

2023年信息的教案(实用7篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

信息的教案篇一

- 一. 悉心沟通，不断尝试改进。
- 二. 细心体会善于发现问题
- 三. 潜心研究，勤于调整反思

课堂教学中的“反思性教学”有效运用，还要求教师勤于调整反思，即观察、反思新的教学方法或补助措施的实际效果。可以说，调整反思是尝试改进的延续。在这个过程中，教师首先要研究原有的问题是否已经较好解决，如果已解决，教师则应针对尝试改进的成功方法，主动寻求进一步强化的方式和手段，以巩固自己已经形成的好的教学行为，防止原有问题再次出现。如发现又出现新问题，谨慎地追问新问题的实质，针对新问题再次尝试另外的教学方法或其它的改进措施。例如：在学习文言文词法句法时，我常常发现有的学生缺乏知识迁移能力。某个词在此文中的意义与用法均掌握了，但一旦在另外的语言环境中出现，就缺乏联想能力和应变能力。不断强化学生的认识，让学生的感性认识上升到理性认识，只有勤于调整反思。

信息的教案篇二

信息技术在本次教学和学习过程中具有潜在的优势有：教学内容直观、操作使用快捷、方便，使学生眼、耳、口、手、

脑等各种感官并用，能够充分调动学生学习兴趣；在软件的选用上，符合教学内容的要求，便于实际操作，能够充分提高课堂教学效率。

我在教学中是通过任务驱动式教学法，启发并引导学生完成任务。先出示课程表效果图，带领学生认识表格的组成结构，给学生明确任务（制作接近效果图的一张课程表）。

1、对齐表格文字。

2、合并单元格。

3、添加表格线的理论知识，教师示范，学生看着大屏幕跟着操作，引导学生完成本节课的任务。

其中，教师在介绍了制作课程表的一般方法后，布置学生制作“班级功课”表，培养学生的动手能力，测试学生对表格制作方法的掌握程度，95%的学生都能迅速地完成这一表格的制作，学生尝试表格的制作成功后的喜悦。

在谈编辑课程表时，首先确定选取编辑对象，具体介绍了选取方法，清晰、及时，并指导学生通过鼠标调整表格的列宽或行高的方法和技巧，为下节课美化表格做准备。最后，要求试制作“双休日活动安排表”这一残缺不全的表格，给学生设置难度，目的是为了了解学生对本次教学内容的掌握程度和实际操作能力，并培养学生分析问题和解决问题的能力。

在本节教学过程中，要注意每一个小任务的提出，都要事先出示课程表效果图，让学生面对眼前的实际问题，指导学生看书去寻求解决问题的方法，随后教师示范，学生看着屏幕跟着一起解决问题，效果良好。另外，要求学生试制作“双休日活动安排表”这一残缺不全的表格时，教师一定要巡视每个学生，必要时结合本节课的知识要点进行个别辅导，让学得不扎实的'学生也能尝受到成功的喜悦，以达到大面积提高教

学质量的目的。

信息的教案篇三

关于“窗口”的知识，学生在以前的操作中已多次接触，比如“写字板”、“记事本”、“画图”，所以本节课的学习，想到还有没有必要把“窗口”的知识一一讲解给学生呢？哪些知识需要讲，哪些又需要重点讲呢？教是因为需要才去教，特别是信息技术课程，它要求学生不仅仅是掌握信息技术的基础知识和基本技能，更重要的是培养学生良好的信息素养，因此，本节课我采用了“任务驱动，以导代教”的教学方法。

首先，对教学内容进行了整组。课本中对于窗口的组成，只是讲了几个组成部分，不是很全面，就对此作了全面的补充，让学生对窗口能够有整体认识。因为三个系统按钮在标题栏中，所以在讲解时，把它提到前面与标题栏一起讲。在学习新知识的时候，不仅要让学生掌握一种解决的办法，要大胆的寻求更多的解决办法，把每一个学生的方法展现出来，即可变成多种解决办法，老师真正只起到一个导演的作用。

其次，任务设计的可操作性要强，任务设计要体现增强学生的能力。学生亲自上机动手实践远比听老师讲、看老师示范要有效得多。关键就是让学生动手实践。

在“任务”设计时，要注意引导学生从各个方向去解决问题，用多种方法来解决同一个问题。同时，“任务”设计要注意留给学生一定独立思考、探索和自我开拓的余地。

再者，在任务驱动教学模式中，教师要充分地了解学生。在学生遇到学习困难时，教师应该为学生搭起支架；在学生学习不够主动时，给学生提出问题，引导学生去探究；在学生完成基本任务后，调动学生的创作欲望，进一步完善任务创作；在任务完成后及时做好评价工作。

