# 2024年三年级信息技术学科教学计划(10篇)

来源：网络 作者：明月清风 更新时间：2024-07-24

*制定计划前，要分析研究工作现状，充分了解下一步工作是在什么基础上进行的，是依据什么来制定这个计划的。相信许多人会觉得计划很难写？以下是小编为大家收集的计划范文，仅供参考，大家一起来看看吧。三年级信息技术学科教学计划篇一本学期主要通过网络基础...*

制定计划前，要分析研究工作现状，充分了解下一步工作是在什么基础上进行的，是依据什么来制定这个计划的。相信许多人会觉得计划很难写？以下是小编为大家收集的计划范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

**三年级信息技术学科教学计划篇一**

本学期主要通过网络基础知识的学习使学生对计算机网络有个基本的了解;通过实践操作知识的学习，使学生掌握网上收集、交流信息的基本操作;通过程序设计初步知识的学习，使学生初步了解程序设计的基本思想与方法，初步学会把解决简单问题的过程转换为程序。除此之外，在教学中还要让学生了解信息技术相关的文化、道德，国家有关因特网管理及信息安全的法规;让学生学会评价和识别电子信息来源的真实性、准确性和相关性，抵制不良信息，正确使用信息;培养学生积极探索、刻苦钻研与人合作共事的精神，能够与他人协作或独立解决与课程相关的问题，完成各种学习任务。

二、情况分析

大部分学生对计算机有了一定的认识，特别是家里有电脑的学生对基础操作较为熟练，但是其中也有部分学生仍然没能够完全掌握所学的操作知识。另外，由于每班人数较多，在操作时遇到问题无法一一及时的解决。

三、教材分析

1、教材特点：教材实用性强，图文并茂，但难度增加，这部分的内容对学生的数学知识、逻辑推理能力都有一定的要求，对于村镇学校的学生来说有一定的难度。

2、重、难点：重点在于对计算机网络基础知识的了解及应用;难点在于要在学会操作之外掌握相应的理论知识与第二章的学习，再加上课本在第三周才发下来，耽误了两个课时的时间，时间较紧。

四、主要措施

针对以上几点，主要措施如下：

1、采用“平时分积分制度”。将期末总成绩中50%的平时分分为两个部分：50%为回答问题、交作业、做示范、等操作及参加学校举行的计算机竞赛的得分;另50%为上课、上机纪律的表现分。

2、每班上机都编好坐位。机房的机器基本上可以实现每人一台电脑进行操作。在上机时，要求每位同学严格按照学号坐在自己的坐位上。详细制定机房纪律在班上宣布，如上机时不得下位、调位，不得大声喧哗，有问题时举手提出来等;如有违反则扣除平时分。

3、培养学生之间互帮互助的风气。具体每班分为若干个小组，每组三人左右，从中挑选出有责任心、操作能力较强的学生成为小组负责人，小组之间展开竞争，调动学生的学习积极性，解决上机操作时有些同学遇到疑难问题不能及时解决的问题。

4、多种教学模式并存，提高教学效率。计算机课程基本上全在机房上课。对于《网络基础及应用》这章的基本部分知识，采用“演示——操作——提问——解疑”的教学方法，借助多媒体教学软件及自制课件来进行教学，让学生能比较直观边看演示边学习，在教学过程中根据学生的程度适当补充一些最新的信息，扩大学生的知识面，提高他们的学习兴趣与学习积极性。对于该章网络应用的操作部分，采用任务驱动教学方法，有针对性的布置任务，利用网络教室对学生的上网情况进行监控，有目的的引导学生养成健康的上网习惯。

五、教学进度

本学期大约二十周，而计算机课须在十九周结束教学。除去开学两周(没有课本)及十一休假后本学期计算机课每班总共约为十五个课时左右。

**三年级信息技术学科教学计划篇二**

作为一名初中信息技术的老师，要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，也要提升自己的各方面素养，为学生更好地服务，制定工作计划能够让教师的工作开展得更加顺利。下面是小编分享给大家的信息技术学科教学计划，希望对大家有帮助。

