

寿光市 2020—2021 学年度第一学期

小学信息技术学科教学指导意见

21 世纪以来，信息技术迅猛发展，深刻地改变着人们的学习、生产、生活和社会交往方式，人类社会已快速进入信息化社会。信息素养是当代社会公民所必备的基本素养，强化信息技术课程教育教学、提升青少年儿童信息技术能力、培养青少年儿童信息素养是信息技术学科教学的重要任务之一。

为了深入探索新形势下小学阶段信息技术课程建设，指导和规范小学信息技术的课程实施，努力提高小学信息技术课程建设水平和实施质量，帮助学生掌握信息时代生存与发展必要的信息技术基础知识和基本技能，形成在日常生活与学习中运用信息技术解决问题的基本态度与基本能力，形成与信息社会相适应的良好行为习惯，为信息素养的全面养成和终身发展打下基础。

2018 年 9 月，山东省整体更换了信息技术教材，教材内容及形式有较大变化，根据潍坊市教育信息化研究院工作安排，结合我市教学实际，提出如下教学指导意见：

一、本学期共 20 课时，包含经山东省中小学教材审定委员会审查通过泰山版《信息技术》（版次 2018 年 8 月）、编程教育、人工智能常识教育。

二、编程教育不少于 5 课时，选用编程猫推送课时和电教馆发送课件组织教学。

三、人工智能常识教育以潍坊市教育信息化研究院推荐教材为主，结合创客教材同步进行，最少 5 课时。人工智能常识教育要结合学校创客空间教材共同使用。

四、加强学生打字练习，三年级字母达到 10 字/分，四年级汉字达到 10 字/分，五年级汉字达到 15 字/分，六年级汉字达到 25 字/分。

五、围绕学科教学广泛开展学生活动。除常规信息技术课程教学之外，各校广泛开展信息技术方面的社团活动，广泛参与中小学电脑制作活动、创客大赛、NOC 等竞赛活动，活动覆盖面逐步提高。

附：

1. 3-6 年级信息技术学科教学进度
2. 小学信息技术学科教学规范

寿光市电化教育馆

2020 年 9 月 2 日

三年级信息技术学科教学进度

周次	时间	教学内容
一	9.1--9.6	课前教育活动
二	9.7--9.13	第1课 信息工具知多少 第2课 软件操作新尝试 第3课 病毒危害早预防
三	9.14--9.20	
四	9.21--9.27	第4课 走进键盘大家庭
五	9.28--10.11	第5课 指法顺序要记清
六	10.12--10.18	第6课 汉字输入练练手
七	10.19--10.25	第7课 手写语音更智能
八	10.26--11.1	第8课 勾勒校园新景色 第9课 浓描淡抹有层次 第10课 添加文字增魅力
九	11.2--11.8	
十	11.9--11.15	编程+人工智能常识教育
十一	11.16--11.22	编程+人工智能常识教育
十二	11.23--11.29	编程+人工智能常识教育
十三	11.30--12.6	编程+人工智能常识教育
十四	12.7--12.13	编程+人工智能常识教育
十五	12.14--12.20	编程+人工智能常识教育
十六	12.21--12.27	编程+人工智能常识教育
十七	12.28--元.3	编程+人工智能常识教育
十八	元.4--元.10	复习+测评
十九	元.11--元.17	
二十	元.18--元.24	

四年级信息技术学科教学进度

周次	时间	教学内容
一	9.1--9.6	课前教育活动
二	9.7--9.13	编程
三	9.14--9.20	编程
四	9.21--9.27	编程
五	9.28--10.11	编程
六	10.12--10.18	编程
七	10.19--10.25	编程
八	10.26--11.1	编程
九	11.2--11.8	编程
十	11.9--11.15	编程+人工智能常识教育
十一	11.16--11.22	编程+人工智能常识教育
十二	11.23--11.29	编程+人工智能常识教育
十三	11.30--12.6	编程+人工智能常识教育
十四	12.7--12.13	编程+人工智能常识教育
十五	12.14--12.20	编程+人工智能常识教育
十六	12.21--12.27	编程+人工智能常识教育
十七	12.28--元.3	编程+人工智能常识教育
十八	元.4--元.10	复习+测评
十九	元.11--元.17	
二十	元.18--元.24	

五年级信息技术学科教学进度

周次	时间	教学内容
一	9.1--9.6	课前教育活动
二	9.7--9.13	第1课 动听音乐大联放 第2课 美妙声音自己录 第3课 剪除杂音细修复
三	9.14--9.20	
四	9.21--9.27	
五	9.28--10.11	第4课 精彩视频细欣赏 第5课 生活趣事随手拍 第6课 视频剪出好故事 第7课 特效包装品味升
六	10.12--10.18	
七	10.19--10.25	
八	10.26--11.1	第8课 人物动作细描绘
九	11.2--11.8	第9课 腾云驾雾观泰山
十	11.9--11.15	第10课 笑脸送福表心愿
十一	11.16--11.22	第11课 飞船登月一线牵
十二	11.23--11.29	编程+人工智能常识教育
十三	11.30--12.6	编程+人工智能常识教育
十四	12.7--12.13	编程+人工智能常识教育
十五	12.14--12.20	编程+人工智能常识教育
十六	12.21--12.27	编程+人工智能常识教育
十七	12.28--元.3	编程+人工智能常识教育
十八	元.4--元.10	复习+测评
十九	元.11--元.17	
二十	元.18--元.24	

