能，并具备了一定的自学和与人合作探究，来解决问题的能力，考虑到 Logo 语言中融合了编程的理念，因此教师在教学过程中通过浅显易懂、简单明了的方式给学生渗透这一理念。所以本节课我没有拘泥于教材，而是作了大胆调整，在本课教学设计

中加入了：“让学生根据教师引导，编写 LOGO 小程序”的任务，在学生熟悉 LOGO 操作界面的基础上小试牛刀，对 LOGO 系统有进一步的认识，初识探究的乐趣。

### 3、教学目标

**知识与技能：**学会 logo 的启动和退出。认识 logo 的操作界面。能够指挥小海龟绘制简单的图形。

**过程与方法：**通过学生游戏、交流、合作完成任务等形式，培养学生学习兴趣，增强自主学习的能力。

**情感态度与价值观：**让学生在自已解决问题的过程中培养成就感，进一步激发学习 logo 语言的兴趣，培养学生的团结协作能力，为今后学会自主学习打下良好的基础。

### 4、教学重、难点：熟悉 logo 操作界面，建立 logo 语言的编写意识。

#### 第二方面：说教法与学法

##### 1、教学方法：

在教学过程中，主要以任务驱动法为主，综合运用情境教学法，分层教学法、文化熏陶法、赏识教学法、指导法等方法，采用的教学策略是探究与引导相结合，演绎与归纳相结合，并在教学过程中始终贯彻启发式教学原则。

##### 2、学法指导：

信息技术的学法显得尤为重要，这是因为信息技术文件的知识更新快，分支繁杂，如果学生不养成良好的学习习惯，就很难适应这门学科的学习和今后的发展，因此本节课我确定以下几种学法，采用观察实践、合作探究法，让学生带着一个个任务，通过探究与合作学习，不但利用集体的智慧分析问题，解决问题，而且培养了学生的团队意识，尊重他人，相互欣赏的素质。

#### 第三方面：说教学程序

本课教学共设计了四个环节：

#### 第一环节：激趣引入，营造氛围

这一环节我首先以在计算机里领养一只可爱的小海龟宠物为话题，引起学生极大的好奇心，并利用多媒体展示指挥小海龟绘制的杰作，学生领略小海龟的本领同时，引出小海龟的功能及生活环境。

#### 第二环节：形成任务，自主探究

本环节以分三个任务，展开分层教学。

任务 1：让学生启动 LOGO 系统，进入小海龟的活动舞台。并引导学生尝试输入 logo 命令，学生输入后观察屏幕变化，体会 LOGO 语言的主要功能。

任务 2：根据教师示范，规定只使用前进、后退、向左转和向右转四个口令，由一个学生说口令，指挥另一名同学到达指定地点。旨在调动学生主动参与课堂的意识，活跃课堂气氛，与此同时学生在不经意间学会了如何正确下达口令。

任务 3：要求学生将刚才下达的口令中的汉字，替换为对应的 LOGO 命令，并将替换结果在 LOGO 程序中运行。

#### 第三环节：各显神通，指挥成功

本环节学生间合通过合作探究写出语句，画出各种各样的图形，初步体验到了做“指挥家”的成就感。教师还通过多媒体展示部分学生作品，学生与教师一同欣赏、评价，培养学生的学习兴趣，给学生提供展示的舞台，锻炼正确评价他人的能力。

#### 第四环节：梳理技巧，文化熏陶

这一环节教师及时引导学生整理本节课所学习的知识点，并介绍几个有利于 logo 语言学习的，让学生建立成对 LOGO 语言的感性认识，使学生感到计算机的文化熏陶，以此来增强学生的学习兴趣。

#### 第四方面：说小结

本节课以任务为主线，教师为主导，学生为主体，教学设计力求切合学生兴趣点，把探究的主动权交给学生，让整节课充满以学生为中心的生动活泼的学习气氛。以上是我的说课，感谢各位领导给了我一个学习和挑战自我的机会，为了学生的一切，更为了一切学生，我将不懈努力，谢谢大家！

### 信息技术说课稿 篇2

#### 一、教材及学生分析

《森林音乐会》是根据省信息技术小学实验教材第二册《卡通贝贝手拉手》一课中的内容结合学生实际创编的一节课。这节课主要对学生进行图形翻转、旋转训练，这部分内容是在学生对画图软件操作有了一定基础上进行教学的。它是画图软件的难点也是学生能够熟练、快捷使用画图软件的基础之一。基于以上原因，根据二年级学生年龄小，只能对具体事物或形象进行认知，注意力不能持久、集中等年龄特点，同时结合学科课程整合理念，将本节课的教学目标设定为

