

最新三年级信息技术教案 三年级信息技术教学计划(汇总5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。

三年级信息技术教案篇一

从教材的结果和内容来看，与以前使用的档案出版社出版的教材相比较简单但很实用，而且符合学生的心理特点与学生的接受能力，这套教材充分考虑了学生的心理发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需求，体现出了各阶段的侧重点，特别注意培养学生利用信息技术对其它课程进行学习和探索的能力。三年级的这套教材主要学习内容为：信息技术的初步知识（硬件操作系统）；计算机的基本操作（鼠标、键盘以及用拼音录入汉字等）。

三年级学生刚接触信息技术这门课程，大部分学生家中配备了计算机，对计算机并不陌生，但操作并不规范，但用以玩游戏居多，所以要可以进行深一层次的辅导。

（1）知识与技能：

了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣；认识计算机的基本组成；学会开机和关机；认识鼠标，知道鼠标的左右两键；学会鼠标的指向、单击、双击、拖动操作；能通过“关闭”按钮，关闭一个窗口；3、了解键盘组成及指法规则，熟练掌握键盘指法及常用控制键的使用，培养学生养成良好的坐姿及击键习惯，学会打字。

（2）过程与方法：

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，了解信息技术的发展及其应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响。通过信息技术课程使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，教育学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会等问题，负责任地使用信息技术；培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

(3) 情感态度与价值观：

- 1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣。
- 2、鼠标的指向、单击、双击、拖动操作。
- 3、能通过关闭按钮关闭窗口。
- 4、通过游戏，使学生有兴趣地掌握鼠标的的基本操作。
- 5、了解键盘组成及指法规则，熟练掌握键盘指法及常用控制键的使用，培养学生养成良好的坐姿及击键习惯。

1、备课，备课是上好课的前提；

2、上课以学生上机练习为主，在培养学生学习兴趣，获取处理信息的能力、创新思维能力方面有所渗透和加强。

三年级信息技术教案篇二

计划只是一种手段，绝不要为了列计划才去列计划，只要是能达到目的的计划才是有用的计划。实施计划时，不要轻言放弃。接下来小编为大家带来了20xx-2018三年级上信息技术教学计划，想了解更多相关内容请关注应届毕业生考试网！

三年级学生刚刚接触信息技术，好奇心非常强，没有基础但兴趣浓厚，注意力不容易集中，上课活跃爱说话。

主要为电脑基础知识的学习，包括计算机的了解及基本操作，互联网的认识，画图软件的使用基础，计算器的使用和键盘的操作，信息编码等。

- 1、了解信息技术的有关知识，与我们生活的关系。
- 2、知道信息技术的发展及作用。
- 3、掌握计算机的组成、用途及使用范围。
- 4、互联网的初步认识，用浏览器浏览网页。
- 5、认识windows桌面，计算机的基本操作。
- 6、设置桌面背景及窗口操作。
- 7、初识画图软件。
- 8、在图画中插入文字
- 9、学会使用计算器。
- 10、键盘的操作。

本着对发展学生个性和创造精神有利的原则，评价的方式应灵活多样，可以采用考试、考查，评估学生的作品和竞赛的方法。不论采用什么方法进行评价都应鼓励学生创新，使检查学生学习质量的手段和方法，像信息技术本身的发展一样充满活力。

1. 认真组织教学，认真对学生进行辅导。

2. 实行切实可行的教学方法，对学生进行知识的传授。
3. 采用小组学习的方式进行教学，注重每个学生的学习，力争使每个学生都能完成教学任务。
4. 对课堂进行实时监控，及时解决一些突发事件，使学生能集中精力学习。
5. 尽可能地多安排上机时间，让学生更多地熟悉软件环境，提高学生的动手能力。

周次

内容

1

我们生活在信息世界里

2

认识一位好朋友

3

处理信息的好帮手

4

厚厚的百科全书

5

网络改变生活

6

窗口变变变

7

和键盘打交道

8

有趣的图画

9

四季的脚步

10

走近春天

11

夏天好热闹

12

金色的秋天

13

雪地里的画家

14

贺年卡

15

看谁算得快

16

10个手指都会用

17

做一个录入高手

18

传播信息的游戏

三年级信息技术教案篇三

计算机技术是社会的发展，时代的'产物，本学期我担任三年级3个班的计算机教学工作，为了更好培养学生掌握计算机基本知识，基本操作，适应迅速发展社会，本学期教学计划如下：

