# 2025年初中信息技术教案全套(模板20篇)

来源：网络 作者：梦中情人 更新时间：2025-04-14

*作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。初中信息技术教案全套篇一...*

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

**初中信息技术教案全套篇一**

出示“金山打字”程序，并让学生操作。

请同学们小组讨论：“金山打字”程序中，都有生么样的事件发生，请学生阐述讨论结果。

教师做补充分析

程序运行分析

首先让学生操作完整的易语言“打字练习”程序，并分析其所发生的事件及过程，教师帮助分析讲解。

窗口界面分析

通过上面的事件和过程分析，让学生再次分析本程序的启动窗口界面中应包含哪些组件及元素，教师帮助分析讲解。

教师演示在“窗口界面中”加入本程序所需要的组件及元素。

程序数据类型及代码分析

通过上面的分析，对各个子程序进行分布步讲解。

1、“开始”按钮被单击子程序

通过分析代码，教师讲解逻辑变量“进入循环=真”、“按钮1.禁止=真”。

重点讲解事件“处理事件（）”和“延时（100）”

2、“停止”按钮被单击子程序

通过分析代码，讲解逻辑变量“进入循环=假”、“按钮1.禁止=假”。

在这一部分，可以先让学生对照上一部分的逻辑变量进行相似性分析。

3、按键盘字母键的过程

这一部分教师应该重点讲解“按下某键”事件，和实现判断按下程序中a、b、c、d的某键。

**初中信息技术教案全套篇二**

尝试机器人的搭建及程序设计。

学会使用“移动”“延时”和“停止”模块来使机器人前进、后退和转向；

理解机器人行走的方向、左右电机转速差异与机器人转弯的关系。

培养学生学习机器人知识的思维模式和动手能力；

培养学生编写程序的兴趣；

在调试过程中培养学生间的交流与合作精神。

以任务驱动、自主探究、分组协作为主，教师指导为辅的教学方法。

1.“移动”“延时”和“停止”模块的使用；

2.机器人编程软件中的顺序程序结构；

3.机器人的搭建及左右电机的设置。

2.左右电机的设置与机器人转向的关系。

欣赏图片，思考问题，制定学习目标。

2.最基本的机器人的搭建，为学生展示搭建好的机器人，演示一个发电机及轮胎的安装，给学生布置任务，完成其他发电机的安装。

通过观察教师的演示以及搭建好的机器人，小组讨论合作，完成安装发电机的任务。

教师活动。

2.布置任务一(完成机器人走直线)。

学生活动。

基本机器人知识的学习，小组合作探究完成机器人走直线的任务。

教师活动。

2.演示下载程序到机器人中的步骤。

学生活动。

2.启发引导学生完成教材“博弈舞台”中的任务；

3.提示学生将本节课的学习成果及学习感受记录到“成长基石”中，让学生养成良好的学习习惯。

1.欣赏作品，自评、他评；

2.完成“博弈舞台”中的任务；

3.记录学习成果及学习感受。

**初中信息技术教案全套篇三**

知识与技能目标：

1、启动flash5的方法，熟悉它的界面。

2、掌握引入一个已有动画的方法，并观看自己所引入的动画。

3、掌握保存文件的方法。

过程与方法目标：

1、通过学习flash5基本技能，启发并培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力。

2、能够学会独立使用flash5软件。

情感与态度目标：

培养学生的实践和探索能力，通过动手动脑的活动锻炼学生，让学生掌握本课的知识和技能。

教学重点：

了解flash5的时间轴、舞台、绘图工具以及浮动面板的功能。

教学难点：

给图库中的对象进行分类，以入图层的命名。

教学方法：

讲解法、操作法、演示法等。

（一）创设情境，激情导入

同学们，你们喜欢看动画片吗？是啊，我想，每位同学都有伴随动画片一起成长的经历，在你们的成长过程中一定看过许多难忘的动画片，大家想知道这些精美的动画片是怎么做出来的？（生：想知道）从这节课开始，我们就来学习制作动画的软件：flash，flash5在生活中有着广泛的应用，不仅能作动画，还能做广告宣传等，在以后的学习和工作中我们将逐渐接触到。

（二）自主学习合作探究

（1）自主学习

首先指导学生启动flash5，让学生熟悉flash5的界面，了解时间轴的作用、舞台、绘图工具及浮动面板。

（2）合作学习

现在就让我们启动flash5动画软件吧，首先同学可以通过开始菜单来进入，和启动其它软件的方法一样，开始—程序—flash5，或者在桌面上有可直接双击进入。

师让生观察flash5界面并讲解：

1、时间轴：

它像电影的胶片，每一小格代表动画的一帧，帧里面装载着动画内容。当你对某一帧进行编辑、修改的时候，只要用鼠标点时间轴与它相对应的小格就可以进入这一帧的编辑状态。

2、舞台：

flash5编辑区有一相非常形象的名字，叫舞台。它是创建动画和动画演出的场所。这和以前学过的我们常常把编辑区看成画布和白纸的方式不同。

有了舞台就要有演员，flash5中的演员是什么呢？它们叫图形和元件（组件），图形很好理解，就是我们用绘图工具画的或“导入”的图片，元件是什么呢？它是组合在一起的图形，也可以是一个动画效果的按钮，还可以是一段动画，在flash5，中叫“影片剪辑”。

绘图工具：

和我们以前学过“画图”软件中的绘图工具差不多。

浮动面板：要制作一部动画片要有到各种各样的工具和各种各样的方法，这了进行这些设置，flash5中设计了很多浮动面板。它们分布在屏幕的右侧。这些面板可以在屏幕上随意拖动，来回切换，如果嫌碍事，还可以关闭。如果弄乱了，你可以通过窗口——面板位置——默认规划命令把它们恢复过来。

好了，我讲了半天，大家对flash5一定有所了解，一定想试试操作了吧，下面我们就来作一个最简单的动画——大海中的一个小鱼在游来游去。

（一）制作动画

1、启动flash5

2、导入图片

3、在预览窗中出现一条小鱼，单击按钮可以预览动画

4、用鼠标拖住预览窗中的鱼，将它拖入舞台，随意放在舞台底部。

（二）预览动画

可通过“控制”菜单下的“测试影片”进行测试。

（三）保存文件

和以住我们保存文件的方法一样，不再重复。

学生操作，教师巡视。

**初中信息技术教案全套篇四**

1．使学生掌握段落对齐方式的设置方法。

2．使学生掌握段落缩进控制的设置方法。

3．使学生掌握行间距和段间距的设置方法。

4．使学生掌握文档的分栏排版方法。

1．培养学生对文档进行编辑排版的能力。

2．培养学生键盘操作的能力。

1．培养学生创新意识和创新能力。

2．培养学生的审美能力。

1．段落对齐方式的设置。

2．段落缩进控制的设置。

1．段落缩进控制的设置。

2．分栏排版方式的设置。

演示法、实践法。

1．多媒体网络教室。

2．教师准备的文字素材。

1课时。

教师展示样例，引入课题。

教师展示样例，如图23-2所示，说明左对齐、居中对齐、右对齐、两端对齐、分散对齐等段落对齐方式，演示设置段落对齐方式的方法。

教师布置任务：在“病毒”文档中插入各段小标题，将标题居中对齐，并将文字修饰为隶书小二号桔黄色字。在文章的末尾，采用右对齐方式插入日期，并将文字修饰为黑体小四号蓝色字。

教师介绍：缩进控制可以控制段落距页面左右边界的距离，还可以设置段落的首行缩进和悬挂缩进等方式。

教师提问：设置行间距和段间距与设置缩进控制的方法有什么相同之处和不同之处？

教师讲解并演示分栏的操作后，要求学生将“病毒”文档的前两段文字分为两栏，

完成书第115页练习1、2。

教师与学生共同小结本节课所学内容，强调word只对选定的部分进行分栏。

按照自己喜欢的风格，对“奥运——20xx”进行段落修饰。

**初中信息技术教案全套篇五**

教学目的和要求：

通过学习，使学生掌握的用法。

教学重点：

的各个操作方法。

教学难点：

的双击操作及拖动。

课前准备：计算机、网络。

教学过程：

1、新课导入。

同学们看到过老鼠吗？那么老鼠长得是怎样的呢？

那么我们看一看电脑上的哪个东西最像老鼠？哪些地方像？

那我们知道有什么用吗？可以操作电脑，那么到底怎么用，接下来就请同学们认真听老师讲，如果认真的学的好的同学？老师还会奖励他玩一个好玩的游戏。

2、新课教学。

（一）教师讲解。

1、握的基本姿势。

手握，不要太紧，就像把手放在自己的膝盖上一样，使的后半部分恰好在掌下，食指和中指分别轻放在左右按键上，拇指和无名指轻夹两侧。（先请一个同学试一下。再请另外一个同学也试一下）。

