

2023年科三信息技术教学设计 信息化教学设计(大全10篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

科三信息技术教学设计篇一

一、设境激趣，触发语感

(亭亭玉立的荷花、婀娜多姿的荷花、千姿百态的荷花……)

二、充分诵读，激活语感

同学们看到的荷花是这样的，作者又是怀着怎样的心情看荷花的呢？请大家自由读课文。边读边想，作者是怎样看荷花的，你是从哪儿体会到这一点的。

学生读完全文后，教师组织全班交流。(例如：作者迫不及待地看荷花、作者津津有味地看荷花……)

三、潜心品读，领悟语感

作者这么急切地来到荷池边，他看到了怎样的荷花呢？请同学用自己喜欢的方式读课文第二段，边读边把自己认为最美的语句画出来。

(学生自读课文，潜心品读美的语言。随后组织汇报交流。)

四、多元解读，积淀语感

你觉得哪个句子写得特别美?美在哪儿?(指名读说)

_[课件出示全段内容]

你读真美，你是怎样做到的?

这位同学读得真美，你发现他有什么窍门吗?

你觉得应该怎样读才能更体现出荷花的美?

你们能将这个“冒”字表现出来吗?

大家看，这就是从挨挨挤挤的荷叶之间喜气洋洋、生机勃勃地冒出来的白荷花。(课件播放荷花)

这么美的荷花，它们各有各的姿势，你们想不想把这些姿态万千的荷花描绘下来吗?

(学生画剪荷花、荷叶，并贴荷花、荷叶。贴的时候，自己介绍一下自己画剪的荷花。)

我们是荷花，我们。

我们画的是一朵的荷花，它。)

(在贴的过程中，再让学生评一评，荷叶应贴得紧一些，并贴在荷花下面，荷花要有高有低，以此来加深理解“挨挨挤挤”、“冒”的意思。)

师指着荷池：老师觉得，我们班的同学实在太了不起了，作者手下描绘的荷池竟被同学们搬到黑板上来了。看，这么多的白荷花，一朵有一朵的姿态。(引读。)

我们班的同学就是那了不起的画家。同学们，为我们今后会有更大的成就鼓鼓掌，好吗?(生齐鼓掌)

正像同学们所讲所画的那样，这是一种喜气洋洋的美！这是一种生机勃勃的美！你们想把这些优美的语句记下来吗？那就自己在小组内试着记一记、背一背，并可以加上一些动作，看看那一小组的学习效率。

