

三年级信息技术优秀教案4篇（三年级信息技术优秀教案4篇课文）

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/fanwen/meiwen/10a016621a99a02b4ed52e1df643ceb2.html>

范文网，为你加油喝彩！

小学三年级信息技术教案 篇一

教学目标：

（一）知识目标：

- 1、掌握制作生日贺卡的方法
- 2、掌握图形的透明与不透明处理
- 3、能自己创作一张有新意的生日贺卡

（二）能力培养：

- 1、激发学生的创造性，能创作出有新意的生日贺卡
- 2、培养学生自学及合作的能力
- 3、培养学生欣赏他人作品以及评价他人作品的能力

（三）思想教育：大胆想象，勇于创新

教学重、难点：

能自己创作出一张有新意的生日贺卡

教学准备：

- 1、各种生日贺卡的图片
- 2、课件——制作的生日贺卡

教学时间：

一课时

教学过程：

一、提出问题

教师提问：如何使用“画图”的各种工具把图片装饰的更漂亮些？

课件演示：在“打开”^对面框中双击要打开的文件或文件夹，就可以直接打开，右击网页上的图片，选择“复制”，在画图工具中右击画布选择“粘贴”可以直接把网页上的图片粘贴到画布上。

学生讨论：提出各种想要创作的图片

二、互动探究，解决问题

教师：

- (1) 引导学生打开图像文件
- (2) 探究如何设计一张漂亮美丽的图片（关键步骤：选择、复制、粘贴）
- (3) 图像的透明与不透明对重叠的影响？
- (4) 如何将规则图像变为不规则图像（翻转/旋转）教师巡视
- (5) 保存文件

