

# 小学四年级信息科技教案版(大全5篇)

作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。优秀的教案都具备一些什么特点呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 小学四年级信息科技教案版篇一

1、知识目标：让学生掌握选择文本的操作；掌握复制文本的操作；掌握粘贴文本的操作；掌握剪切文本的操作；掌握插入文本的操作。

2、能力目标：培养学生动手操作的能力。

3、创新目标：理解计算机操作的思想，自己编辑有自己风格的文章。

4、德育目标：通过学习培养学生对计算机科学的热爱。

重难点：掌握五种小编辑的操作。

德育点：在编辑成功后，让学生谈谈感受，体验成功，培养学生对计算机科学的热爱。

空白点：编辑有自己特点的文章。

教具

微机

激发创造性思考与想象技术。

教师行为

## 学生行为

请大家看老师连续打两遍同一首古诗，然后，问大家想不想也能象老师一样快捷呢？

观察老师打字，激发学习欲望

根据课文中的提示，自己写一篇日记，并尝试用一用五种小编辑的功用。

## 学生自主尝试

1、学生根据自己的实践经验，说出自己创作的过程。

让学生用刚才掌握的. 知识，去自己写一篇日记。

学生自主尝试自己编写。

1、这节课你都学会了哪此知识？

2、以抢答的形式进行课后练习的完成。

3、说一说自己编写文章的感受。

请编辑一个带有艺术字的小文章。

培养学生的探究意识

## 小学四年级信息科技教案版篇二

知识目标：了解页面边框、页面设置、打印预览等概念。

能力目标：掌握页面边框、页面设置、打印预览的方法。

情感目标：培养探究能力，加强勤俭节约意识。

页面边框、页面设置、打印预览的方法

学案、教学课件没有进行页面设置的文章

屏幕播放某位同学的进行了页面等的设置的小板报。漂亮吗？接着展示该板报的打印品，问：这是什么？刚才在电脑中展示的小板报。利用word软件咱们不仅可以制作出漂亮的板报，而且咱们还可以通过一个小小的打印机将制作的板报打印在白纸上，神奇吗？想掌握这项本领吗？好今天咱们就一起来学习如何打印文章。

观看板报作品，回答问题

通过展示进行了页面设置的板报及其打印品，激发学生的探究兴趣，引出本节课的学习任务。

为了避免浪费纸张，在对文章打印之前，我们首先要对它进行最后的美化，比如加上一个页面的边框，选择好纸张的大小及排列等等。然后通过打印预览观察一下最终效果，感觉满意了再去打印，如果不满意可以接着修改，直到满意了再去打印。那么打印之前如何去对我们板报的页面进行美化设置呢？下面我们就去探究一下。

听清要求，带着老师的要求去完成任务。

给予一定的方法上的指引及行为习惯的培养

出示任务一：设置页面边框

任务二：页面设置

任务三：打印预览

任务四：打印

教师予以巡视指导。

组织汇报交流

学生参照课本提示根据大屏幕上出示的任务逐步进行探究，探究完成后进行汇报交流。再度练习实践。

将繁琐的知识分解成一个个小的知识点，便于学生的学习探究。

学生回答探究过程中还有哪些未解决的问题，教师进行分类。将任务再度分发。

小组合作探究。

汇报交流。再度实践。

解决学习中的难点。

分发《校园的早晨》原始文章

组织学生运用本单元所学知识进行综合比赛。

组织优秀作品的评选及展评。

创作作品，评选优秀作品

进行交流

通过一个综合的比赛，检验学生本单元知识的掌握及利用情况。同时激发学生的学习热情及自信心。原来自己可以做得这么好。

学完单元你有什么收获及感想

生谈收获感想

师生本单元的知识

通过一个整体的梳理回顾，一起梳理自己的所学及所感。

## 小学四年级信息科技教案版篇三

第1课 文件的查找与创建快捷方式

第3课 给我们的加图画

第6课 制作表格

第10课 制作第一张幻灯片

第12课 制作一组幻灯片

第13课 在幻灯片里播放电影

教学目标：

- 1、学会整理自己的文件，能把自己的文件分类保存。
- 2、学会设置对象与文件之间的超级链接。

课时安排： 1课时。

- 1、学生作品：自己画的图片□wrd文档□pwerpint演示文稿。
- 2、演示文稿范例。

设置对象与文件之间的超级链接

## 整理文件

### 教学建议：

1、这节课的基本任务是用幻灯片来展示自己的电脑作品，是学生展示自己的好机会，学生要在完成这个基本任务的过程中掌握两个知识点，一是整理自己的作品，将它们分门别类保存好；二是学会设置对象和其他文件之间的超级链接。

