

2023年四年级信息技术教学计划及进度表 (优秀9篇)

计划是提高工作与学习效率的一个前提。做好一个完整的工作计划,才能使工作与学习更加有效的快速的完成。通过制定计划,我们可以更好地实现我们的目标,提高工作效率,使我们的生活更加有序和有意义。以下我给大家整理了一些优质的计划书范文,希望对大家能够有所帮助。

四年级信息技术教学计划及进度表篇一

20xx年我校的信息技术教育教学工作要以党的十八大精神为指导,以与时俱进的精神状态,围绕“内抓管理、外树形象、加快发展、提高质量”的总体工作思路,以教育信息化工程建设为重点,积极推进教育创新,深化教育改革,加强学习与研究,扎扎实实地做好各项工作。

1. 继续在全区信息技术教师中开展学习教育理论活动,加强信息技术教师业务知识的培训,提高我区信息技术教师整体素质与信息化水平。

本学期我区将利用教研活动时间重点做好教师的培训工作,继续以《走进新课改》为内容,学习课改精神和优秀的教育理念,教师之间互相交流教改信息、共同探讨教学方法、切磋教学艺术,努力提高课堂教学质量,探索开创信息技术课堂教学的新模式。通过学习进一步转变教育观念,克服浮躁情绪,探索理论与实践相结合的有效途径和方法。

2. 进一步加强教学研究,改进教学方法和教学评价制度,提高集备、教研的实效性。

不断完善教研组的管理、评价、激励机制,提高教研的实效性,以科学的态度,潜心研究、探索符合教育规律、有利于

学生发展、有利于提高教育教学质量的教法与学法。每月的第一周为各片集体备课时间，由各片长组织实施，另三个周组织全区集体教研，教研组摒弃以往那种你说我听、你说我记的教研模式，力求每一次交流都有新思路、新思想、新问题，依照“回顾——学习——设想——交流”的过程开展教研。

3. 积极探索网上教研活动新模式，利用信息技术教师队伍的优势，提高教研活动的层次和效率。并且通过活动，及时总结推广，带动全区其它学科教师开展网上教研，推动我区的信息技术应用。尝试在信息技术课中进行“双语”教学。确立实验学校教师，制定实验教学方案及实施措施。

4. 抓好信息技术教学质量检测

根据课改新理念，倡导信息技术课建立促进学生全面发展的评价体系。评价不仅要关注学生的学业成绩，而且要发现和发展学生多方面的潜能，了解学生发展中的需求，帮助学生认识自我，建立自信。发挥评价的教育功能，促进学生在原有水平上的发展。对学生学习进行多元化评价，激励学生发展特长，在使学生学会信息技术基础知识的同时，培养和学生的创新精神和实践能力，以及获取知识的能力。

在抓好开课的同时，狠抓教学质量，定期对学生的学习知识和掌握情况进行检测，教师组织学生各单元小测试，学期期末集中检测学生学习情况，在此基础上及时总结经验教训，改进教学方法。

5. 做好学生上机考核工作，重点抓好各种竞赛活动

今年的上机考核由网络考试代替单机考试，上机考核时间全市统一于5月上旬考试，各校教师要明确网络考试的意义，学校要积极配合这项工作，提前做好各项准备。确保我区网络考核的成功。

要下大力气抓好学生的电脑作品制作、机器人制作和程序设计竞赛工作，在全区学校积极参与的基础上，定期对骨干学生作品进行指导。各校要成立信息技术课外兴趣小组，并做到“三定”：定学生、定活动时间、定活动内容，各校信息技术教师要积极借用外部力量，发挥其他学科教师的优势，努力提高我区学生的竞争能力与水平，争取在市比赛中获得好成绩。

配合基础教育课程改革，继续开展课题研究，除推出一批优秀的教学课例外，重点研究在网络环境下，如何将学生引入到学生学的过程，如何改变学生学的方式和师生互动的方式，形成一些能体现课改新理念的教与学的新模式和新方法，促进信息技术与学科的整合。

