

一年级信息教学计划表(通用7篇)

计划是提高工作与学习效率的一个前提。做好一个完整的工作计划,才能使工作与学习更加有效的快速的完成。因此,我们应该充分认识到计划的作用,并在日常生活中加以应用。那么下面我就给大家讲一讲计划书怎么写才比较好,我们一起来看一看吧。

一年级信息教学计划表篇一

知识目标：认识计算机

能力目标：遵守机房纪律，掌握正确开关机方法

情感目标：对计算机的学习充满兴趣

认识计算机

遵守机房纪律，掌握正确开关机方法

教学准备：课件

课时安排：1课时

一、导入：

同学们，从今天开始我们就要进入计算机的世界了！你们最准备好了吗？

二、新授

1、认识新朋友

提问：同学们都见过计算机吗？你都认识计算机上的那些部件

呢？

2、计算机本领强

(1) 同学们用过计算机吗？你用计算机做过什么事呢？

(2) 你还知道计算机有哪些功能呢？

3、知识窗

介绍世界上第一台计算机eniac(埃尼阿克)

三、总结回顾

板书设计：

一年级信息教学计划表篇二

教学目标：

知识目标：

1. 认识鼠标，知道鼠标由左、右键及滚轮组成。
2. 掌握鼠标的握法、移动、单击、双击等操作方法，并能将这些操作灵活运用于计算机操作中。

能力目标：

通过玩“装扮雪人”这个充满趣味性且简单易懂的小游戏，让孩子们在快乐中不知不觉地熟悉和掌握鼠标的单击、双击操作，激发学生学习电脑的兴趣。

情感目标

通过游戏体验玩中学的乐趣，激发孩子们的学习兴趣和敢于独立、大胆地操作计算机的信心。

【教学重点】

认识鼠标；鼠标的单击和双击操作。

【教学难点】

单击、双击的作用。

【课前准备】

制作丰富多彩的多媒体课件，展示放大鼠标，及其单击、双击操作动画，使学生看得清楚明白。引入几款与教学有关的小游戏，并试玩游戏，设计有趣的作品，吸引学生的兴趣。

【教学方法】

教师针对一年级学生年龄特点和理解能力的差异，采用生动的课件展示，尝试采用情境教学法，创设一个鼠标旅行的虚拟情境，把教学的重点、难点贯穿于紧张、有趣的游戏之中，激发学生学习兴趣。在教学过程中，教师根据学生不同的掌握层次及能力水平的差异，以演示法为主，配合实验法，先操作再探究得出结论。让学生们在团结协作、自主探究的氛围中，推动创新能力的发展。

【教学过程】

一、导入新课 ， 解释课题

上节课我们认识了计算机并结识了一位新朋友——鼠标，你们知道吗，我们的小鼠标本领可大了。想不想更多的了解一下我们的这位新朋友呢？今天，老师带领大家做一次关于鼠标的旅行，你们说好不好？通过这次旅行我们要去对我们的新朋友

做一个全面的了解。(出示演示课件) 学生跟随老师认真观看演示。

二、讲授新知

和学生一起开始“鼠标之旅”

第1站：认识鼠标。这就是我们的新朋友-鼠标。小朋友现在可以摸摸你们电脑桌上的鼠标，和这个小朋友亲热亲热。学生观察鼠标，老师鼓励学生提出疑问，知道鼠标有两个常用键(左键和右键)。

第 2站： 学习鼠标的操作方法

师指导握鼠标的基本姿势。谁愿意做小老师，向大家示范一下掌握鼠标的姿势(指名学生上台演示)

你说得真好，小朋友们听明白了吗?请你拿起你的鼠标和老师一起来试一试。(课件)

第3站：：鼠标的指向。鼠标指针移到某个对象上。

第4站：鼠标的移动操作。做“追指针”游戏，练习移动操作，看谁移动的又快又准。

第5站：鼠标的单击操作。师解释单击的作用是当我们把鼠标的指针指着某一个东西时单击，就表示选中它啦。教师通过演示“装扮雪人”游戏来理解单击的作用，并让学生学会如何进行单击操作。

(休息一下：让学生的视线离开电脑得到休息，师生一起边做边说歌谣：小鼠标，尾巴长。左键右键啪啪响。上下动，左右动。光标紧紧跟着忙。五种本领忘不了。)

