

最新六年级信息技术教案全册(优质9篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

六年级信息技术教案全册篇一

本节课是学生初次接触电子表格，通过教师演示与学生操作体验，学生初步掌握了表格的组成启动与退出工作表与工作簿的关系，学会了间的数据处理。但是也有部分学生数据的输入速度慢，再教时注意培养学生良好的打字习惯，能快速输入文字。

六年级信息技术教案全册篇二

1. 了解flash软件中帧的种类及应用。
2. 学会使用橡皮擦工具制作效果。
3. 学会创作简单的逐帧动画，会测试动画效果并修改。
4. 学会关注生活，充分发挥自身想像力，创作生活中其它类似的逐帧动画作品。

帧的概念与逐帧动画的制作。

帧的用途、帧的灵活运用以及创作生活中的逐帧动画。

硬件环境：多媒体转播控制系统。

软件环境□windowsxp操作系统□flash软件。

吃西瓜[swf] 闪闪的星光[fla] 闪闪的星光[swf] 书写文字[swf]

1. 演示flash动画范例

2. 引言 flash软件在绘制和编辑矢量图方面有很强的功能，而它更加出色的功能是创作丰富多彩的二维动画作品。今天我们先来学习flash动画中最常见，也是最简单的一种动画。

3. 揭题：第10课逐帧动画。

1. 讲解帧的概念 flash动画是由一幅幅连续播放的画面产生的’，其中每一幅画面称作一个帧[frame] 帧是组成flash动画的基本单位。

2. 引导学生阅读学习教材第55—56页空白关键帧、关键帧、普通帧的概念。

3. 引导学生一起打开flash软件。

4. 转播教师机，演示中提问：

(1) 默认的第一帧是什么帧？

(2) 在空白关键帧里画个圆，这时的帧是什么帧？

(3) 在第五帧，点右键，插入帧，灰色的是什么帧？

在问答中补充各种帧的作用与操作。

5. 引导学生进行帧的操作练习。

对学生的活动过程予以必要的提示。

1. 讲授逐帧动画的原理。

2. 演示制作《吃西瓜》动画

3. 出示任务：创作逐帧动画《吃西瓜》任务说明及要求：

- (1) 新建一个flash的文档。
- (2) 可自由绘制水果图形。
- (3) 制作5帧以上模拟吃水果的画面。
- (4) 测试动画，修改效果。
- (5) 保存文件。

对学生的活动过程予以必要的提示，并对活动过程予以适当评价。

提示：创作逐帧动画时，各个关键帧的内容可以任意改变，关键帧的数量也可以自行设定，只要两个相邻关键帧的内容连续合理即可。

4. 展示评价学生作品，鼓励学生参与作品评价。四. 创作其他的逐帧动画

1. 播放动画：闪闪的星光动画、文字书写过程动画。

2. 出示任务。

任务说明与要求：

(1)制作“闪闪的星光”动画，可在发送的文件里直接制作。

(2) 创作文字书写过程的动画，文字内容可以自己定义。

(3) 操作熟练的同学两个任务都做，操作不熟练的同学可选

择一个任务做。

(4) 两个动画要求都是逐帧动画。

(5) 保存文件。

3. 发送“闪闪的星光.flasw”文件到学生机。

4. 引导学生选择任务，完成任务。对学生的活动过程予以必要的提示，并对活动过程予以适当评价。

5. 展示学生作品，对活动过程及成果进行适当点评。

1. 引导学生填写教材第60页的评价表，了解学生学习情况。

2. 总结梳理本课所学，通报学生学习情况。

六年级信息技术教案全册篇三

的学习效果。但是，因为各种原因，学生间也存在一些差距。有的学生语文拼音能力较差，所以还有几个学生根本不能进行汉字录入，本学期还要在平时的教学中加强辅导；另外，在操作能力方面，还要继续加强研究，激发孩子们的习作热情，让孩子们能快乐学习，并提高效率。

本学期教材进行了重新编排，新教材根据实际需要，精选了最实用、最新颖的教学内容，同时考虑到学生的年龄、兴趣、知识水平、心理及认知结构的特点，按照由简到繁、由浅入深、由具体到抽象、循序渐进、逐步提升等原则安排以下几个主要模块：

通过给出的“任务”或活动传递知识、培养技能，并采用卡通人对话方式提示操作技巧、步骤或进行问题过渡达到醒目、自然、提高趣味性和可读性的目的。通过设置问题或项目引

导学生练习、研究，以检测大家是否较好地掌握了所学的知识 and 技能。

通过对同学们所进行的项目的评价，激励大家不断进步。

引导同学们把在学习过程中未曾解决的问题记录下来，作为以后进一步探究的课题。提出与“任务”或活动相关而需要进一步探索、研究和学习的内容，培养同学们研究、探索的能力以及团队合作精神。

