# 初中信息技术说课稿(精选12篇)

来源：网络 作者：月落乌啼 更新时间：2025-01-17

*在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。初中信息技术说课稿篇一本节课选自教材初中版信息技术第二册第四节的内容。在当代快节奏的社会中，人们对于信...*

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

**初中信息技术说课稿篇一**

本节课选自教材初中版信息技术第二册第四节的内容。在当代快节奏的社会中，人们对于信息传播与交流日益增长的需求促进了信息技术的高速发展。已经成为获得信息最快的手段，网上交流与信息的传递成为网络内容不可缺少的内容，学生对收发电子邮件的技能的掌握在信息社会就有同于笔和纸。

（二）教材分析和处理：

教材依次介绍了电子信箱的申请及邮件的收发。以前的教学中，按照教材的编排，我采用讲授法。但讲完后，总觉得学生有这样的几个问题：一是部分学生对枯燥的计算机理论毫无兴趣；二是对于概念性的内容太过抽象不易理解；三是学生已经不满足于填鸭式的讲授，想自己动手操作实践的要求增加。因此，为了便于学生更好地掌握知识，对于本节课的教学我做了如下处理：

1.以学生感兴趣的内容引入课题,提出问题我们日常交流和沟通用什么工具,这些工具与e-mail相比有什么区别，e-mail有什么优点，使学生一开课就精神饱满.

2.在知识点讲授时,首先结合学生申请邮箱,使学生有了成就感引导学生发现并掌握应用的知识技能.

3.本节课将知识点分解成三个任务,通过学生上机实践,老师引导,让学生更好地掌握本节知识点。

（三）教学重点、难点。

教学重点：掌握利用电子邮件与他人沟通的方法。

教学难点：发电子邮件（附件的添加）。

（四）教学目标：

1．知识目标：掌握利用电子邮件与他人沟通的方法。

2．能力目标：培养学生的理解能力，观察能力，思考能力，理论联系实际的能力。

3．情感目标：激发学生学习兴趣，并积极参与观察、思考和分析，全身心地投入课堂教学的双边活动中，由被动学习转为主动学习，提高学习自信心。

4．思想目标：培养学生合作学习意识和参与研究意识，在学生自主解决问题的过程中培养成就感，增强他们学好知识、掌握技能的信心。

1．能力基础：

初中的学生在认知方面，已经具有了一定的分析、概括与归纳能力，接受新知识的速度较快，掌握新技能的能力也较强。

2．知识基础：

学生已经学习了计算机网络的相关基本知识.部分学生的家庭已具备了上网的条件，已经熟悉了网上交流，学会上网浏览和玩游戏。

3．情感基础：学生对网络学习都有着强烈的好奇心和兴趣。

本节课主要采用任务驱动与引探教学相结合的教学模式，重在优化教师的主导作用，强化学生的主体作用。一方面，教师通过一连串的提问与比较，引导学生完成，使得本节课的教学步步深入，一气呵成。另一方面，通过观察、分析、设疑、类比、总结、练习完成任务，实现对每个知识点的认识、理解、记忆、掌握。

**初中信息技术说课稿篇二**

这节课是重庆大学出版社出版的《初中信息技术》九年级第一章网页制作中的重要组成部分，是在学生初步认识并掌握了网页简单制作的基础上，指导学生给网页添加字幕、交互式按钮、插入flash动画、插入背景音乐等动态效果，使网页变得有声有色。从而完成对三峡网页的装扮、修饰、美化任务，提高自身艺术修养。

随着互联网的普及，制作网页也成为一个附带的产物流行起来。在学习本课内容前，学生已经学会上网、word和powerpoint软件，还会制作简单的网页，动手能较强。初三学生有较强的逻辑思维能力，处于这个年龄段的学生思维活跃，对许多事物充满了好奇心，富有探索精神。因此在上这节课的时候，教师应充分考虑到学生的这些特点。

根据本章教学要求和本课特点，我制定了以下教学目标：

『知识目标』：使学生掌握网页制作中添加动态效果的方法。

『能力目标』：让学生能够熟练、灵活地美化自己的网页作品。

『情感目标』：通过网页制作，培养学生对美的感受及创造美的能力，提高自身的艺术修养。

本节课应突出的重点是：在网页中添加字幕、交互式按钮，插入flash动画，插入背景音乐，综合运用素材，使自己的网页更美观。

本节课教学难点是：对素材的.更精细设置，对各个对话框的具体设置及其功能运用。

信息技术课是以培养学生的信息素养为宗旨。以培养学生的获取信息、处理信息、运用信息的能力。强调学生的自主学习和探究学习。而皮亚杰的建构主义理论指出学生获取知识不是通过教师教育，而是学习者在一定情境中，借助他人的帮助，利用必要学习资料，能通过自我建构重组的方式获得知识。因此，为实现教学目标我设计的教学方法以学生任务驱动为主线，通过自主探究、教师综合演示、效果对比、合作交流完成教学任务，培养学生的信息素养。

本节课教学内容抽象，根据九年级学生心理特征，有较强的抽象逻辑思维能力，因此以形象直观思维为主，使用多媒体作为辅助教学手段，变抽象为形象，为学生提供丰富的感性材料，促进学生对知识的感知、理解，激发学习的兴趣。

为引导学生自主探究学习，培养学生良好的学习方法与学习习惯，进行小组竞赛学习，让学生看一看、想一想、练一练，以练为主，亲自实践、积极动脑动手学习新的知识。

**初中信息技术说课稿篇三**

尊敬的各位专家，各位同行：

大家好！

今天我将和大家一起探讨《制作我的名片》一课的教学构思。我将分以下几个方面来完成说课。

本活动是科学出版社（非零起点）xxxx版七年级上册第一单元《我的信息生活》中的第二个活动。第一单元《我的信息生活》共有4个活动，分别选取了设计信息与信息技术、文字处理、网络应用、多媒体表达等方面的内容。为了使非零起点的初中学生在本单元不只是简单的重复学习，所以在技术学习的基础之上，活动中还隐含了信息的收集、加工、交流与表达等信息处理流程。本活动的设计目的是通过完整设计制作名片的活动，让学生对利用文字处理软件来设计制作作品的过程有一个完整的认识。七年级学生虽然在小学阶段学过文字处理软件，但往往是单纯从技术应用的角度来学习的，而在本项活动中，更侧重于让学生能够熟练掌握信息加工与表达的过程和方法，掌握信息技术处理的完整流程。

