

小学信息技术教学反思精选 15 篇

作为一名到岗不久的老师，我们的工作之一就是教学，我们可以把教学过程中的感悟记录在教学反思中，那么教学反思应该怎么写才合适呢？下面是小编收集整理的小学信息技术教学反思，欢迎大家分享。

小学信息技术教学反思 1

现在学生在信息技术的学习上，断层现象十分严重，在教学中使用评价的手段来发现他们掌握程度，从而对他们的教学采取分层教学。另外我们看到学生不认真听讲，就会去怪学生不好好听，而不去反省自己的教学行为如何来吸引学生。我们的信息技术课有很多的课程可以采用不同的教学方式如游戏、FLASH 动画演示、等多种方法激励学生主动去参与学习中去，与教师实现互动，这样的教学才能真正的提高学生的技能。所以我们应该经常反思自己怎样用学生理解或掌握的方法去教他们自己去学习，如何去掌握。那么学生主动地参与进来了，我们就不会出现上课不认真听，冷场之类的情況。

学生的掌握知识程度参差不齐，接受新知识的能力不同，如何让不同的学生都能得到一定的发展是我们每一个老师任务。在实际教学中，我们往往会用同样的标准去衡量每一位学生，要求每一个学生都要学会那些技能、完成那些任务。这样其实会抹杀学生的学习积极性，如任务定得太高有的学生完不成，索性就不高兴做了；任务太低了，好的学生完成了就没有事做，就可能会制造一些其他的“事件”。所以我们在教学中应多反思如何分层次的布置任务，也可以让学有余力的同学充当一下“小老师”，让他们尝

试角色的转变，同时增进学生间的友情。这样我们就能让每一个学生在不同的层次上都能得到一定的发展。

以前我总得信息技术课就是教会学生如何操作，上课时，无非是教师演示，学生再照着“葫芦画瓢”。其实，在实际教学过程中，学生的学习效果并不好，理解潜力强的学生你还没有讲完，他就会操作了；理解潜力比较慢的学生还没有弄清楚是怎样一回事，更有部分学生走神了，压根没有听见你在说什么。这种方法很不利于学生的学习发展和创新潜力的培养。信息技术是一门新课程，它对于培养学生的科学精神、创新精神和实践潜力，提高学生对信息社会的适应潜力等方面都具有重要的好处。在信息技术教学中，务必以新的教学理念和教学理论为指导，根据新的课程标准，探索适合信息技术课堂教学的教与学的新策略和新模式来挖掘学生潜能，提高学生素质，尤其是其利用计算机解决实际问题的潜力。因此，以下方法能够尝试：

一、活用教学形式，激发学习兴趣

学生的学习动机主要来自于他们强烈的求知欲和对所学资料的兴趣。兴趣越大，则学习的动力越大，学习的效果就越好。学生对计算机早已有着浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它，掌握它的使用方法，幻想自我有一天能随心所欲地操作计算机，在计算机上作动画，上网聊天等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。如今他们已梦想成真，最后能够直接动手操作计算机了，较多的实践机会为学生带给了超多的动手操作空间，这大大满足了学生的好奇、好动心理。但是，如果课堂采用“教师讲，学生听”的传统模式，是学跟着教走，

只要 我说你做 就能够了，而信息技术是一门科学性、实践性很强的学科，如果仍按以前的做法，学生很容易在新鲜感和兴趣感过去之后产生枯燥的消极想法。所以在教学中，对于较容易掌握的资料，我采用先学后教的方法。学生们边学边练，很快就攻克了本节的难点。用这种方法，能够激发学生的学习兴趣，大大提高了教学效率。

二、创设和谐氛围，持续学习情趣

信息技术教学的实践让我懂得，坚持鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的畏难情绪，创设和谐的学习氛围，是持续他们学习情趣的有效手段。

每班学生都在三十人左右，绝大部分同学上机操作时都会遇到这样或那样的问题，作为教师根本忙但是来，有时不免会挫伤没有被辅导同学的用心性，于是，在分组的基础上，我让几位先掌握的同学学当小老师，把他们分到各组去，这样即能够减轻教师逐个辅导学生的压力，也使小老师们得到锻炼，使他们分析、解决问题的潜力得到提高，同时还克服了部分学生因怕问老师问题而举步不前的现象，从而使所有的学生各得其所。在这种分组状况下，教师并没有失去作用，我们正好能够集中精力去辅导个别的计算机特困生，使他们以最快的速度提高计算机操作水平。同时，在同学互相辅导学习中增进了感情，了解到合作的重要性，创造出合作学习的和谐氛围。

