# 三年级信息技术教学计划第一学期(实用19篇)

来源：网络 作者：心上花开 更新时间：2025-05-15

*时间就如同白驹过隙般的流逝，我们的工作与生活又进入新的阶段，为了今后更好的发展，写一份计划，为接下来的学习做准备吧！计划可以帮助我们明确目标，分析现状，确定行动步骤，并制定相应的时间表和资源分配。以下是小编收集整理的工作计划书范文，仅供参考...*

时间就如同白驹过隙般的流逝，我们的工作与生活又进入新的阶段，为了今后更好的发展，写一份计划，为接下来的学习做准备吧！计划可以帮助我们明确目标，分析现状，确定行动步骤，并制定相应的时间表和资源分配。以下是小编收集整理的工作计划书范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇一**

普及电脑知识为主旨，使学生经过系统的、有目的的学习后，了解和掌握相应的电脑操作知识和使用技能。

儿童学习电脑是一件很有意义的事，是新时期的需要，教学过程中应侧重于计算机应用，计算机辅助教学。

1.了解信息技术的应用环境和信息的表现形式。

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作用，培养学习使用计算机的兴趣。

3.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学习。

4.能够在他人帮助下使用通讯远距离获取信息，发展个人的爱好。

5.初步学会用计算机的使用习惯和责任意识。

教学安排。

第一课信息与我们的计算机朋友1课时。

第二课和新朋友过第一招1课时。

第三课侦察开始菜单的秘密1课时。

第四课有趣的鼠标小游戏1课时。

第五课小老鼠画图1课时。

第六课无师自通学软件1课时。

第七课windows窗口变1课时。

第八课与电脑键盘交朋友1课时。

第九课学击键从这里出发1课时。

第十课上排字符的输入1课时。

第十一课下排字符的输入1课时。

第十二课一箭双雕1课时。

第十三课给古诗配拼音1课时。

第十四课复习2课时。

第十五课考试2课时。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇二**

本学期针对的是小学三年级的学生，由于初次接触信息技术课程，学生对信息技术的热情高涨，但这是入门时段，本课程安排了以下四个目标:。

2、练习中英文打字，目标为中文8字/分钟，英文80字/分钟。

3、电脑画画基础。

4、因特网基础。

第一主题主要介绍信息技术基础知识、电脑操作入门、电脑硬件知识等内容。

第二主题介绍键盘键位的分布，操作键盘的正确姿势，手指分工及击键的方法，汉字单字、词组及中英文标点符号的输入方法，利用记事本编辑文字及文件保存的方法等。

第三主题主要让学生通过画图软件了解简单的图形处理软件及其使用方法，并能熟练地应用鼠标做简单的绘画与修饰。

第四主题让学生学习如何使用ie浏览器浏览网站信息，体验因特网在生活中的应用，畅想网站名称和标志的用意，为后续进一步学习网络知识奠定基础。教材分析:。

信息技术对于提高小学生适应信息社会的能力，对于转变教育思想和观念，促进教学内容、教学方法、教学体系和教学模式的改革，全面提高教学质量和效益，促进“应试教育”向素质教育转轨都具有重要的意义。义务教育阶段小学信息技术是一门知识性与技能性相结合的工具课程。本册教材由四部分内容组成:电脑的基础知识、键盘输入知识、画图以及浏览因特网。在教学时，应充分考虑小学生的思维特点，用形象、具体的表现手法为小学生展现神奇的信息技术世界，让学生在活动中理解、掌握信息技术基础知识和基本操作技能，体验信息技术的应用。

知识与技能:。

1、感知生活中的信息和信息技术，知道其作用，逐步树立不断提高自身信息素养和技术操作能力的愿望和信心。

2、能感受、寻找并分享我们身边有益的信息。

3、认识、探究信息技术在生活中的应用，并规范与安全地使用信息技术。

4、与计算机初次接触，连接并让计算机工作起来。

5、熟悉键盘操作指法和操作姿势，养成良好的键盘操作习惯。

6、熟练使用画图软件并能畅游网络。

过程与方法:。

学生通过自主学习、合作交流等学习方法，培养学生良好的使用计算机的习惯，增强学生学习信息技术的信心，逐步提高自身信息素养和技术操作能力。

通过学习掌握信息技术与计算机的基本操作，培养学生对计算机的浓厚兴趣。

工作要点及措施：

一、备课。备好课是上好课的前提。该门课程使用电子教案，在无纸化、无软盘、办公自动化方面成为领先学科，开辟出一条切实可行的路子。

二、上课以学生上机练习为主，在培养学生学习兴趣、获取处理信息的能力、创新思维能力方面有所渗透和加强。

在教学中我会多注意时时调动学生的积极性，采取多鼓励、多表扬、勤指导、勤评比、勤换内容的教学方法，使学生感到练习不是那样地枯燥，使学生能在半年时间里掌握课程要求的四个目标，为了使学生能够达到，我确定了以下的教法和学法：

1、任务驱动法。我将以“任务驱动法”将教学内容设置成一个个具体的教学任务，引导他们学会去发现、去思考，去寻求解决问题的方法。当学生将一个个任务击破的同时也就掌握了本课的学习内容。

2、直观演示法。因为年龄小，采用直观演示法组织教学，使学生更好更快地掌握操作技能。当然，直观教学不仅仅是教师演示，根据实际让有经验的学生进行演示，充分调动这部分学生的积极性。

3、主动探索自主学习法。学生在任务驱动下，变“要我学”为“我要学”，引导学生自主探究，由此产生的效果必然是事半功倍。任务的完成就标志着学生实践能力的提高，同时学生也能体验到完成任务后的成就感，从而激发他们进一步学习的兴趣和积极性。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇三**

人类社会已进入信息时代,日新月异的信息技术在不断地改变着周围的世界。为了推广计算机信息技术,提高全民族的科学文化素质,发展小学信息技术教育。根据教育部制定的《中小学信息技术课程指导纲要》,确定本课程的教学任务。

1、了解信息与信息技术的含义，了解常见的信息技术工具的用途。

2、了解计算机系统的基本组成，掌握计算机的基本操作。

技能目标：

3、了解windows操作系统以及对程序窗口的简单操作。

4、学会输入汉字，加强指法练习。

情感目标：

5、培养良好的计算机使用习惯和道德观念。通过对计算机的演示操作，激发学生对信息技术的学习兴趣，培养学生的科学态度和科学的学习方法，培养学生热爱科学以及关心社会的情感。

1、了解信息与信息技术的含义，了解常见的信息技术工具的用途。

2、了解计算机系统的基本组成。

3、了解windows操作系统。

难点：1、熟练掌握计算机的基本操作。

2、对程序窗口的简单操作。

3、熟练输入汉字，正确运用指法。

信息技术课程内容应该根据学生的特点，考虑学生心智发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需求，结合学生的实际情况，使学生能在受教育阶段尽可能多地接受新思想、新方法、新技术，并在信息技术的应用中得到发展。