1、认识计算机的硬件组成，正确的开关机，了解计算机在日常生活中的应用。

2、简单使用计算机，了解键盘、鼠标的使用，能输入简单的文字。

3、掌握文字录入的基本方法，养成正确的姿势，科学的指法，培养盲打的\'习惯。

4、认识操作系统，了解应用软件，了解windows中文件、文件夹的基本操作，学习使用附件中的画图程序。

认识软盘、光盘等存储介质，掌握使用windows附件中的录音机、计算器等应用程序。学习使用word文字处理软件，进行文字处理。

1、七年级学情：

七年级学生刚接触信息技术，充满好奇和渴望。我打算先让他们去感受一下什么是计算机，培养学习兴趣，再进行理论和实践的学习。

2、八年级学情：

八年级学生已经上过一个学年的信息技术课，具有计算机的基本操作技能。这个年龄段的学生大都非常喜欢计算机，他们的强烈探索热情会使没有组织的课堂完全乱套。加强八年级学生的教学管理，根据他们好动，不喜欢受约束的特点，多安排实践性的学习内容。比如课堂学习以游戏、活动为主，尽量将理论学习的时间压缩在20分钟以内。八年级学生要给他们规范的学习方式，用建构主义原理帮助他们建立关于计算机的系统知识，提倡他们运用信息技术于其他学科学习中，均衡地发展学生的信息技术素养。

3、九年级学情：

九年级学生已经具备了一定的信息技术水平，基本掌握了计算机的一般操作方法和使用常用软件，但由于每一学期信息技术课时比较少，每周只有一节课，学生的遗忘性大，大多数学生学后没有注意巩固，学生掌握的情况不是很理想，参差不齐。

教材设计了“学习目标”、“想想看”、“知识窗”、“试试看”、“做做看”和“思考与练习”等一系列栏目。教材以浅显易学的实例带动基本知识的学习和应用软件的操作。各课大都从完成某一任务着手，提出问题或目标，通过示范操作或阅读课本完成任务，从而激发学生的学习兴趣，培养学生发现问题和解决问题的能力。教材以信息处理为主线，注重培养学生的信息意识以及获取、分析、处理、传递、运用信息的技能，培养学生自主学习和合作学习的能力，培养学生创新精神和实践能力。

1、以课改理念设计、教学，积极发挥学生的主体参与作用。

2、发挥信息技术的工具职能，整合学科教学。

3、发挥“小能手”的帮学作用，提高课教学效率。

4、组织学生合作学习，培养团队精神，增强合作意识。

5、每课以主题鲜明的任务驱动，在实践操作和探索的过程中学习操作技能。

6、组织“小擂台”、“操作小能手”、“我真行”等多形式、多层次的比赛活动，培养学生的学习兴趣和适应时代新潮的竞争意识。

7、加强学法指导，积极创造自主学习的机会。

8、注重对弱势对象的帮扶补救。

1、运用任务驱动的教学方法进行教学。

2、教学时通过演示计算机应用软件的形式向学生介绍知识。

3、传授知识时突出一个“新”字、落实一个“趣”字、突出一个“活”字、落实一个“学”字(为学生服务)；教学过程突出一个“难”字(找准知能点、难点及关键)、落实一个“行”字(引导学生进行思维训练和认知能力训练)；巩固知能突出一个“实”字(双基训练应落到实处)、落实一个“促”字(促进学生学以致用、创新实践)。

**三年级信息技术学科教学计划篇三**

班级学生的基础较好，兴趣浓厚，可以注重知识的复习、巩固和综合练习。在课程整合等方面可以实践性操作。同时也要注意班级学生的动手操作水平也有不少的差距，要针对性地培养动手解决问题的能力。

