

最新信息技术说课稿(模板19篇)

奋斗，一词激发人们的斗志与勇气，它隐含着对于未来的努力与追求。奋斗的过程中，我们需要克服种种困难和阻碍，为此我们需要什么样的品质和能力？想知道成功人士的奋斗之路是怎样的吗？接下来请继续看下去，或许你能找到答案。

信息技术说课稿篇一

《装饰幻灯片》是闽教版小学信息技术六年级上册第九课的内容。课文由三个活动板块组成：感受“艺术字”，写成语故事，为成语配图。学生学习本课前，已经学会了幻灯片文字效果的处理，学会在word中使用插入艺术字和图片的功能。而powerpoint与word的插入图片、艺术字的功能相似。可见，《装饰幻灯片》这一课是综合运用已学的这三种知识，并在此基础上进一步加工，合理安排画面，凸现幻灯片的主题。通过本课的学习，又将为后续学习成语故事集的制作奠定坚实的基础。

本节课的学习对象是六年级学生。这样的学习对象都具有较好的信息技术基础和较强的操作能力。所以教学时，要充分发挥学生的优势，大胆组织学生自主合作学习。让学生在探究的过程中获取新知，掌握技能。同时要兼顾学生的能力差异，重视学习兴趣的培养和个别后进生的指导。

根据教材编排特点、学生情况和新课程理念，确定本节课的三维教学目标是：

知识与技能：通过师生互动方式，让学生学会运用插入艺术字、文本框、图片的功能装饰幻灯片，灵活运用操作技能，个性化创作。

过程与方法：通过自主合作探究的学习方式，培养学生自主、

合作、探究的能力，增强创新意识，提高创新能力。

情感与价值：通过多元化评价，让学生感受学习信息技术的乐趣，陶冶审美情操。

根据教学目标要求我认为这节课的教学重难点是：

教学重点：学会利用插入艺术字、文本框、图片的功能装饰幻灯片。

教学难点：灵活运用操作方法，个性化装饰幻灯片。

教学关键：装饰幻灯片要注重整体效果，强调合理安排画面，使画面既漂亮又凸显主题。

信息技术是一门知识性与技能性相结合的基础工具课程，知识的覆盖面非常广。教学时要重视培养学生自主学习的能力和探索创新的能力。

针对信息技术学科的这个特点和新课程理念，本节课我采用的教学法是：

1、说教法。

整个教学过程，努力创设轻松、快乐的学习氛围，引导学生自主、合作、探究等多种方式进行学习，提高操作技能，培养创新精神，并获得价值体验，真正落实以上的教学三维目标。用简单的三句话概括就是：

导探究，重自主

导方法，重创新

导过程，重体验

2、说学法。

学生学习的活动形式多样，自主学习、小组合作、组际交流，并且穿插进行。使学生在浓浓的探究氛围中深入学习，自我挑战，充分体验实践过程。

根据以上的教法和学法进行教学活动，接下来是师生互动，说流程。

本节课分五个环节进行教学：导入课题—自主探索—组际交流—个性创作—全课总结

（一）联系生活导入课题

课伊始，教师谈社会流行的服饰、发型的实例激趣学生。

接着，鼓励学生畅所欲言说说身边所看到的一些装饰现象，比如街上的广告牌等。

然后，出示课件让学生对比两张幻灯片（有装饰与无装饰）。请学生谈谈观看后的感受。

最后小结并自然地导入新课。

（设计意图：新课程强调紧密联系生活实际。课伊始，从风趣的社会话题入手，紧密结合学生身边现象，然后回到课堂对比两张幻灯片，最后自然地导入课题。这样做，不仅让学生认识到装饰现象在生活中无处不在，还体验到有幻灯片通过装饰有画面漂亮、主题突出的效果。这样切实可行的形式导入课题，能很好地激发学生积极主动参与学习的热情。）

（二）自主学习探索新知

课题导入后，首先让学生启动powerpoint新建一张空白演示

文稿。

接着，让学生对照书本尝试操作，自主探究操作的基本方法。有不理解的可以邻桌互相交流探讨，也可以举手示意请教老师。这时教师进行巡视，特别要留意后进生，并进行个别指导。

（设计意图：新课程倡导自主学习。这环节，教师就大胆放手让学生自主探究操作方法，充分体现自主探究过程。教师扮演组织者、指导者、旁观者的角色，及时发现学生存在的问题，主动帮助后进生，真正做到面向全体，体现以人为本的教学思想。这样，指导自主学习也更加到位。）

（三）组际交流深化理解

。整体评价这一块要做重点交流，因为这是装饰幻灯片的关键，要注重整体效果。

现在先分别交流书上三块的内容。这环节我不准备按照教材的顺序组织交流，否则学生会觉得枯燥，容易分心。而是根据学生实践的体验灵活重组教材。先让学生说一说“三种方法中你认为哪一种最有趣味？”根据学生回答的情况教师相机组织学生交流。教材的安排是“艺术字”—“文本框”—“图片”的顺序，而我预设的是把“图片”提到“文本框”的前面，也说是“艺术字”—“图片”—“文本框”这样的顺序，当然这只是我的预设，但最后还是要根据实际情况而定。现在就根据我的预设顺序进行说课。

（1）插入艺术字。

1、指名一位学生根据书上插入艺术字“铁杵磨成针”（大屏幕演示），边演示边介绍操作步骤。

2、组织学生评价，并说说还有什么补充或建议？

3、展示多位学生艺术字不同处理效果的作品。

4、师生共同评价。评价时鼓励学生灵活使用工具栏上的各种功能。

(设计意图：powerpoint中“插入艺术字”的功能其实与第四册第十一课“艺术字的使用”相类似。所以教师不用太多的讲解和示范，而是大胆放手让学生演示操作，回顾操作方法。让学生观看到更多艺术字不同的处理效果，学会触类旁通，增加创新意识，为后面的个性创作奠定良好的基础。)

(2) 插入图片。

“插入图片”较简单，没有太多的处理功能，所以我只是指名两位学生合作演示，一位说操作步骤，另一个学生演示。找到合适的图片插入，并进行大小和位置的调整。如果时间允许可以请多组学生合作演示。

(设计意图：新课标指出应该重视学生的体验和感悟。这个环节，我安排两位学生合作演示，一是充分调动学生的学习积极性和乐趣；二是培养合作意识；三是让更多学生有展示自己的机会，享受成功的喜悦，获得更多的价值体验过程。)

(3) 插入文本框。

1、组织欣赏几幅学生文本框的作品，并说说作品的优点。

2、指名学生简介操作过程，教师演示。

3、邻桌相互欣赏文本框的作品，从中发现不同的文字处理效果。

(设计意图：因为上一节课刚学过“文字效果处理”，而且根据书上插入文本框的内容较多，所以这环节“插入文本

框”就不作重点讲解，也不指名学生演示，只是展示几幅不同文字处理效果的作品，组织学生观看、评析，重要的是多鼓励学生灵活运用所学知识。）

（4）整体评价。

这环节主要是评价整体效果，画面是否漂亮？色彩搭配是否协调？主题是否突出？

1、组织观看大屏幕，老师回放几幅学生的作品。

3、学生互相评价。根据学生的评价情况师适时帮助调整看看效果如何？

4、组织学生在网上邻居中自由浏览其它同学的作品。

5、指名说说感受。

6、保存。

（设计意图：新课程强调多元化评价。这环节主要针对学生思维的闪光点，及时鼓励学生，让学生获得成功喜悦的同时增强自信心，并且充分激发创新意识，为下一环节的个性创作做好铺垫。）

（四）合作探究个性创意。

1、自由组合小组。

2、小组合作设计。

3、展示交流，主要展示创意点。

（设计意图：新课程强调个性发展，信息技术重视强调创新精神。组织学生进行个性化创作，让学生在合作的氛围中

大胆构思，注重发挥学生的特长，让学生个性发展。同时提高创新能力。当然，这环节不要太过分追求结果的完美，只要学生全身心地参与，就达到目的了。）

（五）全课总结延伸课后

首先让学生谈谈这节课的收获。然后简要概括。最后说：“同学们，下节课我们要设计一套漂亮的成语集。喜欢吗？那就请同学们收集更多的成语做好准备吧！”

（设计意图：众所周知，预习是良好的学习方法。本节课即将结束时，不但让学生回顾这节课的收获，还做下节课的预告。这样做的目的是让学生有种想学想知的欲望，更重要的是促使学生自觉预习，培养学生养成预习的良好习惯。同时把课内与课外紧密结合起来。）

本节课是依托教材，用全新的课程理念，将“信息技术”与“生活、科学、美术”有机地融为一体，灵活重组教材。学生经过自主、合作、探究的实践过程学会装饰幻灯片；学生亲身经历创作过程充分发展学生个性。一句话：收获尽在过程中。

信息技术说课稿篇二

（一）、教材分析

《制作简单的表格》广州市小学信息技术教材第二册第一章第五节的内容，是在学生掌握了金山文字20xx基本的编辑和排版的基础上进行学习的。本课主要是让学生掌握制作表格的方法，为以后学习调整表格及表格的数据计算作好辅垫。

（二）、学生分析

我们学校的学生一般学习兴趣不高，好玩好动，自主学习能

力比较差，学生整体素质比较差，技能基础和个性差异较大。所以我尽量不使用演示法，而是利用信息技术本身的优势及网络环境，创设信息化的教与学环境，利用优美、生动的画面，丰富有趣的情境，让学生从亲身的感受中说、做、学。通过优化教学过程，改进学习方式，使教学内容形象直观，有趣，可以充分调动学生自主学习的积极性。

（三）、教学目标

- 1、认识表格中一些常用名词(行线、列线、一行、一列、单元格)
- 2、学会制作简单的表格，在表格中输入文字及装饰文字。
- 3、感知生活中应用表格的知识；培养学生动手操作的能力及与同伴合作交流的意识、能力；培养学生审美能力。

（四）、教学重难点

重点：制作简单的表格及美化表格

难点：用不同的方法来制作表格。

信息技术教学是师生之间、学生之间交往互动与共同发展的过程。作为老师，我采用情境的创设和任务的设置，先把问题灵巧地抛给学生，引导学生来尝试解决。制作利用网络的优势，为学生提供动态的，丰富的信息；鼓励学生主动参与学习；为学生的主动学习创设空间；同时老师也是知识反馈的调整者，在此过程中培养师生之间的感情，激活学生积极探索的自信心。