第6站：鼠标的双击操作。现在我们来玩一个游戏。，请学生

自己动手试玩这一游戏。学生提出疑问：单击图标之后也玩不了。师解决问题引出新知：鼠标的双击操作。

师强调操作技巧：将鼠标指针指向想要操作的图标，迅速地、连续按两次鼠标的左键。师解释双击的作用：双击可以运行一个程序。而我们的“装扮雪人”游戏就是一个程序，请同学们试着双击鼠标来运行这一程序，这样就解决了游戏玩不了的问题。同学们可以玩游戏了，请他们将雪人装扮起来吧。

生观看课件并操作演示。

三、作品展示

展示作品的环节，是最妙趣横生的，有的同学给雪人戴上胡子，穿着纱裙 带着孩子们挑出每幅作品的亮点，让学生体验学习的乐趣，获得学习的成就感。认真操作，大胆尝试。

四、单击练习比赛

看看老师完成的几幅作品(演示)。你记住了吗?下面我们进行一组比赛吧，看谁记得对，而且操作的又快。(叫几名同学操作)对操作好的学生给予奖励。积极参与，动手动脑。

五、双击游戏

让学生自己探究玩“拯救小兔”游戏。说说这个游戏怎么玩(双击)，看谁双击操作做的好，谁救小兔成功了。对操作好的学生给予奖励。大胆操作，也可以小组合作学习。

六、师生总结

一年级信息教学计划表篇三

信息社会迎面而来，以计算机技术、微电子技术和通讯技术

为特征的现代信息技术，已在社会各个领域中得到广泛应用。因此信息技术教学要受到重视。下面是本站小编带来关于20xx高一年级信息技术教学计划的内容，希望能让大家有所收获！

一、指导思想

根据学生的具体情况，明确本学期信息技术课程的任务：培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解或掌握信息技术基本知识和技能，使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息技术手段的能力，形成良好的信息技术素养，为他们适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

二、学生基本情况分析

本计划针对全体学生，通过上学年的学习，学生对办公软件例如word、excel有一定了解，但是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，大多数学生学过后没有注意巩固，学生掌握的情况不是很理想，参差不齐。有条件的学生家中有电脑，上机时间相对多一些，操作较熟练，有大部分学生纯粹是上课时间听课，课后练习巩固的机会较少，所以，这一部分学生对所学知识遗忘较大，操作生疏；学生对本学科的学习积极性还是比较高，因为信息技术课并不像语文、数学那么枯燥、单调，也不像历史、政治需要死记硬背。相对来说学生觉得比较新鲜。但是这又存在一个问题就是学生感兴趣的并不是学习，而是打游戏、上网聊天。所以，学生对计算机的认识还有待提高。要进一步对他们进行正确的引导。

三、教材分析

本学期教材是选自教育科学出版社出版的普通高中课程标准实验教科书《信息技术基础》(必修)，内容在1—4章节都已讲完，本学期的任务是继续上完5—7章节的内容。复习并做

好迎考准备，复习内容包括：用好多媒体计算机，多媒体信息的获取与加工，制作多媒体演示作品。学习制作网页，以及对数据的管理。知识点：管理计算机的系统资源，获取图像、声音、视频等多媒体信息。复习完后，要求学生能运用自己所学的知识完成一个作品。

四、教学目标

1、培养学生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、初步学会使用计算机获取和处理文字、图象、声音、视频的技能。能熟练掌握其中的一些主要功能。

3、养成良好的计算机使用习惯。

4、通过学习，使学生了解并掌握一些学习方法和技巧，培养学生的积极性和主动性，鼓励学生之间相互交流，进行某些创新设计。

5、能够做一个多媒体作品出来

五、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行学习，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是最主要的。

六、教学进度具体安排如下表

周 次---教学内容

信息技术课程及教学要求

1---(电脑教室)

- 2---多媒体技术的发展及应用
- 3---数字化图像的采集与加工
- 4---数字化图像的简单合成
- 5---数字化音频的采集与加工
- 6---视频、动画信息的简单加工
- 7---信息集成
- 8---信息交流
- 9---信息资源管理概述
- 10个人数字信息资源管理
- 11---期中考试
- 12---讲解试题
- 13---五一假期
- 14体验数据库管理
- 15---access
- 16---access
- 17---学分评定测试
- 18---讲解试题
- 19---因特网信息交流与网络安全

