

# 2023年小学信息技术教案设计意图(优秀5篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

## 小学信息技术教案设计意图篇一

教学目的：

通过学习使学生更充分地了解信息技术在生活中的应用。

教学内容：

观看“神奇的信息世界”光碟

教学准备：

- 1、调试每台计算机。
- 2、打开计算机并由教师机控制。
- 3、由各组组长带队有秩序地进电脑室。

教学过程：

一、新授

生：好！

师：启动“神奇的信息世界”。

（让学生来观看，老师边解说）

师：观看影片后，同学们有什么感想吗？

（让学生来讲一讲自己的想法。）

二、这里有一些例子都说明计算机在当今社会上发挥了巨大的作用。

请大家填一填：下列图中计算机在做什么？

三、想一想

- 1、你在什么地方见过计算机？
- 2、你认为计算机还能做些什么事？

## 第二课

教学目的：

认识计算机各个部件，理解计算机硬件和软件的概念。

教学内容：

学习计算机的基本组成

教学准备：

- 1、调试每台计算机。
- 2、打开计算机并由教师机控制。
- 3、由各组组长带队有秩序地进电脑室。

教学过程：

## 一、复习

师：上节课，我们已经学习计算机在生活中的应用。哪位同学能来谈一谈具体应用方面。

师：好，你来。

生：（略）

师：好，你也来谈谈。

生：（略）

师：同学们都谈得不错，接下来，我们来共同认识一下计算机的基本组成。好吗？

生：好。

## 二、新授

师：现在，让世纪博士给我们讲讲计算机的家史吧。

（老师启动光碟，让学生观看）

师：通过观看影片，同学们学习了什么呢？对计算机了解了多少呢？

生：我知道了。

师：那你来说说。

生：一台计算机（电脑）是由硬件与软件组成的。

师：哪硬件是什么呢？

生：老师，我来说。

师：好，你来说。

生：硬件主要由主机、键盘、鼠标、显示器等组成。

师：哪软件又是什么呢？

生：老师，我来说。

师：好，你来说。

生：软件是人编写的程序，专为完成某一项任务而设计，是智慧的结晶，用不同软件可以让计算机完成不同的任务。

师：同学们，今天学了可真不少。接下来我们来做一个下面的题目。

### 三、做一做

通过世纪博士的讲解，我们认识了计算机的硬件，知道了计算机软件，请依据下列题目，填上“硬件”或“软件”。

1、小神游在利用画图（）画画。

2、将计算机上文章打印出来的打印机是（）。

3、工程师利用制图（）设计机械零件，将设计的机械零件图输出到纸上的设备是（）。

师：同学们，先讨论一下。

### 四、想一想

对图2-6所示的计算机你还想加上什么设备？做什么用？

你想让这台计算机做些什么事？

## 小学信息技术教案设计意图篇二

第一课时：漂亮的教学楼

教学目标：

- 1、激发学生画图的兴趣，渗透环保意识；
- 2、学会矩形、直线、橡皮工具的使用；
- 3、熟练鼠标的拖曳操作；
- 4、能够选择不同粗细的线来画直线、矩形；
- 5、养成仔细观察的好习惯。
- 6、能够保存自己的劳动成果。

教学重点和难点：

教学重点：熟练掌握鼠标的拖曳操作，学会矩形、直线工具的使用；

会运用不同粗细的线画不同的矩形、直线；

会在默认的路径下保存自己的作品。

教学难点：会运用不同粗细的线画不同的矩形、直线；

正方形、水平线，垂直线、45度线的画法

会在默认的路径下保存自己的作品。

教学准备：

一幅漂亮的教学楼图片

1、运用一幅漂亮的教学楼进一步激发学生对学习画图工具的兴趣，并渗透环保意识？

兴趣是最好的老师，教师在课前准备一幅漂亮的教学楼，蓝天、白云、青草、绿树以及宽敞明亮的教学楼，这样的环境是大家所向往的。我们通过面前的电脑，手中的鼠标可以画出这样的情境，而实际生活中，这样的环境只有我们每个人爱护自己身边的一草一木，从我做起。通过绘画这样一幅环境幽雅的图画，能激发学生对周围环境的关心与爱护之心，从而渗透环保意识。