三、尝试以“任务驱动”的方法组织教学。

“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学法。建构主义教学设计原则强调：学生的学习活动务必与大的任务或问题相结合。以探

索问题来引动和维持学习者学习兴趣和动机。建立真实的教学环境，让学生带着真实的任务学习。学生务必拥有学习的主动权，教师不断地挑战和激励学生前进。

“任务驱动”教学法贴合探究式教学模式，适用于培养学生的创新潜力和独立分析问题、解决问题的潜力。信息技术课是一门实践性很强、极富创造性、具有明显的发展性特点的课程。“任务驱动”教学法贴合计算机系统的层次性和实用性，提出了由表及里、逐层深入的学习途径，便于学生循序渐进地学习信息技术的知识和技能。

另外，经常利用学科中丰富的资料，为学生展示一些新知悬念，让学生课课从电脑上有新发现、有新收获，让学生感受到电脑中所蕴含的知识、技巧真多，激发他们的求知欲、探索欲，持续学生对信息技术课的新鲜感和兴趣感。

小学信息技术教学反思 2

本节课，我采用了“任务驱动、先学后教”的教学模式，通过教学任务的提出，学生通过自学、互助学习寻找解决问题的方法，通过生生、师生交流合作，确定解决问题的细节，学生在不断的练习中，发现 **repeat** 命令的具体使用方法与规律，学生积极主动地获取知识，体现了学生学习的主体性，教师教学的辅导作用，把课堂交给学生，让学生多思考，多锻炼。

一、课堂上值得今后教学借鉴的地方：

1. 任务驱动，先学后教”

课堂上调动学生的积极性，让课堂充满神秘感，是课堂出彩的地方，也是学生喜欢的教学模式。学生对 **logo** 语言的兴趣是很大的，如何抓住学

生的兴趣，调动课堂积极性，是每节课课前都要思考的问题。本节课绘制的图形是丰富多彩的，却是需要学生动脑思考，动手练习的，不能让学生产生厌倦感，让学生多观察，多思考，发现规律，找到重复图形的魅力。

教学通过普通绘制正方形，用 `repeat` 绘制正方形，正 6、10、15、20 边形的绘制来逐步掌握 `repeat` 基本命令格式，一个个图形的变化，给学生直观的感受。

绘制圆的图形，当屏幕上出现无数线条时，很多同学都会惊讶，这就是他们的好奇心的激发，为什么会这样？是急于给出答案，还是让他们继续思考，显而易见让学生的脑筋转动起来，让他们去思考为什么会出现这么多线条，想一想 6、10、15、20 边形绘制出的效果。多让学生去观察，给他们思考的时间，他们会给我们很多惊喜。

2. 发现规律

(1) 观察命令，思考规律

教学中鼓励学生自习观察图形，用课件展示命令，帮助学生进行对比，总结规律，找到问题的突破口，突破教学重难点。

绘制出正四边形后，课件展示命令 `repeat 4 [fd 100 rt 90]`，提问：相同的命令重复了几次，每次旋转了多少度？

再继续绘制，给出正 6、10、15、20 边形的命令，提问：你发现了什么规律？通过命令的比较，学生对比观察，思路清晰。

(2) 动手实践

通过绘制对比图像，还可发现，随着边数越来越多，虽然步数未变，但图形会越来越大，因此绘制圆形时，步数如果还是 20，就会导致屏幕绘制不下，出现无数线条。思考如何绘制圆，帮助学生思考。

3. 提高练习，自我拓展

基础命令是每一位学生本节课的基本练习，完成的同学都很期待自己能画出更丰富的图形，提高、拓展练习部分就给了他们机会，有部分同学，提高练习能通过交流合作思考完成，也有的同学，直接去绘制出了多角星形，在课后小结交流时，他们能很好的总结出一些规律，帮助其他同学了解 repeat 命令。

二、不足之处

1. 转角角度是直接给学生的，学生很容易的就找到了规律。绘制图形时，试一试考虑先绘制正方形，五边形，六边形，七边形，八边形，通过小范围的数据变化，思考转角角度的计算公式。

