# 2024年新苏教版小学六年级信息技术教学计划(模板14篇)

来源：网络 作者：空谷幽兰 更新时间：2024-04-23

*计划是人们为了实现特定目标而制定的一系列行动步骤和时间安排。那关于计划格式是怎样的呢？而个人计划又该怎么写呢？下面是小编带来的优秀计划范文，希望大家能够喜欢!新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇一六年级学生对学习计算机有了一定的基础，掌握了...*

计划是人们为了实现特定目标而制定的一系列行动步骤和时间安排。那关于计划格式是怎样的呢？而个人计划又该怎么写呢？下面是小编带来的优秀计划范文，希望大家能够喜欢!

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇一**

六年级学生对学习计算机有了一定的基础，掌握了图像处理、电子表格和flash动画的制作，但大部分学生对于图像处理制作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形成，考虑到六年级学生本学期的上课特点，所以，本学期将继续激发学生学习计算机的兴趣外，着重学习信息技术综合应用单元，提高学生信息技术综合素养，努力让每个学生都能学到知识，提高计算机的应用能力，为下阶段的计算机学习打下较扎实的基础。

本册教材的编写及内容选择，遵循学科教学规律和儿童身心特点，本着学有用的科学、学身边的科学，学有用的技术、学身边的技术的原则。以“合作学习，综合应用”为主要特点和目标。内容的选择上兼顾地区差异和技术发展方向，分别编写了“机器人与人工智能”和“信息技术综合应用”两个单元。其中机器人与人工智能第一课时为必修内容，其余课时为选修内容（也可拓展后作为兴趣小组活动教材）。信息技术综合应用单元以“大足石刻保护”为活动主题，通过综合应用，复习巩固小学信息技术知识、技能、方法，提高学生信息技术综合素养。教学中也可以熟悉教材知识体系的前提下，根据地区、学校、教师及学生的情况，编写校本教材，确定相应的活动主题开展教学（例如三峡库区生态考察、桥都重庆、火锅的起源与发展、大巴山的动物……）。但小组合作学习和综合应用的特点和培养目标不能偏离，复习巩固提高的目标必须达成。

1、让学生了解人工智能与机器人的常识，激发学生对机器人的学习兴趣与探究欲望。

2、让学生初步了解和体验人工智能的特性及应用，理解虚拟机器人的工作原理，初步学会一点编程方法，完成一些机器人控制编程任务，培养正确的思维方法，提高编程能力，激发探究兴趣。同时体验和尝试网络学习、人机对话学习，积累经验。

3、发挥小组合作学习的优势，群策群力，多角度设计方案，体验合作、创造、成功的快乐与喜悦。

4、5-8课以大足石刻保护为活动主题，以小组合作学习为主要方式，通过对小学信息技术知识、技能、方法的复习巩固，综合应用，实现提高学生综合应用信息技术解决实际问题能力的目标。

5、第9课为综合课，完成以“我的小学，我的班”为主题的毕业作业。检验本单元“合作学习、综合应用”目标的达成情况，也为小学阶段的信息技术学习画上完美的句号。

（1）备好课：分析学生情况，统一教学要求，尽力做到超前1—2周，做到每课必备，写好教案。

（2）上好课：按照“情境引入-合作探究-展示评价-总结拓展”的教学流程，形成自己的教学特色。

（3）辅导学生：根据学生实际情况采用多元化的辅导，帮助分析原因，启发思维，寻求正确的操作习惯和方法。采用多关心、多提问帮助学困生，激发学困生的学习兴趣。对于特别有兴趣的同学可以组织参加电脑制作比赛，以培养学生的特长。

（4）操作考核：对学过的每一单元及时进行检测，及时分析、指正、查漏补缺。

注意事项 第一周

第1课 有趣的机器人 第二周

第2课 虚拟的机器人 第三、四周

第3课 听话的机器人 第五、六周

第4课 聪明的机器人 第七、八周

第5课 大足石刻受损调查（一） 第九周

第6课 大足石刻受损调查（二） 第十、十一周

第7课 文物专家来大足 第十二、十三周

第8课 国之瑰宝 亟待保护 第十四周

第9课 我的小学 我的班 第十五、十六周

复习 第十七、十八周

检测 第十九周

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇二**

六年级学生对学习计算机有了一定的基础，掌握了图像处理、电子表格和flash动画的制作，但大部分学生对于图像处理制作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形成，考虑到六年级学生本学期的上课特点，所以，本学期将继续激发学生学习计算机的兴趣外，着重学习信息技术综合应用单元，提高学生信息技术综合素养，努力让每个学生都能学到知识，提高计算机的应用能力，为下阶段的计算机学习打下较扎实的基础。

本册教材的编写及内容选择，遵循学科教学规律和儿童身心特点，本着学有用的科学、学身边的科学，学有用的技术、学身边的技术的原则。以“合作学习，综合应用”为主要特点和目标。内容的选择上兼顾地区差异和技术发展方向，分别编写了“机器人与人工智能”和“信息技术综合应用”两个单元。其中机器人与人工智能第一课时为必修内容，其余课时为选修内容（也可拓展后作为兴趣小组活动教材）。信息技术综合应用单元以“大足石刻保护”为活动主题，通过综合应用，复习巩固小学信息技术知识、技能、方法，提高学生信息技术综合素养。教学中也可以熟悉教材知识体系的前提下，根据地区、学校、教师及学生的情况，编写校本教材，确定相应的活动主题开展教学（例如三峡库区生态考察、桥都重庆、火锅的起源与发展、大巴山的动物……）。但小组合作学习和综合应用的特点和培养目标不能偏离，复习巩固提高的目标必须达成。