2、用移动光标。

在桌面上移动，您会看到，显示屏上有个箭头也在移动，你把往左移动，箭头就往左移动；你把往右移动，箭头就会往右移动；你把箭头往前移动，箭头就会往上移动；你把箭头往后移动，箭头就会往下移动，那么我们是不是能够通过来控制显示屏上箭头的位置。

3、单击动作。

用食指快速地按一下左键，马上松开，请注意观察，你会不会？现在请同学们试一试。

单击左键。

4、双击动作。

不要移动，用食指快速地按两下左键，马上松开。

双击左键。

5、拖动动作先移动光标到对准对象，按下左键不要松开，通过移动将对象移到预定位置，然后松开左键，这样您可以将一个对象由一处移动到另一处。

（二）学生自由练习。

教师巡视指导。

全课总结（略）。

**初中信息技术教案全套篇六**

（1）通过学习能够识别计算机内部中的cpu、硬盘、音像设备、内存、光驱等硬件设备的主要功能。

（2）能根据不同的任务选用不同的外部多媒体设备。

（3）掌握常见外部设备的安装。

把握计算机硬件的主要特点和性能，学会根据应用需求适当地选择或升级硬件。

（1）计算机硬件型号与特性。

（2）掌握“赫兹”与“字节”等单位。

（1）交流、讨论的学习方法。

（2）观察调查学习方法，将获取的资料归纳和，形成表格。

1课时。

计算机络实验室。

教学环节 教学活动 设计意图

1. 情境导入：

a. 李鸣要求升级电脑。

b. 如何看软件运行环境说明？

2. 教师提出学习问题、学生分析讨论问题：

a. 如何查看计算机的硬件配置？

b. 多媒体计算机需要哪些配件？

c. 如何帮助李鸣安装新打印机 从情境导入，激发起学生的学习兴趣与动力

3. 教师讲解、分组（4人/组）学习：

a. 教师演示如何查看硬件的配置表。

b. 教师出示cpu、内存、硬盘、光驱的图片，向学生介绍各配置的性能和特点。

4. 小组活动：出示windows vista操作系统运行环境说明，根据现在学生所使用的计算机分析能否满足使用要求，并提出硬件升级建议。

a. 学生查看自己的计算机的硬件配置。

b. 利用“我的电脑”和“资源管理器”了解硬盘分区容量的大小和各个分区中已使用的容量及剩余容量。

c. 根据软件运行环境使用要求和计算机的实际配置，提己的升级建议并说己的理由。

6. 学生自主学习：

a. 教师根据李鸣要用多媒体汇报学习的实际，让学生分析可能使用到的多媒体外部设备。

b. 学生分组分析，结合课文，提出本组选用的多媒体外部设备。

c. 小组学习汇报。 让学生自主学习，培养学生学习能力和分析思考问题的能力

7. 教师演示安装新设备。

a. 教师演示如何安装摄像头，对于一些安装的细节借助视频进行演示。

b. 教师演示如何安装驱动程序

9. 布置课后练习：

a. 指导学生到电脑商场实地了解各种硬件配置。

b. 通过上搜索了解最新计算机配件情况。 鼓励学生积极利用现实资源和络开展学习，拓展学习的时空，加强与他人的沟通与交流。

**初中信息技术教案全套篇七**

本活动是安徽义务教育新课程实验教科书(非零起点)七年级《信息技术》下册“第四单元欢乐家庭总动员”的“活动3精彩文稿动起来”。

本活动是在上次活动的基础上，为多媒体作品设置超链接和添加动画效果。本次活动主要分为以下2个阶段：1)设置超链接;2)添加动画效果。

学情分析。

设置超链接和添加动画效果在七年级上册学生已经学习过，所以操作起来比较容易，此节课添加了一个“动作路径”动画效果的设置，操作起来也不难，教师只有稍加引导即可，对于本节课内容学生比较感兴趣，教师要充分利用这一点，发挥学生的操作积极性，最后不能忘记培养学生正确合理评价多媒体作品的习惯。

教学目标。

知识与技能。

1、掌握添加超链接的方法。

2、掌握自定义动画及幻灯片的切换效果的设置。

3、了解评价多媒体作品的方法。

过程与方法。

1、通过设置超链接、自定义动画及幻灯片的切换效果，掌握增强幻灯片条理性、灵活性和观赏性的方法。

2、通过对多媒体作品的评价，了解多媒体作品的评价过程及方法。

情感、态度及价值观。

1、通过作品制作，培养学生的设计和审美能力，培养自我评价意识。

2、维持学生的学习兴趣和欲望，培养学生的创作激情。

教学重、难点。

重点：

1、设置母版上按钮的超链接。

2、添加自定义动画效果和幻灯片的切换效果。

3、培养学生对作品进行评价的意识。

难点：对超链接的理解和制作。

课时安排。

1课时。

教学流程。

一、创设情境、引入活动。

屏幕展示：展示方轻舟同学的作品“欢乐家庭总动员、ppt”，让学生比较此作品与同学上节课完成的作品有什么不同。

学生活动：学生观看作品，思考，讨论，回答问题。

教师总结：按钮上添加了超级链接、设置了自定义动画及幻灯片的切换效果。今天我们的任务就是完成上述设置，并对最终作品进行评价。(结合课本p129“剖析室”)。

二、任务驱动、展开活动。

说明：为了保证学生顺利完成此节任务，把教师课前准备的“欢乐家庭总动员、ppt”文件通过电子教室软件发送给学生，让学生在此基础上完成今天的操作。不要让学生在自己上节课编辑的文件基础上来完成本节任务。考虑到有些学生上节课的任务可能没有完成，所以导致没有办法完成今天任务。

1、设置超链接。

任务驱动：参考课本p130图4、3、1完成母版上按钮超链接的设置。此时教师巡视指导。完成上述任务的同学，完成课本p130“创新园”部分的操作。(此时教师巡视指导，并不断提示操作方法及注意事项。)。

教师评价、总结：教师总体评价学生完成任务情况，并简单演示操作步骤(多种方法设置超链接，强调让学生至少掌握一种)。结合课本p130“知识库”，让学生进一步了解超链接的设置方法及作用。

2、添加动画效果。

(1)添加自定义动画。

任务驱动：参考课本p131步骤，完成图4、3、2中椭圆的自定义动画的设置。

教师评价、总结：教师总体评价学生完成任务情况，并简单演示操作步骤，结合课本p132上方小蚂蚁部分提示介绍设置动画时的注意事项，然后演示路径动画的操作步骤。

任务驱动：参考教师操作方法及课本步骤完成课本p132图4、3、4中对象的自定义动画设置。教师评价、总结：教师简单演示操作方法，结合课本p133上方小蚂蚁部分提示及课本p134“知识库”第1点，介绍自定义动画的设置、修改及删除的方法。

(2)设置切换效果。

任务驱动：参考课本p133步骤，为第1、2张幻灯片设置切换效果。完成上述任务的同学，完成课本p133“创新园”第1题。

课堂小结。

教师总体评价学生完成任务情况，并简单演示操作方法，结合课本p134“知识库”第2点，让学生理解幻灯片切换效果的设置及作用，另外区分“自定义动画”与“幻灯片的切换效果”。

教学反思。

本活动的难点是对超链接的理解和制作。同学们通过超链接的制作对幻灯有了更强的学习兴趣和欲望，激发学生的创新意识。

**初中信息技术教案全套篇八**

1、能够说出电子标签的含义，并能举例说明电子标签的应用。

2、通过观察教师演示、小组合作等方法，提高合作交流的能力。

3、通过学习电子标签，体会学习信息技术的乐趣，激发对科技的热爱。

二、教学重难点。

【重点】电子标签的工作原理及类型。

【难点】电子标签的工作原理及类型。

三、教学过程。

(一)导入新课。

教师通过多媒体播放汽车过收费站时通过etc自动扣费的视频，引导学生思考扣费系统是如何锁定目前通过的车辆信息，是否他们也有“身份证”可以被识别?引导学生带着疑问进入新课学习：电子标签。

(二)新课讲授。

教师通过多媒体呈现常见的含有电子标签的物品(珠宝电子标签、门禁卡等)图片，并采用教授法介绍电子标签的用途，引导学生根据图片信息，结合教材中的.文字，总结电子标签的用途：电子标签主要附着在被识别物体上，存储与物体相关的信息，运用射频识别技术实现非接触读写存储器上的信息。在物联网中，电子标签如同物体的“身份证”一样。

在得出用途后在大屏幕上展示被拆解的电子芯片的图片，教师引导学生思考：那电子标签是由哪些部件决定他有这样的用途呢?【天线】学生回答后教师需给出学生鼓励、正面的评价，如：观察仔细，总结到位等。教师可在学生回答的基础上进行补充总结，电子标签的内部主要由芯片、天线(线圈)等部件组成。

教师引导学生根据刚刚图片中有无电源对电子标签进行分类，并引导学生结合教材同桌两人进行讨论，得出其分类和其主要特点，【可分为有源电子标签(主动标签)和无源电子标签(被动标签)两大类。无源电子标签是最常见的电子标签，当读写器检测到电子标签时发出电磁波，在电子标签周围形成电磁场，电子标签从电磁场中获得能量激活标签中的芯片，芯片产生电磁波发送给读写器。有源电子标签工作的能量则由自带的电池提供】教师并给出积极的评价，如：阅读仔细，归纳概括能力强等。

