

小学信息技术教学反思(精选 15 篇)

小学信息技术教学反思 1

这个月四年级信息技术主要学习的是“WPS演示”。“WPS演示”是 WPS 家族中的一员，它功能强大，能将文字、图像、声音、动画、视频等有机地组合在一起，做出非常美观的具有动态效果的演示文稿。

在日常学习生活中，经常会有需要展示和交流的活动，不管是在每个星期的班会活动上，还是班干部竞选，人人都有分享的机会，有演示文稿的帮忙会起到事半功倍的效果。通过这段时间“WPS演示”的学习，能让大多数学生学会制作自己的 WPS 演示文稿，并能成功的在班会课进行分享，是我这段时间的教学目标。

我在教学中印象最深的就是在学习神奇的“小手”这一课时，在我进行演示的过程中，学生们纷纷发出哇的声音的时候，我觉得自己努力备课是值得的。其实在学习者一课之前，我自己对超链接这个知识点也是一知半解，为了讲好这个内容，我提前进行备课研究，知道了在演示文稿放映室，只要单击设置了超链接的对象，就可以轻松地从一个幻灯片跳转到另一种幻灯片或其他链接对象时。幻灯片中的文字、图片、图形等都可以设置超链接。在教学中我不仅教给孩子们如何设置超链接，还教给他们课本上没有的知识点：如何取消超链接。

虽然我个人的计算机能力有限，但是能多教给孩子们哪怕多一点点
的知识，我也会付出更多的时间进行备课、研究计算机技能。

小学信息技术教学反思 2

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中，我总结出应围绕学生的`回答语言、学生的练习操作以及学生的作品完成情况等三方面进行。

1、对学生语言的评价

在信息技术教学的过程中，教师经常会让学生对所学内容进行概括、总结，但又往往忽视了对学生的回答进行有效的评价。如当学生正确地回答了问题时，得到的便是一些简单评价语言，如“你真棒！”“非常好！”；而当学生出现错误时，则经常会被教师打断，最后索性由教师来回答了正确的答案。这样做看似没有太大的问题，但从培养学生的综合素养来看是非常不可取的。如果我们能从培养学生的语言表达能力`的角度出发，正确评价学生回答的语言，或许能让他们受益匪浅。

例如当学生的回答有明显的错误时，遇到这种情况，我是这样做的：我告诉他：“你可能没有听清老师的问题，请再思考一下，听一听别人

的答案。”这样，学生就会明白他的回答是错误的，但不至于失去再次回答问题的勇气。

又如当学生的回答是正确的，但语言支离破碎、表达不清的时候，我不急着帮他解释，或者请其他学生补充。有时这样处理：“你刚才说得不错，再试一试，能不能完整地把答案重新说一遍，让大家更明白你的意思。”这样，既能让这个孩子的语言组织能力得到训练，也可以让下一个学生的回答更规范。

2、对学生操作的评价

在信息技术课堂评价中，针对学生的操作评价比较多，特别是针对学生的示范性操作。在此过程中，教师的评价常常起到引导性作用。

例如在画图教学《复制与粘贴》一课中的片段：

活动要求：教师先让学生看书，自学如何在画图软件中复制粘贴相同的盆花。

教师提问：2分钟后，教师请了一位学生演示操作。

学生演示：学生很快就学会操作步骤并进行演示。

教师评价：“你做得非常好，刚才看书一定非常认真！”“那么我们再一起来看一下，复制与粘贴完整的操作过程……”

以上课堂环节，在信息技术课中非常常见。从教师对学生操作的评价来看，该教师比较注重对学生的鼓励评价。但教师在此过程中还缺少

对学生操作的引导。可以在学生演示操作时，教师适当地给予提醒：“请你把每一个操作步骤告诉大家，做得慢一点，让大家看清楚。”然后再给予鼓励：“某某同学的演示已经有点小老师的风范了，大家要向他学习！”这样做可以让学生示范操作更有效的帮助教学，而不是成为课堂中的“摆设”。

3、对学生作品的评价

小学阶段的信息技术教学，很多课程都是围绕某个软件开展教学，而检验学生学习情况的最直接方法就是评价学生完成的作品。如何评价一幅作品的好与不好？什么程度属于好？什么程度又属于不好？每个人的标准是不同的。评价学生作品应该从促进学生的发展入手，重视学生兴趣和能力的培养，使学生能积极主动、心情愉快地进行学习，充分发挥学生的创造性和个性特长。教师应当尊重每一个学生的独立性，不要用一种统一的标准来要求学生。我们可以把评价的重心放在软件的使用程度上，或从美学的角度给予少许的建议，点到为止。

