

## 高中信息技术教学反思（精选 22 篇）

### 高中信息技术教学反思

#### 高中信息技术教学反思（精选 22 篇）

在办理事务和工作生活中，我们要有一流的教学能力，反思指回头、反过来思考的意思。反思应该怎么写才好呢？下面是小编收集整理的高中信息技术教学反思（精选 22 篇），供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

#### 高中信息技术教学反思 1

信息技术是一门新课程，它对于培养学生的科学精神、创新精神和实践能力，提高学生对信息社会的适应能力等方面都具有重要的意义。在信息技术教学中，必须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能力。因此，我采用了以下方法：

##### 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内容的兴趣。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，幻想自己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，终于能够直接动手操作计算机了，较多的实践机会为学生提供了大量的动手操作空间，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”就可以了，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，对于较容易掌握的内容，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，可以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，保持学习情趣

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，是保持他们学习情趣的有效手段。

每班学生都在四十五人左右，绝大部分同学上机操作时都会遇到这样或那样的问题，作为教师根本忙不过来，有时不免会挫伤没有被辅导同学的积极性，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，这样即可以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、解决问题的能力得到提高，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。在这种分组情况下，教师并没有失去作用，我们正好可以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：学生的学习活动必须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。创建真实的教学环境，让学生带着真实的任务学习。学生必须拥有学习的主动权，教师不断地挑战和激励学生前进。

“任务驱动”教学法符合探究式教学模式，适用于培养学生的创新能力和独立分析问题、解决问题的能力。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”教学法符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内容，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，保持学生对信息技术课的新鲜感和兴趣感。

## 高中信息技术教学反思 2

作为一名高中信息技术教师，如何把课上得再好一点，如何让学生喜欢这么课，并且能在喜欢的状况下，学好这么课，掌握这门课。在这几年的教学过程中，也积累了必须的经验，在那里提出，与大家共同分享。

### 一、作为教师应提高自身的素质，不断充实自我

此刻信息技术日新月异，新课程的实施，素质教育的发展及教育信息化的推进，作为信息技术教师，我们自我就应不断充电，不断用新的知识来武装自我，从而充分挖掘学生的潜力。教师要给学生一碗水，自我要有一桶水，才能简单解答学生提出的各种各样的问题，才能不断向学生介绍信息技术发展的最新前沿，才能激发学生跃跃欲试的心理，令学生在学习过程中对教师心服口服，从而简单调动学生主动学习的用心性，让学生对信息技术的学习成为一种自觉的行为。

### 二、巧妙设计教学任务，采用任务驱动式的教学过程

在教学过程中，信息技术教师就应认真钻研教材，认真备课，围绕相应的知识点多搜集一些相关的资料，从而巧妙地设计教学任务，将每一个任务都设计的明确、合理、科学，将所要传授的各个知识点蕴含于各个任务中，将每一个学习模块的资料分解为一个个容易掌握的“任务”。让学生完成了相应的任务后，从而也掌握了需要理解的知识。让学生带着真实的任务学习，从而让学生拥有学习真正主动权。教师在教学过程中，也要注意引导学生去完成一系列由简到繁、由易到难、循序渐进地“任务”，从而保证教学目标顺利完成，让他们尝到学习的乐趣，满足他们的成就感，让每一个学生都能体验到成功的喜悦。

### 三、坚持“教师为主导，学生为主体”的教学结构

课程改革中，教师不能再采用“满堂灌”、“填鸭式”的教学方式，转变那种妨碍学生创新精神和创新潜力发展的教育模式。让学生从被动地理解式学习转变为主动地获取知识。教师要做学生学习的引路人，鼓励学生创新思维，引导学生自我去探索、去钻研，让学生成为学习的真正主人，充分发挥他们在学习过程中的主动性、用心性和

创造性。教师设计一些问题，要把握好教学进程的坡度，在教学实践中认真分析学生的基础和需要，针对不一样的学生因材施教、分层教学，让学生试着自我去解决，在自身实践中体会和提高。在平时的教学过程中，教师要引导学生参与到教学活动中，关注全体学生，而不是个别学生，教师也要做到少讲，让学生自学，做到精讲多练，坚持“教师为主导，学生为主体”的教学结构，充分体现教师既是教育者又是指导者、促进者的多重身份。

#### 四、把枯燥的理论上得简单风趣，激发学生学习的的热情和兴趣

在教学过程中，教师应尽可能地选取一些贴近生活的实例，学生容易理解也容易引起学生的共鸣。在信息技术教学中，学生学习的知识类型多种多样，学生在学习信息技术这门课程时，往往喜欢上机操作课，而不喜欢上理论课。其实，在课堂教学中，我们可尽量将枯燥的东西讲解的生动形象一点，教师在讲解时，可用风趣的语言，贴近的比喻，引用身边的事件来引起学生的兴趣和认可。比如我在上“信息无处不在”这块资料时，透过举例：校园的铃声告诉我们上课、下课的信息，走过食堂时传来的饭菜香传递给了我们能够吃饭的信息，透过这几个身边的小事情，学生踊跃发言，让学生简单地掌握了信息的概念及信息的载体，也让学生能够举一反三。用好的比喻，贴近生活的例子，激发了学生学习的的热情和兴趣，教师能够把理论课教得简单，学生学得愉快，让学生感受到计算机世界的五彩缤纷。