1、让学生了解人工智能与机器人的常识，激发学生对机器人的学习兴趣与探究欲望。

2、让学生初步了解和体验人工智能的特性及应用，理解虚拟机器人的工作原理，初步学会一点编程方法，完成一些机器人控制编程任务，培养正确的思维方法，提高编程能力，激发探究兴趣。同时体验和尝试网络学习、人机对话学习，积累经验。

3、发挥小组合作学习的优势，群策群力，多角度设计方案，体验合作、创造、成功的快乐与喜悦。

4、5-8课以大足石刻保护为活动主题，以小组合作学习为主要方式，通过对小学信息技术知识、技能、方法的复习巩固，综合应用，实现提高学生综合应用信息技术解决实际问题能力的目标。

5、第9课为综合课，完成以“我的小学，我的班”为主题的毕业作业。检验本单元“合作学习、综合应用”目标的达成情况，也为小学阶段的信息技术学习画上完美的.句号。

（1）备好课：分析学生情况，统一教学要求，尽力做到超前1—2周，做到每课必备，写好教案。

（2）上好课：按照“情境引入-合作探究-展示评价-总结拓展”的教学流程，形成自己的教学特色。

（3）辅导学生：根据学生实际情况采用多元化的辅导，帮助分析原因，启发思维，寻求正确的操作习惯和方法。采用多关心、多提问帮助学困生，激发学困生的学习兴趣。对于特别有兴趣的同学可以组织参加电脑制作比赛，以培养学生的特长。

（4）操作考核：对学过的每一单元及时进行检测，及时分析、指正、查漏补缺。

注意事项：第一周

第1课:有趣的机器人第二周

第2课:虚拟的机器人第三、四周

第3课:听话的机器人第五、六周

第4课:聪明的机器人第七、八周

第5课:大足石刻受损调查（一）第九周

第6课:大足石刻受损调查（二）第十、十一周

第7课:文物专家来大足第十二、十三周

第8课:国之瑰宝亟待保护第十四周

第9课:我的小学我的班第十五、十六周

复习:第十七、十八周

检测;第十九周

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇三**

六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，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形成，考虑到六年级学生本学期的上课特点，所以，本学期将继续激发学生学习计算机的兴趣外，提高学生对计算机的应用能力，努力让每个学生都能学到知识，为下阶段的计算机学习打下较扎实的基础。对一定要求掌握的信息技术概念及操作要领要加强巩。

1、本学期教材的知识结构体系分析和技能训练要求。

知识结构体系分析：本学期教学内容共有十课，以用powerpoint制作多媒体作为学习的重点，主要是：利用powerpoint制作、设置、播放多媒体作品。

技能训练要求：通过学习powerpoint，利用多种媒体（文本、图片、声音、视频）合成制作简单的多媒体作品，设置幻灯片的放映方式。

2．本学期教材在学科教学中的地位和作用。

本学期所学知识是制作多媒体作品的基础知识，为以后深入学习计算机流行软件打下扎实的基础。powerpoint是简单、实用的多媒体制作软件，对于教学、广告、宣传都很有应用。教材所涉知识都是当今计算机应用方面的热点知识，学生兴趣浓，是学习信息技术的关键，培养具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力的学生，才能适应不断发展变化的信息社会才能具备终身学习能力、自学能力。

知识目标、能力目标。

（1）知识与技能

要求掌握的具体知识点如下：

了解powerpoint启动与退出、powerpoint的界面组成；掌握演示文稿的建立、打开、保存；掌握设施模板的应用、幻灯片背景的设置；掌握powerpoint的五种视图模式的切换；掌握插入文本框及文本的编辑；掌握插入与编辑图片文件；掌握观看幻灯片放映与设置放映方式；掌握幻灯片演示效果的设置（动画、声音、切换）。

（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期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手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

1、用ppt制作标题幻灯片。

2、设置文字的格式与插入、移动、复制和删除文字的方法。

3、幻灯片的几种显示方式以及放映幻灯片。

4、插入图片并调整对象间层次。

5、对艺术字的基本操作。

6、编辑幻灯片的背景。

7、绘制与编辑简单图形。

8、为幻灯片配音。

9、对对象设置动画。

10、在幻灯片中制作并美化表格。

11、在幻灯片中设置超级链接。

1．落实教学的具体措施。

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。认真落实具体措施：

（1）认真备课：力争集体备课，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。

（2）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，注重学生能力培养，及时总结，做好教学后记。

（3）认真布置作业：要求学生每节新课前做好预复习工作，以利于巩固教学重点和克服薄弱环节，有利于强化信息技术术语、信息技术基础知识、基本技能的训练。

（4）认真组织信息技术操作考核：对学过的每一单元及时进行分析、指正、查漏补缺。

2．工作目标和计划。

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，并将自己的实践活动转化为理论，学期结束时，至少写一篇经验总结或论文。