三年级的，学生的电脑掌握情况参差不齐，由于家庭状况不一，导致孩子的电脑知识会一知半解，现在需要教师因材施教，系统进行电脑的学习。孩子对计算机非常感兴趣，需要教师积极的引导，将电脑真正成为孩子学习的工具。

三年级上册是教材整个信息技术新课程的第一册，这册教材的主要目的是让学生了解信息，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。

方面比如说不随便拔、插计算机的接插件，保持机房清洁，不随地吐痰。不人为地设置障碍，妨碍他人正常用机，不私自将机房内的东西带出机房，爱护机房的每一件物品，不任意敲打键盘、鼠标，不随意摇晃桌子。不大声渲哗，保持安静环境。并由此教育学生要爱护公物，爱护学校的财产，在学生上网操作中也应随时进行思想品德教育：教育他们在上网时应自觉进行身份识别，自觉对常用的数据、文化、资料进行适当权力的访问，拒绝信息垃圾。

- 1、了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”；
- 2、学会启动应用程序（软件）；
- 3、懂得建立文件和建立文件夹，学会移动单个文件和多个文件的方法；
- 4、掌握对文件的复制、剪切、粘贴的操作；
- 5、学会分类存放文件，删除不用的文件，会用不同的方式查看文件等操作。
- 6、掌握shift键的使用、学习操作小键盘；
- 7、了解标点符号在键盘中的分布，掌握中英文标点的切换和指法的操作。
- 8、学会字母、数字、符号的键盘综合应用。
- 9、懂得用记事本输入一句话、一则日记；
- 10、学会记事本的文章修改方法，删除、替换、复制、剪切、粘贴、选定的操作；

11、养成正确使用计算机的良好习惯。

12、培养学生对计算机的浓厚兴趣。

13、形成现阶段学生应知的信息技术理念，树立学好信息技术、用好信息技术的信心。

14、培养学生与人合作、自主探究思考、勇于动手、善于交流的能力。

15、进行爱护公共机房设备的品德教育。

1、正确的操作姿势和指法。

2、用电脑写文章。

1、注意融合其他学科知识，培养学生的信息意识和信息素养。

2、通过演示与讲解相统一的教学方法，向学生介绍知识、传授知识，力求突出学生上机正确实践与运用。

3、充分给学生上机练习的机会，加强指导，建立3人学习小组，互帮互助。

4、加强多媒体教学的直接演示，提高教学直观性和教学效果。

5、联系家长、学校与家庭形成合力，辅导帮助学习有困难的学生。

6、加强对练习作业的管理和评分。做到课课有练习，次次有作业，做好平时成绩的打分登记。

1、培养学生良好的学习习惯和上机规范。

2、通过任务驱动，学生自主学习，发展学生思维，拓展学生

学习空间。

3、通过通过以各种主题为单元的综合实践活动锻炼学生信息能力，提高信息素养。

4、通过每节课的课前5分钟的基础训练，提高学生信息技术基本技能。

5、探究学生自主学习方式和教学模式，提高教学质量。

第一单元：1课主要是让学生了解信息的作用。

第二单元：2课开始上机操作，目的初步感受计算机和它的操作。

第三单元：3-7课，重要是对学生进行鼠标操作的练习，通过开始菜单，鼠标游戏，试探画图、无师自通和窗口操作，多方位进行鼠标练习。

第四单元：8-14课对学生进行键盘认识、指法分工强化训练。

第五单元：15课对学生进行综合实践活动的练习。

三年级信息技术教案篇四

本学期采用的是福建教育出版社出版的教材三年级上册，它包括以下几方面的内容：总共三个单元，第一单元共有5课，“生活中的信息技术”主要是介绍信息技术在生活的应用，让学生认识常见的信息技术工具，主要是计算机的简单介绍；接着教材在“初识电脑朋友”一课中向学生介绍正确开机、关机的方法，以及认识电脑桌面，在这一课中向学生介绍了鼠标的各种操作方法，使学生能熟练控制鼠标，还介绍了计算器的应用和键盘。本单元是学生接触信息技术课的第一个单元，教材用2课的内容让学生初步认识计算机，学习

