

浙江教育出版社三年级信息技术 三年级 信息技术教学计划(精选5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看。

浙江教育出版社三年级信息技术篇一

普及电脑知识为主旨，使学生经过系统的、有目的的学习后，了解和掌握相应的电脑操作知识和使用技能。

儿童学习电脑是一件很有意义的事，是新时期的需要，教学过程中应侧重于计算机应用，计算机辅助教学。

1. 了解信息技术的应用环境和信息的表现形式。
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作用，培养学习使用计算机的兴趣。
3. 在使用信息技术时学会与他人合作，学会使用与年龄发展相符的多媒体资源学习。
4. 能够在他人帮助下使用通讯远距离获取信息，发展个人的爱好。
5. 初步学会用计算机的使用习惯和责任意识

教学安排

第一课信息与我们的计算机朋友1课时

第二课和新朋友过第一招1课时

第三课侦察开始菜单的秘密1课时

第四课有趣的鼠标小游戏1课时

第五课小老鼠画图1课时

第六课无师自通学软件1课时

第七课windows窗口变1课时

第八课与电脑键盘交朋友1课时

第九课学击键从这里出发1课时

第十课上排字符的输入1课时

第十一课下排字符的输入1课时

第十二课一箭双雕1课时

第十三课给古诗配拼音1课时

第十四课复习2课时

第十五课考试2课时

浙江教育出版社三年级信息技术篇二

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。

浙江教育出版社三年级信息技术篇三

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。

浙江教育出版社三年级信息技术篇四

以《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》（下称《指导纲要》）为依据，以《技术标准》为参照，在充分体现《指导纲要》各项要求的基础上，结合信息技术教育的实际，把开设信息技术课程作为实施义务教育课程改革的一个重要环节；教材以信息处理为主线，面向现代社会的发展，从知识层面、意识层面、技术层面上培养学生的信息素养，注重培养学生创新精神和实践能力，着力引导学生使用信息技术获取信息、处理信息、展示信息，以及协作学习。

三年级学生对“计算机”的兴趣高于信息技术课的兴趣，由于学生接受能力的差异，掌握水平的参差不齐，对键盘指法的掌握不可能完全应用于实际，故加强引导学生做到“即学即用”。

学习；

活动过程是学生尝试、实践的动手过程；

动手过程以学生为主体、教师为主导，突出学生自主探究；以学科整合为平台，鼓励学生利用信息技术探究其他学科充分体现新课改精神。

了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”；

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；

能上网浏览网页，下载图片、文字、网页下载简单的软件，播放音视频。

略

浙江教育出版社三年级信息技术篇五

本教材是根据江苏省小学计算机教学实际和江苏省教委的要求，参照国家教委全国中小学计算机教育研究中心制定的《中、小学计算机课程指导纲要》精神编写的。

本教材是第二次改版，内容增加了目前流行的windows98操作系统，并进一步增加了内容的趣味性和灵活性，旨在培养学生的学习兴趣，提高学生的智力和创造力。

本册教材的主要内容有：信息技术基础知识□windows 98□画图、文字处理、学做多媒体作品、网络基础知识等。

三年级共有学生130人左右，他们是第一次学习计算机，对计算机有着较浓厚的神秘感，这种神秘感容易转化为对计算机学科的兴趣，对他们今后的学习和工作中运用计算机产生正面影响，但如果引导不当也容易转化为对计算机的畏惧，对他们以后学习和运用计算机产生负面影响。三年级学生对事物有一定的观察、理解、想象、思维能力，学习态度一般比较端正，不较好的学习习惯。但也有少数学生由于学习态度不够端正，目的不够明确，知识掌握不够牢固，上课时较为活跃，不太遵守课堂纪律。

- 1、通过学习与操作，培养学生从小具有现代科学意识的知识技能，全面发展学生素质。
- 2、通过学习与操作，培养学生学习计算机的兴趣和养成良好的操作计算机的习惯。
- 3、通过学习与操作，培养学生刻苦的学习精神、精益求精的学习态度和持之以恒的学习品质。
- 4、通过学习与操作，培养学生的创造能力与运用能力，能够将所学知识运用于实际生活和学习中。

5、通过学习计算机知识，掌握计算机运用，培养跨世纪人才，提高全民素质。

6、对学生有机渗透爱国主义教育。

1、本教材知识范围涉及较广，教学中要避免求全求深而超出小学生的接受能力，要重视培养学生学习计算机的兴趣。

2、计算机是一门理论性和实践都很强的学科，教学中注意安排好学生的实践活动，合理安排好上机时间，保证一定的上机量。

3、重视对整个学习过程的实践，避免对某一单项操作要求过高，注意分配好各个内容的合理的量。

4、教学中注意引导学生用已有的知识去积极探求新知识，应充分利用教材中的“想一想”、“试一试”、“动脑筋”等内容启发学生，调动学生学习的主观能动性。

5、教师要充分发挥自己的创造性，根据实际情况和个人特点制定教学方案，提高高教学效果。

6、根据学生的兴趣、意识，知识、技能等几个方面，用适当的形式对教学进行考核，惟促进教学效率和学生积极的提高。

7、有机结合有关教材内容，进行爱国主义教育，培养学生精益求精的科学态度和持之以恒的科学精神，使学生成为具有现代科学意识技能的新一代接班人。

内 容 周次

信息和信息处理工具 1

计算机的组成 2~3

计算机的应用 4~5

初识windws98 6

认识windows 98窗口 7~8

玩“纸牌”游戏 9~10

认识键盘 11~12

指法 13~14

认识《画图》 15

画线 16

画方形和圆形 17

画多边形 18