作为学生，他们是学习的主人，在教师的帮助下，采用探究式学习，从老师创设的网络环境中最大力度地获取信息，通过小组合作交流及利用动手操作探索，完成老师的布置的任

务。在此过程中学生自主学习，发现新知，通过操作提高运用所学的知识解决生活中的实际问题的能力。

（一）、创设情境，导入新课

上课前老师在之前问少先队辅导要十几张香港迪斯尼乐的抽奖卷。（抽奖卷内要填写个人资料的表格），引导学生回答要抽奖必须先填写好这份表格，告诉学生只有今天表现好而且幸运的同学才有机会得到。并且明确评奖方式（以小组为单位开展积分比赛，获胜的组每人一张）

通过提问：生活中还能见到什么要的表格？（抢答）

在此过程中，让学生领悟表格在生活中的重要性及学习的意义，激发学生的学习兴趣。

（二）、新授过程

1、学习表格的常用名词。（教学、抢答）

既然大家都想学习好表格的制作，米琪为大家带好一个很好的学习软件，大家可要认真学习它。

2、学习插入表格

学生通过不同的学习方式来制作五行六列的表格（看书、看光盘、上网学习，问同学等形式）。

学生汇报自学的情况，，每种方法在介绍的时候我注意其中知识点的讲解，使学生会用不同的的方法来解决问题。充分尊重学生的个性特征，让每一个学生提出自己的方法，给学生留有充足的时间和空间，让学生去讨论、去争辩、去探索。这样教学不仅使学生的主体地位得到充分的体现，也使学生的创新思维得到了发展，这样水到渠成的突破了教学难点。

在掌握方法的基础上让学生再任意制作一个几行几列的表格，充分培养学生学习的主动性。

（三）巩固练习

在学生会制作表格的基础上，来进行美化表格。通过评选“表格设计师”这个活动调动学生竞争意识和学习计算机的兴趣。学生通过米琪俱乐部提供的表格，选择自己喜欢的内容进行美化，并在小组内交流评选。既调动学生学习热情，又注意了分层次教学，同时培养学生审美能力和合作意识。

教学评价方式多样化，师生评价，生生评价，小组评价等多种方式。

信息技术说课稿篇三

信息技术是一门实践性极强的学科，因此，本节的学习我们采用网络课的形式来组织，这种课型的主要特点是课堂知识容量大，教师主导地位与学生主体地位关系明确，教学目标也应细分为几个层次，并按这几个层次展开学习，允许不同层次的学生达成不同的学习目标。

本节学习要点：

掌握记录指针的概念

学会插入、删除记录

学会修改记录中的数据及数据库的结构

在本节的学习安排中，由于学习的命令用法与指针有着密切的关系，所以，在学习这些命令之前，先要求学生掌握指针的概念及其相关操作。

但是，课本将范围参数的内容安排在replace命令的学习之中，我认为不太妥当。因为在这之前学习的命令和recall命令就存在一个作用范围的问题。因此，我认为范围参数的内容应该提前到讲命令之时来讲。

本节教学的重点当然是以下命令的用法——edit——recall——replace和modifystructure——难点却在范围参数和几个命令的比较。我认为让同学学好这部分内容的关键就在于边学边思考，边思考边实践，让事实说话，加深同学对这部分内容的理解和认识。

在讲解这个命令的时候，学生将了解到命令的基本用法和含义，就是为当前记录打上删除标记。不可避免地会产生这样的疑问：如果我想删除的记录不止一个，应该怎样操作呢？难道删5条记录就得输入5次命令吗？当然，这样也太不方便了，系统肯定会提供更方便的操作方式。这时教师应该引导学生思考过去学过的命令中，可以用for子句来限定命令的生效范围，那么，这个子句是否同样适用于呢？试试看。试过之后，教师应该引导学生提出一个新问题，那就是用for子句限定的删除范围，在物理存储上不一定连续，如果需要删除连续的几条记录，该如何处理呢？事实上，教师这时就可以适时引出范围参数的概念来加以讲解。当然，在本课的设计之中，教师总是加以引导，适时提醒学生去阅读某一方面的知识内容并加以实践。学生的学习过程，既是自主学习的过程，也离不开老师的启发和提示，在学习的过程当中不断提出新的问题，不断尝试解决的方法，并自主阅读相关知识链接寻找解决思路。

1、导入新课

在建立数据库的过程之中，我们不可避免地出现这样或那样的问题，比如说，输入过程出现失误，有的数据输入错误了；有的数据在输入过程中看漏了，没有输到数据库中来；有的

数据陈旧了，不再需要了；数据库在设计之初考虑不周，字段数量不够或类型设置不合理等等。因此，我们需要进行数据库的维护操作。然而，在维护数据库的过程之中，我们如何定位要维护的数据呢？记录指针的引入，大大方便了我们对数据的定位和操作。

2、讲解新课

这一过程，将不再是教师主讲，而是教师让学生打开相关的页面，提醒学生用一定的时间阅读某些知识内容，并在阅读后打开指定的数据库进行练习，以及时巩固这部分知识，加深知识的认识，掌握知识的运用。在这一过程之中，教师也应适时引导学生提出新的问题，并让问题带领我们继续学习下一部分内容或是让实践来证明自己思考的对于问题解答的思路是否正确。比如我们学习了如何给记录打上删除标记，可是记录在库中依然存在，是不是这些记录在我们查询的时候会被屏蔽呢？提醒学生思考这个问题，并用相关命令试试看。结果是没有屏蔽，逻辑删除的意义看起来纯粹只为了物理删除，只是因为物理删除具有极强的破坏性，所以需要这一中间步骤来缓冲，以保证不会误删除数据？事实是不是这样呢？会不会相关的命令需要加一个参数之后才能屏蔽这些有删除标记的记录呢？象这样引导学生思考，并提示学生寻求解决问题的方法。

3、知识拓展，引导学有余力的学生阅读相关内容，打开相关链接进行自主学习，并进入内网论坛提交学习过程中产生的新问题、解决的意见和看法。

信息技术说课稿篇四

尊敬的各位评委，各位老师：

上午好！

今天我要说课的内容是华师大版小学信息技术教科书第五册第10课《认识十二生肖》。

让学生初步认识powerpoint学会制作简单的幻灯片，教材共安排有七课，分别是《我的小名片》、《让我的小名片更美》、《把我的相片放到名片里》、《认识12生肖》、《我们也要登月球》、《登上月球看一看》、《超级链接我也会》。《认识十二生肖》是这个内容的第四课。

课文编排采用任务驱动式，使学生在完成十二生肖图的过程中，掌握二个学习目标：1、能根据需要插入水平或竖排文本框。2、会设置文本框格式，美化修饰文本框。

本课的教学重点：自主探究设置文本框格式，美化修饰文本框的方法。

在这之前，同学们已经学习了word的文字处理、编辑排版、修饰的初步知识。再通过前面三课的学习，同学们主要认识了powerpoint的各部分名称，了解掌握文本框的基本使用方法，会修改文本框中文字的属性，会应用设计模板美化幻灯片，能够在幻灯片中插入图片，使用图片工具栏处理图片。

根据以上分析，结合本人的研究专题——让学生在实践中创新，本课的教学目的确定为：

1、能在powerpoint中根据需要插入文本框，会设置文本框格式，并结合学生本人的喜好，自主美化修饰文本框。

2、借助小组合作学习方式，培养学生的协作意识和合作精神，让学生在充满自信的学习、实践中充分享受“我能行”的体验与快乐。

3、通过学生的观察、分析、尝试等实践活动，举一反三，触类旁通，完成知识迁移，培养学生自主探究、处理信息、运

用信息的能力。

1、机房计算机维护、整理、调试。确保计算机及教学管理软件的正常使⤵用。

3、课前分发学生使用的文件到学生机桌面。

以卡通版的十二生肖图片展示吸引学生兴趣，那么今天我们就来制作一个十二生肖图。设计这样情境的意图是以可爱的卡通形象激发学生的兴趣，并提出今天的任务。

1、打开“12生肖.ppt”文件，按照十二生肖的顺序调整图片。

2、课件出示探究任务：在每个生肖图片下输入它的名字，并在右面输入竖排标题。

前几课了解过文本框的初步使用，因此，我提出“你会给他加上名字吗？”请两位同学展示一下自己怎样做，让全体同学复习一下以前学过的使用菜单命令插入文本框的方法。然后，让学生自主尝试还有没有更快捷的方法。

让学生演示（或课件展示word中利用绘图工具栏上的“文本框”工具插入文本框的方法。

3、让学生尝试并交流在powerpoint中插入文本框的方法。

学生的自主学习和探究学习，必须有一定基础知识背景，否则就只能盲目尝试。通过前面的复习旧知，让学生在powerpoint中产生知识迁移。让同学们在小组内交流一下自己的方法，让全体同学都能利用绘图工具栏上的“文本框”工具。

5、展示设置了文本框格式的十二生肖图，你知道怎样美化文本框吗？

6、想想我们是怎样的？

请同学在word中演示设置自选图形格式。

7、学生尝试修饰美化标题（设置文本框格式）。

三种帮助手段□a□教材的阅读□b□组内同学的帮助□c□其他同学屏幕演示及教师的指点。

这个环节复习旧知，让学生举一反三，尝试练习，充分体现了学生的自主性，让学生在不断尝试中得到新知，巩固旧知。体现学生是学习的主体，学生把教材、同学、教师都作为学习的帮助者，目的是为了自我学习。

8、展示学生初步美化成果，鼓励学生进一步美化。

教师请尝试成功的同学在大屏幕上演示一下自己的尝试，让同学之间互相学习，看看哪种效果你最喜欢，鼓励学生进行各种尝试。此时，也可照顾学生之间的差异，让先完成教学任务的同学帮助学习慢的同学。老师巡查课堂，帮助操作困难的学生掌握方法，肯定每一个同学们的成功！

小组内同学互相欣赏制作的十二生肖图。推荐一幅进行全班展示。

教师利用演示功能将各组推荐的学生作品转播到大屏幕上展示给大家，师生共同评价。

请学生进行评价时，让学生不要单一的只说好和不好，而是说出好在哪里，你还有什么好的建议。通过这个教学活动，提高学生的口头表达能力，提高信息的辨别力，提高学生的信息素养，这正在我们信息技术所致力追求的目标。教师同时予以积极的引导与评价。

