

2023年五年级信息技术教案人教版(模板5篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

五年级信息技术教案人教版篇一

选用的教材是南方出版社出版的《小学信息技术》五年级下册。此册教材分三个单元，第一单元是网上冲浪，第二单元是文字世界，第三单元是即时通讯软件的学习。

- 1、知识点介绍重点突出，有详有略，适当分散、更易入门。
- 3、与学科结合更紧密。

学生的年龄特点和认知特点来看，五年级学生以直接兴趣为主，对具体事实和经验的知識较有兴趣，对这样的有实物的观察内容比较感兴趣。对他们来说只有有了明确的观察目的任务和实现这些任务的具体方法时，他们的观察才能持久和有效，同时大部分同学都接受过了电脑教育。

第一周：课堂常规教学

第二周：网络漫游

第三周：网上寻宝

第四周：网络下载

第五周：安全卫士

第六周：文本编辑好帮手

第七周：小小编辑师

第八周：美化版面

第九周：图文并茂

第十周：朋友你好

第十一周：我的空间

第十二周：虚拟学堂

第十三周：合格网民

第十四周：练习

第十五周：练习

第十六周：考查

第十七周：考核

第十八周：考核

在信息技术教学中，跳出学科本位，从教育的高处来看信息技术的教学，教学变为充满活力和创意的学习活动因此，我觉得可以应用以下教学方法：

1、演示法：演示法指的是教师通过“实物”、“图片”、“视频”等特殊媒体把知识信息传递给学生的教学方法。在班级组织形式下的教学，对于基本操作的教学显然不能用“一对一”、“手把手”的教学方法实施教学，只能采用广播方式，把操作步骤、过程展示给学生，学生依此为模

仿的对象，进行初步操作的模仿，从而达到基本操作的入门。

2、“任务驱动”教学法：“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上，以学生为主体，实施探究式教学模式的一种教学法。从学习者的角度说，“任务驱动”是一种学习方法，适用于学习操作类的知识和技能，从教师的角度说，是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学方法，符合探究式教学模式，适用于培养学生的自学能力和相对独立地分析问题、解决问题的能力。一般来说，一个完整的任务驱动教学由以下几个过程构成：任务设计、任务布置、学生自主探求任务的完成、任务完成评估。

五年级信息技术教案人教版篇二

本学年我担任五年级信息技术课。学生通过一年的信息技术课程的学习，基本掌握了开机、关机、鼠标使用、键盘使用，以及了解了一些简单的电脑软件的使用如画图软件，小海龟软件，也学习了word的初步使用。但是，学生的学习情况不一，操作计算机的熟练程度悬殊很大，优等生操作计算机运用自如，潜能生害怕动手操作电脑。潜能生成因分析：潜能生的学习目的性不明确，对信息技术开始有些兴趣，以后兴趣越来越淡，不知任何知识要想学好都要付出辛勤与汗水。上课注意力不集中，对一定要求掌握的信息技术概念不加强巩固，有的甚至放弃操作练习。

教者本人计算机知识能胜任教学工作，但把新课程理念运用于教学的探索还任重道远，当不断努力。

1、本学期教材的知识结构体系分析和技能训练要求。

知识结构体系分析：本学期教学内容共两个单元，主要内容一是word表格的插入使用操作，掌握如何在word中进行关于表格的相关操作，如制作简单的课程表，月历等。技能训练要求：学生能够熟练的进行表格的插入，对插入的表格进行

修饰，调整，得到操作目的。二是关于acdsee软件的使用，主要是向学生介绍一款看图软件的使用技巧，学会对图像进行初步的编辑。相比之下word教学应该是本学期的教学重点。

2、本学期教材在学科教学中的地位 and 作用。

本学期所学知识是基础知识，为以后深入学习计算机流行软件打下扎实的基础。两章知识是当今计算机应用方面的热点知识，学生兴趣浓，是学习信息技术的关键，培养具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力的学生，才能适应不断发展变化的信息社会才能具备终身学习能力、自学能力。