之后教师介绍电子标签不仅可以根据有无电源进行分类，通过不同的分类标准，所得到的分类结果也不同。并在大屏幕上展示分类的表格，之后组织学生进行小组讨论5分钟，尝试根据读写方式、频率高低对其进行分类并填表，并在讨论的过程中提示学生，涉及频率高低时，可以从频率、感应距离、读取速度和穿透能力等方面进行分析。之后教师可请小组代表进行分析和陈述，学生回答观察结果。【按照读写方式，可以分为只读电子标签和读写电子标签。只读电子标签只可阅读，不可写入，成本较低;读写电子标签，可读可写，成本较高。按照频率高低，可以将其分为低频电子标签、高频电子标签和超高频电子标签。低频电子标签的频率范围为100-500khz，以125khz为主，感应距离较短，读取速度较慢，但穿透能力好;高频电子标签，频率范围为10-15mhz，以13.56mhz为主，感应距离较长，读取速度较快，但穿透能力一般;超高频电子标签，频率范围为850-950mhz以及2.45ghz，感应距离最长，读取速度最快，但穿透能力差】教师对于学生的评价进行鼓励，之后教师再进行补充总结，从而得出不同的电子标签的分类所得到的结果表格。

(三)巩固提高。

(四)小结作业。

小结：教师采用师问生答的形式总结本节课所学的内容。教师可以点评同学们听课很认真，记忆力真强。

作业：回家后观察自己家中的物品哪些使用了电子标签，属于哪一种类型的电子标签，下节课进行分享。

四、板书设计。

（略）。

**初中信息技术教案全套篇九**

老师：大家都知道，计算机又称为“电脑”，这是一种比喻，就好像用电的人脑一样，是人脑的延伸和扩充。因此，要了解计算机各部件的作用，首先要了解人体各部位的功能。

老师：人体的哪一部分能够进行计算，是人脑，还是四肢或五官？

学生：是人脑；

学生：是人脑；

学生：不行。他无法感受外面世界的美好东西，也无法将自己知道的东西告诉别人。

老师：是啊！人脑再重要，也必须依靠四肢和五官将自己的功能发挥得尽善尽美。

2、将计算机各部件的功能与人体各部位的作用建立形象对照。

老师：计算机也同人一样，有相当于大脑的中心部件，也有相当于四肢和五官的外围设备和辅助部件。

我们先来介绍外围设备。

老师：（指键盘）这是什么？

学生：键盘。

老师：（指显示器）这是什么？

学生：显示器。

学生：向他们表示感谢，欢迎他们的到来。

（学生上前操作）在画板中输入。

学生：……。

学生：打印机、音箱……。

老师：有了彩色打印机，可以立即感受创造的快感（当场演示，将前面同学利用画板制作的作品打印出来）；有了音箱，可以享受音乐的美妙（马上播放交响音乐）……（让同学们立即能亲身感受计算机硬件给我们带来的愉悦）。人类的智慧，促进了计算机技术的发展，而计算机技术的发展又给我们人类带来无尽创造的空间。输入设备、输出设备虽然精彩，但它们不是计算机系统的中心，计算机的中心在主机箱里。计算机中的大脑和心脏都在这里了。这就是计算机的主机箱，计算机中最主要的部件都存放在这里。（先简单介绍，然后再请同学们看实物）。

主机：cpu、内存、硬盘……。

cpu：全称为“中央处理器”，我们一般听到的pentium就是cpu。cpu是电脑世界中最大的司令官，就像是我们大脑一般，具有运算和控制功能。cpu运算速度的快慢在很大程度上影响着整台电脑性能的发挥，速度决定一切。因此，cpu的发展关键就是如何使运算速度加快。从1971年11月15日问世的第一块cpu，intel4004，它的运算速度为每秒钟可进行十万次的加减法运算，到现在的奔腾ii，运算速度达每秒钟四亿次，到5月17日，推出的奔腾iii，运算速度达每秒钟五点六亿次。短短三十年的历史，cpu的运算速度提升几千倍，尽管如此，cpu的运算速度仍在不断地加快。

内存：如果说cpu是计算机的心脏和大脑，用于计算和控制的功能，那么计算机中用于记忆的部件就是内存储器，简称内存，即插在主板的内存插槽的内存条。cpu是运算速度越快越好，而内存则是容量越大越好。内存又叫ram。具有易失性，当计算机突然断电后，内存内的数据全部消失。它的作用就像人的大脑具有记忆功能。

外存：为了补足内存的不足而设计，全称为外存储器。外存有硬盘、软盘、光盘、可移动大容量设备，如优盘等。

[活动]百闻不如一见，请同学们进行分组操作（八个人一组），打开机箱，观察主机箱内的部件，观察cpu的位置，内存的形状，及硬盘的形状。（注意安全，有序）。

二、计算机硬件的基本工作原理。

现在，我来总结一下。计算机硬件系统基本上由四大部件组成：输入设备、输出设备、内存、cpu。输入设备负责接收外界信息后，输送给内存进行暂时存储和记忆，然后由内存将有关的数据传递给cpu，数据经过cpu运算处理后，再传递给内存进行暂时存储，最后由内存将数据传递给输出设备显示、打印，或者传递给外存储器，以便长期保存。

**初中信息技术教案全套篇十**

教学内容分析：本课内容是自编教材，主要讲解键盘历史渊源、四大分区以及其中基本键区的使用。是学习好信息技术课程的重要前提。

教学对象分析：本节课学习的对象时初中一年级的学生，学生刚升入初中，情况各不相同，有的对键盘操作比较熟练，但有的太不熟悉，即使比较熟悉键盘的同学也不是那么全面了解，所以让同学们认识键盘是非常有必要的。

教学目标：1、了解键盘的发展史，使学生产生兴趣；

2、了解键盘的分区，掌握主键盘区、数字键、符号键的名称和分布规律；

3、了解基本功能键的使用；

4、了解盲打等打字方法；

5、通过认识键盘从而激发学生学习信息技术的浓厚兴趣。

教学重点：键盘的历史由来和认识并使用主键区

教学难点：各功能键如shift、enter的使用

教学过程

一、谜语引入、揭示课题

上课之前咱们先来回一下之前学的电脑的输入设备有哪些？

（鼠标、键盘、扫描仪、麦克风、摄像头、手写板、光盘磁盘）

今天我们要学习的新内容就关于其中一个输入设备，是哪个呢？

老师说一个谜语，看同学们能不能猜出来。

有户人家真奇怪，房子区域分四块

有的面积大，有的面积小

有的成员多，有的成员少

别看他们不起眼，少了他们真麻烦

（打一个电脑的输入设备）

对，今天咱们将要学习的就是键盘。

板书： 第七课 认识键盘

二、历史引入、激发兴趣

世界上最高的山峰是哪一座呢？（喜马拉雅山珠穆朗玛峰）

那世界上第二的山峰是哪一座呢？（昆仑山乔戈里峰）

（引入）就像大家都了解世界上第一台计算机是什么时候发明的（1946）却从来很少有人去注意键盘是什么时候发明的。

如果说cpu是电脑的心脏，显示器是电脑的脸，那么键盘----就是电脑的嘴。是他实现了人和电脑的顺畅沟通，就是那么重要的一个小东西，它所受到的关注却很少，常常被大家忽略。

好了言归正传。谁告诉我世界上第一台计算机是什么时候发明的呢？（1946）所以随着电脑的出现，键盘也在1946年应运而生被发明出来对不对？（错！）

板书： 1、键盘之历史 1714 1868 克里斯托夫

其实键盘的历史非常悠久，早在1714年，就开始相继有英国、美国、法国等国家发明了各种形式的打字机，最早的键盘就是那个时候用在那些技术还不成熟的打字机上的。直到1868年美国人“打字机之父” 克里斯托夫·肖尔斯 获得了打字机模型的专利并取得了经营权，这个时候便开始出现了现代键盘的实用形式和首次规范了键盘按键即“qwerty”键盘。

三、认识四区、侧重主键

板书：2、键盘的四个分区

这个键太小了大家看不清楚，老师大概把手中的键盘它画下来。

好，老师已经用不同颜色的粉笔画出了四个分区。

它们分别是主键盘区，功能键区，光标控制区和小键盘区。

跟着老师重复一遍：

很好。那谁知道，在这四分区中，那个分区是我们最常用的呢？（主键盘区）

对，顾名思义的，最主要的分区就是主键盘区。

板书：3、主键盘区

#拼图#现在我们是不是拥有一块完整的主键盘了呢？#补缺键#

主键盘又叫基本键盘区，它由数字键，字母键，符号键和基本功能键组成。

这节课我们先重点来看字母键。我们从左往右来看，qwert，细心的同学可能会问了，为什么这些字母顺序会是qwert的排序呢？为什么不是按照字母表abcde的排序呢？是因为这样的排序方便我们打字对不对？（错！）