基于对《中小学信息技术课程指导纲要》的学习以及对教材的理解和分析，同时结合学生的实际，我制定了以下教学目标：

教学目标。

（一）知识性目标。

1、了解名片的基本常识和设计名片的基本常识。

2、了解利用文字处理软件制作名片的常用操作和技巧。

3、能够根据任务，选择合适的文字处理软件，加工信息，表达主题。

基本目标：每个学生能制作纯文本名片。

拓展目标：能在基本目标的基础上添加背景、图片等修饰元素。

（二）过程性目标。

1、体验设计名片过程。

2、学会参照已有作品，吸收别人的设计思想，设计自己的作品。

（三）情感性目标。

1、小组协作学习，培养合作意识。

2、以积极的态度欣赏别人作品，培养汲取别人作品优点的意识。

3、培养学生自我评价与互评意识。

作为七年级新生刚进入中学不久，对于word软件，非零起点的学生大多都使用过。但是学生在小学阶段的学习，大多是纯技术层面的学习，往往有许多学生只知道简单模仿操作，而不知道从作品的整体角度进行规划设计。因此，对这些学生应该适当强调规划和设计的作用，然后在制作阶段再考虑如何用技术完成规划设计。要让学生体验到，设计是作品创作的核心，好的作品源于好的设计。

而对于零起点的学生，可以快速带过规划，将重点放在制作部分，只要能完成教材中的示范作品，对word软件有基本的认识就可以了。因为word软件在后面的教材活动中还有接触。

七年级学生思维活跃，想象力丰富，好奇心强。对于信息技术这门学科有很强的兴趣和求知欲望。在教学中给予正确引导，多给他们鼓励和支持，培养他们良好的信息素养。

重点：

1、名片的设计，让学生在名片设计的过程中，掌握一般的名片设计方法，并能适当举一反三，推陈出新。

2、让学生了解制作名片的一般过程，并能合理地利用学过的信息技术知识来制作名片。

难点：

在设计制作名片的过程中，让学生从以前的盲目使用技术的状态中逐步跳出来，体会到技术为作品、技术为内容服务的思想。

1、本活动在教学中以任务驱动法为主，并采用小组合作，自主探索的形式。本活动教学是利用word制作学生名片，我将整个教学过程分为四个环节，并借助名片制作过程设立了3个基本任务和2个拓展任务。让学生围绕着任务进行学习，由于学生基础参差不齐，在课堂教学中我采用分组合作，互助探究的形式完成教学，这样不仅使学生的学习目标明确，而且能够培养他们的合作精神和自主学习能力。

2、创造轻松和谐的学习氛围，使学生时刻保持良好的学习心境。给学生提供更多表达、交流的机会，鼓励学生敢想敢说，让学生通过成功的作品，更多地体验一种成就感，进一步激发他们强烈的创造欲望。课堂教学的最终目的是“教是为了不教”，因此本节课在教法和学法的落实上，强调以学生为主体，让学生带着一个个任务通过自主学习和伙伴合作等方式，自我探索，顺利的掌握新知，完成任务。

本活动分两课时来完成任务，规划设计约0.5课时，制作部分约1.5课时。

根据实际教学需要，本活动在网络机房中，教师利用机房的硬件设备和网络电子教室软件授课。

规划阶段：采用情景教学和学生自主的方式，发挥学生自己的创造性，去分析问题，解决问题。

制作阶段：要让学生体验到完整作品的制作过程，使学生的制作有目的、有条理，要引导学生对作品进行技术分析，并能选择相应的技术手段来实现作品的创作。采用多重任务分层教学，自主实践等方法。

课时安排。

一课时（规划设计和制作各约0.5课时，制作部分还可以利用下1课时去完善）。

课前准备。

1、硬件环境：多媒体网络机房、电子白板。

2、软件环境：电子教室演示软件、windows操作环境、word软件。

3、教师准备：word制作用来对比的名片草稿。

4、学生准备：自己的电子照片，网上搜索的精美名片。

教学环节教师活动学生活动设计意图。

情景导入。

师生互相问好！

提要求：

仔细观察、认真思考、大胆尝试、相互帮助。

同学们通过上节课收集签名，互相之间已经有了初步的了解。你们还不十分了解老师吧？老师今天给同学们带来了一样可以快速了解老师的东西，就在你们的屏幕上面。大家看看是什么？（名片）播放用word软件制作的老师名片作品。