2、整理自己的作品，将它们分门别类保存在不同的文件夹里有一定的难度，因为文件结构比较抽象，学生理解起来比较困难。而这又是非常重要的技能和习惯，因此要正确引导学生去尝试这件事情。首先可以让学生看一看已经整理好了的作品，即在“我的作品”文件夹里有“幻灯片”、“图片”、“作文”三个子文件夹，然后让学生看一看自己的作品，都放在一个文件夹里，结果是比较杂乱，不容易查找。然后引导学生先建立一个“我的作品”文件夹，然后在这个文件夹里建立“幻灯片”、“图片”、“作文”三个子文件夹，再分别把演示文稿剪切到“幻灯片”文件夹里，把自己画的图片剪切到“图片”文件夹里，把wrd文档剪切到“作文”文件夹里。更重要的是要引导学生养成经常整理文件的好习惯。

3、设置对象与其他文件之间的超级链接与上节课的内容基本相似，当选择了一个对象，选择“幻灯片切换”中的“动作设置”，选择“超级链接到”“其他文件”，再从文件列表中选择需要的文件。

## 小学四年级信息科技教案版篇四

### 教学目标：

1. 学会给图画加上文字（英文）。

2. 能够制作各种漂亮的效果字（投影字、阴影字）。

教学重点：文字工具的使用。

教学难点：各种漂亮的效果字的制作。

教学过程：

每到过节日的时候，我们都会给老师或同学送一张漂亮的贺卡，既然我们已经学会了用计算机画画，那今天我们就用学过的知识来制作一张贺卡吧？（出示教学课件）

### （一）选择背景

用左键选择前景色，右键选择背景色。

### （二）插入图画

（1）选择“编辑”菜单中的“粘贴自”选项，选择好图像后，将它插入贺卡，并移动到合适的位置。共5页，当前第4页12345。

（2）用喷枪工具在图形中喷上各种颜色。

### （三）填加文字

1、选定“文字”工具，拖动鼠标在画布上画出一个虚线框——文字输入框，然后选择智能abc输入法，在框中输入文字。

2、在画出文字输入框后，窗口中会出现文字工具栏，可以选择合适的`字体、字号以及加粗、斜体等。

保存作品

教后小记：

第九课图画的旋转与变形。

## 小学四年级信息科技教案版篇五

- 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。

- 1、展示神奇的电脑及互联网，激发小朋友学习电脑的兴趣；
- 2、学会电脑的基本操作，鼓励多操作，多动脑，充分发挥想象，灵活运用电脑；
- 3、学做电脑保健操，养成良好的电脑使用习惯。

教材采用山东教育出版社《小学信息技术》（第一册），共六个单元，包含了以下内容：

1. 了解电脑
2. 学习使用键盘



3. 认识“图画”软件
4. 学习使用颜色
5. 用几何图形组成作品
6. 图画技巧

教材由浅到深，循序渐进地培养学生的信息素养，使学生逐步掌握计算机基础知识和基本操作技能。但在实际教学中，根据学生身心发展特点，可作适当地调整。

教学进度

第一课

认识电脑

2课时

第二课

学习使用键盘

3课时

第三课

电脑小画家

3课时

第四课

画出多彩的图画

2课时

## 第五课

有趣的几何图形

2课时

## 第六课

画图技巧大比拼

2课时

学生现状分析与机房设施：

四年级一班48人。学生水平参差不齐，个别学生已具备一定的操作能力，但大部分学生不具备计算机基础知识和操作技能。

本学期教学重点、难点：

教学重点：

1. 建立对计算机的感性认识，了解信息技术在日常生活、学习中的应用，培养学生搜集信息、处理信息的能力。
2. 了解信息技术的应用环境和信息的一些表现形式。
3. 培养学生的创新能力、实践能力以及与他人合作的能力。

教学难点：

1. 信息技术概念、术语的理解和运用。

2. 在网上搜集信息。

3. 使学生明确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。

教学方法：

1. 以“任务驱动”的方式组织教学活动。

2. 重视上机操作，培养学生动手能力。

3. 培养学生的自学能力和搜集信息能力。

4. 注意对学生介绍当前流行的信息技术知识。

5. 注意寓教于乐，发展学生想象创造的能力。

课程目的

1、展示神奇的电脑及互联网，激发小朋友学习电脑的兴趣；

2、学会电脑的基本操作，鼓励多操作，多动脑，充分发挥想象，灵活运用电脑；

3、学做电脑保健操，养成良好的电脑使用习惯。

课前准备

1、了解当地的教学环境、学生对电脑网络的接受程度，适当调整课程的难易程度；

2、准备多媒体演示□ppt□视频、歌谣等教学内容

3、准备相关教具器材

课程内容(见下)

