

# 2023年人教版三年级信息技术教案设计(优秀8篇)

作为一名教职工，就不得不需要编写教案，编写教案有利于我们科学、合理地支配课堂时间。那么问题来了，教案应该怎么写？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

## 人教版三年级信息技术教案设计篇一

电脑的各种功能

2、在学习的过程中，培养同学观察生活的习惯

3、激发同学自觉爱科学、学科学、用科学的兴趣

电脑的各种功能

普通教室

### 一、 导入

师：上节课，我们了解了信息技术的概念，同时也知道了，计算机与网络技术是信息技术里面很重要的一局部。今天我们就来深入了解一下计算机到底有哪些功能。

### 二、电脑功能的介绍

师：计算机又称为电脑。它的身手可大了。现在我们来分组讨论，大家来想一想在生活中，你们所了解的电脑都有哪些功能。

同学以四人为单位，分组讨论。

同学汇报讨论的结果，老师以板书形式出现，并加以补充和介绍：

### 功能1：存放资料

电脑存储设备可以存放大量的文字、图片、音乐、视频等资料。其实电脑的存储容量是很大的。一张普通光盘可以存放3亿多个汉字。但视频文件相对于文字来说，会占用更多的空间。

### 功能2：画漂亮的图

### 功能3：听音乐、看电影或动画

电脑在我们娱乐中也发挥了很大的作用，而且现在还可以通过网络，直接在网络上观看世界各地的电视、电影作品，不需要浏览到自身的电脑上，还可以通过电脑看电视台的节目。

### 功能4：上网校、看新闻、收发电子邮件等

现在许多学校都通过网络开设了网校，同学通过邮件□qq□论坛等通讯工具与在异地的老师交流，安排作业和交作业。网络上的新闻的发布也比电视、报纸都来得快得多。往往一些重大事件都是最早在网络上分布的。

### 功能5：制作电脑课件

课件分成两种，一种是提供给老师使用，便于老师在上课的时候进行教学，也有助于同学们更形象地了解课文内容。另一种是提供给同学们使用的，这种课件通常用于同学们的自学。

### 功能6：电脑翻译

电脑能够快速翻译英文单词或句子。不只能进行中英互译，还有许多其他国家的语言，比方：日语、法语、韩语等，现在都可是在网络上找到翻译的工具软件。

### 功能7：制作数字电影

大家特别熟悉的一些动画人物，其实都是通过电脑设计完成的。而且电脑也在电影制作中起到了很大的作用，像一些比较危险的高难度的动作局面，就可以用电脑来制作。

完成课本第15页的“说一说”

## 人教版三年级信息技术教案设计篇二

教学目的：认识计算机各个部件，理解计算机硬件和软件的概念。

教学内容：学习计算机的基本组成

教学过程：

师：上节课，我们已经学习计算机在生活中的应用。哪位同学能来谈一谈具体应用方面。

师：好，你来。

生：（略）

师：好，你也来谈谈。

生：（略）

师：同学们都谈得不错，接下来，我们来共同认识一下计算机的基本组成。好吗？

生：好。

师：现在，让世纪博士给我们讲讲计算机的家史吧。

（老师启动光碟，让学生观看）

师：通过观看影片，同学们学习了什么呢？对计算机了解了多少呢？

生：我知道了。

师：那你来说说。

生：一台计算机（电脑）是由硬件与软件组成的。

师：哪硬件是什么呢？

生：老师，我来说。

师：好，你说。

生：硬件主要由主机、键盘、鼠标、显示器等组成。

师：哪软件又是什么呢？

生：老师，我来说。

师：好，你说。

生：软件是人编写的程序，专为完成某一项任务而设计，是智慧的结晶，用不同软件可以让计算机完成不同的任务。

师：同学们，今天学了可真不少。接下来我们来做一个下面的题目。

通过世纪博士的讲解，我们认识了计算机的硬件，知道了计算机软件，请依据下列题目，填上“硬件”或“软件”。

- 1、小神游在利用画图（ ）画画。
- 2、将计算机上文章打印出来的打印机是（ ）。
- 3、工程师利用制图（ ）设计机械零件，将设计的机械零件图输出到纸上的设备是（ ）。

师：同学们，先讨论一下。

- 1、对图2-6所示的计算机你还想加上什么设备？做什么用？
- 2、你想让这台计算机做些什么事？

## 人教版三年级信息技术教案设计篇三

知识技能目标：掌握运用彩色橡皮，为树叶变化四季的颜色。

能将创作好的图画设置为墙纸。

过程与方法：课堂中进行有层次的教学，同学在自主探索、合作互助的过程中掌握本课的知识要点。

情感、态度、价值观：培养同学自主探索、合作互助的学习能力和表示自我的能力。

教学重点：学会灵活使用彩色橡皮为树叶改变颜色。

教学难点：提高同学自主探究和操作实践能力。

教学准备：

教师自备四季图片

教学过程：

（播放四季图片）

师：武汉是一个四季分明的城市，春天，这里春意盎然，美不胜收；夏天，这里骄阳似火，不愧为“火炉”的称号；秋天，这里枝繁叶茂，硕果累累；冬天，这里白雪飘飘，宛如童话王国。