下课并不是学习的结束，因此，我设计了课后实践，让有兴趣的同学进行课后实践。

提供了“校园风光□ppt”□让学生给自己校园的景物用文本框加上说明，加上标题，并加以适当的修饰，制作校园风光图。

根据学生的实际情况，我布置了以小组的形式完成书本上的课后实践。

1、采用“任务驱动式”教学法。让学生带着制作十二生肖图的任务去学习，让学生在实践过程中去发现问题、尝试自主解决问题，合作解决问题，最后完成任务。体现新课标学习应紧密联系学生生活实际，解决实际问题的理念。

2、采用“技能迁移式”教学法。在学习使用word的基础上学习使用powerpoint时，有许多操作都是类似的。我设计让学生复习word中插入文本框和设置自选图形格式，让学生自主使用前面学习的方法去尝试，举一反三，触类旁通，实现技能的迁移。

3、采用“鼓励创造式”教学法。在实践过程中，充分给予学生创造的时间与空间，满足学生的创造欲和个性特点。充分给予学生鼓励性的评价，在情感方面让学生有成功的体验，培养学生的自信，从而促进更进一步的学习。

各位领导、专家、老师，以上只是我对这节课的一种设计。课堂是丰富多彩、千变万化的，每一位同学更是一个个充满个性的鲜活主体。在课堂上，我将根据学生的实际，及时调整教学设计，让学生在实践中创造性地美化自己的十二生肖图，实现对“四自”目标的培养。

请各位多提宝贵意见。谢谢大家！

信息技术说课稿篇五

本课内容是泰山版小学信息技术教材五年级下册第4课《省时省力来画图》如何使用logo重复命令。本课是在学生掌握logo的基本命令的基础上，已经学会了前进、后退、抬笔、落笔等基本命令，而本课是让学生感受到logo语言的魅力，体会重复命令既省时又省力的效果，也为学生学习以后的《重复命令的嵌套》打下坚实的基础。

根据本课的特点，基于对教材的理解和学生的认知水平的分析我把本课的教学目标定位为：

- 1、知识目标：学会指挥小海龟准确地画出正多边形，学会使用repeat命令。
- 2、能力目标：通过编程练习，培养严谨、认真、科学的编程习惯，提高计算能力、思维能力和推理能力。
- 3、情感目标：在独立思考的基础上，培养同学之间相互协作，激发学生的创作灵感，让学生学会合作、学会思考养成积极进取的学习习惯。

教学重、难点：

重点：重复命令repeat的功能及格式。

难点：让学生自己“悟”出重复命令中的内容重复次数和重复内容间的关系。

教学资源及教具准备：

教师：网络教室、教学课件、投影仪等

皮亚杰的建构主义理论指出：学生获取知识不是通过教育而

是学习者在一定的情景中，借助他人的帮助利用学习资料，通过自我建构重组的方式获得，因此本课我将以学生为主体，以大纲为依托对学生进行知识技能的传授加强对获取信息、处理信息以及运用信息的能力的培养；以任务驱动为主线让学生带着一个个任务进行讨论、探究，以任务驱动法、知识迁移等方法引导学生掌握本课的内容使学生在任务的过程中不知不觉地完成知识的传递、迁移和融合。

所教学生是小学五年级学生，他们已经有了一定的逻辑思维能力，这节课教学内容的关键是让学生学会边数与角度的关系，命令形式从单一命令到复合命令，命令功能从一步操作到多步操作，学生的认识过程也从形象过度到抽象，学生对logo语言也有了更多的认识，更深刻的理解。本课拟采用“小组合作”、“自主探究”、“汇报交流”等形式进行学习。

教学程序

本节课的教学设计，我采用“情境感知 揭示课题——动手操作 探究新知——大显身手 感受成功——归纳总结 畅谈收获”四个环节。

下面我就根据本课教学内容及信息技术学科特点，结合五年级学生实际水平和生活情感汇报如下：

（一）、激情导入、揭示课题（4分钟）

（前进一步，左转 90° ；前进一步，左转 90° ；前进一步，左转 90° ；前进一步，左转 90° ）

生：正方行，重复了4次。

师：同学们这样画一个正方形是不是很麻烦呀？有更好的办法吗？

神奇的logo就能帮助我们做出来。屏幕显示“repeat 4[fd 100 rt 90]”请同学在logo语言中输入，看一看有何效果。（也画出了一个正方形）这就是今天我们要学习的《省时省力来画图》——如何使用logo的重复命令（板书课题）

（二）、动手操作 探究新知（20分钟）

师：通过刚才指挥小海龟画正四边形你发现了什么呀？小海龟是怎样执行重复命令的？

生答：小海龟重复了4次每一次旋转90°

师：repeat（重复命令）重复的次数 [重复执行的命令]

repeat 4次 [fd 100 rt 90]

师：重复的次数=边数 你怎么知道旋转的角度是90°呢？

生答：

（预设）

1、因为正四边形的角都是直角，所以是90°。

（生尝试操作，教师巡视）

师：那名同学愿意试一试，看看和你们的想法相同吗？

师：你发现什么了？

生：边数越多，正多边形就越接近圆形。

（三）、大显身手 感受成功（12分钟）

(课件出示) 温馨小提示

1、重复的次数=角数

2、旋转的角度=180—180/角数

(小组内讨论, 学生操作练习、教师巡视)

(四)、归纳总结 畅谈收获(4分钟)

本节课我本着“以人为本”的原则, 把探究的主动权交给学生, 给他们多一些求知欲望, 多一些学习的兴趣, 多一些表现的机会, 多一份创造的信心, 多一份成功的体验, 给学生一种到达成功彼岸的力量。

总之, 这节课体现了教师主导, 学生主体, 把学生探究、质疑、发现、研究等活动凸现出来, 在教学中, 倡导学生发现学习、探究学习, 自主学习, 同时生生评价, 自我评价相结合, 为学生创造成功体验的机会, 给予孩子积极的评价, 让他们体验成功的喜悦, 展示学生作品, 给学生展示才能的机会, 增强了学生自信心。

以上是我本人对本课的认识, 不足或不当之处还请各位领导老师批评指正, 谢谢。

信息技术说课稿篇六

本课是在学生已经学习了上网的基本操作的基础上设立的高层次的学习任务, 就是将所需要的网页上的图片、文字等材料下载到本计算机上的方法。然后再在word中对下载的图片 and 文字进行组合, 排版。这一课将综合运用word中所学的各种操作。

教学目标:

- 1、让学生掌握从网上下载图片和文字的基本操作，学会把网页上的一段文字保存到自己的计算机上。
- 2、培养学生从网上获取信息，并能简单处理信息和应用信息的能力。
- 3、培养学生课外阅读和搜集的兴趣，激发学生爱科学、学科学的兴趣。

重点：图片和文字下载的基本操作。

难点：把下载的文字保存到本地计算机上的方法。

针对本课操作性技能较强的特点，我采用了以启发式教学、实验法和评价促进法为主的教学方法，使学生在明确任务的前提下，学生自主探索，小组合作来解决实际碰到的困难，老师起到一个引路的作用，引导学生成为学习的主人，让他们在“练中学”，只有在反复的练习中，学生对新知识的理解才能进一步深化。

1、创设情境，导入新课

学习最好的刺激，乃是对所学材料的兴趣，所以在导入时，要尽量从学生感兴趣的话题引入：

先播放《侏罗纪公园》中关于恐龙片断的录像，然后问：大家知道录像上的是什么动物吗？因为学生在三年级语文课本上学过《恐龙》。老师接着问，同学们，我们在三年级曾学过一篇课文《恐龙》，你们能记得恐龙有哪些种类吗？你想更多的了解恐龙吗？你能做一个有关恐龙的电子小报，帮助现在的三年级同学来认识恐龙吗？现在就请大家从网上先找出恐龙的图片来，比一比，哪个同学找的多。

在这里把信息技术和语文学科进行整合，通过录像来激发学

生学习的兴趣。

2、自主探索，合作解决

1、教学图片的下载。

我们找到了那么多的恐龙图片，如何想办法把它们保存到我们自己的计算机里呢？

边看书，边操作。对学生不明白的地方先在小组讨论，教师巡视指导，如果学生不能解决的共性问题，全班进行汇报解答。教师强调关键点：指向，右击。学生在练习的过程中，可能会出现各种各样的问题：比如刚保存的图片找不到了，那么教师在练习前要提醒学生注意保存的位置。要把自己的下载的图片放在自己的文件夹内，养成良好的使用计算机的习惯。

2、教学文字的下载

文字的下载这一内容由于涉及到前面所学的word知识，主要用的是文字的复制和粘贴的方法，找出了已经学过知识与今天要学习的知识之间的联系了，这样有利于学生教学重难点，老师只要告诉学生，请你们把有关恐龙的文字复制后粘到word就行，其它的工作，完全可以放手让学生去做。

让学生自由讨论，培养学生的分析，比较能力，比较本课与word的联系，突破教学难点。

3、利用掌握的操作完成任务。

把所学知识综合的创造性应用是我们的目的。在学生掌握了完成任务的技能方法后，立即引导学生充分利用这些知识，去完成老师开始提出的任务：作一份图文并茂的电子作品向三年级同学介绍“恐龙”。任务有了，学生就要对下载保存

的信息进行简单的整理与组合，以完成自己的作品。

对于小组内做得好的，对整个小组都进行表扬，增强学生的合作意识。强化学生集体主义荣誉感。当学生自己完成较为满意的作品时，对学生恰如其分的鼓励，并让其作品得以展示，学生自己会有一种特别的成就感和愉悦感，而同学们的称赞，更可让他们感受到信息课带给他们的自信，培养了学生学习信息技术的兴趣。

在小学信息技术教学中，更多的是培养学生操作能力。培养他们他们学习计算机的兴趣。针对信息技术知识更新快的特点，要着重交给学习自主学习、合作学习的方法，让学生学会用信息技术来帮助其它学科的学习。