小学信息技术教学反思 3

学生最爱上什么课，就是我所教学的：信息技术。学生爱上信息技术课，这种爱好往往表现在爱玩游戏，或者上网聊天、看 Flash 动画。而对一些基本的知识、技能却不愿认真地学习。因此，在教学过程中要精心设计导入，诱发学生学习动机，激发学生学习兴趣，从而达到提高教学效率的目的。

“授人以鱼，不如授人以渔”。在我的教学内容中，既注重传授知识，又注重让学生理解电脑独特的思维；不仅要会使用电脑，还时常想一想，为什么要这样设计，这样做有什么好处，这个程序有没有更好的设计思路。

在课堂上教师的重要任务之一，就是激发学生的积极思维，尤其是创造性思维，鼓励学生大胆地质疑，作出别出心裁的答案。学生智慧的激活，会反作用于教师和其他学生，使其能在更高层次上积极思维，从而在师生、学生间积极思维的互动中，不断闪耀出智慧的光芒。师生可从中尽情地去体验教学创造美的乐趣，并可获得教案目标之外的收获。在课堂教学中，我们关注知识的结构和学习学习的`认知结构，使学生学到的知识和获得的能力的迁移，使这些结构具有适度的灵活性。让学生成为主角。在课堂教学中，让学生进入主体角色，主动地去发现学习从而成为知识的主动探索者。

这就要求在一节课中，让学生充分体验到自由，赋予学生自主选择的权力，选择方法是自由的。创建多向的交流环境，学生可以问教师，也可以互讨论，还可以查资料来解决。我们可以明确地告诉学生：教室是你们的，电脑是你们的，老师只是你们的学习伙伴，能学到多少知识，全看你自己的了

这样在课堂上，学生始终处在不断地发现问题、解决问题的过程中，每堂课下来，学生都能根据自身的状况，根据自己的选择到自己感兴趣

的知识，真正成为课堂的主角。学期末我还让学生尝试，自己给自己的作品打分，学生的诚实、信心也是我所教学的体现。

教学的确是一门艺术，而且这门艺术又要跟现实结合起来，即教师又要赶进度，又要尽量把课上得生动，的确很不容易。你可以尝试着课前先告诉他们通过本堂课的学习可以解决哪些问题，把这个结果通过实例的方式呈现给学生，调足他们的胃口，然后再上课，这样他们也许会更有兴趣，同时，听课时也更有方向感。还有，可能的话课下跟学生多交流，可能会更知道他们的想法。其实，有时候学生对信息课不重视，也不完全是课业负担的问题。

总之，我觉得只要付出总是有回报，看到学生获奖的高兴，也是我的成绩的认可，当然还有很多的事情需要我去做，有更多的学生正渴望老师用知识去浇灌。

小学信息技术教学反思 4

在本课的教学中始终以学生为主。我只为学生在需要帮助时提供必要的帮助或做画龙点睛式的讲解、演示，大部分时间由学生自主探究学习、交流讨论和师生对话、讨论，加上总结来得出结论。课堂上充分调动了学生的积极性，整节课学生基本处在兴趣状态下。

我根据课堂实际情况，及时调控，根据课堂中的反馈信息对教学过程、难度等进行适当调整，较恰当地处理好临时出现的各种情况，从而对教育教学效果起到积极的作用。

充分发挥信息技术课综合性的特点，通过对自己喜欢的小动物的绘画，不仅解决了难点，更重培养了学生的综合表现能力。课堂上不仅仅是学习具体的操作，而是把计算机作为工具，学习信息处理方法，并将美术、思想等内容融会到信息技术当中。

不足之处及今后设想：

1、本课对学生积极性的调动还不够充分，学生思路还不够放开，今后应更加大胆地放手让学生去做，去尝试，充分相信学生的能力，更进一步地培养其创新意识。

2、备课时，可考虑单元的整体性，适当把某些内容进行整合，既可以节省课讲授时间，留给学生更多的练习时间，又可以加强学生对知识的整体把握水平。

3、在原有基础上，进一步分层次布置练习任务，使每个学生在保证完成最低学习要求的时候可以有更进一步的提高；学生做练习的时候，教师不要过多的干扰，同时加强对学生的辅导的力度。

4、一定要留出足够多的时间展示学生成果，让学生体会成功的乐趣，激发其积极性；

5、在成果展示完后，教师可做一些有针对性的讲评，以加深学生对知识的理解和掌握，并起到“表扬先进，激励后进”的作用。

小学信息技术教学反思 5

本课是在学习了鼠标操作，还没有学习键盘操作学习之前的一节课，教材在本课中选择了学生感兴趣的更换桌面背景作为活动主题，一方面为了使学生的学习热情持续高涨，另一方面也是由于更换桌面背景所涉及的“显示属性”对话框是一个选项丰富的典型对话框，使得学生在愉悦的活动中学会“对话框”的复杂操作。

