

最新小学三年级信息技术总教案(优秀5篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么教案应该怎么制定才合适呢？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。

小学三年级信息技术总教案篇一

回顾第一学期，本人能够努力工作，认真学习新课标的教学体系和教学模式，转变教育思想和观念，以促进教学内容、教学方法的实施、全面提高教学质量和效益，根据实际制定各项计划，备好课，写好教案，并能够根据学生的年龄特点来设计上课的形式和内容，难易结合，使不同年龄段的学生都学得愉快、学得好，小学三年级信息技术教学总结。下面就结合自己的实际教学对这半个学期的工作进行总结：

《信息技术》不同于一般的学科，而是一门实践性很强的学科，因此在教学中要以讲为辅，以练为主，以用为目的，使学生在练习中、实践中或“玩”中学会如何使用电脑，改变过去以课堂讲授为主的呆板教学方法，利用《信息技术》课程自身的特点提高学生使用电脑的兴趣。开学时，学生大多数刚接触电脑，对电脑有着一种神秘感，对学习电脑也有着一种极大的兴趣感，作为教师要怎样才能将学生的这种兴趣继续保持下去呢？我上第一节课的时候，先问学生什么是电脑，电脑有什么作用，然后根据书本讲了许多有关电脑方面的科学知识，让他们感到电脑原来是这样一回事，使他们对电脑有了一定的认识，打破了不敢碰电脑的神秘感。接着讲解了电脑的作用，激发了他们学习的欲望。

小学生对游戏特别感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，激

发学生学习的兴趣，在学生浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能。

例如对于最基础的学习内容——学习指法。这个内容的学习是非常枯燥的，如果一开始直接讲解手指的摆放要求和指法要点，学生不但学的很累，而且很不愿学，更加不能强迫其练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《金山打字》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“吃苹果”“打地鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。在这种情况下，再讲解指法练习，学生学得就很认真，工作总结《小学三年级信息技术教学总结》。经过一段时间的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到轻松自如了。这样，就保持了学生学习计算机的热情。

在教学鼠标的使用时，有些学生不敢握鼠标，或是操作不灵活，怎么解决这些问题呢，我采取的是游戏结合的方法。首先让学生对鼠标的操作有一定的了解，然后安排一些拖箱子(训练拖动)、纸牌(单击、双击)和扫雷等游戏，通过游戏，学生的操作熟练程序掌握得好快。

由于学生在学习信息技术课程方面存在着各方面的差异，有的学生对计算机有着浓厚的兴趣，他们对计算机知识了解的很多，有的家庭有条件从小接受计算机教育，在操作技能方面水平很高，可以说是“小专家”，而有的学生在校外从未接触过计算机，在本学期只是第一次接触，在这方面是一片空白，于是，在开始的时候，我将每一个班按每列分成了若干个小组，每组有6个人，每组都有一个小组长，在教学的时候，同学们之间通过小组合作共同完成教师布置的任务，在学习过程中，同学之间还可以互相帮助，监督检查。水平相当的能一起探索、实践，基础差的学生可以在小组中得到基础好的、学习兴趣深厚学生的帮助，这样发挥了优秀学生“小老师”的作用，激励其更加努力。这样教学能使每一个学生都能够在自己原有的基础上获得进步。例如在学习时，老师布置好一个任务，通过小组学习，使这个任务是由学生进行解决

的，而不是教师将方法直接讲给他们。通过实践证明，小组学习不仅使学生顺利完成教师布置的任务，还能促进学生之间的发展。

本学期教学内容主要是让学生养成学习的习惯，初步学会计算机的使用方法，能够正确掌握指法的击键方法。因为指法的训练是一个长期的过程，其中又是枯燥的，所以有必要开展一些活动以维持学生学习的状态。在教学过程中，我主要采用比赛的方法进行，每过一个阶段进行一次比赛活动，由每小组先进行，然后由组内评出最好的，再由评出的进行互评，通过这些活动，不仅使用枯燥无味的练习变成有趣的活动，而且激发了学生学习的动力，个个都想争着做个打字高手，从而使他们的能力得到了发展。另外，本学期在校内开展了“打字小能手”比赛，通过比赛，提高了学生的竞技水平。

小学三年级信息技术总教案篇二

本学期的信息技术教学工作已基本顺利地完成任务。工作中有收获的喜悦也有另我担忧的问题。以下是本人本学期的工作情况。

(1) 做到期初有计划，有教学进度，使教学工作能有条不紊地顺利进行下去；虽然其中出现一些突发事件如课程的临时调整，但由于教学计划安排的比较好，所以并没有给工作带来太大的影响，当然也有不利的一面即学生没有办法上机，缺少实践机会，这个问题在下个学期要特别加于重视解决。

