

小学信息技术教学反思集合 15 篇

小学信息技术教学反思 1

小学信息技术课是一门动手、动脑的实践课，它要求教师注意培养学生积极学习和探究信息技术的兴趣，养成良好的信息意识和健康、负责任的信息技术应用习惯。根据《纲要》要求，教师应加化学生使用信息技术支持各种学习和解决各类问题的意识和能力。下面结合信息技术课的特点，谈一谈自己的反思心得。

一、备课：（提前一周备课，重在备意图，每个教案一定要有教后反思记录）

1、备课参考资料：课程标准、指导意见、教案参考、教师用书、教材、活动手册，大家园丁以及网络等资源

2、备教材：必须确定教学目标，知道教学的重点和难点，知识点和内容含量适合 1 课时

3、备学生：了解学生的年龄特点、学习基础、学习兴趣和学习态度等情况，分析哪些知识点是学生容易掌握的，这样的知识点就只需要点到为止，否则需要详细的介绍和指导练习。

4、备教学方法：讲授、任务驱动、参观、演示、练习、课堂讨论、复习等方法。

5、任务的描述和问题的语句描述要具体明确

6、一节课要有一个设计的亮点

7、三维教学目标，回归日常生活世界，过程性评价的设计，强调合作与交流（分组）

8、先了解大致要讲什么（粗的一个思路流程），然后细化下去（详细的教案），然后又回归到流程忘记教案。

二、上课

1、知识的讲解和技能的演示，要简单清晰

2、抓住重点知识，不要面面俱到，注意一堂课的知识量不可以太多

3、过程要完整，条理清晰，生动的引入（情景导入），新知识点各环节，小结。

4、目标原则：（告之原则）让学生知道每节课掌握哪些知识，掌握到什么程度。学习目标要具体，要符合大多数学生的认知水平。

5、主体原则：（学生全体、全程参与，留给学生更多的知识去发现和思考）教师的主导作用绝不表现在满堂讲，而是指学生作为学习的主体要参与学习的全过程。一堂课的讲课时间不宜超过 15 分钟。学生是学习的主体的同时，要更加重视教师的有效指导。比如 10 分钟讲解，10 分钟练习，其它时间自由练习。

6、反馈原则：（及时检查，可以督促学生学习）过程性评价。即在每节课的每层次的教学过程中，必须有教师的查，这种快速的反馈即可以把学生取得的进步变成有形的事实，使之受到鼓励，尝试成功的快乐；又可以及时发现学生中的问题，及时矫正，从而有效地提高课堂效益。

7、激励原则：（不要伤害学生的自尊心，多鼓励表扬的原则）表扬、鼓励学生，激励评价能激发学生的求知欲和创造欲；能满足学生自尊心的需求，自尊心是中学生最显著的心理特征之一。记住，你的一句评价可能开启或关闭学生心灵的一扇窗户，永远记住：青少年成长过程中没有失败是成功之母，而有的失败是失败之母，成功才是成功之母，这是青少年特有的心理发展规律决定的。

8、语言要生动活泼、例子要学生感兴趣，这样课堂的气氛自然会活跃起来。

三、反思

1、写心得体会：实际的课堂教学很难完完全全地按备课计划去进行，因此写心得的形式总结课堂教学实践中的宝贵经验教训，可作下次备课的借鉴。这也是提高教师备课水平的一个重要方面。每个教案后面应该包含教学反思。

教学注意事项

一、基本功：

1、教态：微笑、要走下讲台、目光紧视学生，关注学生的一举一动（比如有学生睡觉、讲话，要提醒）；挺胸、自信、自然；不要紧张、放得开。

2、板书：要有设计，多余的文字不要写；课件也一样，文字的表达一定要正确，没有错别字和多余的文字，表达要清晰。

3、语言：要有激情、高昂、流畅；咬字要清晰，语速要慢、注意停顿，不能太平淡象背书一样；重点的部分要用强调的语气。

4、操作演示：一定要具体到界面上，而不是简单的文字介绍，让人看了就明白，操作提示的东西也应该在界面上说清楚；文字的表达一定要让人清晰。

5、软件使用熟练，有没有广播要注意。

二、一些想法：

1、语言不能生硬，要注意口语化，讲授法要生动，使抽象的概念用一些实际例子具体话、形象化，注意上下文的衔接。如下边的概念很难理解，一定要用具体的例子形象化。也可以用图片和表格等图示对比的形式让学生明白概念。