1、知识目标、能力目标和情感目标。

(1)、知识与技能

要求掌握知识点如下：

第一单元：掌握在word中根据操作需要插入表格，对表格中的文字进行格式设置，对表格的样式进行设置，如设置表格底纹边框等。以及如何在表格中插入图片以艺术字等等应用。

第二单元：掌握adcsee软件的使用，除了了解这款看图软件之外，能够对图片进行简单的编辑操作。培养学生对电脑技术的兴趣，掌握常用的电脑处理信息的基本技能。养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

(2)、过程与方法：

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，了解信息技术的发展及期应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响。通过信息技术课程使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，教

育学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会等问题，负责任地使用信息技术；培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

(3)、情感态度与价值观：

通过对计算机的演示操作，激发学生对信息技术的学习兴趣，培养学生的科学态度和科学的学习方法，培养学生热爱科学以及关心社会的情感，从而使学生认识到自己肩负的重任，从而激发学生的学习兴趣和兴趣，为祖国的繁荣昌盛而努力学习。

2、质量目标：

在本学期的教学中，认真学习新课程理念，进一步落实具体措施，重视潜能生的转化工作，面向全体学生，打好课堂教学主阵地，抓好中上生，促进潜能生提高，使学生的信息技术应用能力逐步提高。

本学期的重点主要集中在对于word操作技能的学习上，让学生掌握如何快速准确根据需要使用word制作表格，并对制作的表格进行相应的修饰调整。如：表格行高列宽的调整方法；表格对齐方式的设置；在表格中插入艺术字跟图片；对表格的边框跟底纹进行设置等。在acdsee软件的学习中主要是能够应用软件进行简单的图片调整。

本学期的难点应该在小板报的制作上，这里综合应用学过的word知识进行操作，对学生而言有很大的难度，在操作实施上存在很大问题。其次，就是在图片的编辑上，学生往往对图片的编辑不能做出准确的判断，编辑效果不佳，不能体现软件的优越性。

教学中以教学大纲为纲，从教材和学生实际出发，在开学初制订出切实可行

的教学计划。认真落实“五认真”具体措施：

1、认真备课：力争集体备课，明确教学重点、难点关键，探索、研究疑难问题及有关微机实践。分析学生情况，统一教学要求，尽力做到超前1—2周，做到每课必备，写好教案。

2、认真上课：以启发式教学为原则，以操作训练来强化概念，形成技能、技巧，体现以学生为主体，教师为主导的教学思想，精讲多练，前后连接，板书规范清楚，教态亲切、自然，采用多种切合学生实际的教学方法和手段，调动学生的学习积极性，注重学生能力培养，及时总结，做好教学后记。

3、认真布置作业：要求学生每节新课前做好预复习工作，以利于巩固教学重点和克服薄弱环节，有利于强化信息技术术语、信息技术基础知识、基本技能的训练。

4、认真组织信息技术操作考核：对学过的每一内容及时进行双基考核，及时分析、指正、查漏补缺。

5、认真组织辅导：根据学生实际情况采用多元化的辅导，帮助分析原因，启发思维，寻求正确的操作习惯和方法。采用多关心、多提问帮助潜能生，激发潜能生的学习兴趣。对于特别有兴趣的同学可以组织课外活动兴趣小组，以培养学生的特长。

1、理论与实践相结合：将研究活动贯穿于整个教学过程中，努力在教学研究中发现并将研究的成果应用于教学实践活动中去，在实践中领悟，在领悟中升华。

2、互助学习：以学科教研组为单位，以教研组教学研究活动为平台，组织教师形成学习共同体，积极营造互相听课、评课、平等研讨的氛围，构建互动的研究方式，在思维碰撞中形成共识。