#### 五、建立和谐的师生关系，提升教师自身的魅力

在新课程理念指导下，建立和谐的师生关系也很重要，教师上课要带上良好的情绪、真诚的微笑去应对每一个学生，从而拉近师生之间的距离，尽可能让学生感觉到教师平易近人、和蔼可亲，让他们轻松愉快地投入到学习中来，有什么问题才会及时地提出来，师生双方才能够及时交流。教师应不断地分析学生的感受，做学生的良师益友，与学生建立民主平等的关系。在教学过程中的每一个环节都把握好“度”，营造一个和谐的课堂，为学生创造简单、开放、自主的学习环境，让教师在和谐中诠释教学，让学生在和谐中建构知识，从而在学生心目中不断提升教师自身的魅力，让自我的课堂散发出灵性的

光辉，爱学生，尊重学生，让学生对老师产生喜欢的感觉，从而到达“亲其师，信其道”的效果。

作为信息技术教师，务必根据环境，注重知识应用的综合学习，不断提高自我的业务水平和教学水平，不断摸索总结，才能到达理想的教学效果，进而实现信息技术教育的总体目标，提高课堂教学效率和质量，适应时代的要求！

### 高中信息技术教学反思 3

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。经过一段时间的教学，我发觉学生们能综合应用所学的知识，初步掌握了计算机操作的基础知识，在挑战困难，增强自信心与创造能力等方面也获得了成功的喜悦和欢乐。

在初级阶段，学生处于学习计算机知识的初步状态，对于趣味性的知识较为敏感，所以，根据这一阶段的年龄心理特征，开设的计算机课就以指法练习、辅助教学软件的应用以及益智教学游戏这些容易激发学生兴趣、培养学生动手能力的知识为主要内容。这样做，符合本阶段的认知结构便于培养学生的思维能力，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于接受老师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自我的能力。为此，我把教材中最容易的内容提到最前面教授，新授之余也教学生玩玩“扫雷”、“纸牌”等益智教学游戏，以激发和调动学生学习计算机的兴趣。

好的开端，是成功的一半。在上机操作课中，我通过学校的多媒体展示系统，将有一定电脑基础的学生的电脑作品制成幻灯片并配上优雅的音乐在教师机上播放，学生们顿时沸腾起来，纷纷举手询问，我都一一给他们解答，并鼓励他们只要努力学，就一定能成功。于是就开始手把手耐心给他们讲解画图的有关知识。经过一段时间的练习，学生们对电脑已不陌生了，我就带着他们进入Windows 的世界。在画图纸上进行画点、画线、画图形等操作，经过操作训练，学生们学会了许多工具和菜单的使用。通过复制、剪切、粘贴和移动，学会了文件和文件夹的基本操作，直到下课，同学们仍然余兴未尽，围着老师问这问那久久不愿离去。学生对计算机的学习兴趣被充分调动起来了。

在教学过程会出现闪光点。如能激发学生学习兴趣的精彩导语，在教学过程中对知识的重难点创新的分析，每个知识点之间的过渡语，对学生做出的合理赞赏的评价语等诸方面都应该进行详细记录，供日后参考。同样在教学过程中，每节课总会有这有那的一些不尽人意的地方，如语言说话不当，或教学内容处理不妥，教师课后要冷静思考，仔细分析学生冷场、不能很好掌握知识这方面的原因。另外我们每个学期至少会有一次全市的教研活动，那至少我们可以听到一些优秀的课例，我们也可以取他们的成功之处用之自己的教学中。所以我们应该在每一堂课后都要进反思自己的成功与失败之处，舍弃糟粕，避免在今后的教学中犯同样的错误，取其精华用之以后的教学中，从而优化我们的课堂教学，使我们的教学效率得到有效的提高。

#### 高中信息技术教学反思 4

信息技术课堂教学过程中，不仅要营造好的课堂气氛，还要调动学生的主观能动性，让学生自主探究，还要注重学生综合处理信息的能力的培养，强调以学生为主体的信息收集、处理和应用的实践活动，为信息技术教学营造“宽松、主动、愉悦”的学习氛围，使学生在快乐中活动，在活动中学习，在学习中创造。现浅谈如下高中信息技术教学设计的几点体会：