根据课标的要求，以及对学情的分析，在本课的设计上把重点放在了如何设置桌面背景上，而难点则是通过“浏览”查找图片的方法。而对于“对话框”界面的基本要素的认识上，做到用什么学什么做什么，初步了解即可。

在设计上，第一、导入部分让学生通过读课题自己去获取信息，明白本节课的任务，培养学生采集信息的能力，增强信息意识。然后再出示桌面图片，激发学生的学习兴趣。

第二、在新授课的过程中，分为三大部分。第一部分，初步学会设置背景。首先我提出问题，为学生自主学习提供了第一个目标，使学生接下来的自主学习是有的放矢的，并不是放羊。让学生从书中找出答案，培养学生自主学习的能力，学会从书中获取知识。然后请一到两个学生

并把操作过程演示给其它同学看。对于掌握得好的学生，他们的学习成果被肯定，同时加深了他们自己的学习印象；在他们总结、操作的同时，又帮助了一部分掌握得不是很到位的学生，使他们在同学的演示下，也能很快的掌握这个方法。之后，教师通过学生的演示又提出问题，问“在哪儿完成了桌面设置的？”引出了对显示属性对话框的了解。最后，出示光盘中小博士的设置演示课件，进一步加深了学生的学习印象。安排学习练习，通过练习，使学生掌握设置桌面背景的基本方法。第二部分，如何通过“浏览”方式选择背景。这一部分应该是对前面知识的一个提升，同时这也是一个提高学生兴趣的一个环节。首先教师机上出示一幅卡通机器猫的图片作为桌面背景，让学生说说 WINDOWS 有没有这张图片，自然过渡到也可以把存储在电脑里的精美图片作为桌面背景。怎么做呢？也是看书中小博士的话，引出“浏览”按钮，然后让学生自主探究使用方法，并为大家演示做法。教师再提出新的问题，就是“平铺”“居中”“拉伸”三种位置各是什么样的效果，让学生自己动手尝试并总结。第三部分，是学生的练习部分。这里提出了三种不同的操作要求，对于大部分学生，要求完成的任务是从图片文件夹中选出喜欢的图作为桌面背景。对于操作较快的学生，提出了一个较高的要求，完成三种位置的设置，并能总结出来。对于掌握较好的学生，提出了怎样把背景去掉，这儿其实又回到了教材中，让学生自主学习，也可以从书中找出答案。这里体现了分层设计的教学思想。我们在上课时常常遇到这样的问题，对于好的学生，一下子全操作好了，没事做了；而这时那部分学习有困难的学生，还在那儿“研

的学习目标，不但使他们学到了更多的知识，更重要的是，他的学习兴趣会更高。

第三是巩固练习环节，

一、把学校的照片作为桌面。让学生选择一个自己喜欢的景点作为桌面背景，培养学生爱校的情感。

二、选择设计了两幅把本班学生近期合唱和坐场时学生自己的照片做成的 GIF 的动画图片，让学生动手试试，看桌面背景会不会动起来。激发学生的学习兴趣。课堂上这个环节，学习兴趣浓厚，学习积极性明显提高，因为有自己的照片使学习变得很主动。

第四让学生完成本课评价表。

第五进行课堂小结，并对学生使用电脑的道德方面进行渗透，让他们知道应该做一个文明的学习者。

整节课在设计上流程清晰，环环相扣，层层深入，在设计时注意考虑学生的个别差异和培养学生自主探究的能力，能详细讲解操作步骤，便于学生掌握各项基本操作。在图片的选择上能从学生兴趣出发，选择一些学生喜欢的图做为素材，使学生乐于学，主动去做。在学情上，也考虑到了分层教学；注重了教材和光盘的使用，培养学生学会运用书和光盘去学习的技能。在课堂中讲授练习时，能做到收放自如。在本课中

够，但我还会在这方面继续努力改进的。

不足之处：

1、在初步设置背景这个环节中，板书应放在学生练习后总结时板书。

2、在完成评价表的时候，学生自己为自己打了五星，我却草草而过，学生并不明白几颗星是怎么得的，教师应该接着问为什么能得星，学到了什么？这样更能体现出评价的效果。

3、在通过“浏览”方式选择背景这一环节上，点击我的电脑 E 盘后选择图片时，最好能告诉学生使用“缩略图”的查看方式，让学生在选图时一目了然。这儿虽然不是本节课的内容，但在学习中，可以遵循“用什么学什么做什么”的原则。

