# 最新小学三年级信息技术教学工作计划(汇总12篇)

作者：暖阳照耀 更新时间：2024-04-02

*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！什么样的计划才是有效的呢？下面是小编为大家带来的计划书优秀范文，希望大家可以喜欢。小学三年级信息技术教学工作计划篇一这个学期*

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！什么样的计划才是有效的呢？下面是小编为大家带来的计划书优秀范文，希望大家可以喜欢。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇一**

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。

(略)。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇二**

本学期三年级有28人，由于学校上学期机房没有建设好，信息技术课的开设还是空白的，对于学生的知识基础和能力缺少认识。本学期可能需要借用别人学校的机房上课，所以对学生的纪律教育和安全教育是重点工作。对于文字输入大部分同学平时在家都使用过，所以本学期在内容安排可以适当加快，加强学生的打字速度练习，增加学生的网络操作。

1、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。

2、学习汉字输入，了解常用的汉字输入法，最少精通一种汉字输入法，特别是要正确的汉字的标点符号及其他一些常用符号。

3、学会上网浏览网页，从网上检索有用的资源，养成良好的上网习惯，遵守网络文明公约。

4、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进行学习。

5、能够在他人帮助下使用通讯远距离获取信息、与他人沟通，开展直接和独立的学习，发展个人的爱好和兴趣。

6、知道应负责任地使用信息技术系统及软件，养成好的计算机使用习惯和责任意识。

1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣

2、养成好的计算机使用习惯和责任意识。

3、学会汉字输入，了解常用的汉字输入法。

4、要正确的汉字的标点符号及其他一些常用符号。

5、学会上网浏览网页，从网上检索有用的资源。

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、注重每个学生的学习，力争使每个学生都能完成一节课的任务。

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。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇三**

三年级本期教材学校选用的是陕西人民教育出版社的教材，“windows xp”操作系统，全册共分十五个课时。教材主要内容介绍了windows的桌面、任务栏设置，文件及文件夹的操作与管理，和画图软件的使用。本人认为教材结构编排合理，重难点突出，符合小学生的认知特点，有利于小学生上手学习。

二、学情分析：

本期三年级共一个教学班，每班学生46人。由于学生人数较少，可全部课时都安排在机房授课。本期所授的操作系统部分教学内容枯燥，且涉及到很多专业的计算机词汇，对于小学生而言，理解起来有一定难度，所以应多设计精彩任务激发学生的学习兴趣，以达到最佳的教学效果。

本校学生上学期学习内容为《画图》，和本期知识联系不大，但同学们对计算机的基本操作有一定了解。对于从外地转入的新学生要着重关注他们计算机素养的训练。

三、教学目标：

知识目标：了解操作系统以前doswin32win98win me版本的发展历史及现有的win xp和vista操作系统。

技能目标：

1、掌握对电脑桌面、屏保、任务栏、时间的基本设置。

2、了解文件名、文件类型、文件扩展名及文件属性等基础知识和常用文件名的意义。

3、了解文件的路径及文件和文件夹的管理，资源管理器的使用方法。

4、对学生计算机素养的培养，在教学中贯穿“菜单、下拉菜单、标签卡、对话框等”等操作训练。

情感目标：了解世界最大的软件公司microsoft的发展，和比尔盖茨的创业历史(微软是做dos起家)，告诉孩子们注重创新的民族是最有希望的民族，鼓励同学们学习先进的科技知识，积极创新探究，时代杂志分析过下一个比尔会出在中国。

四、教学措施;

每节课教材安排内容不多，但操作系统学起来比较枯燥，可能学生的学习兴趣会受影响，所以在教学中应多与学生交流，多做一些互动的游戏以提高学习兴趣。

对于每节课的教学任务要精心设计，才能有效的利用课堂时间。

五、教学进度;

根据学校教学周历对课堂教学时间安排暂定每周一节课时，若时间宽松可补充操作系统的安装、控制面板的设置及软件安装的相关知识。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇四**

以《中小学信息技术课程指导纲（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”。

1、以培养学生兴趣为主，不强求掌握知识与操作技能；

2、以活动为重心，通过活动，体验、了解信息技术的应用；

3、活动过程是学生尝试、实践的动手过程；

4、动手过程以学生为主体、教师为主导，突出学生自主探究；

5、以学科整合为平台，鼓励学生利用信息技术探究其他学科学习；

6、充分体现新课改精神。

1、信息技术常识、指法练习、汉字输入及简单的文字编辑；

2、学会画图，对图形进行修饰；

3、了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”；

4、会启动应用程序，掌握对文件的复制、剪切、粘贴的操作；

5、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；

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。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇五**

