

最新三年级信息技术教学计划(模板5篇)

时间过得真快，总在不经意间流逝，我们又将续写新的诗篇，展开新的旅程，该为自己下阶段的学习制定一个计划了。因此，我们应该充分认识到计划的作用，并在日常生活中加以应用。下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的计划书范文，我们一起来看看吧。

三年级信息技术教学计划篇一

本学期采用的是浙江摄影出版社出版的新版教材三年级上册，它包括以下几方面的内容：

总共三个单元，第一单元共有4课，“和电脑交朋友”主要是介绍信息技术在生活的应用，让学生认识常见的信息技术工具，主要是计算机的简单介绍；接着教材在“与电脑来个亲密接触”一课中向学生介绍正确开机、关机的方法，以及认识电脑桌面，在“可爱的鼠标”一课中向学生介绍了鼠标的各种操作方法，使学生能熟练控制鼠标，还介绍了计算器的应用和键盘。本单元是学生接触信息技术课的第一个单元，教材用4课的内容让学生初步认识计算机，学习基本的计算机操作方法——使用鼠标和键盘。在此基础上，小游戏的作用，既让学生熟练了计算机的操作方法，又使学生对计算机在生活、娱乐、学习上的作用有一定的了解。

第二单元主要内容是学用“画图”软件画图，共7课，通过利用画图软件掌握绘图的方法，进而完成一幅比较完整的作品，在完成作品、展示作品的过程体验成功的乐趣，激发学生爱护我们美丽的校园，从而充分调动学生的学习积极性，还要通过绘图，让学生熟练鼠标的操作，掌握保存文件的方法，理解复制、粘贴操作，养成良好的上机习惯。

第三单元主要让学生学会使用金山画王画画，共有4课，现行的小学信息技术教材大都将“画画”作为学生学习计算机技

术的第一个主要软件，可见“画画”对小学生计算机启蒙教育的重要性。学生通过这4课的学习，不但能掌握用金山画王画画的方法，画出一幅比较完整的作品。而且在完成作品、展示作品的过程中体验成功的乐趣，充分调动学生的学习积极性。

二、学情分析

三年级学生刚接触信息技术这门课程，大部分学生家中配备了计算机，对计算机并不陌生，但操作并不规范，但用以玩游戏居多，所以要可以进行深一层次的辅导。

三、教学目标

(1) 知识与技能：

了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣；认识计算机的基本组成；学会开机和关机；认识鼠标，知道鼠标的左右两键；学会鼠标的指向、单击、双击、拖动操作；能通过“关闭”按钮，关闭一个窗口；能打开和关闭画图与金山画王，认识画图和金山画王的界面；了解不同的绘图工具，能用不同的绘图工具绘图；学会修改画图的方法；能用“撤销”来更正错误；能清除选定的区域；能在档案管理中找到自己的画；熟悉不同风格的背景图库；使用倒色工具添颜色，用底纹填色；会使用角色图库，调整角色图库中图片的大小、位置等；学会使用仙女袋工具；学画几何图形；认识变形工具，并能使用它来修改图片；认识暗房，并能调整颜色；认识图库中的动画；学会选取工具；学用操纵器；能复制、粘贴图形。

(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其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，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，为祖国的繁荣昌盛而努力学习。

四、教学重、难点

- 1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣。
- 2、鼠标的指向、单击、双击、拖动操作。
- 3、能通过关闭按钮关闭窗口。
- 4、通过游戏，使学生有兴趣地掌握鼠标的 basic 操作。
- 5、画图工具的使用。
- 6、前景色、背景色的使用。
- 7、用不同绘图工具绘画。
- 8、文字工具的使用。
- 9、选定、填充工具的使用。

- 10、复制、粘贴的使用方法。
- 11、利用图库中的贴图进行创作。
- 12、认识图库中的动画并修改。
- 13、几何图形使用。

五、提优补差措施

培优重在拔尖，辅差重在提高，在课堂上有意识给学生制造机会，让优生吃得饱，让差生吃得好。现在的信息技术课可以充分发挥优生的优势，指名让他带一名或两名差生，介绍方法让差生懂得怎样学，激起他们的学习兴趣。从而提高优生的自主和自觉学习能力，进一步巩固并提高中等生的学习成绩，帮助差生取得适当进步，让差生在教师的辅导和优生的帮助下，逐步提高学习成绩，并培养较好的学习习惯，形成基本能力。携着“爱心、信心、细心和耐心”去做将培优计划要落到实处，发掘并培养一批尖生，挖掘他们的潜能，从培养能力入手，训练良好学习习惯，从而形成扎实基础，协助教师进行辅差活动，提高整个班级的信息素养。