#大家大胆的猜一下嘛#

其实，和方便我们打字，提高的我们打字的速度这个说法正好相反。它是为了减慢我们的打字速度。

在19世纪70年代，由于当时的机械工艺不够完善，使得键盘的各个字键在击打之后回弹的速度很慢（动作示范），一旦打字员的打字员的打字速度太快，旧容颜易发生两个按键卡在一起的现象，必须用手工再很小心的把他们分开，严重影响了打字的速度。

为此，制造键盘的公司，也就是之前所说克里斯托夫的公司也就遭到了大量的客户投诉。为了解决这个问题，工程师和设计师可是伤坏了脑筋。终于他们决定，既然我技术就摆在那里无法提高，那么我就想办法来为难打字员好了，把键盘上的字母排得乱七八糟很难打字，让你们打不快。

我们看到f和j下面有两横红线，其实是两个突起的横杆。这是咱么食指的位置，下节上机课的时候老师会再跟你们强调。

他们把最常用的o、s、a安排给了最笨拙的小拇指、无名指，把使用频率较低的v、j、y等字母却由最灵活的食指负责，于是，这种“qwert”键盘就诞生了。

直到现在，无论如今的工艺技术已经发展到了多么成熟的地步，后人再发明多少合理的排序方法，都无法推广沿用，可知社会的习惯势力是多么强大。

四、模拟感受、初识盲打

这样的键盘布局真的非常没有效率，有时候为了打一个单词，我们需要常常上下往复的移动我们的手指。

兵来将挡，在1888年的时候，一个叫马加林的打字员发明了“盲打”，把打字速度提高了三倍以上，后来专门发展成了盲打技术。（加加林----第一个登上太空的人）

板书：盲打？

什么盲打呢？好，现在请大家闭上双眼，开始想象一个你最熟悉的键盘，可以是你的手机拨号键盘，可以是你家大门上密码锁的键盘，你是不是闭着眼睛也也能输入密码或拨通号码呢？好现在我们一起来输入110。

好，大家都非常认真做的非常好。这就是盲打技术，只要记住键盘就可以。

今天的作业就是自己下去，像老师一样，把主键盘区画出来，最好把它背下来。

五、双字符键、功基本能键

我们现在来看绿色标记的数字键和符号键，他们和字母键有什么区别呢？

对，它们叫双字符键。

板书： 双字符键

我们按这个键显示出来的是什么？是数字1还是感叹号？

对，在默认的情况下，双字符键优先显示下半部分的字符。

那当我们要用到感叹号井号时是要怎么做呢？

这就要用到刚才我们xx同学补上去的shift换挡键

对，先按住shift键不放，再按需要的双字符键。

它们中间的开始键和电脑桌面上的“开始”是一样的功能。

长相最特别的回车enter键有两个作用，第一是确认输入的执行命令，第二是在文字处理中起换行作用。大家应该没有见过打字机，打字机有一个部件叫“字车”，每打一个单词“字车”就向前移动一截，当打满一行字符之后，打字的人就要推动字车到原来的位置。老师也只在电影里见过（动作），这个动作就叫回车，后来键盘发展出了能自动回车的键。（回车上的箭头符号）

我们的tab键和大写字母键转换键将在下节课的上机练习中和大家详述。

最后再让大家猜一个谜语，键盘里的那个键最帅呀？

下节课老师将带大家认识除了主键盘区之外的f家族功能键区和光标键区还有小键盘区。

大家别忘了画主键盘区的作业。今天的课就到这里，谢谢大家。

**初中信息技术教案全套篇十一**

学习目标：

1.了解社交app有哪些主要功能?流行的社交app有哪些?

2.了解微信中添加好友的各种方法。

3.了解微信“摇一摇”参与电视互动的原理、查找歌曲的原理。

4.了解微信“摇一摇”交友的风险，能正确地使用社交app进行交流。

重点难点：

正确地使用社交app进行交流。

教学建议。

社交app的种类非常多，目前最流行的当属微信，因此本课主要以微信为例来介绍社交app。

建议本课用1课时。

使用智能手机的人几乎都用微信来进行信息交流，微信比传统的手机通信运营商提供的信息功能强大得多，用它不仅可以传递文字及各种文件、进行实时的视频聊天，还可以进行群聊及朋友圈的社交活动，完全了传统的用手机发信息进行交流的方式。

教材中假设了一个学生结伴看电影的生活场景来探索微信的使用方法，老师也可以根据学生的情况设计更合适的任务。

添加好友的方式很多，也很好玩，但老师一定要控制好课堂的走向，一边演示还要一边启发学生思考背后的原理。

“摇一摇”有很多奇妙的用法，例如：“摇”电视、“摇”歌曲等，这些奇妙的用法一定能激发学生的好奇心，要把学生的这种好奇心引导到对知识、原理的探究中去，而不能只停留在对“摇”本身感兴趣。

“摇一摇”可以用来添加好友，但由于青少年涉世未深，也许不能理解“摇一摇”添加陌生好友时潜藏的巨大风险，可以通过一些典型案例的讲解引起学生的警觉，树立风险意识。资源目录有相关文字材料和视频可供教学参考。

“摇一摇”的操作比较有趣，安排学生回家后和家人一起合作探究，这样安排，一方面是回家才有操作的条件，另一方面是因为“摇一摇”添加好友的操作涉及到如何与陌生人交往的问题，在家操作便于家人进一步对学生如何正确使用手机进行教育。

用微信的朋友圈发布信息，可以与朋友分享见闻，交流思想，是使用微信的人最热衷的事情。用朋友圈传播信息，速度非常快，范围非常广，因此，有些人看中了朋友圈的这个特点，利用朋友圈来传播各种信息。除了各种真假难辨的广告信息，还有各种谣言、各种诈骗信息也不时地出现在朋友圈中，而糟糕的是有些不良信息还是来自身边的朋友。因此需要将朋友圈的这些负面的东西展示给学生看，让他们学会鉴别，并做一个遵纪守法的好公民。这部分内容用一些典型的案例进行教学，资源目录有相关文字材料和视频可供教学参考。

**初中信息技术教案全套篇十二**

1．进一步了解app的制作方法。

2．通过体验离线和在线制作app，让学生更熟练地掌握制作app的方法。

重点是制作一个漂亮的app，难点是app的发布。

建议本课用1课时。

本课的内容是在线制作app，要求电脑能够上网。如果电脑不能够上网，或者网速很慢，建议还是继续用上一课所用的软件离线制作app。

在线制作app的网站有很多，如应用公园、腾讯风铃、简网app工场、金和iu等，建议老师上课前检查哪些app制作网站可用，学生制作app不一定要用教材中推荐的这些网站，老师可以推荐更好的app制作网站。不管选用什么网站在线制作app，教材中制作多媒体app的项目流程都可供学生参考。

教材中制作app的任务是《我的班级》，老师可以收集班级的活动资料（包括照片和文字资料）发给学生，然后由学生自主完成app制作。app的图标可以用photoshop制作，也可以用在线图标制作网站生成图标。学生还可以在百度中搜索出更多的在线图标制作网站。如果启动页面等图片需要处理，可以使用photoshop。学生制作完成后，自然希望看看效果，老师可以挑选一些较好的app安装到手机上，让学生看看在手机上的运行效果。

1．体验app的制作和发布过程，了解app是如何制作出来的。

2．学会制作不用编程的app。

重点了解app是如何制作出来的，难点是制作一个漂亮的app。

建议本课用1课时。

前面几课主要是讲手机及各种应用，手机的应用离不开app程序，因此在本单元的最后两课安排学生制作app，让学生对智能手机有一个比较完整的认识。制作app的软件有很多，本课选用的软件是appmaker，该软件是电脑版。在资源目录中有该软件的安装程序。如果老师认为有更合适的制作app的软件，也可以选用更合适的软件来制作app。本课可以让学生选定一个制作app的任务，然后在电脑上自主完成。制作app的任务可以是故事书，也可以是班级的文宣、某个报名活动的宣传等，老师应该结合学生的兴趣特点，设计一些能调动学生学习积极性的任务，或者由学生自己构思任务。

为了让学生体验制作app的完整过程，在学生完成作品后，老师可以将部分制作得较好的学生作品发布到手机上，演示给学生看，并点评。本课实际上是制作一个类似演示文稿的app，制作的过程比较简单，难就难在准备制作app所需要的素材。老师应该针对各种任务为学生准备一些必要的图片和视频素材，以防学生找不到素材影响教学效果。至于语音素材，教材中提到了用“文字转成语音生成器”来制作语音，课堂上可以用这个软件来制作语音，该软件生成的语音是wav格式的文件，而appmaker不支持wav格式的声音文件，所以要用“格式工厂”转换声音文件格式。在学生完成app制作任务的过程中，需要使用不同的软件，这样的安排，有利于培养学生的操作技能。