(一)课前准备。

1.深入了解学生。

教师课前通过多种渠道了解学生的知识与技能水平、学习态度和学习动机等，从学生现实生活经历和体验出发，确定学生的原有的认知结构和期望形成的认知结构，找到“原有认知结构”与“期望认知结构”之间的差异，从而确定教学起始点及相应的教学方法策略，为组织教学打下良好的基础。

2.科学设计教学方案。

设计教学方案要针对课程内容模块化强的特征，注重教学单元的整体设计。对教学单元所涉及到的知识教学内容、技能教学内容以及应用教学内容有一个整体的把握，根据《课程指导纲要》、教材特点和学生实际情况，将教学单元中的教学目标、教学重点、教学难点统筹安排，避免教学的随意性。

教材处理时，力求做到内容简明易学，层次分明，条理清楚。重点突出那些与日常学习和生活紧密相关的知识和技能，让学生学习之后能够在日常生活中找到它们的用武之地，通过使用，充分体会到信息技术给他们的学习和生活带来的便捷和快乐。

确定教学方法应根据单元教学实际，合理、灵活地选用讲解示范、任务驱动、自主探究、合作学习等教法和学法。

在独立备课的基础上，开展集体备课活动。互相交流教学设计方案，相互启发、取长补短，及时对原有教学设计方案进行调整、补充、完善，形成个性化教案。保证每一个学生的健康发展，从而将素质教育的实施融于信息技术的教学始终。

3.构建良好的教学环境。

做好计算机房内部的局域网软硬件规划和建设。重视教学需要的素材资源、教学软件或课件的构建，通过合作开发，形成网络学习资源，实现共享。

教师要熟练掌握教学过程中所需的各种硬件和软件的操作使用方法，课前认真检查教学设备和教学软件环境，及时排除设备和软件故障，并认真做好教具、学具、教学媒体、教学资料等各项准备工作，确保课堂教学顺利进行。

(二)课堂教学。

将市教科院“三步四环节五课型”的要求落到实处，在教学实施过程注意以下几点：

1.营造良好的信息技术学习氛围。

在课堂上面向全体学生，建立民主、平等、和谐的师生关系。充分尊重学生个体差异，创造条件，使学习过程突显主动性与独创性。根据学生的年龄特征，组织富有创意的学习活动，引导学生主动参与，让学生自己发现并提出问题，通过问题的解决，激发学生的探究欲望，让学生在合作、发现、交流中学习。营造良好的信息技术学习氛围。

2.注重学生学习方式的转变。

注意“以学定教”，注重转变学生的学习方式，把学生学习过程中的发现、探究、研究、交流、评价等活动凸现出来，使学习成为学生发现问题、提出问题和解决问题的过程。让学生在亲历处理信息、知识探究、合作交流、解决问题的过程中掌握信息技术基础知识和基本技能，掌握学习方法，形成正确的情感态度与价值观。

3.关注学生个体差异，注重分层教学。

因为家庭条件不同，孩子接触微机的程度不一样，小学生在学习信息技术知识时起点不同，关注学生的个体差异，设立多级学习目标，使不同层次的学生均能发展。具体做法可以在设计常规内容之外，另外设计一到二个较高教学目标的内容，或与本节课目标类似的其它目标，或相同目标的其它活动内容。课堂上，已经掌握了常规内容的学生就可以去学习较高教学目标的内容，或与本节课目标类似的其它目标内容，或相同目标的其它活动内容，基础差的同学达到常规内容即可。

4.重视技术学习的实践性。

信息技术应用中的可迁移性十分明显，在认识信息技术基本特征、把握信息技术发展规律的基础上，有意识地突出各种应用软件间的关联使用，引导学生借助已有知识、技能、经验和方法，通过积极探索，掌握具有广泛迁移意义的知识、技能和方法，培养学生适应信息技术发展的能力，促进学生可持续发展。

5.重视课堂教学的检测评价。

改变只关注学生学业成绩的单一总结性评价，应重视教学效果的及时反馈。针对“学生课堂学习情况如何，是否掌握了知识、技能与方法，还存在哪些问题”等问题，及时掌握教学情况，找出存在的问题以便及时纠正反馈。

评价的形式可灵活多样，如知识技能学习的评价可以由教师提问学习情况，小组讨论、归纳后由组长汇报;也可以由组内互相检测评价，然后推选代表上台示范操作与表达;还可以由教师抽调好、中、差三类学生上台示范操作与表达，以便发现问题及时纠正。评价要以正面引导为主，及时表扬、多鼓励，对演示表述错误的，也应循循善诱、肯定成绩，指导学习方法。

进行评价时，还应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。另外，要时刻关注评价对学生学习和教师教学效果的反馈作用，要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇四**

1、学习基础：本年级共有10个班，一个老师教4个班，另一个老师教了6个班。三年级是刚接触信息技术这门课程的第一学期，因此，从基础开始培养学生的信息素养以及学习信息技术的兴趣就很重要，不过根据以前的经验，学生对计算机操作非常感兴趣，一般都喜欢上信息技术这门课，因此在上课的时候就要首先确定学生的机位，以便于以后上课学生不会乱坐座位，这样可以在最短的时间进行正常的教学。

2、学习态度：三年级的学生普遍年龄较小，活泼好动，同时对什么都充满了好奇心和求知欲，因此刚开始上课时就要先培养学生良好的学习态度，同时希望各班的班主任也重视该科的学习。

3、学习行为习惯和学习兴趣：三年级学生的行为习惯比较好，上课大多学生能自己管好自己，能认真听老师讲课，认真操作，但部分学生特别是男生由于小，所以自控能力还是不强，不过全年级学生的学习兴趣非常浓厚，对信息技术的求知欲非常强烈。

本教材是由四川省教育科学研究所组织编写的经省教材审查委员会审查通过的新教材，从教材的结果和内容来看，与以前使用的档案出版社出版的教材相比较简单但很使用，而且符合学生的心理特点与学生的接受能力，这套教材充分考虑了学生的心理发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需求，体现出了各阶段的侧重点，特别注意培养学生利用信息技术对其他课程进行学习和探索的能力，注重培养学生的创新精神和实践能力。

计算机的初步认识、windows桌面、窗口等基本元素的认识与操作，初步学习键盘指法。

本书注重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。通过信息技术课程的学习，使学生初步具有获取信息、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信息技术相关文化、伦理和社会等问题，负责地使用信息技术；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、工作和生活打下不要的基础。

本教材的教学我将采用分组合作的教学方法，以任务为驱动，以提高学生兴趣为主要手段，以培养学生信息素养为目的达成教学任务的完成。对优生采用重点辅导，适当的超教材进行培养，同时鼓励和组织这部分优生参加上级有关部门组织的各级各类竞赛并力争取得等级奖励；对弱差生要耐心辅导，同时利用课余时间对他们进行辅导以尽快缩短与其他学生的差距。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇五**