##### 一、利用多媒体演示讲解的教学设计，发挥教师主导作用

信息技术教学的基本原则之一是直观性，有关信息技术基本知识与操作技能，仅凭老师的口述，学生难以形成准确的概念，因此，在信息技术教学中，教师的讲授应精心选择使用多媒体数据，丰富学生的感性认识，并在此基础上得出正确的结论，使教学取得最佳效果。创造民主、轻松的教学氛围。激发学生学习兴趣，调动他们学习的积极性。

##### 二、利用发现探究的教学设计，提高教学效率

在信息技术教学中鼓励学生用自己的头脑去获得知识，重视学生的学习主动性，不要把学生当作学习的被动的接受者。其教学设计为：简述操作要领→操作尝试→启发引导→操作学习→反馈指导→巩固练习→归纳总结的教学设计。这种教学方法，一是使学生掌握知识和技

能，二是发展学生的智力。如在学习 word 制作表格时，学生学起来很简单。但是否很简单，通过布置一个任务（制作课程表），学习效果就一目了然了。至于巩固练习和归纳总结，道理是很显然的。这充分体现“教师为主导，学生为主体”教师的教学与学生的操作时间密切结合的教学设计。

### 三、构建“主体—互动—探究”的教学设计，激发学生创作兴趣

在信息技术教学过程中，老师先布置任务，学生通过完成任务来自主的参与教学，这样可以培养学生必要的社会性品质；有利于建立良好的教学人际关系，使学生真正成为教学的主人；可以使课堂充满活力，使教学质量得到提高，使学生智力得到较好的发展。例如布置任务：应用 FrontPage 软件制作个人网页，链入班级主页。在大多数学生基本完成任务后，从学生制作的网页中挑选出有代表性的作品。由学生自己介绍演示，然后让学生互相讨论，发表意见、看法，实现相互交流、学习的目的。教师在此过程中以实现预定的教学目标为目的，适当的引导讨论方向。让学生在参与中学会学习，主动研究，在参与中学会学习，学会创新，并通过师生交流的互动作用和情境探索的学习，达到自主构建知识的目的，实现学生主动发展的目标。

### 高中信息技术教学反思 5

信息技术学科是一门实践性、操作性较强的基础学科，它有一个理论联系实践的基本过程，课堂气氛的活跃，完全是教师这个主导作用发挥而来的。教师课程结构的设计，环节的策划，精密的安排并不等于教师一人唱独角戏，教师一言堂。信息技术课的课时安排是理论课时与实践课时相配套。那么，在上理论课时，在课堂中要把本节课中的重点、难点掌握好。攻破了重点，难点，其他的细小的知识情节也就迎刃而解了。简单的说，就是把每一节课的知识体系，知识情节的脉络把握好就可以说掌握了本节课的知识了，并能收到了良好的教育教学效果。

那么，实践操作课又是怎样才能有所收获的呢？信息技术的实践课，是在掌握理论知识的前提下，在实践课中对理论知识加以实践、验证。学生学习的方式是理论联系实际的学习方式，科学设计，合理

组织学习小组，在小组中形成“我教人人，人人教我”的良好合作学习风气，真正发挥小组以自主、探究合作学习的优良品德，同时也要根据学生的知识水平基础，学习能力，性别等进行小组人员的合理分配，使每个小组成员之间形成互补。教师始终把学习的主动权教给学生，学习的过程可以有不同的想法，尽量让学生自己做主张决定，在小组学习中形成齐心协力对付困难的合作风气，对于学困生，引导他们从集体中寻求帮助。

培养学生合作学习的好习惯，培养学生认真思考，大胆发言的良好习惯，为学生提供良好的创新空间，在促进学生自身发展的同时，自主、探究合作性的学习能力也会大又提高。

#### 高中信息技术教学反思 6

高中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学会计算机的使用，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

高中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习惯。

## 二、任务驱动，加深记忆

现行的高中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。

## 高中信息技术教学反思 7

本学期我担任高中八年级的信息技术课教学，八年级教授的是计算机入门知识。

### 一、打好扎实基础，养成良好习惯

对于八年级学生来说，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讲授。对于刚学习计算机的学生来说，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

八年级学生已经学习了一定的计算机知识，具备一定的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体制作项目。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。

#### 高中信息技术教学反思 8

我们学校是一所农村中学，计算机基础比较薄弱。学生的计算机基础也都参差不齐。学生在日常的学习过程中也对计算机有不同的认识，学习兴趣也各不相同。在实际教学过程中，有的学生吃不饱，有的学生消化不了，还有部分学生根本听不懂你在讲什么，老师很不好把握分寸。因此在信息技术教学过程中，必须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学方法和策略来挖掘学生潜力，提高学生自身素质，尤其是利用计算机解决实际问题的能力。下面就结合我的教学实践，谈谈几点反思：

##### 一、采用“任务驱动式”教学

信息技术这门学科具有很强的实践性、创造性、操作性。因此在教学中应尽量做到把课堂还给学生：15 分钟老师教学，剩下时间由学生自主完成课前设计的围绕教学内容的课堂练习及任务，老师巡回指导并做点评。完成所有任务的同学可以获得自由上机的奖励。

