2023年三年级信息教学工作计划 三年级信息技术教学计划(优质8篇)

制定计划前，要分析研究工作现状，充分了解下一步工作是在什么基础上进行的，是依据什么来制定这个计划的。通过制定计划，我们可以更加有条理地进行工作和生活，提高效率和质量。下面是小编带来的优秀计划范文，希望大家能够喜欢!

三年级信息教学工作计划篇一

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

三年级信息教学工作计划篇二

本年级5个班，学生共240余人，他们对电脑的认识与操作仅仅停留在玩游戏上。对于输入设备（鼠标）操作比较熟练但不规范，键盘几乎都没有操作过。普遍存在：信息技术课就等同于电脑游戏课的意识偏差。

1．培养学生学习兴趣，养成良好的学习习惯。

2．认识电脑的基本组成，知道各部分组成的名称。

3．鼠标的正确操作。

4．掌握电脑多媒体应用的简单操作。

5．认识键盘区域的划分，练习键盘指法。

1．培养学生良好的上机习惯。

2．鼠标的正确操作。

3．掌握电脑多媒体的简单应用（浏览图片、听音乐、播放影片）。

4．键盘指法训练。

以构建主义理论为指导，使用辅助教学软件创设情境，采用“任务驱动”“学科整合”及探索式教学法，通过动手实践、合作探究等环节，激发兴趣，增长知识，培养技能。教学过程中，教师灵活运用任务驱动、讲练结合等方式提高教学效率。

三年级信息教学工作计划篇三

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。

三年级信息教学工作计划篇四

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。

三年级信息教学工作计划篇五

《指导纲要》各项要求的基础上，给合我省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，着力引学生负责任地使用信息技术获取信息、处理信息、展示信息，以及协作学习。

三年级共有2个教学班。学生对“计算机”的兴趣高于信息技术课的兴趣，上学期的学习基础上，学生已经基本掌握了键盘指法的操作，但是学生的接受能力的差异，掌握水平的参差不齐，对键盘指法的掌握还不能完全应用于实际，这学期加强引导学生做到“即学即用”。

创意、彩色橡皮修细节、自定色彩做渐变；综合活动：家乡美景我来画、星际城市我来绘、作品共享大家赏。

2、教材特点。

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学习；

充分体现新课改精神。四、教学目标

1、了解符号与符号表情并学会用键盘符号构图；

2、学会启动应用程序（软件）；

3、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；

4、掌握对文件的复制、剪切、粘贴的操作；

5、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。

6、掌握shift键的使用、学习操作小键盘；

7、了解标点符号在键盘中的分布，掌握中英文标点的切换和指法的操作。

8、学会字母、数字、符号的键盘综合应用。

9、懂得用记事本输入一句话、一则日记；

10、学会记事本的文章修改方法，删除、替换、复制、剪切、粘贴、选定的操作；

11、养成正确使用计算机的良好习惯。

12、培养学生对计算机的浓厚兴趣。

13、形成现阶段学生应知的信息技术理念，树立学好信息技术、用好信息技术的信心。

14、培养学生与人合作、自主探究思考、勇于动手、善于交流的能力。

15、进行爱护公共机房设备的品德教育。

1、任务驱动思想。《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》中确立了“任务驱动”的教学原则，明确指出：知识及技能的传授应以完成典型的“任务”为主。这个原则突出了“在‘做’中‘学’”的思想。任务驱动教学策略对主体性教学，发挥学生积极主动性，积极参与学习活动，培养创造性能力具有积极性作用。

2、课程整合思想。

（1）与相邻学科的课程整合

（2）与德育整合。

3、趣味性思想。

（1）语言的趣味化

（2）内容趣味化。

4、培养学生信息素养。

（1）结合实例进行应用介绍

（2）贯穿网络知识。

舍。

6、教学以活动为重心，通过活动，呈现基础知识和基本操作，让学生在活动中体验信息技术应用的全过程.同时，在教学范例的选择上，注意贴近生活，渗透人文精神，引导学生在信息技术的学习与应用过程中，提高思想道德素养，培养学生的社会责任感，提高学生的人文素养。

16002007619周别教学内容

开学第一课、目录教学

建立文件文件夹

建立文件文件夹

排列图标找文件

排列图标找文件

文件分类管理

文件分类管理

画图软件初体验

画图软件初体验

刷子工具试涂鸦

刷子工具试涂鸦

线条工具绘蓝图

多种形状展创意

彩色橡皮修细节

自定色彩做渐变

复习

考核

期末考核

教时备注

1五一放假

三年级信息教学工作计划篇六

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

有三个班。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）了解什么是信息技术与信息技术的应用。

（2）学会键盘指法及汉字输入训练。

（3）学会在记事本中输入文字及编辑文字。

（4）学会使用“画图”软件画画。

（5）认识ie浏览器，体验因特网在生活中的应用。

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。

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。

本册教学内容主要分为四部分：第一部分信息技术基础及电脑常识。第二部分是键盘指法及汉字输入训练。第三部分是电脑画画基础。第四部分是因特网基础。

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。

重点：操作键盘的正确姿势，正确画图软件的使用。

难点：画图软件中曲线工具、橡皮工具的使用。

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。

（一）生活中的信息技术。

（二）初识电脑朋友。

（三）走进电脑世界。

（四）找找键位，唱唱歌。

（五）敲敲键盘，听听歌。

（六）打打汉字，说说话。

（七）输入谜面，猜谜底。

（八）输入小档案，记录我成长。

（九）移一移鼠标，让文字安家。

（十）雨过天晴，我来画云、雨和太阳。

（十一）车水马龙，我来画车、船。

（十二）夜色朦胧，我来画夜幕下的大楼。

（十三）星星一点点，我来画星空。

（十四）开户网络之旅。

（十五）体验网络世界。

三年级信息教学工作计划篇七

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。

三年级信息教学工作计划篇八

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