# 最新中小学信息技术课程教学设计(9篇)

来源：网络 作者：青苔石径 更新时间：2024-06-25

*在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧中小学信息技术课程教学设计篇一1、学生初步认识windows98、桌面和开始菜单。2、学生...*

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

**中小学信息技术课程教学设计篇一**

1、学生初步认识windows98、桌面和开始菜单。

2、学生掌握启动和退出windows 98的方法。

3、学生了解鼠标指针的含义，初步掌握鼠标器的五种基本操作。

4、培养学生学习windows98的浓厚兴趣。

：学生初识windows 98，掌握启动和退出windows 98的方法。

：学生掌握鼠标器的操作，特别是双击操作。

：计算机、网络及辅助教学软件。

一、质疑导入

同学们，通过前一段时间的学习，你们对计算机有所了解了吗？把你知道的向同学们介绍一下。

那你们想不想学会使用计算机呢？今天老师就和同学们一起走进神奇的windows98，探索其中的奥妙之处。教师板书课题：初识windows98。

二、windows98是什么

1、你知道怎样启动windows98吗？

教师讲解启动windows98的方法：先显示器，后主机。并请一生复述。

2、全体学生打开主机与显示器电源，观察windows98启动：你是怎样开机的？你看到了什么？听到了什么？

指名回答，教师说明：计算机开机过程中，我们不要动其他设备。

3、学生讨论：windows98是什么？你还能了解哪些与此相关的知识呢？

4、小组讨论汇报：通过刚才的上网查询与讨论解释：windows98是什么？它的作用是什么？它的发展经过怎样呢？

5、小结：windows98是美国微软（microsoft）公司1998年推出的具有图形界面的计算机系统软件。它的作用是负责管理计算机的硬件、软件资源和为其它应用软件提供运行环境。

三、windows98的启动

1、刚才，我们都启动了windows98，可以看到显示器上有什么？你能给它们分别起个名字吗？

2、学生观察讨论。

3、小组汇报，教师对照画面小结：蓝底的画面叫windows桌面，它如同我们所用的桌子，可以在桌面上摆放和移动物品；而桌面上摆放物品就是这种小图形，叫做“图标”；小箭头随着鼠标移动而移动，所以称其为鼠标指针，简称指针；这像个按钮，上面还有“开始”两个字，叫做“开始”按钮；windows桌面最下面是一个灰色长条，它把计算机执行的任务都显示在上面，所以是任务栏。

4、同桌互相指着屏幕上出现的东西问对方。而后，教师用鼠标指针指到哪，学生说出所指物品的名称。

四、鼠标器的操作

1、windows98的许多操作是用鼠标器来完成的。请同学们仔细观察一下鼠标器，它长什么样？用手握一握鼠标器，怎样握比较合适呢？

2、学生观察尝试后，指名回答。（教师不作直接评价）

3、他说得对吗？你还想进一步了解鼠标器吗？请同学们上网了解一下鼠标器的结构，学一学鼠标器的正确握法。

4、学生汇报：通过上网你了解到了什么？你还有别的发现吗？

5、学生边汇报，教师边小结：鼠标的结构、握法，鼠标的指针含义，鼠标的发展历程。

6、刚才我们了解了许多关于鼠标器的基本知识。鼠标器怎样操作呢？今天，我们请计算机陪着大家来学一学。

学生使用辅助教学软件练习指向、单击、双击、右击、拖动五种操作。

学生按照软件的描述性要求去操作。做对了，计算机提示“做对了！”，并由电脑老师告诉他这样的鼠标操作就是某一操作；做错了，计算机提示“没有成功”并指出操作要点，电脑老师鼓励学生“加油啊，再试试！”

7、刚才，你学会了什么样的鼠标操作，是怎样操作的？操作时你有什么要提醒同学注意的？教师相机小结。

8、及时练：学生独立完成课本第17页试一试（1、2号同学轮流操作）。

五、windows98的关闭

1、我们已经学习了怎样启动windows98，那怎样关闭windows98呢？

2、请同学们自学p.16“四、windows98的关闭”第一小节。

看完书后，单击开始按钮，你看到了什么？

3、你学到了什么？

学生汇报，教师小结：开始菜单的内容和菜单命令的含义。

4、同学们阅读第16页的“读一读”了解一下开始菜单的命令作用及“快捷菜单”。

5、比一比：哪个小组最先关闭windows98。等关机30秒后，让全体同学比一比哪个小组最先开机启动好windows98。

6、（在开机启动windows98时进行交流）你是怎样关闭windows98的？

教师小结：1、单击开始按钮；

2、单击关闭系统；

3、单击关闭计算机；

4、单击“是”；

最后还要关显示器。

全课总结

今天，我们一起探讨了什么内容？你有什么收获？

你还想知道什么？我们将会在以后的学习进一步研究windows 98。

[教后记]