（一段时间后，学生展示学习成果，教师配乐。）

科三信息技术教学设计篇二

1、知识与技能：

（1）掌握使用指针式万用表测量电阻的方法和步骤

（2）会正确读取电阻测量的结果。

2、过程与方法：

利用信息化平台，使学生通过自主学习、合作探究的方式，掌握指针式万用表测量电阻的方法。

3、情感态度价值观：

激发学生参与实践的兴趣，培养学生自主思考问题和解决问题的能力，养成认真仔细的工作态度，培育精益求精的工匠精神。

教学重难点

重点：指针式万用表测量电阻的方法和步骤。

难点：对指针式万用表测量电阻数据的准确读取。

课型：实训课

课时：2课时

教学方法：讲授法、演示法、练习法，自主探究法，小组合作法

教具：手机、多媒体投影仪、万用表、色环电阻等

课前准备：

1、制作好相关微课视频（认识指针式万用表欧姆档及读数、指针式万用表测量电阻的方法），提前向蓝墨云班课平台中推送，利用晚自习和课余时间让学生观看。

3、在云班课发起活动，了解同学们微课视频的学习效果。

课堂教学：

1、设疑激趣，导入新课（5分钟）

今天我们就来学习指针式万用表的另一个重要用途——电阻的测量。

通报云班课学生自学情况,表扬先进。

2、学做结合，形成技能（65分钟）

（1）初次测量，预习反馈

分发一些色环电阻，让学生回忆微课内容，分组讨论，进行电阻测量练习。教师将同学们测量过程中出现的'问题用手机记录下来。

（2）推荐两组同学上台进行测量展示，其他同学通过手机投

屏观看，演示结束后其他同学点评，分析演示同学操作是否规范，教师引导学生总结指针式万用表测量电阻的方法和步骤。

(3) 教师将巡查过程中拍下的照片投影到电子白板上，让学生讨论分析。

(4) 反复练习，形成技能

每组分发10个电阻，让学生根据前一阶段练习的经验，结合微课视频，进行针对性的纠错练习。教师继续巡查，发现问题提醒学生。

(5) 技能比拼，展示反馈

推荐四组人员参加参与“技能达人”比拼活动，以两分钟内测量电阻准确个数最多的组获胜，获胜组将获得本次课“技能达人”称号，作为平时成绩加分项的依据。教师可根据学生比拼情况进行针对性的点评和补充。

(6) 变式练习，强化技能

给每组同学在发一些电阻，有意使每组都有部分色环污损的，让同学们进行测量，有问题借助手机网络进行搜索，并将方法在班级分享推广，学会举一反三。

3、复习巩固，分享成果（10分钟）

对照学习任务单检查学生学习目标的实现情况，分享各自学习效果：今天你学会了什么？万用表测量电阻的方法你掌握了么？还有哪些问题仍然不明白？针对存在的问题提出改进办法。然后出示指针式万用表测量电阻的口诀，让大家熟读：

测电阻，先调零

断开电源再测量

双手不宜触电阻

防止并接变精度

读数勿忘乘倍数

课外拓展

将课学习片段发送到班级群，供家长了解学生学习情况，学生自己根据个人情况进行复习巩固。让学生搜索指针式万用表测量开关、变压器线圈电阻以及电容器检测的方法，在班级群进行分享。

课后反思：

但是，本课是开放、动态的生成性课堂，对教师的知识储备和应变能力提出了更高的要求。教师必须不断反思、研究，完善知识体系，与学生在互动中互相补充，彼此分享，方能实现教学相长。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

科三信息技术教学设计篇三

设计、制作板报 教学目标：1. 让学生学会在文档中插入艺术字, 调整艺术字的位置和大小!2. 学生在插入艺术字后, 自己试着调整艺术字的位置和大小, 培养学生自主学习、勤于动手的实践能力!3. 在给学生的资料中加入有关祖国秀丽风景的图画和一些环保标语, 培养学生爱国主义精神及环保意识!教学重点：掌握艺术字的相关操作。教学难点：1. 了解艺术字库的相关使用及艺术字工具栏的相关操作。2. 学生能通过掌握的基本方法灵活运用, 实现自己的特点。教学方法：引出问题-分析问题-解决问题-总结 演示法、讲解法、练习法、对比法 教学媒体：信息技术教室 课前准备：1. 教师和学生共同收集祖国秀丽风景图片、环保标语。

2. 教师将收集到的资料扫描到计算机里, 并做资源共享。 教学过程:(一知识导入

通过插入艺术字和没有插入艺术字的两期板报的对比, 使学生了解, 美化一个文档, 除了对文档中的文字进行格式化操作, 在文档中适当的对题目进行修改、使其艺术化, 可以使文档更加生动、活泼, 页面更加美观。

(二出示学习目标

1. 找到插入艺术字的多种方法。
2. 调整艺术字的方法可以参照剪贴画的调整方法。 3. 注意艺术字颜色的调整, 要多样化, 使用多种方案。

学生活动: 参照提示, 根据需要插入来自文件的图片和艺术字, 进行设置, 并将结果保存到固定文件夹。让学生之间能相互浏览其他人的作品。

(四自学新课过程(学生独立学习, 教师指导

word软件的艺术字库内容丰富、模式多样,适合孩子们想象力和创造力的发挥。

1. 艺术字的插入方法

方法1:在菜单栏找到“插入”-“图片”-“艺术字”