2. 课后小结

(1) 请你说一说，通过这节课的学习，你掌握了什么命令？

(2) 说一说你是如何记住 repeat 重复命令的格式的，有什么好方法和大家分享吗？

第一个问题属于不用思考的题目，问的不好，可以直接点题复习。第二个问题，对 repeat 命令的格式记忆有一定的帮助。学生各抒己见，说了自己对 repeat 命令的看法，相信他们自己小结出的内容更有利于他们提高。

教学中以学生为主体，教师主导、辅导，给学生提供大量的思考练习时间，在探索中发现问题，解决问题，把课堂交给学生，在教学中，倡导学生自主学习，发现学习、探究学习，同时生生交流，师生交流相结合，共同解决困难，为学生创造成功体验的机会，对不同层次学生，都要根据他的情况，给予积极的评价，让每一位学生在课堂上体验成功的喜悦，增加自信心。鼓励生生互助，解决课堂上教师一人满堂跑，学生却得不到帮助的尴尬境地，生生互助，让学生及时得到帮助，教师重点观察学习效果，鼓励优秀学生去主动帮助其他同学，提高课堂教学效率。

小学信息技术教学反思 3

本课是在学生熟练掌握运用 **WORD** 进行文字编辑的基础上，采用尝试操作、自学探究、小组合作交流等多种形式，学习制作电子贺卡，为学生创设宽松、自主的学习环境，倡导学生主动发现问题、解决问题、获取新知识，增强探究和创新意识，以及交流合作的能力。引导学生大胆质疑、大胆尝试不同的操作方法，学会插入图片和艺术字的方法。通过把背景图片和文字组合成贺卡，使信息技术学科，语文学科进行整合，让学生既获得语言文字的训练，又受到美的熏陶。把自己亲手设计的贺卡送给亲人和朋友，使学生懂得感受爱、领悟爱、学会关爱别人。

一、采用“任务驱动法”使教学目标十分明确。

“任务”驱动法，是指在教学过程中，以若干具体任务为中心，通过完成任务的过程，介绍和学习基本知识和技能的教學模式。本节课，我采用“任务”驱动法，受到了明显的效率使学生产生了学习的兴趣，也体现了建构主义理论精神。例如：在学生熟练掌握了运用 **word** 进行文字编辑的基础上，

运用尝试操作、自学、小组合作学习等多种形式，学习插入图片方法后，教师又提出新的“任务”，如何插入艺术字，让学生自主地完成这一目标，为学生创设宽松、自主地学习环境，倡导她们大胆质疑，大胆尝试，主动探究、乐于探究。通过学生主动学习，培养他们获取新知，增强探究和创新意识以及交流合作的能力。

二、建立良好的师生关系，创设民主平等氛围。

“爱生”作为教师的天职，也是搞好教育工作的基础与前提，建立良好的师生关系，创设民主平等氛围是本课的特色之一。通过让学生讲发生在身边的贺卡故事，谈谈自己设计贺卡的创意，把贺卡送给同学和亲人等活动，体现关爱他人，关爱自己的良好品质。让他们深刻领悟到人间最美好地真挚的友情、亲情和师生情，从而拉近了教师与学生的距离，创设了师生之间的民主、和谐的氛围。在教学中，我始终保持微笑教学，让学生从教师的眼神和手势中感受激励，感受振奋。其次，做到尊重和信任学生，鼓励学生大胆质疑，不唯师，不唯书，建立一种融洽平等的师生关系，这样学生才会乐于探究、乐于参与教学过程。

三、创设探究环境，鼓励学生大胆质疑。

“学起于思，思源于疑”。问题是人们思想的产物，也是思想的原动力，在问题面前能够孜孜以求是形成积极的学习态度的前提。在教学中，学生通过自学、讨论、交流、自主探究学习插入剪贴画、及时发现问题。在这个过程中没有学生的主动探究显然是不能完成的。例如：在设计贺卡这一教学环节中，教师在课前收集了各种类型的生活中的贺卡，并展示给大家，让学生观察贺卡、讲述贺卡、找出贺卡的共同点（有精美的图案和文

字)创设探究环境,并让学生以猜猜看的形式谈制作贺卡的步骤。学生马上联系已有的知识,提出一些解决问题的方案,并产生了亲身体验的强烈愿望。学生通过一系列地主动探究、主动质疑、自主解决从而培养了学生积极的探索意识和自主探究的学习能力。