20---因特网信息资源检索

21---期末考试

22---期末工作总结

一、指导思想

为了落实《中共中央国务院关于深化教育改革全面推进素质教育的决定》和《国务院关于基础教育改革发展的决定》以及《基础教育课程改革纲要(试行)》的精神。全面贯彻党的教育方针，全面实施素质教育，大力推进教育创新，建构具有中国特色、充满活力的普通高中新课程体系，为造就数以亿计的高素质劳动者、数以千万计的专门人才和一大批拔尖创新人才奠定基础。我们学校正积极推进信息技术教育，促进中学课程、教材、教学的改革，培养具有创新精神和实践能力新型人才。为此特制定高一年级信息技术组本年度教学计划。

二、德育渗透

计算机学科 是一门全新学科，又是一门系统学科，学生层次千差万别，在教学中渗透德育思想是十分必要的，信息技术教育和德育教育是相辅相成的，注重人文培养对学生学习信息技术课很有帮助。如：保证正常的教学秩序，课堂效果，保证微机室内外的清洁卫生，能有效保护机房中的设备使用寿命，我们还可以引导学生利用信息技术知识，创作有人文精神的作品，使学生在创作中提高人文素养。

三、课程安排

根据教育部《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见(草案)》，信息技术课程安排高一、高二两个学年使用。高一为必修，高二为选修，我们从教学的实际情况出发，安

排高一学习内容为：1、计算机的基础知识：

1□windows 98 操作系统；

2□word 20xx 文字处理；

3□powerpoint 20xx .

课 程 课 时

计算机的基础知识 3课时

第一章信息及信息处理 2课时

windows 98 操作系统； 6课时

word 20xx 文字处理； 5课时

powerpoint 20xx 多媒体的制作 5课时

其余时间 复习、巩固、考试

如果我们的条件今年达不到这些内容的话，我们就在上完计算机基础知识及信息和信息处理后上五笔打字等其它内容，让学生学一些东西。如有条件12月中旬举办一次电脑作品竞赛及优秀作品展示活动。

积极培养计算机尖子学生，为参加20xx全省中小学计算机作品竞赛作好必要的准备工作。

四、研究性课题

1、加强信息课堂中的人文教育，培养同学们的信息素养。

2、信息技术学习与课程整合

五、加强教学经验交流，积极进行教学新模式的探索，吸取他人之所长；努力不断提高自身理论与操作水平，拓宽自身的认识领域；积极积累、丰富知识；认真、高效的完成学校布置的各种工作。

共2页，当前第1页12

一年级信息教学计划表篇四

小学信息教学现在已经成为很重要的课程了，时代在发展，信息时代已经到来。当代学生必须要学会信息的掌握，中感到不适应。信息技术的学习对我们来说，其实并不难，只是在很多方面，学生得到不到很充足的学习信息技术的时间，导致信息技术课很难学好，这是我们一直以来都在讨论的现实问题。

针对学生年级的升高，学生的思维能力和学习能力有所提高，对于计算机中的一些理论性问题可以适当融汇于课堂中，以便提高他们的专业知识。此本站外他们现在处于小学高级阶段，在课堂中的教学方式、引导方式等方面需要谨慎，加强师生关系的调控，严格做到平等地对待每一位学生。可喜的是这些学生已具备了一定的计算机知识，且他们的学习能力、理解能力及思维能力上也有所提高，因此他们的接受知识的能力还是比较强的。

作为小学阶段的信息技术课程，应以学生对计算机的学习心理、学习行为和学习方法为背景，把计算机基础知识和计算机最新应用融于一体，使之既体现信息技术学科的教学理论，又吸收现代教育技术的有益经验。所以在教学过程中主要是体现操作性、应用性，培养学生发现问题和解决问题的能力。此外，又因为信息技术这门课的内容非常灵活，需要学生能举一反三，所以在课堂上尽量让学生自由发挥。

- 1、运用任务驱动的教学方法进行教学。
- 2、教学时采用放教学录像，通过演示计算机应用程序的形式向学生介绍知识。
- 3、传授知识时突出一个“新”字、落实一个“趣”字、突出一个“活”字、落实一个“学”字(为学生服务);教学过程突出一个“难”字(找准知能点、难点及关键);巩固知能突出一个“实”字(双基训练应落到实处)、落实一个“促”字(促进学生学以致用、创新实践)。
- 4、加强教师业务知识和上机能力的培训。