第二项:编辑文字(输入文字,并进行简单修饰 第三项:艺术字库(多种样式的艺术字

第四项:设置艺术字格式(艺术字的颜色线条、大小、版式等的修改 第五项:艺术字形状

1. 艺术字多用在什么地方? 答:在文档中插入的艺术字大部分以标题为主,这样可以使文档的标题更加醒目,富于感染力,从而达到进一步美化文档的作用。

2. 艺术字工具栏什么时候有,什么时候没有? 答:在选中艺术字时艺术字工具栏会显现。

3. 板报设计实例展示、讲解。(六合作探究

要求学生以小组为单位,发挥想象利用教师和学生共同收集到的资料进行一期关于环境保护的板报设计。

(八小组汇报成果,教师总结

1. 小组选代表汇报本节课的学习成果,并向其他同学展示小组作品。 2. 教师点评作品,总结本课。

3. 本课总结:学生们掌握了在word中插入艺术字的方法,以及如何调整艺术字的大小、方向,将艺术字与文本更好的溶合在一起,才能令文本更加生动、美观!

科三信息技术教学设计篇四

我国发达地区的“校校通”工程大规模建设已经基本完成，基础教育信息化进入了新的时期。教育信息化的重心转向以新课程改革为导向，教师的信息化教学设计培训为核心，推进课程与信息技术整合的深入发展。

信息技术在教学中应用的滞后现象。“低认知水平，简单技术操作”需要向提高学生的思维能力方向发展。

二、信息化教学设计的定义

信息化教学设计是充分利用现代信息技术和信息资源，科学安排教学过程的各个环节和要素，为学习者提供良好的信息化学习条件，实现教学过程全优化的系统方法。（祝智庭[20xx]

所谓信息化环境下的教学设计（信息化教学设计），是运用系统方法，以学为中心，充分利用现代信息技术和信息资源，科学地安排教学过程的各个环节和要素，以实现教学过程的优化。（黎加厚[20xx]

信息化教学设计的8个模块：

1. 单元教学目标分析；
2. 学习任务与问题设计；
3. 学习资源查找与设计；
4. 教学过程设计；
5. 学生作品范例设计；

6. 评价量规设计；
7. 单元实施方案设计；
8. 教学设计过程的评价与修改。

信息化教学设计要求教师在自己的教学中培养学生的高级思维能力，激励学生主动探究，通过课程问题来激发学生在教学活动中思考所学的内容。信息化教学设计的关键模块是教学问题设计。

三、信息化教学设计的理论基础：

1. 人的全面发展理论
2. 主体教育理论
3. 新基础教育
4. 信息技术与课程整合
5. 布卢姆教育目标分类学
6. 基于问题导向式的学习

四、信息化教学设计在教学活动中的定位

1. 教育理论与课堂教学实践的中间连接；
2. 立足于当今优秀的教育理论基础；
4. 各种“阶梯”或“支架”，可供教师能够轻松愉快地模仿、借鉴、运用；
5. 循序渐进，在反复实践的基础上内化、领悟、迁移、再创

造。

强调人文精神和教师的主观能动性。教师对各种教育哲学观念的理解、教学的艺术和造诣、对学生的爱心、对事业的追求，生命的价值等等，融入到每一个问题的设计、每一个教案的构思、每一堂课的教学进程之中。

五、信息化教学设计的问题设计

通过课程问题设计重新组织教学内容，用问题激发学生全身心进行探究学习，对所学的知识深刻理解，促进学生高级思维能力发展。

“基本问题”：是引导学生致力于揭示各学科核心位置的重要的基本概念的问题，它不是针对具体知识点的‘学科问题’（现在许多教科书上的问题），而是指向学科核心思想和深层次理解的，能够揭示学科内涵的丰富性和复杂性的问题。