积极探索网络环境下的计算机备课，鼓励学校充分利用一些优秀的备课系统及资源库进行计算机备课。

4月份举办基于网络环境下优秀课例合教学设计方案评选活动。

四年级信息技术教学计划及进度表篇二

文字处理是计算机应用的一个重要领域，本期主要以word为教学软件。通过用拼音输入汉字的学习，使学生可以了解文字处理软件的基本功能，会向文档中输入汉字、输入词组、标点符号等方法。运用这些知识和技能处理一些简单的生活和学习的相关事物的能力。本着对发展学生个性和创造精神有利的原则进行本期教学。同时，对电脑绘画学的教学以描绘美丽的大自然进行拼装图形，创作新图画，让图画五彩缤纷。通过这些知识的学习和应用，激发学生学习兴趣，让学生在学习过程中逐步学会了观察、思考、联想和大胆操作，能够获取自己想得到的东西，表达了自己的思想，从而培养学生的信息技术素养。

1、复习用拼音录入汉字，学习美化文字，学会文章的高级排版，培养学生的动手动脑能力。

3、进一步学习绘画知识，会用工具画组合图形，保存自己的作品。

4、培育学生的审美能力、创新精神和实践能力。

1、根据学生的具体情况对教学的内容、时间以及例题的难易程度等进行适当的调整。

2、为适合小学生的认知能力和心理、生理特点，教学方法采用任务驱动法。

（1）从学生的角度是围绕一个教学目标，让学生了解相关的知识和操作方法，可以上机操作完成相应的任务，并很快就能看到自己的学习成果。这样不仅可以让学生在完成任务的过程中增长知识和才干，大大提高学生的学习效率。同时可以使学生体验成功的喜悦，增强学生的自信心。在学生整个学习过程，伴随着他们的是一次又一次的成功与自信，有利于调动学生学习的兴趣和积极性。这种享受成功的教育对学生的成长非常有利。

（2）从教师的角度说：任务驱动是一种建立在主义教学理论基础上的学习方法，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。教师注意让学生明确任务，掌握相关的知识和操作方法，并引导学生进行知识的建构，鼓励学生大胆动手、勤用实践，勇于探索。

3、许多知识和经验也可以由学生上机实践来获取。教材中设立了想一想、说一说、试一试、练一练等栏目，引导学生去思考、去探索、去实践。教师注意对学生的启发和引导，鼓励他们善于举一反三、解类旁通，有意识地训练学生，加强

对学生能力的培养。

三、本期课时安排。

XXXXXXXX

四年级信息技术教学计划及进度表篇三

四年级总共7个班，三百多名学生。人数多计算机太少，学与练不能很好的结合。通过一年信息技术的学习，大多数学生对这一课程产生较大的兴趣；并有了一点的信息技术的操作基本技能、技巧。但是女生的动手能力比男生普遍要差一些。有电脑家庭的学生比没有的同学要好的多，他们有时间去自学计算机的知识。在本学期将接触一个新的学习内容，认识一个新的网络世界。在教学中，重视培养学生积极探索精神，鼓励独立性和创新精神，面向全体学生，注重后进生的指导，因材施教，分层教学，使每个学生都能得到发展，从中体会到信息技术中的奥秘与乐趣。

二、教材分析

第一，渗透了新课程改革的理念，充分考虑了学生的年龄特点与认知结构，精心选取最实用、最前沿的内容，尽力克服以往“偏软、偏微软”的弊端，合理拓展了信息技术学科的内涵。

第二，注重创设高度真实的学习情景，帮助学生根据实际需要，在真实有趣的情景中掌握使用的、易迁移的知识与技能。

第三，将学生必须掌握的知识与技能分散到不同学年的实践活动中，力求通过任务需求的提升引领学生螺旋上升式学习。

第四，鼓励学生将学到的信息技术技能应用到其他学科领域中，以推动信息技术与其他学科的整合，实现信息技术作为

学习对象与学习工具的双重价值。

第五，注重对相关情感态度与价值观的教育，引导学生养成良好的行为习惯。

三、教学目标

- 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，并养成良好的上机习惯。
- 3、认识word窗口组成，掌握在word中输入文字、编辑文字、编排数学公式、制作封面、制作书签、在word中插入表格图片等，培养学生运用word解决生活学习中的问题的意识，培养自主探究、合作学习的意识。

四、教学重点

- 1、文字的编辑。
- 2、保存、打开文档。
- 3、文章的修饰。
- 4、图片的插入。
- 5、文字工具的使用。
- 6、复制、粘贴的使用方法。
- 7、文章的美化。