教材主要侧重于以下几方面的内容：

电子邮件使用、制作网页、学科整合内容

电子邮件使用可以考虑构建校园email服务器，便于使用和维护；

制作网页也可把学生制作的内容发布到校内的服务器上，“所见即所得”，激发学生的积极性和成功感。

学科整合内容，有个别例子不适合教学实际，可以参考改进，使用适合本校实际的内容进行教学。

一、学会申请和使用电子邮件，发送电子贺卡；初步掌握电子邮件软件—outlook express的使用。

二、初步学会使用frontpage20xx-20xx来制作简单的网页和个人网站。

三、初步掌握“计算机工具论”，利用电脑来解决平时学习、生活中的问题，把计算机看作是一种工具，形成“学会学习”的理念。

四、培养学生的.信息道德素养。

1、主要以教师示范操作，学生动手实践、教师评析的方法参与教学。

2、运用多媒体教学，达到优化教学的目的。

3、运用网络教学，发挥学校网络的作用。

4、采用新颖的课程整合思维参与教学，培养学生的综合能力。

略

**三年级信息技术学科教学计划篇四**

本计划针对八年级全体学生，通过一年的学习，学生对办公软件例如word、有一定了解，但是由于每一学期信息技术课时比较少，每周只有一节课，学生的遗忘性大，大多数学生学后没有注意巩固，学生掌握的情况参差不齐。有条件的学生家中有电脑或父母单位有电脑，上机时间相对多一些，操作较熟练，有大部分学生纯粹是上课时间听课，课后就没有练习巩固的机会，所以，这一部分学生对所学知识遗忘较大，操作生疏。

二、教材分析

本学期教材是根据教育部《中小学信息技术课程指导纲要(试行)》的要求和基础教育新课程改革的需要，在山东省教育厅相关部门的支持和全国知名信息技术教育专家的指导下，组织我省中小学信息技术教育领域的优秀教研员和一线骨干教师编写的。教材内容包括：网站设计与制作和flash动画制作。

三、指导思想：

根据考试规定、学校工作计划和中学信息技术《课程指导意见》以及学生的具体情况，明确中学信息技术课程的任务：培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解或掌握信息技术基本知识和技能，使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息技术手段的能力，形成良好的信息技术素养，为他们适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

四、 教学目标：

1、培养学生对计算机的感性认识，了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识。

2、了解网站建设的一般过程，掌握网站建设的基本方法。熟练掌握网站建设中的常见操作。

3、学会使用相关工具对网站数据进行维护和更新。

4、了解flash动画特点，并理解flash中的基本概念和制作flash动画的基本过程。

5、熟练掌握常用工具的使用方法，知道flash动画的类型及其制作方法，掌握在flash动画中运用文字、图像、声音等素材的方法。

6、养成良好的计算机使用习惯。

7、通过学习，使学生了解并掌握一些学习方法和技巧，培养学生的学习积极性和主动性，鼓励学生之间相互交流，进行某些创新设计。

五、教学措施

(1)、认真钻研教材，阅读各方面的有关参考资料，备好每一节课，每天有针对性地复习，指导学生有目的地进行预习、练习，利用好课余时间。

(2)、上好每一节课，调动学生的学习兴趣，激发学生的积极性。讲练结合，启发学生思考多学多练，培养学生的动手和动脑能力，提高学生的电脑技能。

(3)、对于出错的操作，不要只追求知道它错了，把它改过来就行了，不但要知道它错了，而且要知道它错在哪里，弄清错误的来龙去脉，保证下次不再犯同样的错误。

(4)强调上机前要先预习一遍，所谓温故知新，也许你在第一次没有弄清的问题，第二次接触的时候，就会恍然大悟了。预习也可以提高自己独立思考问题的能力，将来踏上社会对自己也是有好处的。

(5)老师要做到对学生不偏心，对学生一视同仁。

**三年级信息技术学科教学计划篇五**

以《中小学信息技术课程指导纲(试行)》(下称《指导纲要》)为依据，以《技术课程标准》为参照，在充分体现《指导纲要》各项要求的基础上，给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”。

1.以培养学生兴趣为主，不强求掌握知识与操作技能;

2.以活动为重心，通过活动，体验、了解信息技术的应用;

3.活动过程是学生尝试、实践的动手过程;

4.动手过程以学生为主体、教师为主导，突出学生自主探究;

5.以学科整合为平台，鼓励学生利用信息技术探究其他学科学习;