信息技术说课稿篇七

《奇特的绘画天地》是人教版小学信息技术四年级的内容。它是关于画图知识铺垫的延伸，并且贯穿着以后整个的画图知识教学，是学生能够顺利、快捷操作使用画图的基础之一。

教学目标：

根据教材结构与内容分析，考虑到学生已有的认知结构心理特征，我制定如下教学目标：

认知目标：让学生认识画图功能的基本操作，初步掌握对图形进行彩色处理的方法。

能力目标：培养学生自主探索、自主学习的能力和培养学生的动手能力、团体协作的能力。

情感目标：让学生自我展示、自我激励，体验成功，在不断尝试中激发求知欲，在不断摸索中陶冶情操。

教学重点与难点

本着新课标，在吃透教材的基础上，我确立了茹下的教学重点、难点。

重点：掌握“绘画工具箱”中前7种绘画工具的名称，使用方法。

难点：“奇异的绘画天地”丰富内涵的理解、体验与表现。

1、说教法

根据皮亚杰的建构理论，结合教材特点和学生的认知规律，本课我主要采用“创设情境法”、“任务驱动法”、“分层教学法”这三种教学方法。

2、说学法

本课教给学生的学法是“发现问题——分析问题——解决问题”。

故此本课教学过程中，让学生带着学习任务通过自主学习、课堂讨论、相互合作等方式，使学生在完成任务的过程中不知不觉实现知识的传递、迁移和融合。

在本课中我主要采用多媒体课件和多媒体投影。

根据本课教学内容以及信息技术课程学科特点，结合四年级学生的实际认知水平和生活情感，我设计了茹下教学流程：

（一）创设情境，激趣导入

（二）任务驱动，自学讨论

（三）先训练，后演示

（四）学生探索性总结，教师纠正并补充

详细阐述：

（一）、创设情境，激趣导入

首先展示一个漂亮的电子画展情境（可用flash模仿一个场景），学生通过已有生活体验肯定会发表自己的评价，根据学生的回答，我及时提出：“喜欢这漂亮的画面吗？打开课本你会发现自己很快也能制作这么好看的图画。”利用这种设计引导学生去自主研读教材。

此环节设计目的是创设美好的学习情境，调动学生的积极性，使学生在情景中主动、积极地接受学习任务，并且让学生带着问题去学，这样就可以为后面的教学做好铺垫。

（二）、任务驱动，自学讨论

在创设了情境，明确了学习任务后，这时就应大胆的让学生在实践中摸索、获取新知。让学生带着问题，通过自己的学习、研目掌握本课的教学重点，在这学习过程中学生不能理解的难点，我主要设计三种方法进行突破：

1、研读教材

2、同学间合作讨论

3、教师巡回指导。这一环节充分体现了学生的自主性，让学生在不断尝试中得到新知。学生把教材、同学、教师都作为学习的帮助者，目的是为了自我学习，让学生明白获得知识的途径有各种各样，同时也可照顾学生之间的差异。

（三）、先训练后演示

学生在明确了教学任务，掌握了一定的技能之后，就有一种跃跃欲试的欲望，这时教师应把握时机让学生利用所学到的知识技能创作一幅作椁，学生练习的同时教师巡回指导，及时掌握学生的学习情况，最后让学得好的学生通过投影设备演示操作过程。这样可以使那些自学能力差的同学及时的学到新知识，不至于掉队。（分层教学）

（四）、学生探索性总结，教师纠正并补充

在这一阶段，教师可以用“这节课，我学会了……”、“通过这节课的学习，我会做……了”这样的形式来让学生总结，学生一边说教师一边纠正或提示学生，并且显示相应的内容以课件形式展示出来。

为了检验和促进每个学生达到预期的目标，发现教学中的问题，对学生的学习效果进行总结是必须的，也是有效的。目的在于加深学生对知识的记忆、理解，使知识成为一个体系。

让学生回家后思索一个问题：“你能否把你所掌握的信息技术的知识技能应用到生活、学习中的吗？”

（突出说课中的亮点）在整个教学设计中，我感孽比较有特色的是：

1、改变学生学习方式。学习由被动接受变为舒畅的学习。体现在自主学习，教师没有把教学任务一一讲解，而是让学生自主完成任务。

2、协作学习，交流的方式只是教师，学生之间互学。

信息技术说课稿篇八

曹**老师的这堂信息技术理论课，结构合理，层次清楚，重点突出，讲解透彻，教态自然，教学效果良好。

亮点：

- 1、巧设教学情境。以配置一台学习型电脑为切入点，贴近生活，注重知识的挖掘，激发学生学习兴趣。
- 2、注重师生互动。《计算机系统的组成》这节课是理论课，曹老师能科学引导，前置问题指向性明确，在一问一答中让学生参与到课堂中，课堂气氛融洽。
- 3、做到首尾呼应。让学生了解了计算机系统的组成后，设置了配置电脑的实践操作，解决情境创设中遇到的问题，做到学以致用。

不足：

- 1、由于借班上课，没有安排计算机硬件实物展示，让学生有个直观印象。
- 2、对个别学生的回答不能给予及时地、恰当地评价。
- 3、课堂小结环节，没有很好地利用板书进行总结。

信息技术说课稿篇九

本课是 教育出版社出版的小学信息技术课本 年级上册第 课的内容。本课是在学生已经掌握了 之后，开设的更高层次的任务，使学生在原有基础上学会。《小学信息技术课程标准》指出，中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和意识，让学生了解和掌握信息技术基本知识和技能。在这一理念的指导下，我采用了“创设情景——探究讨论——任务驱动”等的教学方法，为学生制造一个互相交流的平台，让学生学习知识和技能。本课内容操作性强，可以充分调动学生的积极性，培养学生学习计算机的兴趣。

根据本课的知识结构和在整个课程中的地位，我将教学目标设计为：

1、认知目标：了解 ，掌握 的基本操作；

本课教学的重点是：学生通过本节课的学习，掌握 的用法/操作；

本课学习的难点是：能灵活 ，

1、 创设情境法

在课堂上通过有目的地引入生动的场景，引起学生的情感体验，帮助他们更好地理解教材。

2、 讲解演示法

根据信息技术学科操作性强的特点，教师要边讲边操作，使学生边听边动手。

3、 任务驱动法

通过为学生设置具体任务，让学生在完成任务的过程中进行自主探究、合作学习。

4、 分组教学法

使学生在分组讨论、合作交流、评比竞赛中共同进步。

5、 游戏教学法

通过引进一些游戏，激发学生的学习热情。

6、 辅助教学法

利用指法练习软件cal进行指法教学与指法训练。

7、 竞赛活动法

通过组织学生进行分组比赛，检测并提高学生的操作水平。

该年龄学生对信息技术课非常感兴趣，乐于探究利用计算机做自己想做的事情且已经初步形成了使用计算机的良好习惯。学生在教师的指导下带着任务通过小组合作、实际操作、探究学习等方式，逐步完成任务，使学生在完成任务的过程中不知不觉地实现知识的传递、迁移和融合。在这个过程中我将采用“小组制”，目的是考虑到整个班级水平差异，分8-10个小组，在每组中设立一位计算机水平相对较好的学生担任组长，负责这组学生的答疑和管理这组的纪律等工作，这样不但能分担教师的负担，而且能让更多的学生当堂掌握知识，并且有问题可以及时解决，在发挥学生的团结互助精神同时也使得本组学生的配合更加默契，也为今后的合作学习打下基础。

教学准备：

本节课在多媒体教室进行，所需教具是教师机——学生机、投影仪、黑板、课件、图片等。

根据本课教学内容和信息技术学科特点，结合学生的认知水平和生活情感，设计教学流程如下2几个环节：

1、展示评价 共同进步

首先组织学生进行“自我评价”和“小组评价”，然后教师对本课内容进行梳理归纳，并对学生的总体情况进行评价分析。重点从“行为养成”、“学习内容”、“学习兴趣”三个方面进行评价，要积极体现评价是鼓励、评价是指导、评价是教学相长。在评价的最后，指出不足之处，以有利于学

生进一步提高。

2、课外延伸 作业布置

问题：是否还有其他方法可以操作?制作。

我的说课完毕。请各位评委老师多多指导。谢谢！（鞠躬）

信息技术说课稿篇十

1. 学生基础参差不齐，在初中时就认真学习了计算机或在家里有电脑的学生对计算机的操作较为熟练，对各种操作都较容易上手，在学习当中可以带动和指导其他学生，但许多乡下初中的《信息技术》课形同虚设，所以大部分学生在上高中之前对计算机还是比较陌生；但通过一个多学期的学习，大部分学生掌握了一些学习计算机的方法。

2. 高一年的学生比较喜欢动手操作，具有一定的知识结构，学习能力也比较强。

教材采用的'是广西科学技术出版社和江西科学技术出版社出版的高中《信息技术》一书。信息就是经过处理的数据，所以，计算机的数据处理是信息技术的重要内容，只有掌握数据处理技术，才能更好地得到有用的信息，通过公式进行计算和统计是excel处理数据的基本方法。

本节课之前，学生已经学习了excel的数据输入和数据的编辑以及工作表的维护，本节课是在这基础之上学习应用公式对数据进行处理。

（1）掌握excel中公式的输入和公式的复制方法；

（2）掌握用表达式、自动求各功能和函数处理数据的方法；

(1) 培养学生的动手能力和自主学习的能力；

(2) 培养学生的发现问题和解决问题的能力。

(1) 激发学生学习信息技术的兴趣，提高对学习的积极性和主动性；

(2) 提高学生的参与意识和协作精神；

(3) 培养学生的探索精神和创新精神

(1) 公式的输入方法；

(2) 利用自动求和功能函数处理数据。

函数的应用涉入到对函数的理解及其参数的设置，学生不太容易理解，所以，我把它作为教学的难点。

1. 针对学科特点，我选用具有多媒体功能的网络教室进行教学。

2. 课前准备：包含某班学生成绩表的工作簿。

3. 任务驱动法：通过任务驱动，既能让学生产生要解决问题的内驱力，在解决问题之后又能让学生产生获得成功的喜悦，有利于调动学生学习的积极性和主动性。

教学模式：在整个的教学过程中，教师只是作为学生主动建构知识的帮助者、促进者，而不是知识的传授者、灌输者。所以我主要采用以下的教学模式：

设计任务——启发探索——辅导归纳——学习评价——课堂训练

自己多动手操作的方法不但符合中学生的特点，而且习得的

直接经验比获得的间接经验印象更为深刻，所以，指导学生通过自主学习、互助协作，总结经验，完成实践任务，以达到概念内化的效果。这样的学习既可以掌握操作技能和学习的方法，又能培养和提高参与意识和合作精神。