2、矩形、直线工具的使用

在“画图”程序中，矩形工具是用的比较多的，是组成图形的基本图形，能正确使用矩形工具，为以后的绘图可以打下一定的基础；而直线工具又是非常重要的，它的粗细选择对矩形以及以后学习的椭圆、多边形的轮廓都有影响。两者是紧密结合在一起的，教学中也应该尽可能把两者很好地结合在一起。同时，在学习矩形、直线工具中，掌握一定的技巧，像正方形、规则直线的画法，也是十分必要的，但没有接触过键盘，要找到shift键并运用它对学生来讲可能有一定难度。其实，矩形、直线工具的使用就是对鼠标拖曳动作的熟练操作，要时刻引导学生手腕不要紧张，可以通过多做练习来弥补这一问题。工具的选择方法一样，用鼠标单击工具箱中相应的按钮就可以了。选中以后，要引导学生观察鼠标指针发生的变化，这样既有利于更好地掌握铅笔工具的用法，也有利于培养学生的观察能力，对后继的学习是非常有用的。

### 3、橡皮工具的使用

橡皮工具的使用其实就是按住鼠标并拖曳动作的操作，关键是按住鼠标左键不放并移动鼠标，直至把画错的线全部擦除为止，放开鼠标。学生往往会因为使用不熟练或手腕紧张而擦除不应该擦除的线条，这里可以引导学生多做练习。橡皮工具中的大小也是很重要的一部分，可以改变橡皮的大小来擦除不同范围的物体。

### 4、作品的保存

作品的保存是本课的重点也是一个难点。要让学生明白保存作品的重要性，以及保存自己的劳动成果是一件非常有意思的事，在没有接触键盘的基础上要完成文件名的输入有一定的困难，教师要根据实际情况给予及时的帮助与反馈，不要让学生觉得学电脑是一件很难的事。

教学过程：

#### 一、知识回顾

1. 打开“画图”程序。
2. 铅笔、刷子的练习。

#### 二、导入（出示图片）

同学们，大家希望在有蓝天、白云、青草、绿树的宽敞明亮的教学楼中上课吗？（希望）

#### 三、勾画教学楼的轮廓

##### 1. 用矩形工具画正面

**a**单击工具箱里的“矩形”按钮，选中矩形工具。

**b**鼠标指针移到画布上以后变成十字形图标，像使用铅笔一样按住鼠标左键不放，拖动鼠标至所需大小松开鼠标左键，画出一个矩形。

**c**技巧：正方形的画法。按住**shift**键的同时拖曳鼠标画矩形。

修改、加工，不会随着电脑的关闭而消失，从而让学生养成经常保存自己作品的习惯，这对以后的工作都是非常有用的；并且要养成为自己的作品取一个合理的名字，这样不仅有利于以后的学习，而且是一个非常好的习惯，能够方便自己的学习与工作。

## 2、颜料盒的使用

在“画图”程序中，颜料盒工具是一个非常重要的工具，它是给物体填色的关键。要让学生了解如何挑选一种自己喜欢的颜色，而在颜料盒里有前景色和背景色，它们的选取是通过单击鼠标的左键和右键来实现的。“前景色”和“背景色”可以通过“粉笔”和“黑板”直观形象地加以理解，电脑上的黑板是可以用各种颜色。我们可以用橡皮把前景色擦去来观察背景色的存在，也可以运用橡皮与背景色来进行自己的创作作品。

“画图”程序中，在面板上只为我们提供了28中基本的颜色，但不要误导学生认为电脑里只有这么一点颜色，应该引导学生去创造更多自己喜欢的颜色，通过双击颜料盒可以调节更多的颜色，这也是电脑中的精华所在。

## 3、颜料桶工具的使用

颜料桶是填色过程中经常用到的一种工具，要让学生明白，它是对封闭图形的. 填充，假如是一个不封闭图形，它会像水一样从里面流到外面去的，这一点在实际操作过程中是十分重要的，假如发生颜色外溢，应该引导学生从这方面入手寻