3、自我评价反思：教师个体通过集体备课、教后感、听后感等形式，及时反思课堂教学行为，总结问题，找出方法，提高能力。

五年级信息技术教案人教版篇三

在新的基础教育课程体系中，信息技术教育是九年义务教育综合实践活动课程中的四个必修内容领域之一。经江苏省中小学教材审定委员会年审查通过的版《小学信息技术》（选修）是江苏省中小学教学研究室根据年3月省教育厅制订的《江苏省义务教育信息技术课程指导纲要（试行）》精神组织编写的拓展模块部分新教材。选修部分包含程序设计和机器人两大内容，考虑到本地区具体情况和学校实际，统一选修“程序设计—logo语言”模块。

logo语言是一种高级计算机编程语言，也是一种与自然语言非常接近的编程语言，它只需记住一些英文单词就能方便地进行人机对话，简单易学。logo语言还具有较强的绘画功能和音乐功能，能画各种各样有趣的几何图形，非常形象直观，是其他编程语言所不及的。它通过“绘图”的方式来学习编程，给青少年提供了一种较好的智力开发环境，对程序设计的初学者特别是少年儿童，是一种激发兴趣、寓教于乐的'学习方式。

“logo”语言是一种过程性语言。即为达到某种目的而按一定的规则组织起来的logo语言的语句集合，这些过程又可作为其他过程的子过程，组织更复杂地的过程，以此来解决复杂的问题。因此logo语言具有模块化结构，程序设计方便、灵活。教师可根据学生的认知水平与发展需求，适时地为他们引入程序设计的思想，简单介绍一些基于高级程序设计语言的编程方法，让部分学生加深理解运用信息技术处理和解决问题的方法，并为部分学生在信息技术领域的个性发展提供必要的支持。

小学信息技术课程的任务是：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础知识和技能，了解信息技术的发展及其应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响。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，培养学生良好的信息素养，形成学生良好的文化素质，为他们适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。因此本教材每课内容除教学内容外，还设有“导学牌”、“知识屋”、“实践园”、“讨论坊”、“探究园”、“提示牌”、和“成果篮”等栏目，更有针对性地培养学生的自主探究学习、分析问题解决问题的能力和合作精神，体现了新课改特点。特别是教材的内容和图形的选用上，适合儿童年龄特点，贴近学生生活，由易到难，利于激发学生兴趣，使之乐于掌握信息技术基础知识和基本技能。选用“logo语言”作为平台进行程序设计教学，目的在于向学生渗透程序设计思想，发展学生程序设计能力，为以后程序设计的学习打下基础。

括word文字处理、电子邮件、走进论坛、管理个人博客、幻灯片设计与主题活动等内容，涵盖了文字处理、powerpoint演示文稿、网络基础等知识。

本教材小学五年级开始使用，每周一课时。教材中“logo语言”单元共安排了12课，出小学生的接受能力，继而影响其学习的积极性。

2、积极培养学生创新精神。

小学信息技术课程是计算机教育的一个重要组成部份，在注重培养和保持学生对信息技术的浓厚兴趣和意识，帮助学生初步掌握logo语言的基础知识和基本技能的同时，教师要认真钻研教材、教参和教学涉及的相关软件，面向全体学生，由浅入深，因材施教，耐心指导，启发引导学生解决实际问题。在教学中应注意引导学生用已学到的知识去积极探求新

知识，利用教材中的“知识屋”、“实践园”、“讨论坊”、“探究园”、“提示牌”等思考性内容启发学生，以“任务驱动”为主线，围绕任务去教与学，让学生自己去发现探究，引导学生从模仿到创造，继而进一步促进学生的创造力和想像力的发展，培养学生解决实际问题的实践能力、合作精神和创新精神。