在不断的前进和发展中，我们有了更多的认识，这是我们一直以来不断努力的结果，在不断的前进中得到更好的方向，这才是我们一直以来要求的事情。信息技术对教师来说，并不困难，只是很多的教学得不到重视，信息技术课太少，这是最大的弊端，相信随着教育的改革，信息技术课会越来越

一年级信息教学计划表篇五

1、 教学目的和要求：

学会开、关机

教学难点：

1、了解计算机外设的开、关顺序

2、正确学会开、关机

教学准备：

计算机、网络

教学过程：

同学们，在你们面前看到的是什么呢？对了，是电脑。

(一) 教师示范讲解

在把电脑喊醒之前老师先考考小朋友们一个最简单的问题，小朋友们早上醒来第一件事是干吗？老师再重复一遍，是第一件事。

1、教师示范开显示器，同时提醒电源指示灯的颜色变化。

光睁开眼睛怎么行呢？，我们的目的是让他和小朋友们一起做游戏，我们要让他动起来，那第二步我们应该怎么做？其实很简单，就是接通电源。

3、教师先展示几幅电脑作品，然后用“金山画王笔”给学生做示范。

刚才我们让电脑给我们小朋友画了几幅画，它说他累了，我们还是让他休息吧，下面我们就先来学习如何关机。

4、教师一步一步示范，手把手教学生关机，并重复几次。

小朋友早上起来的第一件事是睁开眼睛，那上床后我们会把眼睛闭上。然后开始休息。电脑同样如此。我们最后也要让电脑把眼睛闭上，要不然电脑就休息不好，他会生气的。再次提醒小朋友，我们最后千万不要让电脑的睁着眼睛睡觉。记住了要把电脑的显示器关掉。

5、教师示范关显示器。

(二)、学生练习开、关电脑

- 1、在教师的组织下，有步骤的打开电脑和关闭电脑。
- 2、教师巡视指导。

一年级信息教学计划表篇六

书是我们人类智慧的结晶，是我们的好朋友，是我们人类进步的阶梯，是打开知识和理想大门的金钥匙！因此，在本学期里继续在班级开展读书活动，进一步拓展学生的知识面，丰富学生的课余文化生活，让他们学到更多在课堂上学不到的东西。从小让学生养成爱读书、爱看书的好习惯。并在博览群书的同时，进一步地陶冶学生的高尚的情操，获得真知、树立远大的理想、享受美好生活和人生。进一步地积极营造良好的读书氛围，努力大造书香班级。所以根据本班实际情况制定如下读书计划：

- 1、通过活动，让孩子们喜爱读书，让书成为他们的朋友。
- 2、通过活动，提高学生的综合素质。
- 3、通过活动，营造良好的读书氛围，提高欣赏能力。
- 4、让学生在活动中 验到读书给自己带来的乐趣。
- 5、通过活动，营造亲自共同学习的氛围。

- 1、开辟“班级读书园地”

- 2、开展“读好书”活动活动方案：

- 1、在班级文化环境中布置以读书为主题的“图书角”。

- 1、在班级中利用阅读课的时间，积极开展读课文配套读本《一年级课外拓展阅读》、《格林童话》、《安徒生童话》

《一年级的小豌豆》、《一年级的小蜜瓜》等，讲《格林童话》、《安徒生童话》活动。

2、在自己班上举行选拔赛，评选五名口语表达能力较强的班级“故事大王”。

1、本学期每名学生完成必读书一本《一年级课外拓展阅读》和教师推荐书《一年级的小豌豆》、《一年级的小蜜瓜》。

2、根据自己的喜好增加一些可读性书目。将自己阅读的好书推荐给其它同学，同学之间交换阅读。

3、能专心听老师讲述的绘本，并能积极讨论和发言。

1、凡是坚持读书的孩子都有可能得到加星的奖励。

2、对学生进行综合评定，选出班级的“读书明星”。

总之，通过开展本学期的读书活动，让学生养成良好的读书习惯，使读书成为一种乐趣，一种风气，一种氛围。让好书伴随学生健康快乐地成长！

一年级信息技术教学计划表篇七

“计算机的普及要从娃娃抓起。”为了普及计算机基础知识，提高学生的计算机操作技能，我针对一年级学生的信息技术水平和综合实践能力，制定信息技术教学计划如下：

一、 指导思想

信息技术课程是小学一门知识性与技能性相结合的基础工具课程，随着我校各种条件的具备，已作为必修课开设。

小学信息技术课程的任务是：培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解或掌握信息技术基础知识和技能，使学生