以《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》(下称《指导纲要》)为依据，以《技术课程标准》为参照，在充分体现《指导纲要》各项要求的基础上，给合信息技术教育的实际，把开设信息技术课程作为实施义务教育课程改革的一个重要环节；教材以信息处理为主线，面向现代社会的发展，从知识层面、意识层面、技术层面上培养学生的信息素养，注重培养学生创新精神和实践能力，着力引导学生使用信息技术获取信息、处理信息、展示信息，以及协作学习。

三年级学生对“计算机”的兴趣高于信息技术课的兴趣，由于学生接受能力的差异，掌握水平的参差不齐，对键盘指法的掌握不可能完全应用于实际，故加强引导学生做到“即学即用”。

学习；

活动过程是学生尝试、实践的动手过程；

动手过程以学生为主体、教师为主导，突出学生自主探究；以学科整合为平台，鼓励学生利用信息技术探究其他学科充分体现新课改精神。

了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”；

学会分类存放文件，删除不用的文件，会用不同的方式查看文件等操作；

能上网浏览网页,下载图片、文字、网页下载简单的软件，播放音视频。

略

**三年级信息技术教学计划第一学期篇六**

本学期采用的是福建教育出版社出版的教材三年级上册，它包括以下几方面的内容：总共三个单元，第一单元共有5课，“生活中的信息技术”主要是介绍信息技术在生活的应用，让学生认识常见的信息技术工具，主要是计算机的简单介绍；接着教材在“初识电脑朋友”一课中向学生介绍正确开机、关机的方法，以及认识电脑桌面，在这一课中向学生介绍了鼠标的各种操作方法，使学生能熟练控制鼠标，还介绍了计算器的应用和键盘。本单元是学生接触信息技术课的第一个单元，教材用2课的内容让学生初步认识计算机，学习基本的计算机操作方法——使用鼠标。在此基础上，小游戏的作用，既让学生熟练了计算机的操作方法，又使学生对计算机在生活、娱乐、学习上的作用有一定的了解。

第二单元主要内容是正确使用键盘输入法学用word软件输入汉字，共4课，通过利用word软件掌握键盘正确不同的输入的方法，通过文字的修改进而完成比较完整的作品，在完成作品、展示作品的过程体验成功的乐趣，从而充分调动学生的学习积极性，让学生熟练用键盘正确打字的操作，掌握保存文件的方法，理解复制、粘贴操作，养成良好的上机习惯。第三单元主要内容是学用画图软件掌握绘图的方法，，共4课，进而完成一幅比较完整的作品，在完成作品、展示作品的过程体验成功的乐趣，激发学生爱护我们美丽的校园，从而充分调动学生的学习积极性，还要通过绘图，让学生熟练鼠标的操作，掌握保存文件的方法，理解复制、粘贴操作，养成良好的上机习惯。

三年级学生刚接触信息技术这门课程，大部分学生家中配备了计算机，对计算机并不陌生，但操作并不规范，但用以玩游戏居多，所以要可以进行深一层次的辅导。

（1）知识与技能：

了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣；认识计算机的基本组成；学会开机和关机；认识鼠标，知道鼠标的左右两键；学会鼠标的指向、单击、双击、拖动操作；能通过“关闭”按钮，关闭一个窗口；能打开和关闭画图与金山画王，认识画图和金山画王的界面；了解不同的绘图工具，能用不同的绘图工具绘图；学会修改画图的方法；能用“撤销”来更正错误；能清除选定的区域；能在档案管理中找到自己的画；熟悉不同风格的背景图库；使用倒色工具添颜色，用底纹填色；会使用角色图库，调整角色图库中图片的大小、位置等；学会使用仙女袋工具；学画几何图形；认识变形工具，并能使用它来修改图片；认识暗房，并能调整颜色；认识图库中的动画；学会选取工具；学用操纵器；能复制、粘贴图形。

（2）过程与方法：

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手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

（3）情感态度与价值观：

通过对计算机的演示操作，激发学生对信息技术的学习兴趣，培养学生的科学态度和科学的学习方法，培养学生热爱科学以及关心社会的情感，从而使学生认识到自己肩负的重任，从而激发学生的学习兴趣，培养学生的科学态度和科学的学习方法，培养学生热爱科学以及关心社会的情感，从而使学生认识到自己肩负的重任，从而激发学生的学习兴趣，为祖国的繁荣昌盛而努力学习。

1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣。

2、鼠标的指向、单击、双击、拖动操作。

3、能通过关闭按钮关闭窗口。

4、通过游戏，使学生有兴趣地掌握鼠标的基本操作。

5、画图工具的使用。

6、前景色、背景色的使用。

7、用不同绘图工具绘画。

8、文字工具的使用。

9、选定、填充工具的使用。

10、复制、粘贴的使用方法。

11、利用图库中的贴图进行创作。

12、认识图库中的动画并修改。

13、几何图形使用。

心和耐心”去做将培优计划要落到实处，发掘并培养一批尖生，挖掘他们的潜能，从培养能力入手，训练良好学习习惯，从而形成扎实基础，协助教师进行辅差活动，提高整个班级的信息素养。

1、认真备好每一次培优辅差教案，努力做好学习过程的趣味性和知识性相结合。

2、加强交流，了解潜能生、优异生的家庭、学习的具体情况，尽量排除学习上遇到的困难。

3、对班级的学生进行比较深入细致的了解。

4、沟通思想，切实解决潜能生在学习上的困难。

5、对自己班级的优等生与后进生的确定要谨慎，特别是潜力较大的学生,应给以适当的指导。

6、请优生介绍学习经验，差生加以学习。

7、课堂上创造机会，用优生学习思维、方法来影响差生。对差生实施多做多练措施。优生适当增加题目难度。

8、采用激励机制，对差生的每一点进步都给予肯定，并鼓励其继续进取，在优生中树立榜样，给机会表现，调动他们的学习积极性和成功感。

9、充分了解差生现行学习方法，给予正确引导，朝正确方向发展，保证差生改善目前学习差的状况。

10．作业练习既要面向全体学生，又要兼顾提优补差。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇七**

初中信息技术课程考试分为信息技术基础知识、操作系统、文字处理、excele应用、powerpoint应用和网络基础及应用六个模块。本学期将着重对这四部分内容进行巩固和复习，培养学生的动手实践操作能力，能够较熟练的掌握对计算机操作的基础操作能力，培养学生主动学习和自学能力，培养学生正确的学习信息技术的方法，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，为适应信息时代的学习、工作和生活打下必要的基础。

九年级学生已经具备了一定的信息技术水平，基本掌握了计算机的一般操作方法和使用常用软件，但由于每一学期信息技术课时比较少，每周只有一节课，学生的遗忘性大，大多数学生学后没有注意巩固，学生掌握的情况不是很理想，参差不齐。

九年级的主要任务是复习并做好迎考准备。复习内容包括：信息技术简介、计算机系统的硬件和软件、操作系统、文字处理、excele应用、powerpoint应用、网络基础及应用。