本课需要使用的软件都放在资源目录中：

1．app制作软件：appmaker。

2．文字生成声音：文字转成语音生成器。

1．了解什么是二维码，认识qr码。

2．会将各种信息制作成二维码（qr码），理解自己制作的二维码是直接表达信息还是表达信息存储的网址。

3．理解扫二维码所存在的安全风险。

重点是制作二维码，难点是理解二维码存在的安全风险。

建议本课用2课时。

第一、二节用1课时，第三节用1课时。

随着智能手机的普及，二维码迅速火了起来。似乎一夜之间，二维码即遍布各电商平台、商场、网站、杂志、车票上，甚至电线杆上，二维码迅速成为移动互联网时代的新宠儿。面对这个特别的图形，学生一定充满了好奇。老师可以通过“扫一扫”来展示二维码的各种应用，然后引导学生思考（猜一猜）：二维码中的黑点、白点表示什么？由此开始介绍什么是二维码。我们现在所用的二维码都是qr码，因此本课只讲qr码。

qr码的原理比较复杂，本课只简单介绍qr码的主要特点：

（1）qr码有不同的尺寸大小；

（2）qr码的结构特征；

（3）qr码的信息容量；

（4）qr码有很强的纠错功能。

制作二维码是学生非常感兴趣的活动，老师应该先筛选一些好用的二维码制作网站，然后让学生在这些网站上在线制作二维码。教材中有一些二维码制作的任务，老师也可以鼓励学生探究学习生活中哪些事情可用二维码，并制作二维码，以此激发学生的创新热情和学习兴趣。对于学生构想的二维码应用，老师应该鼓励学生在课堂上说出来，并加以点评。

随着二维码应用的普及，借助二维码进行传播的手机病毒、恶意程序日益增加。由于从外观上并不能判断二维码的安全性，这就使得每个人都有可能扫描到不安全的二维码。用户一旦扫描了嵌入病毒链接的二维码，其个人信息、银行账号、密码等就可能完全暴露在黑客面前，酿成的后果可想而知。因此，本课应该通过一些真实的案例（例如：资源目录中的视频：“1-7.2二维码病毒现身，扫码小心中招”），让学生树立起安全意识，防范二维码扫描所带来的安全风险。需要向学生强调的是：二维码本身并无毒，但是二维码所指向的网站、下载链接或下载文件可能被提前植入了木马或病毒。如果扫码进入后，遇到要我们输入个人信息或下载软件安装，这时就要特别小心，认真核对该网站是否可信。因为稍不留神个人信息就会泄漏，手机就会中毒。

那么，如何防范二维码扫描的安全风险呢？一般可以采取下面几个措施：

1．选择一款权威且具有安全检测能力的二维码扫描软件。

现在有些二维码扫描软件具有安全检查能力。例如，微信的“扫一扫”。微信基于腾讯大数据的支撑来鉴别扫描的二维码是否安全。用户通过微信扫描二维码访问网页时，微信将判断该网站是否属于数据库白名单，如果网址在白名单上，则用户可直接访问；如不是则会被判断为非安址，用户则需通过复制操作才能继续访问。而白名单中的所有网址，均经由人工审核确认。此外，微信内不可以随意下载链接，以防止一些含有木马病毒的文件趁机自动下载到用户的手机。

2．提高自我防范意识，不要轻易扫描一些不明来路的二维码。

在扫描前，要先确认二维码发布来源是否权威可信，只有正规商家提供的二维码才是安全的，不要轻易扫描一些不明来路的二维码。万一扫到可疑网站，不要立即打开，要先打开手机杀毒软件进行扫描查看是否存在木马病毒，检验无误后再打开。使用二维码在线支付时，应认真核对网站域名、认准官方渠道，如交易过程存异常应该立即停止支付。若手机和银行卡之间相互绑定，尽量不要在银行卡内存储大量资金，避免造成更大损失。

3．在手机上安装能够进行病毒查杀、骚扰拦截等功能的手机软件，例如腾讯手机管家、360手机卫士等，有效地防范手机使用中的安全风险。

**初中信息技术教案全套篇十三**

通过制作实例，让学生掌握符号绘制及创建运动动画的方法。

1、培养学生探究学习的能力，让他们自己动手设计精美的动画。

2、培养学生合作学习的能力，让他们在互相讨论帮助中完成运动动画的制作。

3、培养学生创新能力，安排尝试性、探索性的活动，引导学生积极主动地完成学习任务，突出学生在教学过程中的主体地位。

1、通过设计制作动画，提高他们各自的审美观点。

2、充分发挥学生的想象力，制作出有自己特色的动画。

3、通过他们之间的对比，激发他们的求知欲望，让他们在对比中互相学习。

【】。

1、符号的绘制。

2、运动动画的创建。

【】。

计算机教室和多媒体教学平台，教学课件。

【】。

在课堂教学中，我坚持以学生为主体的中心思想，“以学带教，以教促学”，注重激发学生的学习兴趣，培养学生学习信息技术的积极性和主动性。从学生感兴趣的问题入手培养其创新意识和合作学习的\'能力，体现课程改革内容的精髓。

在以前的学习中，对动画制作中利用工具栏中的工具绘制图形已经有了初步的了解，如何利用工具栏绘制图形，如何插入关键帧，如何选取一个或多个对象，如何移动和复制对象等是创建运动动画的关键。

任务的设计主要是为了让学生掌握知识内容，并在此基础上强调培养学生探究学习的能力，合作学习的能力，培养学生创新能力，安排尝试性、探索性的活动，引导学生积极主动地完成学习任务，突出学生在教学过程中的主体地位，让学生在互相讨论帮助中学会运动动画的制作。并通过学生之间的对比，激发学生的求知欲望，在对比中互相学习。比如：动画“气球上升”的探究学习。并且对学有余力的同学适当的安排进阶任务，这样可以避免一部分学生“吃不饱”，另一部分学生“吃不了”的现象的发生，实现了统一要求和因材施教的有机结合。

最后学生通过回顾“气球上升”的制作过程，总结出运动动画的创作过程，教师予以补充肯定，这样就实现了从一般到特殊，再从特殊到一般的认知体系。

【】。

前面我们了解flash的基本知识，对它的界面有了一定认识，还学习了关键帧动画，掌握了关键帧及关键帧的插入。关键帧动画是帧帧动画，不容易实现动画的连续性，并且文件比较大。

对比过渡动画和关键帧动画。

我们今天来学习另一类动画：过渡动画。根据前面我们学习，知道过渡动画只要制作关键帧画面，由flash产生关键帧之间的变化过程。我们今天学习过渡动画的一种运动动画。

符号绘制及运动动画。

在制作运动动画之前先了解两个概念一个规定：

符号：指一个可重复作用的图形、动画或按钮。

实例：符号在舞台上的实际应用。

规定：flash中运动动画的运动对象必须是一个实例。

观察flash运动动画一些实例，说明运动的形式有多种，如：移动，旋转，改变大小，颜色，透明度等。

我们以“气球上升”为例来实践。

尝试制作“气球上升的动画，要求动画长度25帧。

在这个动画中，气球是在做从舞台下方向舞台上方的运动，那么气球运动的起点和终点就是动画的关键画面，将其设为关键帧。

根据“规定”我们知道：应该先制作气球符号，然后再制作气球实例移动的动画。

下面同学们根据我们的分析，结合课本的操作指南，尝试完成此任务。

学生操作时，可能出现各种各样的问题，可以互相讨论。

教师巡视，个别指导。（边框、中心点、画线、符号工作区、舞台）。

演示一些具有代表性的作品，师生共同评价，指出存在的问题，给予修正。

学生对自己的作品进行完善，对于已经完成任务的同学可以尝试制作“风车”动画，“风车”动画。（风车的形状可自行设计）。

教师巡视，个别指导。

在“风车”动画的制作中，重点和难点是风车符号的制作。可以利用“矩形工具”和“箭头工具”制作一个个性扇叶符号，然后将扇叶多次复制、粘贴制作成“风车”符号。

制作运动动画的过程：第一步创建运动对象，第二步设置运动的关键帧，第三步创建关键帧间的动作。

**初中信息技术教案全套篇十四**

教材选自xx教育出版社信息技术活动七《走进可视化程序设计》vb。本节从现实生活中的实例说起，与程序世界的实例作类比，让学生通过举例和上机实践，理解可视化编程的基本概念和方法。

可视化编程包含的许多概念是面向对象程序设计基本思想和方法的雏形，要在以后的章节中学会利用面向对象的思想和方法进行编程，必须从理解和掌握可视化编程的基本概念入手，而学习的方法是从vb提供的可视化编程环境和可视化编程组件开始，因为可视化编程的方法和步骤简单、易于上手。

随着年龄的.增长，中学生已经具备了一定的生活阅历，能够对各种生活现象加以分析和说明，已接触了许多应用软件，具备了应用软件的一些使用技能，对程序世界的很多现象也有了一定的感触。而可视化编程的方法涉及较少，所以，本节将以“vb”可视化编程基础开始学习，对一些概念将在学习过程中适时明确。