“基本问题”的特点：

1. 指向学科的核心；
2. 在某一领域的发展历史和人们学习过程中自然地重演；
3. 孕育了其他重要的问题。

基本问题帮助教师关注在较长的教学实践中（例如，一学年课程或中小学某一学段）教学中的重要主题，透过各式各样的教学表面活动去关注要教给学生的那些基础的概念。帮助教师从人、社会、自然、生活的视野来为学生考虑自己的学科教学。

基本问题帮助学生在学习中的高级思维活动；促使学生进行有意义的学习；帮助学生从哲理高度来认识所学的学科知识，

使学习与人类历史、社会、自然相联系；使当前的学习联系到其他学科和更广泛的主题。

“单元问题”结合单元教学展开的活动，为基本问题提供了结合学习主题的具体通道，没有明显的“正确”答案，能够激发学生学习的兴趣和思考。

六、信息化教学设计的活动设计

1. 根据国家课程标准；
2. 创设学生认知的学习情景；
3. 发展学生的多元智力；
4. 根据教学内容选择多样化的教学策略；
5. 设计辅助学生学习的支架或阶梯
6. 充分利用各种信息资源；

七、信息化教学设计的教学评价设计

1. 评价量规
2. 作品评价
3. 档案袋评价

表

5. 多样化的评价

八、信息化教学设计教案范例研究

九、设计自己的单元教学计划

十、展示和交流自己设计的信息化教案

十一、关于在自己日常课堂教学中实施信息化教案的讨论

科三信息技术教学设计篇五

一、设计指导思想 and 理论依据

指导思想

坚持“以学生为主体”的教学思想，通过学生在教学中探索和教师点拨相结合，达到探究性学习的最大成效。在整个教学过程中，采取探究、讨论、答疑、实践等手段，始终贯穿探究性协作学习的精神，使得学生在自主学习与合作学习相辅相成的过程中获得一定的情感体验与知识、技能。

理论依据

坚持“以教师为主导，以学生为主体”的教育理念，以教师启发式学习和探究性协作学习相结合的教学思想，教师作为主导者的身份引导学生有所启迪，并协助学生顺利开展探究性协作学习。在整个教学过程中，始终鼓励学生敢于质疑，敢于发现问题，体现探究性协作学习在培养学生创新性思维，以及在实践中获得真实情感体验的优势。教学过程中充分发挥个体学习的主动性，使得学生在学习过程中学会思考、学会学习、学会合作。

语文课程既要注重语文知识的积累，也要注重学生的实践和情感体验对语文素养的提高，在鼓励学生探究性协作学习的同时，还要注重培养学生自行解决问题的能力，并以此收获一定的情感体验，促进学生正确价值观的形成。自学与合作学习并重，根据教授教学内容及学生特征分析和课堂教学的

实际情况，灵活调整教学方式及学生学习方式。

二、教学内容分析、学习者特征分析

依据新课标以及培养信息化新型人才的要求，我们将根据以下四个维度对教学内容进行分析：

知识与技能

1、在朗读中培养学生的情感体验

2、让学生带着现代思辨的观念审读作品，树立正确的人生观和世界观。

3、增加学生的文言积累，提高学生阅读和赏析文言文的能力

1、熟悉掌握字词句，归纳。

(1)通假字“属”、“凭”；

(2)一词多义：固、适、逝、苛、虽；

(3)词类适用：东、西、侣、友、舞、泣；

(4)特殊句式：客有吹洞箫者（定语后置）、何为其然也（宾语前置）、而今安在哉（宾语前置）。

2、学会理清文章的思路，扣住每段的写景主体或叙事、议论内容来归纳整合，写出每一段段落大意。

过程与方法

1、老师引导学生进行课文学习，通过朗读、讨论等手段增强学生的情感体验；

- 2、小组团队合作探究，培养探究和合作学习的能力；
- 3、教学过程教师发挥主导作用，引导培养学生的探究合作，调动学生的情绪，增加情感体验，提高理性分析的能力。

情感态度与价值观

- 1、了解作者的写作背景，体验作者情感；
- 2、培养学生的语文素养；
- 3、通过课堂协作、讨论培养学生的交流能力和合作能力。
- 4、从历史发展的角度理解古代作品的内容价值，用现代观念审视作品，从而树立积极健康的人生观、处世观。