3、初步建立模块化编程理念。

logo语言的程序是用“过程”组合而成的。“过程”是相对独立的命令组，过程可以单独设计，在不使用新过程和新变量时也可以单独调试和运行。每一个过程可以简单地用其过程名表示，作为用户定义的新命令来使用，像logo原命令一样可以组成其他过程，甚至组成其自身。在小学生学习时，可以先编制作出基本图形的过程，然后将各种功能的过程像搭积木一样，组合成更复杂的图形。用这种模块化的编程，既可以把复杂问题分解为较简单的问题，又可以引导学生学习解决问题的方法：学会计划、问题求解、培养分析和批判思维的技能。教师要充分发挥自己的创造性，积极采取兴趣引导、任务驱动、主题活动等形式，将实施素质教育的理念融于信息技术的教学始终，使学生学会正确处理“问题”和“方法”的关系，从中学到一些解决问题的策略，形成初步的程序设计思想，初步建立模块化的编程理念。

4、重视教学评价和学法指导。

信息技术的评价应当以促进学生发展为根本目的，紧密围绕课程的基本目标展开；应当充分发挥评价对学生学习行为的激励和导向功能，及时、全面地了解学生的学习状况，指导学生的学习行为，使学生由“学会信息技术”到“会学信息技术”再到“会用信息技术”；应当充分利用课程评价本身的教育功能，通过自评、互评等方式，引导学生主体意识的发展；应当充分体现课程评价对教师教学及其改革的调节功能，指导信息技术教师科学认识课程评价的各项结果，合理

地设计和调节教学过程与方法。

鉴于此，教师在评价时，要充分肯定学生的闪光点，肯定他们的创新精神，并将优秀作品在课堂上广播展示。对学有余力的学生，还可触及程序的递归调用，积极拓展学生的逻辑思维能力。

5、加强教学研究，提倡集体备课。

教师要认真钻研教材、教参和教学涉及的相关软件，用好配套的《小学信息技术》（选修）光盘。提倡教师通过多种途径进行集体备课，深入研究教法和学法，启发引导学生积极参与教学过程，保证每一个学生的健康发展，从而将素质教育的实施融于信息技术的教学始终。

五年级信息技术教案人教版篇四

小学五年级下册信息技术教学计划

教学目标：

教学总体目标：1、理解信息，现代的信息技术。2、初步接触动画□3□ppt的制作。4、综合运用，提高信息素养。

第一单元教学目标（我们的信息生活）：本单元对信息、信息技术、计算机处理信息的过程等作了简要、描述性地解释。

第二单元教学目标（我的数字名片）：本单元主要是学习使用powerpoint□

第三单元教学目标（动画天地）：动画是学生最感兴趣的内容之一，本单元主要介绍动画的基本原理和gif动画的简单制作。

第四单元教学目标（文明小使者）：本单元的主题是powerpoint的操作及综合应用，共有5课。

教材分析：

本册教材是浙江摄影出版社出版的《小学信息技术》五年级下，这册内容主要是ppt的学习。

教学措施：

主要通过任务驱动法进行教学。采用自主探究的方式，半扶半放的方式进行教学。充分利用网络，评价和展示学生作品。

教学进度表：

一、生活在信息中

- 1、了解什么是信息，信息的表现形式；懂得现代社会离不开信息。
- 2、收集有关信息作用的材料。
- 3、激发学生对信息技术的好奇心；培养学生善于发现身边信息的习惯。