**中小学信息技术课程教学设计篇二**

“信息及其特征”是江苏科学技术出版社的初中《信息技术》第一章第一节的内容。由于这个内容理论性较强，如果只是由教师来讲，学生可能会觉得枯燥，所以我准备在教师的引导下，举出现象，让学生进行探讨，然后归纳获得知识。有不足之处由教师或学生来补充。这样能让学生积极参与，活跃课堂气氛，既让学生学到知识，又培养了学生将学习与生活联系的习惯和自主学习的习惯。

知识的获取者是刚刚升入初中的。学生，按照人的成长认知规律，学生对知识的获取开始由感性认识提升到理性认识。对于“信息”这一事物的认识，可以让他们从大量存在的现象中，发现并归纳出他们应该获得的知识。老师在此过程中起着引导的作用。

1、 知识、技能目标：学生能够列举学习与生活中的各种信息，感受信息的丰富多彩性；举例说明信息的一般特征；培养学生分析问题、解决问题的能力。

2、 过程、方法目标：培养学生从日常生活、学习中发现或归纳出新知识的能力。

3、 情感态度与价值观目标：让学生理解信息技术对日常生活和学习的重要作用，激发对信息技术强烈的求知欲，养成积极主动地学习和使用信息技术、参与信息活动的态度。

1、信息特征的认识。

信息的含义。

本节概念性强，实践性弱。采用讲授法，讨论法。

教学过程

谈话引入：同学们，信息技术这门课程，我们在初中阶段就已经学习。那么下面请同学们说一说，什么是信息？在我们日常生活中，你认为哪些属于信息？（举例）

生1：校园里铃声响，可以告诉我们信息：上课或下课。

生2：观看校运会，可以获得很多运动会赛场上的信息。

生3：从网上可以获得很多信息，如：学习资料、娱乐、新闻报导等。

生4：在报纸上可以了解国内外的信息。

……师：同学们举的例子非常好。

其实信息在我们日常生活周围无时不在，无处不有，当然，信息不仅存在于我们的周围，同样可以在我们身体内部找到它的影子，如，医生通过听诊器来感知我们的身体内部的变化以确定病因，因此我们可以说信息是用文字、数字、符号、图像、图形、声音、情景、状态等方式传播的内容。

师：信息无处不在，无时不有。信息的存在多种多样，作为万物中的一种，它们同样有着其固有的特性，也就相同的本质。下面我们通过所获取到的信息，找出它们共同的特性。

师：在我们周围存在的信息中，书刊上的文字依附于纸张，颜色依附于物体的表面，老师讲课的声音依附于空气。还有很多的信息，同学们能举出其他的现象吗？

生：（讨论）我们的体重依附于身体，cd音乐依附于光盘，……

师：有没有信息是不依附于任何载体而存在呢？

生：（讨论）找不到。

师：这说明了什么？

生：(齐)信息必须依附于载体而存在，信息依附的物体多种多样。

师：通过前面的学习知道信息是必须依附某一媒体进行传播的，所以不能独立存在；文字既可以印刷在书本上，也可以存储到电脑中；信息可以转换成不同的载体形式而被存储下来和传播出去，供更多的人分享，而“分享”的同时也说明信息可传递、可存储。