(2) 按照学校工作管理规定，认真备好课，写好教案，努力上好每一节课。电脑课学校安排的课时比较少（一周每班一节）这对于学生来讲的很重要的一节课；对老师来讲是比较难上的一节课。所以才能上好每节课对老师对学生都是很关键的。除了备好课写好教案外，我还要查阅各种资料，能上网时还上网寻找好的教学材料，教学课件，把它们和我所从事的工作结合起来，为我所用。

(3) 利用学科特点和自身条件，组织部分学生参加电脑兴趣小组。活动的成果的喜人，不少的学生电脑打字速度，电脑知识水平的很大的提高。

对于三年级，这一学期主要学习让学生了解信息，认识计算机并学会启动和关闭计算机。熟练掌握鼠标操作的操作，掌握一些计算机规律。了解窗口操作，通过学习软件摸索出学软件的规律。学习键盘操作，认识键盘，熟练进行键盘的手指分工练习。在教学工作过程中，主要是采用了演示法和讲解法。学生通过上机操作成就感和学习兴趣。

在教学之余，我也注重自身发展进步。从思想上，利用各种机会端正自己；从行动上锻炼自己，学电脑技术，学教学技能等；在生活上注意形象，为人师表。

工作虽然做了不少，也下了很大的工夫，但由于一些客观原因给我流下了遗憾。如，学生人数太多，机子不够用，严重影响了教育教学质量；机子损坏次数太频繁、数量太多，都来不及维修，这直接教学工作的正常开展。所有这些遗憾有没有更好的解决办法呢？下个学期的工作还得关注这个问题，否则情况定不如人意。

小学三年级信息技术总教案篇三

与其它必修课相比，信息技术课程的最大特点是一门集知识性和技能性于一体的基础性课程。作为一名信息技术课的教师，最理想的教学境界就是让学生既有知识又有技能。在教学的方法上，我还在一直摸索和总结，但我最有感触的`这一学科的教学要善于发掘学生的兴趣，从而培养他们的学习主动性。

不同学校计算机资源的配置是不一样的，我校目前配备有两间多媒体计算机教室，共配有112台学生机，对于初一年级的同学来说基本上可以人手一台。学生机与教师机、服务器通

过局域网相连，我运用多了媒体教学软件，讲课时能够做到统一控制学生机，可以锁定他们的屏幕，进行教学演示，学生练习时能开放学生用机。基于这样的软硬件配备，我把整个教学过程在机房中进行，我采用了以下的教学模式，觉得效果不错。

1、边讲边练

计算机学科是实践性非常强的学科，强调学生操作能力的培养。如果在教学过程中教师只是讲授理论知识，而不给学生充分的练习时间，计算机教学就失去了它的意义；反之，教师不讲，只让学生盲目的上机练习，学习效率很难得以保证，并且很多中学生的心理比较脆弱，自学能力较差，面对一无所知的新知识茫然无措，上过一、两节这样满头雾水的课之后，就会失去对该课程的兴趣。所以一堂课我一般只安排10-15分钟进行讲解、示范，按照需要，该堂课的内容可以一次讲完，也可以分几次进行、讲完一个问题就让学生实践一下，等他们掌握以后再讲下一个知识点。这样每堂课讲授的知识学生们都能应用于实践并得到巩固，最后达到熟练掌握。

2、精讲多练

讲课内容根据学生的实际水平作出适当调整，力求精讲、少讲，仅把同学们普遍感到陌生的知识点及难点作为主要内容来讲，例如在讲到“控点”时，我就把所以要涉及到这一操作的操作都提出来，这样可以节约很多时间又把握住了重点，让学生重视起来。把时间最大限度的放给学生去操作实习，实践证明，学生在操作时提出的问题远比讲理论时提出的问题要多得多，这说明操作实践有效地促进了学生作为学习主体积极主动的思考。

3、结合课本配套光盘和课件，使教学过程形象、生动

多媒体课件以其生动的图像、声音等效果已越来越受到各学科教师的欢迎。运用多媒体课件进行教学，可使学生手、脑、眼、耳并用，使学生有新颖感、直观感，能唤起学生的“情绪”和激发他们的兴趣，从而提高教学效率。在每一章或每一节知识讲完之后，还可以使用课本配套光盘来帮助学生回顾和总结。但我发现课本所配光盘的内容过于单调，而且解说词上面没有深度，基本上是读课本，没有发挥，所以我自己就制作了不少课件，丰富教学内容，提高学生的知识水平。