6.充分体现新课改精神。

1.信息技术常识、指法练习、汉字输入及简单的文字编辑;

2.学会画图,对图形进行修饰;

3.了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”;

4.会启动应用程序，掌握对文件的复制、剪切、粘贴的操作;

7.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。

**三年级信息技术学科教学计划篇六**

20xx级新生三个班，共计180人左右。学生在小学已经接触了电脑，通过我的了解，小学所教授的电脑知识中，因地区条件限制，学生没有上网，学生电脑知识仅仅限于用windows自带的画图软件画图，常练习的游戏是“顶蘑菇”、“打飞机”游戏，基本上谈不上有多少电脑知识，因此进入中学后，就要从最基本的电脑知识讲起，从电脑的基本操作、硬软件系统、操作系统、文字输入等仔细的讲解，使学生系统的学习电脑知识，并为学生以后的发展打下坚实的基础。通过了解，学生对学习电脑大部分学生有较高的积极性，这种积极性中，有一部分学生积极性，是停留在利用电脑打游戏的兴趣上，也要充分的利用学生的这种积性，把学生引导到对计算机的基础知识的学习上。学生手中与计算机相关的书籍几乎没有，课外自行学习有关计算机知识几乎不可能，对相关知识的学习习惯没有形成。

刚进入中学，孩子们仍然还是小学的学习方式，而我们对他们的要求，就要以一个中学生的标准来要求，要求孩子们对学习更有自觉性，培养专心致至的学习习惯，要尽快使学生能够适应中学生活。计算机教学的课时少，要使学生养成课前看书，课外学习，课后复习的习惯，这样才能即有效培养孩子的学习习惯，也能使学生的知识学得更扎实。还有一小部分人在思想上认为这是副科，不予以重视，在教学中要注意纠正学生的这种不正确的思想意识。

学生的学业成绩从升学考试的语文、数学成绩来看，学生参差不齐，学生的整体学业成绩偏差，呈现出两极分化，希望通过信息技术的学习，激发和调动学生的积极性，即提高信息技术自身科目的成绩，也促进其它科目的学习，提高学生的综合素质。学校总共能使用的计算机有50台，由于计算机数量有限，一次上课一台微机常有2个以上的同学，要提供机会让每个学生都有机会进行操作，防止熟练操作的同学大量占用计算机操作时间，而不怎么会的同学，成为看客，越学越差，造成两极分化。要形成比、学、赶、帮的互助与竞争的学习氛围。达到学生能够达到的高度。微机联网后，由于硬件过于落后，教师的演示教学速度慢，每次演示要花费学生大量的时间，因此，不到关键处，绝不进行演示。当然，这也给教学质量打了折扣，这也是难以克服的，只有靠精心的准备工作，使影响降低到最小。

二、教材分析：

本学期要完成的学习内容：第一单元：信息技术基础

第一章：信息和信息技术

本章学生进入中学的开篇之章，通过本章的学习，让学生充分认识到信息的作用，调动起学生学习信息技术的积极性。本章的重点是信息的特征、信息的发展历史、信息技术在生产生活中的重要应用，激发学生学习计算机的兴趣。

第二章：信息处理的主要工具

本章的主要内容是对计算机的相关组成有一个较全面的了解。本章的重点是了解计算机的硬件系统、计算机的软件系统、掌握计算机键盘的基本操作。难点是对计算机的基本操作及对他们的准确记忆与操作。课外补充有关全拼输入法的相关操作，并给学生提供盲打的上机练习内容。这章是计算机键盘操作的基础知识，学习的好直接影响后续内容的学习，学好了会给学生今后的学习节省大量的时间，务必花时间让学生掌握。