找解决办法。

#### 4、“撤消”命令的应用

“撤消”命令从某种角度来说实际上是“橡皮”工具的延伸，它是“橡皮”工具很难解决时的一种补充，但也要学生明白在“画图”程序中最多只能撤消最近的三次操作，假如认为不满意的操作，应及时进行“撤消”重做。

5. 本节课还应该培养学生仔细观察的习惯，在没有讲解放大镜的基础上要求学生寻找不封闭图形的缺口，那只有通过仔细才能做到，这也为以后学习“放大镜”工具设下一定的基础。

教学过程：

#### 一、导入

同学们，在我们精心的设计下，高大的教学楼已经拔地而起，看了以后让人兴奋不已，可是也给我们留下了一些遗憾，毕竟它只是一个轮廓。今天，我们就来粉刷它的外墙。

下面，我们就来把上次保存的作品打开，不知你还记得自己作品的名字吗？

#### 二、打开自己的画图作品

教师演示“打开”画图作品的过程，并提醒学生以后在给自己作品取名字时要合理、容易记忆，不能随便输入一个就完事，养成一个好的习惯。

当你看到上一次保存的教学楼重新出现在眼前时，是不是很激动。是呀，电脑的记性是很好的，你以后可不要忘记保存自己的作品。

### 三、选择自己喜欢的颜色

同学们，我们平时在给自己画好的图上填颜色时，需要什么呀？

不错！在电脑里给画填色也要颜料，下面，我们就来看看画图中的颜料盒。

教师讲解颜料盒。

a前景色的选择。（左键单击）

b背景色的选择。（右键单击）

c技巧：也许这28种颜色你都不喜欢，那么我们双击颜料盒试试看，会出现什么情况？（颜色的自定义）

### 四．颜料桶的使用

我们已经会选择自己喜欢的颜色了。下面我们就用自己选好的颜色给教学楼进行粉刷。

a移动鼠标指针到颜料盒，单击鼠标选取黄色。

b移动鼠标指针到工具箱，单击“用颜色填充”按钮。

c鼠标移动到教学楼正面需要填色地方后，单击鼠标左键。

d教师巡回指导，归纳出现的问题。

1. 颜料填错后，用橡皮擦。（撤消）

2. 颜色填充时的外溢。（缺口）

根据以上几种的情况，教师应从实际出发，依依对不同的问题加以释疑，特别时缺口的问题，应该让学生养成仔细观察的习惯。

e教师归纳、小结。

#### 四、保存自己的劳动成果

作品完成后应该保存，那么，下次又可以打开，不然，做好的东西就没有了。

#### 五、学生作品的展示与鼓励

（略）

### 小学信息技术教案设计意图篇三

多媒体机或基于internet的教学环境是近几年各类学校大力的趋势，信息化校园已成为一所学校发展的必要条件。但由于受技术水平、开发人员素质、开发人员与一线教师的脱节等因素的制约，许多校园网的建设和使用仍停留在重普及轻运用的低水平上，基于信息化环境的建构主义学习的优势未能得到充分发挥。因此，如何运用建构主义学习理论去指导信息教育技术的设计是急需解决的重要之一，也是信息教学效果的关键之一。

#### 1、网络教室设计应遵循以“学为中心”的理念

目前，多媒体网络教室正迅速地在学校普及，先进的设备给教师和学生都带来全新的感觉，其中最大的变化就是课堂教学丰富多彩，知识量增大，教师方便，学生喜欢。但是，教师还是教学活动的中心，是知识的传播者和灌输者；学生还是处于被支配地位，是外界刺激被动的接受者和输对象。先进的媒体则成了教师向学生灌输的新与手段，使“书灌”变成了

“电灌”，并没有引起教学模式的重大变革。而在建构主义指导下的学习主要目的是为了满足不同学习者自身的需要。在学习过程中，学习者用发现、探索等方法进行学习，主动搜集和有关的信息，并对信息进行加工处理。

但是，在当前以学为中心的多媒体网络教室方案设计中，还存在一个盲区，看不到适合以“学为中心”的多媒体网络教室设计理念这类字眼，“以学为中心”被“以教为中心”所取代，似乎是只要教室化了，教师授课生动了，学生听课积极了就行了。我们认为这种现象是片面的，不应该把二者主次颠倒起来。因为多媒体网络教室作为一种先进的教学手段，应在营造以学为中心的情境、协作、会话等学习环境等要素中充分发挥应有的作用，对学生进行当前所学知识意义进行建构有所帮助，在教学过程中能方便地让学生自己去动手、动脑，方便师生互动，而不只是掌握在教师手里的高级家庭影院。

