

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：总结学习内容及方法

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、生活越来越近甚至密不可分。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识。

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](https://www.wtabcd.cn/fanwen/)开发