##### 二、采用“兵教兵”互助的形式

即基础好的同学如果能快速完成任务，那么他的第二个任务就是当小老师教会一个不会的同学完成任务（老师监督，不准代劳）。完成所有任务后才可以获得自由上机的机会。

通过以上 2 个环节，一方面，可以调动学生上课的积极性，认真听课快速完成任务就能获得更多的自由上机时间；另一方面协调好基

基础不同的学生之间的差距（基础好的可以从教别人的过程中获得更多的提升）；再者认真听课出色完成任务的同学获得自由上机时间可以自学、自由发挥特长（杜绝玩游戏现象）。

### 三、优选教法，提高教学效率

#### 1、精心设计课件，提高教学效率。

合理运用多媒体教学手段，可以使自己的课堂教学内容丰富而不繁杂，教学过程紧张但不忙乱。

#### 2、操作示范，有效指导

老师示范后，可以找表现突出的同学到讲台操作演示，其他学生观察并找出问题，最后老师点评。这样可以有效提高学生的积极性，并使学生在查错纠错中掌握操作方法。

#### 3、大量运用比喻，使知识形象化，简单化

计算机教学中的一些概念和名词术语很难被学生接受，适当应用一些形象生动的比喻，不仅有助于提高学生听课的兴趣，还能达到帮助理解和记忆的目的。

### 四、强调纪律，保证课堂秩序井然

由于我校学生的特殊性，狠抓课堂纪律是重中之重。我根据学生喜欢微机课的特点，制定了停课制度。每节课由班长负责记录表现差的同学，轻者停课一节，重者停课一个月（被停课学生报给班主任，微机课时必须在教室学习）。该制度实施两周以来，效果显著，课堂纪律明显好转。

总之，要学好信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，必须使用易于学生接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，使我们的学生能在轻松的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭计算机的能力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

## 高中信息技术教学反思 9

### 一、“学习者分析”，实行人性化教育

人性化教育是现代化教育理念中的一个重要观点，我个人理解所谓人性化教育就要一改以往以教师、教材和教为中心的教育模式，要

以学生和学习为中心，使个体的学习达到最佳的效果。所以，在教学设计中，“学习者分析”是教学过程进行之前的重要工作之一。通过“学习者分析”，教师可以了解学习者的初始水平和想要或应该学习的内容，进而确定教学内容时做到“有的放矢”，使教和学的过程更有目的性；使教和学的效果让教者和学者都能满意。

## 二、根据具体情况，适当调整教材内容

信息技术课的教材都是由专家们编写的，其科学性和正确性是毋庸置疑的。但是针对基础不同、接受新知识能力不同的学习者个体，如果按教材安排的每一节课按部就班的话，常常会遇到一些问题。例如：教材中教学生使用“画图”工具的过程是“打开画图工具——了解画图窗口组成——试画简单图画——关闭窗口——文件的打开和保存……”若按此教学，学生在画了一幅图后要关闭窗口，这时所画的图会丢失，想保存又不会，这该如何呢？我们就要把教材中顺序做一下小小的调整，把“保存文件”这部分内容提到前面去讲，这样既可以满足学生的需求又可以提高学生的学习欲望和学习兴趣，达到更好的教学效果。

所以在信息技术学科的教学过程中，教师们要结合实际经验合理的、有效的利用教材，这样才能使教材在教和学的过程中真正的发挥作用。

## 三、灵活使用各种教学方法，因材施教

### 1、传统讲解法。

传统讲解法就是教师对知识进行系统的讲解，它不用借助其它教学设备就能完成教学过程。作为一种最常用、最古老的教学方法，它同样适用于信息技术学科，而且这种教学方法对学习主体——受教育者没有过多的要求，高中生、中学生、成人学生、专业学生、非专业学生同样可以适应。在信息技术学科的教学过程中这种教学方法主要适用于信息技术常识和一些基础知识的教学，如：计算机的发展史、计算机的组成、计算机的日常维护和病毒预防、计算机的用途、计算机网络基础理论等，同样这种方法也适用于计算机操作性知识的原理讲解和操作步骤的讲解。在教学中教师要根据学生的特点，对教材内容进行深加工，防止照本宣科，教学语言要注意生动、形象，同时配合一

些简单的图片和图表进行讲解，这样才能教得轻松、学得愉快。

## 2、讲练结合法。

讲练结合法就是将传统的讲解法与实践练习结合起来，以达到理论与实际相结合的教学目的。这种教学方法首先是教师用传统的讲解法将知识要点，操作方法与步骤告诉学生，然后提出一些相关的题目由学生根据了解到的知识独自实践，这主要适用于一些有一定理论性，又要求很好的将理论融于实践的课程，如：高级语言程序设计等。这种教学方法可以提高学生理论联系实际的能力，同时可以培养学生独立思考、举一反三的能力，但是对于年龄较小、专业底子较差的学生来说，这各方法就不太容易接受了。