第三章：信息文档的管理

本章是在前面两章基础上的继续。其重点是介绍操作系统及其相关操作。操作系统中的窗口、菜单、对话框及其中各个按钮的操作，对存储器的管理、桌面管理、设备管理、应用程序的安装和应用程序的运行。由其重点内容可知本章的内容在整个计算机的学习中具有奠基性的地位，直接制约作今后对计算机知识的学习，学好了会使学生今后的学习变得顺利，并能节省大量的时间，学生看课外书，也容易入门自学;学得不好，会使学生丧失学习的积极性，因此本章无论花多大的代价，都在做到使学生牢固而熟练的进行掌握，为学生打下扎实的基础。其难点是对操作系统的相关操作能理解其含义，做到准确的操作。本学期除了书上安排的内容之外，给学生补充个性化桌面，使学生能初步使用word 20xx，画图版，电子表格等内容。使学生对常用的软件也有一个初步的了解。

三、本期教学任务

本学期的主要任务，使初一新生对信息技术有一个较全面的了解。重点了解信息的发展和信息技术在生产生活中的重要应用，了解计算机的硬件系统、计算机的软件系统，掌握计算机的键盘基本操作、输入法的使用、操作系统的相关操作、会更改桌面属性、会对存储器、设备进行管理、并能较合理的管理文档、补充课外内容，使了解一些常用软件的初步使用。激发学生的学习兴趣，培养学生对信息技术的热爱，挖掘微机特长生，使他们得到发展。爱护公共财物，不用力过猛，不乱刻乱画，不用手指触摸屏幕，按操作规程进行操作，保持微机室的清洁，在微机室有良好的纪律等良好的学习习惯。培养学生的动手能力，综合实践能力，培养学生勤于思考、善于思考，乐于钻研，课余自学，弥补课时少所造成的问题。通过学生的动手、动脑，调动学生的积极性，主动参与知识的建构，营造民主、高效、和谐、探究、合作、交流、分享发现的高效的学习课堂，使学生沉浸于快乐的学习氛围中，从而提高学生对学习微机的兴趣。开发的学生的智力，发展学生的非智力因素。使学生学有所获。

四、提高学科教育质量的主要措施

1、做好教学六认真工作。把教学六认真作为提高成绩的主要方法，认真研读新课程标准，钻研新教材，根据新课程标准，积极更新教学理念、认真备课、上课、辅导，把教学六认真作为提高成绩的主渠道。

2、兴趣是最好的老师，爱因斯坦如是说。充分利用学生的好奇、兴趣、兴奋，进一步激发学生的兴趣，给学生介绍有关微机的发展历史，感受计算机的强大功能和在生活中的应用。

3、成立微机课外兴趣小组，这是大多数学生乐于参加的课外活动，开展丰富多彩的活动，比如打字比赛、操作比赛、制作比赛，使学生乐在其中，乐此不疲。

4、挖掘微机特长生，发展这部分学生的特长，在知识的广度和深度上拓宽学生的知识面，让他们做老师的帮手。

5、开展分层教学实验，使不同的学生学到不同的知识，使人人能学到有用的知识，使不同的人得到不同的发展，获得成功感，使优生更优，差生逐渐赶上。

五、全期教学进度安排：

第一章：信息和信息技术　3课时第二周～第三周

第二章：多媒体世界 　6课时第四周～第十周

第三章：电子表格 　8课时第十周～第十八周

期末考试1课时第十九周

**三年级信息技术学科教学计划篇七**

1、了解因特网相关知识，掌握浏览网页、收藏网址、查找信息等基本操作。

2、学会运用画图软件绘制各种图画，并敢于创新，创作出优秀的图画作品。

3、学会汉字输入法，以及与输入法相关的各种快捷键，能够熟练输入汉字。

本书是电子工业出版社出版的《小学信息技术》系列教材第二册。本书共有12课，划分为三个单元。第一单元：因特网上长见识。向学生们介绍了因特网的相关知识，以及网络搜集信息、收藏网址等操作。让他们感受因特网的神秘，同时也要教导他们正确地、负责任地运用网络。第二单元：巧手装饰我的家。主要向学生们展示如何运用“画图”软件勾勒出漂亮、完整的图画，在他们绘制水果的基础上继续升华，创作出更优秀的作品。第三单元：中文输入一点通。在学生掌握了键盘的指法之后，练习输入汉字，引导学生端正坐姿，强加练习，提高打字速度。