2、组织课堂尽量让学生随和、有气氛，这样学生可以在轻松的环境下学习。

3、不能频繁的控制，一般控制在3次以内

4、习题或者任务：先引导给予适当的提示，再练习，叫一个学生演示，其他同学评价，教师点评或者评价；要提示学生小组合作学习。

5、课堂一定要有小结，可以让学生去小结。

6、出现的习题要先读一下，还要有简单的讲解，如果出现模式，还要先介绍一下的使用方法和栏目情况。

7、课前要写一个大致的课堂流程图（并标好时间），这样可以控制整个课堂环节

三、备课注意的东西

1、教材处理问题：（抓不住要点、知识点错误）

2、教学设计问题（只重视预设，不重视生成，不重视情景问题的设计、不重视问题与教材的结合、不规范、环节设计不合理）

3、教学理念问题（新理念新在什么地方：老师自己讲得多，学生参与少，不注重师生之间的交流。缺少应变与概括能力。只有花架子，不重实效，如合作、探究）

其它问题：

1、教学模式要在平时生成，形成一个套路

2、应用的材料要依据

3、情景问题与教材要紧扣

4、缺少应有的精神状态，不自信

5、书让学生读（看）；话让学生讲（交流）；练习让学生做；让学生点评让学生去做。总之，学生能做的就让学生去做。给学生信心、鼓励，而不是批评、指责。

6、规范性的动作要在平时养成，重视教材的处理方法；新课和复习课的区别点。

教学模式：

1、开始的时候先介绍各个栏目，以及使用方法，有帮助文件的也要说明他的使用方法。

2、首页上放一些提示：小组分组的方法（提倡小组合作学习）；熟悉（介绍）栏目的使用方法；展示学习目标；也可以放任务的情景（用于创设情景）

3、先创设情景，激发学生学习的兴趣和活跃课堂气氛，拉近师生间的距离。围绕一个主题，通过一系列问题或者任务（同一个例子或线路），层层深入，环环相扣。任务活动要独立又要有串联的关系，最后要升华情感，点化。

4、任务或者知识点，分成三大模块左右，这样可以保证在一节课内完成任务；每个任务要相互独立，一个完成了之后在做下一个任务（做到条理清晰）；任务中要包含提示或注意、阅读材料或拓展任务（针对学优生设计）

5、任务要给学生适当的引导，任务下发后，要提示小组合作探究学习，给学生足够的时间练习探究讨论等，练习后叫学生上来演示，学生评价，老师根据情况点评或演示，梳理知识点，使学生建构的知识系统化。