4、课堂上，可能个别学生还是没有关注到，有不注意听讲的现象。在以后的课中应注意关注到每一个学生。

小学信息技术课程是一门新型学科，它的设置主要是为了让学生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，初步了解现代信息技术的一些简单知识，学会计算机的基本操作，从而培养学生的创新意识和创造能力。信息技术课程主要是让学生初步

培养学生的创新意识和创造能力。下面就结合我的
教学实践，谈谈我的几点教学体会。

一、带着兴趣，自觉学习。

小学生学习一般都凭借兴趣，所以根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，因为特别是男孩子很喜欢玩游戏，所以我们可以利用游戏来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。

例如我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《金山打字通》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“青蛙过河”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。于是有的孩子就会问老师，到底用那个指头来击键。学生通过游戏，通过自主探究发现问题，老师再讲解指法练习，学生学得就很认真。经过一段时间的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到轻松自如了。这样，既保持了学生学习计算机的热情，还可以促使学生自觉去学习计算机知识。

兴趣是最好的老师。没有兴趣，学生主体参与的活动将是勉强的。一旦激发了儿童的学习兴趣，就能唤起他们的主动探究和求知欲望。在课堂教学中，利用多媒体集直观性、多变性、知识性、趣味性于一体的特点，为学生提供生动逼真的教学情境，大大激发学生的思维活动，充分发挥了学生的主动学习的积极性，从而培养了学生主动去学习信息技术的好习惯。

二、任务驱动，加深记忆。

现行的小学信息技术课程标准中，对学生的学习效果没有统一的评价标准，而每章每节的教学内容，也没有设置一系列让学生亲自动手完成的具体任务，严重地制约了学生学习信息技术的主动性。教师在教学中可采取任务驱动方式，培养学生主动学习的习惯。教师在教学过程中，有意识地布置一些实际的操作任务，学生带着老师提出的问题，通过动手操作进行自主探究，充分发挥他们的主动性。这样不仅重视了学生作为学习主体的积极性、主动性，学生在完成任务的过程中也真正掌握了知识，他们主动学习的习惯也能得到大大的提高。

三、自主学习，不断创新。

学生也喜欢上信息技术课，教师就更应该充分抓住学生的这一兴趣，发挥他们的主体作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握基本的电脑知识。这也是培养学生不断创新的'手段之一。利用电脑本身自有的特点，能够培养学生的想象力和创新意味。如教学完画图软件后，可以让学生自由创作作品；教学 Word 的插入图片时，让学生进行诗配画的创作；在低年级教学“金山画王笔”时，那美丽的图案使学生感到无比新奇。讲解了如何操作后，学生已迫不及待地动起手来，组合成具有丰富想象力的图案。可以说利用电脑能充分培养学生的创造力和丰富的想象力。

四、整合学科，多面发展。

计算机可以改变学生的学习内容和方式，为学生提供更为丰富的学习资源。在信息技术课程的教学中就应该让学生“把所学的计算机基础知识和基本操作应用于日常学习和生活之中”。因此，在计算机的教学过程中就必须与其他学科结合起来，让学生自觉做到“学有所用”。

如在教学 Word 时，结合学生实际，让他们用计算机进行作文创作、修改等；教学画图软件时，让他们配合美术课，进行实际的绘画；在教学上网时，结合自然、语文、社会等学科，查找自己需要了解的知识；?? 这样，使学生在计算机学习过程中完成其他学习任务，让学生感到计算机知识的重要性和实用性，培养了学生学习信息技术的兴趣，增长了学生的知识面，也培养了学生的创新意识与创造能力，促使学生全面发展。

7

收获一：

教学设计的素材_____于生活，并且要应用于生活。这其中以学生的兴趣和需求为出发点，以任务驱动为主线，学生根据自身情况用不同的学习方式学习，在完成任务的过程中，碰到问题，独自思考，教师提点，同伴互助，最后完成任务，体会到成就感。

课堂就是一个模拟的小社会，课堂上学生经历的在具体问题上从不会到会的过程，实质上就是学生踏上社会以后经历具体问题的过程。应

该注重让课堂内容来于生活又归于生活，学生在解决一个个具体的问题中，能力得以提升。

收获二：

新课程鼓励学生在课堂上提问，但，有疑才有问，如果教师一味灌输，学生就只有接受的份，没有思考又何来疑问？应该把一个个小问题融合在一个大任务情境中，让学生在解决问题的过程中自己去发现问题（自然就有了提问）。这样，把零碎的小问题串成一个整体，就更清晰流畅和系统化了，避免了问题的堆砌。