教学内容和课时安排

第一课刺探磁盘和文件夹的秘密1课时

第二课再探磁盘和文件夹的秘密1课时

第三课怎样使用网上软件2课时

第四课具有超级链接功能的作品2课时

第五课直观生动的超级链接菜单2课时

第六课在作品中插入电影片断1课时

第七课小老师做课件几何复习2课时

第八课小老师做课件古诗欣赏2课时

第九课制作网站首页和框架1课时

第十课制作网站页面1课时

课题：《ppt在小学信息技术课堂教学中的应用》

（一）课题的研究目标

1.学生的教育目标

通过在教学中大量地操作计算机，来提高学生的操作熟练度。例如应用ppt制作幻灯片、演示文档、插入音乐和艺术字等。

2.师资队伍的建设目标

（二）课题内容

1.基础的ppt知识的了解，简单的幻灯片制作以及插入音乐等

2.加强学习促进课题研究深入开展

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇四**

小学六年级信息技术教学重点在于培养学生处理信息的能力，提高学生的逻辑思维能力和创新思维及创新能力，进行创新实践。下面是本站小编整理的20xx年小学六年级信息技术教学计划，希望对大家有所帮助!

一、指导思想：

1、让学生初步掌握计算机的基础知识，掌握基本的windows操作技能。

2、让学生进一步了解计算机的广泛用途，并从小树立学科学、爱科学、用科学的方法处理信息的意识。

3、从小培养良好的用机习惯，掌握正确的操作方法。

4、培养学生处理信息的能力，提高学生的逻辑思维能力和创新思维及创新能力，进行创新实践。

二、教学重点及难点：

(一)教学内容：

继续学习用frontpage制作网页、学习网络知识和上网操作。

(二)教学(训练)要求：

使学生能比较全面第了解、掌握“计算机基础知识、网络知识以及用frontpage制作网页”等的基础知识，并能针对相关的练习进行上机操作，进而以点带面能运用所学的知识处理日常生活中的一些事务，做到学以致用。

(三)教学重点、难点：

1、基础知识的掌握。

2、各种基本概念、操作的掌握。

3、实践训练、操作的有机、灵活运用。

三、班级情况分析：

六(1)班：

该班现有学生46人，该班整体情况较好，学生的学习积极性较高，但学生两极分化的现象比较严重。

六(2)班：

该班现有学生46人，该班整体情况稍差，主要是上课时学生兴趣不高，导致学生上课认真听讲不够，极个别的学生自制能力差，但全班的学习风气还是很好的。

四、教法设想和措施：

1、设想：

以“计算机基础知识、网络知识以及frontpage”等为学习重点，适当辅之于游戏、组织竞赛等形式，以提高学生的兴趣。

2、措施：

a、以学生上机操作为主，教师讲解为辅。

b、注重辅差、培优、提中

c、注重解决[本文由网站不错哦收集整理]学生学习过程中遇到的典型问题，并能举一反三。

d、尽量加大学生上机操作力度，做到熟练第掌握所学的知识。

e、注重学生主体作用的发挥及自学能力、创新能力的培养。

f、结合组织相应的竞赛提高学生的兴趣。

g、有意识地注重学生之间的互帮互助，培养学生的合作精神。

一、学情分析

共

2

页，当前第

1

页

1

2

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇五**

选用的教材是，浙江摄影出版社的《小学信息技术》六年级下教材。此册教材分两个单元，第一单元是“学习好帮手”，第二单元是“与机器人零距离，本册教材有以下特点，从内容上看：

1、知识点介绍重点突出，有详有略，适当分散、更易入门。

3、与学科结合更紧密，体现知识的综合运用。如房间的布置、周历的制作、编制古诗集等。

第一周：课堂常规教学

第二周：汉字的发展

第三周：世界之最

第四周：房间的布置

第五周：铺地砖

第六周：编制古诗集

第七周：周历制作

第八周：我们的生活变化多

第九周：二十年以后

第十周：毕业留念册

第十一周：认识机器人

第十二周：走近机器人

第十三周：机器人邮递员

第十四周：机器人导游

第十五周：机器人卫士

第十六周：机器人避障

第十七周：期末考试

1、通过信息技术手段的运用，来综合学习自然科学与社会科学知识，培养学生的创新精神与实践能力。

2、了解机器人的一般知识，激发学生学科学、用科学、爱科学的意识。

3、以网络中的各种实际应用为主线，突出网络在生活中的实际应用，体现网络对生活的改变以及网络的`实际应用价值。

4、能够运用搜索引擎查找自己需要的资料。

5、internet：浏览网页。

1、加强信息技术基础教育。班级学生中运用信息技术的基本能力普遍较差，文字输入、排版、制作幻灯片等掌握得不扎实，所以要利用有限的课堂时间，加强这方面的练习，切实提高全体学生驾驭信息技术的能力。

