

# 三年级信息技术教学计划表 三年级信息技术教学计划(优质6篇)

人生天地之间，若白驹过隙，忽然而已，我们又将迎来新的喜悦、新的收获，一起对今后的学习做个计划吧。计划书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇计划呢？以下是小编帮大家收集的计划范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 三年级信息技术教学计划表篇一

《指导纲要》各项要求的基础上，结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，着力引导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

## 三年级信息技术教学计划表篇二

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。

### 三年级信息技术教学计划表篇三

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表篇四

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《技术标准》为参照，在充分体现《指导纲要》各项要求的基础上，结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表篇五

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：

使学生能比较全面地了解、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表篇六

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。