给出与“任务”或活动相关而需要进一步扩展的知识、技能，供同学们进一步了解。

1、知识目标：了解计算机的发展历程；了解计算机在日常生活中的广泛应用了解计算机的硬件及各部分功能；了解本单元相关概念（如硬件、软件、压缩、复制、粘贴、删除、剪贴板等）；了解常用计算机软件；了解windows桌面、窗口的组成；了解文件夹的树状结构及资源管理器的窗口界面及作用。

2、技能目标：掌握窗口的基本操作；掌握文件/文件夹的选定、建立、重命名、复制、移动、删除等操作；掌握文件的压缩和解压缩操作。能理解任务的要求，根据既定任务对计算机进行操作；能根据事物的属性和特征进行分类（如计算机输入、输出设备的区分、文件资料的分类整理）；能比较、鉴别、阐明事物之间的类似之处和不同之处（如复制、移动等）；能阐明自己对事物的看法（如概念的理解）；能熟练使用windows98操作系统，完成基本操作。

信息技术的初步知识（硬件、操作系统）方面：第一课信息的输入和输出。第十课把作品存入自己的文件夹。

2、计算机的基本操作

本期在计算机的基本操作方面有：第十一课用拼音写汉字，第十二课输入词组，第十三课标点符号的输入。

3、处理信息的初步能力

第七课画方形和圆形，第八课让画图五彩缤纷，第九课创作新图画 第十四课为“画图”作品题字。

4、努力提高学业成绩

要科学地进行一些考试经验的培养，以适应将来的竞争。 5、给学生充分的自读、自悟的过程。

要把课堂真正地还给学生，汲取活动教学的精髓，精心设计教学各个环节。我要努力做到重引导，更多的放手，让孩子充分地读书、充分地操作、充分地思考、充分地讨论，在自悟中学会分析，在合作中学会分享，要着眼于孩子的小学学习，更要着眼于孩子一生的学习。

1. 认真备好每一堂课，写好教案的同时，设计好每节课要做的练习，使学生在理论的指导下动手操作，提高动手能力。

2. 充分利用好《练习与评价手册》，引导学生完成课后练习的同时，查找自己的不足与收获，检验自己掌握知识的水平。

3. 引导学生养成良好的上机习惯，注重学生的行为养成。

4、理论部分可采用“先学后教”的方法（如先欣赏相关内容的学习课件与学生阅读课本相结合的方式自学，后采取练习题的方式检测所学知识，可将课本练习、练习与评价手册中的内容制作成电子版的，这样理论知识仍然可以在机房完成），用“自己学得”的知识解决“实际问题”，提供给学生“各抒己见”的机会。

5、实践部分，以建构主义理论为指导，使用课件创设情境（如文件与文件夹的操作可以利用文件内字符的操作为切入点），以电脑为意义建构工具，通过动手实践、合作探索、交流反馈、总结规范等环节，激发兴趣，增长知识，培养技能。教学中，可灵活运用“任务驱动”、“讲练结合”等方式，设计适合学生学习的任务，提高课堂效率。综合实践可采取“打擂台”的方式，巩固所学的单元知识，增强竞争与合作意识。

六年级信息技术教案全册篇四

师：（出示通讯录小册子）同学们，大家看看这是什么？对了，这是学校为了方便老师们相互联系而制作的通讯录，我们要查某位老师的电话号码很快就能查到。今天，我们就来学习怎么制作一张通讯录。等大家学会了，就可以制作一张几个好朋友之间的通讯录，这样，以后不论大家分开多远，都可以互相找到对方。

六年级信息技术教案全册篇五

1. 了解机器人的基本组成。
2. 熟悉机器人各组件的特点及其作用。
 1. 体验机器人处理信息的过程。
 2. 在实际的探究过程中熟识机器人各组件的功能。
 1. 培养对新事物的观察与探究能力。
 2. 培养良好的团队合作能力。