2、注重直观教学，充分利用“实物”、图片、视频等教育手段，吸引学生的学习注意力，提高课堂学习效率。

3、充分尊重学生的个性，教学中更多地给予学生表现自己，展示自我的机会，注重教学民主，激发学生主动学习的积极性。

4、要跳出信息技术来教信息技术，注重学科间的有机融合;拓宽学生的思维空间，培养学生发现问题，分析问题，并运用信息技术解决实际问题的能力。

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇六**

小学六年级信息技术教学重点在于培养学生处理信息的能力，提高学生的逻辑思维能力和创新思维及创新能力，进行创新实践。

六年级学生对学习计算机有了一定的基础，掌握了图像处理、电子表格和flash动画的制作，但大部分学生对于图像处理制作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形成，考虑到六年级学生本学期的上课特点，所以，本学期将继续激发学生学习计算机的兴趣外，着重学习信息技术综合应用单元，提高学生信息技术综合素养，努力让每个学生都能学到知识，提高计算机的应用能力，为下阶段的计算机学习打下较扎实的基础。

本册教材的编写及内容选择，遵循学科教学规律和儿童身心特点，本着学有用的科学、学身边的科学，学有用的技术、学身边的技术的原则。以“合作学习，综合应用”为主要特点和目标。内容的选择上兼顾地区差异和技术发展方向，分别编写了“机器人与人工智能”和“信息技术综合应用”两个单元。其中机器人与人工智能第一课时为必修内容，其余课时为选修内容(也可拓展后作为兴趣小组活动教材)。信息技术综合应用单元以“大足石刻保护”为活动主题，通过综合应用，复习巩固小学信息技术知识、技能、方法，提高学生信息技术综合素养。教学中也可以熟悉教材知识体系的前提下，根据地区、学校、教师及学生的情况，编写校本教材，确定相应的活动主题开展教学(例如三峡库区生态考察、桥都重庆、火锅的起源与发展、大巴山的动物……)。但小组合作学习和综合应用的特点和培养目标不能偏离，复习巩固提高的目标必须达成。

1、让学生了解人工智能与机器人的常识，激发学生对机器人的学习兴趣与探究欲望。

2、让学生初步了解和体验人工智能的特性及应用，理解虚拟机器人的工作原理，初步学会一点编程方法，完成一些机器人控制编程任务，培养正确的思维方法，提高编程能力，激发探究兴趣。同时体验和尝试网络学习、人机对话学习，积累经验。

3、发挥小组合作学习的`优势，群策群力，多角度设计方案，体验合作、创造、成功的快乐与喜悦。

4、5-8课以大足石刻保护为活动主题，以小组合作学习为主要方式，通过对小学信息技术知识、技能、方法的复习巩固，综合应用，实现提高学生综合应用信息技术解决实际问题能力的目标。

5、第9课为综合课，完成以“我的小学，我的班”为主题的毕业作业。检验本单元“合作学习、综合应用”目标的达成情况，也为小学阶段的信息技术学习画上完美的句号。

(1)备好课：分析学生情况，统一教学要求，尽力做到超前1—2周，做到每课必备，写好教案。

(2)上好课：按照“情境引入-合作探究-展示评价-总结拓展”的教学流程，形成自己的教学特色。

(3)辅导学生：根据学生实际情况采用多元化的辅导，帮助分析原因，启发思维，寻求正确的操作习惯和方法。采用多关心、多提问帮助学困生，激发学困生的学习兴趣。对于特别有兴趣的同学可以组织参加电脑制作比赛，以培养学生的特长。

(4)操作考核：对学过的每一单元及时进行检测，及时分析、指正、查漏补缺。

注意事项第一周

第1课有趣的机器人第二周

第2课虚拟的机器人第三、四周

第3课听话的机器人第五、六周

第4课聪明的机器人第七、八周

第5课大足石刻受损调查(一)第九周

第6课大足石刻受损调查(二)第十、十一周

第7课文物专家来大足第十二、十三周

第8课国之瑰宝亟待保护第十四周

第9课我的小学我的班第十五、十六周

复习第十七、十八周

检测第十九周

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇七**

六年级学生对学习计算机有了一定的基础，掌握了图像处理、电子表格和flash动画的制作，但大部分学生对于图像处理制作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形成，考虑到六年级学生本学期的上课特点，所以，本学期将继续激发学生学习计算机的兴趣外，着重学习信息技术综合应用单元，提高学生信息技术综合素养，努力让每个学生都能学到知识，提高计算机的应用能力，为下阶段的计算机学习打下较扎实的基础。

本册教材的编写及内容选择，遵循学科教学规律和儿童身心特点，本着学有用的科学、学身边的科学，学有用的技术、学身边的技术的原则。以“合作学习，综合应用”为主要特点和目标。内容的选择上兼顾地区差异和技术发展方向，分别编写了“机器人与人工智能”和“信息技术综合应用”两个单元。其中机器人与人工智能第一课时为必修内容，其余课时为选修内容（也可拓展后作为兴趣小组活动教材）。信息技术综合应用单元以“大足石刻保护”为活动主题，通过综合应用，复习巩固小学信息技术知识、技能、方法，提高学生信息技术综合素养。教学中也可以熟悉教材知识体系的前提下，根据地区、学校、教师及学生的情况，编写校本教材，确定相应的活动主题开展教学（例如三峡库区生态考察、桥都重庆、火锅的起源与发展、大巴山的动物……）。但小组合作学习和综合应用的特点和培养目标不能偏离，复习巩固提高的目标必须达成。