六年级信息技术学科教学进度

周次	时间	教学内容
一	9.1--9.6	编程+人工智能常识教育
二	9.7--9.13	编程+人工智能常识教育
三	9.14--9.20	编程+人工智能常识教育
四	9.21--9.27	编程+人工智能常识教育
五	9.28--10.11	编程+人工智能常识教育
六	10.12--10.18	编程+人工智能常识教育
七	10.19--10.25	编程+人工智能常识教育
八	10.26--11.1	编程+人工智能常识教育
九	11.2--11.8	编程+人工智能常识教育
十	11.9--11.15	编程+人工智能常识教育
十一	11.16--11.22	编程+人工智能常识教育
十二	11.23--11.29	编程+人工智能常识教育
十三	11.30--12.6	编程+人工智能常识教育
十四	12.7--12.13	编程+人工智能常识教育
十五	12.14--12.20	编程+人工智能常识教育
十六	12.21--12.27	编程+人工智能常识教育
十七	12.28--元.3	编程+人工智能常识教育
十八	元.4--元.10	复习+测评
十九	元.11--元.17	
二十	元.18--元.24	

小学信息技术学科教学规范

一、教师教学的基本要求

1、教学目的正确，目标明确，从学生实际出发，理论联系实际，重视学生思想教育，重视基础知识和基本技能教育，知识及技能的传授以完成典型“任务”为主，注意学生解决问题能力的培养。

2、根据课程标准和教材的要求，科学、合理地安排教学内容，突出重点、分散难点，强调信息技术课的知识性、技能性、实践性、创造性和科学性。

3、备课认真，知识面广，专业知识扎实，操作规范、熟练。设计的多媒体教学课件能有效地突出教学重点、分散教学难点。

4、教态亲切、自然，语言准确、生动、简洁、严谨，贯彻直观性教学原则，理论联系实际，运用现代教育理论和教学手段，引导学生积极参与教学活动，调动学生学习的自主性和积极性。加强学生学法指导，保证上机操作时间。教学辅导有的放矢，强化使用信息技术的安全教育，使学生树立科学的态度，自觉依法地进行与信息有关的活动。

5、应使大多数学生对所学内容有兴趣，能听懂，会独立操作，成功率高，学生反映好，课堂气氛和谐、活跃，学生思维紧张有序、有效，达到预期的教学目的和目标，各层次学生均有所得。

二、学生学习的基本要求

1、明确学习信息技术课的意义和目的。

2、培养学生对信息技术的兴趣和意识，养成良好的计算机使用习惯，提高处理信息的能力。

3、上课认真听讲，遵守课堂纪律，认真完成上机操作任务。

4、自觉遵守计算机教室各项规章制度，听从教师安排，上机不做与操作内容无关的事，不乱发网上消息干扰教学秩序。

5、注意把所学知识应用到实际中，做到学以致用。

6、培养动手动脑的能力，积极思维，掌握上机操作要领和基本技能，有探索和创新意识。

7、养成虚心好学、团结协作、取长补短等好习惯。

8、树立创新意识，追求作业(作品)的完美，在老师的指导下，勤学多练，认真钻研信息技术知识。

9、树立正确的科学态度，自觉依法地进行与信息有关的活动。

三、教师备课要求

备课是教学的起始环节，备好课是上好课的前提和先决条件。根据(课程标准的要求和信息技术课教学的特点，按教学计划制定实施方案。备课要备教材、备方法、备课件、备演示方法、备操作素材。做到吃透教材，了解学生，方法得当，素材齐全，掌握演示要领，安全管理措施得当。

1、明确教学目标。掌握信息技术学科的知识体系、结构，教材备章节的地位、作用。及时了解信息技术发展的最新动态，并作为教材的补充。根据教材和学生实际，制定教学计

划，选择演示、操作的内容及方法，使学生迅速了解上机操作要领，掌握具体的操作步骤等。不仅要让学生懂得理论、学会技能、掌握技巧，更要发展学生的智力、培养创新意识和能力，做好寓德于教工作。

2、研究和选择教学方法。在传授信息技术知识时要充分运用相关学科的有关知识，教学方法应适应教学内容的要求及学生的接受能力。做到有利于激发学生学习信息技术的兴趣，有利于培养学生的动手能力和创新能力，有利于加强学生的法制观念和求实精神，有利于计算机教室及教学的管理。

3、精心设计教学过程。教学过程的设计要符合学生的年龄和生理特点以及感知的规律。不断探索“以学生为主体”的有利于发展学生探索、创新能力的新型教学模式。

4、超前备课

(1)演示内容超前准备。凡是要求学生动手操作的内容，教师必须先做一遍，以熟悉操作的全过程，以便找出操作中的难点及操作的关键。设计好演示操作步骤，在教学过程中做到心中有数。力求做到教师演示操作规范、正确；展示现象要鲜明、准确。

