

小学三年级信息技术教学计划(精选5篇)

制定计划前，要分析研究工作现状，充分了解下一步工作是在什么基础上进行的，是依据什么来制定这个计划的。写计划的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编整理的个人今后的计划范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

小学三年级信息技术教学计划篇一

本教材是根据江苏省小学计算机教学实际和江苏省教委的要求，参照国家教委全国中小学计算机教育研究中心制定的《中、小学计算机课程指导纲要》精神编写的。

本教材是第二次改版，内容增加了目前流行的windows98操作系统，并进一步增加了内容的趣味性和灵活性，旨在培养学生的学习兴趣，提高学生的智力和创造力。

本册教材的主要内容有：信息技术基础知识□windows 98□画图、文字处理、学做多媒体作品、网络基础知识等。

三年级共有学生130人左右，他们是第一次学习计算机，对计算机有着较浓厚的神秘感，这种神秘感容易转化为对计算机学科的兴趣，对他们今后的学习和工作中运用计算机产生正面影响，但如果引导不当也容易转化为对计算机的畏惧，对他们以后学习和运用计算机产生负面影响。三年级学生对事物有一定的观察、理解、想象、思维能力，学习态度一般比较端正，不较好的学习习惯。但也有少数学生由于学习态度不够端正，目的不够明确，知识掌握不够牢固，上课时较为活跃，不太遵守课堂纪律。

1、通过学习与操作，培养学生从小具有现代科学意识的知识技能，全面发展学生素质。

2、通过学习与操作，培养学生学习计算机的兴趣和养成良好的操作计算机的习惯。

3、通过学习与操作，培养学生刻苦的学习精神、精益求精的学习态度和持之以恒的学习品质。

4、通过学习与操作，培养学生的创造能力与运用能力，能够将所学知识运用于实际生活和学习中。

5、通过学习计算机知识，掌握计算机运用，培养跨世纪人才，提高全民素质。

6、对学生有机渗透爱国主义教育。

1、本教材知识范围涉及较广，教学中要避免求全求深而超出小学生的接受能力，要重视培养学生学习计算机的兴趣。

2、计算机是一门理论性和实践都很强的学科，教学中注意安排好学生的实践活动，合理安排好上机时间，保证一定的上机量。

3、重视对整个学习过程的实践，避免对某一单项操作要求过高，注意分配好各个内容的合理的量。

4、教学中注意引导学生用已有的知识去积极探求新知识，应充分利用教材中的“想一想”、“试一试”、“动脑筋”等内容启发学生，调动学生学习的主观能动性。

5、教师要充分发挥自己的创造性，根据实际情况和个人特点制定教学方案，提高高教学效果。

6、根据学生的兴趣、意识，知识、技能等几个方面，用适当的形式对教学进行考核，惟促进教学效率和学生积极的提高。

7、有机结合有关教材内容，进行爱国主义教育，培养学生精益求精的科学态度和持之以恒的科学精神，使学生成为具有现代科学意识技能的新一代接班人。

内 容 周次

信息和信息处理工具 1

计算机的组成 2~3

计算机的应用 4~5

初识windows98 6

认识windows 98窗口 7~8

玩“纸牌”游戏 9~10

认识键盘 11~12

指法 13~14

认识《画图》 15

画线 16

画方形和圆形 17

画多边形 18

小学三年级信息技术教学计划篇二

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。

小学三年级信息技术教学计划篇三

一、任教班级学生学习情况分析：

小学信息技术第一册教材供三年级学生使用，我校三年级共有四个班。他们对于什么是信息技术，怎样规范地进行电脑操作几乎是一个空白。据调查，其中有25%的学生亲自动手操作过电脑，但只限于一些最简单的操作，有60%的学生看见过他人操作电脑，但自己没亲手操作过，而其余的学生则没有真正看见过电脑。为增强教学的计划性和针对性，特定此计划。

二、教学目标：

1、知识与技能：

- (1) 了解什么是信息技术与信息技术的应用。
- (2) 了解计算机的硬件组成并初步认识软件。
- (3) 学会使用“画图”软件画画。
- (4) 学会浏览网络，搜索保存资料。
- (5) 学会windows的基本操作和资源管理
- (6) 初步掌握word的文字编辑及美化修饰
- (7) 初步学习电子板报的制作

2、过程与方法：

通过讲解法、示范法、范例引导法、榜样激励法、尝试法等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的基本知识和基本技能，了解信息技术的发展和基本应用，特别是对未来的学习、工作和生活的巨大影响，激发学生学习信息技术，提高对信息的采集、整理、加工、存储和应用能力，教育学生正确理解与信息技术相关的文化、伦理

和社会问题，负责任地使用信息技术，培养学生良好的信息素养，把信息技术作为终身学生和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、生活和工作打下坚实的基础。