通过上一学期的`学习，学生们都有了较理想的计算机操作能力，部分学生在家里已经接触过网络，他们对上网有很强的好奇心。在网络海洋里，他们兴致高昂，但也很容易迷失方向，所以要对学生做正确的引导。电脑绘画及汉字输入，学生们之前都接触过，部分学生在绘画比赛及打字比赛当中还取得过不错的成绩。因此，对于这学期的信息教学，我和学生们都有很足的信心。

本学期主要采用“任务驱动”“学科整合”及探索式教学方法，通过动手实践、合作探究等环节，激发学习兴趣，增长知识，培养技能。教学过程中，教师要灵活运用任务驱动法，布置任务时要考虑到不同层次学生的学习需要，同时结合讲练结合等方式提高教学效率。

周次 内容

第一周 第1课认识网络新朋友

第二周 第2课设置浏览器主页

第三周 第3课网上信息我查找

第四周 第4课喜爱网址常收藏

第五周 第1单元单元小结

第六周 第5课色彩扮美新房间

第七周 第6课小小家具设计师

第八周 第7课巧手绘出机器猫

第九周 第8课动手布置小书房

第十周 第9课走出房间天地大

第十一周 第2单元单元小结

第十二周 第10课汉字输入很容易

第十三周 第11课汉字输入更快捷

第十四周 第12课标点符号不能少

第十五周 第三单元单元小结

第十六周 信息课期末考试

第十七周 期末工作总结

**三年级信息技术学科教学计划篇八**

一、 教学指导思想： 初中信息技术课程的基本任务是提高学生的信息素养、促进学生全面而又富有个性的发展，着力发展学生以信息的获取、交流、加工与处理为基础的信息技术实践能力，努力培养学生的创新精神、创业精神和一定的人生规划能力。信息技术课程不仅注重学生对符合时代需要、与学生生活紧密联系的基础知识与基本操作技能的学习，而且注重学生对信息技术的思想和方法的领悟与运用，注重学生对信息技术的人文因素的感悟与理解，注重学生在信息技术学习中的探究、试验与创造，注重学生情感态度、价值观以及共通能力的发展，为学生应对未来挑战、实现终身发展奠定基础。

信息技术课程不仅使学生掌握基本的信息技术技能，形成个性化发展，还要使学生学会运用信息技术促进交流与合作，拓展视野，勇于创新，提高思考与决策水平，形成解决实际问题的能力和终身学习的能力，明确信息社会公民的权利与义务、伦理与法规，形成与信息社会相适应的价值观与责任感，为适应未来学习型社会提供必要保证。

二、教学基本情况： 由于小学校际之间实施信息技术课程的教学要求参差不齐，学生的信息技术基础差异很大，因此进入中学后，就要从最基本的电脑知识讲起，从电脑的基本操作、硬软件系统、操作系统、文字输入等仔细的讲解，使学生系统的学习电脑知识，并为学生以后的发展打下坚实的基础。通过了解，学生对学习电脑大部分学生有较高的积极性，这种积极性中，有一部分学生积极性，是停留在利用电脑打游戏的兴趣上，也要充分的利用学生的这种积性，把学生引导到对计算机的基础知识的学习上。学生手中与计算机相关的书籍几乎没有，课外自行学习有关计算机知识几乎不可能，对相关知识的学习习惯没有形成。

教学中针对客观存在的起点不齐和个性差异因材施教，满足不同学生的学习需要和兴趣。具体到每一堂课的教学，我们将采用这样一些应对方法。

(1)在学习内容上，一方面，针对个性差异设计多种类型的任务内容，满足不同学生的兴趣和需要;另一方面，针对起点不齐设计不同难度水平的学习任务，设计基础任务、进阶任务和拓展任务，基础任务要求所有学生完成，在进阶任务中提供不同学生兴趣的任务主题，满足学生的个性差异需求，而拓展任务有一定的挑战性，这样可以做到“让后进生吃饱，让优秀生吃好”。