在设定了教学内容的同时，要采用一定的方法措施使学生能够系统的掌握信息技术知识。

1、对学生学习信息技术的目的进行引导，端正其学习态度。

2、对学生严格要求，让他们能充分利用好课堂40分钟。

3、对每个班培养一名信息技术代表，由此学生带头对其他学生进行引导和榜样。

1、九年级为迎考做准备，在教学中要注意让学生互相帮助，以优带差。

2、注意前后联系，做到举一反三。

3、把繁琐的细节问题细化到每堂课中，避免学生对选择、填空题的无所适从。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇八**

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。

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。

二、教材分析。

本册是《小学信息技术》系列教材的第二册。本册共15课，其中心内容是在写字板中输入中英文。本册从内容上来分可分为三单元。第1课和第2课教材主要介绍了windows中窗口的介绍以及桌面的设计。第二单元从第3课至第8课，主要是介绍了键盘这个新伙伴，强调了键盘上一些常用键的功能和使用，以及如何正确地使用键盘，如何在写字板中输入英文。第三单元从第9课至第15课，主要学习中文的输入，介绍用电脑来写作，突出电脑的好处，书写不用墨水，修改不用橡皮，美化不用颜料。

三、班级分析。

这个学期，我对三年级的信息技术教学工作,情况和上个学期相适，我必须发扬上个学期总结的一些比较好的经验，把精力放在提高自己的教学方法和教学技巧上。三年级总共有三个班，这个阶段的学生都是接触电脑课不久，电脑的操作还不是很熟练。但是学生对电脑课的兴趣比较浓，热情比较高。所以，老师要抓住这点优势，让学生学得开心，寓教于乐。

四、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。

周次时间内容课时。

第1周。

第2周。

第3周。

第4周。

第5周。

第6周。

第7周。

第8周。

第10周4.09-4.13第9课从领奖台到游乐园1课时。

第11周4.16-4.20。

第13周4.30-5.4五一放假。

第14周5.7-5.11第11课设计我们的校门1课时。

第15周5.14-5.18第12课我的梦1课时。

第16周5.21-5.25第13课我的作品1课时。

第17周5.28-6.01第14课我的网络家园1课时。

第18、19、20、21周6.04-6.29考察测试4课时。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇九**

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，我校三年级共有四个班。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）了解什么是信息技术与信息技术的应用。

（2）了解计算机的硬件组成并初步认识软件。

（3）学会使用“画图”软件画画。

（4）学会浏览网络，搜索保存资料。

（5）学会windows的基本操作和资源管理。

（6）初步掌握word的文字编辑及美化修饰。

（7）初步学习电子板报的制作。

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。

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。

三、教材分析：

1、教材的知识体系结构分析：

本册教学内容主要分为四部分，第一部分主要是通过学会画画学会使用画图软件，进而熟悉掌握电脑的基本操作。第二部分是通过浏览网页，初步了解互联网，并进一步学习网上搜索及保存网上资料，收发电子邮件等。第三部分是通过学习word，初步掌握文字的编辑及美化修饰，让计算机真正的服务于我们的生活及学习。第四部分是简单的windows基本操作及资源管理，用于平时学生自己对计算的维护。

2、本册教材在学科教学中地位和作用：

本册教材是学生接受真正系统的信息技术教育的开始，也是培养学生学习信息技术的兴趣，了解信息技术的有关知识，培养基本的信息技术能力特别是培养学生良好的学习习惯的关键阶段。打下一个好的基础，为以后的学科学习起到重要作用。

3、教学重点、难点分析：

重点：画图软件的使用，网上资源的搜索及保存。

难点：画图软件中曲线工具、橡皮工具的使用；网上搜索时关键字的选择及条目的筛选。

四、改进教学的措施：

1、落实教学“五认真”的具体措施，“五认真”即认真备课、认真讲课、认真辅导、认真布置作业、认真考核。

2、加强提优补差工作，对于优秀生可适当加深加宽，帮助学生形成自己的技能、技巧。对于学困生，要在课上、课后给予更多的帮助、关心和指导，对于特别有兴趣的学生可以组织课外兴趣小组，以培养学生的特长。

3、教研工作的目标和计划：

积极开展信息技术课堂教学模式的研究，通过探讨学习，总结得失，努力将自己的`实践活动转化为理论。

（略）。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十**

计划只是一种手段，绝不要为了列计划才去列计划，只要是能达到目的的计划才是有用的计划。实施计划时，不要轻言放弃。接下来小编为大家带来了20xx-20xx三年级上信息技术教学计划，想了解更多相关内容请关注应届毕业生考试网!

三年级学生刚刚接触信息技术，好奇心非常强，没有基础但兴趣浓厚，注意力不容易集中，上课活跃爱说话。

主要为电脑基础知识的学习，包括计算机的了解及基本操作，互联网的认识，画图软件的使用基础，计算器的使用和键盘的操作，信息编码等。

1、了解信息技术的有关知识，与我们生活的关系。

2、知道信息技术的发展及作用。

3、掌握计算机的组成、用途及使用范围。

4、互联网的初步认识，用浏览器浏览网页。

5、认识windows桌面，计算机的基本操作。

6、设置桌面背景及窗口操作。

7、初识画图软件。

8、在图画中插入文字。

9、学会使用计算器。

10、键盘的操作。

本着对发展学生个性和创造精神有利的原则，评价的方式应灵活多样，可以采用考试、考查，评估学生的作品和竞赛的方法。不论采用什么方法进行评价都应鼓励学生创新，使检查学生学习质量的手段和方法，像信息技术本身的发展一样充满活力。

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.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教学任务。

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。

周次。

内容。

1

我们生活在信息世界里。

2

认识一位好朋友。

3

处理信息的好帮手。

4

厚厚的百科全书。

5

网络改变生活。

6

窗口变变变。

7

和键盘打交道。

8

有趣的图画。

9

四季的脚步。

10。

走近春天。

11。

夏天好热闹。

12。

金色的秋天。

13。

雪地里的小画家。

14。

贺年卡。

15。

看谁算得快。

16。

10个手指都会用。

17。

做一个录入高手。

18。

传播信息的游戏。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十一**

本学期选用的教材是泰山出版社的《小学信息技术》三年级下册教材。此册教材分两个单元，第一单元汉字输入，第二单元网上冲浪。

1、让学生掌握汉字输入的基本技能，学习网络知识和进行上网操作练习以及网页的查找、下载与保存。

2、让学生进一步了解计算机的广泛用途，并从小树立学科学、爱科学、用科学的方法处理信息的意识。

3、从小培养良好的用机习惯，掌握正确的操作方法。

4、培养学生处理信息的能力，提高学生的逻辑思维能力和创新思维及创新能力，进行创新实践。

（一）教学内容：

学习在写字板或word中进行汉字输入、学习网络知识和进行上网操作练习以及网页的查找、下载与保存。

（二）教学要求：

使学生能比较全面第了解、掌握“计算机基础知识、网络知识以及汉字输入”等的基础知识，并能针对相关的练习进行上机操作，进而以点带面能运用所学的知识处理日常生活中的一些事务，做到学以致用。