在以“学为中心”的教学过程中，强调的是学生是认知主体、是意义的主动建构者，始终是把学生对知识的意义建构作为整个学习过程的最终目的。因此，在多媒体网络教室的设计和建设中，应紧紧围绕“意义建构”这个中心而展开，创设一个有利于学生进行意义建构学习的环境，整个网络教室不论是对学生的独立探索、协作学习还是教师的辅导都方便和实用。总之，网络教室中的一切设计思想和建设实施都要从属于这一中心，都要有利于为完成和深化对所学知识的意义建构服务。

## 2、网络计算机教室的设计全力支持合作性学习

建构主义认为，在同一认知水平上的其他儿童比成人更能促使儿童从自我中心解脱出来。学生之间彼此交流看法，可使他们不断了解他人的观点，使自己的学习信心 and 实践能力得到加强和培养。根据学生不同年龄段的知识储备，心理特征以及所学知识的内在，网络计算机教室的设计要支持“意义

建构”这个合作学习特点，充分挖掘网络计算机教室设计在引发学生深入地进行调查，有效地进行批判性思考、创造性想象，以及增强学生实践能力等方面的教育教学功能，使之成为提高学生“意义建构”能力等方面的重要工具。促进同伴互教、小组讨论、小组练习、小组课题等合作性学习活动。

但是，现在往往是以一种固化思维在进行学校网络计算机教室的设计，多数还沿袭着几十年一贯制的设计方案，考虑的重点只是人机对话和教师控制的方便程度，很少从支持合作学习这一重心上设计。我们强调网络计算机教室的设计应在支持合作学习上作为重要考虑因素，既注重人机交互活动对学习的，又强调利用计算机支持学生同伴之间的交互活动。在计算机网络通讯工具的支持下，学生们可突破地域和时间上的限制，进行同伴互教、小组讨论、小组练习、小组课题等合作性学习活动。同时协同学校有意识地提供一个合作学习公共数据库，支持学生用邮件、论坛[bbs]聊天室等发表自己的观点或响应他人的观点，学生既贡献自己的想法又共享他人的意见。

在现今，很注重团队精神和协作精神。建构主义认为，在共享集体思维成果的基础上达到对当前问题比较全面、正确的理解，最终完成对所学知识的意义建构。因此，在多媒体网络计算机教室的设计和建设过程中，同样应遵循“意义建构”这一中心，创设一个有利于学生进行合作学习的环境。在网络计算机教室里，当学生搜集完信息，可以方便地就自己的资料 and 结果进行分组讨论，发表见解，对学生的独立探索、协作学习还是教师的辅导都方便和实用。

### 3、网络课程教学环境设计不能只针对教师而忽略学生

建构主义认为，人们学习的最终目的是能够运用所学的知识解决实际问题，而网络教学的主要任务就是培养学生获取信息、传递信息、处理信息和信息的能力。与传统课程相比，网络课程最大的优势在于能方便快捷地访问大量相关的学习

资源。在学校校园网建立起来后，教学资源库就成为了学校必需的软件建设部分。但是，从目前各大小软件商在学校推销的资源库来看，多数是针对教师备课的，也就是说，这些软件商的教育资源库开发思维还是停留在“以教为中心”而不是“以学为中心”，实际上是在不断地给“电灌”增加功率。他们并没有真正明白网络课程教学环境是为学习者提供的能够方便快捷地访问教学资源、完成学习、达到学习目标的辅助环境。而资源库的真正意义是为了帮助学习者能够顺利完成教学的学习而专门设置的每一知识点所需要的各种资料及性的学习方法等信息。这些内容的有机组合能促使学习者将原有的知识与将要学习的内容建立横、纵向的联系，有利于学习者的知识建构。