师：（课件演示）

1、载体依附性

（1）信息不能独立存在，需要依附于一定的载体；

（2）同一个信息可以依附于不同的媒体。

（3）载体的依附性具有可存储、可传递、可转换特点。

师：老师讲课中传授的信息能增长同学们的知识，广播传出的音乐能给大家带来快乐，下课的铃声能给大家带来兴奋。还有很多的信息，他们的存在能给我们带来怎样的作用呢？

生：(齐)信息的存在有一定的价值性。

师：（课件演示）

2、信息的价值性。

（1） 信息不能直接提供给人们物质需要，体现在两方面：

① 能满足人们精神生活的需要；

②信息可以促进物质、能量的生产和使用；

（2） 信息可以增值；

（3） 信息只有被人们利用，才有价值。

生1：（疑问）信息可以增值，怎么理解呢？

生2：（回答）人们在加工信息的过程中，经过选择、重组、分析等方式处理，可以获得更多的信息，使原有信息增值。

师：商场上某种产品供不应求，而产家知道信息后他们会大量生产该产品，说明信息可以促进物质、能量的生产和使用。

师：台风“维达”给我们带来的伤痕依然存在，有关台风“维达”的天气预报当时对我们十分有用，但是现在对我们还有用吗？

生：（讨论）信息的价值会随时间的变化而变化。就如：今天来讲，神六的圆满成功远比神一给我们带来的兴奋多。今天的报纸总比昨日的报纸好卖，……

生：（疑问）书本中的科学知识会随时间的流失而变得贬值吗？

师：如果是理论知识几乎不会贬值，但如果是技术知识同样会随时间而变化，但所花的时间会比一般的信息长很多。

师：（课件演示）

3、信息的时效性

（1） 信息的时效性会随着时间的推移而变化（有长或短）。

（2）信息的时效性必须与价值性联系在一起。

师：（补充）因为信息如果不被人们利用就不会体现出它的价值，那也就谈不上所谓的时效性。也就是说信息的时效性是通过价值性来体现的。

师：老师讲课的声音只是一位同学听到吗？电视台播出的新闻只会被一位观众知道吗？

生：(齐)不是。

师：大家想一想，我们的周围还有那些信息是能够被大家所共同知道的？

生：（讨论）每位同学的相貌、教学楼的形状、树叶的颜色、汽车的形状、……

看来所有的信息都是可以共享的，除非它不为人所知。

师：（课件演示）

4、信息可以共享

萧伯纳名言

（1） 信息资源共享。

（2） 信息可以被一次、多次、同时利用。

（3） 信息共享不会丢失、改变。

思考：

1、师：同学们对以上的信息形态分析得很透切、独特。下面我们一起来思考：信息除了上面的特征之外还有没有其它特征？

（传输性、无色无味、概括性、可以识别、再生等）

2、信息的众多特征中，相对于物质能源，哪些是信息独有的？（共享性）

实践题：课本第5页，作完后把答案上交到教师机：网上邻居——>teacher——>所在班级文件夹。

教学反思

这节课设计的主要目的是让学生参与讨论活动，教师引导来达到教学目标。从教学的过程来看，学生回答问题很积极、主动，课堂气氛较好。通过分组活动培养学生的相互协作精神，也激发学生的学习兴趣，让他们感觉到新课程改革理念的变化，不再是以前的传统教学方式。通过实践题巩固这节课所学过的知识点。因为这是高一第一堂课，所以是很关键的一节课，如果这节课上好了对下面课程的学习会使到一个促进的作用。

**中小学信息技术课程教学设计篇三**

1、通过阅读《神话故事》，使学生初步了解神话故事的特点，激发阅读兴趣。

2、通过模拟的网上查询，使学生了解上网查询的方法、步骤、好处，初步培养学生网上查询资料、收集信息的能力。

3、通过学生的操作参与，培养学生的现代化意识、合作意识。

一、提出学习任务

今天的阅读课有两项内容

1、集体阅读，《第四十间宝库》――神话故事。

2、继续学习网上查询，按要求查询相关资料，并自由上网浏览。

二、集体阅读

集体阅读形式同学们非常熟悉，上学期、这学期我们已经阅读过许多内容，如：寓言故事、成语故事、童话故事，科普读物等，那一个个生动的故事，告诉同学们一个个道理，有的故事还曾深深打动同学们的心。今天，老师再向大家推荐一张光盘《第四十间宝库》神话故事。里面收集了许多中外神话故事，其中有的故事大家比较熟悉，有的是陌生的。希望通过今天的阅读大家对神话故事有所了解。

1、谁听过神话故事？

2、什么是神话故事？

神话故事是讲神仙或神化的古代英雄的故事。在古代，人们由于受生产力的限制，不能科学地解释大自然中的各种现象，于是就凭自己的主观想象，用拟人手法，编造了许多神话故事，以此来反映对大自然现象的天真解释，表达对美好生活的向往。有的神话内容是可靠的，有的内容是想象的，并非历史。但历史学家考证，人类远古时代的历史，主要靠神话故事、传说时代流传下来的。

3、播放光盘，把故事的名字记在片子上，主人公、故事情节记在心里。

远古的故事，远古的时代，我们在为人类祖先的大胆想象感到惊叹之余，是不是也存在一点遗憾，人类祖先在大自然面前感到了无奈。时光转瞬，转眼历史过了几千年，人类进入了科技高度发展的时代，今天人们不但能够科学地解释大自然的奥秘，而且还用自己的智慧创造了灿烂的文明。

想想远古的神话，再看看眼前的计算机，我们可以感到人类力量伟大，是不是对计算机会增添了几分亲切感。

三、网上查询资料

上网学习，是一种新的学习方式，网上收集信息的能力是学习的需要，是生存的需要。今天我们继续学习网上查询资料。

1、说说校园网上怎样查询、浏览？（请一名同学在教师机上操作。）

（1）敲击ｉｅ网络浏览器

（2）进入三里河三小校园网主页

（3）主页提供了9个选项，选项进入。

（4）进入栏目窗口阅读浏览

（5）资料库中推荐了15个网站

方法：边讲解，边演示。出示15个网站名称。

2、同学上网阅读。

阅读分两步

（1）查询资料，按要求填空。（内容附后）

如果有的同学有困难，希望能与邻近的同学合作，旁边的同学不要拒绝。

教师随机指导：请第1、2名的学生把查询的过程和结果写在黑板上供大家参考。

（2）自由选择查询阅览

记下你最感兴趣的信息，准备向同学推荐

3、向同学推荐自己收集的信息

同学们刚才已经查阅了大量的信息，请把你最感兴趣的信息推荐给同学们。

四、说说今天阅读的收获

可以说说自己了解了哪些信息，也可以说说自己的感受。

**中小学信息技术课程教学设计篇四**

一、：直径65mm时钟齿轮1只，70×70×2(mm)有机玻璃板2块，自行车辐条5根，1号手电筒1只，131电动机1只，4×90（mm）铁棒1根，1．5mm粗铜丝及3mm螺丝若干。