1. 知识与技能：掌握图形的翻转、旋转操作方法。

2. 过程与方法：培养学生动手实践能力和审美能力。

3. 情感与态度：使学生体验到将学到、掌握的知识与技能运用到生活中的乐趣。让学生在不断尝试中激发求知欲，在不断摸索中陶冶情操。

#### 教学重、难点如下：

重点：掌握图形的翻转、旋转的操作方法

难点：使学生能够理解旋转角度的变化区别

#### 二、教法阐述

信息技术课程知识及技能的传授应以完成典型任务为主。根据《课标》要求以及学生的认知规律，我采用建构主义理论指导下的主体式教学模式，利用创设情境教学法创设森林音乐会学习情境，设计了三个任务，即编排座位、整理乐器、制作奖品。

让学生在学的过程中，自己动手结合画图工具，以任务驱动的方式发展能力。

本节课我遵循由浅入深、循序渐进的教学原则。在教学过程中引导学生发现问题，教师进行适当的示范操作，学生通过自主实践讨论交流解决问题，以此激发学生学习性，培养创新精神。使教学内容合理流动，水到渠成。

### 三、学法指导

兴趣是学生探索、创造的力量源泉，是学习最好的老师。而激发学生学习兴趣，是培养学生的想象力和创新能力的前提，是教学中最重要的手段之一。教学时我在创设的三个情境任务中设疑激趣，让他们自己去发现问题、解决问题，帮助学生认识自我、建立自信。在学生遇到困难后教师引导他们列举解决问题的方法，并自主选择可行的办法去解决实际的问题，通过自主探究、合作学习，顺利地完成任务获取新知。使他们不仅学会，而且会学。

### 四、教学流程

（一）创设情境，设疑激趣

（二）任务驱动，合作交流

（三）综合实践，探索创新

具体阐述：

（一）创设情境，设疑激趣

心理学的研究证明：学生如果对学习对象产生兴趣，他就能自觉地排除多种外界因素和心理因素的干扰，集中注意力积极主动地学习，把学习当作一种愉快的享受。

教学伊始我利用动画短片导入课，设计了这样一段导语：（出示课件）同学们，大森林里正在召开动物音乐会，有许多小动物都来参加。瞧！就连平时不爱参加集体活动的老虎兄弟小虎和小壮也来了。你们看，他们两兄弟长得有什么特点？当学生看到这幅图画时，马上就会发现问题：这两只小老虎长得一模一样，只是方向正好相反。同学们，你们知道这两只小老虎是怎么做出来的吗？从而引出本课第一个要解决的问题：水平翻转。

本课的教学对象为小学二年级学生。根据低年级学生的认知特点，课一开始就让他们自学本课内容，相对有一定难度。所以我采用了教师示范演示的教学方法。借助屏幕广播示范讲解图形的水平翻转，学生练习操作并且屏幕展示学生完成作品。学生在展示过程中提高了自信心，也激发了其他同学学习兴趣。

## （二）任务驱动，合作交流

在学会“水平翻转”的基础上，进一步学习垂直翻转。看了就会记住，做了就会理解。所以要突破重难点，就应趁热打铁让学生动手独立操作。我在实际教学过程中，充分利用任务驱动教学法，让学生在“自学一尝试”的实践中温故知新。本环节分两个任务展开：

### 任务一：排座位

（出示课件）“音乐会马上就要开始了，可调皮的小猴子和小松鼠却没有回到自己的位置上去。这可急坏了总导演大象伯伯。同学们，现在就让我们动手帮帮小猴和小松鼠回到自己正确的位置上去”。学生在操作时，会发现小猴子利用水平翻转放不到正确的位置。这时我提出：遇到困难怎么办？引导学生回想遇到不懂的问题可以通过看书、小组讨论合作学习或问老师来解决问题，最后学生自主选择一种可行的方法学习垂直翻转。

这部分内容主要是培养学生遇到问题，解决问题的能力。学生可自主选择适当学习方法，学会新知。

### 任务二：整理乐器

（出示课件）小动物们要根据自己的节目选择不同乐器进行表演。可他们到乐器库取乐器时却发现：乐器摆放的一点也不整齐，乱七八糟的。原来是乐器管理员小熊一时贪玩忘了整理。同学们，你们能帮助小熊整理一下乐器吗？

学生已经掌握了遇到问题时如何解决问题的方法，因为有了任务一的基础，任务二相对容易操作。在制作课件时把水平翻转和垂直翻转的使用也加入其中，进一步巩固新知。课件中特别设计了“吉它”运用所学知识不能一次翻转过来，从而引出本课的难点。由于学生对角度没有直观的认识因此我设计了一组课件，

（出示课件）目的是使学生了解 $90^\circ$ 、 $180^\circ$ 、 $270^\circ$ 旋转的变化。学生在讨论中得出正确答案以此突破教学难点。在这里我们将会感受到每一个学生都参与到知识的形成过程。通过帮助小熊整理乐器，培养了学生的良好生活习惯。