6、优秀的作品展示或提前完成的学生演示；不好的作品也可以展示，要指出缺点，不会做的也可以叫上来，让别的学生指出错误的地方。

7、帮助：可有可无，若有，设置一些简洁有效的提示性帮助。

8、小结：教师课堂小结，可以让学生讲，给提示。同时设置一些练习题，并根据情况做点评。

9、自我评价：教师知道学生评价。

10、课后拓展。

11、教学做好后要测试功能：链接正确、图片是不是正确显示。文字性的东西：语句描述要清楚，无错别字和病句。

1、导入：演示、问题、故事、游戏、视频、音乐等，5分钟以内使学生有兴趣热情学习。

2、课型的把握：新授课、复习课、练习课。

3、理论知识点：图示法、表格法、对比法、游戏法，生活中的例子结合等等使抽象的知识形象化、具体化，语言要生动。

4、小组合作：2-4个人相临原则，叫组员上来连线，其他组员说理由，其他小组评价。同质分组，异质分组。

5、评价：多表扬鼓励，经常有过程性评价，结束时有评价（自评），形成多元评价。

6、体现新课程理念：学生的需求、教师的有效引导、评价策略的体现、落实指导意见、信息素养的落实。

7、课堂是最重要的，语言组织能力，学生要紧张、有序、高效。

8、常写反思或随笔。

9、探究时间长短要把握，做的时候不要讲，别频繁的控制。

10、把握必修课的深度，根据指导意见。

11、学情分析、预期目标的达成，学习任务单、教学引导问题的设计（问题、目的、重点/难点/关键点）

12、“头脑风暴”是“英特尔未来教育”一种重要的学习研讨方式，它充分的让每一个成员畅所欲言。不仅可以在短时间内收集到大量的有关信息，集所有成员的智慧于一体，而且充分调动了每一个成员学习的积极性和主动性，锻炼了每一个成员的发散性思维。

13、通过理性建构与亲身体验相结合的过程。

14、一切为了每一位学生的发展，新课程的理念。

15、新课程体现三个特点：高中信息技术课程的设计体现如下三个特点：第一，信息技术应用能力与人文素养培养相融合的课程目标；第二，符合学生身心发展需求的课程内容；第三，有利于所有学生全面发展与个性发展的课程结构形式。通过以上这些，可以使学生在一节课中很快领会所学的知识点，达到事半功倍的效果。

小学信息技术教学反思 2

本学期，我担任了小学的信息技术课教学。罗乐中学历来对信息技术课非常重视，注重对学生动手操作能力和创新意识的培养，因此非常感谢校领导能给我这个机会，给我一个自由发挥的舞台，尤其感谢黄校长，在教学上给了我很大的帮助，您的一些创新的理念，令我受益匪浅。

小学信息技术课的教材，已经要求对网络的了解；对于一个刚踏上教师岗位的新教师来说，这是一个非常大的挑战，也是一个很好的机遇。我在教学的过程中，首先，在学生中开展了调查，对于时下他们最感兴趣和了解的信息技术内容进行了统计和归纳；其次，把学生知识点内容也结合进来；再次，教授了教材上将要学习的某些内容，但是程度对于农村的学生来说不是很简单，但能为小学的学习打下一定的基础；最后，和其他学科的内容想结合，使学生将不同学科的知识融会贯通。

本学期，大致教授了以下几方面的内容：

(1) 基础操作篇

①开关机的方法，以及注意事项。

②文件夹的操作（要求每个同学建立一个以自己班级学号命名的文件夹，将今后每堂课的作业都保存在自己的文件夹里）。

③文件和文件夹的搜索。

④桌面的设置。

（2）网络篇

①学会浏览网页。

②申请免费电子邮箱，收发电子邮件。

③聊天软件 QQ 的使用。

④申请北海网志（学生 Blog）的空间，学会修改模板、发表日志。

⑤学会发送电子贺卡。

（3）软件篇

①“画图”软件的使用。

②用“Word”软件制作小报。

③用“Word”软件制作表格。

④用“Powerpoint”软件制作幻灯片。

⑤用“金山画王”软件制作图片。

采用“任务驱动”教学方法，每堂课给学生布置一个任务，然后让他们运用学过的知识完成任务。所设计的任务有：教师节贺卡，给老师的一封信，国庆节小报，制作一张课程表，奥运会幻灯片，制作一幅“秋游”的图画，给自己安一个网上的家。

在教学的过程中，学生对完成任务还是比较有兴趣，他们觉得如果能快速地完成老师布置的任务，就能体现出自己的能力。我还发现，他们对于上网完成的任务，热情特别高，可能是因为互联网的普及，已经渗透到我们身边的每个地方，网上丰富的资讯内容能够使他们的视野更宽阔。对于依靠软件完成的任务，有相当一部分学生也做的非常好，比如小报、幻灯片和金山画王的图片，有些学生的作品体现了相当高的艺术水准。我在授课和指导学生的同时，注意了和学生之间的交流，及时了解他们的爱好，他们感兴趣的技术，和他们想学的知识，并把这些贯穿到课堂教学中，力求充分调动学生学习的积极性，把他们引导到自主学习、自主创新的道路上来，也通过不断的交流，增进了和学生之间的感情。