(2)在教学组织形式上，根据实际情况和需要，有效使用各种教学组织形式，将集体教学、小组合作与个别指导有机结合，适应不同认知特征和知识水平的学生。如对于基础性的内容以及学生在学习过程中反映出的共性问题，采用集体讲授的形式;对于学生学习中出现的特殊问题采用个别辅导的方法;根据实际需要，采用小组合作方法，变学生的个体差异为优势资源，让学生在合作交流中互相学习并充分发挥各自的长处，协作完成学习任务。

三、教学目标： 初中信息技术课程的总目标是提升学生的信息素养。学生的信息素养表现在：对信息的获取、加工、管理、表达与交流的能力;对信息及信息活动的过程、方法、结果进行评价的能力;发表观点、交流思想、开展合作并解决学习和生活中实际问题的能力;遵守相关的伦理道德与法律法规，形成与信息社会相适应的价值观和责任感。因此，初中信息技术课程教学目标和任务可以归纳为以下三个方面。

(一)知识与技能

1. 理解信息及信息技术的概念与特征，了解利用信息技术获取、加工、管理、表达与交流信息的基本工作原理，了解信息技术的发展趋势。

2. 能熟练地使用常用信息技术工具，初步形成自主学习信息技术的能力，能适应信息技术的发展变化。

(二)过程与方法

1. 能从日常生活、学习中发现或归纳需要利用信息和信息技术解决的问题，能通过问题分析确定信息需求。

2. 能根据任务的要求，确定所需信息的类型和来源，能评价信息的真实性、准确性和相关性。

3. 能选择合适的信息技术进行有效的信息采集、存储和管理。

4. 能采用适当的工具和方式呈现信息、发表观点、交流思想、开展合作。

5. 能熟练运用信息技术，通过有计划的、合理的信息加工进行创造性探索或解决实际问题，如辅助其他学科学习、完成信息作品等。

6. 能对自己和他人的信息活动过程和结果进行评价，能归纳利用信息技术解决问题的基本思想方法。

(三)情感态度与价值观

1. 体验信息技术蕴含的文化内涵，激发和保持对信息技术的求知欲，形成积极主动地学习和使用信息技术、参与信息活动的态度。

2. 能辩证地认识信息技术对社会发展、科技进步和日常生活学习的影响。

3. 能理解并遵守与信息活动相关的伦理道德与法律法规，负责任地、安全地、健康地使用信息技术。

不能人为地割裂三者之间的关系或通过相互孤立的活动分别培养，应该实现三个目标的相互渗透、相互联系，共同达到初中信息技术课程的培养目标和任务。

四、 提高教学质量的具体措施 1、注重基础知识，计算机的基础知识操作教师要精讲到位，让学生适当训练，树立学生学习信息技术的信心。

2、进一步引导学生正确的学习方向，激发他们对计算机技术这一新兴科学的学习兴趣，让其学有所得，学有所乐，拓宽其在计算机世界和互联网时代的视野，适应现代社会的需求。

3、以学生实际操作为主线，多练，多操作才能提高。每堂课基本的组织形式是：提出研究课题、讲解简单思路、生实践、知识总结，每次总结可以放在课前，总结上一次课的知识，每次讲课的时间控制在10分钟以内，留出30分钟让学生上机实践，充分保证学生的动手时间。

4、灵活运用教材，对于教材上的内容，如果完全按照其进程来实施教学，知识反而不能更好地连贯，而且在课时不多的客观条件上要对其有一定的筛选，选择实际应用比较多的知识作为重点来教。

5、在教学实施过程中，把各种最新最前沿的信息带给学生，让学生坐上信息技术高速发展的列车，而不至于闭门造车，总是学习那些已经过时的知识。

6、加强集体备课和个人备课，领会新课程标准精神，抓住教学的重难点。积极参加各种教研活动以及各种竞赛，多向有经验的教师学习。

五、教学进度安排：

第1课 信息与信息技术 第二周

第2课 认识计算机硬件 第三周

第3课 计算机的软件 第四——五周

窗口操作系统

第1课 初识windows xp操作系统 第六周

第2课 认识windows xp窗口 第七——八周

第3课 windows xp桌面上的操作 第九——十周

期中考试 第十一周

第4课 资源管理工具 第十一——十二周

第5课 文件与文件夹的管理 第十三——十四周

第6课 应用软件的安装和卸载 第十五——十六周

第7课 windows中的多媒体功能 第十七——十八周

总复习、期末考试 第十九——二十周

**三年级信息技术学科教学计划篇九**

以《中小学信息技术课程指导纲(试行)》(下称《指导纲要》)为依据，以《技术课程标准》为参照，在充分体现《指导纲要》各项要求的基础上，给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”。