信息素养

通过利用互联网进行探究性学习，培养学生信息检索、识别和运用的能力。

三、利用教学环境与资源分析

四、设计师生活动，确定教学模式与教学过程

五、教学设计过程

略

科三信息技术教学设计篇六

1. 认知目标：

了解速度耐力练习方法的特点，如练习时间和休息时间的比例、跑动的距离和组数等。

2. 技能目标:

以最快速度完成跑动路线，间歇期主动进行深呼吸，做到恢复的最大化。

3. 情感目标:

1. 运用polar team2监控，并对结果进行分析反馈(如果受到器材的限制，可用一块polar表选定一个学生佩戴，借助这一个结果来分析全员，并作为单元训练计划制定的依据)。

2. 从热身至放松结束全程使用polar监测。

3. 监测学生在预先设置的练习心率工作的区域以及心率恢复的速度，便于在单元教学中有指导性地分组教学和设置合理的练习强度及练习目标。

六、教学流程设计(可加行)

七、教学特色

包括为个性化教学所做的调整、为自主学习所做的支持、对学生能力的培养的设计、教与学方式的创新等。

——根据学校现状，课前一周发送学生链接，提醒学生找时间利用pad或班级电脑观看200米和400米比赛。观察运动员的全程跑动速度，以及摆臂、步伐、呼吸等特点。

——准确设置速度耐力练习。利用练习时间和休息时间比准确控制练习的强度和目标。

——利用polar做初始评定和后期练习的监控。

——分析polar结果，评定学生的练习状态和恢复状态。

——运用polar结果指导后期练习计划的制定。

科三信息技术教学设计篇七

1、教材分析

《今天我排版》是黑龙江教育出版社小学信息技术教材第一册第十三课的内容。教学对象为小学三年级的学生，本课是在学生刚刚学会在写字板中输入文字的基础上进行教学的，其目的是让学生掌握对写字板中的文字进行美化的方法，让学生初步接触文字的编辑，了解打印文字的方法，为日后掌握word等文字编辑工具打下基础。

2、教学目标

知识与能力：掌握文字格式变化的基本操作，初步了解计算机打印文章的方法。

过程与方法：让学生在情境中学习，体会对所学知识的探索、发现和认识过程。培养动手动脑、团结协作的能力。

情感态度与价值观：培养学生处理信息的能力，增强创造美、欣赏美的能力。

3、教学重点：掌握设置字体、字号、字形，设置颜色，设置字符对齐方式等操作。

4、教学难点：打印预览和打印文字。

二、说教学方法

本课采用建构主义的支架式教学，即：任务驱动法、创设情境法等。

信息技术教学大纲明确提出：知识技能的传授应以典型任务为主。因此本课采用建构主义理论指导下的主体教学模式，通过学生已经受过的美术教育和信息技术教育，创设一个打扮文字的情境，设置一个个任务，让学生运用已学知识，自己动手，展开研究式、探索式学习，使课堂教学成为实施素质教育的主渠道，达到课堂教学素质化。