1、将有机玻璃板加工成直径70mm的圆盘2只，中间各钻一个直径为4．5mm的孔，再按图一钻五个小孔，孔径以能恰恰插入辐条为好。

2、按图一安装线轮。将铁棒的两端用绞扳绞出螺纹后插入线轮。在齿轮上钻5个小孔，并在线轮的一个圆盘上钻相应的5个小孔，用螺丝螺母把齿轮（图二）和圆盘拧合在一起。

3、去掉手电简的头部，把线轮插入手电筒，用螺母固定线轮，在铁棒的另一端用螺母定位。

4、将带有短齿杆的131电动机置于电简的适当位置并使齿杆与齿轮啮合，然后将电动机固定在电筒上。

5、取粗铜丝按图三折制成一个穿线架后焊接在电筒上。取细电线一段，穿入电筒接妥电路，由电筒的按钮开关控制电动机。

6、最后在线尾拴上一个用回形针改制的线尾夹。

：

收线时，右手握收线器，左手拉动风筝线，线轮飞速转动，一百多米的细线很快就能收入轮内了。

**中小学信息技术课程教学设计篇五**

《漂亮文字我来变》是《信息技术》教材小学版四年级上册第四课。教学对象是小学四年级学生。本课内容是文档处理知识铺垫的延伸，通过学习，让学生掌握如何改变字体、字号、颜色及艺术字的编辑等使得文章更加层次分明、重点突出。本课主要分四部分。第一部分是改变文字的大小；第二部分是改变文字的字体；第三部分是改变文字的颜色；第四部分是插入艺术字及艺术字的简单调整。

这节课是整合美术教育、信息技术教育的文档处理知识的教学综合课。

四年级的学生，经过一年的信息技术地学习，对计算机的操作有一定基础。而且经过前几节课的学习对word也有了一定的认识，在教学中，针对学生的特点，适当放手让学生自学自悟，自主发现问题，合作交流解决问题，让学生经历探索的过程。

1、知识目标：了解文字的大小、字体、颜色及艺术字的的概念。

2、技能目标：

（1）掌握改变文字的大小、字体、颜色的方法。

（2）掌握设置艺术字的方法。

3、情感、态度和价值观目标：培养探究能力和合作意识，提高解决问题的能力和审美能力。

重点：

让学生熟练掌握文字修饰的基本方法和掌握插入艺术字的方法，并对艺术字进行简单调整。

难点：

能用不同的方法进行文字修饰；文章修饰美观、赏心悦目，更符合需要。

1、说教法：

本课采用的主要教法有任务驱动法、示范操作法、创设情境法、合作交流法等。

根据学生的认知操作水平和本课教材的特点，教师应把重点放在“导”上，创设情境，设疑铺垫，加以引导，以导促思；留于余地，给足时间，加于辅导，以导促学。

2、说学法：

在学习方法上，本课主要让学生运用尝试法学习，培养学生自学能力，对于出现的问题，同桌之间相互讨论，集思广益，互相启发，实现信息与思想的交换，以求得问题的解决和认识的深入，并能锻炼学生归纳、分析和表达的能力，培养学生敢说、敢探索的优良品质。

不同字体的书法作品、两张电子贺卡、古诗《江雪》，每名学生一台电脑装有word20xx的软件微机教室。

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、已有知识基础和生活情感，设计本教学流程。

为了能够让学生有效的掌握本课的教学重难点，我预设了如下的学习活动。

1、创设情景，导入新课。

2、探究学习，自主建构。

3、观摩协作提升技能。

4、归纳总结提高认识。

5、课外延伸，整合学习。

1、创设情景，导入新课

首先展示一组古代书法家的作品，包括篆书、楷书、隶书、草书等不同字体的作品。让学生感受一下我们中华民族的一块瑰宝——书法的魅力、同时让学生交流一下自己的想法。

接下来老师介绍计算机中也有许多不同的字体，恰当的运用这些字体能使我们的电子文档更加活泼鲜明、美观大方。

下面老师出示两张内容一样的电子贺卡，一张没有经过任何修饰，另一张在字体、颜色等都做了修饰，让学生感受一下那张比较好看？同样的内容为什么给我们的视觉感受不一样呢？

最后教师抓住时机提出教学内容：你们想学会让文章变得漂亮起来的本领吗？那好这节课我们大家一起来研究、学习如何让文字变漂亮。

设计意图（此环节的设计目的是创设一定的学习情境，调动学生的积极性，又设计了一个贺卡的对比增加学生的视觉感受，利用学生对美好事物的向往，激发学生的学习兴趣，使学生在情景中主动、积极地接受任务，从而乐学。同时也为后面的教学打下铺垫。）