问：观察后，你觉得名片有什么作用呢？

（名片既能了解到他人的姓名，单位、爱好，并可以用电话和他人取得联系。名片，可以让别人了解自己，也可以很好地了解别人，是与他人做朋友的好帮手。）。

老师也想拥有一张能更多地了解你们的名片，今天我们就来一起来学习如何用word制作名片。

出示课题：《制作我的名片》。

观察、复习旧知。

观看、感受。

思考回答。

讨论交流。

思考回答。

鼓励学生。

拉近学生与课本间每周一节课的时间距离，使他们很快进入角色。

创设情境，激发学习兴趣，增加师生交流。

开学不久，老师与七年级新生还不是非常熟悉，通过名片来详细介绍老师，同时也发挥学科优势，掌握更多的学生信息。更好地搭建师生、生生交流的平台。

新知探求。

一、分析规划名片。

为了更好地自己来制作名片，请同学们仔细观察老师出示的名片作品，思考教材p13研究室。

1、研究老师名片的内容？

2、分析名片的版式和色彩？

师归纳：

文字要素、造型要素、颜色要素。

老师在制作中也不是一蹴而就的。而是经历了几张草稿才完成了。出示草稿1和草稿2对比。

问：为什么草稿1老师要修改？

对比草稿2和作品。

问：为什么草稿2老师还要修改？

二、制作名片。

任务1、设置名片版式。

出示3张大小不一的白纸，谁更适合用来做名片呢？为什么？

师：白纸的正面，分别是奖状（大）、请柬（中）、名片（小）。

请同学们根据教材p16“加工坊”设置名片版式。

回顾名片文字要素，其中姓名最关键。

任务2、添加姓名。

请同学们根据教材p20“加工坊”制作艺术字姓名并调整环绕方式。

任务3、制作其他信息。

请同学们根据教材p21“加工坊”制作文本框。

三、美化名片。

如何使自己的名片更有吸引力？

任务4、给背景添加颜色变化。

任务5、添加自己照片或装饰图案。

师：

1、纸张的尺寸。

2、示范插入照片或自选图形的绘制。

3、演示图形的叠放次序。

四、评价名片。

师引导提示：从文字要素、造型要素、颜色要素三方面去评价。

再展示学生课前搜索的优秀精美名片。

别人的名片中有哪些优点？

评价时尽可能多的发掘同学优点，适当提些建议。学生的积极性就这样被鼓励了。

观察、思考回答。

姓名、电话、单位等。

横式、竖式、单面、双面。

主色调：蓝色。

辅色调：黄色。

文字要素中的姓名设计要醒目。

名片更有吸引力，整体设计美观，有图片，或有边框，字体有颜色、有背景的变化等。

观察、思考回答。

最小的一张，携带方便，节约纸张。

实践操作、小组协作。

实践操作、小组协作。

思考回答，感知整体。

认真观察，思考讨论，动手实践。

实践操作、小组协作。

学生离位，巡回欣赏、讨论、评价同学作品。感知整体。

为新课奠定基础。

培养学生收集信息的能力，同时为后面的评价准备思路。

提出问题，让学生自主分析，解决问题。

明确本节课的学习内容和活动任务。

word中默认的页面是a4纸，平时许多的应用需要设置页面和页边距，如请柬、信封、贺卡、奖状等。这样设计的意图：突出重点，突破难点，名片设计仅是手段，关键是通过名片制作，让学生意识到“不同的需求，word页面是需要不同设置的”，而具体的操作学生一教就会的。另外这样的设计还起到分解难度，拓展应用。（纯粹理解word中的页面设置，对零起点学生来说还是相当有难度的）。

理解学习内容、培养学生收集信息的能力和交流信息的能力。

根据学生情况进行多任务分层次教学，培养学生自学能力，交流能力，发现问题和解决问题的能力。

提高学生的鉴赏能力和审美意识。学会用积极地态度去欣赏别人的作品，汲取优秀元素，培养良好的评价意识。

延伸拓展。

从生活中衣服吊牌名片、树木知识名片、延伸到城市名片：

1、家乡合肥正在创建第三批全国文明城市，有着“开明开放，求是创新”的城市精神。

2、作为合肥人：

每一个人都是一张流动的城市名片。人人动手参与创建，个个争当文明市民。

如何使自己成为文明的合肥市民。

让学生明确自身的社会义务和责任，形成相应的责任感和价值观。达到“润物细无声”的德育效果。

评价小结。

1、能够根据需要使用文字处理软件制作名片。

2、学会欣赏、评价，学会汲取优秀作品中的优点。

根据实践操作，总结归纳学以致用。

教学反思。

这节课我渗透了以下两个方面的的教学理念：

1、坚持以学生为本的教学原则，使学生变被动学习为主动愉快学习。

2、注重学生学习过程，使用多元评价体系，鼓励创新。

整个教学思想从提高学生的学习兴趣出发，以提高学生的信息处理能力为目的，培养学生的创新能力、自学能力、探索能力以及动手能力，整节课突出学生综合运用能力，开拓学生的创新精神和实践能力，注重联系生活，渗透思想德育教育。

因能力有限，时间仓促，教学设计中有许多不足之处，敬请各位专家、老师批评指正！谢谢！

**初中信息技术说课稿篇四**

今天听了王xx老师执教的《数字与信息一课》，下面就本课谈谈自己的几点体会：

本课是新课程第十册数学广角中的一节实践活动课，主要是向学生渗透一些重要的数学思想方法，是通过日常生活中的一些事例，使学生初步体会数字编码方法在解决实际问题中的应用，并通过观察、比较、猜测来探索数字编码的简单方法，让学生学会运用数字进行编码，初步培养学生的抽象、概括能力。《标准》中指出，第二学段要让学生“进一步体会数在日常生活中的作用，会运用数表示事物，并能进行交流”。在日常生活中，数有着非常广泛的应用，在第一学段学生已经有了初步体会，特别是在一年级上册认数的时候，教材在“生活中的数”版块中就已经出现了像邮政编码、门牌号、车牌号这样的数在生活中的应用实例。数可以用来表示数量和顺序，这一知识点学生是已经知道的，而数还可以用来编码，这对学生来说是不大熟悉的，本节课就是在学生的生活经验和已有知识的基础上，进一步体会数字编码在日常生活中的应用，并通过实践活动进行简单的数字编码，培养学生的数学思维能力。

王老师本课的导入颇有新意，以屏幕中描述老师的语句来激发学生的学习热情，老师诙谐幽默的表达让孩子不知道老师葫芦里卖的什么药，学习兴趣和注意力一下子就被吸引到课堂上来，牢牢抓住孩子新奇的心理特点。

王老师让孩子课前来搜集一些身份证号码，和老师的号码来比一比，小组内说一说，自己看懂了什么，联系孩子已经知道的知识，在班上自由发挥自己的意见，尊重孩子的主体性。教学内容以学生的知识经验为基础，教师再进行适当的补充，知道其它一些数字表示什么意思。然后通过对身份证号码去掉或者增加后的数字和原来的数字进行比较，体现了数字的额简洁化和有意化。

教学完身份证号码后，老师设计了一个侦探活动，让学生体会到学有所用。后面设计的生活中一些数字如114、119、110等等，让孩子了解了生活中数字的作用，并且延伸到邮政编码，门牌号等等，体会到生活中数字的重要性，体会到数学和生活的紧密联系。值得探讨的问题是：教师的语言再精炼些，教学效果会更好。

**初中信息技术说课稿篇五**

各位领导、老师大家好！

我说课的题目是初中信息技术教育下册第七单元第一节----《快速建立秩序册》，不足之处敬请予以批评指正。

1．教材分析：《快速建立秩序册》一节是学习电子表格的基本内容，在这节课使学生了解二维数据表格的基本结构，并能够利用各种输入技巧熟练将特征信息制作成精美的二维表格，为将来的数据处理打下基础。因此，这一节课的内容是本章的基础内容，学好此节内容为以后利用电子表格进行各种处理操作，解决实际问题打下基础。