1、精选贴近学生学习、生活中的任务，创设适合学生学习的环境——布置制作“电子钟”应用程序任务。

2、硬件、软件符合学生学习需要，学习资源主要以教材为主。

3、策略准备：以vb编程的基本步骤为线索，通过对各阶段性问题的解决，形成循序渐进的梯度，让学生在“做中学”“学中做”的过程中体验成功之喜悦，通过适当地为学生提供拓展性的内容，充分挖掘学生潜力，让有余力的学生可以有更大空间。

(一)知识目标。

1、了解visualbasic开发环境的使用。

2、了解可视化程序设计的一般过程。

3、了解对象、属性、事件是面向对象程序设计的概念。

(二)情感态度与价值观目标。

1、经历可视化编程的基本过程，体验成功的快乐。

2、在老师的指导下，与同学共同探究问题，体验自主学习、合作学习的乐趣。

(三)能力目标。

培养和提升学生利用vb编程解决问题的能力。

教学重点、难点：

(一)教学重点。

1、vb可视化编程的方法。

2、vb可视化编程的几个基本概念。

3、理解事件与编写的程序代码。

(二)教学难点。

理解事件与编写的程序代码。

教法、学法：

(一)教法。

任务驱动、问题解决式的教学方法。

(二)学法。

教师引导下的自主学习、合作探究式学习。

教学过程：

本节课我将从情境导入、新课学习、拓展提高、交流评价、课堂小结作业这五个部分进行。

情境导入。

我们经常见到“电子钟”程序，今天我们来学习用vb制作“电子钟”程序应用程序。

学生活动：快速进入课堂学习状态，认真听课并思考。

设计意图：集中学生注意力，提高学习兴趣。

请同学们回顾：

1.计算机编程解决问题的基本过程。

2.“电子钟”程序需要对什么进行判断?涉及到程序设计的哪种软件?

学生活动：思考、回答。

设计意图：巩固知识，联结新旧知识。

新课学习。

布置制作“电子钟”程序任务，引导学生掌握利用vb可视化编程方法解决实际问题的基本过程。

(1)建立工程。

(2)创建图形用户界面。

(3)设置对象属性。

(4)编写程序。

(5)调试运行程序。

(6)保存和编译程序。

学生活动：听课、思考，探究、合作。

设计意图：通过任务驱动的形式，让学生在完成任务的同时，掌握可视化编程的过程，也为学生将来自觉利用可视化编程工具解决实际问题做好铺垫。

拓展提高。

(1)学习较吃力的学生继续完成上面基本任务，可寻求同伴指导。

(2)学习能力较强的学生针对“电子钟”程序界面进行修饰完善，自主学习，添加相应控件。鼓励这些学生指导学习能力较差的学生完成任务，达到共同进步。

(3)思考：制作真正的“电子钟”程序还需要学习哪些知识?

学生活动：合作、自主学习，探究、实践。

设计意图：关注全体学生、体现分层教学思想。

交流评价。

组织学生展示交流部分作品。

学生活动：展示、表达、交流、评价。

设计意图：激励、诊断、促进学习。

课堂小结作业。

(1)涉及哪些可视化编程的基本概念?

(2)事件过程的一般格式是怎样的?

(3)如何设置和读取对象的属性值?如何调用对象的方法?

(4)简述vb可视化编程的基本步骤。

学生活动：思考、回顾、回答。

设计意图：提升认识。

全面阅读教材本节内容，并预习下节。

学生活动：自主学习。

设计意图：巩固、准备。

板书设计：

走进可视化程序设计。

一、认识可视化界面。

vb界面、事件、对象、属性。

二、编程体验。

**初中信息技术教案全套篇十五**

分为以下几个方面：

一、爱岗敬业，执着追求。

的准则。要想有所作为，首先应该热爱自己的本职工作，但仅这样还不够，还应努力的钻研业务。信息技术不像其它学科，它的发展速度太快了，信息技术日新月异。教师要给学生“一杯水”，自己就必须要有“一桶水”。

二、从教学方法方面入手。

信息技术课是一门既有趣味又苦涩难学的学科，若是脱离实际讲一些枯燥的理论知识，学生会觉得乏味，而且不容易引起学生学习的兴趣。那么，教学的成功与否，教学方法的选择和使用是关键，选择合适的教学方法，将对教师的教、学生的学起到事半功倍的作用。首先，可以学习、借鉴其他科目的成功经验，根据教学需要恰当地采用讲解、观察、讨论、参观、实践等方法，做到兼容并蓄、取长补短。其次，可以吸收国内外信息技术教学的成功经验，在继承的基础上大胆改革，探索新的教学方法与教学模式。

激发学生主动参与的欲望，调动学生学习的积极性。托尔斯泰曾说：“成功的教学所需的不是强制，而是激发学生的兴趣。”因此，在新授前，我都通过精心设计的导入，激发学生的兴趣，调动学生的探求和认知兴趣，这样一节课下来，才会有教为理想的效果。秘决：多夸奖学生。利用各种教学方式方法，使教学过程形象、生动。除了利用多媒体教学外，在上课时，为了激发学生兴趣，我会将每班分为若干组，每组有小组长，进行比赛，比速度，比成功率，比美观，这样，学生们在“玩”中就自然学到了东西。

是用50种方法教一个学生；差的教育是用一种方法教50个学生。

三、处理好教师、学生及教材的关系。

教师要关注学生的情感，以学生发展为本。现代社会的发展、课程改革的理念，要求现代课堂教学要建立新型的、平等的、和谐的师生关系，传统教学中教师对学生居高临下的训导、灌输，随意摆布的教学行为应彻底屏弃。要确认学生是一个有一定生活经验、认知基础和解决问题能力的\"会学\"个体，是一个独立构建个体。我们既要重视他的情感过程，同时也要注意到学生的思维过程。

四、关注基础水平和认知特点差异，鼓励个性化发展。

“一切为了学生的发展”是基础教育课程改革的核心理念，关注学生、关组学生的发展是这一理念的具体体现。信息技术课程同样要以学生发展为出发点，了解学生的不同特点，以更好地促进学生的个人发展。我们可以通过设立多级学习目标和多样的学习方式，让不同的学生都能根据自己的实际需要选择到合适的内容；还应给学生提供多样化的自主探索空间，鼓励不同意见和创造性思路的迸发，鼓励多样化的问题解决方式和方法。可以根据学生的能力差异、水平差异针对性地实施分层次教学；对于基础较差的学生，可以采用补课的方法为其奠定必要的基础，消除他们对信息技术的神秘感，增强其学习的信心；也可以采用伙伴教学的方法，变学生的个体差异为资源，让学生在参与合作中互相学习并充分发挥自己的长处，协同完成学习任务；对于少数冒尖的学生，给予专门辅导，使其早日成才。

五、不断提高自身的信息素养。

的更新，在教学过程中，不断提出新的研究课题，进行科学研究，努力提高自己的教学水平和科学研究水平。肩负着信息技术教学和教学科研的任务。要完成这样的任务，必须不断地学习信息技术方面的知识，学习现代教育教学理论，丰富自己的信息知识，提高自己的信息素养，以适应中学信息技术教学的不断发展。

以上是本人的一点教学心得，教学的路还要走很长，相信在以后的教学过程中还会遇到很多的问题，但是我相信，只要我们能够付出努力，就一定会有收获。

**初中信息技术教案全套篇十六**

本课教材通过报纸、杂志上的标题醒目美观引入为日记做封面的任务，首先介绍在word2000中插入艺术字的方法，接着介绍了艺术字工具栏，说明利用工具按钮可使艺术字的变换形式多样，从而制作出各种漂亮的艺术字，然后小结本节所学插入艺术字的方法，最后让学生利用所学练习做一份有艺术字的小报《我的家》。

1、学习如何在word文档中插入艺术字，明确两种不同的打开艺术字库对话框的方法。

2、应用上节所学设置艺术字的大小、位置及文字的绕排方式。

3、利用艺术字工具栏对艺术字进行填充颜色、改变形状、式样及旋转角度等更多形式的变换。

重点：插入艺术字的步骤。

难点：艺术字的编辑和修改。

（一）出示任务

常言道：看报看题。我们常见的报纸、杂志上的标题都很醒目、美观，课本、练习本的封面上的.标题是这样，街头的广告字等更是如此。我们能不能如这节课开篇的日记中所说的那样，在word文档中做出这样的文字效果来呢？今天这节课，我们的任务就是：为我们的日记设计一个的封面——在文档中插入艺术字（板书课题）。

（二）实施任务

1、引导探究：

请大家看大屏幕，（出示作品范例）这是仿照课本内容做成的艺术字效果。相信通过今天的学习，大家会制作出比这更漂亮的文字来。为了方便大家有目的地去探究操作方法，下面给大家提供几个问题，大家在操作过程中有什么新的问题，也可以提出来，我们一起来解决。