学生：

- (1) 打开自己喜欢的图片
- (2) 小组讨论，分析问题得出^解答
- (3) 在粘贴时，发现重叠现象
- (4) 小组讨论分析问题
- (5) 独立操作

三、作品欣赏与评价

教师：

(1) 根据巡视结果选择不同创意的学生作品展示

(2) 回顾他们的创作过程，鼓励学生要大胆想象、勇于创作。教师巡视点拨指导

(3) 欣赏及评价他人作品

学生：小组共同讨论，小组评价

四、总结与作业

教师：

(1) 总结：本堂课的学习任务是什么？你是采用什么方法来完成的？

(2) 作业创作一张有新意的新年贺卡

学生：总结学习内容与方法

三年级信息技术教案 篇二

教学目标

- 1、熟悉窗口的组成以及窗口的各种操作。
- 2、掌握鼠标的双击。
- 3、进一步练习鼠标操作。

教学重难点

窗口的介绍。进一步了解游戏规则，认识并学会“纸牌”窗口的基本操作，同时掌握玩纸牌的技巧。

教学准备

课前准备好学生本课应完成的作业一份，以及学生要用到的素材

课时安排

一课时

教学设计

- 1、复习进入“纸牌”窗口。

开始——程序——附件——游戏——纸牌

2、认识纸牌窗口。

标题栏菜单最小化化关闭按钮

3、窗口的基本操作：

最小化：单击最小化按钮，单击任务栏上的按钮

化：单击化按钮，单击还原按钮

窗口大小改变：没有化状态，拖放窗口的边界或角落。

窗口位置的移动：没有化状态，拖放窗口的标题栏。

4、玩纸牌的技巧：

在堆牌区，当有两张牌可以移动时，应先移动有较多牌的牌堆中的那张。

应先考虑堆牌区牌的移动。只有当所有可能的移动方式都考虑过了，才考虑移动发牌区的牌。

在堆牌区，尽可能留出空白堆，以便放K牌。

将可以从发牌区或堆牌区放到接牌区的牌快速地放入接牌区。我们可以先将鼠标指针指向这张牌，再用食指快速连续地按鼠标左键两次，这个动作称为双击。

5、练习：

打开纸牌窗口，调整窗口的大小。

双击桌面上“我的电脑”图标。

玩纸牌，并观察纸牌窗口底部的得分。

板书设计

玩好纸牌

双击：鼠标指向这目标后，再用食指快速连续地按鼠标左键两次，这个动作称为双击。

小学三年级信息技术教案 篇三

第一课 初识神奇新朋友

一、教材分析：

三年级的学生刚接触信息技术课，本课又是第一课，也是学生第一次进入电脑教室，“细节决定

成败，习惯决定命运”，因此，让他们做到遵守信息技术课的纪律，做到负责任地使用电脑，养成良好的上机习惯，在今后的信息技术课学习中可起到事半功倍的作用。

教材通过实物图片，漫画等学生感兴趣的形式，使学生明确地知道在机房上课应该遵守的机房规则，明确信息技术课的纪律。

教材通过设计形象可爱的卡通形象咪尼，带入学生进入探索计算机奥秘的学习境界中，先让学生认识计算机室，了解电脑，以及电脑在学习、生活、工作中的广泛用途，激发学生探索的兴趣。在“学一学”中，教材通过实物图片的展示，让学生了解电脑各部分的外形，从而对电脑的各个部分产生感性认识，使学生了解电脑各部分的名称和用途；

本课的重点在于介绍正确开、关机的顺序及在机房应该遵守的机房规则，了解电脑在日常生活中的广泛用途，方便快捷的功能，认识到电脑与我们的工作、学习、生活越来越远甚至密不可分。激发学生主动探索电脑神秘面纱的愿望，持久学习的热情。

二、课前准备：

三、教学目标：

1、知识与技能

- (1) 初步认识计算机的基本组成，知道各部分的名称；
- (2) 了解计算机的各部分的功能；
- (3) 明确地知道在机房上课应该遵守的机房规则；
- (4) 了解电脑在学习、生活、工作中的广泛应用。

2、过程与方法

- (1) 学会正确地开机和关机的方法；
- (2) 规范、负责任地使用电脑。

3、情感态度价值观

- (1) 培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识；
- (2) 学会遵守机房规范，学会并养成正确的操作姿势。

四、教学重难点分析：

1、教学重点：

- (1) 初步认识计算机的基本组成，知道各部分的名称；

(2) 学会正确地开机，关机的方法。

2、教学难点：

(1) 学会遵守机房规范，学会正确的操作姿势。

五、教学流程：

(一) 创设情景，导入课程

(二) 任务驱动，初识电脑

(三) 寻宝探秘，启动电脑

(四) 自主探究，关闭电脑

(五) 判断讨论，形成规范

(六) 小结畅想，保持兴趣

六、教学过程

1、互动小游戏

2、展示电脑在各行各业的用途，师生交流讨论。

3、说唱儿歌《我是电脑小高手》。

我是电脑小高手

电脑前坐小小人，键盘上跑小小手；

新浪搜狐走一走，天下大事脑中收；

网上论坛逛一逛，跟着老师齐冲浪；

电脑电脑我爱你，我是电脑小高手。

让我们和咪尼一起探究电脑的奥秘，揭开电脑的神秘面纱吧。

1、参与游戏，感受电脑的方便快捷；

2、观看，计算机在生活中的用途：写、画画、查资料、玩游戏等神奇功能。

通过此环节让学生亲身体会电脑的方便快捷以及它的用途广泛，与人们的学习生活密不可分。激发学生探究计算机的兴趣。

一、任务驱动 初识电脑

1、角色扮演：请学生观看大屏幕上计算机各部分图片，扮演角色，自我介绍。例如：我叫（显示器），我形状（是个长方形），我的功能是（通过我可以看到多姿多彩的图片，动画，电影……）

老师给予充当角色扮演学生充分肯定，并及时纠正不正确之处，补充不足之处；

归纳总结。

2、拓展认识：

展示不同外形的计算机，加深对计算机各个部分的认知。

3、和咪安装电脑。（利用课本自带光盘中的flash动画及游戏，安装电脑各部分）。请学生抢答，并利用鼠标点击完成任务。

1、根据已有对电脑的认知，并结合书本，了解计算机的基本部分。

2、积极参与“角色扮演”解说计算机的各个部分，及基本功能。

2、观看，认识不同外形的计算机；

3、观看情景动画，指出计算机各部分的名称，完成小游戏。

“成功的教学所需的不是强制，而是激发学生的兴趣。”此环节可以给一部分对电脑有初步认知的同学充当小老师的机会，既锻炼和学生的语言表达能力又满足了学生的荣誉感。将枯燥单调的理论知识融于活泼的活动中，让学生愿意接受，容易接受。

二、寻宝探秘 启动电脑

1、寻宝探秘(寻找电源开关)

刚才大家认识电脑部件，安装电脑做得非常好，老师现在让大家轻松一下，我们来做个小游戏，名字叫“寻宝探秘”，今天我们要寻找的宝贝就在我们的机房里，而且有很多哦，宝贝长什么样呢？出示图片：