具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息技术手段的能力，培养学生良好的信息素养，形成学生良好的文化素质，为他们适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

二、教师要求

教师要潜心钻研教材，努力提高业务水平，确实保证每个学生都能懂得信息技术，能够熟练操作使用计算机。开学前把机房的所有微机检修一遍，确保所有微机都能正常使用。开学后做好机房的维护工作，微机出现问题及时解决，确保信息技术教学顺利进行。

三、学生现状分析：

一年级的的小学生46人左右，共1个班。这些小学生刚离开幼儿园、学前班，比较好奇、贪玩，因此注意培养他们的学习兴趣，激发学生的积极性，保证学生爱学、乐学是关键所在。一年级的学生刚步入小学校门，对于很多事物都很陌生，尤其是对于电脑，他们既陌生，又有着浓厚的欲望，充分利用好学生的这种求知欲望来带动学生的学习至关重要。

四、教材分析

本册教材的知识系统和结构：

1. 基础知识和基本操作：在教学中，先从认识计算机入手，掌握计算机的组成，知道各部分的名称，并能正确地开机、关机。这是本学期的基本知识点。
2. 鼠标操作：鼠标是计算机最重要的输入设备，熟练地掌握鼠标的操作是学好计算机的前提，因此从开始就要学习鼠标操作，可有计划地让学生玩各种小游戏，这样既能激发学生的兴趣，又能进行鼠标练习，熟练鼠标的操作。

3. 走进绘图世界：画画是小学生最喜欢的，同样在电脑上画画更能激起孩子的兴趣。这也是小学生系统地学习一种程序的开始。

一年级的学生由于年龄小，单一而系统的内容不适合学生的学习，针对学生现阶段的心理特征及接受能力以及他们的兴趣所在，我对教材的内容进行了处理，从中筛选出适合一年级学生学习的内容，并加以处理，使之变成学生易懂易学的知识，并将游戏教学贯穿其中，使学生在学中玩、玩中学，从而掌握住相关知识。

基于以上原因，本学期的内容主要包括以下几点：计算机的基本组成、桌面组成、鼠标的重点操作和键盘的简单操作，在后面的课堂中，通过画图软件的简单学习，培养学生对电脑的兴趣，让他们能够发挥自己的想象，绘出五彩斑斓的图画。

五、教学目标

(一) 知识与技能

1. 了解信息技术课的课程性质，明确本课程的教学要求。
2. 简单认识计算机的各组成部分，了解各部分的功能，学会正确的开机 和关机。
3. 掌握鼠标的操作方法，能够熟练的用鼠标进行各种操作。
4. 初步认识画图工具，掌握简单的画图要领，能够进行基础的电脑绘画。

(二) 过程与方法

1. 针对一年级学生的年龄特点和心理特点，操作课程多采用

游戏教学，使学生在玩中学，学中玩。

2. 学生在操作中，多以小组合作交流的形式进行，培养学生的合作精神。

3. 以问题驱动的形式展开教学，以提出问题和解决问题的方法，提高学生思考问题，解决问题的能力，锻炼学生的逻辑思维能力。

(三) 情感态度与价值观

1. 使学生养成正确的上机习惯，形成正确的信息技术观念。

2. 提高学生的动手操作能力和独立思考能力，培养学生的探究精神。

3. 通过相关音视频及图片的熏陶，提高学生的审美能力和判断是非的能力。

六、教学重点难点

鼠标操作的熟练程度是学好计算机的前提，因此这是本学期的教学重点。绘画是一年级小学生最喜欢的，也是一年级教学的重点，同样也是小学生系统掌握一种程序的开始，因此也是教学的难点。

七、教学措施

1、充分利用好每一节课，合理安排20节课时。

2、精讲多练、课堂上把更多的时间留给学生，让学生亲自动手操作。

3. 在教学中采取情境设置的方法，激起学生学生的学习积极性。

4. 在教学过程中采取任务驱动的教学方法，让学生能结合一个个的任务 由浅入深进行学习。
5. 在学习过程中充分发挥学生的主动性，让学生在自主合作的学习过程中学习知识、掌握知识。

八、安排教学进度