基本的计算机操作方法——使用鼠标。在此基础上，小游戏的作用，既让学生熟练了计算机的操作方法，又使学生对计算机在生活、娱乐、学习上的作用有一定的了解。

第二单元主要内容是正确使用键盘输入法学用word软件输入汉字，共4课，通过利用word软件掌握键盘正确不同的输入的方法，通过文字的修改进而完成比较完整的作品，在完成作品、展示作品的过程体验成功的乐趣，从而充分调动学生的学习积极性，让学生熟练用键盘正确打字的操作，掌握保存文件的方法，理解复制、粘贴操作，养成良好的上机习惯。第三单元主要内容是学用画图软件掌握绘图的方法，，共4课，进而完成一幅比较完整的作品，在完成作品、展示作品的过程体验成功的乐趣，激发学生爱护我们美丽的校园，从而充分调动学生的学习积极性，还要通过绘图，让学生熟练鼠标的操作，掌握保存文件的方法，理解复制、粘贴操作，养成良好的上机习惯。

三年级学生刚接触信息技术这门课程，大部分学生家中配备了计算机，对计算机并不陌生，但操作并不规范，但用以玩游戏居多，所以要可以进行深一层次的辅导。

(1) 知识与技能：

了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣；认识计算机的基本组成；学会开机和关机；认识鼠标，知道鼠标的左右两键；学会鼠标的指向、单击、双击、拖动操作；能通过“关闭”按钮，关闭一个窗口；能打开和关闭画图与金山画王，认识画图和金山画王的界面；了解不同的绘图工具，能用不同的绘图工具绘图；学会修改画图的方法；能用“撤销”来更正错误；能清除选定的区域；能在档案管理中找到自己的画；熟悉不同风格的背景图库；使用倒色工具添颜色，用底纹填色；会使用角色图库，调整角色图库中图片的大小、位置等；学会使用仙女袋工具；学画几何图形；认识变形工具，并能使用它来修改图片；认识暗房，并能调整颜色；认

识图库中的动画；学会选取工具；学用操纵器；能复制、粘贴图形。

（2）过程与方法：

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，了解信息技术的发展及其应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响。通过信息技术课程使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，教育学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会等问题，负责任地使用信息技术；培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

（3）情感态度与价值观：

通过对计算机的演示操作，激发学生对信息技术的学习兴趣，培养学生的科学态度和科学的学习方法，培养学生热爱科学以及关心社会的情感，从而使学生认识到自己肩负的重任，从而激发学生的学习兴趣，培养学生的科学态度和科学的学习方法，培养学生热爱科学以及关心社会的情感，从而使学生认识到自己肩负的重任，从而激发学生的学习兴趣，为祖国的繁荣昌盛而努力学习。

- 1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣。
- 2、鼠标的指向、单击、双击、拖动操作。
- 3、能通过关闭按钮关闭窗口。
- 4、通过游戏，使学生有兴趣地掌握鼠标的的基本操作。
- 5、画图工具的使用。

- 6、前景色、背景色的使用。
- 7、用不同绘图工具绘画。
- 8、文字工具的使用。
- 9、选定、填充工具的使用。
- 10、复制、粘贴的使用方法。
- 11、利用图库中的贴图进行创作。
- 12、认识图库中的动画并修改。
- 13、几何图形使用。

心和耐心”去做将培优计划要落到实处，发掘并培养一批尖生，挖掘他们的潜能，从培养能力入手，训练良好学习习惯，从而形成扎实基础，协助教师进行辅差活动，提高整个班级的信息素养。

- 1、认真备好每一次培优辅差教案，努力做好学习过程的趣味性和知识性相结合。
- 2、加强交流，了解潜能生、优异生的家庭、学习的具体情况，尽量排除学习上遇到的困难。
- 3、对班级的学生进行比较深入细致的了解。
- 4、沟通思想，切实解决潜能生在学习上的困难。
- 5、对自己班级的优等生与后进生的确定要谨慎，特别是潜力较大的学生，应给以适当的指导。
- 6、请优生介绍学习经验，差生加以学习。