- 8、制作课程表。
- 9、电子邮件的收发。
- 10、附件的添加。
- 11、邮箱的管理。

五、教学措施

- 1、以课改理念设计教学，积极发挥学生的主体参与作用。
- 2、发挥信息技术的工具职能整合学科教学。
- 3、发挥“小能手”的帮学作用，提高课堂教学效率。
- 4、组织学生合作学习，培养团队精神，增强合作意识。
- 5、每课以主题鲜明的任务驱动，在实践操作和探索的过程中学习操作技能。
- 6、组织“小擂台”、“操作小能手”、“我能行”等多形式、多层次的比赛活动，培养学生的兴趣和适应时代新潮的竞争意识。
- 7、加强学法指导，积极创造自主学习的机会。
- 8、注重对弱势对象的帮扶救助。

四年级信息技术教学计划及进度表篇四

树立“健康第一”的思想，以学生的身心发展为中心，促进学生身体、心理和社会适应能力的综合发展，激发学生对身心健康的兴趣，体现学生的主体地位与主动参与的活动意识，培养他们的想象力、创造力和表现力。

本人担任四、年级信息技术教学工作，所任班级学生的学习情况不一，中等生多有偏科现象，学困生在学习上懒惰、怕动手动脑。学困生差因分析：学困生的学习目的性不明确，上课小动作多，注意力不集中。对一定要求掌握的信息技术概念及操作要领不加强巩固，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。

1、（四年级主要学习两个软件□excel电子表格软件，要求学生了解excel的功能与主要特点；掌握excel的启动与退出；掌握工作表的建立；掌握在工作表中输入文字和数据；掌握工作表中数据的简单计算□flash动画制作软件，它具有结构深入浅出，趣味性强等特点，着重于培养学生创新意识、审美情趣，要求学生了解动画制作的关键专业词汇（如：场景、角色、脚本、元件等），并能做出简单精美的小动画。

2、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。

3、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，为祖国的繁荣昌盛而努力学习。

4、在本学期的教学中，重视学困生的转化工作，面向全体学生，打好课堂教学主阵地，抓好中上生，促进学困生提高，使学生的信息技术应用能力逐步提高。

- 1、以“计算机基础知识、办公软件和flash软件基础知识”等为学习重点，适当辅之以游戏、组织比赛等形式，以提高学生的兴趣。
- 2、以学生上机操作为主，教师讲解为辅。
- 3、注重辅差、培优、提中
- 4、注重解决学生学习过程中遇到的典型问题，并能举一反三。
- 5、尽量加大学生上机操作力度，做到熟练掌握所学的知识。
- 6、注重学生主体作用的发挥及自学能力、创新能力的培养。
- 7、结合组织相应的课堂比赛提高学生的兴趣。
- 8、有意识地注重学生之间的互帮互助，培养学生的合作精神。

1—2周：图片的浏览和编辑

3—4周：录制诗歌朗诵

5—6周：《西游故事人物记》演示文稿

7—8周：我的集邮册

9—10周：神秘的蜜蜂王国

11—12周：中华五岳

13—14周：安徒生童话

15—16周：中华民族风采

17—18周：刻录作品光盘

19—20周：我们生活在信息时代

四年级信息技术教学计划及进度表篇五

1、学会对计算机和计算机软件的基本操作；

3、使学生对“计算机”工具软件的功能及作用有一个初步的认识，使学生掌握“画图”工具中调色板、工具框的作用及操作方法，能够利用“画图”工具软件绘出自己想要的图形，并根据需要进行调整。

已经掌握了中英文的输入方法，对计算机上的资源的基本操作有所了解，现在是进一步运用和深入学习的时机。对计算机上的资源操作系统操作的熟练程度是—个人对电脑理解、应用能力的标志。尽管计算机上的资源表面上来看操作较为简单，但要解决实际应用中出现的各种问题，还需要牢固的基础知识。本学期教学的要点是让学生把所学内容前后贯穿起来，理解计算机上的资源的设计思想，提高解决实际问题的能力。

画图软件是计算机上的资源提供的—个近似专业级的绘图软件。绘图方法给学生开辟了一个崭新的空间。利用它来画图和现实中用笔和橡皮绘图有许多不同点。电脑绘图有很多优势，也有很多缺点。本模块在授课过程中不仅要让学生掌握画图工具的使用，更要让学生理解电脑的画图方式，知道哪些图形适合电脑画，哪些图形适合用笔画。这对学生加深对电脑的理解非常有意义。

在教学中应坚持学生操作练习、教师指导为主的教学模式，课堂讲授主要为操作演示。在教学选例中应注意让学生在—学习新的内容的同时，不断使用以前学过的操作技巧，使其所学能经常加以巩固。