具体措施：

- 1、认真备好每一次培优辅差教案，努力做好学习过程的趣味性和知识性相结合。
- 2、加强交流，了解潜能生、优异生的家庭、学习的具体情况，尽量排除学习上遇到的困难。
- 3、对班级的学生进行比较深入细致的了解。
- 4、沟通思想，切实解决潜能生在学习上的困难。
- 5、坚持辅潜工作，每周不少于一次。

- 6、对自己班级的优等生与后进生的确定要谨慎，特别是潜力较大的学生，应安排重点辅导。
- 7、认真确定辅导对象，坚持每周至少2次的辅导，辅导要有针对性和可行性，对每次辅导的内容要做好记录。
- 8、请优生介绍学习经验，差生加以学习。
- 9、课堂上创造机会，用优生学习思维、方法来影响差生。对差生实施多做多练措施。优生适当增加题目难度。
- 10、采用激励机制，对差生的每一点进步都给予肯定，并鼓励其继续进取，在优生中树立榜样，给机会表现，调动他们的学习积极性和成功感。
- 11、充分了解差生现行学习方法，给予正确引导，朝正确方向发展，保证差生改善目前学习差的状况。
- 12、作业练习既要面向全体学生，又要兼顾提优补差。

三年级信息技术教学计划篇二

三年级本期教材学校选用的是陕西人民教育出版社的教材“windows xp”操作系统，全册共分十五个课时。教材主要内容介绍了windows的桌面、任务栏设置，文件及文件夹的操作与管理，和画图软件的使用。本人认为教材结构编排合理，重难点突出，符合小学生的认知特点，有利于小学生上手学习。

二、学情分析：

本期三年级共一个教学班，每班学生46人。由于学生人数较少，可全部课时都安排在机房授课。本期所授的操作系统部分教学内容枯燥，且涉及到很多专业的计算机词汇，对于小

学生而言，理解起来有一定难度，所以应多设计精彩任务激发学生的学习兴趣，以达到最佳的教学效果。

本校学生上学期学习内容为《画图》，和本期知识联系不大，但同学们对计算机的基本操作有一定了解。对于从外地转入的新学生要着重关注他们计算机素养的训练。

三、 教学目标：

知识目标：了解操作系统以前dos\win32\win98\win me版本的发展历史及现有的win xp和vista操作系统。

技能目标：

- 1、掌握对电脑桌面、屏保、任务栏、时间的基本设置。
- 2、了解文件名、文件类型、文件扩展名及文件属性等基础知识和常用文件名的意义。
- 3、了解文件的路径及文件和文件夹的管理，资源管理器的使用方法。
- 4、对学生计算机素养的培养，在教学中贯穿“菜单、下拉菜单、标签卡、对话框等”等操作训练。

情感目标：了解世界最大的软件公司microsoft的发展，和比尔盖茨的创业历史(微软是做dos起家)，告诉孩子们注重创新的民族是最有希望的民族，鼓励同学们学习先进的科技知识，积极创新探究，时代杂志分析过下一个比尔会出在中国。

四、 教学措施：

每节课教材安排内容不多，但操作系统学起来比较枯燥，可能学生的学习兴趣会受影响，所以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。

五、 教学进度；

根据学校教学周历对课堂教学时间安排暂定每周一课时，若时间宽松可补充操作系统的安装、控制面板的设置及软件安装的相关知识。

三年级信息技术教学计划篇三

本学期三年级班学生共25人，机房只有电脑1台，呈现人多机少的情况，所以教学中只能将学生进行分组。三年级学生在一、二年级已经开始间接接触信息技术这门课程，在电脑学习方面已经有了一定的基础。对于文字输入我早在三年级上学期的时候初步简单地教授过，所以本学期在内容安排可以适当加快，加强学生的打字速度练习，增加学生的网络操作。

本册教材有三个单元，分别是因特网上长见识、巧手装饰我的家、中文输入一点通。每个单元都围绕一个主题开展多项活动，每节课完成一个活动。

1、建立对计算机的感性认识，了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识。

2、学习汉字输入，了解常用的汉字输入法，最少精通一种汉字输入法，特别是要正确的汉字的标点符号及其他一些常用符号。

3、学会上网浏览网页，从网上检索有用的资源，养成良好的上网习惯，遵守网络文明公约。

4、在使用信息技术时学会与他人合作，学会使用与年龄发展相符的多媒体资源进行学习。

5、能够在他人帮助下使用通讯远距离获取信息、与他人沟通，开展直接和独立的学习，发展个人的爱好和兴趣。

6、知道应负责任地使用信息技术系统及软件，养成良好的计算机使用习惯和责任意识。

三、教材的重点和难点

1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣 2、养成良好的计算机使用习惯和责任意识。 3、学会汉字输入，了解常用的汉字输入法。