4、演示教学过程，改进教学手段

以前的教学方式上一节多媒体课、一节上机课，学生从听课到上机操作要等待长达一周的时间，理论与实践脱节太多，这样下来学习的知识遗忘的非常快。如今我充分利用多媒体教学网络的功能，把学生用机的屏幕锁定，使学生机的屏幕信息与教师机一致，这样再将教学过程中的操作步骤一步一步演示给学生看，一边演示一边讲解，在这个过程中，学生能充分认识、了解课本中的理论知识是如何与实践相结合的，事实证明，以这种方式进行知识的讲授，学生掌握知识的效率非常高，每节课操作作业优秀率达百分之九十以上。

5、分层次教学

目前，计算机在我国正处于普及阶段，部分同学参加过这样或那样的培训班，也有近三分之一的同学从来没碰过计算机，这样就造成了学生的计算机水平参差不齐的现象，给中学的计算机教学带来很大的困难，有基础的学生“吃不饱”，很容易失去上课的兴趣；而后进生因“吃不了”常常会失去了信心。因此，在教学过程中，我试着进行分层次教学。中学计算机教学主要是让同学们认知计算机，培养同学们获取信息、处理信息的能力。在开始学习新一类内容时，先测试一下，基础薄弱的按教材学习，从易到难，逐步认识、使用计算机。对教材所要求的内容非常熟悉且操作熟练的同学，具备了一定的自学能力，我会加深他们的学习深度。另外，还对学生

进行课外兴趣的培养，对有基础和潜力的学生可进行课本外知识的引导，比如：辅导他们学习电子报刊、电子绘画等。

6、存在的问题

在取得一定的成绩基础上，在教学中也发现存在不少的问题。首先是设备问题，机房机器老化，机器在使用过程中会无缘无故出现故障，班级学生人数较多，不便管理，为教学带来一定的难度；其次是课时不足，很难保证学生有足够的上机练习时间，也没有空余时间开展学生第二课堂活动，很难从中发现、培养尖子学生；另外信息技术教师几乎没有参加观摩、学习机会，以至自身信息、素质难提高，无法满足对当今信息技术探索欲望。

根据上述总结，我深深感到，只要立足实际，认真分析和研究好教材、大纲，研究好学生，争取学校领导、师生的支持，就能创造性地搞好信息技术课的教学，就能使我的工作有所开拓，有所进取。

小学三年级信息技术总教案篇四

转眼间一个学期过去了，本人从各方面严格要求自己，结合本校的实际条件和学生的实际情况，勤勤恳恳，兢兢业业，使教学工作有计划，有组织，有步骤地开展。认真学习新课标的教学体系和教学模式，转变教育思想和观念，以促进教学内容、教学方法的实施、全面提高教学质量和效益，根据实际制定各项计划，备好课，写好教案，并能够根据学生的年龄特点来设计上课的形式和内容，难易结合，使不同年龄段的学生都学得愉快、学得好。下面就结合自己的实际教学对这半个学期的工作进行总结：

不但备学生而且备教材备教法，根据教材内容及学生的实际，设计课的类型，拟定采用的教学方法，并对教学过程的程序及时间安排都作了详细的记录，认真写好教案。每一课都做到

“有备而来”，每堂课都在课前做好充分的准备，我还要查阅各种资料，能上网时还上网寻找好的教学材料，教学课件，把它们和我所从事的工作结合起来，为我所用。

增强上课技能，提高教学质量，使讲解清晰化，条理化，准确化，条理化，准确化，情感化，生动化，做到线索清晰，层次分明，言简意赅，深入浅出。在课堂上特别注意调动学生的积极性，加强师生交流，充分体现学生的主作用，让学生学得容易，学得轻松，学得愉快；注意精讲精练，在课堂上老师讲得尽量少，学生动口动手动脑尽量多；同时在每一堂课上都充分考虑每一个层次的学生学习需求和学习能力，让各个层次的学生都得到提高。

《信息技术》不同于一般的学科，而是一门实践性很强的学科，因此在教学中要以讲为辅，以练为主，以用为目的，使学生在练习中、实践中或“玩”中学会如何使用电脑，改变过去以课堂讲授为主的呆板教学方法，利用《信息技术》课程自身的特点提高学生使用电脑的兴趣。开学时，学生大多数刚接触电脑，对电脑有着一种神秘感，对学习电脑也有着一种极大的兴趣感，作为教师要怎样才能将学生的这种兴趣继续保持下去呢？我上第一节课的时候，先问学生什么是电脑，电脑有什么作用，然后根据书本讲了许多有关电脑方面的科学知识，让他们感到电脑原来是这样一回事，使他们对电脑有了一定的认识，打破了不敢碰电脑的神秘感。接着讲解了电脑的作用，激发了他们学习的欲望。