师问：你能说说一年四季里，树叶的变化情况吗？

出示表格。

春天的树叶可以是色，

因为

夏天的树叶可以是深绿色，

因为

秋天的树叶可以是色，

因为

冬天的树叶可以是色，

因为树叶被白雪覆盖着

师：出示自制四季变化图片激发同学的学习兴趣。

（2）学用彩色橡皮：

展示四季，来大家对比一下这几幅图画有什么不同。

图片没有变化，只是树叶的颜色发生了变化，大家想想看有什么方法可以实现呢？（提示：用彩色橡皮）

好，看老师变魔术了哦。老师只变一次，你可要听好了。

\*在颜色栏里用鼠标右键点击一种颜色，这就是我们橡皮的颜色。

\*用彩色的橡皮在与前景色一样的画布上用鼠标右键可以绘制出彩色的字。

注：1、彩色的橡皮只会在颜色与前景色一样的画布上才干涂出颜色。

2、必需要用鼠标右键。

生：尝试利用彩色橡皮，制作四季不同的树叶的图片。

作品展示，问题解答，并进行简单的评价。

师：同学们，你们有没有方法让我们成为我们电脑的桌面呢？

生：自主探索。

师简介三种方式：平铺、拉伸、居中。

生观察后，自身找出不同。

生生评价

师生评价

展示评选出来最好的同学作品：

出示蝴蝶图片，同学们你们能用今天学的身手让蝴蝶变变颜

色吗？

略

## 人教版三年级信息技术教案设计篇四

1节课

1、生活中的信息形式，信息的重要性；

2、信息的发展，信息道德。

1、了解生活中的信息，认识信息的重要性，树立信息意识，培养信息道德。

2、了解信息的重要处置工具——计算机；

3、培养同学对信息技术课的兴趣以和自主探索能力与相互学习的能力；让同学感受信息技术课带来的快乐。

信息的概念，认识信息的重要性；

信息的概念，信息道德。

普通教室

一、导入

师：同学们，今天是我们第一次接触信息技术这门课程，有人知道什么是信息技术吗？

指导同学回答，情感激励；

二、信息技术在生活中的运用



活动1：信息技术就在我们身边，请同学们好好想想，身边都有哪些信息技术，并说说信息技术起到的作用。将同学按两组为一队，分为a□b两队，两队轮流说出身边的信息技术，无法和时接上的队输。

师：通过刚才的游戏，大家应该不再对信息技术感到陌生了，其实信息技术就在我们的身边。并且在日常生活以外的各个领域，信息技术也有着广泛的应用，比方：通讯卫星、侦查飞机、机器人、通讯兵、雷达等等。我们每天看新闻的时候都会听到天气预报，这是科学家利用电脑对气象卫星传回的数据进行分析的结果。

### 三、信息道德

师：在所有的信息技术中，大家最熟悉的可能就是互联网了。互联网上有各种各样的信息。其中有假的信息，也有真的信息；有对我们好的信息，也有对我们来说不好的信息。那面对这么多的信息，我们必需要养成良好的信息道德，才干充沛利用网络上有利的信息，并用去除不利的信息。

活动2：通过老师口述“小明的一天”的故事，请同学们认真听，并且当听到一些你认为不正确的行为时，喊“停”，并请同学告诉老师，小明的那些行为是不对的。

小明的一天：今天轮到小明的班级上电脑课了，小明兴高采烈地来到了电脑室的门口，可是发现自身今天忘了带鞋套，可是小明又不想脱鞋子，就趁老师不注意，偷偷溜进了教室。打开电脑后，小明看到了一个名为“日记”的文件，小明就打开来看，原来这是上一节课，其他班级的同学写的日记。后来，小明看到电脑的桌面上有很多文件，他觉得这样看起来桌面很乱，他就自作主张地删除了桌面上的一些文件。下课后，小明为了快点去玩，没有并闭计算机，就离开了教室。

师生一起总结基本的信息规范和信息道德。

# 人教版三年级信息技术教案设计篇五

- 1、掌握“选定”、“填充”2种工具的法
- 2、能打开在默认位置的图画
- 3、培养学生认真仔细的计算机操作习惯

“选定”、“填充”2种工具的使用，打开默认位置的图画

选定的工具的使用

准备好的范例，并将一幅学生完成的典型画例发送到学生的默认文件夹中。

## 一、引入新课

- 1、上一节课，同学们画的画可真不错，让我们一起来欣赏一下。（教师出示图画）
- 2、谈话：你觉得怎么才能使这些画更美？（涂色、窗子歪了）

## 二、打开图画

- 1、回忆上节课保存画的过程。
- 2、（出示画的文件名）你能打开上次保存的画吗？今天我们来美化原来画的画，让学生自己看书试着打开这幅画。
- 3、学生上台尝试，教师补充讲解。
- 4、你还有其它打开方法吗？学生上台演示。