## 3、演示教学法。

演示教学法就是教师利用计算机及其辅助设施为学生演示操作过程，学生从教师的示范性操作中学习操作的方法和步骤。这种教学方法是信息技术教学中一种重要而有效的方法，学生能够在很短的时间内直接了解各种操作过程，这种方法既可以用在讲解新课中，也可以用在课程的导入阶段，新颖的导入内容可以吸引学生的注意力、激发学生的学习兴趣，并有利于让学生同步进入教学过程。除了少数基础较差的初学者外，这种教学方法对于大多数的学习者来说都是行之有效的。

## 4、同步教学法。

同步教学法就是学生与老师同步进行操作，学生操作中掌握所学知识。这种方法主要用于操作性较强而又难于理解的教学过程中。此教学法有两种主要模式：模式一，教师边操作边讲解，通过计算机投影仪展示给学生看，学生跟着教师的操作和讲解一步一步地操作，直到完成整个操作过程。对于操作性较强的信息技术学科，针对某个具体的软件的某一项具体功能，操作步骤和过程比较多，界面变化频繁，教师难于讲解，采用这种方式，教师讲一步，做一步，学生跟着做一步，教师讲得轻松，学生学得清楚、明白。模式二，教师看着学生的操作进行指导，学生在教师的指导和讲解下同时进行同样的操作，一步一步直到完成整个操作过程。这种模式下教师一定要控制好操作进

度充分搞好组织教学，提倡互助互学，这样不但学习效果好，还会营造一种良好的学习氛围，增强学生的团结互助精神，将德育教育与信息技术的学习融为一体。同步教学法是信息技术教学中最适合大众，应用最为广泛的一种方法。

#### 5、启发教学法。

启发教学法又称启发探索法，就是针对某一特殊内容，教师先时行简单提示或不作讲解，只是给学生一个任务，让其独自完成，让学生在完成任务的过程中探索知识，完成学习任务。此法多用于趣味性强，既有一定难度，而难度又不是特别大的教学内容，它可以培养学生探索能力和自学能力，使学生主动求知，对有一定基础的学生来讲是一种极好的教学方法。

#### 6、任务驱动法。

任务驱动法就是教师根据教学内容和进度，结合学生实际情况，给每节课制定出切合实际的任务，由学生在课堂上守成预定的任务。任务在含义上有以下几种：操作数量上的任务；操作速度上的任务；操作质量上的任务，完成任务的方式主要有：全体同学按同样的方式完成任务；根据学生能力完成难易程度不一样的任务，这也就将另一种教学法——分层次教学法融入其中了。

以上列举了六种信息技术课中常见教学方法，还有许多不能一一枚举。教师在教学中根据学生特点，采取不同的教学方法，同时有机的将各种教学方法结合起来会得到事半功倍的效果。

#### 四、紧密联系相关学科，注重教学实效

每一学科都不是孤立的，信息技术课更是如此。在当今这个信息化的社会里，掌握一定的信息技术方面的技能已成为对现代人的起码要求，所以信息技术学科的既是独立的，又是为其它学科服务的工具，我们在信息技术学科的教学要牢记这一点，要教会不一利用所学的信息技术知识解决其它学科中的问题，尽量为学生开拓思路，培养学生的发散思维，使其能够更有效的使用信息技术。

#### 五、创新教学模式，培养学生学习方法

随着社会的不断进步，现代化教育理论也不断的发展，这就给我

们教师提出了新的课题，特别是作为新兴学科的教育者，我们不能固守着仅有的一些传统教学模式，而是要提倡创新，要更新观念，要学会换位思考，用新颖的互动式教学模式培养学生的学习能力，让他们学会学习，让他们从传统教育模式中的被动转为主动，让他们掌握一定的学习方法，进而有效的学习。我认为信息技术课应注重培养学生以下几种学习方法：自主探究式学习；小组协作式学习；使用帮助系统学习；阅读教材和记笔记的学习习惯；利用技术解决问题，扩展性学习。

## 六、及时总结和反思

把每一节课的成功之处与不足之处分别归纳起来，认真的分析找出更好的教学方法；在教学中不断进行反思，自觉的实践各种教学模式与方法，并且不断的使教学经验理论化，只有真正的将理论与实践相结合才能提高教学质量，过到最佳的教学效果。

### 高中信息技术教学反思 10

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。经过一段时光的教学，我发觉学生们能综合应用所学的知识，初步掌握了计算机操作的基础知识，在挑战困难，增强自信心与创造潜力等方面也获得了成功的喜悦和欢乐。