使用网络学习的平台，让学生了解和学会网上的会员注册、上传下载、论坛讨论等技能，培养学生运用网络平台开展有意义的学习及增强活动的意识和能力。

（三）教学重点、难点：

1、基础知识的掌握。

2、各种基本概念、操作的掌握。

3、实践训练、操作的有机、灵活运用。

三年级一班：该班现有学生46人，该班整体情况较好，学生的学习积极性较高，但学生两极分化的现象比较严重。

三年级二班：该班现有学生46人，该班整体情况稍差，主要是上课时学生兴趣不高，导致学生上课认真听讲不够，极个别的学生自制能力差，但全班的学习风气还是\*\*\*的。

在信息技术教学中，跳出学科本位，从教育的高处来看信息技术的教学，教学变为充满活力和创意的学习活动因此，我觉得可以应用以下教学方法：

1、演示法：演示法指的是教师通过“实物”、“图片”、“视频”等特殊媒体把知识信息传递给学生的教学方法。在班级组织形式下的教学，对于基本操作的教学显然不能用“一对一”、“手把手”的教学方法实施教学，只能采用广播方式，把操作步骤、过程展示给学生，学生依此为模仿的对象，进行初步操作的模仿，从而达到基本操作的入门。

2、“任务驱动”教学法：“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上，以学生为主体，实施探究式教学模式的一种教学法。从学习者的角度说，“任务驱动”是一种学习方法，适用于学习操作类的知识和技能，从教师的角度说，是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学方法，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问题、解决问题的能力。一般来说，一个完整的任务驱动教学由以下几个过程构成：任务设计、任务布置、学生自主探求任务的完成、任务完成评估。

3、活动教学法：即是在活动教学法的基础上，从培养学生信息素养的整体来设计主题，以主题为线，以活动为形式，贴近学生生活，把学生日常接触的生活场境、平常喜欢进行的活动同信息技术的应用作一个交融点，以学生为本，关注人文，从信息技术与课程整合的角度在课堂上培养信息素养。

以“汉字输入、学习网络操作”等为学习重点，适当辅之于游戏、组织竞赛等形式，以提高学生的兴趣。

1、以学生上机操作为主，教师讲解为辅。

2、注重辅差、培优、提中。

3、注重解决学生学习过程中遇到的典型问题，并能举一反三。

4、尽量加大学生上机操作力度，做到熟练第掌握所学的知识。

5、注重学生主体作用的发挥及自学能力、创新能力的培养。

6、结合组织相应的竞赛提高学生的兴趣。

7、有意识地注重学生之间的互帮互助，培养学生的合作精神。

第一周：拼音写汉字

第二周：拼音写词组

第三周：词组大演练

第四周：标点符号的输入

第五周：写信交流

第六周：看图写短文

第七周：期中作品制作

第八周：网上世界真奇妙

第九周：关键字查询

第十周：目录检索

第十一周：网页下载与保存

第十二周：文字下载与保存

第十三周：网上学习

第十四周：网上寻宝

第十五周：才艺展示

第十六周：期末作品

第十七周：作品交流欣赏

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十二**

以《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》(下称《指导纲要》)为依据，以《技术课程标准》为参照，在充分体现《指导纲要》各项要求的基础上，给合信息技术教育的实际，把开设信息技术课程作为实施义务教育课程改革的一个重要环节；教材以信息处理为主线，面向现代社会的发展，从知识层面、意识层面、技术层面上培养学生的信息素养，注重培养学生创新精神和实践能力，着力引导学生使用信息技术获取信息、处理信息、展示信息，以及协作学习。

三年级学生对“计算机”的兴趣高于信息技术课的兴趣，由于学生接受能力的差异，掌握水平的参差不齐，对键盘指法的掌握不可能完全应用于实际，故加强引导学生做到“即学即用”。

以培养学生兴趣为主，不强求掌握知识与操作技能；以活动为重心，通过活动，体验、了解信息技术的应用；活动过程是学生尝试、实践的动手过程；动手过程以学生为主体、教师为主导，突出学生自主探究；以学科整合为平台，鼓励学生利用信息技术探究其他学科。充分体现新课改精神。

信息技术常识、指法练习、汉字输入及“wps”文字编辑；学会画图,对图形进行修饰；了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”；会启动应用程序，掌握对文件的复制、剪切、粘贴的操作；懂得建立文件和建立文件夹，学会移动单个文件和多个文件的方法；学会分类存放文件，删除不用的文件，会用不同的方式查看文件等操作；能上网浏览网页,下载图片、文字、网页下载简单的软件，播放音视频。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十三**