第一课 认识电脑

第一课时

教学目标：

- 1、激发学生对信息技术的兴趣，认识计算机的基本组成。
- 2、初步学会使用鼠标的移动、指向、单击、双击。
- 3、学会正确的开机、关机。

教学重点：

激发学生对信息技术的兴趣。学会正确的开机、关机。

教学难点：

鼠标的初步使用。

教学时间：

1课时。

本课时是学生第一次接触信息技术课，所以教师可以在教学本课时可以用计算机演示一些学生感兴趣的动画、游戏以激发学生对计算机的兴趣，让信息技术课成为学生最喜欢课程。

介绍计算机的外貌时，可结合实物进行，让学生指着各部分介绍。

一、了解电脑在生活中的用途：

1、教师提问：谁能告诉我，大名鼎鼎的电脑能帮我们做什么？  
（学生自由发言，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。

二、了解电脑的各组成部分；

教师提问：电脑竟然有那么大的威力，那到底电脑是什么样子的呢？他有哪些组成部分呢？

1、让学生观察身边的电脑，说说电脑有哪些组成部分？（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、看谁识得快；教师任意指出设备，学生报出名称。

方式：1、学生站起答2开小火车回答。

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。

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？

学生指出应关闭电脑。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）。学生熟悉，关机步骤。

四、认识并学习使用鼠标

## 1、新课导入

同学们看到过老鼠吗？那么老鼠长得是怎样的呢？那么我们看一看电脑上的哪个东西最像老鼠？哪些地方像？那我们知道鼠标有什么用吗？鼠标可以操作电脑，那么鼠标到底怎么用，接下来就请同学们认真听老师讲，如果认真的学的好的同学？老师还会奖励他玩一个好玩的游戏。

## 2、新课教学

### 3、握鼠标的基本姿势

手握鼠标，不要太紧，就像把手放在自己的膝盖上一样，使鼠标的后半部分恰好在掌下，食指和中指分别轻放在左右按键上，拇指和无名指轻夹两侧。（先请一个同学试一下。再请另外一个同学也试一下）。

### 4、用鼠标移动光标

在桌面上移动鼠标，您会看到，显示屏上有个箭头也在移动，你把鼠标往左移动，箭头就就往左移动；你把鼠标往右移动，箭头就会往右移动；你把箭头往前移动，箭头就会往上移动；你把箭头往后移动，箭头就会往下移动，那么我们是不是能够通过鼠标来控制显示屏上箭头的位置。

### 5、鼠标单击动作

用食指快速地按一下鼠标左键，马上松开，请注意观察，你会不会？现在请同学们试一试。

单击左键

### 6、鼠标双击动作

不要移动鼠标，用食指快速地按两下鼠标左键，马上松开。

## 双击左键

7、鼠标拖动动作 先移动光标到对准对象，按下左键不要松开，通过移动鼠标将对象移到预定位置，然后松开左键，这样您可以将一个对象由一处移动到另一处。

### 五、教师课堂小结：

1、学生回答今天学到了什么？有什么用？

2、教师补充回顾。

### 作业：

1、学会开关机

2、正确使用鼠标

## 第二课时 把纸牌玩得更精彩

### 教学目标：

1、掌握窗口中菜单的使用。

2、学会双击桌面上的“快捷菜单”进入程序。

3、学会鼠标的拖放。

4、了解玩纸牌游戏的规则。

### 教学重点：

使用窗口的菜单更改纸牌游戏。

### 教学难点：



对话框的初次接触及其使用。

教学时间：

1课时。

教学建议：

通过桌面上的“快捷菜单”进入常用软件，是一种常用的方法。在上课前，要先在桌面上建好“画图”、“纸牌”、“写字板”和“计算器”等快捷方式。

对于更改纸牌背面的选项，教师在示范的过程中，速度尽量慢一些，让学生看清楚这一过程。

试一试中，撤消功能可以让学生利用刚才学的菜单使用方法自己去使用。

教学过程：

## 一、导入

先复习开机的过程，再出示纸牌游戏，激发学生的学习热情。教师设问：怎么样才能找到纸牌游戏？引入从“开始”菜单进入纸牌游戏。

从开始按钮进入程序是wind5

o

m