2、探究学习，自主建构

本环节分三个层次展开：

第一层次：点击工具，认识菜单。

我们要想把《校园的早晨》也变得那么漂亮，就得先认识格式工具栏的各种菜单，尤其是字号、字体、字形、颜色等工具栏的使用。教师一一介绍菜单的作用，介绍时边演示边介绍。

（本环节我先让学生熟悉各种文字修饰的方法，积蓄经验，为培育学生的成功学习奠定基础。这一环节的设计体现重视双基的教学理念。）

第二层次：让学生感受文字的变化过程

例1：将古诗《江雪》的标题改为黑体、二号字，颜色设为红色。操作步骤：（广播演示）

师讲解：选定→字体（格式工具栏）→黑体→字号→字体颜色→红色。学生操作练习

（这部分内容较简单，利用格式栏修饰，直观、方便，教师只需稍加启发，学生自然而然就能领会，所以更多地应该让学生自己尝试操作，通过自己实际操作来了解操作过程，亲自逐步感受文字变化的前后过程的效果。）

第三层次：尝试操作，合作交流。

教师让学生打开之前保存的文章《校园的早晨》，根据学生的特征，让学生提出文字修饰方法，而后学生尝试自主操作学生操作完成后，小组合作交流，修改修饰。

过度：经过以上设置，大家觉得文章是否美了？你们想不想把文章的题目变得更醒目些？想得话，下面就要请大家自已来探索一下了，看谁学得又快又好，我们就请他来做小老师，教大家。

布置自学第三部分：插入艺术字。给《校园的早晨》做个漂亮的标题。

可以小组合作交流。学生操作中教师巡视，并进行个别辅导。

（实践操作是信息技术教育中的重要内容，也是培养学生创新能力的前提，在整个课堂结构中把更多的时间交给学生进行上机操作，提高操作能力。在以学生为中心思想指导下，我的设计侧重学习的设计，让学生有更多的主动与自由。）

3、观摩协作提升技能

在这个环节里，我让学生主动展示自己的作品，互相观摩一下，评一评，如果你觉得谁的作品比自己的好，也可以虚心的向他讨教讨教。

设计意图（在与同伴合作的过程中，及时发现别人的优点，同时鼓励学生在合作学习的过程中多向其它同学去学习。让学生充分运用自己的智慧来解决新问题）

4、归纳总结提高认识

学生互相说说是怎样给《校园的早晨》化装的。老师帮助学生梳理知识，归纳总结。

师小结：听了的汇报觉得大家对今天学习的内容已掌握的不错了，但是不是修饰了文章，文章就一定美观，如果应用不当，文章反而不会让人赏心悦目，而会让人感到杂乱无章。因此，我们在修饰文章时，应该适当选择运用，要注意到文章是否美观，是否符合需要，是否能达到预期效果。

5、课外延伸，整合学习

选定自己的一篇作文，进行文字修饰，文章编排，然后打印，交给家长评价。

**中小学信息技术课程教学设计篇六**

本节课是在学生已经学会了“智能abc输入法”和在“写字板中输入文字”的基础上，继续学习使用“智能abc输入法”快捷输入词语以及特殊词语、保存“写字板”里的内容的方法。

通过本节课的学习，不仅能加强学生输入文字操作技能的训练，而且能培养学生的动手能力和语言表达能力，实现信息技术课和其他学科课程的整合。

本节课的教学重点是让学生学会用“智能abc输入法”输入整个词语和“保存写字板里内容”的方法。难点是特殊词语的输入方法。

知识与技能：能够熟练使用“智能abc输入法”在“写字板”中输入文字并保存文件。

过程与方法：运用知识迁移方法和合作探究的方式来帮助解决新的知识和问题，通过比一比、赛一赛的方式激发学习兴趣。

情感态度与价值观：通过动手实践培养良好的操作习惯，通过探讨学习，受到思想品德等德育教育。

1．初始能力和教学起点（知识和技能基础）：学习本册教材的是三年级学生，他们经过上学期的学习已掌握了一些电脑基本知识和一定的动手操作能力，学生在学习这节课知识前已经学会了键盘操作知识，能够在“写字板”中输入汉字、数字和符号。因此本节课通过小组合作、教师演示并加以指导，教学本节内容应该是水到渠成。同时对学生进行德育教育和动手操作能力的训练在本节信息课的教学中也将得到进一步提升。但由于是农村孩子，家里几乎没有电脑，平日实际操作训练很少，因此学习兴趣浓厚但动手操作能力不强。

2．学生的一般特征分析：该年龄段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。此外，小学生动作敏捷灵巧、协调平衡、学习风格多表现为视觉型和动觉型，计算机等直观设备能有效地促进其认知的发展，本课内容的学习与他们的认知风格相符合。

本节课的教学从写自我介绍入手，通过创设“想与远方同学交朋友吗？怎样介绍自己？”等现实问题情境激发学生学习兴趣，通过教师演示讲解操作，引导学生在“小试身手，比一比、赛一赛”游戏中和任务驱动中解决问题，让学生通过练习输入自己的爱好和特殊词语“西安”等，以及巩固练习做一份详细的自我介绍并保存在“写字版”里，使学生获得新的知识和技能。