7、课堂上创造机会，用优生学习思维、方法来影响差生。对差生实施多做多练措施。优生适当增加题目难度。

8、采用激励机制，对差生的每一点进步都给予肯定，并鼓励其继续进取，在优生中树立榜样，给机会表现，调动他们的学习积极性和成功感。

9、充分了解差生现行学习方法，给予正确引导，朝正确方向发展，保证差生改善目前学习差的状况。

10. 作业练习既要面向全体学生，又要兼顾提优补差。

三年级信息技术教案篇五

一、指导思想：

本学期选用的教材是《小学信息技术》三年级下册教材。此册教材分两个单元，第一单元汉字输入，第二单元网上冲浪。

1、让学生掌握汉字输入的基本技能，络知识和进行上网操作练习以及网页的查找、下载与保存。

2、让学生进一步了解计算机的广泛用途，并从小树立学科学、爱科学、用科学的方法处理信息的意识。

3、从小培养良好的用机习惯，掌握正确的操作方法。

4、培养学生处理信息的能力，提高学生的逻辑思维能力和创新思维及创新能力，进行创新实践。

二、教学重点及难点：

（一）教学内容：

学习在写字板或word中进行汉字输入、络知识和进行上网操作练习以及网页的查找、下载与保存。

（二）教学要求：

使学生能比较全面地了解、掌握“计算机基础知识、网络知识以及汉字输入”等的基础知识，并能针对相关的练习进行上机操作，进而以点带面能运用所学的知识处理日常生活中的一些事务，做到学以致用。

使用网络平台，让学生了解和学会网上的会员注册、上传下载、论坛讨论等技能，培养学生运用网络平台开展有意义的学习及增强活动的意识和能力。

（三）教学重点、难点：

- 1、基础知识的掌握。
- 2、各种基本概念、操作的掌握。
- 3、实践训练、操作的有机、灵活运用。

三、班级情况分析：

三年级一班：该班现有学生46人，该班整体情况较好，学生的学习积极性较高，但学生两极分化的现象比较严重。

三年级二班：该班现有学生46人，该班整体情况稍差，主要是上课时学生兴趣不高，导致学生上课认真听讲不够，极个别的学生自制能力差。

四、教学策略

在信息技术教学中，跳出学科本位，从教育的高处来看信息

技术的教学，教学变为充满活力和创意的学习活动因此，我觉得可以应用以下教学方法：

1、演示法：演示法指的是教师通过“实物”、“图片”、“视频”等特殊媒体把知识信息传递给学生的教学方法。在班级组织形式下的教学，对于基本操作的教学显然不能用“一对一”、“手把手”的教学方法实施教学，只能采用广播方式，把操作步骤、过程展示给学生，学生依此为模仿的对象，进行初步操作的模仿，从而达到基本操作的入门。

2、“任务驱动”教学法：“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上的，以学生为主体，实施探究式教学模式的一种教学法。从学习者的角度说，“任务驱动”是一种学习方法，适用于学习操作类的知识和技能，从教师的角度说，是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学方法，符合探究式教学模式，适用于培养学生的自学能力和相对独立地分析问题、解决问题的能力。一般来说，一个完整的任务驱动教学由以下几个过程构成：任务设计、任务布置、学生自主探求任务的完成、任务完成评估。

3、活动教学法：即是在活动教学法的基础上，从培养学生信息素养的整体来设计主题，以主题为线，以活动为形式，贴近学生生活，把学生日常接触的生活场境、平常喜欢进行的活动同信息技术的应用作一个交融点，以学生为本，关注人文，从信息技术与课程整合的角度在课堂上培养信息素养。

五、教法措施：

以“汉字输入、络操作”等为学习重点，适当辅之于游戏、组织竞赛等形式，以提高学生的兴趣。

1、以学生上机操作为主，教师讲解为辅。

2、注重辅差、培优、提中。

- 3、注重解决学生学习过程中遇到的典型问题，并能举一反三。
- 4、尽量加大学生上机操作力度，做到熟练掌握所学的知识。
- 5、注重学生主体作用的发挥及自学能力、创新能力的培养。
- 6、结合组织相应的竞赛提高学生的兴趣。
- 7、有意识地注重学生之间的互帮互助，培养学生的合作精神。