一、教学目标：

1、初步了解电脑在生活中的运用；

2、初步掌握电脑各外观部件的名称；

3、基本掌握电脑的开机、关机操作；

4、熟悉电脑桌面；

二、教学重点：掌握电脑的开关机工作；

三、教学难点：电脑的关机操作；

四、教学过程：

（一）、了解电脑在生活中的用途：

教师提问：谁能告诉我，大名鼎鼎的电脑能帮我们做什么？

1．学生自由发言；

注：可行的话教师可在电脑上演示操作；

2．教师补充说明绍电脑的常规用途；

3．教师演示电脑的用途：如：查看资料、看电影、玩游戏、购物、聊天、学习等等。

1．让学生观察身边的电脑，说说电脑有哪些组成部分？注：学生可口说也可手指。

教师拿出或指出相应的设备，介绍其名称并简单介绍其功用。

2．看谁识的快；

教师任意指出设备，学生报出名称。

3．考一考；

1．学生自由讨论。

2．学生自问自答：

方法：让一学生提出电脑的一位朋友，让其他的同学来回答，他能帮我们做些什么事教师一旁点拔，补充。

3．教师总结介绍：

如：打印机、扫描仪、优盘、摄影（相）机、投影仪、写字板、刻录机等。有条件的话可拿出展示介绍。

（三）、初试电脑。

教师提问：我们知道了电脑那无边的能力，那怎样来敲开他的大门，与他来个亲密接触呢？（教师提示与开电视机差不多）。

1．学生依据电视机的开关猜测。

2．教师讲解开机的方法。

a：打开显示器的开关。

b：打开主机上的开关。

注：为了电脑的寿命，一定要先开显示器的开关，后开主机的开关。

3．确定开关：

a：教师指出显示器及主机上的开关。

b：学生互指显示器及主机上的开关。

4．开机。

a：教师开机。

注：应讲清电脑开机中有个启动画面并需有一定的时间，需耐心等待。

b：学生开机。

要求相互监督、提醒。

5．接触桌面：教师指出，我们开机后所见到的界面我们称之为桌面，他和我们现实生活中的桌子一样是专门用来存放东西的。

教师提问：你们看到桌面上有放有哪些东西呢？学生回答。

教师归纳、补充说明：

a：桌面上我的电脑、我的文档、网上邻居等我们可统称图标。

b：任务栏的介绍。

c：开始按钮的介绍。

6．关机：

教师提问：那我们用完电脑后，又应该做什么呢？怎么做呢？

(1)学生指出应关闭电脑。

(2)教师讲解关闭电脑的步骤：

a：教师演示关机步骤。

b；教师讲解关机重点：

五、板书：单击开始按钮——关闭系统——选择“关闭计算机”（使小圆点出现在此选项前）。

——关闭显示器（等显示器灭掉后关闭）。

六、学生熟悉，关机步骤。在相互监督下进行关机。教师一旁巡视。

七、教师课堂小结：

a：学生回答今天学到了什么？有什么用？b：教师补充回顾。

一、教学目标。

知识目标：认识鼠标，知道鼠标的左右两键。

技能目标：

1、学会鼠标的指向、单击、双击、拖动操作。

2、能通过“关闭”按钮关闭一个窗口。

情感目标：

1、培养学生协作学习、与人合作的意识。

2、激发学生用鼠标探索计算机奥妙的兴趣，使学生意识到计算机的工具性。

二、教学重点：鼠标的指向、单击、双击、拖动。

三、教学难点：鼠标的双击操作。

四、课前准备：检查学生计算机中鼠标的设置是否正常。桌面上的图标排列方法不能设为“自动排列”。

五、课时安排：一课时。

六、教学过程：

（一）、谈话导入、激发兴趣。

有谁知道它为什么叫鼠标吗？

讲述鼠标名称的由来。

（二）、认识鼠标。

1．那么大家对鼠标了解吗？谁能给大家说说它的身体构造吗？

学生的回答给予正确的评价，注意鼓励为主；总结学生回答后师述鼠标的各部分名称。

2．接下来让我们照着书本上p5的“试一试”来和我们的新朋友好好交流一下。

3．让学生说说他们所见。

（三）、用鼠标“排座位”

1．在我们电脑的桌面上有很多的“同学”，今天我要大家来当一会老师，给他们排座位，大家看屏幕，仔细看老师的操作。

2．接下来请大家按照自己的想法，给小朋友们排一排吧，注意p6上电脑精灵的提示哟。

3．展示个别学生的桌面，邀请其说明如何操作。

（四）、用鼠标查生日。

1．有没有同学知道自己的生日是星期几呀？（出生那年）。

2．其实我们的电脑朋友能够帮助我们解决问题，接下来请大家按照p6——7页开始尝试查找自己的生日，并且把结果填写在书本上。

3．请做的好的学生给大家示范讲解自己是如何操作的。

4．让学生进行p7的试一试练习。

（五）、小结。

1．我们通过今天的学习，相信大家对鼠标有了更多的认识，给你的同桌说说你今天学到了那些知识。2．今天我们大家都学习的很好，让我们更好看地熟悉熟悉鼠标，请同学们用自己的鼠标完成p7上的练习1、2。

教学目标：

1.熟练使用鼠标的移动、单击、拖动、双击，学会双击快捷图标进入游戏。2.感受电脑的无穷魅力，培养对电脑的兴趣，引导学生正确地看待电脑游戏。教学重点：鼠标的双击、单击、拖放。引导学生正确地看待电脑游戏。教学难点：鼠标的双击。教学过程：

一、知识迁移引入。

小朋友，上节课我们认识了鼠标。学会了用鼠标查自己的生日。鼠标的用处可大啦，今天我们就来用鼠标玩游戏。

二、引导学生在玩游戏中掌握鼠标的操作。

认识快捷图标。

1.老师已经给大家准备了这些游戏，就在我们电脑的桌面上。请你找找看。然后告诉大家有些什么游戏。

2.你试着用鼠标把其中的涂色游戏打开行吗？

师：看来很多小朋友看到游戏还不知怎么打开，让老师来告诉大家吧！

（教师边讲解要领边示范，有条件的用实物投影演示老师手的动作。）双击小口诀：鼠标移到图标上，固定快带速点两下，手指用力轻一点。教师到学生中指导。

打开的同学可自己先试着玩玩。

学习单击鼠标。

在学生讲的情况下，教师补充：到颜料盒中找自己喜欢的颜色，用鼠标左键单击，再到小动物身上某个部位单击，颜色就涂好了。画好一种小动物，可到下方的小箭头点击，选择另一种小动物。

2.交流，哪位小朋友画的漂亮，我们来比试一下。用多媒体软件切换演示。

3.学习关闭游戏。

有哪位小朋友能关闭这个小游戏？如果没有，老师演示。

用鼠标左键单击右上角的小按扭，就能关闭游戏。学习鼠标的拖动。

2.师：看来，这个游戏的玩法不同，下面看老师怎么玩。

先单击笑脸，游戏就开始了，旁边就时间显示，根据右边完整的动物图画，把下面小块分割好的图片用鼠标左键点住不放，然后拖到上面的小方格子里，如果团市委的位置正确，最后拼出来的图就和右边的一样了。最后看谁花的时间越少。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十四**

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。

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。

1、教材的知识体系结构分析：

本册教材共有5个单元，第一单元“与计算机见面”，让你认识计算机，学会使用鼠标指挥计算机做事；第二单元“向计算机中输入字符——认识、使用键盘”，让你学会使用键盘输入字符，并能在记事本中写日记；第三单元“熟悉windows”，带领你熟悉windows桌面，学会使用和管理“桌面”，认识计算机窗口；第四单元“计算机中的文件和文件夹”，让你了解计算机中文件的管理方式，学会管理计算机中文件的方法；第五单元“信息与信息技术”介绍信息及信息技术基础知识。

2、本册教材在学科教学中地位和作用：

本册教材是学生接受真正系统的信息技术教育的开始，也是培养学生学习信息技术的兴趣，了解信息技术的有关知识，培养基本的信息技术能力特别是培养学生良好的学习习惯的关键阶段。打下一个好的基础，为以后的学科学习起到重要作用。

3、教学重点、难点分析：

重点：灵活使用键盘、鼠标。

难点：掌握管理计算机文件的方法。

1、落实教学“五认真”的具体措施，“五认真”即认真备课、认真讲课、认真辅导、认真布置作业、认真考核。

2、加强提优补差工作，对于优秀生可适当加深加宽，帮助学生形成自己的技能、技巧。对于学困生，要在课上、课后给予更多的帮助、关心和指导，对于特别有兴趣的学生可以组织课外兴趣小组，以培养学生的特长。

3、教研工作的目标和计划：

积极开展信息技术课堂教学模式的研究，通过探讨学习，总结得失，努力将自己的实践活动转化为理论。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十五**