学生在小试身手的比赛中和任务驱动的环境中学习。教师准备多媒体课件。授课在微机室和多媒体环境中进行。

（一）创设情境，导入新课

1．（课件出示图象）先跟图上小朋友打声招呼。

根据学生回答，回顾5．12汶川大地震中抗震救灾小英雄的品质，使学生受到思想品德教育。表扬平日用心读书，善于读书的学生。

2．（课件出示林浩的自我介绍）导入新课，板书课题。

3．（课件出示本节课的任务）在“写字板”中写一份“自我介绍”并把它保存起来。

设计意图及资源准备：从认识抗震救灾小英雄林浩入手，展示他的自我介绍，激发学生学习兴趣，并进行思想品德教育。

（二）教师质疑，学生讨论

想一想：

1．想给大家具体介绍自己什么？

2．用“智能abc输入法”能一次输入多个字的拼音吗？

学生分组讨论，得出结论：可以介绍自己姓名，年龄，爱好等。（课件出示小窍门）你知道吗，为了提高速度，可以连续输入整个词语的拼音。

设计意图及资源准备：这一环节通过讨论为新授课做好准备。

（三）任务驱动，探究学习

学习输入整个词语的方法。

1．让学生自己试着输入词语：游泳、下棋、看书、打乒乓球等。

2．学生发现问题：可以找到词语“游泳”但没有整个词语“下棋”，教师随机讲解示范操作步骤。

3．教师讲明白原因。

4．（课件出示比一比谁更快）小试身手。

（1）打开“写字板”，在里面输入自己的爱好。

（2）输入词语：历史、古都。

（3）输入词语：莲藕。

教师提示：如果遇到困难可以互相帮助，想想解决办法。注意输入姿势端正，两手放平，避免使用“一指禅”输入。

学生会发现输入词语“莲藕”时有困难，教师借机突破难点（课件出示特殊词语的输入方法：要使用隔音符号，如“西安”的拼音“xi’an”，“莲藕”的拼音“lian’ou”）。随后教师讲解示范操作方法。

设计意图及资源准备：这一环节中，先通过学生自主探索发现问题，教师再示范讲解，以加深学生印象，突出重点，突破难点。同时通过比一比赛一赛的办法，调动学生参与的积极性，培养合作意识。

保存“写字板”里的内容

课件出示操作方法：用鼠标单击菜单栏上的“文件”，选择“保存”命令。在出现的对话框里选择保存位置，输入文件名，单击“保存”。

1．教师示范保存方法。

2．学生自主操作。

（四）巩固提高，动手实践

课件出示要求：在“写字板”中写一份“自我介绍”，可以包括下面几项内容：姓名、年龄、性别、学校、班级、特长、爱好、座右铭等。写完以后保存文件，和同学结成小组，大声朗读“自我介绍”，向小组成员介绍自己。

设计意图及资源准备：通过写“自我介绍”并保存在“写字板”里，加强学生的动手操作能力。同时向小组成员介绍自己，训练学生的语言表达能力，享受成功的乐趣。

（五）学生交流收获，教师评价鼓励

根据学生交流汇报，教师总结本课所学的“自我介绍”及快捷输入词语的方法，特殊词语的使用方法。各小组展示作品，让学生自己评一评谁输入的又快又好。教师作适当提示，但不直接评价谁优谁差。鼓励学生课后继续进一步练习使用“智能abc输入法”，以提高打字速度。

设计意图：帮助学生进行知识整理。

课堂评价对学生学习来说是至关重要的，恰当、及时的评价往往激发学生的学习兴趣，树立起学习的自信心。因此在本节教学中，主要通过练习反馈对学生进行学习效果评价，学生相互交流收获进行自我评价，教师对于回答问题积极主动、操作正确熟练的学生要及时给予肯定、表扬。对于后进生采取多鼓励，让每个学生都参与到学习中来，真正感受成功的喜悦。

1．思得：本课教学以教师为主导，学生为主体，让学生在轻松愉快的情境中完成学习任务，学生学得愉快，教师教得轻松，学生情绪激动，思维活跃，勤于动手探究。学生从课堂上知道了快捷输入词语的方法，掌握了操作技巧，感悟信息技术与其他学科的整合，享受成功的喜悦。整个过程以学生的动手实践能力为核心，同时培养学生的语言表达能力及团结协作精神，达成了知识目标、技能目标和情感态度价值观目标，收到了信息技术课应有的教学效果。

2．思失：学生喜欢独自操作，不愿意受教师的导控。因此，在课堂上，调动学生的情绪有一定困难，甚至有时候教师提出问题，学生未必回应。偶尔会出现课堂气氛沉闷，互动不够。个别学生操作有一定困难。