(1) 用填充序列法在a1至a12的单元格中输入一月份至十二月份；

(2) 用填充序列法在b1至b12的单元格中输入1, 3, 5, ……， 23；

(3) 同时选定□a1,b4□□□c5,d10□□d列至e列；

(4) 复制□a1,a5□的数据到□c2,c6□中去。

教师巡视辅导，完成后鼓励四个学生分别演示一题。

如：我们期中考试后，要计算出每个同学的总分，平均分，和排定名次，还要计算出各科的平均分，工作量实在是太大了，你们有什么好的主意吗？然后由学生的回答顺势导入新课。（大屏幕显示准备好的某班学生成绩表，该表数据没有经过任何处理，用来作为本节课的示例表。）

1. 阅读教材p74-p76页第一大点第1-2小点部分的内容，然后要求每个人计算出第一个学生的总分和平均分。教师巡视并个别辅导。（提示：每次输入公式都必须以“=”号开头。）

2. 由两个学生分别演示求出总分和平均分的方法，其他学生认真观察。然后教师给予肯定性评价，并补充演示讲解。（因为问题简单，学生基本上都能掌握。）

3. 指导学生用鼠标拖动填充柄的方法，选定第一个学生的总分，拖动填充柄到最后一个学生的总分处，看看所有学生的总分是否已出来，再用相同的方法算出所有学生的平均分。

教师巡视辅导，如有较多学生没有掌握，则由教师补充演示讲解。（由于前一节课学习了用填充序列的方法输入数据的方法，可对此处学习产生正迁移效果。）

教师：如果要计算每科的平均分，以上方法也太花时间了，人数多还容易出错，下面我介绍一种更好的方法。然后演示“自动求和”功能，求出总分，再用总分除以人数求出科平，并讲解演示按行和按列求和的一般方法。

要求学生认真观察后，先删除前面求出的总分和平均分，再用这种方法计算出来。然后由一个学生演示。

1. 教师：上面的方法只能计算出较为简单的数据，如果要处理更复杂的数据就要使用到函数。可以用数学或物理的公式来类比解释函数及其参数的含义，并解释几个常用的函数（如`sum``average``count``max``min`的应用。

2. 按四至五人一小组将学生分成若干小组，指定电脑知识较好，且较负责任的学生充当组长，负责本组进程和纪律。各小组完成以下任务：

用`sum`函数计算出每人的总分；用`average`函数计算出每人的平均分；用`count`函数计算出班级总人数；用`max`函数计算出每科的最高分；用`min`函数计算出每科的最低分。（提示：先计算出一人的总分或平均分，然后再复制公式计算出其他人的总分或平均分，各科的最高分和最低分也一样操作。）

在学生完成任务时，教师在各小组间巡视，发现问题可以及时辅导，答疑，发现典型问题。

3. 各组交流成果。每个小组选派一名代表充当小老师，分别进行一项操作演示。

4. 教师给予以肯定性为主的评价，并补充演示和讲解，对发

现的典型问题和难点问题可多次讲解演示（如在粘贴函数对话框中如何选择函数，以及参数的确定等）。

每个人再单独完成上面的操作，还不会的同学可以询问老师或同学。教师巡视并进行个别辅导。

信息技术说课稿篇十一

各位评委老师：

今天我说课的题目是《锦上添花——插入剪贴图》，它是清华版的《信息技术》小学三年级下册第二单元第五课的内容，本节课我将从以下八个方面加以说明：

（一）教材分析

本教材贯彻“以学生为主体，教师为主导”的方针，把提高学生的积极性，培养学生的创新能力作为教育的根本目标。本课所学的是“在word文档中插入剪贴图”，是word排版和页面美化的重点知识之一，是图文混合排版的延伸和拓展。通过本课学习，使同学们了解到word作为一个优秀的办公软件，不仅可对文字进行处理、还能实现对图像的处理。学习word的灵活应用，是对学生掌握文字排版后的能力训练与提高，激发学生自主创作出更加优秀的作品。通过学生的观察，比较，体会如何通过本课学习，使同学们了解到word作为一个优秀的办公软件，不仅可对文字进行处理、还能实现对图像的处理。学习word的灵活应用，是对学生掌握文字排版后的能力训练与提高，激发学生自主创作出更加优秀的作品。

（二）教学目标分析

教师应特别注重培养学生如何获取信息、处理信息和应用信息的能力。在新课程理念指导下，我根据本节课教学内容制

定了知识与技能、过程与方法以及情感态度价值观三个方面的教学目标。

1、知识与技能

(2) 通过练习操作调整图片、编辑图片，使学生熟练掌握在word中调整图片、编辑图片的技巧。

2、过程与方法

(2) 学生通过自主、合作、探究学习的方式，提高获取信息、处理信息和应用信息的能力。

(三) 教学重、难点

重点：通过本节课学习，熟练在word文档中插入剪贴画的方法。

难点：学生熟悉插入图片的方法，掌握对图片的调整和编辑的技巧。

根据教学内容，本课采用的主要教学方法有“创设情境法”、“任务驱动法”、“自主探究法”、“分层教学法”。

在这节课中学生主要用到的学法是：接受任务——思考讨论——尝试操作——自主创造——作品展示。学生在完成每个任务的过程中，总是从思考讨论完成任务的办法开始，在对讨论的结果进行探究验证的基础上，完成任务，最后通过作品展示，让学生更多地体验一种成就感，进一步激发他们强烈的创造欲望。

1、计算机电子教室；

2、多媒体教学课件；

3、学生预先分组，并选一个计算机水平较好，又比较负责任的学生担当小组长；

4、将上节课所建立的文档相关资料及图片存放在学生机上。

根据本课教学内容以及信息技术课程学科特点，结合三年级学生的实际认知水平，我设计了如下四个教学环节：

（一）情境激趣，引出主题

（二）提高学生的动手操作能力

（三）注重学生自学能力的培养

（四）激发学生继续学习计算机知识的兴趣

第一环节：情景激趣，引出主题

同学们的激情一下子被调动起来，使新知识的学习成了学生内心的需要，从而使这节课有了一个良好的开端。

第二环节：提高学生的动手操作能力

计算机课是以实际操作为基础的课程，目的是提高学生操作计算机的能力，是课程的首要任务，所以在课堂上，让学生进行操作练习，在教授部分讲授一个新的内容，就让同学们示范演练，在自学的时候让同学们通过自己的操作练习，使其有所提高收获，还有创作性练习，来完成一副完整的作品，通过形式多样性的练习，使学生的操作能力得到了锻炼，同时还培养了它们的创造力、想像力。手、脑、眼多感官参与学习，不但使他们兴趣十足，而且提高了学习效率。

第三个环节：注重学生自学能力的培养

提高学生自主学习的能力，是令他们终身受益的事情。在教

学过程中我注意自学能力的培养，学习文字环绕类型这一部分内容时，教师只示范操作“四周型环绕”，其它的几种环绕类型让学生自己来探索，使其在发现中掌握新知。并且体会到成功的喜悦，在教授图像控制等几个工具时，完全放手让学生自己学习，创造一个良好的学习氛围。

第四个环节：激发学生继续学习计算机知识的兴趣

小学信息技术课以培养学生学习计算机的兴趣为主，要让他们感到计算机非常有趣。能够帮助我们做许多工作，所以完成教学内容之后，让学生欣赏一副计算机制作的3d动画图片，以此来告诉他们这样精美的三维动画也是用计算机制作出来的，如果我们要制作这样精美的图画，我们还要学习更多的、更深的计算机知识才行，从而激发学生对计算机学习的兴趣。

本节课以教学演示为主，有意识地留给学生适度的思维空间，使传授知识与培养能力融为一体。鼓励学生大胆上台演示，让学生暴露思维过程，教师将从多方面给予评价，同时，通过作品展示，让学生自评，互评，从而体现评价主体的多元化，评价方式的多样化。

我的说课到此结束，敬请各位评委老师指正，谢谢！

信息技术说课稿篇十二

尊敬各位专家、领导、教育同仁们：

大家好！下面我就对龙教版三年级信息技术下册第二单元这一板块的教学内容从课标、教材的编写体例和编写意图、知识结构和逻辑关系、教材整合以及教学建议与评价几方面下面结合本单元谈谈我对教材的理解。

信息技术课程标准是针对中小学信息技术学科来要求的，比较笼统，根据这课标要求学生了解和掌握信息技术的基本知

识和技能，所确定本单元了的知识与技能目标：掌握启动、退出金山画王的方法；了解金山画王的界面组成；熟练掌握各种工具的使用方法；学习背景设置、插入贴图、设置不同效果的图片等简单的图片编辑方法。逐步教给学生学习计算机软件的方法，注重学生创新意识的培养。其次课标要求培养学生处理信息和应用信息的能力；把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础，所确定的过程与方法目标：通过主题活动的形式，让学生根据表达意图确定的主题和构思；在合作学习的过程中，学习计算机操作方法和自学计算机软件的方法；培养学生自主探究思考的意识。另外课标要求培养学生对信息技术的兴趣和意识，培养学生良好的信息素养，所确定的情感态度与价值观目标：逐渐培养和发展学生学习信息技术的兴趣和意识，逐步提高学生运用计算机绘图的能力；在做画的过程中，体验图形美感，树立健康的审美情趣，不断养成运用图形信息的习惯和素养；培养学生善于听取别人的意见，与人合作的意识。

编写体例：

本册教材包括两个单元，共16课，系统地介绍了画图和金山画王的使用方法，环环相扣，层层递进。其中第一单元画图的使用方法是本册的重点内容，在学习完画图软件后教材又安排了第二单元6课的金山画王让学生进一步学习用计算机画画。目的是保持学生学习计算机技术的兴趣，让学生在主动的探索、比较中学习，体会计算机绘图的神奇魅力。

教材内容紧扣《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》的要求，以例题的形式，系统地讲授信息技术基本知识和技能，采用小课题、小步子、任务驱动的编写方法，力求实现与其他学科课程的整合；每节课中结合课程内容用“做一做”、“想一想”、“试一试”、“练一练”等方式来启发学生思考，适时地练习，用“小知识”、“小窍门”开拓学生的知识面。教材编排最大限度地调动学生学习“金山画