3、情感态度与价值观

认识到自己肩负的重任，决心为回报社会建设祖国而努力学习。

三、教材分析：

1、教材的知识体系结构分析：

本册教学内容主要分为四部分，第一部分主要是通过学会画画学会使用画图软件，进而熟悉掌握电脑的基本操作。第二部分是通过浏览网页，初步了解互联网，并进一步学习网上搜索及保存网上资料，收发电子邮件等。第三部分是通过学习word初步掌握文字的编辑及美化修饰，让计算机真正的服务于我们的生活及学习。第四部分是简单的windows基本操作及资源管理，用于平时学生自己对计算的维护。

2、本册教材在学科教学中地位和作用：

本册教材是学生接受真正系统的信息技术教育的开始，也是培养学生学习信息技术的兴趣，了解信息技术的有关知识，培养基本的信息技术能力特别是培养学生良好的学习习惯的关键阶段。打下一个好的基础，为以后的学科学习起到重要作用。

3、教学重点、难点分析：

重点：画图软件的使用，网上资源的搜索及保存

难点：画图软件中曲线工具、橡皮工具的使用；网上搜索时关

键字的选择及条目的筛选。

四、改进教学的措施：

1、落实教学“五认真”的具体措施，“五认真”即认真备课、认真讲课、认真辅导、认真布置作业、认真考核。

2、加强提优补差工作，对于优秀生可适当加深加宽，帮助学生形成自己的技能、技巧。对于学困生，要在课上、课后给予更多的帮助、关心和指导，对于特别有兴趣的学生可以组织课外兴趣小组，以培养学生的特长。

3、教研工作的目标和计划：

积极开展信息技术课堂教学模式的研究，通过探讨学习，总结得失，努力将自己的实践活动转化为理论。

五、教学进度

(略)

小学三年级信息技术教学计划篇四

这个学期，我主要负责三年级(2)班的信息技术教学工作，情况和上个学期相适，我必须发扬上个学期总结的一些比较好的经验，把精力放在提高自己的教学方法和教学技巧上。这个阶段的学生都是接触电脑课不久，电脑的操作还不是很熟练。但是学生对电脑课的兴趣比较浓，热情比较高。所以，老师要抓住这点优势，让学生学得开心，寓教于乐。

本册是浙江摄影出版社出版的《小学信息技术》系列教材的第二册。本册共15课，其中心内容是在写字板中输入中英文。本册从内容上来分可分为三单元。第1课和第2课教材主要介绍了windows中窗口的介绍以及桌面的设计。

第二单元从第3课至第8课，主要是介绍了键盘这个新伙伴，强调了键盘上一些常用键的功能和使用，以及如何正确地使用键盘，如何在写字板中输入英文。第三单元从第9课至第15课，主要学习中文的输入，介绍用电脑来写作，突出电脑的好处，书写不用墨水，修改不用橡皮，美化不用颜料。

小学信息技术课程的主要任务是：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。

小学阶段的教学目标主要有：

1. 了解信息技术的应用环境及信息的一些表现形式。
2. 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。
3. 能够通过与他人合作的方式学习和使用信息技术，学会使用与学生认识水平相符的多媒体资源进行学习。
4. 初步学会使用网络获取信息、与他人沟通；能够有意识地利用网络资源进行学习、发展个人的爱好和兴趣。
5. 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。

6. 在条件具备的情况下，初步了解计算机程序设计的一些简单知识。

本期主要采取课堂教师授课方式、学生自学方式和动手操作三种方式进入学习，适当进行一些小竞赛及课堂评价的方式进行教学。其中学生自学和动手实践是最主要的。

小学三年级信息技术教学计划篇五

人类社会已进入信息时代,日新月异的信息技术在不断地改变着周围的世界。为了推广计算机信息技术,提高全民族的科学文化素质,发展小学信息技术教育。根据教育部制定的《中小学信息技术课程指导纲要》,确定本课程的教学任务。

1、了解信息与信息技术的含义，了解常见的信息技术工具的用途。

2、了解计算机系统的基本组成，掌握计算机的基本操作。

技能目标：

3、了解windows操作系统以及对程序窗口的简单操作。

4、学会输入汉字，加强指法练习。

情感目标：

5、培养良好的计算机使用习惯和道德观念。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。

1、了解信息与信息技术的含义，了解常见的信息技术工具的用途。

2、了解计算机系统的基本组成

3、了解windows操作系统

难点：1、熟练掌握计算机的基本操作

2、对程序窗口的简单操作。

3、熟练输入汉字，正确运用指法。

信息技术课程内容应该根据学生的特点，考虑学生心智发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需求，结合学生的实际情况，使学生能在受教育阶段尽可能多地接受新思想、新方法、新技术，并在信息技术的应用中得到发展。