2、正确开机

在咪尼的指引下，正确开启计算机。

3、认识桌面

学生自主启动电脑后，结合课本认识电脑桌面。

4、帮助咪尼认识桌面，完全flash情景动画。

- 1、参与“寻宝探秘”游戏中，找到电源开关标志，认识电源开关标志的作用。
- 2、聆听咪尼介绍正确开机的顺序，正确开启计算机。并独立正确开启电脑。
- 3、结合课文认识电脑桌面；
- 4、指出电脑左面上的名称。

通过这个过程，学生技能体会成功探秘的喜悦，又能将新知（电源开关图标和正确开机的方法）在愉快的过程中悄悄掌握。

三、自主探究 关闭电脑

1、请你帮一帮

电脑不使用后，也要正确的关闭它，请一位会正确关机同学，帮助咪尼正确关闭计算机。

教师，补充说明正确关机的好处，并提醒关闭显示器。

2、指导学生独立正确关闭计算机。

- 1、参与“请你帮一帮”
- 2、学会正确关闭计算机。
- 3、独立正确关闭计算机。

教育的成功，在于让学生体验帮助成功、尝试成功、自主成功。因而，在此环节让学生达到尝试成功，自主成功，帮助成功。

四：判断讨论 形成规范

1、请你来判断

认识了计算机，并学会正确开启和关闭计算机后，要想和计算机成为好朋友，让它帮助我们在信息技术的海洋里遨游，还需要同学们尊重和爱护计算机，养成良好的上机习惯，这样计算机才愿意和你成为好朋友。

你们看下面的小朋友做的对吗？

（大屏幕初识图1.6）

2、讨论你认为上机时，应该做到哪些。教师指导讨论。

出示机房上机规则（图片或者照片）

3、保持正确姿势

同学们刚才说得都非常好，老师相信大家一定可以做到，不过，老师还有一点提醒大家，现在大家正是生长发育的时期，要保持正确的坐姿，才能更健康地生活学习。

1、判断错与对，学会遵守机房规范，养成良好上机习惯。

2、讨论

3、学会正确的坐姿。

“细节决定成败，习惯决定命运”，规则是促进习惯养成而不是约束个性发展，遵守信息技术课的纪律，做到负责任地使用电脑，养成良好的上机习惯，不仅仅是本课的教学任务，而是常规的养成教育。

小结畅想

持续兴趣

1、课堂小结

1、畅想未来

你希望或者认为将来计算机将运用到哪些领域，服务于人类。

让学生充分展开想象的翅膀，持续高昂的学习兴趣。

小学三年级信息技术教案 篇四

教学目的：

让学生理解信息技术在生活中的应用。

教学过程：

一、导入

说起信息技术，同学们并不陌生，它已经渗透到我们的日常生活中的许多领域。现在让我们通过信息技术的一些应用实例，一起感受信息技术，了解信息技术给我们社会生活带来的变化。

二、新授

1、飞速发展的现代通信技术

让学生说说有哪些通信手段，后教师补充归纳。

使用手机可以随时随地与亲人朋友通话，发短信祝福。

收看电视可以了解世界万象，增长见识，丰富生活。

通信卫星可以把电视节目、电话、电报、传真等信号内容传送到世界各地。

2、广泛应用的计算机与网络技术

让学生说说有计算机有哪些功能，后教师补充归纳。

计算机告诉运算的特点可以对气象卫星拍摄的云图进行分析处理，预报天气以及台风、雪灾、冰雹等自然灾害。

通过网络可以浏览网页、收发电子邮件，还可以进行远程可视通话。

条形码可以用来表示一些商品的信息。

ATM自动柜员机的应用。

3、功能强大的微电子与传感技术

微电子技术让电脑器件的尺寸不断缩小。

先进医疗仪器有助于提高医疗诊断质量。

机器人的应用。

三、小结

从上面例子可以看出，信息技术是指利用计算机和现代通信手段获取、传送、存储、处理信息的技术。掌握信息技术，已经成为现代人必备的基本技能。因此，我们从现在开始要学好信息技术。

四、总结巩固

1、你还知道哪些信息技术？

2、信息技术给你带来了哪些方便？

它山之石可以攻玉，以上就是t7t8美文号为大家整理的4篇《三年级信息技术优秀教案》，能够帮助到您，是t7t8美文号最开心的事情。

更多 范文 请访问 https://www.wtabcd.cn/fanwen/list/91_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发