1、让学生了解人工智能与机器人的常识，激发学生对机器人的学习兴趣与探究欲望。

2、让学生初步了解和体验人工智能的特性及应用，理解虚拟机器人的工作原理，初步学会一点编程方法，完成一些机器人控制编程任务，培养正确的思维方法，提高编程能力，激发探究兴趣。同时体验和尝试网络学习、人机对话学习，积累经验。

3、发挥小组合作学习的优势，群策群力，多角度设计方案，体验合作、创造、成功的快乐与喜悦。

4、5-8课以大足石刻保护为活动主题，以小组合作学习为主要方式，通过对小学信息技术知识、技能、方法的复习巩固，综合应用，实现提高学生综合应用信息技术解决实际问题能力的目标。

5、第9课为综合课，完成以“我的.小学，我的班”为主题的毕业作业。检验本单元“合作学习、综合应用”目标的达成情况，也为小学阶段的信息技术学习画上完美的句号。

（1）备好课：分析学生情况，统一教学要求，尽力做到超前1—2周，做到每课必备，写好教案。

（2）上好课：按照“情境引入-合作探究-展示评价-总结拓展”的教学流程，形成自己的教学特色。

（3）辅导学生：根据学生实际情况采用多元化的辅导，帮助分析原因，启发思维，寻求正确的操作习惯和方法。采用多关心、多提问帮助学困生，激发学困生的学习兴趣。对于特别有兴趣的同学可以组织参加电脑制作比赛，以培养学生的特长。

（4）操作考核：对学过的每一单元及时进行检测，及时分析、指正、查漏补缺。

注意事项第一周

第1课有趣的机器人第二周

第2课虚拟的机器人第三、四周

第3课听话的机器人第五、六周

第4课聪明的机器人第七、八周

第5课大足石刻受损调查（一）第九周

第6课大足石刻受损调查（二）第十、十一周

第7课文物专家来大足第十二、十三周

第8课国之瑰宝亟待保护第十四周

第9课我的小学我的班第十五、十六周

复习第十七、十八周

检测第十九周

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇八**

一、学情分析

学习对计算机信息技术课的兴趣很，热情很大。特别是六年级学生学习计算机四年了，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是比较狭窄，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形成，考虑到六年级学生本学期的上课特点，所以，本学期将继续激发学生学习计算机的兴趣外，着重引导对计算机理论和logo语言绘图进行学习，让学生能尽量熟悉和使用logo，提高学生对计算机的应用能力，努力让每个学生都能学到知识，提高计算机的应用能力，为下阶段的计算机学习打下较扎实的基础。

二、教材分析

本学期采用的是青岛出版社出版的新版教材六年级上册，它包括以下几方面内容：总共三个单元，第一单元主要内容是计算机是怎样工作的，共2课，通过利用网络搜索学习认识计算机系统，完成一些与学生学习生活相关联的任务，进而掌握完成这些任务所需要的操作技能；第二单元主要内容是logo语言乐园，共10课，通过学习logo的操作，让学生掌握logo语基本命令的使用方法。能够使用命令绘制简单的图形，学会重复命令、重复命令的嵌套，可以通过重复命令绘制一些比较复杂的图形，了解了过程的定义、调用、修改等知识。第三单元是算法思想初步。了解生活中常见的算法现象、算法的优化思想、算法的描述方法等。共3课时。

三、教学目标

1、知识目标、能力目标和情意目标。

（1）知识与技能

了解计算机的发展历史，了解计算机工作的过程。了解计算机系统的构成及其工作原理。了解logo语言，了解各种语言命令。理解算法的概念，了解计算机解决问题的步骤，掌握常用算法。认识计算机各部分组成，理解工作原理。掌握logo语言基本命令使用方法。绘制简单图形，使用重复命令，嵌套方法绘制复杂图形。掌握四则运算和表达式输入方法。了解打印。提高能力。描述算法，选择恰当算法解决问题的能力。

（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期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，为祖国的繁荣昌盛而努力学习。

2、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，促进学困生提高，使学生的信息技术应用能力逐步提高。

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇九**

班级学生的基础较好，兴趣浓厚，可以注重知识的复习、巩固和综合练习。在课程整合等方面可以实践性操作。同时也要注意班级学生的动手操作水平也有不少的差距，要针对性地培养动手解决问题的能力。

二、教材分析

教材主要侧重于以下几方面的内容：

电子邮件使用、制作网页、学科整合内容

电子邮件使用可以考虑构建校园email服务器，便于使用和维护；

制作网页也可把学生制作的内容发布到校内的服务器上，“所见即所得”，激发学生的积极性和成功感。

学科整合内容，有个别例子不适合教学实际，可以参考改进，使用适合本校实际的内容进行教学。

三、教学目标

1、学会申请和使用电子邮件，发送电子贺卡；初步掌握电子邮件软件—outlookexpress的使用。

2、初步学会使用frontpage20xx-20xx来制作简单的网页和个人网站。

3、初步掌握“计算机工具论”，利用电脑来解决平时学习、生活中的问题，把计算机看作是一种工具，形成“学会学习”的理念。

4、培养学生的信息道德素养。

四、教学措施

1、主要以教师示范操作，学生动手实践、教师评析的方法参与教学。

2、运用多媒体教学，达到优化教学的目的。

3、运用网络教学，发挥学校网络的作用。

4、采用新颖的课程整合思维参与教学，培养学生的综合能力。

5、注重利用机会，开展学生的道德教育，关注学生人文思想的发展。

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇十**

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.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。