四、注重学生个性差异,学生自己选择操作。

在设计本课教学时,我清楚地认识到同一年龄段的儿童,存在着不同的差异,在信息技术方面有的同学动手能力比较好、有的同学表达信息能力比较清楚。因此,要针对学生的个性差异,对学生进行因材施教。如:在插入来自文件中的图片时,由于课前准备的图片素材库里有许多漂亮的背景图片,可以让学生根据自己的个性选择不同的图片进行操作,制作出来的贺卡也各不相同,从而发挥了学生的个性发展,培养了学生的想象力和创新精神。通过学生写祝福语,来表达他们的祝福,使信息技术学科和语文学科有机的整合,锻炼了他们的语言文字能力,也培养了他们学会关爱他人的良好品质。

五、拓展应用,共同巩固学习成效。

本课教学,我不仅教会学生在 word 中制作电子贺卡的知识,还让学生“学以致用”,了解贺卡的发送方法,及电子贺卡在当今信息社会的应用。提高他们的获取信息、收集信息、处理信息和传递信息的现代信息技术能力。通过拓展巩固了学习成效,达到“学以致用”的教学目标。

通过教学,也发现了一些不足之处,由于本堂课教学内容较多,因此在执教过程中压缩时间,未能让多数学生发言、展示作品。希望在今后的教学中克服这一缺憾,以达到完美。同时,我也得到一些启示:

学习的主人，去实践、去探索、去体验。只有让学生多去操作、多去实践，才能让学生掌握计算机的操作技能，培养学生收集信息、处理信息的能力。

2、在信息技术课中培养学生为“创作小主人”，计算机辅助教学，创设了情景，激发了兴趣，变化无穷的画面刺激着学生，使学生自始至终处于兴奋状态，为培养学生创造性思维，创设了条件。在今后的教学中，要让学生充分在信息世界去创造、去想象，让学生的思绪插上翅膀，展翅飞翔。

小学信息技术教学反思

我发现信息技术课中的 Flash 动画是学生们比较感兴趣的内容，但一直以来也是学生觉得难学的内容。我让学生把 Flash 动画制作与拍摄电影的工序相比较来进行学习，学习效果比以前好多了。制作 Flash 作品，就像拍摄电影一样，首先要让学生把自己当作是 Flash 动画的“导演”，这个“导演”同样拥有像拍摄电影那样所拥有的三个必备条件：演员、舞台和影片录放机。

1、Flash 动画中需要的“演员”就是元件

如果是拍摄电影的话，当导演在拍摄电影之前，首先就是去挑选演员。同样道理，在制作 Flash 动画之前，首先要根据动画内容的需要来制作元件。一般情况下，笔者在上课的时候，先出示一个简单的 Flash 动画给学生欣赏。看完后，便提问学生：“你知道这个动画中出现了几个关键的角色吗？”经过启发，学生能正确理解和回答后，让学生打开 Flash MX 的库窗

键的角色。如果学生有兴趣想进一步改造教师提供的动画，那就根据实际情况随时添加新的元件。这种以制作电影的口气来发问，学生是比较容易理解的。虽然他们的绘画功底可能不太好，但每一个人都知道自己要完成什么，有了目标，才会有更强的自信心。

、Flash 动画中的“舞台”就是场景

拍摄电影时，舞台是演员演出的地方。而在制作 Flash 动画时，场景是元件上台表演的地方，它给学生们提供了一个自我展现能力与无限发挥创作的舞台。Flash 动画制作的最终过程都淋漓尽致地展现在这个场景中，它就像一面镜子，能时刻呈现动画创作的过程。所以要鼓励学生大胆地去制作，不要怕出错误。若出现创作上的失误，学生还可以对照场景进行纠正与修改，直至完成理想的动画。特别需要指出的是：在制作 Flash 动画中，学生们往往存在一个操作上的误区，即动画本来应该是在场景中制作的，但却经常在元件的内部制作起来，这样制作出来的动画就不能播放了。因此，在授课过程中，一定要随时提醒学生，以避免此类错误的发生。