在初级阶段，学生处于学习计算机知识的初步状态，对于趣味性的知识较为敏感，所以，根据这一阶段的年龄心理特征，开设的计算机课就以指法练习、辅助。

教学软件的应用以及益智教学游戏这些容易激发学生兴趣、培养学生动手潜力的知识为主要资料。这样做，贴合本阶段的认知结构便于培养学生的思维潜力，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于理解老师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自我的潜力。为此，我把教材中最容易的资料提到最前面教授，新授之余也教学生玩玩“扫雷”、“纸牌”等益智教学游戏，以激发和调动学生学习计算机的兴趣。

好的开端，是成功的一半。在上机操作课中，我透过学校的多媒体展示系统，将有必须电脑基础的学生的电脑作品制成幻灯片并配上



优雅的音乐。在教师机上播放，学生们顿时沸腾起来，纷纷举手询问，我都一一给他们解答，并鼓励他们只要努力学，就必须能成功。于是就把手把手耐心给他们讲解画图的有关知识。经过一段时光的练习，学生们对电脑已不陌生了，我就带着他们进入Windows 的“画图”。在画图纸上进行画点、画线、画图形等操作，经过操作训练，学生们学会了许多工具和菜单的使用。透过复制、剪切、粘贴和移动，学会了画一些简单而美观的作品，互相欣赏，直到下课，同学们仍然余兴未尽，围着老师问这问那久久不愿离去。学生对计算机的学习兴趣被充分调动起来了。

作品做好了，如何输入汉字给自我的画取名或将自我的大名也写在画上呢？这时我顺势让学生认识键盘，用键盘练习卡一遍又一遍的练习，同学们最后能找到 26 个英文字母的位置，汉字也会输了，我又指导学生构思新的作品，给自我的画起上名字，也把自我的大名写上。看着一幅幅色彩斑斓的图画，同学们十分高兴。对自我的创新潜力有了全新的认识。找到了自我，提高了自信心。学习的用心性大大提高。

#### 高中信息技术教学反思 11

信息技术课程的设置要考虑学生心智发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需求。努力创造条件积极利用信息技术开展各类学科教学，注重培养学生的创新精神和实践能力。

需要指出的是，教学方法应以教学需要为中心。教学方法要有针对性；针对学生的准备状态，教学内容的特点，具体的教学目标，教学方法的适用范围，已有的软硬件条件和教师自身的素质条件综合权衡，从而选择和使用合适的教学方法，教学方法要有灵活性；根据教学过程中的各种具体条件及其变化灵活选用教学方法。教学方法应该多样化选择和使用多样化的教学方法以丰富教学过程，而不是用一种或某几种教学方法一教到底，长期有变化。目的不在于要教师照搬照做，而在于希望他们能够参照这些教学方法积极实践，不断创新。

教学先让学生课前预习本课内容，然后通过上机预习各知识点所设的“学着做”内容，让学生基本了解本课的学习任务，在这个明确目标的驱动下，听教师系统讲解新课以理解学习这些知识的作用和意

义。然后，分类布置作业可以让不同水平的同学有不同程度的进步。

在教学过程中主要采用任务驱动的教学理念和分层次教学方式。

信息技术在本次教学中具有很大优势。第一，教师通过网络教室软件实现演示法使教学更加直观、清晰，教师的操作通过网络直接传送到每一台学生机上。学生可清楚看清每一步操作并可在教师的指导下用手边的鼠标、键盘模仿。第二，实现分层次教学的思想。教师系统讲解保证每一个学生达到了本课基本要求。给出足够的时间让学生自己练习，可以让学有余力的同学超前学习新知识或自学其他软件，挖掘其潜在能力。

信息技术与其他科目不同，它不受年级或年龄的限制，只于平时学习和实践有关，选出几位比较熟悉 WORD 的同学参与辅导，以照顾到更多的初学者，真正完成教学目标。若能选出特别优秀的同学代替老师讲解更好，可调动学生的积极性与主动性，也培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持学习和合作学习的手段，为学生以后适用信息社会的学习，和生活打下必备的基础。

教学方法，就是教师的工作方法，他凭籍着这些方法，使学生精通知识和技能并发展他们的智力和才能。

在信息技术教学中，不能习惯性地不厌其烦地对学生倾其所有，历数菜单，盲目地试图提高学生操作菜单的水平。事实上工具软件功能丰富，操作方法多样的特点根本就不需要点滴不漏的教学，学生无需完整地学习所有或大部风功能。学生通过对”范例”的学习，掌握信息技术的知识及其本质，促进学习迁移，并有利于实际应用。比如，在 windows 操作对象上淡季鼠标右键一般都回弹出菜单，能够方便地执行各种命令或进行各种设置，在推广到 word 等其他软件一般也有类似的操作规律，体会人们常说的”右键无处不在”，从而知道其他软件的学习与使用。