(一)课前准备

1. 深入了解学生

教师课前通过多种渠道了解学生的知识与技能水平、学习态度和学习动机等，从学生现实生活经历和体验出发，确定学生的原有的认知结构和期望形成的认知结构，找到“原有认知结构”与“期望认知结构”之间的差异，从而确定教学起始点及相应的教学方法策略，为组织教学打下良好的基础。

2. 科学设计教学方案

设计教学方案要针对课程内容模块化强的特征，注重教学单元的整体设计。对教学单元所涉及到的知识教学内容、技能教学内容以及应用教学内容有一个整体的把握，根据《课程指导纲要》、教材特点和学生实际情况，将教学单元中的教学目标、教学重点、教学难点统筹安排，避免教学的随意性。

教材处理时，力求做到内容简明易学，层次分明，条理清楚。

重点突出那些与日常学习和生活紧密相关的知识和技能，让学生学习之后能够在日常生活中找到它们的用武之地，通过使用，充分体会到信息技术给他们的学习和生活带来的便捷和快乐。

确定教学方法应根据单元教学实际，合理、灵活地选用讲解示范、任务驱动、自主探究、合作学习等教法和学法。

在独立备课的基础上，开展集体备课活动。互相交流教学设计方案，相互启发、取长补短，及时对原有教学设计方案进行调整、补充、完善，形成个性化教案。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。

3. 构建良好的教学环境

做好计算机房内部的局域网软硬件规划和建设。重视教学需要的素材资源、教学软件或课件的构建，通过合作开发，形成网络学习资源，实现共享。

教师要熟练掌握教学过程中所需的各种硬件和软件的操作使用方法，课前认真检查教学设备和教学软件环境，及时排除设备和软件故障，并认真做好教具、学具、教学媒体、教学资料等各项准备工作，确保课堂教学顺利进行。

(二) 课堂教学

将市教科院“三步四环节五课型”的要求落到实处，在教学实施过程注意以下几点：

1. 营造良好的信息技术学习氛围

在课堂上面向全体学生，建立民主、平等、和谐的师生关系。充分尊重学生个体差异，创造条件，使学习过程突显主动性与独创性。根据学生的年龄特征，组织富有创意的学习活动，

引导学生主动参与，让学生自己发现并提出问题，通过问题的解决，激发学生的探究欲望，让学生在合作、发现、交流中学习。营造良好的信息技术学习氛围。

2. 注重学生学习方式的转变

注意“以学定教”，注重转变学生的学习方式，把学生学习过程中的发现、探究、研究、交流、评价等活动凸现出来，使学习成为学生发现问题、提出问题和解决问题的过程。让学生在亲历处理信息、知识探究、合作交流、解决问题的过程中掌握信息技术基础知识和基本技能，掌握学习方法，形成正确的情感态度与价值观。

3. 关注学生个体差异，注重分层教学。

因为家庭条件不同，孩子接触微机的程度不一样，小学生在学习信息技术知识时起点不同，关注学生的个体差异，设立多级学习目标，使不同层次的学生均能发展。具体做法可以在设计常规内容之外，另外设计一到二个较高教学目标的内容，或与本节课目标类似的其它目标，或相同目标的其它活动内容。课堂上，已经掌握了常规内容的学生就可以去学习较高教学目标的内容，或与本节课目标类似的其它目标内容，或相同目标的其它活动内容，基础差的同学达到常规内容即可。

4. 重视技术学习的实践性

信息技术应用中的可迁移性十分明显，在认识信息技术基本特征、把握信息技术发展规律的基础上，有意识地突出各种应用软件间的关联使用，引导学生借助已有知识、技能、经验和方法，通过积极探索，掌握具有广泛迁移意义的知识、技能和方法，培养学生适应信息技术发展的能力，促进学生可持续发展。

5. 重视课堂教学的检测评价

改变只关注学生学业成绩的单一总结性评价，应重视教学效果的及时反馈。针对“学生课堂学习情况如何，是否掌握了知识、技能与方法，还存在哪些问题”等问题，及时掌握教学情况，找出存在的问题以便及时纠正反馈。

评价的形式可灵活多样，如知识技能学习的评价可以由教师提问学习情况，小组讨论、归纳后由组长汇报；也可以由组内互相检测评价，然后推选代表上台示范操作与表达；还可以由教师抽调好、中、差三类学生上台示范操作与表达，以便发现问题及时纠正。评价要以正面引导为主，及时表扬、多鼓励，对演示表述错误的，也应循循善诱、肯定成绩，指导学习方法。

进行评价时，还应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。另外，要时刻关注评价对学生学习和教师教学效果的反馈作用，要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。