第 1 周第一课信息技术

- 第 2 周第二课新伙伴-计算机
- 第 3 周第三课计算机是怎样工作的
- 第 4 周第四课交个小朋友-鼠标
- 第 5 周第五课游戏-纸牌
- 第 6 周第六课游戏-扫雷
- 第 7 周第七课亲密的朋友-键盘（一）
- 第 8 周第八课亲密的朋友-键盘（二）
- 第 9 周第九课结识新朋友
- 第10 周第十课窗口小魔术
- 第 11 周第十一课轻松寻宝
- 第 12 周第十二课我的空间我做主（一）
- 第 13 周第十三课我的空间我做主（二）
- 第14 周第十四课我的空间我做主（三）
- 第 15 周第十五课输入汉字真快乐
- 第 16 周第十六课输入方法真灵活
- 第 17 周第十七课作品保存好处多

四年级信息技术教学计划及进度表篇六

1、基本情况。

2、学生基础知识掌握情况。

四年级学生对学习计算机已有一定基础，基本知识与技能的掌握情况还比较理想，但大部分学生在计算机的应用方面还欠狭窄，对于windows系统的基本操作还不够熟练或者不规范，少部分学生正确使用计算机的习惯还没有形成，学生的基础知识还有待继续加强。

3、学生的学习态度。

兴趣是学生最好的老师，学生对于计算机的知识还是很有兴趣的，所以能够自觉主动的去探索知识，教师在课堂上把知识点讲授后，学生通过上机操作巩固所学知识，以达到掌握新知识的目的。

4、班中优生情况。

年级中有一部分学生的计算机基础知识很扎实，对于windows的基本操作比较熟练，所以接受新知识的速度也比较快，这部分学生可以起到“小老师”的作用，在上机操作中可以帮助指导其他的同学，以达到共同进步的目的。

5、班中后进生情况。

年级中有一部分学生的计算机基础知识比较差，主要是由于上课爱讲话，不认真听课所致，这部分学生同时也会影响到课堂的教学，所以对于这部分学生要耐心引导，以达到改掉不良习惯的目的。

本学期采用的是海南出版社出版的教材四年级上册，主要是“画图”软件的学习。包括以下内容：第一课走进电脑画室，让学生认识“画图”软件，掌握基本的操作；第二~第八课主要是通过画不同的图画来学习画图软件中各种画图工具及菜单命令的使用；第九~第十课是学生创作，学生可以利用

掌握的画图工具自由创作，从而达到学以致用目的。

1、 知识与技能

认识“画图”软件，熟悉“画图”软件界面，掌握各种画图工具的使用，能够利用所掌握的工具自主创作。

2、 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积极性，为祖国的繁荣昌盛而努力学习。

3、 质量目标：

在本学期的教学中，认真学习其他学科以及本学科其他优秀老师的经验，进一步落实具体措施，面向全体学生，打好课堂教学主阵地，抓好中上生，促进后进生提高，使学生的信息技术应用能力逐步提高。

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。

首先认真备课，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，做到每课必备，写好教案。

其次认真上课，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，注重学生能力的培养，及时总结，做好教学后记。

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，不断提高教学质量。

四年级信息技术教学计划及进度表篇七

“计算机的普及要从娃娃抓起。”为了普及计算机基础知识，提高学生的计算机操作技能，我针对二三四年级学生的信息技术水平和综合实践能力，制定信息技术教学计划如下：

信息技术课程是小学一门知识性与技能性相结合的基础工具课程，随着我校各种条件的具备，已作为必修课开设。

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，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。

教师要潜心钻研教材，努力提高业务水平，确实保证每个学生都能懂得信息技术，能够熟练操作使用计算机。开学前把机房的所有微机检修一遍，确保所有微机都能正常使用。开学后做好机房的维护工作，微机出现问题及时解决，确保信息技术教学顺利进行。

通过上学期的学习，二年级的'学生了解了电脑的一些基础知识，学会了开关机，并熟练掌握打字软件：金山打字通，对字母、数字、以及汉字进行练习，本学期在学生练习好打字的基础上，我则教他们画图软件：金山画王的学习，充分调动他们的想象力，让其绘出五彩斑斓的美好生活图。同时兼顾超前学习的学生，拓展一些课外知识。