## 三、美化图画

## （一）移动窗子

- 1、在填色前，我们先来将窗子移移正。
- 2、教师演示用“选定”工具，并组织学生进行观察，鼠标的指针发生了什么变化？
- 3、让学生尝试移动，你在移动过程中碰到什么问题？
- 4、教师提出透明的’问题，请学生自己来选择工具来设定。
- 5、学生继续移动窗子。

## （二）填色

- 1、下面我们就开始为窗子填色，请同学们找出填色工具。
- 2、学生给自己的图画上色。
- 3、上色时你碰到了什么问题？（有时上色时颜色会漏出来），我们该怎么来解决？

## （三）保存图画

当我们修改完后，我们一定要将我们的成果保存起来。

学生这次修改保存作品，保存时不再弹出保存对话框，心中可能有疑惑。为排除这种疑惑，让学生先保存再打开看看是不是刚才修改的作品。

四、师生共同评价作品

五、课堂小结。

# 人教版三年级信息技术教案设计篇六

知识目标：

熟练掌握鼠标的基本操作。

技能目标：

在熟练掌握鼠标基本操作的基础上，会使用windows“计算器”计算式子的值，会玩纸牌游戏。

情感目标：

培养同学养成正确操作鼠标的好习惯。

重点和难点：

- 1、重点：掌握鼠标的基本操作。
- 2、难点：会使用windows“计算器”计算式子的值，会玩纸牌游戏。

教学过程：

一、导入

生回答。

师：这节课，我们继续学习鼠标的基本操作，让鼠标动起来。

二、鼠标的基本操作

1、做一做：鼠标的基本操作

(1)单击“我的电脑”图标，观察图标的变化。

(2) 移动鼠标指针到“我的文档”图标上，按住鼠标左键，将“我的文档”图标拖到屏幕其他地方。

(3) 分别右击“我的电脑”“我的文档”、“回收站”图标，观察弹出的菜单的变化情况。

(4) 双击“我的电脑”图标，弹出“我的电脑”窗口。

2、做一做：用windows“计算器”计算下列式子的值：

$$3 \times 6 =$$

$$5 \times 2 \times 3 =$$

$$2 \times 5 \times 6 \div 2 =$$

师：我们要用计算器来计算式子了，计算器藏在哪儿呢？我们一起来找一找。

(1) 单击“开始”按钮，弹出“开始”菜单；

(2) 选择菜单中的“程序”选项，弹出“程序”子菜单；

(3) 选择子菜单中的“附件”选项，弹出“附件”子菜单；

(4) 单击子菜单中的“计算器”命令，弹出“计算器”窗口。

师：计算器中的“+、-、\*、/”分别表示运算符加、减、乘、除，“=”用于显示计算结果，“c”用于清除数据。现在请同学们跟老师一起输入 $3 \times 6 =$

教师演示 $3 \times 6 =$ 同学练习用鼠标输入，并依次输入 $5 \times 2 =$   
 $= 2 \times 5 \times 6 / 2 =$ 把结果填在横线上。

教师巡视指导。

### 3、做一做：趣味活动

师：同学们一定对纸牌不陌生吧？今天我们就来玩纸牌游戏。

师示范讲解纸牌游戏玩法，生找出纸牌游戏并对照书本进行游戏。

## 人教版三年级信息技术教案设计篇七

知识点：手指分工及下排键、数字键的正确击键方法。

重点：手指分工及正确的指法练习。

### 二、学生分析

年龄特点及个性差异：本年龄段的学生自我约束能力差、缺乏毅力，做事无序，精力容易分散，但上进心强，教师要善于引导。

已有的知识结构：学生已初步掌握使用键盘的正确姿势，知道基准键，掌握了基准键与指法的对应关系，掌握了基准键击键方式。

### 三、教学目标

知识与技能目标：掌握下排键和数字键的正确指法，了解手指分工，提高动手操作能力。

过程与方法目标：使同学们获得正确指法，提高打字速度的成功体验。

情感与态度目标：养成正确使用键盘的习惯，培养同学们利

用素材资源学习新知识的能力。

#### 四、教学案例

##### （一）创设情境，激发兴趣

本节课是在掌握了基准键击键方式后，练习下排字母键的正确指法，可以说是以基准键为基础，进一步扩展的练习。应注意强调练习上排键和下排键后，将手指放回基准键位。使学生明白练习的目的和要求。