事实证明，学生在解决自己问题的时候是最专心的，听得也是最认真的。

收获三：

信息技术教材里的每一课，虽自成一课，但其内容却有承上启下的作用。日常教学中我们通常发现，因为信息技术课时比较少，前一课知识点还没有得到巩固，后一课教学的新任务又来了，学生学得宽泛缺不扎实。如何保证复习和巩固的时间，那只有到每节课中去凑。在徐老师的课堂中，学生们的精彩回答，和熟练的操作，都能体现出老师的功在平时，教学的扎实，学生才会有出色的表现。

收获的同时，也有一些自己不成熟的思考，同时也是对自己以往教学实践的一种反思。

思考一：

1、新课程主张学生是课堂的主体，教师在其中只是一个牵引着，帮助者，各环节的串联者。教师不能代替学生去思考，应把更多主动权交给学生，包括思考权。课堂上应多问学生“你觉得怎么样？”“你会怎么做？”“你是怎么想的？”解决问题最难的是找不到思路，站在学生的角度，你要给他指路。

思考二：

课堂是全体学生的课堂，是各个层次学生的课堂。学生的思维有快有慢，教师提问以后，要留两到三秒学生思考的时间，而不能急于叫学生回答。事实上，学生从接受信息，到思考信息，再组织语言说出来需要一定的时间。教师提问话音刚落，就立刻举手的学生，无非那么几种：反应特快特聪明的、没有组织好语言但表达欲特强烈的、凭直觉经验去回答的，等等。这几类同学当然只是少数，课堂不能仅仅是这些人的，而是更多人的。因此，要给予学生一定的思考的时间，让更多同学参与进课堂的互动中来。

思考三：

追求操作背后的方法和原理，会使信息技术课程真正彰显出其应有的价值与魅力。当前，我们信息技术课程面临最大的问题就是：软件的操作越来越简单，只要尝试几下，就掌握了，还有必要专门在信息课上学习吗？因此，我觉得信息技术课堂教学不能只局限技术的学习，而是要挖掘操作背后的原理和方法，例如本节课中的页面设置中的调整页边距这个知识点，为什么要调整页边距，页边距的距离的大小怎样分配？

不仅仅是老师简单给一个2cm的数据这么简单,这就是操作背后的道理,老师应该给学生讲清:这个数字的背后,是经过不断的尝试,调整才能得出的最佳数据。

小学信息技术教学反思 8

在日常学习、生活中不但要写作文、日记,还要制作黑板报、手抄报、海报等。五年级信息技术课,在这一段时间学习的就是如何利用计算机方便、快捷地制作出精美的电子板报。

作为一名新任职的电脑教师,我同时也与学生一起学习,一起成长。制作手抄报、海报需要确定纸张大小,制作电子板报也是需要设置好纸张大小并确定板式布局。通过教学,我也学习到平时A系列纸张的定义。我们过去是以多少“开”来定义纸张大小,现则采用国际标准,以A0、A1、A2···B0、B1、B2···等表示纸张的幅面规格。

我学习到的另一个技能就是如何编辑图片,以前对于图片的处理应该算是一件头疼的事情,通过图片编辑、应用图片的学习,我学习到如何在word文档中对图片进行简单的编辑和设置格式,至少让我在今后处理图片的工作上会比以前容易一些,虽然现在掌握了一些基础的图片编辑技能,但是还是有很多关于图片的技巧不能完全掌握,需要我进一步学习与研究。

通过对文字编辑和修饰、设置纸张、应用艺术字、应用图片、应用图片、应用文本框与图形和应用表格的学习，学生基本能自己制作出精美的电子板报，但因实际情况不能上机进行操作，只能在课堂检测部分学生学习效果。

在实际教学中虽然会出现各种各样的问题，但是只要我肯努力去钻研，相信我在计算机教学上能有进一步的提升，只要我肯努力，相信学生也能学到更过的计算机技能。

小学信息技术教学反思 9

《制作课程表》是对《小小通讯录》一课做了教材处理后产生的。刚接触《小小通讯录》一课，仔细专研教材，发现本课的重点是表格的学习，通过制作班级通讯录学会在 word 中插入表格，以及对表格进行美化。

但是要收集班级同学的地址，以及在 word 中输入地址，工作量很大，可能一节课大部分时间都花在地址的输入上。

所以我对教材内容做了如下处理：改由制作课程表来学习表格的知识。个人觉得本课用课程表替代通讯录教学效果会更好。学生对课程表非常熟悉，可能都有自己制作过课程表的经历，所以用课程表更贴近学生实际，引起学生的生活体验。

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/697166055166006052>