专业知识分享

重点：1. 信息的概念和表现形式。2、信息的作用。难点：信息概念的理解。

二、现代信息技术

- 1、了解信息处理的一般过程；了解在信息的获取、传递、记录、处理技术方面的发展和变化。

2、能通过各种途径了解信息技术各方面的发展过程。

3、培养学生对人类文明的自豪感。

重点：信息技术的发展过程。难点：古代信息技术与现代信息技术的比较。

三、用计算机处理信息

1、了解计算机处理信息的基本过程；了解计算机的输入和输出概念；知道不同的软件可以完成不同的工作。

2、激发学生利用计算机处理信息的兴趣； 体会人类文明。

重点：1、了解计算机输入输出的方式。2、让学生明白不同的软件可以完成不同的工作。难点：输入输出设备的了解。

四、我的自画像

1、了解多媒体作品在生活中的优点；认识powerpoint界面。

2、会创建含有一张幻灯片的演示文稿；能够在幻灯片中插入文本、艺术字等对象，并能够美化文本及艺术字；会播放及关闭演示文稿。

3、激发学生创作多媒体作品的兴趣及热情；培养学生的认识能力。

专业知识分享

重点：1、体验多媒体作品的优点，激发学生对演示文稿的创作热情。2、创建一份含有一张幻灯片的演示文稿。难点：在幻灯片中_对文本框的操作。

五、我的风采

1、了解自定义动画对多媒体作品的作用。

2、合理安排单张幻灯片内容；学会给幻灯片对象添加自定义动画；能够根据需要设置对象自定义中的动画和声音；能够调整对象在演示过程中的出场顺序；能够向别人介绍多媒体作品，培养学生的表达能力。

重点：幻灯片对象的自定义动画设置。难点：合理设置对象的动画、声音效果及对象的出场顺序。

六、全方位的我1、学会在同一个演示文稿中创建多张幻灯片；学会对幻灯片的背景进行设置。

2、通过制作一份全面介绍自我的演示文稿，增强学生的自信心。

重点：多张幻灯片的制作、幻灯片的背景设置。难点：多张幻灯片的内容安排。

七、插入动画

1、了解gif动画的基本原理；认识“ulead gif animator”四个工具栏。

2、在幻灯片中插入gif动画；能打开“ulead gif animator”并在这个软件中播放动画。

3、培养学生使用计算机处理信息的兴趣。

重点：1、在幻灯片中插入gif动画2、gif动画的原理。难点：gif动画的原理。

专业知识分享

八、修改动画

- 1、进一步理解gif动画的原理；初步理解“动象”概念。
- 2、能创建快捷方式；能改变动画的播放速度；能给gif动画增加内容。
- 3、培养完成任务的成就感；培养解决实际问题的意识。

重点：1、快捷方式的创建。2、在gif动画中增加内容。难点：在gif动画中增加内容。

九、文字动画

- 1、初步了解自动渐变动画；掌握制作文字动画的方法。
- 2、掌握文字动画的制作方法。
- 3、争当文明小使者。

重点：文字动画的制作方法。难点：文字动画的制作方法。

十、人物动画

- 1、了解人物动画设计制作的过程；人物动画设计时的一些技巧。
- 2、能设计一个动画人物；利用“动画向导”制作动画。
- 3、欣赏自己。

重点：制作人物动画。难点：人物的设计和绘制。

专业知识分享

十一、身边的礼仪

- 1、了解礼仪是我国优良传统；了解常规礼仪的基本要求。
- 2、能迅速通过因特网查找所需的内容；将查找的资料分类下载保存；能根据主题规划多媒体文件的内容安排。
- 3、通过查找礼仪知识，陶冶学生情操，培养学生的良好的行为习惯。

重点：礼仪资料的搜索与下载。难点：根据主题规划演示文稿的内容安排。

十二、礼仪宣传演示文稿

- 1、了解powerpoint中的模板和版式的作用。
- 2、能通过选择模板和版式来创建幻灯片；会规划幻灯片的内容布局；合理利用资料制作幻灯片。
- 3、培养学生良好的学生礼仪习惯。

重点：1、给演示文稿选择合适的模板。2、幻灯片版式的应用。难点：对礼仪知识的分类。

十三、让演示文稿“有声有色”

- 1、了解多媒体文件中对象的多样性。
- 2、能在幻灯片中插入影片、动画、声音；能用不同视图来浏览幻灯片；会在幻灯片之间插入新的幻灯片。
- 3、培养学生良好的礼仪意识；培养学生比较迁移的学习方法。