本堂课的不足之处：学生的自主探究时间可以更长一点，并可以大胆地尝试一下把整个课堂交给学生，所以遇到的问题全有学生自己来解决，老师真正只起到一个指导者的作用。

信息的教案篇四

数学综合实践活动，是让学生体会数学与现实世界的联系，树立正确的数学观，本节课教师以“数字与编码”为题，紧紧抓住了课前、课中、课后三个环节，让学生通过调查、上网、探索，初步懂得了“编码”就是数和符号作为一种交流语言，在现代社会中被广泛的应用。

本节课课前学生有目的地了解各种数字编码的含义与作用。特别查阅了身份证、邮政编码、电话号码等等与学生“数学现实”紧密联系的数字编码，让学生初步体验到数学与现实社会需要之间的联系，从而在学习中自觉主动地把具体问题转化为数学问题。

学生是学习的主人，自主探索和合作交流是学生学习数学的重要方式。“编码”这块内容，学生有比较厚实的生活基础，对它的探究是培养学生认识事物、提高学习能力的一个良好载体。在交流中，每个学生都比较主动，这里不仅有编号知识的交流，更重要的是有学习方法的交流。

信息的教案篇五

一、游戏入门，自觉学习。

二、直观教学，加深记忆。

三、自主学习，不断创新。

总之，要上好小学信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，必须使用易于学生接受的

语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，使我们的学生能在轻松的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭计算机的能力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

信息的教案篇六

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。经过一段时间的教学，我发觉孩子们能综合应用所学的知识，初步掌握了计算机操作的基础知识，在挑战困难，增强自信心与创造本事等方面也获得了成功的喜悦和欢乐。

一、重组教材激发兴趣。在中低年级段，学生处于学习计算机知识的初步状态，对于趣味性的知识较为敏感，所以根据这一阶段的年龄心理特征，开设的计算机课就以指法练习、辅助教学软件的应用以及益智教学游戏这些容易激发学生兴趣、培养学生动手本事的知识为主要资料。这样做，贴合儿童阶段的认知结构便于培养学生的思维本事，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于理解教师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自我的本事。为此，我把教材中最容易的资料——《用计算机画图》提到最前面教授，新授之余也教学生玩玩“扫雷”、“纸牌”等益智教学游戏，以激发和调动学生学习计算机的兴趣。

好的开端，是成功的一半。在上机操作课中，我经过学校的多媒体展示系统，将有必须电脑基础的学生的电脑作品制成幻灯片并配上优雅的音乐在教学楼一楼电视屏幕上播放，学生们顿时沸腾起来，纷纷举手询问，我都一一给他们解答，并鼓励他们只要努力学，就必须能成功。于是就开始手把手耐心给他们讲解画图的有关知识。经过一段时间的练习，学生们对电脑已不陌生了，我就带着他们进入windows的“画图”。在画图纸上进行画点、画线、画图形等操作，经过操作训练，学生们学会了许多工具和菜单的使用。经过复制、剪切、粘贴和移动，学会了画一些简单而美观的作品，互相欣赏，直到下课，同学们仍然余兴未尽，围着教师问这问那

久久不愿离去。学生对计算机的学习兴趣被充分调动起来了。

作品做好了，如何输入汉字给自我的画取名或将自我的大名也写在画上呢？这时我顺势让学生认识键盘，用键盘练习卡一遍又一遍的练习，同学们最终能找到26个英文字母的位置，汉字也会输了，我又指导学生构思新的作品，给自我的画起上名字，也把自我的大名写上。看着一幅幅色彩斑斓的图画，同学们十分高兴。对自我的创新本事有了全新的认识。找到了自我，提高了自信心。学习的进取性大大提高。

二、针对学情化繁为简。给中年级上计算机课是件比较困难的事，学生刚刚认识键盘上的字母，却不熟练，更谈不上让他们去记住字母和其它字符的位置。给计算机基础知识的讲解带来很大困难。经过实践，我找一些较贴切且又能让学生感兴趣，能轻易理解的事物作比喻，效果比较好。

三、教学方法生动灵活。小学生天真活泼、好奇、顽皮好动，但他们形象思维本事强，抽象思维本事差。如果仅仅口头讲授计算机知识，显得比较枯燥，学生会没有兴趣，课堂效果肯定不梦想，必须要采取用特殊的方法才能较好地解决这一问题。不是单纯讲解，而是侧重于画各种各样趣味的图形。这种由静变动的教学手段直观、形象、清楚，易于控制进度、重点的地方能够反复演示方法，极大的刺激了学生的感官，使之全神贯注地投入学习之中，完全调动了学生的进取性，到达了梦想的教学效果，排除了心理障碍，大大的激发了他们的学习欲望。上机时，我又将探究的主动权交给了学生，给他们多一些求知的欲望，多一些学习的兴趣，多一些表现的机会，多一份成功的体验，给学生一种到达成功彼岸的力量。由于我这种新理念、新意识，学生们对电脑的学习兴趣逐日增强。