王”的积极性，激发学生学习信息技术的兴趣。

编写意图：

本册教材是黑龙江教育出版社编写的义务教育课程标准实验教科书。教材遵循了学生自主建构知识的认知规律，照顾了儿童学习习惯。“龙教版”小学信息技术金山画王单元教材整体上十分强调学生自主、合作、探究式学习，在知识的呈现上提供了大量机会，让学生自主学习、建构知识，培养应用能力。这样的安排有利学生在提高知识技能的同时发展学习能力，提高综合素养。金山画图虽然界面与学生以前接触的软件界面有所不同，但他的工作界面接近于真实的事物，生动逼真的画面，形象的介绍有效的激发学生的学习兴趣，学生掌握起来也比较容易。金山画王作为一款专为儿童的绘图软件设计了一系列活动，在实际操作中逐步理解和掌握计算机画图的基本常识和基本技能，并以解决学习和生活中的一些实际问题，发展个人的兴趣和爱好，有利于保持学生学习计算机的兴趣，让学生在主动的探索、尝试中学习。

小学信息技术学习中，金山画王软件是非常适合学生进行美术创作的的工具。这一单元教材共有六课介绍了（出示知识树）：启动、退出金山画王软件；金山画王界面的组成；各种工具使用方法；简单的图片编辑，系统的学习了它的使用方法。每一课都精心的布置学习一个或多个任务通过学生来完成，从而表达出小学生对生活感受与理解。

走进金山画室，是认识金山画王软件的第一步，教材主要介绍了“启动、退出金山画王程序、金山画王操作界面组成、掌握贴纸工具箱”这些知识，更是以后进行计算机创作的基础。学生通过本课的学习能加深对windows画图软件的理解和对应用软件使用的初步认识，本课结合金山画王软件中的各种工具箱的作用、丰富的素材库和声图并茂的特点，给学生营造了一个思考、探究、创造、时间的空间，体现了以学生发展为本的教学思想符合了本单元的教学目标。

走进大自然 这一课是通过展示不同的背景设置和在不同背景中插入各种贴图的方法使学生掌握背景设置和贴图，图画的保存为以下几节课奠定基础，具有承上启下的作用。

小小摄影师 通过编辑简单的图片让学生直观的了解暗房工具的使用方法。也为培养学生的创新精神提供了更多的机会。

节日的天空 一课中通过使用文字工具和绘图工具，能独立绘制有一定主题内容的图画，并能给图片插入文字，是学会使用金山画王的基础的一节，也是关键一节。通过创作，学生能充分发挥聪明才智，既提高了审美能力又提高了电脑操作的动手能力。

动物乐园 是在已经掌握金山画王各部分功能后的一次综合应用，在完成任务的过程中掌握仙女棒和动物贴图的使用，是对学生是否掌握前面所学的一次检验，通过详细的操作步骤，逐步展现给学生一副美丽的画面，使学生再次深切感受到金山画王的奇妙之处。

制作我们的画册 是本单元的最后一课，通过讲授创建自己的画册，管理自己画册包括添加、删除，保存为任务，焕发学生热爱生活、富有情趣、积极向上的道德情操。

本单元教材用知识迁移的方法来引导学生学习金山画王绘图软件工具，做到了教材的连贯性，每课都有连带关系，每一课之间都不是孤立存在的，是循序渐近、螺旋上升的状态，学生每多学一课，应该是多一分综合能力，为以后后续的计算机学习做好铺垫。

金山画王单元的教学是学生能够顺利、快捷操作使用画图的基础之一。第一单元主要是学习绘图工具的使用，第二单元金山画王是创作图画，金山画王是第一单元画图的延伸，依然是以绘画为切入点，使学生掌握除了能用“画图”软件以外，还能用另一种软件来绘画，达到开阔学生视野的目的。

将金山画王的学习安排在画图之后，其目的是保持学生学习计算机技术的兴趣，体验图形美感，树立健康的审美情趣，并为四年级上册学习word制作小报，下册的网页制作、五年级上册的幻灯片制作都充分的利用了本单元学生学习的绘图技能，培养学生的综合能力。

本单元的教学重点是：图形加工处理方法；学习在暗房中调整图片颜色；绘图工具的绘画方法；仙女袋工具的使用；会使用图库中的动画及动画修改。

教学难点：

用画板中提供的工具绘制简单的画面；在金山画图中保存图片的方法；简单的图形加工处理方法；在暗房中调整图片颜色；图画中的构图及主题思想的表达。

教学建议：

（1）、激发学生的学习兴趣，教学最重要的是使学生产生学习兴趣。兴趣是儿童认知活动的动力，最好的学习是学生对所学的内容产生内在的兴趣，一旦兴趣被激发出来，就相应的唤醒了他们主动参与学习的意识。如在教学金山画王文字输入的时候，我们可以从兴趣着手，调动学生的学习参与热情。通过开展“比一比，评一评”，或者采取游戏、情境教学等形式让学生练习文字的输入，这样不但可以让学生更好的熟悉键盘，练习打字速度，还激活了学生的内在动力，变“要我学”为“我要学”，由被动地学转为主动地学，真正体现了教学的艺术不在于传授本领，而在于激励、唤醒、鼓舞他们的学习主动性和积极性。

（2）、教学中培养创新思维，创新思维是素质教育的核心。在教学金山画王中，要鼓励学生大胆设想，大胆创作，这样既培养了学生的创新意识，也培养了学生的创新思维和创造想象。练习在金山画王教学中是必不可少的。因此在教学中

注重巧设练习，从生活实际出发，设计一些贴近生活、贴近自然的练习课题，这样不仅可以开放学生的思路，发挥学生的潜在学习能力，更重要的是培养了学生的创新素质。可以让学生尽情的发挥自己的创新思维，真正做到了自己体验，自己探索。如动物乐园一课，可以让学生自由创作一幅图画，老师不固定题目，请同学们自由创作，也可以小组协作，比一比，看谁的小动物画地好。通过本次作业，我们可以看出贴近自然的无限制的课题，可以让学生尽情的发挥自己的创新思维，真正做到了自己体验，自己探索，画出自己心目中美丽的“彩蝶”。

(3)、营造和谐的课堂氛围,现代教学论认为“民主、和谐、宽松的课堂教学氛围是促进学生自主学习、主动发展的关键所在”。在信息技术这类具有有活动课性质的教学上，我们除了把上述言论渗透到教学中之外，还要在教学中充分体现师生合作、生生合作、平等讨论的和谐氛围，这样可以给学生提供充分展示自己、张扬自己个性的机会，学生们在实践中发展思维，在交流表达中提高表达能力，更为重要的是教师的平等参与不仅加大了师生间的亲和度，而且对学习重点有效地进行点拨和引导，增加了学生的学习深度和广度。

(4) 掌握好教学中的侧重点，教师需要注意是不同类别的工具教学侧重点是不一样的，把握好关键至为重要。根据教学内容的难易程度选择不同的教学方法，如在教学金山画王的绘图工具时，教师可以完全放手，让学生在小组内利用以学习过的知识来自学。做到新旧知识的联系。有些工具与现实生活中使用的工具比较接近，学习比较容易，可以采用小组合作学习，大胆尝试，然后答疑解惑来完成，侧重点放在掌握工具样式的选择与使用上，重在帮助学生学会学习的方法。复杂的工具或操作方法，教师应自己边示范边讲解，重在让学生正解地掌握使用方法，比如把仙女棒工具的几种特殊使用方法可以进行演示讲解。多安排丰富多彩的练习内容，激发学生操作的热情巩固工具的使用方法。

教学评价：

对学生来讲，金山画王是他们发挥自己的想象力，创作作品比较好的软件，在教学评价时教师一定要以鼓励为主，给学生创作的空间，评价尽量要以体现学生为主，评价时要注意语言的灵活度，调动兴趣，可以通过自评、互评、小组评价、教师点评、星级评价、评价量表等很多方法，如果出现失败，教师也必须根据实际情况，帮助学生分析得失，总结经验，指出努力的方向，使学生充分感受到学习信息技术的快乐。好的作品可以到前面展示，给他一个表现的舞台！让学生们真正感受到寓教于乐、其乐无穷！

以上是我对本单元的理解，不当之处，还请各位斧正！谢谢！

信息技术说课稿篇十三

各位老师，大家下午好！我是来自瑞安莘塍六小的***，今天我说课的题目是《走进计算机》，拿到课题，我在想，这节课有什么，我要怎样教，才能让学生学完会觉得有价值。接下来我将阐述我对本节课的设计思路，望得到在座老师的多多指导。

首先，我们来看一下，这节课讲的是什么？《走进计算机》是浙江摄影出版社小学信息技术六年级上册第一单元第1课的内容。它是六年级的开篇之作，介绍了计算机硬件方面的一些知识和计算机的工作流程。那么，对于我所合作的小学生而言，是不是可以跳过这些纯理论知识的学习呢？答案是“no”□因为信息技术教学不仅仅是技术上的enjoy□如果没有理论知识的学习，那么学生对于计算机的成果和应用，就是只知其然，而不知其所以然。所以，在继学生各种软件学习之后，本节课的理论学习就开启了他们对计算机综合认识的大门，它不仅是知识链上的一个转折点，更是在整个计算机学习中起到了一个脊梁骨的重要作用。

面对如此重要的教学内容，我又要和一群怎样的学生合作呢？六年级的学生有自己的想法，性格上开始叛逆，不喜欢听老师长篇大论的讲授，喜欢自己动手去尝试。他们在接触了两年的软件学习后，初遇较为枯燥的理论知识，这时候，寻求创造性的叛逆与力求稳定性的枯燥开始碰撞，又会造就怎样的课堂，它将值得我们去期待！

（一）教学目标

在这样的期待下，我唯一可以确定的只有一件事，那就是争取达到以下教学目标：

知识与技能：（通过本节课的学习）

- 1、了解计算机内部的硬件组成及基本功能。
- 2、了解计算机最基本的工作流程及各设备的作用。

过程与方法：通过对计算机硬件的认识，掌握计算机基本的工作流程。

情感态度与价值观：感受计算机的强大能力，体验自主探索的快乐。

（二）重点难点

根据以上教材分析和教学目标，毋庸置疑，本节课的教学重点是计算机内部主要硬件的功能。

由于小学阶段的学生对具体形象的事物更容易接受，而难于理解抽象的知识，所以我将“计算机的工作流程”确定为本节课的教学难点。

基于教学内容和学生的特点，我又该通过什么样的方式来支持学生？我将“创设情境法”和“任务驱动法”作为课堂的

中心轴；建构主义认为学生才是课堂真正的主人，教师只是起到了一个支持者的作用，所以，我提倡学生以自主探究的方式去获得知识的建构。

那么，怎样的课堂设计，才能让学生在乐中学，化枯燥为愉悦。我将围绕一个“趣”字来展开，以闻趣、探趣、悟趣、疑趣的方式逐步推进课堂教学，以此来分散教学重难点，支持学生主动愉悦地去获得知识。