三年级则在上学期学习绘画知识的基础上，主要进行打字练习，纠正其坐姿及键位。同时讲解必要的上网知识，扩展其知识面。

四年级在上学期基础上继续讲解word文字处理软件，学会电子刊物的制作，同时讲解有关因特网及网上浏览的知识，扩展学生的知识面。

1、充分利用好每一节课，合理安排15节课时。

2、精讲多练、课堂上把更多的时间留给学生，让学生亲自动手操作。

3. 在教学中采取情境设置的方法，激起学生学生的学习积极性。

4. 在教学过程中采取任务驱动的教学方法，让学生能结合一个个的任务由浅入深进行学习。

5. 在学习过程中充分发挥学生的主动性，让学生在自主合作的学习过程中学习知识、掌握知识。

二年级下册教学计划安排

第一周：初识画王（1课时）

第二周：认识图库（1课时）

第三周：图库的应用（1课时）

第四周：认识画板（1课时）

第五周：棒棒糖制作（1课时）

第六周：认识暗房（1课时）

第七、八周：特效处理（2课时）

第九周：健康小常识（1课时）

第十、十一周：保护环境（2课时）

第十二周：编故事（1课时）

第十三周：讲故事（1课时）

第十四、十五周：作品创作（自由绘画）（2课时）

三年级下册教学计划安排

第一周：认识金山打字（1课时）

第二周：打字小游戏练习（1课时）

第三周：十个手指要回家——基本键位练习（1课时）

第四周：键位练习初级（1课时）

第五周：键位练习高级（1课时）

第六周：单词练习（1课时）

第七周：文章练习（1课时）

第八周：用途广泛的数字键（1课时）

第九周：争做小能手——速度测试（基本键位）20分钟（1课时）

第十周：汉字（音节）练习（1课时）

第十一周：词汇练习（1课时）

第十二周：美文共赏——文章练习（1课时）

第十三周：奇妙的符号——在记事本中输入26个字母及特殊符号

(1课时)

第十四周：介绍我是谁——在记事本中输入汉字(自我介绍) (1课时)

第十五周：期末考评(速度测试—屏幕对照)20分钟 (1课时)

四年级下册教学计划安排

第一周：我们的编辑部 (1课时)

第二周：漂亮的封面 (1课时)

第三、四周：编辑期刊页面 (2课时)

第五周：作品诞生啦 (1课时)

第六周：我的好伙伴——因特网 (1课时)

第七周：因特网上的交通工具 (1课时)

第八周：轻松网上行 (1课时)

第九周：网络百事通 (1课时)

第十周：网海拾贝 (1课时)

第十一周：信息搜索大比拼 (1课时)

第十二周：我的“红泥巴村” (1课时)

第十三周：畅游迪士尼乐园 (1课时)

第十四、十五周：期末考评(作品创作—制作电子刊物) (2课时)

对于学困生，在前面一个阶段可以适当对其降低要求，多提简单问题，多鼓励，多进行个别辅导，培养其学习兴趣，使其树立起良好的自信心，引导其自己建立目标，慢慢的追赶，有进步，就给予表扬强化。在进行教学的过程中也要注意知识的层次性，逐步的由简变难。

四年级信息技术教学计划及进度表篇八

四年级年级上学期信息技术课的教学内容是信息基础，信息工具和键盘指法以及汉字输入与编辑部分，这部分内容培养学生的动手操作能力、实践能力、应用信息技术解决实际问题得能力。培养学生学习科学、爱科学、用科学的精神。

- 1、感受信息，体会信息，发现信息，学会完整地表达信息。
- 2、了解生活中电脑的用途，掌握鼠标的正确操作和电脑的开关机操作，培养学生的观察和反应能力。通过简单的游戏，熟悉计算机的基本操作，熟练操作鼠标。
- 3、了解键盘的结构组成及指法规则，掌握几个常用控制键的使用方法；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和击键习惯。了解键盘的布局，掌握键盘的基本键位，击键姿势和基本指法。
- 4、熟练掌握字母、数字及符号的输入，熟练掌握换档键、大写字母锁定键、退格键和空格键的操作。
- 5、学会用汉字输入法在记事本中输入汉字，掌握汉字修改编辑的方法，并且学会正确使用标点符号。
- 6、培养学生的学习兴趣，信息技术应用意识。

重点是计算机基础、指法练习和汉字输入。

难点是指法和汉字的输入。

示范演示法、讨论法、任务驱动法、小组合作、练习法

四年级共8个班，学生情况差别较大。有的刚接触计算机，有的对它已十分熟悉，在教学中要注意零起点教学，注意发挥先进者的作用，是各个层次的学生都有最大的发展。

1、重视结合学生经验，突出实践性要注意为信息技术的学习创设高度真实的活动情景，帮助学生针对实际需要、在真实有趣的情景中掌握实用的、在面临新任务时易于迁移和提取的知识技能。