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．了解计算机的外部组成，熟悉鼠标和键盘的操作。

2．了解信息技术的应用环境及信息的一些表现形式。

3．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。

4．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。

本册是浙江摄影出版社出版的《小学信息技术》系列教材的第一册。本册共15课，其中心内容是在金山画王的基础上，让学生来体会在计算机中画画的乐趣，提高学生学习的积极性，并潜移默化的让学生熟悉鼠标和键盘的操作，从而达到教学目标。本册从内容上来分可分为三单元。第一单元共有4课，“与新朋友见面”主要介绍信息技术在生活中的应用，让学生认识常见的信息技术工具，对电脑作简单介绍；接着教材在“可爱的鼠标”中向学生介绍鼠标的各种操作方法；然后在“鼠标陪我玩一玩”中用两个小游戏让学生练习鼠标的操作；最后用“计算器帮你忙”让学生初步体验电脑在生活、学习中的应用，同时让学生学会使用小键盘。第二单元共有7课，先通过“小伙伴的作品”让学生初步感知电脑画的特点，然后用“小树苗快快长”、“整齐的教学楼”、“五彩的窗子”、“花香满园”、“我能画得更好”这5课重点介绍“画图”软件中各个工具的使用，最后让学生完成一个相对完整的电脑画作品“美丽的校园”。第三个单元是在学习完“画图”软件后，教材又安排了两课“金山画王”，让学生进一步学习用电脑画画。在“金山画王”教学单元中，教材首先让学生学习不同效果的画笔，熟悉“金山画王”的界面，然后安排第二课，让学生利用贴图进行创作。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇六**

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。

五、教学进度

(略)

**小学三年级信息技术教学工作计划篇七**

本教材是根据江苏省小学计算机教学实际和江苏省教委的要求，参照国家教委全国中小学计算机教育研究中心制定的《中、小学计算机课程指导纲要》精神编写的。

本教材是第二次改版，内容增加了目前流行的windows98操作系统，并进一步增加了内容的趣味性和灵活性，旨在培养学生的学习兴趣，提高学生的智力和创造力。

本册教材的主要内容有：信息技术基础知识、windows 98、画图、文字处理、学做多媒体作品、网络基础知识等。

三年级共有学生130人左右，他们是第一次学习计算机，对计算机有着较浓厚的神秘感，这种神秘感容易转化为对计算机学科的兴趣，对他们今后的学习和工作中运用计算机产生正面影响，但如果引导不当也容易转化为对计算机的畏惧，对他们以后学习和运用计算机产生负面影响。三年级学生对事物有一定的观察、理解、想象、思维能力，学习态度一般比较端正，不较好的学习习惯。但也有少数学生由于学习态度不够端正，目的不够明确，知识掌握不够牢固，上课时较为活跃，不太遵守课堂纪律。

1、通过学习与操作，培养学生从小具有现代科学意识的知识技能，全面发展学生素质。

2、通过学习与操作，培养学生学习计算机的兴趣和养成良好的操作计算机的习惯。

3、通过学习与操作，培养学生刻苦的学习精神、精益求精的学习态度和持之以恒的学习品质。

4、通过学习与操作，培养学生的创造能力与运用能力，能够将所学知识运用于实际生活和学习中。

5、通过学习计算机知识，掌握计算机运用，培养跨世纪人才，提高全民素质。

6、对学生有机渗透爱国主义教育。

1、本教材知识范围涉及较广，教学中要避免求全求深而超出小学生的接受能力，要重视培养学生学习计算机的兴趣。

2、计算机是一门理论性和实践都很强的学科，教学中注意安排好学生的实践活动，合理安排好上机时间，保证一定的上机量。

3、重视对整个学习过程的实践，避免对某一单项操作要求过高，注意分配好各个内容的合理的量。

4、教学中注意引导学生用已有的知识去积极探求新知识，应充分利用教材中的“想一想”、“试一试”、“动脑筋”等内容启发学生，调动学生学习的主观能动性。

5、教师要充分发挥自己的创造性，根据实际情况和个人特点制定教学方案，提高高教学效果。

6、根据学生的兴趣、意识，知识、技能力等几个方面，用适当的形式对教学进行考核，惟促进教学效率和学生积极的提高。

7、有机结合有关教材内容，进行爱国主义教育，培养学生精益求精的科学态度和持之以恒的科学精神，使学生成为具有现代科学意识技能的新一代接班人。

内 容 周次

信息和信息处理工具 1

计算机的组成 2~3

计算机的应用 4~5

初识windws98 6

认识windows 98窗口 7~8

玩“纸牌”游戏 9~10

认识键盘 11~12

指法 13~14

认识《画图》 15

画线 16

画方形和圆形 17

画多边形 18

**小学三年级信息技术教学工作计划篇八**

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。

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。

教学目标

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。

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。

教学进度表

(略)

**小学三年级信息技术教学工作计划篇九**

这个学期，我主要负责三年级的信息技术教学工作，三年级总共有四个班，这个阶段的学生都是刚接触电脑课，对电脑的操作还不是很熟练，部分学生连电脑还是第一次见到。但是学生对电脑课的兴趣比较浓，热情比较高。所以，我要抓住这点优势，让学生学得开心，寓教于乐。

本册教材主要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、了解计算机的外部组成，熟悉鼠标和键盘的操作。

2、了解信息技术的应用环境及信息的一些表现形式。

3、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。

4、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。

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。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇十**