基于教学内容的理论性，我将结合学生的对卡通人物的喜爱，将每种硬件的特性融入卡通形象，成为各个主人物的主要性格特征，以此来导入一个“瞧，这英雄一家子！”为主题的故事情境。课前将学生分为8人一组，每组分到“cpu□风扇、内存、硬盘、主板”一组计算机硬件□cpu被风扇虚盖，不同颜色的内存条，标签贴纸，提前摆放在桌上）。

1) 闻趣

课堂伊始，以图片自我介绍的’形式，呈现这一家子的成员性格特征和能力，除了培养学生慢慢进入课堂的情绪，也通过具体形象的事物引起兴趣，唤起探究欲。

比如，我是迷糊小妹，我喜欢打扮，我的记忆力很不错，但是因为我很迷糊，记住的时间很短暂，但是我很努力喔！不过不怕，我有一个精明能干的姐姐，她记忆力超群，过目不忘，记住了就不会忘喔，而且能记住很多东西，嘿嘿，自恋一下，我也是家里的好帮手！我有一个细心又负责的妈咪，我们都很喜欢和她谈心，她把我们每个人紧密的连在了一起，照顾我们的点点滴滴，承担了整个家庭的大小事务。当然，不可不提的是我们的英雄爹地，它是我们家的主心骨，睿智的头脑，快速的反应力、敏锐的判断力和果断的行动力，让我们离不了他，对他深深地崇拜着……英雄的身边总是有个得力忠心的助手，老爹也不例外，随从小风总是如影随形地跟在老爹身边，为他排忧解难。当然，我们还有很多亲朋好

友，我们一起团结合作，共同努力，解决问题，创造奇迹。这一家子处于一个中心地位的重要作用，将各个分离的部落连成一个整体，传递消息，处理问题，久而久之得了英雄之家的美名。

教师引出这么有意思的一家子后，自然过渡到信息技术课堂上，也有这样不可或缺的英雄之家，你知道他们是谁吗？这样就自然而然地进入探趣环节。

2) 探趣

教师提示可以根据卡通的性格能力，参考书本的讲解和网上搜索，找到桌上与人物相对应的硬件一家子。小组分工合作，组员自己确定角色，重点查找角色相对应的硬件，通过查找，能明确该硬件的名称和作用，再与角色进行比较，看是否符合。组员用标签记录硬件名称贴在该硬件上，并以简要的方式在记事本中记录该硬件的作用。

这一环节，提前准备了一些颜色不一的内存，让风扇虚盖着cpu□设置小小的难度，考验学生的观察力和对知识掌握的准确度。

通过本环节，学生能根据实物，初步感知硬件设备，明确其对应的名称和功能，带着一种兴趣和可能性去发现，去证明自己的想法。教师分小组请学生分享自己的猜想过程经历和结果后，做一个引导解释。

当学生认为自己都掌握而骄傲自满的时候，教师抛出问题“那他们又是怎样紧密相连，团结合作的？”有一句话是这样说的，“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行”。但是，由于场地、时间和设备的限制，我们先来借鉴一下别人的经验，研究他们的展示，取得自己的真经！

学生视频观看主机的组装，了解分离的个体是如何构成一个

整体，承载了计算机的运行。

英雄一家子中，每个人既是独立的个体，又是家庭中必不可缺的成员。这些硬件也如此，既各自独立又互相依存，谁生病了，找上一个替补就可以，不需要整个更换。

3) 悟趣

当课堂推进到这里的时候，是否已经进入结束阶段了呢？不，教师马上引领学生进入情境中，以“英雄总是要去解决问题，那这些问题他们又是如何获得，任务又是如何成功解决的？”的问题带出在输入设备和输出设备的帮助，完成计算机的工作流程。

俗话说，众人拾柴火焰高，这就需要借助亲朋好友的帮忙！

情境中，有专门收集情报小队，有专门分布信息部门，他们分工合作，以英雄之家为中心，展开任务，解决问题。请学生联想，我们内部硬件之家的亲朋好友在哪儿，他们是谁，又是进行怎样的分工合作，展开任务的？请举例说明！

在教师的引导下，学生主动去探究，尝试去发现计算机的基本工作流程：输入设备——主机（各部件的通力合作）——输出设备。

4) 疑趣

了解了计算机的硬件和基本工作流程，可以说，课堂进行到这里，学生已经掌握本节课的知识点。但是，社会在飞速发展，我们的思维和行动力也要紧跟时代的步伐，教师再把学生拉回课堂，在基本知识点清楚地基础上，抛出问题“现在的电脑，越来越薄，越来越小，看看我们的笔记本、上网本、ipad你能找着他们的情报收集和分布部分吗，他们的内部硬件之家在哪儿？你知道他们和台式电脑有哪些异曲

同工之处？”

为什么要设计这个环节，因为我考虑到，课堂的实物都不是社会上流行的趋势，经过本节课的学习，学生可能对学习的知识存在一个定势思维，为了拓宽相联系的知识面，引入流行元素，在变化中找到不变，能做到知其然，也知其所以然。

本节课围绕趣字，通过闻趣、探趣、悟趣、疑趣四个环节来展开教学，化抽象的理论知识为具体形象的卡通人物，学生能通过感知、对比、联系来验证猜想，形象地理解硬件的作用，感悟基本的工作流程。

信息技术说课稿篇十四

- 1、掌握文件名的组成以及能够保存文件和打开文件；
- 2、能熟练掌握画图程序的基本操作；
- 3、培养孩子们的观察能力、自主学习能力、独立操作的能力；
- 4、激发孩子们从生活中发现美、感受美、创造美。

保存作品的操作方法。

播放课件：引入课题。

师：把在计算机上制作的各种作品保存在磁盘上，就形成了“文件”。磁盘上可以保存许多文件，这些文件分别取了不同的名字，这些文件的名称我们统称为“文件名”。（打开“我的文档”展示预先存放的各种类型的文件）

师：同学们，我们的名字由姓和名组成，磁盘文件名由“主文件名”和“扩展名”组成，中间用一个点号隔开。

师：从这里我们可以看出，主文件名可以是字母或数字，也可以是汉字。不同类型的文件有不同的. 扩展名，用画图软件制作的作品，存盘时通常都用**bmp**或**jpg**做扩展名。

（一）、操作示范

1、启动画图软件：开始按钮——程序——附件——画图

2、用简笔画的形式创作一幅风景画。

3、保存创作的图画

1)、单击菜单中的“文件”菜单，选择“另存为...[a]”或“保存[s]”

2)、注意观察弹出的对话框：保存的位置——我的文档；

3)、给文件取名——输入文件名“taohua”

4)、点击“保存”。

（二）、学生操作（教师巡视、指导）

（一）、分组操作（要求边演示边说操作步骤）

（二）、教师总结归纳

1、启动“画图”程序；

2、点击“文件”菜单中的“打开[o]”

3、在“打开”对话框中，选中文件；

4、点击“打开[o]”按钮；

5、修改作品；

6、点击“文件”菜单中的“保存[s]”

【总结】

同学们，今天我们帮助小明学会了怎样保存画图作品，怎样给这些作品取名。今天学习内容是一种最简单的保存文件和打开文件的方法，今后会遇到比较复杂情况，再学习更复杂的方法。

信息技术说课稿篇十五

今天我说课的题目是数据处理与统计中的《数据的排序》。下面我将从七个方面对本节课进行说明。

（一）教材所处的地位和作用：《数据排序》是山西经济版《信息技术2》八年级第二单元第三节的内容。本节课是在学生掌握了电子表格的基本知识、表格数据的输入和编辑以及工作表数据的运算等知识的基础上，进一步对数据进行处理的一节新授课。本节内容是学生在已有工作表基础知识之上的延伸，贯穿于excel整个教学，是学生进一步顺利、快捷操作的基础，也是学习用图表表示数据的重要基础。是本单元的重点内容，也是本单元的难点，它是形成学生合理知识链的一个必要环节。因此，本节课在学生今后的excel学习中，起着承上启下的作用。

（二）教学目标：根据新课程标准，教材所处的地位和作用以及学生发展需要，我从知识、技能、情感方面确定本节课的目标：（1）知识目标：1、理解排序的意义。2、建立主要关键字、次要关键字的概念。（2）技能目标：1、掌握利用excel对数据进行排序的方法；2、能充分利用所学知识解决生活中的实际问题。（3）情感目标：1、通过看书操作，培养学生的自学意识、自主探究能力。2、在小组成员交流活

动中，引导学生间相互合作，培养学生的协作能力。

（三）教学重难点：根据以上目标我确定本节课的教学重点为：数据排序的操作方法；难点是关键字的概念以及通过灵活运用所学知识解决生活中的实际问题。

经过前面一段时间的学习，学生对excel的基本知识，基本技能有了一定的了解，并能够较熟练地使用excel创建工作簿，插入工作表，完成各种数据的输入，掌握了编辑和修饰工作表的方法，基本上能够使用函数和公式进行较简单的计算。但基于学生年龄的特征，他们对理论性强的知识点不易理解，认知能力较弱，而对具体操作易于接受。另外因诸多因素的不同，造成他们对信息技术的认知能力、实际操作能力、知识水平各不相同，形成了不同的层次。

本着“以学生发展为本，让学生参与”的教学理念，根据本课内容，学生的学情，采用自主探究、合作交流的学习方法，在实践中完成任务，体验学习的乐趣。培养学生自主学习、合作探究的能力，同时提高学生利用表格数据处理方法解决不同的实际问题的能力。

1、教学方法：本节课主要采用学生自主探究、教师点拨引导、学生小组合作等教学方法。教师把“排序”进行多任务练习，在适当的演示后，通过层层深入的方式提出问题，引导学生对任务进行分析，用实际操作对任务进行探究，最后由教师进行总结评价。

2、学法指导：学生是课堂的主体。要让学生自主探究，在实践中去发现问题、解决问题，从而体验成功的喜悦。同时指导学生相互交流、小组合作、互相探讨，在找到解决问题方法的同时，进一步创新。