### （三）综合实践，探索创新

抓住小学生具有模仿能力强，有强烈的创作、表现欲望的特点，我设计了“综合实践，探索创新”这一环节，让学生品尝到收获的乐趣。

### 任务三：制作奖品

（音乐会结束了，观众评出了最喜爱歌手，大象伯伯想请同学们帮忙用准备好的树叶拼贴叶画，并从中选出一幅优秀作品奖给获奖者，现在就让我们动手吧！

在巩固练习这一环节，我也精心做了安排。力求做到由易到难，由浅入深，有层次，有坡度。第三个任务制作奖品主要是综合利用所学知识进行巩固练习。通过翻转、旋转树叶拼贴叶画，给学生提供了一个动手创新展示自我的机会。将信息技术学科与美术、科学等学科巧妙的结合起来，努力体现信息技术与各学科的整合。

为了检验和促进每个学生达到预期目标的效果，发现教学中的问题，对学生的学习效果进行评价是必须的，也是有效的。目的在于加深学生对知识的记忆、理解，完成真正意义上的知识建构。

## 五、板书

我充分利用信息技术课优势把板书用多媒体软件教室的“屏幕广播”功能向学生展示。整个板书直观形象，步骤清晰让学生一目了然。

## 六、效果预测

在设计这节课的时候，我注重体现以下几个思想：

1、学科整合的问题。本课整合了数学、品德与生活两大学科，同时注意了信息技术教育知识的学科特点，在一定程度上强调了教师的讲授作用与引导、启发作用。

2、改变学生的学习方式。发挥学生在学习中的主体地位，调动学生自主学习积极性，让学生真正成为学习的小主人。

3、情景与任务驱动的融合。在每一个任务抛出的时候，都根据低年级学生年龄特点创设适当情景，以此让学生在不知不觉在情景中积极主动地接受任务。

## 信息技术说课稿 篇3

### <<文件及其类型>>说课

#### 一、教材分析

本节内容是教育科学出版社《信息技术基础》教材第二章“信息获取”中第三节“文



件的下载”的第一小节内容。本节课的主要内容是文件及其类型，这是高中信息技术教学任务中要求学生应该掌握的知识。之前在信息技术课程中同学们就已经接触过各种类型的文件，对其有个初步的了解，本节课就在这个基础上对文件和其类型进行全面系统的讲解，为学生理清关于文件的概念和理解。并为以后信息技术的学习打下坚实的基础。

## 二、教学目标

1、 知识技能目标：理解文件有文件名、存储位置和内容几个重要属性，并能说明每个

属性的主要作用。了解文件的其他属性。理解不同类型的文件往往有不同的类型和用途。了解经常使用的文件类型。

2、 能力目标：可以根据不同的用途确定文件的类型和重要属性。

3、 情感态度和价值观目标：在初步接触文件的基础上让学生对文件的理解更透彻，更

清晰，增强学生的自信心，增强学生对信息技术的学习兴趣，培养学生的信息素养。

## 三、重点、难点

重点：通过操作掌握文件保存的具体位置，并认识不同的文件类型。

难点：网络文件的基本特性

## 四、教学方法和手段

通过设计真实的问题情境，让学生自己总结出文件的几个重要属性，增强学生的学习积极性。培养他们的研究意识和自主学习的意识。通过多媒体课件的展示来吸引学生的注意力，同时也帮助学生能更好的理清思路，能更直观具体地看

来帮助学生理解所学内容。同时，多媒体结合板书，利用板书把教学的重点，难点清晰的展示给学生。

## 五、教学过程：

引入：当我们利用网络获取相关信息的时候，除了在线浏览和阅读外，有时还需要将网页文件保存下来，有写压缩文件则只有下载后做相应处理才能阅读，而有些音乐、电影则要下载后才能看，所以学会文件下载是非常必要的。而上面提到的压缩文件、电影、音乐等文件，他们的类型和属性都不相同，我们怎么样才能将他们区分开来呢，这就引入了我们本节课的内容——文件及其类型。

### 新授：

#### [教师讲解]：

#### 一、文件及其类型

1. 文件——用文件名来标识的一组相关信息的集合体，任何程序与数据都是以文件的形式存放在存储器上。

2. 文件名——存取文件的依据，即按名存取。

3. 文件是数字化资源的主要存在形式，也是管理计算机信息的重要方式。

#### [教师讲解]

#### 4. 文件的重要属性

(1)文件名通常由主名和扩展名组成，中间用“.”隔开。

文件名最多可以有 255 个字符。

主名可以由用户自行确定，扩展名用来标明文件的类别。

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/848106067111006044>