三、说学法

本课教给学生的学法是接受任务--思考讨论--合作操练。

让学生带着一个个任务通过课堂讨论，相互合作，实际操作，自我探索，自主学习，使学生在完成任务的过程中不知不觉实现知识的传递、迁移和融合。

四、说教学环境

一台多媒体电脑（有打印机的），学生每人一台安装有windows98系统的电脑，及相关的课件。

五、教学过程

（一）创设情境，导入新知

师：同学们，你们喜欢蓝猫吗？蓝猫今天也来到了我们的课堂，它送给我们一首好听的歌，听完后要回答一个问题。

师：这首歌词当中哪一句给你留下深刻的印象？

生：只要你爱想、爱问、爱动脑，天地间奇妙的问题，你全明了

师：有一位同学给蓝猫写了一篇文章，你们想知道写些什么吗？（师展示）同学觉得漂亮吗？你们能帮助他吗？（生答）

师：老师也想和同学们一起帮助她，今天我们就一起来把这些文字都变得漂亮起来好吗？

板书：《今天我排版》

（二）搭建支架，探索新知

1、告诉蓝猫我心中的歌

师：大家认为可以从哪些方面对这篇文章进行美化？

学生讨论后回答。

科三信息技术教学设计篇八

1、掌握动画的分类。

2、学习二维动画的制作过程和方法。

制作二维动画的过程和方法。

动画制作过程中各种参数的设置。

1、从空间角度来划分，动画可分为二维动画和三维动画。如果动画的画面称为二维动画，二维动画画面构图，二维动画的文件格式有如果动画的画面是就是三维动画，三维动画增加了还具有三维动画的文件格式为。

2、制作二维动画的软件很多，其中代表性的是macromedia公司的。动画采用了技术，可以，它具有特点，被广泛应用于。

3、用flash制作动画有两种基本方法：一种是，另一种是。

一、讨论二维动画和三维动画各有什么表现特点？

二、两种动画制作方法的比较

1、逐帧制作：

2、中间帧自动生成：

三、制作遮罩(mask)动画

在flash中设为遮罩的层可以将其下一层的内容隐藏起来，再下一层的内容将通过遮罩层填充颜色形状或文本对象显示出来。

演示动画并分析制作方法

四、文件格式

1□fla格式：

2□swf格式：

探究任务：制作遮罩动画

要求：

1、仿照课堂实例制作遮罩动画，保存成swf格式。

2、改变“背景”图层的形状，观察遮罩动画的效果。

科三信息技术教学设计篇九

信息化教学就是在信息化环境中，教育者与学习者借助现代教育媒体、教育信息资源和教育技术方法进行的双边活动。

其特点是：以信息技术为支撑；以现代教育教学理论为指导；强调新型教学模式的构建；教学内容具有更强的时代性和丰富性；教学更适合学生的学习需要和特点。信息化教学不仅仅是在传统教学的基础上对教学媒体和手段的改变，而且是以现代信息技术为基础的整体的教学体系的一系列的改革和变化。

关键要素 传统教学 信息化教学

教学策略 教师导向 学生探索 讲授方式 说教性的讲授 交互性指导

学习内容 单学科的独立模块 带逼真任务的多学科延伸模块

作业方式 个体作业 协同作业

评估方式 针对事实性知识和离散技能的评估 基于绩效的评估 基本原则

1. 以学为中心，注重学习者学习能力的培养。教师是作为学习的促进者，引导、监控和评价学生的学习进程。
2. 充分利用各种信息资源来支持学。
3. 以“任务驱动”和“问题解决”作为学习和研究活动的主线，在相关的有具体意义的情境中确定和教授学习策略与技能。

信息化教学设计的具体成果形式不仅仅是一篇传统意义上的教案，而是包括多项内容的教学设计单元包[instructional unit design package]主要由教学情景问题定义、教学活动设计规划、教学课件以及可以链接与嵌入的多媒体网络资源组成。

教学设计单元包内容

- (5) 活动过程模板（如实验报告模板、信息调查模板）；
- (6) 活动过程评价量表。

科三信息技术教学设计篇十

(1) 了解计算机系统分为软件与硬件，不同的软件有不同的作用

(2) 通过学习，激发学生学好信息技术的愿望，树立良好的版权意识

计算机的硬件与软件，不同的应用需要相应的软件

系统软件与应用软件的区别及简单分类

一、导入

同学们，计算机这个词对于我们来说已经不再陌生，它已经渗透到我们生活中的每个环节中去了。那么你们知道哪些有关于计算机的名词呢？（根据学生的回答，作出相应的小结）。同学们，刚才你们所说的这些名词中有的是计算机的硬件，有的是计算机的软件，还有一些则是计算机的应用。那什么是硬件，什么又是软件呢？今天我们就一起来学习一下计算机的硬件和软件。