2．教学目标：

（1）知识与技能：使学生了解二维数据表格的基本结构，能够熟练的制作出精美、实用的二维数据表格。

（2）过程与方法：通过讨论趣味运动会活动方案，建立该活动的秩序册，归纳电子表格的设计和处理方法，根据需求，设计出合适的电子表格方案。

（3）情感态度与价值观：通过参与趣味运动会活动，树立集体主义观念和科学的价值观。并通过设计电子表格，形成积极主动的学习态度。

3．教学重点和难点。

本节的教学重点是电子表格的输入技巧与美化方法。

难点是数据的输入技巧。

1、教法：采用任务驱动教学法和讨论法。

采用任务驱动教学法|——通过设立任务，创设情境，激发学生学习的兴趣。

启发法——通过回顾旧知识，启发学生解答不同的输入方法及美化与修饰方法，掌握各种输入技巧与修饰技巧。

3．学法：通过创设活动，激发学生积极思维，在实践中引发学生发现问题，分析问题，解决问题。

利用网络教室现代化教学手段采用启发式教学法，使学生在操作实践中探索性学习。

硬件准备：计算机网络教室。

软件准备：windows操作系统、microsoftexcel、lanstarvcxp纯软件多媒体教学网系统、电子学习档案袋。

1.教学理念：

新课程改革倡导以学生为主体，教师为主导的教育理念，教师在教学过程中，本着启发、引领的教学方法，使学生在学习中发现问题，提出问题，分析问题，解决问题，不断提高学生的信息素养。通过应用软件的学习不断提高学生的综合实践能力，变要我学为我要学，旨在培养学生积极探索的精神及挖掘他们的开拓创新能力。

2.新课引入。

教师提出电子表格作品的设计理念是什么呢？

为了对数据进行有效的整理、分析，并能迅速地处理数据。

为做好趣味运动会的报名和组织工作，根据同学们的报名参赛情况设计班级竞赛的秩序册，用电子表格形式制作出精美实用的作品。

**初中信息技术说课稿篇六**

我说课的题目是《excel中进行数据计算》，电子表格excel的主要功能就是用来计算报表，本节课是excel当中最重要的一节课之一，学生能否正确、熟练地掌握excel的计算操作，与本节课的学习情况相联系。下面我就从教材、学法、教法以及教学过程等四方面加以说明。

1、说教学内容、对象。

本节课是重庆大学出版社编写的中学信息技术八年级（上）第一节在excel中进行数据计算，该节分两课时，这是第一课时：使用公式、函数计算和统计数据。教材对象是八年级学生。

2、说教学作用地位。

现代社会是信息化社会，在生产、生活的各个领域，都有大量的数据信息需要处理，像学习成绩的统计分析、电话费的收取、工资表格的统计等。随着社会的进步，人们在日常生活中产生的数据越来越多，对处理数据的速度和精度要求也越来越高。然而传统的人工处理数据的方法已经不能满足需求，计算机成为最有效的数据处理工具。作为中学学生有必要了解和学习数据的处理。本节课是在学生学习了如何在工作表输入数据、编辑、修饰工作表的基础上，进一步让学生学会如何在excel中进行数据计算，使学生对数据处理有个感性认识。

3、说教学目标。

（1）知识目标：

学会使用excel中的公式、函数进行数据计算和统计。

（2）技能目标:。

懂得利用excel的公式计算日常工作的各种报表（例如：工资表、成绩表等）。

（3）情感目标:。

让学生亲身体验excel强大的运算功能，通过系统学习，培养学生积极思考、敢于动手、自主探究能力，和不断探究新知识的欲望。

（4）德育目标。

教育学生要公正、准确地做好各种报表；不要弄虚作假，养成良好的职业习惯。

（5）教学重点、难点。

重点：能利用公式、函数进行数据的计算和统计。

难点：能够根据需求选择和正确使用函数。

1、学情分析。

八年级的学生思维活跃，想象力丰富，好奇心强，同时又有了一定的自学能力和动手能力。通过前面课程的学习，学生已基本掌握了在工作表输入数据、编辑、修饰工作表的基本操作，在此基础上进一步让学生学会如何在excel中进行数据计算，使学生对数据处理有个感性认识。

2、学法分析。

（1）采用多媒体互动教学手段，使学生在头脑中加深理解，巩固所学知识。

（2）教师少讲、精讲、让学生通过实验学习，在学习过程中理解数据计算在日常生活中的重要性，让学生在实验中发现问题。既有利于学习新东西，又能充分发挥学生的主体作用。

（3），强调实际应用的讲述和数据处理问题的分析，通过对知识的巩固，消化和运用，通过讲练结合最终将知识转化为能力。

１、自学法。

对于内容比较简单，并且教材有明确答案的知识点，采用自学法，既可以体现学生的主体地位，又可以培养学生的自学能力。

２、实例演示法与讲授法相结合。

为了使学生更快、更容易地学好本节课的内容，我特别设计了几个有针对性的、能够突破教学重点和难点的报表实例。通过一边讲解教学内容，一边完成相应的课堂实例的操作演示，这样可以给学生留下深刻直观的印象，让学生更快、更容易地掌握新知识。

３、提问法与启发引导相结合。

在完成实例的过程中，我会通过“提出疑问”逐步引导学生，让学生一起参与分析问题、解决问题的活动中来，从而逐渐提高学生自行分析问题、解决问题的能力，使学生养成一种积极面对问题、积极探索解决问题的良好习惯。