我们认为，教学资源的选择和组织应根据建构主义的指导，能帮助学习者发挥学习主动性。信息技术，特别是多媒体与机技术的，为学习者提供了极为丰富的化学习资源，包括数字化图书馆、电子阅览室、网上报刊、数据库、多媒体电子书等。面对无限的信息资源，在校园网软件建设中，我们应根据建构主义的学习模式，即明确主题、进入情境、独立探索、协作学习和效果评价等五个方面，按教学需要，选择典型性、代表性的资源加入到资源库当中，最大限度地满足学生不断的检索和各种资料的需求，并能方便地从中提取出自己需要的信息，使学习者能够用发现法、探索法等学习从各类资料中获取有益的信息，来完成课程的学习。例如类似现实世界的虚拟环境，再有就是可以与他人进行通信、交流的环境。使学生能够主动积极参与教学过程和达到交流，教师能够选择资源实现重组。

我们充分的看到，校园网的设计和建设应主要为学习者提供方便快捷的学习环境，不仅教师好用，而且学生能用。让他们在信息的获取、加工、管理、呈现和交流的实际过程中，掌握信息技术技能，感受信息文化，增强信息意识和责任。使他们能够利用信息技术提供的优越条件创设多样化的学习情境，营造一个和谐的协作学习氛围，熟练地运用信息技术

解决学习中遇到的，学会利用信息技术进行学习。从而培养出具有创新精神、适应社会、具备终身学习能力的信息的合格公民。

### 【参考文献】

## 小学信息技术教案设计意图篇四

我的设计是一座儿童公园，春天的儿童公园生机勃勃。夏天的儿童公园百花齐放，香味沁人心脾，绿柳成荫。秋天，儿童公园飘满落叶，像一只只蝴蝶在翩翩起舞。冬天，儿童公园冰天雪地，放眼望去，山林屋宇，顿为银世界，美丽极了。几乎所有人都喜爱这里，因为这里景色简直太美了！

儿童公园内有很多的游戏项目，浩如烟海，让你数都数不清，有滑梯，有摩天轮，有鬼屋……。公园里的花种类繁多，有水仙花、菊花、凤尾竹和兰花等，小朋友们玩的可开心了，公园里欢声笑语的声音，像小鸟在唱歌。公园里有一所小型医院，当小朋友不舒服的时候，能得到及时的救治。公园里有一座地下餐厅，随时为人们提供美味佳肴，小朋友再也不会买路边小摊上不干净的食物吃了。公园里还有干净舒适的宾馆，外地的小朋友就可以在公园里住下，晚上可以尽情的欣赏公园里美丽的夜景了。

我设计的儿童公园景色一年四季都美的让人们流连忘返，你们想去我建设的儿童公园吗？

## 小学信息技术教案设计意图篇五

如果我是设计师，我一定为家乡的公园增添一些乐趣，在公园的正中间，我会设计一个音乐喷泉，首先要做一个很大的能够喷出水的池子，在中间放一个音箱，这个音箱可以放出很多美妙的音乐，池子周围放着许多五颜六色的花朵，池子每天都会给花浇很多水，使花长的更加茂盛。

喷泉不仅可以喷出水，放出美妙的音乐，还可以把许多垃圾吸进池子里进行整理，这样可以让更多的人呼吸到新鲜空气。也让公园变得更加美丽干净了，在音乐喷泉的右边五百米的地方。

我会设计一个小朋友们都爱玩儿的迷宫，这个迷宫就像一个童话王国，刚进去迷宫就会变色，本来是白色的透明颜色，可是有人一进去。迷宫就会变成五彩缤纷的颜色里面的墙上还会有许多脑筋急转弯，如果，你答错了或没答，前面就会有一堵墙，自动挡住你的去路，每人只有三次机会，如果三次机会你都没答对，她就会换题，而且每个人猜的都不一样，你走着走着就会看到，墙上有一块儿红色的玉那是正提醒你前面有一块儿软的大石头正向你滚来，那时候你一定要注意一点，因为那块儿大石头碰到了你，你一眨眼就回到了起点，到了终点，从墙后面会跑出一个机器人他会给你许多礼物，送完礼物，他就不见了。

这是我的理想，如果要实现这个梦想，我一定要好好学习，实现这个梦想，让更多的人开开心心的玩耍。