3、Flash 动画中的“影片剪辑机”就是时间轴

对于时间轴就像是拍摄工作者手中的影片剪辑机一样，具有录制和播放的功能。时间轴的录制功能就是在时间轴上制作帧的过程，它能完全体现出一个学生制作动画的思维过程。时间轴的播放功能就是在时间轴上播放每一个帧的过程，它控制着动画在场景中的播放。就像人大脑的神经中枢能控制着人的行为那样，时间轴控制的是 Flash 动画的灵魂，所以它对于动画的完成尤其重要。让学生学会在时间轴上自如地发挥创作，是 Flash 创

技巧，如：直线动画等。然后，引导学生去恰如其分地运用这些技巧，使动画变得更加形象。另外，在时间轴上创作动画的思路是多渠道的，并且每个人的表达方式也是多样化的，让学生尽情地在时间轴上发挥他们的想像是我们教学工作的重点。

小学信息技术教学反思

《输入文字》一课是在学生学习启动和退出“文字”方法后安排的教学内容，本节课的教学对象四年级的学生，他们已经学习过画图，也初步认识金山打字软件，大部分学生已经会在不同的软件中进行输入文字，因此在教学文字输入内容时，我采用了学生自主探究和任务驱动的方法跟学生学习，让学生先掌握单个汉字的输入，然后引出词组的输入，让学生知道词组的输入可以大大提高汉字输入的速度，减少选字的时间。在进行词组输入时，部分学生在进行输入“西安”词组时碰到了困难，引导学生发现有些字没有声母，这样和前面的拼音组合时，就会产生歧义，此时可以引入隔音符的用法，让会输入的学生充当小老师介绍方法。在

进行文章输入时，不可避免地会出现标点符号，而标点符号的输入恰是本课的一个难点，如何突破这个难点，我是这样设计的：让学生先进行自主探究的方式进行中文符号输入方法的学习，同时也请一位优秀的学生到前面示范，由于这位同学在其中的一些符号不懂怎么输入，通过请同学回答方式，老师进行点播的方式解决教学重难点，从而让学生能够顺利的完成教学目标。

小学信息技术教学反思 6

普及信息技术教育。上好信息技术课要充分利用多媒体辅助教学手段和上机操作这一优势，并注重与其他学科的整合，培养学生良好的信息素养。

下面谈在小学信息技术课堂教学中自己的几点做法：

一、充分利用多媒体辅助教学手段，优化教学过程，提高教学效率。

信息技术课由于其自身的特点，很多内容极具抽象性，传统的单一模式教学已经很难适应。而多媒体辅助教学手段改变了传统教学的单一模式，可以将数据、文字、图象、声音有机的融为一体。并且制成课件后，还可以按教学的需要随时变换组合，有利于调动学生的各种感官，激发学生的兴趣，强化、培养各方面的能力，提高课堂教学效率。

作为信息技术学科的教师，搜集素材，自己整理并制作课件进行辅助教学根据自己的需要来合成多媒体课件。

二、活用教学形式，激发学习兴趣

若询问 100 名学生：“你喜欢上信息技术课吗？”会有 99 人说“喜欢！”学生这种高涨的学习热情，教师无论如何也不能让他们把期望变失望，不管学生的“底子”是多么的参差不起，教师都要积极调动学生的主动性，满足学生的求知欲望。因此，选取最佳的教学形式，才能真正让学生对每节课都有新鲜感。

在教学中，我化静态为动态、变抽象为形象、变虚为实，从而激发学生的学习兴趣。在给低年级上计算机课是件非常困难的事，学生键盘上的字母不认识，更谈不上让他们去记住字母和其它字符的位置，给计算机基础知识的讲解带来很大困难。通过实践，我把有趣味性的内容、图形编制

望，或找一些较贴切且又能让学生感兴趣，能轻易理解的事物作比喻，效果显著。

三、重视作业的处理

信息技术学科中的作业易被教师所忽略，作业是课堂教学活动重要环节之一，教师布置合理、适当的作业可以激发学生的兴趣，巩固学习效果。由于信息技术教育学科可操作性强，所以布置作业应多注重实际，与上机操作及上机报告结合起来。

在教学中，我将探究的主动权交给了学生，给他们多一些表现的机会，多一份创造的信心，多一份成功的体验，给学生一种到达成功彼岸的力量。

学生的学习兴趣有了、浓了，课堂教学的形式多了、新了，师生间的氛围和谐轻松，教学效果必然明显提高。小学信息技术课堂教学也将越来越被人们重视，我想通过大家的共同努力、探讨，信息技术课堂教学必将逐步走向成熟、趋于完善。