探究问题：（出示）

（1）如何打开艺术字库对话框？ 还有别的方法吗？

（2）我的word窗口中怎么没有“绘图”工具栏？如何打开它？

（3）如何在word文档中插入艺术字？

（4）怎样移动艺术字、改变它的大小、设置它的文字绕排方式？

（5）想把艺术字的文字由“日记本”改成“笔记本”怎么办？

（6）我对艺术字的式样、颜色不满意，能换换吗？怎么换？

（7）春节人们常贴倒“福”字，意喻“福倒了”。你自己能设计一个倒“福”字吗？

（出示：快行动！相信自己能行！）这几个问题，相信大家能自行解决。下面你们分头行动，边看书边操作，尽快靠自己的理解和尝试去探究方法步骤，看谁做得又好又快。

学生尝试操作，寻求解决问题的办法。教师巡视指导，注意发现带共性的问题和应提醒学生注意的地方。

2、让有体会的学生上台演示操作，师生共同关注操作过程，并提出不同的看法。在此基础上统一认识。

3、引导小结：这节课有什么收获？

（三）升华任务

让学生以《我的家》为题，设计并制作一份有艺术字的小报。

学生各自操作，教师巡视指导，注意收集有代表性的作品。

**初中信息技术教案全套篇十七**

教材选自x教育出版社信息技术活动七《走进可视化程序设计》vb。本节从现实生活中的实例说起，与程序世界的实例作类比，让学生通过举例和上机实践，理解可视化编程的基本概念和方法。

可视化编程包含的许多概念是面向对象程序设计基本思想和方法的雏形，要在以后的章节中学会利用面向对象的思想和方法进行编程，必须从理解和掌握可视化编程的基本概念入手，而学习的方法是从vb提供的可视化编程环境和可视化编程组件开始，因为可视化编程的方法和步骤简单、易于上手。

随着年龄的增长，中学生已经具备了一定的生活阅历，能够对各种生活现象加以分析和说明，已接触了许多应用软件，具备了应用软件的一些使用技能，对程序世界的很多现象也有了一定的感触。而可视化编程的方法涉及较少，所以，本节将以“vb”可视化编程基础开始学习，对一些概念将在学习过程中适时明确。

1、精选贴近学生学习、生活中的任务，创设适合学生学习的环境——布置制作“电子钟”应用程序任务。

2、硬件、软件符合学生学习需要，学习资源主要以教材为主。

3、策略准备：以vb编程的基本步骤为线索，通过对各阶段性问题的解决，形成循序渐进的梯度，让学生在“做中学”“学中做”的过程中体验成功之喜悦，通过适当地为学生提供拓展性的内容，充分挖掘学生潜力，让有余力的学生可以有更大空间。

(一)知识目标。

1、了解visualbasic开发环境的使用。

2、了解可视化程序设计的一般过程。

3、了解对象、属性、事件是面向对象程序设计的概念。

(二)情感态度与价值观目标。

1、经历可视化编程的基本过程，体验成功的快乐。

2、在老师的指导下，与同学共同探究问题，体验自主学习、合作学习的乐趣。

(三)能力目标。

培养和提升学生利用vb编程解决问题的能力。

(一)教学重点。

1、vb可视化编程的方法。

2、vb可视化编程的几个基本概念。

3、理解事件与编写的程序代码。

(二)教学难点。

理解事件与编写的程序代码。

(一)教法。

任务驱动、问题解决式的教学方法。

(二)学法。

教师引导下的自主学习、合作探究式学习。

本节课我将从情境导入、新课学习、拓展提高、交流评价、课堂小结作业这五个部分进行。

情境导入。

我们经常见到“电子钟”程序，今天我们来学习用vb制作“电子钟”程序应用程序。

学生活动：快速进入课堂学习状态，认真听课并思考。

设计意图：集中学生注意力，提高学习兴趣。

请同学们回顾：

1.计算机编程解决问题的基本过程。

2.“电子钟”程序需要对什么进行判断？涉及到程序设计的哪种软件？

学生活动：思考、回答。

设计意图：巩固知识，联结新旧知识。

新课学习。

布置制作“电子钟”程序任务，引导学生掌握利用vb可视化编程方法解决实际问题的基本过程。

(1)建立工程。

(2)创建图形用户界面。

(3)设置对象属性。

(4)编写程序。

(5)调试运行程序。

(6)保存和编译程序。

学生活动：听课、思考，探究、合作。

设计意图：通过任务驱动的形式，让学生在完成任务的同时，掌握可视化编程的过程，也为学生将来自觉利用可视化编程工具解决实际问题做好铺垫。

拓展提高。

(1)学习较吃力的学生继续完成上面基本任务，可寻求同伴指导。

(2)学习能力较强的学生针对“电子钟”程序界面进行修饰完善，自主学习，添加相应控件。鼓励这些学生指导学习能力较差的学生完成任务，达到共同进步。

(3)思考：制作真正的“电子钟”程序还需要学习哪些知识？

学生活动：合作、自主学习，探究、实践。

设计意图：关注全体学生、体现分层教学思想。

交流评价。

组织学生展示交流部分作品。

学生活动：展示、表达、交流、评价。

设计意图：激励、诊断、促进学习。

课堂小结作业。

(1)涉及哪些可视化编程的基本概念？

(2)事件过程的一般格式是怎样的？

(3)如何设置和读取对象的属性值？如何调用对象的方法？

(4)简述vb可视化编程的基本步骤。

学生活动：思考、回顾、回答。

设计意图：提升认识。

全面阅读教材本节内容，并预习下节。

学生活动：自主学习。

设计意图：巩固、准备。

板书设计：

走进可视化程序设计。

一、认识可视化界面。

vb界面、事件、对象、属性。

**初中信息技术教案全套篇十八**

自主、探究合作性学习是新课标倡导的学习方式，课堂中真正体现了以学生自学为主体，教师为主导的新的课堂教学结构，通过联系自己的课堂教学实践，针对信息技术学科的特点，进行了以下的教学反思。

信息技术学科是一门实践性、操作性较强的基础学科，它有一个理论联系实践的基本过程。教师课堂教学的设计、环节的策划、安排并不等于教师一人唱独角戏，要善于引导、组织学生自主、探究合作性学习。不但要引导学生把每节课的知识体系、脉络把握好，还要让学生在掌握理论知识的前提下，在实践操作中对理论知识加以实践、验证。所以要求我们信息技术教师注意以下方面：

学生学习的方式是理论联系实际的学习方式，科学设计，合理组织学习小组，在小组中形成“我教人人，人人教我”的良好合作学习风气，真正发挥小组以自主、探究合作学习的作用。同时也要根据学生的知识水平基础、学习能力、性别等进行小组人员的合理分配，使每个小组成员之间形成互补。教师要始终把学习的主动权交给学生，学习的过程可以有不同的想法，尽量让学生自己做主张，在小组学习中形成齐心协力对付困难的合作风气，对于学困生，引导他们从集体中寻求帮助。培养学生合作学习的好习惯，培养学生认真思考、大胆发言的良好习惯，为学生提供良好的创新空间，在促进学生自身发展的同时，自主、探究合作性的学习能力也会大大提高。

一切为了学生，关注每一位学生的发展，教师要尊重学生的人格，还要学会去赞赏学生。在上机操作过程中，难免会出现这样那样的错误。这就要求教师耐心加以指导，如果总是大声斥责学生，甚至羞辱嘲笑学生，学生往往产生恐惧心理，厌学心理。所以上信息技术课时，要努力营造民主、和谐的气氛下，这样不但真正提高了学生的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。

初中生易受外界的影响，有时显得比较浮躁、缺乏耐心。在整整一节课的时间内，总要求他们安安静静、规规矩矩地按照老师的要求做是很困难的。那么，如何保持学生的学习兴趣，有效地实现教学目标，值得我们思考。我认为首先要研究教材，精选内容，对容易的知识点的讲解可粗略一些，让学生自学也未尝不可；对难度较大的内容要想办法化难为易，教师加强随堂指导，使学生听明白，做正确。其次，要让学生多动手。学生对动手操作非常感兴趣。如果整一堂课只讲理论不让他们动手，他们的注意力往往不集中。因此要合理安排时间，让学生多动手，这样才能把他们的注意力集中在课堂上。在上机内容的选择上，也要注意难易结合，有时候采用同样的练习，基础好的学生由于认为太简单在操作的时候就粗心大意，而基础差的学生有时又认为太难做不出来，这样“一刀切”常常效果不佳。这时候布置不同的任务，就能达到较好的教学效果。要求所有学生都要完成基本任务，另外布置较高层次的额外任务，让基础好的学生去完成，这样既节省老师的教学时间，也给学生更多的练习机会和知识技能。