当然，在本学期中也出现了一些问题，比如：学生掌握知识还不牢固，教过的内容，过了2、3个星期就忘记了；有些学生对于巩固的、知识点重复的练习兴趣不高；由于学生水平的差距，造成讲课效果不一致，往往好的同学已经反复操练了几遍，而较差的同学还未能完成一遍，而我个别辅导的时间有限，因此某些同学一学期内完成的任务寥寥。这些问题在下一学期里都需要改进。另外，信息技术课基本都是上机操作

到收放自如，还需要下一番功夫。

以上是本学期信息技术课教学中的一些得与失，在新的一学期中，我要更加努力，争取出色地完成校本课程的编写和课堂教学任务。

3

本学期我担任小学四年级的信息技术课教学，四年级教授的是计算机入门知识。根据四年级学生的知识结构及学习特点，我现将本学期以来的教学体会总结如下：

一、打好扎实基础，养成良好习惯

对于四年级学生来说，本学期刚开始系统的学习计算机知识，（大部分学生接触过电脑但没有系统的学习）作为信息技术教师，我觉得帮助学生打好扎实的基础，养成良好的学习习惯显得尤为重要。为此，我从培养学生的学习兴趣入手，开展教学工作。

对于刚开始接触计算机的学生来说，他们一般都有较浓厚的兴趣，积极性较高，但较迷茫，不知从何处学习。此时，我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。然后，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

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。

二、合作探究学习，体验学习乐趣

四年级学生已经学习了一定的计算机知识，具备一定的基础知识和基本操作技能。在本学期的幻灯片制作课程教学中，我主要采取的教学方式是让学生分组合作完成各自的主题制作项目。每个小组选取一个主题制作项目，自己搜集制作所需的图片、声音、动画等素材，完成各自的创意设计，然后制作完成各自的主题项目。在此过程中，我主要是讲解关键的制作技术，同时辅助各小组，提供技术上的支持。根据各小组的完成情况，学生基本上能制作图文并茂的作品。在此过程中，学生不但能掌握各种幻灯片制作技术，而且提高了大家互相协作的意识，增强了团队精神。当然，项目完成的质量还不算太高，诸如创意设计还有待提高，我相信经过进一步努力学习，学生会有长足的进步。

教学是一个长期复杂的过程，如何进一步组织好学生、组织好教学、提高教学质量，是我长期值得研究的课题，我将一如既往的扎实工作，提高工作效率，高标准的完成各项教育教学任务。

作为信息技术学科老师，我更多的是思考网络在这样的课上的作用是什么？不用网页，这节课能上吗？答案是：完全可以。PPT就基本可以完成这样的课堂。而为什么现在都用网页而不用 PPT，最直接的原因就是网页可以交到孩子们的手上，网页可以呈现更多的东西给孩子。那么我们有没有更好地去利用网络呢？

我感觉应该是这样的一个情境：网络，不仅仅给了孩子一个环境、资源，更多的应该通过网页，交给孩子工具、引导。通过网页，老师可以给不同的孩子不同的引导；通过网页，老师可以给不同的孩子不同的思考支持；通过网页，老师可以给不同的孩子不同的学习工具；通过网页，老师可以给不同的孩子思考的空间；通过网页，老师可以给不同的孩子发言的平台。这些东西，并不是其他东西可以代替的，只有网络才能让我们的孩子得到他们需要的东西。而不仅仅是看看老师提供的资源，看看老师安排好的素材。

5

随着素质教育的发展和教育信息化的推进，我国已经确定在中小学中普及信息技术教育。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、图形编制成动画、配上音乐、设计新颖的导课，让学生欣赏，激发他们