总之，信息技术教育课要根据自身特点，充分利用好多媒体辅助教学手段和上机操作这一优势，并注重和其他学科的整合，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，从而达到良好的教学效果。

小学信息技术教学反思

教学大纲中指出本课的教学目的在于带领孩子们复习前面学习过的因特网有关知识，如网址、搜索引擎、关键词等基本概念。但由于我校是建

接触过因特网的学习，因此此次教学内容不光要达到教学目标，还要带领孩子们将之前所丢失的“遨游因特网”的知识重新拾起来，教学任务还是比较重的！

本课我采用的教学方法是任务驱动法、合作学习法、演示法，课前准备两个文本文档，一个文本文档存放相关搜索引擎的网址，一个文档存放生僻字以供教学使用。在教授“搜索汉语字典”时，我屏幕广播百度引擎的登录，带领孩子们了解窗口。虽然他们之前没有上过网，但是因为对此门课程的兴趣，听起课来非常认真，几乎所有同学都能够在我演示过后快速的登录该网站。我幽默的利用最近比较流行的网络语言：重要的事情做三遍。完成第一遍后，再来两遍，看看你的速度是不是越来越快！在这样的反复操作中，孩子们很快掌握了这项技能。紧接着我布置任务，让孩子们用同样的方法打开“网址”文档中的其他两个网址，已检查是否都能够掌握。

学生对于使用汉语字典查找生字的内容很感兴趣。于是，我采用课标中提倡的任务驱动法布置了两个小任务：

1、查一查你名字中的某个字，看一看爸爸妈妈给你起的这个字有什么意义。结合生活，让孩子们兴致盎然。

2、请你打开“生僻字”文档查一查这些字。（茆 苟 旌 忡 坯 扞）任务一很简单，很多同学都能够自主完成。

任务二需要孩子们仔细观察、敢于探索。当看到有同学已经完成任务二时，我立即让这位同学上台演示给大家看，并让他说说是怎么知道的。这位同学的话让我记忆犹新，他说：平时我们对于不认识的生字，首先肯

定是查部首，我想往上查生字肯定也是这样的，然后我就看到了页面上的“部首检字”点进去看发现和新华字典的查字步骤是一样的，我就找到了这些字。是啊，留心观察是拥有分析问题、解决问题必要条件，相信这样的孩子会在我们学校的文化熏陶中越来越多！

本节课中，唯一的遗憾是，时间太紧凑，导致最后的总结部分以我为主，下次在备课中，我要结合学生现有水平进行微调整，争取上出一节完美精彩的课。

小学信息技术教学反思 8

我是一名农村小学的信息技术课的教师，我的从教时间很短，现在来说是不到半年的时间，可在这个半年时间里，我认为我和学生的共同成长经历很有意义，加之最近的国培，使我对小学信息技术课有了更高层次的认识，以便更好的审视和开展自己的今后教学工作。我对半年来的工作反思如下：

1、补充和更新信息技术知识迫在眉睫。

我深深知道：学海无涯，在信息技术面前，我们只有不断的去学习信息技术，具有广博的信息技术知识才能面临今后教学的任何挑战。有的教师说：弄个信息技术证就可以了，可我知道，在学历满天飞的今天，我们教师更应注重真正、真实知识的积累，不能做一个没有真功夫的老师，与学生、与自己都是很不利的。我认为电脑本身就会给我们提供很多学习的机会和平台，靠我们自己取努力。在学懂教材知识的基础上，尽量要涉猎很多课外信息技术知识。这个方面我做的很不够。

2、更新教学方法。

这次培训，我深受启发：信息技术课同新课改同属一个步伐，我

们在自己的课堂上更要体现新课改的思想。自主、和作、探究，仍然是信息技术课的教学思想，决不允许教师独霸课堂，把更多的思考时间和探索时间交给学生，让学生在探索中前进，培养创新思想和创新行为。我的一言堂仍然存在，很不符合新课改思想，应该加以改进和提高。今后要把所有的表现机会和发现机会让给学生，不要搞过去的权威教学。