本学期教学的内容分为3个部分：

1、画简单的图形

2、编写过程画图形

3、过程递归与计算

1.认识pc logo for windows的窗口界面。

2.输入绘图命令画图形时，要仔细观察，认真思考命令的功能。

3.积极动手实践，为命令输入不同的参数，大胆想象。

4.认识logo过程，能够编写logo过程画不同的图形。

5.编写过程时，认真思考命令与图形的关系。

6.积极动手实践，验证所编写的过程，体会有关的方法。

7.认识递归过程，能够编写简单的递归过程画图。

8、能够指挥多海龟同时画图，能够编写过程进行简单的计算。

9、积极动手实践，验证所编写过程，体会编写完成任务的方法

本学期学习的是新知识logo相关知识，对学生来说是一个新的学习过程，对于城乡结合部的学生来说有一定的难度，这刚好是重新培养习惯的机会，一定要把握好。

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。

4.对课堂进行实时监控，及时解决一些突发事件，使学生能集中精力学习。

5.尽可能地多安排上机时间，让学生更多地熟悉软件环境，提高学生的动手能力。

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇十一**

学习对计算机信息技术课的兴趣热情很大。特别是六年级学生学习计算机四年了，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是比较狭窄，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形成，考虑到六年级学生本学期的上课特点，所以，本学期将继续激发学生学习计算机的兴趣外，着重引导对计算机理论和动画制作的学习，让学生能尽量熟悉和使用flash，提高学生对计算机的应用能力，努力让每个学生都能学到知识，提高计算机的应用能力，为下阶段的计算机学习打下较扎实的基础。

二、教材分析

本册教材以动画制作为主线，由三个知识模块组成，供六年级上学期学生使用。教材注重人文精神的渗透。在教材中多处出现我省各地的文化古迹，还多次出我我国优秀的动画作品，以此培养学生热爱家乡、热爱祖国的优良品质。教师在教学过程中充分利用教材中的人文素材并适当结合当地的人文素材进行教学，注重对学生人文精神的渗透。教材以让学生学习动画制作技术和培养他们的信息素养为主要目标。

教材各课时内容具有相对独立性和相互连贯性，将动画原理知识放在第一课时，以此确立本册教材的中心内容是动画制作。教材的每一课时都包含了各任务的基本知识及技能，以及学习完成后应达到的目标，因此每一课时的知识都能自成体系，独立存在，具有相对独立性。

三、教学目标

1、让学生了解动画的起源、发展、种类及原理。了解动画作品中的一些基本概念。学会使用gif动画制作软件制作简单的文字特效及内置的特殊效果。

2、学会利用flash中的工具绘制和编辑图形，能制作一些简单的文字效果及卡通形象。

3、学会元件的创建和管理，学会会形状补间、动作补间、引导路径和遮罩等动画的制作方法，能综合利用所学知识制作简单的动画作品。

4、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手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

四、教学措施

1、落实教学“五认真”的具体措施。

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。认真落实“五认真”具体措施：

（1）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，尽力做到超前1—2周，做到每课必备，写好教案。领会大纲精神，钻研教材内容，从学生实际出发做到十备：一备渗透德育；二备重点突出，突破难点方法得当；三备信息技术基本概念；四备信息技术基本操作用语、基本术语；五备信息技术教学中的薄弱环节；六备疑难问题的解决思路；七备信息技术实验操作的增补及成败关键；八备学生自学提纲；九备操作练习作业精选；十备课堂教学的总设计。

（2）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，注重学生能力培养，及时总结，做好教学后记。

（3）认真布置作业：要求学生每节新课前做好预复习工作，以利于巩固教学重点和克服薄弱环节，有利于强化信息技术术语、信息技术基础知识、基本技能的训练。

（4）认真组织信息技术操作考核：对学过的每一单元及时进行双基考核，及时分析、指正、查漏补缺。

（5）认真组织辅导：根据学生实际情况采用多元化的辅导，帮助分析原因，启发思维，寻求正确的操作习惯和方法。采用多关心、多提问帮助学困生，激发学困生的学习兴趣。对于特别有兴趣的同学可以组织课外活动兴趣小组，以培养学生的特长。

2、提优补差的内容、途径和方法。

对于优秀生可以适当学课本以外的知识来充实自己，并在学习中逐步形成自己的技能、技巧；对于学困生在课上、课后给予更多关心、帮助和指导。对于特别有兴趣的同学可以组织课外活动兴趣小组，以培养学生的特长。

3、教研工作目标和计划。

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，并将自己的实践活动转化为理论，学期结束时，至少写一篇经验总结或论文。认真学习小学信息技术“五不节”课堂教学策略。灵活运用保障上好信息技术课。