一、指导思想：

本学期选用的教材是《小学信息技术》三年级下册教材。此册教材分两个单元，第一单元汉字输入，第二单元网上冲浪。

1、让学生掌握汉字输入的基本技能，络知识和进行上网操作练习以及网页的查找、下载与保存。

2、让学生进一步了解计算机的广泛用途，并从小树立学科学、爱科学、用科学的方法处理信息的意识。

3、从小培养良好的用机习惯，掌握正确的操作方法。

4、培养学生处理信息的能力，提高学生的逻辑思维能力和创新思维及创新能力，进行创新实践。

二、教学重点及难点：

（一）教学内容：

学习在写字板或word中进行汉字输入、络知识和进行上网操作练习以及网页的查找、下载与保存。

（二）教学要求：

使学生能比较全面第了解、掌握“计算机基础知识、网络知识以及汉字输入”等的基础知识，并能针对相关的练习进行上机操作，进而以点带面能运用所学的知识处理日常生活中的.一些事务，做到学以致用。

使用网络平台，让学生了解和学会网上的会员注册、上传下载、论坛讨论等技能，培养学生运用网络平台开展有意义的学习及增强活动的意识和能力。

（三）教学重点、难点：

1、基础知识的掌握。

2、各种基本概念、操作的掌握。

3、实践训练、操作的有机、灵活运用。

三、班级情况分析：

三年级一班：该班现有学生46人，该班整体情况较好，学生的学习积极性较高，但学生两极分化的现象比较严重。

三年级二班：该班现有学生46人，该班整体情况稍差，主要是上课时学生兴趣不高，导致学生上课认真听讲不够，极个别的学生自制能力差。

四、教学策略。

在信息技术教学中，跳出学科本位，从教育的高处来看信息技术的教学，教学变为充满活力和创意的学习活动因此，我觉得可以应用以下教学方法：

1、演示法：演示法指的是教师通过“实物”、“图片”、“视频”等特殊媒体把知识信息传递给学生的教学方法。在班级组织形式下的教学，对于基本操作的教学显然不能用“一对一”、“手把手”的教学方法实施教学，只能采用广播方式，把操作步骤、过程展示给学生，学生依此为模仿的对象，进行初步操作的模仿，从而达到基本操作的入门。

2、“任务驱动”教学法：“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上，以学生为主体，实施探究式教学模式的一种教学法。从学习者的角度说，“任务驱动”是一种学习方法，适用于学习操作类的知识和技能，从教师的角度说，是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学方法，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问题、解决问题的能力。一般来说，一个完整的任务驱动教学由以下几个过程构成：任务设计、任务布置、学生自主探求任务的完成、任务完成评估。

3、活动教学法：即是在活动教学法的基础上，从培养学生信息素养的整体来设计主题，以主题为线，以活动为形式，贴近学生生活，把学生日常接触的生活场境、平常喜欢进行的活动同信息技术的应用作一个交融点，以学生为本，关注人文，从信息技术与课程整合的角度在课堂上培养信息素养。

五、教法措施：

以“汉字输入、络操作”等为学习重点，适当辅之于游戏、组织竞赛等形式，以提高学生的兴趣。

1、以学生上机操作为主，教师讲解为辅。

2、注重辅差、培优、提中。

3、注重解决学生学习过程中遇到的典型问题，并能举一反三。

4、尽量加大学生上机操作力度，做到熟练第掌握所学的知识。

5、注重学生主体作用的发挥及自学能力、创新能力的培养。

6、结合组织相应的竞赛提高学生的兴趣。

7、有意识地注重学生之间的互帮互助，培养学生的合作精神。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十六**

以《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》(下称《指导纲要》)为依据，以《技术课程标准》为参照，在充分体现《指导纲要》各项要求的基础上，给合信息技术教育的实际，把开设信息技术课程作为实施义务教育课程改革的一个重要环节；教材以信息处理为主线，面向现代社会的发展，从知识层面、意识层面、技术层面上培养学生的信息素养，注重培养学生创新精神和实践能力，着力引导学生使用信息技术获取信息、处理信息、展示信息，以及协作学习。

三年级学生对“计算机”的兴趣高于信息技术课的兴趣，由于学生接受能力的差异，掌握水平的参差不齐，对键盘指法的掌握不可能完全应用于实际，故加强引导学生做到“即学即用”。

3. 4. 5. 学习；

6.

活动过程是学生尝试、实践的动手过程；

充分体现新课改精神。

了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”；

件的方法；

6.

学会分类存放文件，删除不用的文件，会用不同的方式查

看文件等操作；

7.

能上网浏览网页,下载图片、文字、网页下载简单的软件，

播放音视频。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十七**

这个学期，我主要负责三年级（2）班的信息技术教学工作,情况和上个学期相适，我必须发扬上个学期总结的一些比较好的经验，把精力放在提高自己的教学方法和教学技巧上。这个阶段的学生都是接触电脑课不久，电脑的操作还不是很熟练。但是学生对电脑课的兴趣比较浓，热情比较高。所以，老师要抓住这点优势，让学生学得开心，寓教于乐。

本册是浙江摄影出版社出版的《小学信息技术》系列教材的第二册。本册共15课，其中心内容是在写字板中输入中英文。本册从内容上来分可分为三单元。第1课和第2课教材主要介绍了windows中窗口的介绍以及桌面的设计。第二单元从第3课至第8课，主要是介绍了键盘这个新伙伴，强调了键盘上一些常用键的功能和使用，以及如何正确地使用键盘，如何在写字板中输入英文。第三单元从第9课至第15课，主要学习中文的输入，介绍用电脑来写作，突出电脑的好处，书写不用墨水，修改不用橡皮，美化不用颜料。

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。

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。

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。

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。

2.22—2.28。

始业教育及安排机房位置。

1课时。

第2周。

3.1—3.7。

第1课指挥窗口。

1课时。

第3周。

3.8—3.14。

第2课装扮桌面。

1课时。

第4周。

3.15—3.21。

第3课键盘一家.

1课时。

第5周。

3.22—3.28。

第4课童年趣事。

1课时。

第6周。

3.29—4.4。

第5课游动物园。

1课时。

第7周。

4.5—4.11。

第6课打字游戏。

1课时。

第8周。

4.12—4.18。

第7课英文儿歌。

1课时。

第9周。

4.19—4.25。

第8课儿童天地。

1课时。

第10周。

4.26—5.2。

学生打字比赛。

1课时。

第11周。

5.3—5.9。

第9课南极探险。

1课时。

第12周。

5.10—5.16。

第10课古诗一首。

1课时。

第13周。

5.17—5.23。

第11课接龙游戏。

1课时。

第14周。

5.24—5.30。

第12课遣词造句。

1课时。

第15周。

5.31—6.6。

第13课宣传海报。

1课时。

第16周。

6.7—6.13。

第14课植物趣谈。

1课时。

第17周。

6.14—6.20。

第15课动物遐想。

1课时。

第18周。

6.21—6.27。

期末考试。

第19周。

6.28—7.4。

放暑假。

第20周。

7.5—7.11。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十八**

这个学期，我主要负责三年级（2）班的信息技术教学工作，情况和上个学期相适，我必须发扬上个学期总结的一些比较好的经验，把精力放在提高自己的教学方法和教学技巧上。这个阶段的学生都是接触电脑课不久，电脑的操作还不是很熟练。但是学生对电脑课的兴趣比较浓，热情比较高。所以，老师要抓住这点优势，让学生学得开心，寓教于乐。