的学习欲望，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。

三年级——《调整图形》和《组合图形》

本课是在上一课复制粘贴的基础之上继续对盆花进行完善，所以开头先将一个画好的盆花给学生看，这里是利用光盘里现成的东西，只不过那个画的人不是完全照书上的画的，他画的只有四个花瓣，所以我便用另一个例子进行演示，今天讲的东西不多，注意让学生自己练，在那盆花中，我复制粘贴了三到四朵花，在粘贴完花后，既将位置移到位，又将大小弄合适了，再将方向调整一下，这样就完成了全部的过程，在后两个班，事先将原本挤在边上的花通过剪切与粘贴的手法移到中间，并且放大了些。另外，在做颜色的时候，用了取色的工具，因为下面也用了几次，所以作了介绍，在让学生进行了练习之后，再谈组合图形，也没有说太复杂，而是让学生知道，如何将另一幅图中的物体移到这幅图上来，只是过来后注意背景的问题，在本课，我先用画图程序打开光盘中的'快乐家园'的图，然后将图中的花盆用 **Delete** 去掉了，并且用取色的方法将背景补好了，然后再将另一幅图中的花盆复制过来，最后也让学生把这个练习了一下。

四年级——《插入影片和声音》和《插入超链接》

由于电脑中没有合适的影片，所以主要内容放在声音上面，本课是从两个方面来谈的，一是普通的插入声音，另一则是插入背景音乐，并对二者进行了比较，接下来又把超链接谈了一下，谈到这一方面，先打开一个网页页面，让学生看看那里的超链接，重点提醒他们看鼠标的变化，看完后然后再了解幻灯片中如何设置超链接，我在这里用的是右

击，因为在这种界面中，找到插入超链接不是件太容易的事情，除用西游记的文字链接网上的小说名，还用图片、动作按钮做了其他链接，让学生有了一个简单的了解。

五年级——《带参数的过程》

感觉上这一课有数学中函数的味道，在上课之始，先同学生回顾上节课所谈的编辑过程，通过 `edit` 命令让学生观看编辑的过程，接下来让学生思考，如果不断画改变形状的图形，那应该怎么办呢，所以我认为本课是为了方便编辑过程而来，接着在黑板上写了相关过程，这里可以让学生将前面的定义过程与这里带参数的过程进行比较，然后在电脑上演示，按书上的要求绘制了简单的图形，接下来谈第二步，就是对带参数的过程进行修改，如将四边形改成了八边形，这一修改我以前曾经设想过，只是没有去做，这里以参数的形式进行了修改，然后又画了一些图形，但书后的图没画出来。

小学信息技术教学反思 7

“二十一世纪的人才，务必懂英语，会电脑。”、“计算机的普及要从娃娃抓起。”从以上的话语中，可见计算机知识的学习已成为小学生必不可少的课程组成部分，这不仅仅对培养跨世纪的人才具有现实好处，而且对提高我们民族的素质也有着深远的好处。信息技术课与其它小学课程有所不同，它是一门实践性很强的学科，在学习过程中，要求学生务必掌握必须的计算机操作技能和操作技巧。目前，许多小学都

陆续开设了信息技术课程。小学信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，培养学生的创新意识和创造潜力。下方就结合我的教学实践，谈谈我的几点反思。

一、游戏入门，自觉学习。

小学生对游戏个性感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，能够把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生学习的兴趣，在学生浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能。

例如学习指法是十分枯燥的，如果教师一开始直接讲解手指的摆放要求和指法要点，学生不但学的很累，而且很不愿学，更加不能强迫其练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《金山打字》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“打老鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就务必练习好指法。于是就有人提出如何能够打得又快又好。在这种状况下，老师再讲解指法练习，学生学得就很认真。经过一段时光的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到简单自如了。这样，既持续了学生学习计算机的热情，还能够促使学生自觉去学习计算机知识。

二、直观教学，加深记忆。

在教学中能够充分利用计算机的固有特征，采用形象、直观的教学方法，帮忙学生加深对计算机知识的理解和记忆。

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/628142027020006137>