3．思改：教学中发现个别学生参与程度低，教师应耐心引导他们解决疑难问题，避免学生因畏难而产生厌学情绪。教师应做到面向全体学生，让每个学生都在原有基础上有所发展。同时为了避免课堂中常见的气氛沉闷，应尽量创设一些能激发学生兴趣的情境，让学生乐学、学会、会学。

**中小学信息技术课程教学设计篇七**

学生掌握录音机的录音。

怎样使用录音机来录制自己的声音

混合音的录制

交流协作、任务驱动

同学们都喜欢听歌，某同学在获得全校“小歌星”比赛一等奖。他想永远记住这美妙的时刻。在老师的帮助下。他用电脑把自己的获奖歌曲录制下来，制成光盘。你也想录制自己的歌声吗？看看他是怎样做的吧！

用电脑录音，必须具备的硬件是：声卡、麦克风和音箱。同学们检查一下你用的电脑是否有这些硬件呢！

请同学们播放一段音乐检查你音箱的声音是否正常。

用电脑录音还需要录音软件，我们用windows自带的录音软件“录音机”录音。“录音机”软件简单、实用，它可以录制、混合、编辑和播放声音。单击【开始】à【程序】à【附件】à【娱乐】à【录音机】，启动录音机程序。“录音机”程序窗口如下图所示。

“录音机”既可以录音，又可以播放wav格式的声音文件。

单击“录音机”菜单：【文件】à【打开】，就可以播放指定的声音文件。打开指定的声音文件

【试一试】打开你的电脑中的一个声音文件，并播放它。

【操作步骤】

第一步：单击菜单【文件(f)】à【新建(n)】，新建一个录音文件。

第二步：单击录音按钮后。对着麦克风说话，开始录音。

第三步：单击按钮，停止录音。录音结束后，单击按钮播放录音。

如果要保存录音，单击菜单【文件(f)】à【保存(s)】。录完声音请同学们检查你的声音是否正常。

注意：每次录音都只有一分钟，如果超过一分钟的录音，声音还没录完，再次单击录音按钮，“录音机”将接着刚才的录音继续录。

任务一：请同录制一首你最喜欢的古诗。并保存到ｄ盘。阅读ｐ62-63内容完成任务二

任务二：打开你读的古诗插入背景音乐。（音乐在文件接收柜内）

这节课你学到了什么，有什么收获？

**中小学信息技术课程教学设计篇八**

1、了解文件和文件夹的基础知识；

2、初步认识“资源管理器”；

3、掌握查找文件的一般方法。

计算机、网络及辅助教学软件。

软盘。

一、新课导入

同学们，在学习计算机的过程中，你最喜欢干什么？

有的时候，桌面上或开始菜单中的快捷方式会被不小心删掉，同学们就不会打开这个游戏了，通过学习“查找文件”，你就会自己来找游戏了。

二、教学新课

（一）介绍文件和文件夹。

电脑中的信息是以文件的形式保存的，根据信息的不同，文件图标也不一样，下面我们就来认识一下常见文件及对应的图标。（图示）

练习：说出下列文件分别是什么类型文件。

文件名有点像外国人的名字，格式是“名。姓”。他们的“名”叫主文件名，“姓”叫“扩展名。不同类型的文件，他们的扩展名也不一样。（结合图介绍）文件的名可以由汉字、字母、数字等构成。（结合图介绍）

我们根据需要，可以将文件放在文件夹中（图示文件夹），在文件夹中，可以有文件和文件夹，但在同一个文件夹中不能有同名同姓的文件或同名的文件夹。

（二）在“我的电脑”中查找文件。

１、怎样打开“我的电脑”？

２、我们可以打开某个盘，来查看文件信息。

我们可以根据需要，选择图标的排列顺序。

３、如果再打开某个文件夹，就可以查看该文件夹的文件信息。

练习：（１）查看软盘中有那些类型文件？文件夹中有什么类型文件？（２）打开c盘，文件。

（三）在“资源管理器”中查找文件

１、教学怎样打开“资源管理器”。（师示范）

２、它与“我的电脑”窗口有什么不同？重点介绍“所有文件夹”框 ：选择盘或文件夹，右边框中就会出现内容。

练习：查看ｄ盘的文件夹和文件。

观察：“＋”“-”号分别表示什么？

我们要看一个文件夹的内容怎么办？

练习：文件。

３、还有什么方法可以打开“资源管理器”？看“试一试”。

练习：在d 盘的five文件夹下找一个应用程序，然后打开它。

全课总结 （略）

〔教后记〕

**中小学信息技术课程教学设计篇九**

《剪贴图形》是江苏省小学信息技术教材第17课，它是用计算机画画模块中的一个重要的组成部分，是在学完画图工具后，对菜单工具的深入的学习。其中的复制、粘帖和旋转命令是以后学习的基础。本节课的内容如果掌握好会大大节省创作绘画的时间，变换各种图形的形状，为电脑绘画的创作打下良好的基础。