如果总是采用单一的教学方法，在短时间内可能效果不错，但长期下来，学生便会慢慢地失去兴趣。信息技术课一般采用“任务驱动”模式教学，开始先由教师确定学习任务，然后教师讲解、演示或学生自己看书学习，注意引导学生自主学习和探究学习，鼓励优生辅导差生。在此基础上，再由教师点拨关键点、演示重点内容。有时，让学生上台操作，边操作边做解释，教师适当补充，这样的效果很好。另外，将书本中的例题和练习相结合，提出典型的问题，以小组为单位组织讨论，然后由小组派代表上台来讲解和演示解决问题的步骤和方法，加强团队合作精神和实践经验。

以上点滴的反思，是通过教学活动摸索的，在今后的教学工作中，还要坚持不懈的o用新理念、新知识来不断的充实、完善自己，不断反思，提高自身的教育、教学水平。

**初中信息技术教案全套篇十九**

【课型】新授课（本班教室）。

【教学内容】。

1.分析本册教材，明确学期计划及学习内容。

2.什么是计算机网络？有哪些应用？

【教学目标】。

※知识目标：

1.明确本学科的学期计划及学习内容。

2.了解计算机网络的概念。

3.了解计算机网络的发展。

4.知道计算机网络的功能及分类。

※技能目标：

1.根据学期内容，确定自己操作提高的方向。

2.根据网络概念及组成要素，知道组建网络要做哪些事。如果身边碰巧有这种需要，自己可以参与其中。

3.能恰当地将身边的一些网络进行归类。

※情感目标：

1.激发兴趣，让自己的学习能够有的放矢。

2.通过网络的功能及发展，明白分享与合作对学习工作的影响。

3.科技领先是一个国家、民族决定其国际地位的重要砝码，激励学生要有使命感、责任感。

【教学重、难点】。

1.通过学期计划及内容介绍，让学生知道要学些什么，应该怎么来学。

2.组建计算机网络的基本要素。

3.能列举出身边的网络环境并恰当归类。

【学生分析】。

对“网络”这个词，更多的同学会把它的概念缩小理解为“互联网”，我们这一节课就是要让学生了解网络的概念，知道其功能和分类。相对于其它知识、技能，本课内容应该有90%以上的学生是在同一起跑线。

【教学过程】。

一、学期内容及计划。

（通过引导，浏览目录，明确学习内容）。

计算机是我们信息技术课上必不可少的工具，对它的使用和操作我们也相当的熟悉了。可是，在现代的信息社会，分散在各处的孤立的计算机就好像一个“光杆司令”，能力是非常有限的。我想请问一下，你们有听说过“地球村”这个名词吗？“地球村”就是比喻人和人之间、城市和城市之间、国家和国家之间的信息交流突破了时间、空间距离，就好像同处于一个小小的村落一样。

二、计算机网络。

我们处在信息社会，信息的来源也很多，我想请同学们就自己听说的，看到的，想象的相关内容来谈一谈自己对计算机网络的认识。

（学生畅谈时间）。

（根据学生的回答及教师补充，板书“计算机网络的概念”及“必备基本要素”）。

1.计算机网络的概念。

分散的多台计算机、终端和外部设备用通信线路互连起来，实现彼此间通信及计算机的软件、硬件和数据资源的共享，这样一个实现了资源共享的体系叫做计算机网络。

（指导学生在教材相应位置标记出）。

2.必备的基本要素。

（根据概念叙述，提取这３个基本要素）。

·至少有两台具有独立操作系统的计算机。

·通信介质分有线、无线。

·网络协议。

我们一直在说计算机网络怎样让我们的信息交流方便、快速，那么，是在什么样的情形下，是谁以了要把计算机和计算机连接起来形成网络呢？下面，请同学们通过快速阅读教材p1－2页后，四人小组归纳出各阶段计算机网络的显著特点。

三、计算机网络的发展历程。

1.第一代计算机网络（50年代――60年代）面向终端，网络结构简单，功能有限。

2.第二代计算机网络（60年代末――70年代）共享系统的硬件、软件和数据资源。

3.第三代计算机网络（70年代末――80年代）网络体系结构和网络协议的国际标准化。

4.第四代计算机网络（90年代至今）互连、高速、智能与更为广泛的应用下面呢，由老师来给大家讲一下网络的分类，就我所掌握的“信息”，有些同学可就是把“计算机网络”认为是“互联网”哟！

四、计算机网络的分类。

计算机网络就是计算机与计算机相连接，根据计算机之间的距离以及网络所覆盖的面积不同，可以将网络分为三类：

1.局域网（lan）。

局域网通常是为了一个单位、企业或一个相对独立的范围内大量存在的微机能够相互通信，共享某些外部设备（过去高容量硬盘、激光打印机、绘图机都是昂贵的设备）、共享数据信息和应用程序而建立的。

典型的局域网络由一台或多台服务器和若干个工作站组成。

比如：计算机教室，整个校园内„„都是一个局域网。

2.广域网（wan）。

广域网在地理上可以跨越很大的距离，连网的计算机之间的距离一般在几万米以上，跨省、跨国甚至跨洲。

目前，大多数局域网在应用中不是孤立的，除了与本部门的大型机系统互相通信，还可以与广域网连接，网络互连形成了更大规模的互连网。

大家通常使用的因特网（internet）就是世界上最大的广域网。

关于因特网，想多和大家说说。80年代末期，internet才进入我国，是由中科院高能物理所接入。所以，最初，因特网在我国是高精尖的技术及高精尖的应用，非一般人所能用。直到1994年，邮电部建立了chinanet网，使因特网真正面向全国大众。chinanet网目前由中国电信负责经营管理，并且绝大数用户接入因特网都选择中国电信作为isp（因特网服务供应商）。

人口的近10%，仅次于美国,居世界第二位。其次，要互联网技术领域，我们由原来的“学徒”跻身为“师傅”。请同学们快速浏览一下“阅读材料”，抖擞抖擞精神，扬眉吐气一下！

3.城域网（man）。

基本上是一种大型的局域网（lan），它可以覆盖一组邻近的公司或一个城市，可以支持数据和声音，并有可能涉及到当地的有线电视网。

时下，许多城市教育部门组建了教育城域网，进行远程教学等。

（学生回答，教师指导、帮助，说明所事例分别体现或发挥了网络哪方面的功能）。

五、计算机网络的主要功能。

1.资源共享。

2.网络通讯。

3.分担负荷及协同处理。

在现在的社会，我们会发现生活中越来越离不开网络，有了网络，缩短了人与人的距离，加强了人与人的沟通，学会了共享，增强了合作，提高了工作效率。但是，必须要提醒我们的同学们，网络是为了帮助我们，不管是学习还是生活，如果有一天，网络挟持了你，让你不能正常生活，那你就应该及早就医，及时进行心理辅导与调整，斩断网瘾，重回正轨。

【课堂小结】。

本堂课，我们一起了解了一下计算机网络，了解了其发展历史，知道了网络的功能以及分类。

【课后练习】。

书上p7“探索活动”，直接填写在书上。

要求：.是自己亲历的最深切的感受，字数不一定多，但要真！

**初中信息技术教案全套篇二十**

1.学生能够准确说出常见的图表类型以及各自的特点。

2.通过自主探究和合作学习图表的不同类型，提高归纳概括能力和表达交流能力。

3.将信息技术与生活实际相联系，体会信息技术对我们的学习、生活带来的方便。

【重点】常见的图表类型及特点。

【难点】图表的合理选择。

(一)导入新课。

在授课之前，教师在多媒体上展示不同的图表类型，比如折线图柱状图等引导学生们观察，学生通过观察发现图表类型能很容易知道数据的含义。此时我会再次的提出问题：这些图表的名称和含义都是什么？进而引出本节课内容《柱形图、折线图和饼图》。

(二)新课讲授。

任务一：柱形图。

任务二：折线图。

紧跟着教师又提出新的问题：想了解某些学生近6个月成绩的表现情况，应该怎么办？柱形图是否还能清晰的给出结果呢？预设学生都摇头，预习过的学生能给出可以通过折线图来观察。教师引导学生观看教材，然后提问折线图的意义是什么？【折线图用一些以直线相连的点表示数据，点在图表中的横向位置，对应着它所属的数据项，纵向位置对应着它的值，折线图可以较好地反映数据的变化情况。】教师肯定学生的回答之后，带领学生观看班级近6月的成绩折线图表，一起分析成绩变化的原因。

任务三：饼图。

教师进行讲解，如果想查看某一个数据占总数据的的百分比应该用饼图。然后通过展示地壳中几种元素占比的饼图为例，进行细致讲解饼图的具体含义。讲解完毕后，请学生以同桌为单位，一起总结饼状图的每个模块代表的意义。最后请学生代表回答。【饼图用一个圆表示全体数据，用圆中不同颜色的扇形表示不同的数据项。扇形的面积对应的是数据的值】教师适当补充利用饼图，可以直观地反映各数据项与整体之间的数量关系。

(三)巩固提高。

小游戏：在多媒体上将统计图表类型和图表特点打乱，请举手最快的同学上台连线，将图表与其特点对应起来，检查学生的掌握情况。

(四)小结作业。

小结：学生总结，教师补充的形式进行本节课的小结。

作业：对于同一份数据分别用三种统计图表进行表示。

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