复习与引入（约5分钟）。

复习内容：excel的基本操作（单元格的选定、移动、复制和删除等）。

引入新课：

学生看教材p15中的雅典国际奥运会前10强，请一位学生用word计算该报表。（5分钟）。

(目的：一方面回顾一下word表格的计算，另一方面让学生意识到利用word计算该报表十分麻烦。)。

（目的：使学生对新课内容产生兴趣，激发学生的求知欲。）。

（一）利用公式进行计算的一般步骤（8分钟）。

教师将用公式计算出奖牌总数。（教师讲解时演示操作过程。）。

（二）利用函数进行计算的一般步骤（10分钟）。

教师将奖牌统计表表格用函数计算出奖牌总数。（既讲述又演示操作过程。）。

（三）学生练习操作过程（20分钟）。

在excel中，学生打开一个成绩表格，并分别运用公式、函数形式计算出总成绩、平均成绩。

（目的：检验学生对教师教学内容的掌握情况，培养学生的实际动手操作能力。）。

**初中信息技术说课稿篇七**

今天我说课的题目是《图文混排》，我将从说教材、说学情、说教法、说学法、说教学过程几个方面进行阐述。

一．说教材。

本节课是泰山出版社第一册下第三章第二节的内容，是word文档编辑的一个重要组成部分。通过前面的学习，学生对word文档的编辑已经有了基本的认识，可以进行简单的图片、艺术字、文本框的插入，但在文档的实用性和艺术性方面还有些欠缺，还需要增强文档版面的美感，而图文混排更好地体现了版面设计功能，是word软件综合运用的体现。

本节课主要要求学生掌握两方面的操作技巧，一是了解各种版式的特点及适用范围，灵活运用合适的版式进行图文混排，二是掌握多幅图片之间层次的设置，有效调整多幅图片的位置关系。基于上述内容，归纳了以下的重点及难点：

重点主要有两部分，一是图片版式的设置及层次的设置，特别是理解各种版式的特点及应用，在文档编排过程中灵活使用版式。

难点是灵活、合理设置图片版式及位置，使图片与文字达到美观和协的统一。

二．说学情。

本节课的教学对象为初一的学生，正处于个体身心发展的加速期，作为教师应该多让学生通过自己探索来获得新知识，掌握新技能。学生已学习了word的基本操作，掌握了一些基本操作技能，在此基础上学习利用图片和艺术字的综合应用创作作品，能够激发学生的学习兴趣。但由于学生基础参差不齐，在教学过程中需分层指导，加强练习。

三．说教法。

本节课坚持学生的主体地位，以任务驱动与学生自主探究为教学活动主线，综合培养学生的各种能力，使学生敢于探索、勇于创新。在对教材进行了深入的分析以后，为了使学生更加容易接受本节课的教学内容，我采用多种方法进行教学。

（1）任务驱动法：

本节课以学生感兴趣的《白雪公主与七个小矮人》的故事为主线，分层次地设置不同任务让学生去完成，使学生在“玩中学，学中乐”。

设计意图：激发学生的学习兴趣，产生学习的动力；

（2）对比教学法：

在比较图片各种版式的特点及适用范围时，通过设计表格，让学生参照表格来比较，使版式的特点有了明显的区别。

设计意图：引起学生的学习兴趣和培养学生的审美意识，刺激学生的求知欲x。

（3）情景教学法：

设计意图：为学生创造学习情景；

（4）小组协作法。

设计意图：通过小组协作，成员之间互相帮助，取长补短，达到共同进步的目的。在版式设置的能力拓展模块中，完全由小组成员自主完成，观现象，找规律，勤总结。

四．说学法。

本节课内容比较简单，效果比较直观，所以主要侧重学生的自主性学习和探究性学习的设计，培养学生发现问题、解决问题的能力。在进行版式设置、层次设置时，要求学生依据提供的任务，尝试运用多种方法来解决，训练学生融会贯通的能力。

五．说教学过程。

教学环境：多媒体电子网络教室，借助投影和广播教学来进行。

教学工具：word20xx应用软件以及教师事先准备好的教学课件及学生练习素材。

教学过程中，我始终以学生感兴趣的《白雪公主与七个小矮人》的故事为主线，通过设置不同的情境及任务，激发学生的学习积极性及主动性。从白雪公主的闪亮登场到与白马王子的盛大婚礼，每个环节都伴随着任务的完成而进入到下一个环节，当顺利走到了白雪公主与王子的盛大婚礼时，本节课的内容也就圆满结束。

（一）创设情境，揭示主题。

通过比较三个不同版本的《白雪公主与七个小矮人》的故事，得出结论，图片与文字的合理设置能够使文档更加生动活泼，版面更加美观和谐，如何合理地设置图片与文字的位置关系呢，导入本节课内容――图文混排。

（二）自主探究，获取新知。

第二环节，亲动手，寻方法。本环节操作比较简单，主要采用自主探究法，利用课本及导学案，尝试运用多种方法将白雪公主的图片设置成四周型，让学生对图片的版式有一个初步的认识。乘胜追击，及时让学生总结版式的类型。

第三环节，能力拓展。依据白雪公主与七个小矮人的生活片断，有《森林舞会》、《恶毒王后与魔镜》、《与七个小矮人在一起》、《闯进七个小矮人的家》等文档，根据图片特点及文字内容，将各种版式应用于不同的文档中，通过抓阄来决定小组的操作内容，大大提高了学生学习的积极性和主动性。小组合作可以发扬团结协作的团队精神，同时培养其审美情操。采用不同版式，大大提高了文档的艺术，陶冶了学生的审美情操。

第四环节，加油站。该环节对所学知识及技巧得到进一步地巩固及升华。

（三）善于观察，探求方法。

白雪公主在森林中与七个小矮人一起快乐地生活着，并在七个小矮人的帮助下度过了一次次的劫难，最终得到了王子的青睐，一起为白雪公主化化妆吧。教师演示，尝试给白雪公主换妆，但结果却失败了，怎么办呢？带着问题去寻找答案，层次地设置。通过小组合作，互相讨论，互相学习，找出层次设置的方法俄及技巧。在此完全把课堂交给学生，真正体现学生的主体地位，教师充当答惑解疑的角色。提高学生自我探究的能力。

（四）综合练习，延伸拓展。

图片的插入及编辑在word中占据很重要的地位，可以帮助我们设置多种特殊的版面，如贺卡、名信片等，当然它们都离不开艺术字及文本框的修饰。通过延伸拓展，可以让学生更灵活地设置各种精美的版面。通过对《盛大婚礼》的实践操作得出结论，艺术字与文本框可以象图片一样进行版式及层次的设置，也就是说艺术字与文本框就是一种特殊的图片。