二、教材分析。

本册是浙江摄影出版社出版的《小学信息技术》系列教材的第二册。本册共15课，其中心内容是在写字板中输入中英文。本册从内容上来分可分为三单元。第1课和第2课教材主要介绍了windows中窗口的介绍以及桌面的设计。第二单元从第3课至第8课，主要是介绍了键盘这个新伙伴，强调了键盘上一些常用键的功能和使用，以及如何正确地使用键盘，如何在写字板中输入英文。第三单元从第9课至第15课，主要学习中文的输入，介绍用电脑来写作，突出电脑的好处，书写不用墨水，修改不用橡皮，美化不用颜料。

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。

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。

四、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。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印。

**三年级信息技术教学计划第一学期篇十九**

一、指导思想：

人类社会已进入信息时代,日新月异的信息技术在不断地改变着周围的世界。为了推广计算机信息技术,提高全民族的科学文化素质,发展小学信息技术教育。根据教育部制定的《中小学信息技术课程指导纲要》,确定本课程的教学任务。

二、课程任务及目标。

1、了解信息与信息技术的含义，了解常见的信息技术工具的用途。

2、了解计算机系统的基本组成，掌握计算机的基本操作。

3、了解windows操作系统以及对程序窗口的简单操作。

4、学会输入汉字，加强指法练习。

5、培养良好的计算机使用习惯和道德观念。通过对计算机的演示操作，激发学生对信息技术的学习兴趣，培养学生的科学态度和科学的学习方法，培养学生热爱科学以及关心社会的情感。

三、教学重点、难点。

重点：

1、了解信息与信息技术的含义，了解常见的信息技术工具的用途。

2、了解计算机系统的基本组成。

3、了解windows操作系统。

难点：

1、熟练掌握计算机的基本操作。

2、对程序窗口的简单操作。

3、熟练输入汉字，正确运用指法。

四、改进教学、落实计划、提高教学质量的措施。

信息技术课程内容应该根据学生的特点，考虑学生心智发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需求，结合学生的实际情况，使学生能在受教育阶段尽可能多地接受新思想、新方法、新技术，并在信息技术的应用中得到发展。

(一)课前准备。

1、深入了解学生。

教师课前通过多种渠道了解学生的知识与技能水平、学习态度和学习动机等，从学生现实生活经历和体验出发，确定学生的原有的认知结构和期望形成的认知结构，找到“原有认知结构”与“期望认知结构”之间的差异，从而确定教学起始点及相应的教学方法策略，为组织教学打下良好的基础。

2、科学设计教学方案。

设计教学方案要针对课程内容模块化强的特征，注重教学单元的整体设计。对教学单元所涉及到的知识教学内容、技能教学内容以及应用教学内容有一个整体的把握，根据《课程指导纲要》、教材特点和学生实际情况，将教学单元中的教学目标、教学重点、教学难点统筹安排，避免教学的随意性。

教材处理时，力求做到内容简明易学，层次分明，条理清楚。重点突出那些与日常学习和生活紧密相关的知识和技能，让学生学习之后能够在日常生活中找到它们的用武之地，通过使用，充分体会到信息技术给他们的学习和生活带来的便捷和快乐。

确定教学方法应根据单元教学实际，合理、灵活地选用讲解示范、任务驱动、自主探究、合作学习等教法和学法。

在独立备课的基础上，开展集体备课活动。互相交流教学设计方案，相互启发、取长补短，及时对原有教学设计方案进行调整、补充、完善，形成个性化教案。保证每一个学生的健康发展，从而将素质教育的实施融于信息技术的教学始终。

3、构建良好的教学环境。

做好计算机房内部的局域网软硬件规划和建设。重视教学需要的素材资源、教学软件或课件的构建，通过合作开发，形成网络学习资源，实现共享。

教师要熟练掌握教学过程中所需的各种硬件和软件的操作使用方法，课前认真检查教学设备和教学软件环境，及时排除设备和软件故障，并认真做好教具、学具、教学媒体、教学资料等各项准备工作，确保课堂教学顺利进行。

(二)课堂教学。

将市教科院“三步四环节五课型”的要求落到实处，在教学实施过程注意以下几点：

在课堂上面向全体学生，建立民主、平等、和谐的师生关系。充分尊重学生个体差异，创造条件，使学习过程突显主动性与独创性。根据学生的年龄特征，组织富有创意的学习活动，引导学生主动参与，让学生自己发现并提出问题，通过问题的解决，激发学生的探究欲望，让学生在合作、发现、交流中学习。营造良好的信息技术学习氛围。

2、注重学生学习方式的转变。

注意“以学定教”，注重转变学生的学习方式，把学生学习过程中的发现、探究、研究、交流、评价等活动凸现出来，使学习成为学生发现问题、提出问题和解决问题的过程。让学生在亲历处理信息、知识探究、合作交流、解决问题的过程中掌握信息技术基础知识和基本技能，掌握学习方法，形成正确的情感态度与价值观。

3、关注学生个体差异，注重分层教学。

因为家庭条件不同，孩子接触微机的程度不一样，小学生在学习信息技术知识时起点不同，关注学生的个体差异，设立多级学习目标，使不同层次的学生均能发展。具体做法可以在设计常规内容之外，另外设计一到二个较高教学目标的内容，或与本节课目标类似的其它目标，或相同目标的其它活动内容。课堂上，已经掌握了常规内容的学生就可以去学习较高教学目标的内容，或与本节课目标类似的其它目标内容，或相同目标的其它活动内容，基础差的同学达到常规内容即可。

4、重视技术学习的实践性。

信息技术应用中的可迁移性十分明显，在认识信息技术基本特征、把握信息技术发展规律的基础上，有意识地突出各种应用软件间的关联使用，引导学生借助已有知识、技能、经验和方法，通过积极探索，掌握具有广泛迁移意义的知识、技能和方法，培养学生适应信息技术发展的能力，促进学生可持续发展。

5、重视课堂教学的检测评价。

改变只关注学生学业成绩的单一总结性评价，应重视教学效果的及时反馈。针对“学生课堂学习情况如何，是否掌握了知识、技能与方法，还存在哪些问题”等问题，及时掌握教学情况，找出存在的问题以便及时纠正反馈。

评价的形式可灵活多样，如知识技能学习的评价可以由教师提问学习情况，小组讨论、归纳后由组长汇报;也可以由组内互相检测评价，然后推选代表上台示范操作与表达;还可以由教师抽调好、中、差三类学生上台示范操作与表达，以便发现问题及时纠正。评价要以正面引导为主，及时表扬、多鼓励，对演示表述错误的，也应循循善诱、肯定成绩，指导学习方法。

进行评价时，还应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。另外，要时刻关注评价对学生学习和教师教学效果的反馈作用，要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

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