（1）学生让看书操作，在自己的计算机中完成数据的排序操作。

(2) 在上课过程中使用自制课件及多媒体教室软件，学生练习使用的成绩表数据清单，课前分发至每台学生机，上课使用。

(一) 创设情境，引入课题

(二) 合作交流，探索新知

数据排序 对排序操作稍加说明，提出排序要求，让学生试着完成。

(三) 综合实践，巩固新知

(四) 知识拓展： 学生完成课后题“试一试”。

信息技术说课稿篇十六

在这次培训活动中，我听了一节七年级下册《在word中制作表格》的视频课，在教学法过程中，教师始终坚持以人为本，注重学生全面发展，力争让学生学会学习。

教师通过请学生帮忙找一找报纸上第一栏有什么，干什么用的，让同学们小组合作讨论。教师从学生的实际生活入手，让学生找出表格在实际生活中的应用开始，让学生能够了解学会了插入表格可以有很多用途，这样学习起来就动力十足。而且教师采取请学生帮忙的口吻，这样学生会想：老师都请我帮忙了我一定要好好表现一下，同时体验帮助他人的乐趣，也会认真学习本课的内容。

“任务驱动”法是一种使学生变被动学习为主动愉快学习，激发学生的求知欲望的一种很好的教学方法。从开始教师让学生找报纸上的第一栏有什么，干什么用的，给了学生第一个任务，让学生进行探究。接下来教师让学生自己边看书边学习在电脑上实践，再演示总结出制作表格的步骤。在教学

中，学生自学体现学生的学习个性，避免个性的压抑；通过学生的自学，自己解决问题，合作解决问题来达到我们相应的教育活动目的。同时解放教师，让教师在课堂上有更大的教育活动时间和空间，更好地了解学生学习动态。

对于表格的制作，学生有着强烈的动手创作欲望，在教师讲解了制作的具体步骤后，就让学生动手操作练习，自己置身学生当中，巡视，发现问题，及时指导，在操作练习中，组织学生互相交流。教师适时点拨明确制作表格的步骤，让学生掌握知识且清楚明了。

在制作表格时，教师以一种方法为主的基础上，鼓励学生采用不同的方法制作表格。如可以用绘图工具中的画表格，也可以利用表格工具栏绘制表格，还可以插入表格。

在本节课的教学中教师教态自然，亲切，课堂设计比较合理、得当，能充分体现学生的主体地位，这节课是一堂成功的课，以下是我对这节课提出的建议：

1、教师在课堂中较为随意。主要体现在教学过程中有时在巡视时老师想起什么没讲就补充讲，发现问题也顺着讲出来。这过程中，老师讲时学生忙于操作根本没有听进去。在上课时老师可以把一些重点或流程记在书上，或者在多数学生操作的差不多时让学生停下来，教师运用多媒体演示学生中有的问题，让其他学生找出问题所在，并提出改进的方法进行演示操作进行集中讲解。

2、教师的作品评价时用了过多的“嗯，好”、“很好”。教师在对学生进行评价时，尽量不要使用好或很好这类词，因为你用好作评价时学生会认为你已说好了，会打击学生的积极性。教师应对学生作品请其他学生作出评价，然后再作评价，或对学生作品作出具体某一方面给予评价。

信息技术教学已从最初将计算机当作学习的对象，已经转化

为将计算机当作收集、整理、辨析信息的工作，所以信息技术教学活动不单是让学生仅仅掌握一些计算机的基本操作，还应是努力让学生通过我们的教学活动养成使用计算机这个工具的能力，提高信息素养，促进其整体素质的提高，促进他们各项能力的综合发展。

信息技术说课稿篇十七

“在任务中学习”是这节课设计的核心。从一开始的“比较自己作品与教师作品的异同”探索如何利用剪贴画来使自己的作品更加丰富，到“观察教师作品的播放，小结教师作品的特点”激起学生为自己的作品设置动画的强烈欲望，以及后来的“调整动画的次序”这些环节，始终将操作方法简化成一个个具体的任务，始终坚持让学生在兴趣中自己找任务的理念，这种设计理论，对课堂的动态生成体现得很少，往往是以教师的预设为主，以激起学生的兴趣为主，如果学生对学习内容不感兴趣，那这种教学方法也是无从下手的。

在这节课任务设计时教师精心准备了每个环节，课堂上深入到学生当中去和孩子交流，认真倾听孩子的发言，针对课堂上出现的‘突发情况，冷静应变。学生在“自主反馈”这一环节提出了一些有价值的问题，在组织学生交流和引导分析得出结论这方面教师的能力还显得不足，引领学生展开讨论的面不够宽，深度还不够深，学生思维卷入不够。在这一点上尚需磨练！

另外，在进行本堂课的教学活动时，对学生学习习惯的培养方面做得还是不错的，从上课时播放屏幕广播时要求学生不能抱有埋怨的态度到完成任务时碰到问题该如何请教老师和同学的方法上，都能很好地体现培养学生良好的信息素养这一新课程理念。下课时要求学生将各自的机器整理好再离开教室的做法也能使学生养成良好的操作计算机的习惯。

纵观这节课还是比较成功的，教学层次清楚，充分调动了学

生学习的主动性和积极性，课堂气氛轻松而活跃，达到了教学目的。但如果在课堂组织、参与上多下功夫，再锤炼锤炼教学语言，多看看教育书籍，从各方面不断充实相信会更出色！

信息技术说课稿篇十八

亮点：

1、巧设教学情境。以配置一台学习型电脑为切入点，贴近生活，注重知识的挖掘，激发学生学习兴趣。

2、注重师生互动。《计算机系统的组成》这节课是理论课，曹老师能科学引导，前置问题指向性明确，在一问一答中让学生参与到课堂中，课堂气氛融洽。

3、做到首尾呼应。让学生了解了计算机系统的组成后，设置了配置电脑的实践操作，解决情境创设中遇到的问题，做到学以致用。

不足：

1、由于借班上课，没有安排计算机硬件实物展示，让学生有个直观印象。

2、对个别学生的回答不能给予及时地、恰当地评价。

3、课堂小结环节，没有很好地利用板书进行总结。

信息技术说课稿篇十九

今天我王老师执教的小学信息技术三年级的一节信息技术课，执教老师通过让学生动手，既让学生掌握了本课的知识要点，达到了教学目的；又在情感上深化了学生的意识。我认为本

节课有以下几个亮丽之处：

一、教学目的轻松实现，重点较为突出，难点精彩突破。

按照教参上的三个教学目的在本节课中都是学生操作过程中通过出现问题、解决问题的形式中逐步实现和让学生掌握的。按照教参上本节课的重点是软件中文字工具的使用，本节课执教通过让学生先思考后行动；着重让学生练习了本课的重点技能。

二、教学方式来看，执教老师采用了师生共同参与互动的教学方法。

导入部分利用了欣赏图片的方式，逐渐把学生带入到本课情景中来，使学生很快就进入学习状态。在讲授内容，执教老师先让学生思考回答，然后再总结归纳。在制作部分，执教老师通过学生遇到的问题，用一起想办法解决的方法，既自然的解决了出现的问题，又教授了本课的技能目标，还使部分学生的能力得到了展示，通过这种师生一起讨论问题解决的方法，使学生们感觉老师把他们当成了朋友，接近了师生关系，增加了学生学习的自信心。执教老师也很会捕捉和利用课堂中的小细节，比如在强调打字姿式和指法时，他不是刻意拿出时间来指导，而是在学生不经意的時候，通过夸奖个别学生起到让全体都注意的效果。执教老师这种以小见大、细致入微的教学方法很是让人欣赏。

三、富有情趣的组织结构

在本节课上，执教老师将时尚的diy引入了课堂，让孩子们有了探究的需要。这样的任务驱动在本课中得到了很好的效果，学生们围绕diy的主题，在不断的探究，不但促进了孩子们对于未知事务的探索情感，也与生活实际较为紧密的联系起来。这样的寓教于乐的形式，会给孩子们留下非常深刻的印象的。

四、活跃的课堂氛围

在这节课上，我们作为听课的老师，都能很明显的感受到愉快的课堂气氛：孩子们的欢笑声不绝于耳，并且在欣赏自己作品的同时也肯定了别人。作为孩子，能在一个轻松的氛围里学习，是最好不过的了，在这里老师做了有意义的尝试。

五、准确的教师定位

在整节课中，我们的教师都不是在做个说教者，没有刻意的去进行任何知识的讲授，而是借用书本和孩子的探索来进行知识的传授。可以说，执教老师在本节课中不再是一名导演，而是剧中的一个组织者，带着孩子一起来学习很好的发挥了教师引导的作用。

六、从教学效果看，执教老师非常注重让学生主动参与课堂，也非常注重学生的探究式学习，通过这种形式既能关注到全体学生，又保证了课堂的教学效果。本课结束后，大部分学生都能做出符合主题、美观完整有质量的作品。从学生的课堂表现看，他们的技能知识掌握得都很扎实，本堂课的内容对他们来说基本上就是对技能的再次巩固和有所提高，学生的自身素质应该也算是本课能大放光彩的硬件基础之一。

这节课我认为也存在些许不足，以下是我对这堂课的一点看法：

一是内容的安排稍微有点多，学生在每一处练的相对较少。如果能更多的让学生练习，可能会更进一步增强学生的学习兴趣 and 信心。

二本堂课小组合作学习体现的不明显。学生们只知道自己独立操作，同伴间缺少一种合作交流。

三缺少有针对性的指导学生看书。《新课标》表现出了对创

新能力的极大关注，要求我们在教会学生知识的同时，更要教会学生怎么样学习，要从传统的班级授课制向建构主义的现代化课堂转变。在我们的信息技术课中，怎样让学生掌握学习的方法也是目前面临的一个重要的课题。在教学过程中，老师可以让学生打开课本自己看课本学习，虽然本课操作技能比较简单，但看书学习不仅是让学生学会技能，更是在培养学生良好的自学习惯。还可以让孩子动手在书上做了各种各样得标记，以记下自己的心得体会。

四是教学组织形式简单了一些，如果能针对学习难点，设计一些活动，使学生学得再活泼一些、轻松一点。

我认为这节课无论从教学设计、教学目标、教学内容和方法手段上以及环节的把握和学生兴趣的调动上来讲都不失为一节精彩的课。