（五）激励评价，总结归纳。

在白雪公主有了一个圆满结局的美景下，总结本节课的收获，使45分钟也划上了一个圆满的句号。

以上就是我对本节课的说课内容。

文档为doc格式。

**初中信息技术说课稿篇八**

本课是海南省中小学《信息技术》教材八年级上册中的第一章第三节。这一章从增强学生的切身感受、激发学生兴趣入手，深入浅出地介绍多媒体组成要素中，文字、图像、声音、视频和动画的基本知识，以及处理这些对象的工具软件的操作使用方法，通过powerpoint软件，让学生实际制作一个多媒体作品。

本节课是采用powerpoint制作多媒体作品的第六个课时，在学习本节课之前，学生已经初步具备利用powerpoint创作、编辑多媒体作品的能力，这节课可以说，是原有基础上的一个再提高，即使静态的演示作品变为动态的演示作品，既可调动学生的学习积极性，又可提高他们的操作技能，还可以对他们进行艺术熏陶。所以，本节课采取充分发挥他们的想像能力和动手能力，放手让学生自主探究学习的办法，实现学会学习、提高能力和陶冶情操的完美结合。

当前，信息技术教学内容着重选取促进学生信息素养的基础内容进行教学，重点让学生掌握信息技术这个基础工具，培养学生利用这个工具进行其他学科学习和终身学习的可持续发展能力。根据高中学生心理、智力发展水平以及他们的知识经验和情感需求，我确定本节课的教学目标为：

1.知识目标。

掌握powerpoint演示文稿自定义动画设置的一般方法。

2.能力目标。

（1）培养学生的实践能力。

（2）提高学生对信息的处理能力。

3.发展目标。

（1）培养学生创新、团结协作的能力。

（2）培养学生自主学习的能力。

（3）培养学生适应未来社会竞争和发展的能力。

4.情感目标。

（1）培养学生严谨务实的作风、认真学习的态度和探索新知识的兴趣。

（2）培养学生尊重他人的思想感情。

1.教学重点。

（1）自定义动画效果的设置。

（2）动画幻灯片对象顺序的调整。

2.教学难点。

（1）自定义动画效果设置的方法。

本课采用“任务驱动----师生讨论----任务完成----效果评价----归纳汇总”的五步教学模式。在整个的教学过程中，教师只是作为学生主动建构知识的帮助者、促进者，而不是知识的传授者、灌输者。以下是教师活动图：

设计任务----启发讨论----讲解辅导----归纳问题教师在本节课的教学中，设计了四个任务，让学生通过完成任务来自主建构自己的知识体系。学生每完成一个任务，都从设计任务开始，教师从学生学习遇到的问题入手，引出学习任务，然后引导、启发学生进行探究，思考完成任务的办法，对比较集中的问题，或者学生比较棘手的问题，教师进行适当的引导，最后同学生一起归纳解决问题的办法。

在教学中，教师应充分强化自己的角色意识，始终以学生的朋友身份出现，让学生时刻感受到与教师处于平等的地位。二要注意分层要求学生。针对学生学习基础的差异，在设计任务时要注意任务的层次性。不同基础的学生赋予不同的任务。

在传统的教学模式中，学生总是处于被动灌输的地位。学习成为了学生的苦差事，不愿学、不会学的情况比较普遍。在学生的学习过程中，教师充分尊重学生的主体地位，一切为了学生的发展。

一是创设轻松和谐的学习氛围，使学生时刻保持良好的学习心境；二是提供更多表达、交流的机会，鼓励学生敢想敢说，培养他们协作学习的好习惯；三是通过积极鼓励学生大胆操作实践，发现问题、讨论问题、解决问题，让学生保持高度的探索欲、尝试欲；四是让学生通过成功的`作品，更多地体验一种成就感，进一步激发他们强烈的创造欲望。

以下是学生活动图：

思考讨论----探索质疑----笔记心记----自主创造学生在完成每一个任务的过程中，总是从思考讨论完成任务的办法开始，然后对讨论的结果进行探究验证，找到正确答案之后，把它牢记下来，最后在理论的指导下自主创造。

1.复习导入。

课前任务：（上节课学习内容）。

请以教师节问候语为题，创作至少由1幅幻灯片构成的演示文稿（图和文均不少于2个）。

学生活动：复习、实践，完成课前任务。教师活动：巡视、答疑。

教师提示：编辑制作完成的演示文稿还不是一个完整的演示文稿，教师适时播放演示范例，导入课题。

在这个过程中，教师采用创设情景，激趣导入。上课后，我直接播放精心准备的范例，创设优美的情景，当学生还沉浸在优美的意境中时，我紧接着问：想不想把课前准备的演示文稿设置成如此优美的演示文稿呢？回答是肯定的，教师顺势导入课题：演示文稿自定义动画的设置。

2.新课。

任务一：请你为自己创作的演示文稿的各个对象设置不同的动画效果。

学生活动：思考、讨论、实践，完成任务一。教师活动：巡视、答疑、辅导。

师生共同小结：要设定一个对象的动画效果，必须先选定对象，再进行设置。

学生在完成这个任务的过程中，教师一定要积极进行学法的指导，让学生自主探索、自主实践。

教师质疑：展示一张学生已设定好演示动画的“国庆节祝贺”贺卡，给予肯定评价；同时指出其中两个演示动画顺序设置不正确，需要调整。

任务二：请调整幻灯片对象呈现的顺序，并尝试将几个对象设置成连续呈现的方式。

任务三：请插入一段声音，并设置成连续播放。学生活动：分组讨论、深入探究，完成任务三。教师活动：巡视、答疑，效果评价。

师生小结：多媒体对象的设定除了需要在效果和顺序项里设置以外，还必须在多媒体项里进行设置。

3.归纳总结。

本节课要点：（利用幻灯片逐条显示）掌握powerpoint演示文稿自定义动画设置的一般方法，学会设置文字、图片、多媒体的动画，调整顺序。

自定义动画设置的一般方法：

选定对象----设定（调整）----预览----确定。

4.课堂练习。

请继续完善你的自定义动画设置(第一层次要求）。已完成同学，可以相互协作，也可尝试设置幻灯片的切换方式，并设置成连续自动播放的形式（第二层次要求）。

5.效果评价。

通过网络点播几位同学的典型作品，利用大屏幕进行展示，先请同学互评，并请制作比较优秀的同学介绍学习方法。然后教师集中给予肯定，指出其中还需要提高的地方，并鼓励学生在课后继续学习。