2、要注意设计多种多样的活动情景，让学生从不同方面反复理解信息技术的核心概念的内涵，帮助理解在前后概念间的联系，形成前后一贯的概念体系。

3、技术活动与认知活动相互支持，积累操作经验、探究科技奥秘，信息技术的学习既需要学生探究、理解和建构信息技术的有关原理和方法，更需要学生通过信息处理、设计制作作品等技术活动表达自己的创意、想法和认知活动结果。

4、以“任务驱动”为主要线索，按同学们的认知规律，使学生任务具体化。

5、教学内容可以重新编排，寓教于乐，提高学生的学习兴趣和。

6、利用不同的教学方法，降低学生学习的恐惧心理，提高学生的参与意识，并主动学习。

7、注意引导学生进行小组合作，进行探究性学习，以培养学生的创新精神和创新能力。

8、信息技术与学科整合，键盘指法与拼音字母相结合，汉字

输入与作文写作相结合等，提高学生各种能力。

9、功能相同的软件可以相互替换，如金山打字可以用金山打字精灵替代，记事本可以用写字板替代。

10、以讲故事的形式介绍计算机的发明、发展过程，让学生在轻松愉快的氛围下接受计算机基础知识。我以打比方的方式介绍计算机的组成原理，用我们人身体的各个部分来类比计算机的组成部件，学生比较容易接受和掌握计算机的基本组成原理。接下来，我用玩游戏的方式介入键盘的操作知识的讲授。对于刚学习计算机的学生来说，练习键盘本来是一件单调枯燥乏味的事情，如何保持学生学习计算机的积极性，我选择了金山打字通软件，该软件里面有打字练习游戏。从此入手，学习变得轻松有趣了，学生在不知不觉中掌握了键盘操作。

本册教材共13课时，每周1课时。

四年级信息技术教学计划及进度表篇九

四年级学生对学习计算机有一定的基础，基本知识与技能的掌握情况还比较理想，但大部分学生在计算机的应用方面还嫌狭窄，由于每一学期信息技术课时比较少，每周只有一节课，学生的遗忘性大，大多数学生学后没有注意巩固，学生掌握的情况不是很理想，参差不齐。有条件的学生家中有电脑或父母单位有电脑，上机时间相对多一些，操作较熟练，有大部分学生纯粹是上课时间听课，课后就没有练习巩固的机会，所以，这一部分学生对所学知识遗忘较大，操作生疏；学生对本学科的学习积极性还是比较高，因为信息技术课并不像语文、数学那么枯燥、单调，也不像历史、政治需要死记硬背。相对来说学生觉得比较新鲜。但是这又存在一个问题就是学生感兴趣的并不是学习，而是打游戏、上网聊天。所以，学生对计算机的认识还有待提高。要进一步对他们进行正确的引导：

1、学习基础：该年级在上学年的时候学习了word的基础，对于word中的庞大功能及特殊效果学生学习的兴趣保持的很好，对于该册教材的内容，学习起来是比较轻松的。

2、学习行为习惯和学习兴趣：四年级学生的行为习惯比较好，上课大多学生能自己管好自己，能认真听老师讲课，认真操作，但部分学生特别是男生有爱上课偷偷摸摸玩游戏的毛病，不过全年级学生的学习兴趣非常浓厚，对信息技术的求知欲非常的强烈。

二、教材分析

本教材是由四川省教育科学研究所组织编写的经省教材审查委员会审查通过的新教材，从教材的结果和内容来看，与以前使用的北师大出版社出版的教材相比较难但很实用，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他课程进行学习和探索的能力，注重培养学生的创新精神和实践能力。

从以上阶段的学习内容来看，本书注重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。通过信息技术课程的学习，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信息技术相关文化、伦理和社会等问题，负责地使用信息技术；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。

三、教改及提高教学质量的具体措施

本教材的教学我将采用分组合作的教學方法，以任务为驱动，

以提高学生兴趣为主要手段，以培养学生信息素养为目的达成教学任务的完成。

对优生采用重点辅导，适当的超教材进行培养，同时鼓励和组织这部分优生参加上级有关部门组织的各级各类竞赛并力争取得等级奖励；对弱差生要耐心辅导，同时利用课余时间对他们进行辅导以尽快缩短与其他学生的差距。