1、知识和技能目标：掌握图形的复制、粘贴的技巧，学会翻转命令的使用方法。

2、能力目标：通过学生的观察、分析、创作培养学生处理信息和运用信息的能力。

3、情感目标：在同学的互助和交流合作中，培养合作意识和合作精神

编辑菜单中“复制”、“粘〖〗贴”命令的使用。

图像菜单中的翻转/旋转工具的使用。

本课采用的主要教学方法有“任务驱动法”、“创设情境法”等。信息技术课程本身的特点，要求我们知识及技能的传授应以完成典型\"任务\"为主。

因此本课采用建构主义理论指导下的主体式教学模式。通过学生已经受过的美术教育和信息技术教育，利用创设情境教学法创设情境。设置一个任务，让学生在学习的过程中，自己动手，有机结合画图的各种工具，以任务驱动的方式发展能力。使教学内容合理流动，水到渠成。

教学中，启发、诱导、互助贯穿始终，创造学生自主探究学习的平台，使学生变被动学习为主动愉快的学习，提高课堂效率。

本课教给学生的学法是“分析体验——接受任务——合作探究——综合运用”。建构主义学习理论强调以学生为中心，要求学生由知识的灌输对象转变为信息加工的主体。故本课教学过程中，巧妙设计，让学生带着一个个任务通过课堂讨论、相互合作、实际操作等方式，自我探索，自主学习，互助合作，使学生在完成任务的过程中不知不觉的实现知识的传递、迁移和融合，发展能力，训练思维。

多媒体课件，网络教室。

（一）、激情引趣，导入新课

以“你知道孙悟空有什么本领吗？”学生知道，有七十二变。那么今天我们在计算机上也来一个七十二变。通过课件向学生展示将一朵花变成了许多花。（设这样情境的意图是激发学生对这些问题的兴趣，孙悟空是学生比较熟悉的形象，也容易激发学生的情感。）

（二）、讲解重点、点拔难点

学生的自主学习和探究学习，必须有一定的知识基础，否则就只能是盲目尝试。所以本环节对14课画出一个月亮进行回顾，演示月亮的“复制”、“粘贴”的过程。指出“旋转”命令在“图像”菜单中。以此来为学生完成任务提供基础，使教学难点降低了坡度。

（三）、自主探索、协作学习。

教师出示本课的第一个任务是画一个大风车，在此利用中央电视台大风车节目为学生创设一个情境，在明确了教学任务，创设情境后，这时就应大胆的让学生尝试练习。因为这个操作的具体方法在课本中已经有了具体的步骤讲解，而且，刚才在对月亮的回顾当中，老师将几个主要命令已经做了指导。在操作过程中学生有一些解决不了的问题，我主要提示他们通过这样的渠道来解决：

1、阅读教材；

2、同学之间的帮助；

3、举手请教教师的指点。让学生在不断的尝试中得到新知。

（这个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。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，同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。在这个过程中，教学的难点也就得以突破。）

在学生完成任务之后，教师选择画出不同效果的同学的作品，让师生进行评价。这一步主要通过对好的进行表扬，起到一个激励的作用，对存在不足的进行指导，使他的练习能得到进一步完善的机会。

（四）、创作绘画，互评互学活动。

学生在完成教学任务后，已经掌握了一定的技法，他们就有一种创作的。为了让学生的创作有坡度的循序渐进，我让他们先在书后的练习中选择一幅图形进行练习。这时候书上没有了具体的指导，靠刚才学到的方法的积累。接下来再鼓励学生自己用学到的方法，结合自己对生活的观察，创作出一幅“简单的绘画作品”。这一个步骤，不仅仅是计算机绘画方法的运用，还有一个就是美术方面知识的综合运用。最后，教师引导同学们从技法的运用，构图是否合理等几个方面，让同学之间展开互评。教师选几个好的画让全班同学进行评价。

（评价本着发展学生个性和创新精神的原则，评价方法要灵活多样，鼓励学生创新。上面的评价方法，旨在使评价主体多元化，评价者可以是自已、同学、教师。评价的结果要多样化，不再是单一的好和不好，而是用鼓励性的话语给予肯定性评价。这样设计，可以发挥学生的主动性、创造性，培养学生辨别的能力。在这个教学活动中，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，这正是我们信息技术所力求的目标。）

在设计这节课的时候，我注重体现以下几个思想：

1、学科整合的问题。本课整合了美术、信息技术两大学科，同时注意了信息技术教育知识的学科特点，在一定程度上强调了教师的讲授作用与引导、启发作用。

2、改变学生的学习方式。学生变被动学习为主动愉快的学习，并且通过多种学习方式（如自主学习、协作学习、自我创新等），获取信息，掌握操作技能。

3、在体验感受中学习。这节课中通过“放”，让学生探究工具的用法，在探究中，学生肯定会有许多失败。正是在失败中找到成功，让学生体验成功的喜悦。

4、分层教学的实施。照顾到学生个体差异性，通过互帮互助，使得每一位学生在教学活动都获得个体的发展。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找