一个好的教学方法，不仅影响教学任务的完成，也影响着学生用什么样的学习方法去掌握知识，影响学生的智力体力和其他能力的发展。相反，学生的学习方法，用什么样的方式去学习和掌握知识，也会影响教师教的方法，一种好的学习方法，会影响教师教的方法的改

进，促进教学任务的完成。

## 高中信息技术教学反思 12

### 1.教材分析

信息技术的学习过程不能是机械的知识传授过程，而应该是一个充满体验、充满实践、充满探究、充满创造的过程。

高中第一节讲信息与信息的特征，基本上是概念与知识的介绍，缺乏操作技能方面的教学内容，较难渗透情感态度与价值观的教学目标。

### 2.学情分析

根据以上分析，如果直接从概念讲解入手，照本宣科进行概念和理论知识的灌输，学生往往觉得比较枯燥，很难接受，不但无法调动学生的学习积极性，还会影响到学生对本课程的兴趣。因此必须采取例举法来讲解，吸引学生的兴趣，达到教学效果。

### 3.教学目标(含重、难点)

(1)感受生活中的信息，认识普遍存在的信息，理解信息的含义；

(2)通过实验总结信息的基本特征，了解信息对生活和学习的重要性。

#### 1.重点

(1)了解信息与人类的关系，理解信息的概念和基本特征。

(2)了解计算机中数据与信息的关系，知道信息编码方法和度量单位。

(3)了解信息技术的快速发展、强化信息意识。

#### 2.难点

(1)理解信息的含义和特征。

(2)理解计算机中表示数据的方法。

### 4.教学过程

#### 一、导入

请同学们首先一起观察老师，说出老师的特征。(学生讨论回答：老师的发型、衣服的颜色，脸型、姿势等等特征)。通过观察老师获得很多关于老师的信息。

可见信息就在我们的生活中，在我们的身边，在每个人的身上，在世界的每一个角落。那么，信息究竟是什么？信息有哪些作用？这就是我们要解决的问题。

## 二、新课讲授

### 1、信息

展示自然界和人类社会活动的有关图片，请学生回答通过观看以上图片能得到什么信息，看到每一幅图片都想到了什么。（展示图片，学生讨论并发言）这些图片向我们传达各种各样的信息。请同学们讨论并说出，除了这些信息，在我们的生活学习中还能够获取哪些信息。

#### 1.1 信息的含义

所谓信息，是指数据、消息所包含的内容和意义。在我们学习、生活、工作中都离不开信息，信息无所不在，无所不有。

#### 1.2 信息的基本特征

(1)传递性。信息的传递打破了时间和空间的限制。

(2)共享性。信息作为一种资源，通过交流可以由不同个体或群体在同一时间或不同时间共享。

(3)依附性。各种信息必须依附一定的媒体介质才能够表现出来，为人们所接收，并按照某种需要进行处理和存储。信息如果经过人的思考分析和处理，往往会产生新的信息，使信息增值。

(4)价值相对性。信息使用价值的大小是相对的，它取决于接收信息者的需求及其对信息的理解、认识和利用的能力。

(5)时效性。信息会随着客观事物的变化而变化，如果不能反映事物的最新变化状态，这的效用就会降低，一旦超过其“生命周期”，信息就失去效用，成历史记录。

(6)真伪性。

## 5. 板书设计

### 一、信息与信息的特征

1、什么是信息 2、信息的特征是什么

### 二、开展活动

### 三、思考题：

随着科技的发展信息的载体也越来越多，那么信息还可以从哪些载体中获取呢？

## 6.教学反思

采用体验学习、探究学习、合作学习的方式，综合应用言语讲解和多媒体课件启发学生，通过听案例、说想法、看课件等活动调动学生学习信息技术课程的兴趣，帮助学生理解信息、信息特征。让学生的学习主体性得到充分体现。从身边的例子谈起，让学生从自己的感性认识中去了解信息这个概念，效果比较好。在讨论活动中，学生反应热烈，发表了很多意见。课后大部分同学在完成作业时都比较认真，虽然讲得不全面，但培养了学生获取加工信息的能力，初步建立了信息意见！

### 高中信息技术教学反思 13

高中阶段的信息技术课到底应该达到什么样的教学目标，是不是让学生在课堂上掌握更多的命令、操作，就是最主要的目标？我认为不是。而是让学生通过课堂学习，达到多方面素质的提高，特别是信息素养的提高。激发学生使用计算机的兴趣、让学生主动地学习、有兴趣地学习、使学生接受多方面的教育，使学生有足够的活动空间，在知识、技能等方面得到全面提高。在这十来年的教学过程中，积累了一定的经验，有过成功和失败的教训，在这里与大家共同分享。