1、认真组织教学，认真对学生进行辅导。

2、实行切实可行的教学方法，对学生进行知识的传授。

3、由于学校存在人多机少的情况，所以采用小组学习的方式进行教学，注重每个学生的学习，力争使每个学生都能完成一节课的任务。

五、教学进度表

三年级信息技术教学计划篇四

选用的教材是浙江摄影出版社的《小学信息技术》三年级上教材。此册教材分三个单元，第一单元“和电脑交朋友”，第二单元“用电脑画画”，第三单元“神奇的画王”。有以下特点：

本课程主要培养学生的信息素养，培养学生对信息技术的兴趣和意识，认识计算机、培养学生绘画能力。本书是在学习

电脑的基础上，的让学生了解和掌握信息技术基本技术基本知识和技能，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。通过信息技术课程使学生具有获取信息、处理信息的能力。

本书的主要内容是讲解画图软件和金山画王这两个软件。由于三年级学生第一次接触计算机，首先是让学生认识计算机，熟练鼠标的操作。为了培养学生的学习兴趣，本书主要是让学生通过学习画图软件和金山画王这两个软件。画图软件是系统自带的一个比较简单的画图软件，它能通过它的工具箱中的工具画出一些简单的图形，并能给它涂上颜色，而每个学生多能画自己的作品来，这样能培养学生学习的兴趣和信心。

为了使学生有进一步的提高，画出更漂亮的图画，本书安排了金山画王这个软件学习，让学生进一步来画出各种各样的图画。本书通过详细的介绍的讲解，使不同层次的学生都能够接受，让不同层次的学生都能够得到提高。

让学生通过学习了解鼠标的操作、掌握书本上要求轧掌握的内容，完成简单的综合任务。能够通过学习，绘画出一些简单图画。

要求学生学习和使用计算机不但能帮助解决很多复杂的问题和任务，而且更重要的是能启发学生思维，开发学生的智力。要使学生学好计算机知识，本学期特制定以下几点要求：

- 1、让所有学生都能掌握教材所提及到的内容，所有学生掌握画图软件和金山画王。
- 2、让每一个学生都能利用画图软件或金山画王画一些简单作品。
- 3、充分发挥学生学习的主动性、积极性，使学生变“要学”为

“乐学”，自觉做学习的主人。

4、发挥学生的创造力，和综合使用计算机的能力，让学生用画图软件或金山画王画做出更多的别具一格的作品。

5、通过任务的设置，知道应负责地使用信息技术系统及软件，养成良好的计算机使用习惯和责任意识，培养学生通过自己研究解决问题的能力。

1、能熟练地应用鼠标打开、关闭窗口，窗口的认识，帮助复制粘贴的使用，能进得基本的windows操作。

2、能利用“画图”、“金山画王”制用电子作品。

3、鼠标的操作，熟练掌握指向、拖放、单击、双击，了解右键的基本作用。

4、文字输入，能通过键盘输入英文字和数字。

5、通过学习，提高学生自主学习的能力，综合运用软件的能力，提高学生的创造力、和实际的动手能力，进一步提高学生学习信息技术的热情。

同时还应抓好基本的'课堂常规教学，比如进入机房后不得大声喧哗，不可以带零食，不可以把机房的任务物件带出去，组织好每一节的课堂秩序等等。

三年级信息技术教学计划篇五

从教材的结果和内容来看，与以前使用的档案出版社出版的教材相比较简单但很实用，而且符合学生的心理特点与学生的接受能力，这套教材充分考虑了学生的心理发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需求，体现出了各阶段的侧重点，特别注意培养学生利用信息技术对其它课程进行学习和

探索的能力。三年级的这套教材主要学习内容为：信息技术的初步知识(硬件操作系统);计算机的基本操作(鼠标、键盘以及用拼音录入汉字等)。

三年级学生刚接触信息技术这门课程，大部分学生家中配备了计算机，对计算机并不陌生，但操作并不规范，但用以玩游戏居多，所以要可以进行深一层次的辅导。

(1) 知识与技能：

了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣;认识计算机的基本组成;学会开机和关机;认识鼠标，知道鼠标的左右两键;学会鼠标的指向、单击、双击、拖动操作;能通过“关闭”按钮，关闭一个窗口;3. 了解键盘组成及指法规则，熟练掌握键盘指法及常用控制键的使用，培养学生养成良好的坐姿及击键习惯，学会打字。

(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其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，培养学生的科学态度和科学的学习方法。

- 1、了解计算机的用处，激发学生学习信息技术的兴趣。
- 2、鼠标的指向、单击、双击、拖动操作。
- 3、能通过关闭按钮关闭窗口。
- 4、通过游戏，使学生有兴趣地掌握鼠标的基本操作。
- 5、了解键盘组成及指法规则，熟练掌握键盘指法及常用控制键的使用，培养学生养成良好的坐姿及击键习惯。

一、备课，备课是上好课的前提；

二、上课以学生上机练习为主，在培养学生学习兴趣，获取处理信息的能力、创新思维能力方面有所渗透和加强。