一、学生情况分析：

三年级学生比较活跃，学生好动，好奇心强，求知欲望盛。在学生上机时，要防止学生没有利用好学习机会，走过场而没有真正锻炼好自己的实际操作能力。

这些学生对计算机的部分基础知识已有所了解，会上点英文字母的键盘输入，有些学生对一部分学生已经摸清了键盘上各个字母的位置，对windows界面也有所了解只是操作计算机的速度不太快，本学期要在教学中不段强化技能训练，提高学生操作水平和并对《画图》软件进行深化教学。

总之，这学期的教学内容都是建立在前面学习内容的基础上的，教学内容相对比较简朴，重要的是养成学生学习电脑的好习惯。

二、教材分析。

本教材根据现实需要，选择了最有用的教学内容。

根据小学生的年龄、爱好、知识、认知结构等特点，按从简朴、到复杂、从形象到抽象、由浅入深、循序渐进、螺旋上升等原则安排教学顺序。编写时力求做到易读易懂、易教易学，同时兼顾了课堂教学和课外自学，使学生能够通过“边听讲(或读课文)，边上机操作”的方式把握有关的知识和方法。教材中的每一课的末尾都着意安排了适当的作业，除便于学生用来复习、巩固学到的知识与方法以外，更重要的是引导他们发挥自己的想象力和创新能力，帮助他们养成独立获取、运用知识的习惯，培养他们的自学能力。每册书的最后都安排了一课综合训练，以便学生将所学知识和方法融合贯通，从而培养学生综合运用知识和方法的能力。

三、教学重点及难点：

使学生把握xp的基本操作，能够对《画图》进行深化的编辑与修改。

让学生能够用一种简单易学的中文输入法。

四、教学目标。

知识与技能目标：

通过本课的学习，强化计算机的操作能力，进一步理解计算机是人们处理信息的“工具。”

使学生了解使用拼音输入汉字、标点符号等方法;用《画图》画一些具体的组合图形。

过程与方法目标：

要求学生熟悉电脑，了解电脑的组成，形成良好的操作习惯。形成对信息技术课的浓厚的爱好。初步了解信息在社会各领域中的使用及重要性。初步了解组成计算机的几大部件。建立对计算机学习的兴趣。

培养学生准确的操作姿势，培养学生操作电脑的良好习惯。

通过应用《画图》软件进行图形处理的操作，让学生感受计算机提供的图形处理工具。

情感态度与价值观目标：

建立对计算机的感性熟悉，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;通过实践可以巩固所学知识，培养学生的动手、动脑能力，培养他们的创新精神和实践能力。

通过学习，使学生了解并掌握一些学习方法和技巧，培养学生的学习积极性和自觉性，鼓励学生之间相互交流，进行某些创新设计。养成良好的计算机使用习惯。

五、教学措施。

通过讲授，使学生在感性上对电脑有一个基本的认识，并且让学生能够学会一些基本操作。

以浅显易学的实例带动理论的学习和应用软件的操作，教学过程中可以从完成某一个详细的“任务”着手，提出问题或目标，通过恰当的教学方法，使学生完成任务，从而激发学生学习兴趣，培养学生发现问题和解决问题的能力。全书根据不同的模块可以分成几个大任务、每个任务分解成多个小任务，每娇裎可以是一个或多个任务。

教学进度表。

周次内容课时。

第1周《画图》工具的应用复习1课时。

第2周第1课保存文件1课时。

第3周第2课查找文件1课时。

第4周第3课文件操作.1课时。

第5周第4课规范使用计算机1课时。

第6周第5课图形的剪贴1课时。

第7周第6课添加文字1课时。

第8周第7课航天飞机1课时。

第9周第8课七星瓢虫1课时。

第10周第9课小企鹅1课时。

第11周第10课小蜜蜂1课时。

第12周第11课小燕子1课时。

第13周第12课青蛙宝宝1课时。

第14周第13课花朵1课时。

第15周第14课樱桃小丸子1课时。

第16周第15课活用“画图”1课时。

第17周第16课创作画图1课时。

第18周期末复习1课时。

第19周期末考试1课时。

周次内容课时。

第1周《画图》工具的应用复习1课时。

第2周第1课保存文件1课时。

第3周第2课查找文件1课时。

第4周第3课文件操作.1课时。

第5周第4课规范使用计算机1课时。

第6周第5课图形的剪贴1课时。

第7周第6课添加文字1课时。

第8周第7课航天飞机1课时。

第9周第8课七星瓢虫1课时。

第10周第9课小企鹅1课时。

第11周第10课小蜜蜂1课时。

第12周第11课小燕子1课时。

第13周第12课青蛙宝宝1课时。

第14周第13课花朵1课时。

第15周第14课樱桃小丸子1课时。

第16周第15课活用“画图”1课时。

第17周第16课创作画图1课时。

第18周期末复习1课时。

第19周期末考试1课时。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇十一**

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。

1.下面我们再来玩另一个游戏“拼图”，请大家把它打开。请小朋友们玩玩看，你会吗？

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。

**小学三年级信息技术教学工作计划篇十二**

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。

五、教学进度。

（略）。

本文档由撇呆范文网网友分享上传，更多范文请访问 撇呆文档网 https://piedai.com