重点：

了解机器人的基本组成。

难点：

熟悉机器人各组件的特点及作用。

1. 机器人相关组件实物或模型。

2. 多媒体计算机教室。

一、引入

机器人和人类一样，也拥有“器官”，正是靠这些“器官”，机器人才能获取、判断与处理信息。下面，我们就去熟悉一下机器人的这些神奇的“器官”吧！

二、课堂学习

（一）机器人基本组成

简要介绍机器人的三大组成系统：传感系统、控制系统和执行系统，并介绍它们各自的作用。

（二）机器人的组件

通过相关图片、实物或模型介绍机器人的基本组件，主要包括大脑、电力单元、传感器、动作及反馈设备、机身及装饰物。

三、课堂活动

1. 全班随机分为四人一组，每组推选一名小组长，同时每组选定一个机器人。

2. 找出选定的机器人都使用了哪些组件，并通过书籍、网络

等工具找出这些组件是怎么发挥作用的。

3. 每个小组推荐一名代表上台介绍本组所选定机器人的构成组件及其功能，其他小组成员进行评价与补充，最后由教师进行总结。

（具体活动计划可参考“活动室”中的内容。）

四、课外探究

六年级信息技术教案全册篇六

设置幻灯片背景、设置填充背景、使用应用设计版式。

1、设置幻灯片背景色。

2、设置填充效果背景。

3、使用应用设计版式。

设置幻灯片背景

设置填充效果背景。

演示文稿、多媒体电脑室

一、导入

今天我们来设置一下幻灯片的背景色和设计版式

二、新授

1、设置背景色

（1）打开“成语集ppt”演示文稿

(2) 打开菜单“格式”-“背景”打开“背景”对话框

(3) 在背景对话框中设置背景色

(4) 点“应用”按钮

(5) 保管文档

2、设置“填充效果”背景

(1) 打开“背景”对话框

(2) 点击“填充效果”对话框，点“过渡”选项卡，点击“单色”单选框

(3) 在“颜色”下拉框，选一种合适的颜色

(4) 拖动“深浅”滑块，调整颜色渐变

(5) 单击“横向”单选框，在“变色”中选择一种颜色渐变的方向

(6) 点“确定”

(7) 点“应用”

(8) 试一试：让同学自学设置“双色过度”效果和设置“纹理”背景，设置图片背景

3、使用“应用设计模板”

(1) 新建演示文稿

(2) 打开菜单“格式”-“应用设计模板”

(3) 在“应用设计模板”对话框中，选择设计模板，点“应用”使用

(4) 观察使用“应用设计模板”后的效果，并说说。

二、同学活动

在“背景”对话框，点全部应用，并观察结果。

六年级信息技术教案全册篇七

- 1、初步了解多媒体的含义，认识多媒体电脑。
- 2、认识文本、图像、声音和影像等多媒体文件。
- 3、学会媒体播放机的使用方法。

1课时。

多媒体文件：图像和影像

学会使用媒体播放机。

理解多媒体的含义，认识多媒体文件。

1、多媒体是一个比较抽象又时时刻刻伴随在人们左右的概念，要让学生去理解多媒体这一概念是有难度的，教师可以通过多举一些生活中的例子让学生感受到多媒体信息就在我们身边，漂亮的广告画，悦耳的音乐，精彩纷呈的电视节目，情节感人的动画片，梦幻般的游戏世界……从而让学生感受到多媒体并不是多么神秘，多么难以理解的东本，它就在我们身边，以激发进一步学生的兴趣。

2、多媒体电脑主要可以通过以图片的形式呈现给学生，教师

也可以把机房里现有的机器作为实例呈现给学生看，有条件的学校，教师可以把各部分配件拆下来供学生观看，学习。

3、介绍多媒体文件时，可以结合图标进行，以便于学生掌握。每种多媒体文件介绍以后要让学生去找一找自己电脑上的这类多媒体文件，并去打开它们，看看里面有些什么信息。

4、媒体播放机在外形上和家用vcd很相似，因此学生在按钮的使用上不会有太大的困难。这里的重点是想欣赏什么媒体文件，就要选择相应的文件类型，这里教师可以结合前面的讲的多媒体文件，逐步引导学生这样去做，先选择想要欣赏的文件类型，再选择想要欣赏的文件。

初步了解多媒体的含义，认识多媒体电脑，认识文本、图像、声音和影像等多媒体文件。

六年级信息技术教案全册篇八

1、根据课本第15页操作步骤，完成表格插入，表格内容和标题的添加。

2、添加的内容为课本第14页图1中的表格的内容。

同学看书自学、教师巡视，并鼓励同学们之间互相协助，完成任务。

老师讲解巡视过程中，发现的较多的错误。

请同学对比自身做的通讯录和图1有什么区别。复习上节课中“根据内容调整表格”的处置方法。引出本节课介绍的拖运调整列宽的方法。由同学看书自学。

师：看来大家都完成的不错，可是现在老师有一个疑问，希望大家协助我解答。问题是这样：看完大家设计的通讯录，

我觉得通讯的方式还不够多，我想在这个通讯录里再加入e-mail这一项。请同学们看看书，找出两种方法，同桌之间可以互相讨论一下。

同学看书，讨论。请各别同学汇报结论。

师：真不错，说明大家都认真看了书，并且可以运用书中的知识。现在就请大家动动试试。

六年级信息技术教案全册篇九

教材分析：本课是武汉出版社出版的小学五年信息技术下册教材内容的第四课，是在掌握了用重复命令画圆的基础上进行。主要是使用logo语言中的重复命令画弧，应用弧画出漂亮的图案。

教法建议：首先展示小海龟画的荷花，激发学习兴趣。分析荷花图案，找出要解决的问题即画弧和画花瓣。把本课的知识要点整合在站中，让同学在站上合作探究，找出解决问题的方法，培养同学逻辑思维的能力。然后集体交流，提出遇到困难，突破重难点即花瓣的两个弧之间的衔接。在掌握了画弧和画花瓣的基础上，进行拓展延伸画五个花瓣的荷花。由于花瓣的命令有点长，可以把它定义成过程，再进行调用，就比较简单了。当然也可以用重复命令嵌套画出荷花，但是命令比较长，容易出错。