3、教师要追求以“智”取胜。

本学期开学大约两个月了，信息技术课很正常，可是最近一段时间，由于“国培”，教师上网，学生中止了电脑实践课。我们停了一段时间课，可后来我发现：我可以到多媒体室去上课，上课的方法很多：可以观看教学光盘，也可以把教学内容制成课件传授给学生等方法，学生做好笔记，也是很好的理论课。我发现：我发现这个新办法的时间拉得的过长，缺少教师应有的快速反应机智。作为一名教师，头脑要有“智”，要有新的思想和行为，才会在今后的教育教学中培养出会创新的学生，这一点很重要。当然需要速度，如果我们的创新总是在时间上落后于别人，我们还不是创新，这个是我的特殊认识，仅供参考。

4、劳逸结合，学玩并进。

老的观点不一定是真理。我在听讲座，备课、上课等正当活动之余，有时候也参加游戏活动，提炼一下自己的智商。我喜欢“学与玩结合”的思想，甚至我认为有时候是相辅相成的。当然我鼓励学生注意时间的分配和调整，不能把所有的时间都投入到游戏之中。现在的家长一听到游戏，谈虎变色，我很不理解。国培教师提到：让学生自己去创造游戏，玩自己

的游戏，说明教学观点不是一成不变的。只要是培养了学生的创造思想和行为的一切教学活动，都值得我们去研究和思考，不能一棍子都去打死。当然我们不能片面的夸大游戏的作用，忽视它的负面影响，教师要适当调控，不能让学生任意妄为。

小学信息技术教学反思 9

“学起于思，思源于疑，疑解于问”。

这节课，我首先创设问题情境，诱导学生兴趣，让学生大胆尝试，敢于质疑、善于探究。最终突破教学重点和难点。

其次，创设操作情境，促进学生解决问题，没有充足的上机实践，学生对知识的掌握就不完整。在课堂上，我多让学生动手，通过对学习内容的实践操作，调动学生全身各种感官参与，让枯燥型课堂更具有趣味性。

再次、营造竞赛情境，发挥学生学习的主动性。学生都有争强好胜的一面，都渴望在大家面前表现自己。我们充分利用学生这种心理，有意识地从多角度，采用不同的方式创设适合于学生理解感悟的教学情境，用比一比、赛一赛来调动学生积极性和主动性。可营造合理的竞赛情境，让课堂开放而有活力，也会有有效的培养学生的想象力和创新思维。

不过有些学生的动手操作的能力还是不行，在练习环节中，有些学生表现出动手操作的不熟练，说明学生还是要多进行这一方面的演练。

在今后的教学中，我会不断探索，备教材、备学生、更要备机器，让师生共教、齐学的课堂更高效。

小学信息技术教学反思 10

小学信息技术是一门融知识性、趣味性和技能性于一体的学科，它着重于对小学生进行初步的信息意识、信息素养和信息技能的培养，集知识性和技能性于一体。而对于学生学习情况的评价，信息技术学科不像其他学科一样，可以留有课后作业或经常出卷考查，这便决定了信息技术的课堂评价应多方位考虑，使课堂评价更有目的性和实效性。

一、 改变思路，评价要多方位考虑

从我刚参加工作的那几年的课堂评价状况看，只是机械地理解了新课程的评价要求，只学会了新课程评价观的“形”，而没有领会其“神”。在这样的课堂评价中，我常思考：教师到底要给予学生的是什么呢，而学生通过这样的评价又得到了什么呢？

对学生的评价主要是通过提问和回答的方式进行的，而大部分问题是没有多少实际意义的机械性问题。有时也会受到某些思想的影响，在课堂上出现评价泛滥，这使教师的课堂评价很难真正有效地为教育教学服务，造成课堂评价的无效和课堂教学效率的低下。

然而，我以前在课堂教学过程中对学生的评价往往是，“你要快一些了！”“你做得真漂亮！”。以此来表示对学生表现的不赞同或者赞同，很少出现具体的描述性评价语言。这种评价对学生学习的帮助是十分有限的。事实上，这种评价反馈还忽略了对学生学习兴趣的进一步培养。

二、 细化分类，使评价更有目的性

信息技术课程的特殊性在于它是一门技术性、实践性较强的学科。其教学模式是大量采取以上机实践操作的方式开始，再结合理论和实际，边教边练的方法为主。所以在信息技术的教育教学的过程中，我总结出应围

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/397031054143006156>