4、搞好远程教育学习，不断提高自身能力，应对不断变的信息技术教学需要。

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇十二**

六年级的学生通过几年的计算机活动课的学习，已经对计算机这门学科并不陌生了，已初步懂得了一些关于计算机的基础知识，掌握了计算机的基本操作，鼠标操作比较熟练，能利用画图软件绘出简单的图画，多数学生对这门功课都非常感兴趣，都愿意把这门功课学好。但是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。大部分学生纯粹是上课时间练习，课后就没有巩固的机会，所以，学生对所学知识遗忘较大，操作易生疏，但是，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。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。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。

二、教材分析

本册教材共有三个单元。分别是：第一单元，走进电脑世界；第二单元，探索网络奥秘；第三单元，研究生活点滴。

教材基本上按照由简到繁、由浅入深、有具体到抽象、循序渐进逐步提高的原则安排教学内容和教学活动。

知识点：探索网络奥秘。

重难点：探索网络奥秘，研究生活点滴。

三、教学目标：

1、了解信息技术的应用环境和信息的一些表现形式。

2、培养学生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、初步学会用计算机帮助学习，研究生活中的.点滴。能熟练掌握其中的一些主要功能。

4、养成良好的计算机使用习惯。

5、通过学习，使学生了解并掌握一些学习方法和技巧，培养学生的学习积极性和自觉性，鼓励学生之间相互交流，进行某些创新设计。

四、教学措施

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，同时要加强个别指导，其中学生自学和动手是最主要的，所以要创设学生的上机机会，让学生多动手。

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇十三**

一、指导思想：

1.让学生初步掌握计算机的基础知识，掌握基本的windows操作技能。

2.让学生进一步了解电脑的广泛用途，并从小树立学科学、爱科学、用科学的方法处理信息的意识。

3.从小培养良好的用机习惯，掌握正确的操作方法。

4.培养学生处理信息的能力，提高学生的逻辑思维能力和创新思维及创新能力，进行创新实践。

二、学期教学目标：

1.了解信息技术及认识和计算机鼠标的操作。

2.了解信息和信息技术的基本概念。

3.熟悉计算机的基本组成。

4.认识键盘与指法训练。

5.认识画图软件的基本功能和基本绘图工具的用法。

6.掌握利用适当的工具编辑加工图形。

et的学习。运用分类查找和搜索引擎在网络上查找自己所需的资料。申请、回复、转发电子电子邮箱，建立自己的博客等等。

三、教学重点及难点：

1.教学内容：

(1)综合运用键盘与指法训练、学习信息技术知识和电脑操作。

(2)掌握基本绘图工具的用法及能用适当的工具绘图。

2.教学(训练)要求：

使学生能比较全面第了解、掌握“键盘与指法训练”“画图软件绘图”等的基础知识，并能针对相关的练习进行上机操作，进而以点带面能运用所学的知识处理日常生活中的一些事务，做到学以致用。

3.教学重点、难点：

(1)基础知识的掌握。

(2)各种基本概念、操作的掌握。

(3)实践训练、操作的有机、灵活运用。

四、教法设想和措施：

1.设想：

以“综合运用键盘与指法件”和“画图工具的用法”等为学习重点，适当辅之于游戏、组织竞赛等形式，以提高学生的兴趣。

2.措施：

a、以学生上机操作为主，教师讲解为辅。

b、注重辅差、培优、提中。

c、注重解决学生学习过程中遇到的典型问题，并能举一反三。

d、尽量加大学生上机操作力度，做到熟练第掌握所学的知识。

e、注重学生主体作用的发挥及自学能力、创新能力的培养。

f、结合组织相应的竞赛提高学生的兴趣。

g、有意识地注重学生之间的互帮互助，培养学生的合作精神。

**新苏教版小学六年级信息技术教学计划篇十四**

六年级的学生，从上期期末测试来看，各班成绩还算可以。不过创新意识弱，独立思考问题、解决问题的能力不是很强，不愿意多去思考，以至于测试结果不是非常理想。在平时的学习中，只有部分学生习惯较好，能认真听讲，独立思考，完成练习题，部分学生自控能力差，不愿意学习，半年下来收获不大。所有的学生中，接受新知识能力强，反应快的学生还是占大部分，少数学生学习不够自觉、主动，缺乏独立解决问题的能力，动手应用能力较差。但是他们对信息技术课很感兴趣，只是对信息技术知识较为缺乏。他们爱科学、深信电脑是高科技的结晶。这学期应在引导学生正确的学习态度和学习习惯上下功夫，多用新科技知识充实他们的知识领域，使他们以后能树立正确的科学人生观、世界观，对其人生有着深远的影响。

六年级学生对信息技术有了初步的认识，他们学过电脑的各个组成部分，能说出各部分的名称，学会了win98及windos xp的基本操作，画图工具、计算器、写字板、记事本等。会用智能abc录入汉字，会用office word处理文字，简单的排版、编辑，会用photoshop和光影魔术手进行简单的图像加工处理。上学期学会了用flash制作简单的动画。作为六年级的学生，在掌握了一定的信息基础知识后，可以了解一些简单的编程技术（如积木类编程工具scratch）。教师还应该巩固学生对信息技术浓郁的兴趣，使学生具有较强的信息技术自学能力。