(2)课件超前制作。计算机课件作为传递信息的载体，可以为学生提供一定的感性认识，使抽象的科学知识具体化、形象化，引起学生的注意，激发他们的学习兴趣，为感知、理解、记忆知识创造条件。

(3)操作素材超前准备。根据具体教学内容，准备好相关的文档、图片、动画、声音等素材。

5、参加集体备课。在个人认真备课的基础上，参加集体备课，互相学习，取长补短，不断总结，提高备课质量。

6、写好教案。教案要目标明确，条理清晰。教案可分为详案和简案(提倡撰写电子教案)。教案应包括教材分析、学情分析、教学目标、课时安排、教学重点与难点、教学方法与手段、学生练习操作要求及注意事项、考查内容、教学过程、板书设计、教学反思等。要特别强调反思性教学，课后及时小结，写好教学后记，以不断改进教学工作。

四、教师上课要求

1、上课铃响后，教师准时进入教室(计算机教室)上课。下课铃响，立即下课，做到不迟到，不压堂，不提前下课，中途不离开课堂。

2、授课时，要按照课程标准组织教学，既要讲清基础知识，培养和训练学生的基本技能技巧，又要切实地抓好思想教育，做到寓思想教育于教学之中。

3、在教学过程中，全面实施素质教育，充分发挥学生的主体作用，注意学生能力的培养。

4、教师的教学语言要通顺、清晰、简明扼要，使用学生易懂易接受的教学术语。

5、教师的板书设计要有科学性和计划性，做到清晰明确，重点突出。教学时间安排要合理。

6、保质保量地完成课堂教学任务。课堂上要有效地进行知识的反馈，及时记载学生平时成绩。

7、教师在课堂上要加强计算机安全和法规教育，对违纪

同学要耐心教育。

五、集体备课要求

1、自备：吃透课程标准精神，深入钻研教材，了解学生实际，做好充分准备。

2、超前：集体备课均要超前一到二周。

3、三定：定时，定内容，定主备课人。

4、三统一：统一教学目的要求，统一教学重点与难点，统一考核要求。

5、四研究：研究教材，研究教法，研究学生，研究学法。

六、信息技术课外活动要求

课外活动是信息技术学科课堂教学的补充。开展课外活动的目的是使学生主动参与、积极思考、愉快合作、体验成功、和谐发展，有助于发展学生个性、心理素质，培养学生创新能力、自学能力。

（一）信息技术课外活动的要求

1、巩固课堂的知识，把书本理论转变为直接经验；把抽象知识变成感观思维。

2、要求学生综合运用所学信息技术知识，与其他学科结合，使信息技术成为学校推进素质教育、培养学生创新能力的有力工具。

3、强调教师指导下的学生自主活动。应该通过丰富多彩的活动和各自的独立活动探索知识的奥秘。

4、充分开发、组织、利用各种学习资源，如通过网络扩展教育及学习的资源，使学生有一个自由的学习空间。

5、采用个别化教学，尊重学生的个体差异，因材施教。

（二）信息技术课外活动的形式

在课外活动中，教师要根据教学活动的目标设计教学策略，将活动的内容、形式设计编制成完整的教学体系，为学生创造一个良好、宽松的学习环境。在教学中结合学科特点，注重培养学生自学能力和创新意识。

1、创设生动的活动情境，激发学生的活动兴趣。

2、在课外活动中培养学生的“竞争意识”，让学生自己打分，相互评价，共同提高。

3、每堂课有教学重点和教学目标，在学期结束时安排学生的操作汇报课。

4、以正面引导为主，在学生自由操练过程中不断给予指导和帮助，及时评价学生的学习。

5、做好学生之间的交流，将学生好的作品展示出来，使学生之间能相互学习，集思广益，取长补短。

6、每堂课中安排时间组织学生讨论，共享获得的实践经验，加强学生的参与意识，培养学生之间的合作精神和集体精神。

（三）信息技术课外活动的设计

1、目标设计：教学目标要突出活动性和实践性。可以分为总目标和单元目标，根据不同的活动单元设计相应的教学过程。

2、内容设计：教学内容要具有新颖性和综合性，根据学生基础和兴趣不同，选择开设相应的内容。

3、教学组织形式的设计：教学形式可以在学生自己操作的基础上采取其他各种具有自主性和灵活性特点的形式。如演示好的电脑作品，激发学生学习的兴趣；开设信息技术学科的新知识、新技术讲座，让学生了解最新的信息技术学科发展；利用所学的知识创作作品，如电脑小报及网页，学生之间、学生与教师之间相互评比、讨论，阅读访问好的网站，开拓眼界，博采众长。

4、学习评价的设计：评价时，采用多样性和开放性的方式。注重活动的过程而不是结果的评价；注重学生在参与过程中的转变、能力的提升、个性的发展等方面，注重学生的自我评价。条件成熟时，将学生成果展示公布表彰优秀，鼓励创新。