本节课由于突出以任务驱动为主线，以学生的自主探究学习为中心，充分调动了学生学习的积极性，学生勤于动手、敢于创新，课堂气氛活跃；从完成任务情况看，知识目标完全达到，能力、发展和情感目标基本实现。

20xx年xx月xx日。

**初中信息技术说课稿篇九**

我是针对新课标要求鼓励跨学科的活动主题,实现技术学习与技术应用之间的整合，体现双价值这一教学目标，我今天说课的题目是《拼出家乡的好风光》。下面我将从教材分析，教学目标，教学重、难点，教学过程几个方面来说说我这堂课的设计。

《拼出家乡的好风光》是《初中信息技术》二年级上册第二章第四节的内容。它是在学生掌握制作一个完整的flash动画之后，学习如何利用flash工具，把一个完整的图片切割成小图片，再利用flash元件、按钮和函数功能把小图片以拼图游戏的形式合并成原来的图片。这节课在学生练习flash工具使用的基础上，进一步巩固和学习了flash按钮和函数的使用。同时，通过对地理课上学习的重点地图的练习，达到巩固、强化地理知识学习的目的。

一、知识目标：学会使用flash软件制作拼图游戏。

二、能力目标：培养学生的知识运用能力、迁移能力、拓展能力；自主探究、相互协作的能力。

三、情感目标：巩固学生学习的兴趣，发现学生的特长。

根据利用flash按钮和函数控制图片这一过程比较复杂，而且学生又很难想象到利用按钮和函数可以达到目的的这一特点，确定利用flash按钮和函数控制图片为教学重点和难点。

1、任务驱动法。

2、演示、讲解法。

3、分层教学法。

4、协作学习法。

（一）复习提问（2分钟）。

首先，对与本节课有关的学习内容进行回顾、复习，并请1位学生展示具体的操作。

（二）导入新课（8分钟）。

2．布置任务：到老师的邮箱里找到老师存储的地图文件，下载后,在flash里,把地图分割成五小块。想一想，你怎样处理这五小块，让它们以老师给的拼图游戏的形式动起来。

2..重点讲解拼图游戏的制作过程:（1）.将每一块图形转换为影片剪辑——（2）删除所有剪辑——（3）.建立新图层——（4）.从库里找回所有剪辑——（5）.制作按钮——（6）.选择某一个元件进入元件编辑窗口,选入已经制作好的按钮——（7）选中此按钮进行动作设置——对其它四个元件重复（5）、（6）两步操作——完成任务，进行演示。

（四）学生总结（3）：找出老师讲解过程中你认为重点的步骤：应该是（5）、（6）两步，这两步中学生常常忽略选择元件，或者是对按钮进行动作设置时忘记选中按钮。

（五）协作学习（12分钟）。

（六）展示作品（8）。

每个小组展示作品的同时，说出你在完成作品后得到的收获（包括信息技术学习和地理学习）同学们都能说出对flash的功能上的新的认识,只有很少一部分同学体会到了对地理的学习有很大的帮助,说明要加强拼图游戏的练习.

（七）布置作业（2）。

每组选出你认为在地理课本上重要的地图，设计一个既有背景，又有图片声音的拼图游戏。

**初中信息技术说课稿篇十**

《从internet上下载信息》是浙江教育出版社高中信息技术教材第二版“第四章计算机网络基础”中“第四节在internet上获取信息”中的第二块内容。本节内容分2课时。《从www上下载信息》是在学生熟知了www中的常见术语,ie的基本设置以及熟练掌握了通过关键词，利用搜索引擎方便快速地查找资料的基础上展开的第2课时的教学。在本课时中，学生通过完成特定的资料收集和整理，巩固了第一课时中所学的知识，进一步理解搜索引擎及关键词，同时也有机地形成了学生对现有的信息进行分类、筛选、组合以及鉴别的能力。

知识目标：要求学生理解下载的作用和意义；

能力目标：基本掌握下载的四种方式的方法中至少一种方法，培养学生合作的精神，解决实际问题的能力，并能在学习中探究规律，举一反三，融会贯通。

情感目标：培养学生热爱家乡的情感。

重点：四种下载方式。

难点：四种下载方式和小组的配合。

教师在占用课堂时间较少（大约是30%）的情况下，采用演示法、讲解法、指导法，以任务驱动模式来达到教学效果，同时，教师在教法中适时地给予学生启示。

学生在教师的指导下带着任务通过小组合作、实际操作、探究学习等方式，逐步完成任务，使学生在完成任务的过程中不知不觉地实现知识的传递、迁移和融合。本人利用“小组制”，目的是考虑到整个班级水平差异，分8个小组，在每组中设立一位电脑较好的学生担任组长负责这组学生的答疑和管理这组的纪律等，这样不但能分担教师的负担，而且更能让更多的学生当堂掌握知识，并且有问题可以及时解决，在发挥学生的团结互助精神同时也使得本组学生的配合更加默契，也为今后的网页设计中的小组合作打下基础。

（一）新课导入。

首先，在屏幕上展示“忆江南”的诗句并结合“乾隆皇帝七下江南”来引出江南风景如画，令人流连忘返，从而使学生产生一种身为浙江人的自豪感。紧接着就创设一个情景：有一位外地来的游客，她想在浙江游玩，但她不清楚浙江都有些什么名胜古迹。于是，她希望能看到一份有关浙江旅游的特色介绍。（这样导入新课的目的主要是考虑到如果纯粹地教学生下载的方法显得比较机械而带有程序性，创设情景之后，能引起学生的兴趣和激发学生的内在的潜力）。