（一）教学内容：

本册教材的内容是编程工具scratch，这个软件的特点是：孩子不用记住命令不代表不需要指导命令。构成程序的命令和参数通过积木形状的模块来实现，积木模块包括8个大类，100多个功能。用鼠标拖动模块到程序编辑栏就可以了。中间的黄色部分是编辑好的程序代码，左边是可以用来选择的功能模块，右边上部是程序预览和运行窗口，右边下部是角色窗口。

程序界面就小学六年级孩子的学习能力，他们自己学会使用这个软件是有困难的，需要需要老师或者家长正确引导。孩子从模仿的过程中，能感悟到条件语句，循环语句，判断。能理解参数和命令的区别。让孩子理性的总结出来是很困难的，引导是必须的。制作中的程序只能在软件环境下运行，发布后的程序则是在网页内运行的。就是说，孩子们的作品可以通过网络被无数人看到。官方网站具有交友和评论的功能。国内亦有类似官网发布程序后在网页内运行的网站，方便国内爱好者及好孩子们对作品进行交流。

（二）教学目标：

学生初步能认识scratch软件，了解该软件的界面和功能，并掌握scratch的基本工作方式。学生能认识scratch中的角色，并能掌握在scratch中新增角色和选择舞台背景的方法。学生能掌握对scratch中角色的移动和旋转。学生能够了解舞台的属性，并能够掌握用“移到”、“面向”、“平滑移动”等动作命令编写简单的scratch程序。学生能够了解“画笔”模块的相关命令和使用方法，并能够掌握用“落笔”、“停笔”等命令编写简单的scratch程序。学生能够理解按键与控制的含义，并能够运用按键与控制进行故事创作或编写简单的小游戏。学生能够理解侦测与判断的含义，并能够运用侦测与判断进行故事创作或编写简单的小游戏。学生能够学会新建变量，并能利用变量进行计算，掌握比较变量大小的方法。学生能够理解广播与接收消息的含义，并能够运用广播与接收消息进行故事创作或编写简单的小游戏。学生基本掌握了scratch的简单操作，能够作出一个简单的作品，对已有知识进行一次整合和提高。

（三）教学重难点：

教学重点：

初步了解scratch的界面；能打开scratch自带的作品；学习在scratch中新增角色，学会为舞台选择适合的背景；学习scratch中角色的移动和旋转；学习用“落笔”“停笔”等命令控制角色；理解按键与控制的含义；理解侦测与判断含义，并能熟练运用；学会建立新变量，并利用变量进行计算；理解广播和接收消息的含义。

教学难点：

尝试简单脚本的编写；根据不同的要求为舞台选择适合的背景和角色；学习scratch中角色的移动和旋转；学习用“移动”“面向”“平滑移动”等动作命令对演员进行定位移动；绘制运动轨迹；运用按键与控制创作故事或游戏；运用侦测与判断创作故事或游戏；掌握比较变量大小的方法；运用广播与接受消息创作故事或游戏。

总体要求：信息技术课教育要培养学生对信息技术的兴趣和意识，了解和掌握信息技术的`基本知识，培养学生利用现代信息技术获取、分析、处理、加工和传输信息的基本技能，加强对学生使用信息的人文、伦理、道德和法制的教育，培养学生鉴别信息真伪的能力，形成良好的信息素养，负责地使用信息技术，为适应信息化社会的学习、工作和生活打下必要的基础。教学中坚持多让学生自主学习，主动发展。

1、传授知识、技能，激发其对待科学的兴趣，培养动手动脑的能力，使之成为心灵手巧的一代人，为他们以后的学习工作打下基础。

2、培养他们正确使用电脑的习惯，从小爱科学、学科学，为他们以后树立正确的科学人生观打下基础。

3、重视培养学生的动手、动脑能力及收集、分析、处理信息的能力。

4、一定程度上进行美育。

1、仔细分析教材和学生情况，制订切实可行的教学计划，按照计划进行教学。

2、深入钻研教材，认真学习《信息技术课程标准》，切实转变教育观念，结合学生实际情况备课。

3、认真上好每一堂课，课前充分准备，课堂上坚持使用普通话，在教学中坚持以学生为主体、教师为主导、教材为主线，积极采取讨论法和启发式教学法，引导学生进行探究式学习。

4、对概念尽量通过直观和实际例子来说明，然后引导学生总结、概括，安排练习题的时候，重点放在理解、应用上，加强判断推理的训练，避免让学生死记硬背。

5、在教学中要培养学生坚强的性格，自我控制的能力，忍耐力，要求学生课堂上要认真听讲，积极思考，做作业有始有终，不怕困难。

6、积极参加各级教研活动和继续教育的培训与学习，积极参与教育科研课题，积极学习教育新理念，不断提高自己的教育教学水平。

7、设计并实施学科实践活动。实践活动内容以教材为主，课堂形式应活泼有趣，起到激发学生学习兴趣、应用知识解决问题的作用。

教学要遵循“因材施教”的原则，由于学生生活环境，先天智商不同，对信息技术知识掌握的程度也不一样。对有功底的，接受能力强的，要严格要求，组织兴趣小组，满足他们的求知欲，提高的他们的动手能力；对根基差的，而且接受能力差的，教师要耐心讲解，单独辅导，并定时定点进行。

本文档由028GTXX.CN范文网提供，海量范文请访问 https://www.028gtxx.cn