1.以培养学生兴趣为主，不强求掌握知识与操作技能;

2.以活动为重心，通过活动，体验、了解信息技术的应用;

3.活动过程是学生尝试、实践的动手过程;

4.动手过程以学生为主体、教师为主导，突出学生自主探究;

5.以学科整合为平台，鼓励学生利用信息技术探究其他学科学习;

6.充分体现新课改精神。

1.信息技术常识、指法练习、汉字输入及简单的文字编辑;

2.学会画图,对图形进行修饰;

3.了解桌面与“窗口”并学会整理“桌面”;

4.会启动应用程序，掌握对文件的复制、剪切、粘贴的操作;

7.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。

**三年级信息技术学科教学计划篇十**

初中信息技术课程的基本任务是提高学生的信息素养、促进学生全面而又富有个性的发展，着力发展学生以信息的获取、交流、加工与处理为基础的信息技术实践能力，努力培养学生的创新精神、创业精神和一定的人生规划能力。信息技术课程不仅注重学生对符合时代需要、与学生生活紧密联系的基础知识与基本操作技能的学习，而且注重学生对信息技术的思想和方法的领悟与运用，注重学生对信息技术的人文因素的感悟与理解，注重学生在信息技术学习中的`探究、试验与创造，注重学生情感态度、价值观以及共通能力的发展，为学生应对未来挑战、实现终身发展奠定基础。

信息技术课程不仅使学生掌握基本的信息技术技能，形成个性化发展，还要使学生学会运用信息技术促进交流与合作，拓展视野，勇于创新，提高思考与决策水平，形成解决实际问题的能力和终身学习的能力，明确信息社会公民的权利与义务、伦理与法规，形成与信息社会相适应的价值观与责任感，为适应未来学习型社会提供必要保证。

由于小学校际之间实施信息技术课程的教学要求参差不齐，学生的信息技术基础差异很大，因此进入中学后，就要从最基本的电脑知识讲起，从电脑的基本操作、硬软件系统、操作系统、文字输入等仔细的讲解，使学生系统的学习电脑知识，并为学生以后的发展打下坚实的基础。通过了解，学生对学习电脑大部分学生有较高的积极性，这种积极性中，有一部分学生积极性，是停留在利用电脑打游戏的兴趣上，也要充分的利用学生的这种积性，把学生引导到对计算机的基础知识的学习上。学生手中与计算机相关的书籍几乎没有，课外自行学习有关计算机知识几乎不可能，对相关知识的学习习惯没有形成。

教学中针对客观存在的起点不齐和个性差异因材施教，满足不同学生的学习需要和兴趣。具体到每一堂课的教学，我们将采用这样一些应对方法。

(1)在学习内容上，一方面，针对个性差异设计多种类型的任务内容，满足不同学生的兴趣和需要;另一方面，针对起点不齐设计不同难度水平的学习任务，设计基础任务、进阶任务和拓展任务，基础任务要求所有学生完成，在进阶任务中提供不同学生兴趣的任务主题，满足学生的个性差异需求，而拓展任务有一定的挑战性，这样可以做到“让后进生吃饱，让优秀生吃好”。

(2)在教学组织形式上，根据实际情况和需要，有效使用各种教学组织形式，将集体教学、小组合作与个别指导有机结合，适应不同认知特征和知识水平的学生。如对于基础性的内容以及学生在学习过程中反映出的共性问题，采用集体讲授的形式;对于学生学习中出现的特殊问题采用个别辅导的方法;根据实际需要，采用小组合作方法，变学生的个体差异为优势资源，让学生在合作交流中互相学习并充分发挥各自的长处，协作完成学习任务。

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