问：对我们美丽的家乡，大家了解多少呢？——引出上网查找资料和资料的保存整理。

忆江南。

江南好，

风景旧曾谙。

日出江花红胜火，

春来江水绿如蓝。

能不忆江南。

（二）新课。

1、介绍“下载”的概念。

2、四种下载的.方式。

（2）保存图形：最好能重命名。

（3）保存文字：注意保存的载体为一些字处理软件，易犯的错误为选中文字并复制后，在资源管理器窗口中直接粘贴。

（4）下载文件：注意“在文件的当前位置打开”的含义。

法一：左键单击。

法二：右键-目标另存为。

法三：下载工具，如影音传送带。

法四：右键-复制快捷方式。

\*教师演示四种下载方式,其中下载文件只演示前两种方法，后两种方法只简单提及，由学生自行探索。

要求：（1）、由小组合作完成；

（3）、作品上传到服务器的“浙江之旅”文件夹中。

\*学生代表演示作品。

3、总结学生演示内容并补充讲解。

（1）归纳法，尤其要对教学难点进行讲解，并得出结论。

（2）信息的搜索、筛选、整理和汇总的要点与注意点。

（3）小组合作的配合。

4、思考：还有没有什么别的软件可以更好地表现和展示这些内容？（为网页设计埋下伏笔）。

文档为doc格式。

**初中信息技术说课稿篇十一**

本次说课，我将分三个单项对大家进行介绍，它们分别是：教材分析，教法学法分析以及教学过程。

首先，我将对教材从教学内容、教学目标以及重点难点，3个角度来进行分析。

这节课是整个计算机实训教学word部分的第4节内容，在前几节课学习了如何使用word输入短文、如何对文字、段落进行美化以及如何插入图片的基础上，我们本节课的任务是如何用艺术字使word文档变得更加生动漂亮。所以这节课的教学内容是为学生全面学习word和培养计算机操作能力打下了基础。

根据计算机实训课的要求、结合课本教材，我确定本节教学目标如下。他们分别是知识目标，能力目标和情感目标。

使学生掌握插入艺术字的方法，学会调整艺术字并熟悉艺术字工具栏中按钮的功能及用法，这将是本节课所要达到的知识目标。

在能力目标方面，将着重培养学生的自主学习能力和对知识的迁移能力，养成良好的学习惯，为他们以后的终身学习打好基础。

情感目标是培养学生审美观念以及创新意识。

这样的目标设计，立足教学目标多元化，不仅要使学生掌握知识目标，还要使学生在学习过程中发展各方面的能力目标，体会情感目标。

在了解了教学目标以后，让我们再来看看本课的重点、难点部分。

由于艺术字工具栏上的按钮多，学生不容易记忆掌握，所以使学生正确使用“艺术字”工具栏上的工具按钮来编辑艺术字，将是本节课的难点部分。

以上就是我从3个角度来对教材进行的分析。下面，我们再来看一下本次说课的第二个部分，即教学法分析部分。

整个教学过程当中，我将使用到的教学环境和教具分别包括有：计算机网络教室、投影仪，word软件，以及我制作的一份多媒体教学课件。

现在教育理论提倡，教师是学习的组织者、引导者、合作者，根据这一理念，我采用了激，导，探，放，的方法，在教学中，我设计了三个由易到难的任务，激发学生的学习兴趣，引导学生实践操作，鼓励学生自主探索，并放手让学生应用知识去大胆创新。

学生作为主体，在学习活动中的参与状态和参与度是决定教学效果的重要因素，因此，在课堂上我注重实践操作，给学生提供活动的空间，引导他们自己在活动中发现，在实践中感知，体现出了做中学，学中做，探索实践中学，学后尝试创新的思想。

整节课，为了体现学习活动中学生是学习的主体，我设计了如下的教学程序和时间安排：

复习旧课，创设情境，引入新课4分钟;讲授新课、任务驱动，指导实践35分钟;展示作品，归纳总结3分钟;布置作业，课外延伸3分钟。而在这其中，新知识讲授与课堂实践将是交叉进行，这样安排教学时间主要是为了到职业学校实训课所要求的老师精讲课学生多动手的目的。下面我就以教学过程当中这4个环节为主线，配合本堂课的教学课件，来讲解本节课的具体实现。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印。

**初中信息技术说课稿篇十二**

各位领导、老师大家好！

我说课的题目是初中信息技术教育下册第七单元第一节----《快速建立秩序册》，不足之处敬请予以批评指正。

一、说教材。

1．教材分析：《快速建立秩序册》一节是学习电子表格的基本内容，在这节课使学生了解二维数据表格的基本结构，并能够利用各种输入技巧熟练将特征信息制作成精美的二维表格，为将来的数据处理打下基础。因此，这一节课的内容是本章的基础内容，学好此节内容为以后利用电子表格进行各种处理操作，解决实际问题打下基础。

2．教学目标：

（1）知识与技能：使学生了解二维数据表格的基本结构，能够熟练的制作出精美、实用的二维数据表格。

（2）过程与方法：通过讨论趣味运动会活动方案，建立该活动的秩序册，归纳电子表格的设计和处理方法，根据需求，设计出合适的电子表格方案。

（3）情感态度与价值观：通过参与趣味运动会活动，树立集体主义观念和科学的价值观。并通过设计电子表格，形成积极主动的学习态度。

3．教学重点和难点。

本节的教学重点是电子表格的输入技巧与美化方法。

难点是数据的输入技巧。

二、说教法、学法。

1、教法：采用任务驱动教学法和讨论法。

采用任务驱动教学法|——通过设立任务，创设情境，激发学生学习的兴趣。

启发法——通过回顾旧知识，启发学生解答不同的输入方法及美化与修饰方法，掌握各种输入技巧与修饰技巧。

3．学法：通过创设活动，激发学生积极思维，在实践中引发学生发现问题，分析问题，解决问题。

三、说教学手段。

利用网络教室现代化教学手段采用启发式教学法，使学生在操作实践中探索性学习。

硬件准备：计算机网络教室。

软件准备：windows操作系统、microsoftexcel、lanstarvcxp纯软件多媒体教学网系统、电子学习档案袋。

四、说教学过程。

1.教学理念：

新课程改革倡导以学生为主体，教师为主导的教育理念，教师在教学过程中，本着启发、引领的教学方法，使学生在学习中发现问题，提出问题，分析问题，解决问题，不断提高学生的信息素养。通过应用软件的学习不断提高学生的综合实践能力，变要我学为我要学，旨在培养学生积极探索的精神及挖掘他们的开拓创新能力。

2.新课引入。

教师提出电子表格作品的设计理念是什么呢？

为了对数据进行有效的整理、分析，并能迅速地处理数据。

为做好趣味运动会的报名和组织工作，根据同学们的报名参赛情况设计班级竞赛的秩序册，用电子表格形式制作出精美实用的作品。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印。

本文档由范文网【dddot.com】收集整理，更多优质范文文档请移步dddot.com站内查找