小学生对游戏特别感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生学习的兴趣，在学生浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能。

例如对于最基础的学习内容——学习指法。这个内容的学习是非常枯燥的，如果一开始直接讲解手指的摆放要求和指法要点，学生不但学的很累，而且很不愿学，更加不能强迫其

练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《金山打字20xx》比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“吃苹果”“打地鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。在这种情况下，再讲解指法练习，学生学得就很认真。经过一段时间的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到轻松自如了。这样，就保持了学生学习计算机的热情。

了解，然后安排一些拖箱子（训练拖动）、纸牌（单击、双击）和扫雷等游戏，通过游戏，学生的操作熟练程序掌握得好快。

由于学生在学习信息技术课程方面存在着各方面的差异，有的学生对计算机有着浓厚的兴趣，他们对计算机知识了解的很多，有的家庭有条件从小接受计算机教育，在操作技能方面水平很高，可以说是“小专家”，而有的学生在校外从未接触过计算机，在本学期只是第一次接触，在这方面是一片空白，于是，在开始的时候，我将每一个班按每列分成了若干小组，每组有6个人，每组都有一个小组长，在教学的时候，同学们之间通过小组合作共同完成教师布置的任务，在学习过程中，同学之间还可以互相帮助，监督检查。水平相当的能一起探索、实践，基础差的学生可以在小组中得到基础好的、学习兴趣深厚学生的帮助，这样发挥了优秀学生“小老师”的作用，激励其更加努力。这样教学能使每一个学生都能够在自己原有的基础上获得进步。例如在学习时，老师布置好一个任务，通过小组学习，使这个任务是由学生进行解决的，而不是教师将方法直接讲给他们。通过实践证明，小组学习不仅使学生顺利完成教师布置的任务，还能促进学生之间的发展。

做个打字高手，从而使他们的能力得到了发展。另外，本学期在校内开展了“打字小能手”比赛，通过比赛，提高了学生的竞技水平。

20xx年x月""

小学三年级信息技术总教案篇五

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。小学信息技术课程的主要任务是：培养学生对信息技术的兴趣，让学生了解掌握信息技术的基础知识和基本技能。适应教育形势的发展，设了信息技术教育课，经过一段时间的教学，学生们已能综合的应用所学的知识，通过观察、探讨、模型搭建、分析解决掌握了计算机操作的基础知识，在挑战困难，增强自信心与创造能力等方面也获得了成功的喜悦和欢乐。

在低年级段，学生尚处于知识的萌芽状态，整个大脑的发育处于启蒙阶段，学生对于趣味性的知识较为敏感，所以，根据学生这一阶段的年龄心理特征，我校开设的计算机课就以指法练习、辅助教学软件的应用以及益智教学游戏这些容易激发学生兴趣、培养学生动手能力的知识为主要内容。这样做，不仅符合儿童阶段的认知结构便于培养学生的思维能力，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于接受老师赋予的新事物，并且易于培养动手操作及发展自我的能力。为此，我把教材第二部分《用计算机画图》的内容提到第一章，新授之余再练习鼠标的方块游戏、扫雷、纸牌等益智教学游戏，激发和调动学生学习计算机的兴趣。

给三年级上计算机课是件非常困难的事，学生键盘上的字母不认识，更谈不上让他们去记住字母和其它字符的位置。给计算机基础知识的讲解带来很大困难。通过实践，我把有趣味性的内容、图形编制成动画、配上音乐设计新颖的课件，让学生欣赏，激发他们的学习欲望，或找一些较贴切且又能让学生感兴趣，能轻易理解的事物作比喻，效果显著。

形状象箱子一样的东西，它叫主机。最后的运算结果就通过显示器(形状象电视机)和打印机显示出来，这就是电脑的手和口。经过这么一讲，学生明白了，计算机是由：键盘、鼠

标器、主机、显示器和打印机五个部分组成的。接着讲：主机内部除了有运算器外，还有一个“仓库”又叫存储器，一个“心脏”中文名字叫中央处理器，英文缩写[]cpu[]形象的对比，把复杂、抽象的机械原理说得通俗易懂、简单明了，学生一听就懂，很快都学会了。

略