练习指法的要求是：指法标准，击键正确，不看键盘，有一定的速度。

学生知道这一点后，练习才有明确的目标，在练习中就会先记忆手指分工，保证指法的要求。让学生明确要在指法正确的基础上，最后再逐步提高速度。不要刚开始就盲目地追求输入的速度，忽视了对正确指法的要求，让学生明白要在指法正确的基础上提高输入速度。这样不仅提高了学生的思想认识，促使他们积极地练习，还可以在练习的过程中，有浅入深，由易到难，让学生逐步达到练习的目的，掌握操作的方法。

##### （二）自主探究、协作学习

任务1：认识下排键的字母——zxcvbnm

师：想一想我们如何制服下排键？

左边的5个键——zxcvb

右边的2个键——nm

你能不能试着编出制服的秘籍？放手让学生尝试，给他们足

够的时间，来进行知识的迁移。

手指轻轻向下点，快速回到基准键，

左手手指从基准键上抬起，斜向左下方击键，完成后迅速回到基准键。

右手手指从基准键上抬起，斜向下右方击键，完成后迅速回到基准键。

师：接下来我们到迷宫走一走。

## 任务2：绝招——盲打

盲打技术可以使打字的速度变得更快。本年龄段的学生自我约束能力差，缺乏毅力，做事情无序，精力容易分散，但上进心强，所以教师要善于引导。有的学生可能不太重视基本功的训练，姿势不够标准，指法不规范，一旦离开了老师的监督，就会随心所欲的操作。在教学中，应从多个角度反复强调，也可以让相近的同学互相监督，提高指法的准确率。

打字是计算机操作的一项基本技能，但这种技能不是天生的，而是通过严格的训练才能获得的，所以要养成良好的习惯，训练一定要严格。这样技能一旦获得，将终生受益。

学习的时候，学生注意力容易分散，精神上容易疲惫，教师要把握好，寓教于乐，激发兴趣，轻松学习这一原则，有的放矢地设计教学。

### （三）游戏练习，巩固提高

学生长时间练习就会感到枯燥，没有兴趣。教师可以为学生准备一个练指法的小游戏，让学生轻松一下，稍稍休息一下手指。



教师在这个环节一定要对指法进行再次强调。教师可以为学生准备一个练习题，将基准键、上排键、下排键的知识包含在其中。可以自己设计一个训练计划，坚持练习键盘操作，一定会越来越熟练。

## 人教版三年级信息技术教案设计篇八

教学内容：

计算机的特点和工作过程

教学目的：

- 1、能结合具体的例子说出计算机的三个特点。
- 2、能和人脑的工作过程作比较，初步理解计算机的工作过程。
- 3、培养学生的抽象思维能力。

教学准备：

图片

教学时间：

1课时

教学过程：

一、导入。

上节课，我们认识了计算机，知道了计算机的分类和组成以及各组成部分的作用，还知道了要计算机做某一件事，必须先给计算机安装该软件。计算机的本领很大，现代社会中，它无处不在，计算机改变着人们的生活和工作方式，所有的

这些都与它本身的特点分不开。今天，我们就来学习计算机的特点和工作过程。

二、新授。

(一)计算机的特点。

1、自学课本--计算机的特点，说出计算机有哪些特点，你从哪里看出来？

2、学生回答。

3、教师补充：

(1)高速、精确的运算能力。

不使用任何算法，请你从1加到13，你要用多长的时间？(学生演示)让我们的计算机来计算从1加到50000，看它要多少时间。(程序演示)

ibm的“深蓝”计算机，在对手每走一步棋时，1秒钟内便会有2亿步棋的反映。

所以，计算机可以做那些计算量大、运算复杂的工作。

(2)准确的逻辑判断能力。

计算机可以根据程序判断下一步该做什么。(试下棋)

1993年9月，在英特尔国际象棋大奖赛中，世界第一高手被名为“天才一号”的电脑象棋系统淘汰出局。

(3)强大的存储能力。

老师这儿有一本200页的教学参考书，总字数为12万，它存在

这张软盘里只占了它的六分之一。这还是现在使用的最小的存储器。(拿出光盘)这叫光盘，我们非常熟悉，它可以存电视节目，如果拿它来存书籍的话，可以存2700册那样的书。我们计算机的硬盘(出示)是光盘存储容量的6倍多，如果用我们计算机的硬盘来存的话，可以存的下多少册书呢?与我们的图书馆相比，你就可以看出计算机的存储能力了!

## (二)计算机的工作过程。

1、做一个实验：叫一位同学的名字，然后问同学们，他为什么站起来，分析他完成动作的整个过程，总结出三步：接到指令、大脑思考、作出反应。

2、自学教材，想一想，你能完整说一说它的工作过程吗?学生回答，讨论。

## 三、小结。

今天，你学到了计算机的哪些知识?

## 四、作业。

书上“做一做”。