重点：幻灯片中视频文件与声音文件的插入。难点：在浏览

视图中，在两张幻灯片之间插入新幻灯片。

专业知识分享

十四、让幻灯片变得更美

- 1、了解文件管理的重要性；理解计算机网络中的共享概念。
- 2、能在幻灯片中插入自选图形；学会调整幻灯片在演示文稿中的顺序。
- 3、增强学生交流促进与荣誉感；培养学生合作共享的良好品质。

重点：1、幻灯片的整理。2、幻灯片中自选图形的应用。难点：在幻灯片中插入合适的标注，起到点睛的作用。

十五、文明小使者

- 1、了解幻灯片播放的控制方法。
- 2、学会设置幻灯片切换效果；学会使用鼠标右键来控制幻灯片的播放。
- 3、通过向同学介绍礼仪知识，培养学生的社会公德心。重点：通过鼠标右键控制，让播放的演示文稿与演讲同步。难点：幻灯片的播放与演讲相配合。

专业知识分享

五年级信息技术教案人教版篇五

一、学生基本情况分析：

本学期我担任五年级信息技术课。学生通过一年的信息技术

课程的学习，基本掌握了开机、关机、鼠标使用、键盘使用。学生的学习情况不一，操作计算机的熟练程度悬殊很大，有的操作计算机运用自如，潜能生害怕动手操作电脑。潜能生成因分析：潜能生的学习目的性不明确，对信息技术开始有些兴趣，以后兴趣越来越淡，不知任何知识要想学好都要付出辛勤与汗水。上课注意力不集中，对一定要求掌握的信息技术概念不加强巩固，有的甚至放弃操作练习。

二、教材分析：

现用教材是新旧知识结合的教材，首先，要尽快熟悉教材，掌握其大体内容，熟悉教材哪些知识应该掌握，哪些知识不该掌握，需要学习的东西做到疏而不漏。小学信息技术是一门新兴学科，在感觉上是新鲜的、新颖的，计算机教育也是各门课程中的一门重要的课程教育，必须让学生打下良好的学习基础。

三、教材的三维目标：

1. 知识与技能

- (1) 掌握文本的输入、编辑与修改的方法。
- (2) 学会报刊的版面设计。
- (3) 熟练运用图片、艺术字、文本框来美化报刊。
- (4) 熟悉彩图工具的使用方法，并且能灵活运用。
- (5) 会制作简单的表格，并对表格进行修改和美化。

2. 过程与方法

促进小学生全面发展，培养自主主动的学习兴趣，加强人文素养的积累，使学生能健康地发展，同时也为学生自身的学

科倾向提供活动空间。

3. 情感态度与价值观。

通过上信息技术课，让学生掌握一定的计算机基础知识和基本技能，尽量达到教学大纲的要求，使学生对计算机知识有一个全面的了解，并在此基础上培养学生对计算机的兴趣和意识，提高其科学文化素质。

四、教材的重难点：

重点：

- 1、培养学生搜集、整理、处理和运用信息的能力
- 2、培养学生的实践能力
- 3、培养学生自学能力和探究能力

难点：

- 1、引导学生利用已有的知识和经验主动探索和学习新知识
- 2、创新能力和合作精神的培养
- 3、windowsxp系统和office等常用软件的使用

五、教学措施：

本学期的教学目标是本着培养创新精神、增强信息意识、提高实践能力、层次清晰、易教易学的原则，立足于基本知识、基本操作的掌握和应用，引导学生勤于动手，积极参与课堂教学，培养他们解决实际问题的能力；通过具体的操作实际，在教学中应多与学生交流，多做一些互动的游戏以提高学习兴趣。对于每节课的教学任务要精心设计，才能有效的利用

课堂时间。

- 1、每堂课前的复习有针对性，目的性，检测性，并引起学生对知识的回忆，加以巩固。
- 2、课堂学习中利用教师示范，电教学习激发学生们学习的兴趣，以提高教学质量和学生的学习效果。
- 3、教学中，加强对实践的操作，培养他们举一反三，融会贯通的技能。