二、新授（以台式机为例）

1、硬件

从外观上看，计算机由主机、显示器、键盘、鼠标等部分组成。（结合实物讲解）在这些组成部分里除了我们的主机之外，其它的都还有另外一个名字，同学们想知道吗？好，下

面我们就来分别介绍一下。

(1) 输出设备

首先，我们来看一下我们的显示器。考大家一个问题：显示器它的作用是什么？大家可以相互讨论一下。

（提示：我们开电脑的时候，要是我们没有开显示器的话，会有什么现象呢？）

显示器可以把计算机要告诉我们的信息都输出来给我们看，所以我们给它取名为输出设备。那大家想一想在我们前面学过的计算机的“器官”里面还有什么是属于我们的输出设备的？（打印机、投影仪等）

(2) 输入设备

现在我们再来看看我们的鼠标和键盘。相同的我们先来讨论一下，他们的作用是什么呢？

（提示：在使用电脑时大家有没有遇到过这种情况，就是突然我们的键盘和鼠标不能指挥电脑为我们做事了。）

键盘和鼠标就是把我们要告诉电脑的信息输入到电脑里面去，所以我们就给他们取名为输入设备。其实输入设备还有很多，我们想一想还有什么？（扫描仪、摄像头等）

(3) 主机

主机它比较可怜没有其它名字，只能叫主机，虽然他没有其它的名字，可是它的作用却是非常强大的。它是计算机的心脏和大脑，在它里面有很多的部件，分别实现各种连接和处理功能。它能存储输入的信息，进行运算，还能控制其他设备的工作。它的作用是不是非常强大啊！

(4) 小结

上面我们说的这些主机、输入设备、输出设备，大家有没有发现他们有一个共同的特点？（都是看得见，摸得着的）这些能够看得见，摸得着的部分，我们就把它们叫做计算机的硬件，换句话说就是：硬件就是我们实实在在能够看得见，摸得着的计算机部分。

2、软件

计算机有了硬件，我们就可以马上打字、看电影、玩游戏了吗？（学生回答）计算机光有硬件还不行，它等于是一具尸体，没有生命力，要是想让计算机完成我们想做的工作，使它“活”起来，必须给它安装一些无形的东西，这些就是软件。比如，要用计算机画画，我们就必须给计算机安装画画软件；要聊天，我们就要装qq□我们要完成不同的事情就要给计算机安装上不同的软件，因为每个软件都有它自己不同的作用。

计算机硬件有它的组成部分，我们的计算机软件也有它自己的分类，它大体可以分为系统软件和应用软件两大类。

(1) 系统软件

（提示：不知道大家每次开机和关机的时候有没有注意过，其实这时候啊我们的电脑自己都告诉我们它装的是什么操作系统了）

让学生进行开机关机操作，找到我们的操作系统。

(2) 应用软件

应用软件是计算机用户为了解决某些具体问题而开发的软件。比方说我们现在要想用电脑画画，那有人就开发了金山画王给大家画画。我们想玩打字游戏，有人就开发了金山打字对

不对。有了应用软件，我们就能在计算机上画图、写文章，听音乐、玩游戏啦，如金山画王、金山打字□qq等都是应用软件。

(3) 小结

计算机软件是在硬件上运行的程序以及有关的文档的资料，它是一种无形的东西，我们是看不见摸不着的。

同学们现在我们最常用的软件大都是外国人开发的，像操作系统windows□办公软件office等等，他们把这些软件的价格卖得很高很高，但由于我们还没有开发出同等优秀的软件，就只能高价买进。但是有志气的中国人已经不甘落后，也开发出了一些优秀的国产软件，如wps□超级解霸等，但数量还很少，还有很多优秀的软件等待着同学们学好知识去开发。

四、小结

师：今天我们知道了计算机的硬件（它是实实在在我们看的见摸得到的部分），还有我们的软件（它是无形的，我们是摸不到的）。