#### 一、教学目标的确定

高中信息技术的教学目标主要是培养学生的信息加工和处理的能力，分析问题和解决问题的能力以及创新的意识和能力。情感教育也是不可缺少的，根据本学科的自身特点，学生的合作意识是逐步加强的、他们的探索精神是不断培养的，这些教育是要渗透在每一节课、每一项任务中的。我在每一个班级里面都选出若干个基础比较好一点的同学，组成一个辅导小组，在每次上机的时候由他们负责帮助有困难的同学，这样既提高了总体成绩，也使他们获益不少。

#### 二、教学方法的选择

在教学过程中，信息技术教师应该认真钻研教材，认真备课，围绕相应的知识点多搜集一些相关的资料，从而巧妙地设计教学任务，

将每一个任务都设计的明确、合理、科学，将所要传授的各个知识点蕴含于各个任务中，将每一个学习模块的内容分解为一个个容易掌握的“任务”。让学生完成了相应的任务后，从而也掌握了需要接受的知识。让学生带着真实的任务学习，从而让学生拥有学习真正主动权。教师在教学过程中，也要注意引导学生去完成一系列由简到繁、由易到难、循序渐进地“任务”，从而保证教学目标顺利完成，让他们尝到学习的乐趣，满足他们的成就感，让每一个学生都能体验到成功的喜悦。

### 三、教学模式的多样化

在计算机多媒体技术、网络技术的推动下，使信息技术课展示给学生的是一个丰富多彩的信息世界，摆脱封闭式教学方法，探索多样化教学模式。在教学中，我一般采用以下几种教学模式，收到了良好的教学效果：

#### （一）、演示、讲解模式

某些知识，借助于电教设备演示，教师在其中做适当的讲解，能使使学生获得大量的感性知识，加深对知识的理解。例如，在实际教学中，我恰当地运用多媒体课堂教学软件，将操作过程通过教师机演示给学生，并适当讲解，使学生观看到了完整的操作过程，这样，不仅易于传授所学内容，还能有效控制课堂进程，提高教学效率。同时，为了配合演示模式的教学，我还根据课程内容及学生接受能力，制作有针对性的课件，使课程内容生动形象，变难为易。这样生动形象的表述能吸引学生注意力，使学生易于接受。

#### （二）练习模式

学生要想熟练使用计算机，仅靠教师的讲授和演示是远远不够的，必须通过大量的实践练习才能掌握运用操作技能和技巧。练习的方式要多种多样，上机操作，课内外作业等。在进行上机操作练习时，一般由教师给学生布置有针对性的练习内容。例如，讲完网络浏览软件的使用后，我要求学生课下去上网，课上再体会一下，讲完Frontpage2000 后我要求学生自己制作个人档案、个人主页等。每完成一项教学内容，就及时让学生进行一定量的练习，有利于调动学生

学习兴趣，熟练掌握所学内容，提高学习效果。

#### 四、采取灵活多样的教学评价方式

信息技术教育重在培养学生的信息实践能力和应用能力，一般不宜采用传统的考试方式来评价学生对知识掌握程度高低。在教学中，我根据所学内容不同，采取了不同的评价方式来考察学生的学习情况。一般采用学生自评、他评和师评的方式来评价学生的作品。在教Powerpoint、FrontPage2000等软件的使用时，我采取了“学生作品展示、开放式评价”的方式：当学生完成作品时，要求部分学生向全班展示他的作品，并讲述制作该作品的意图、过程、采用的方法等，让其它学生给予评价。还有就是要注意评价时机的把握，何时评价为好？我认为，当评价能给后续学习带来动力或者修正作用时，我觉得引入就比较好。尤其是课堂内的评价，在修正教学偏差或失误、促进学生的审美能力、引导学生最优化操作有积极作用。这个环节一般是在课程中途出现一次、结尾一次。中途的一次一般是对新课内容学习的第一次学习效果评估和反馈，是一次教学修正。结尾的一次一般作为总结性的评价，评价范围要广一点。总之，信息技术学科由于其实践性及应用性强等特点决定了我们在教学中必须采取适当的、灵活多样的评价方式，才能有助于培养学生的创新实践精神，提高信息能力。

#### 五、建立和谐的师生关系，提升教师自身的魅力

“亲其师，才能信其道”。在新课程理念指导下，建立和谐的师生关系也很重要，教师上课要带上良好的情绪、真诚的微笑去面对每一个学生，从而拉近师生之间的距离，尽可能让学生感觉到教师平易近人、和蔼可亲，让他们轻体松愉快地投入到学习中来，有什么问题才会及时地提出来，师生双方才可以及时交流。教师应不断地分析学生的感受，了解学生的兴趣和需要，做学生的良师益友，与学生建立民主平等的关系。在教学过程中营造一个和谐的课堂，为学生创造轻松、开放、自主的学习环境，让自己的课堂散发出灵性的光辉，爱学生，尊重学生，让学生对老师产生喜欢的感觉，从而达到“亲其师，信其道”的效果。

本人作为信息技术教师，从教十几年，通过不断地学习教育理论

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/768012045121007002>