四、精讲多练加深印象。精讲多练就是多一些上机操作的时间。俗话说熟能生巧勤能补拙。多练习，学生自会在不知不觉中掌握所要学习的知识。我在做“文字修改”练习时，采

用了使用多种文字修改练习软件的功能比较，使学生对word20xx产生新鲜感和好奇心。为了增强课堂效果，在教学中，先熟悉word工具，再熟悉软件。之后就进行文字录入比赛，使他们在玩中练，练中学。我还及时总结他们在操作中存在的问题：准确性和速度不够，不能盲打等是他们失败的主要原因。进入指法综合练习后，我提出了操作要求和技巧，许多同学理解了挑战，课堂学习氛围即活跃又充满竞争性。

信息的教案篇七

信息技术课教师的教学工作一件最头疼的事情就是在机房上课时的纪律问题。应对学生人数多，机子少，接触时光少，不少同学姓名也叫不出来，深入思想辅导教育难以落到实处，遇上一些不听话的学生，总不能因少数几个耽误大多同学的学习机会，因此难免会感到课堂纪律不尽人意，自我又累得要命。

这段时光，我一向在思考着这个问题，如何来管理好课堂的纪律？我也曾请教许多有经验的教师，他们说必须要严格要求学生，在他们心目中树立威信。说起来简单，要真正做到的话，可就不是那么简单了。

究竟如何管理好课堂纪律呢？我一向在思考着。骂、惩罚那都是我自我极不愿意的做法，我期望的是学生们都能自觉地遵守课堂纪律。在课堂上学生坐姿端正，不交头接耳，不做小动作，不随便说话，举手发言等等，这被不少人视为良好的课堂纪律，开始时我也这样认为，然而，细心一想，却发现它的不足之处。学生遵守课堂纪律，常常意味着他们能按教师的预想，教师的模式，教师要求的方法从事课堂学习行为，就是学生能理解教师的意图，顺应教师的思路，密切“配合”教师共同完成所谓教学任务。然而时代在发展，我们呼吁课堂的民主化、人性化，我们的教育方式和理念发生改变，孩子是我们教育的对象，要给孩子充分发展的空间，

老师也不能再用老一套的管理方法管理学生了。

经过一段时光的摸索，根据自我平时的实践，总结了一些维持信息技术课堂纪律的方法：

由于初中学生的好动，对于信息技术这一门能够动手实际操作的学科有很大的兴趣。但如果教师在教学过程中只是按照传统的教学方法，完全依据教材介绍的知识对学生进行教学，让学生掌握粗浅的知识后就反复不断地作同样类型的练习，那么学习就会变得枯燥无味，久而久之就会降低学生刚激发出来的那一点点的学习兴趣，以至成为一种新的学习负担。如果不及时调整，学生就可能做起小动作，甚至开始捣乱。这时候就需要教师备课过程中深挖教材，改变教学策略，让教学过程更有吸引力。

“精讲”，是指对于学生自我看得懂的、易理解的资料，教师少讲，甚至不讲，让学生自学；而对于一些较难的知识要有针对性地讲解，突出重点，抓住关键，突破难点，让学生掌握要领。“多练”，是指让学生尽可能多地参加实践操作，从而掌握信息技术的基本知识与技能，培养学生的自学潜力。在学生实际操作时，教师加强巡回辅导，及时解决学生发现的问题。这样学生的精力就会集中到学习资料上去了。

互动能够在小组合作中体现。小组合作实际上是一种优、差的合理搭配。在共同完成任务的过程中，优生发挥特长，施展才能，差生尽其所能，学有所得。这实现了学生资源的共享利用。这种互动能够调动优、差生的用心性，将会明显的改善课堂纪律。

有个别班级有些特殊，学生好像有些与众不同，我用尽了我的对策，效果不尽人意，我就主动与班主任沟通，得知他们班有一套奖罚机制。在课堂中，对学生的表现进行表扬与批评，班干部进行登记，统计到班级中。我持之以恒发现这个班级纪律明显有了好转，不再觉得这是一个特殊的班级了。

在我教学的班级里，我发现有部分学生有自身的优点：纪律好、计算机基础知识好、操作潜力强、在学生中有威信。我就充分调动这部分学生的用心性，任命他们为小辅导员，让他们在自我学好的同时，辅导其他学生，并管好其他学生的纪律。

要维持好课堂纪律，教师务必在学生心目中树立威信。而威信的树立又要求教师具有较高的素质。正所谓“亲其师，信其道”。

信息学科的课堂是一个电子课堂，学生的行动教师是能够随时监控的，透过远程控制，容易让学生潜移默化的转变。刚开始，我经常听到这样的喊叹，老师好厉害啊，在讲台给我辅导；老师上课控制了我的电脑，有没有控制你的？老师网络水平好高啊！

其实那是什么老师厉害，什么水平高啊，只是将课堂教学软件很好的利用罢了！

可见，要根本上管理好信息技术的课堂纪律，我们教师就应立足于人的发展，对学生既要严格要求，又要体现人文关怀。因此教师应要多一些人性，多一些理智，对学生多一分关爱，多一分理解，多一分宽容。