

最新小学生庆六一国旗下讲话稿(大全5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

初中信息技术教学反思篇一

计算机绘画具有丰富的表示力和简易的操作性，使学生情有独钟，并成为儿童学电脑的必修技能。其中windows中和带的“画图”以其简易清晰的界面深得师生的青睐，然而教师也往往对“画图”感到头痛，因为它对于不规则曲线的表示实在是差强人意，它的表示力实在是无法满足人们对美的需求。

任务驱动是目前计算机教学中较为广泛使用的一种教学方法，学生带着任务学，能在学的过程中解决一些实际问题，逐步培养发现问题、解决问题的能力。但是在讲授画图程序的时候，假如简单设计任务，学会使用画图工具。发现学生对于“画图”各种基本工具的使用都较易掌握。但如我想让学生画画生活中的物品，可是学生面露难色，觉得用这些工具不够用，难以画出真实的物品，其主要原因关键在于缺乏发明性的思维。在设计任务时，应尽量从学生的学习、生活动身，让学生切实体会计算机可以协助其解决实际问题。这个环节的时间还可以增多一些，真正要使学生能比较熟练地操作，恐怕仅用5分钟是不够的。因此，在教学设计设计中，我先让学生看这样一幅范图，请同学们考虑一下，谁能用几秒钟时间完成。大局部学生从常规思维动身，采用了曲线工具来画，用两条曲线圈起来，结果花了不少时间，画出的“月亮”还不够理想。可是有些同学却突发奇想，先画好两个大小基本相似的圆，然后移动其中的一个圆，把它覆盖在另一

个圆上面，组成一个新月形，然后用橡皮擦去多余的局部就完成了。我认为这就是一种发明性思维，对于这类同学，我表示了多篇的态度，并希望其他同学也能像他们一样发明性地看等问题，能发表你独特的观点。

通过以上的小练习，学生兴趣倍增，纷纷跃跃欲试。看到这里我便趁热打铁，出示了第二个小练习，并说：“同学们，你能在5秒内完成吗？”。在这近乎不可能的目标驱使下，学生兴趣大增，课堂气氛活跃，思维蹦出了火花。有的同学想到了这样的方法：用红色画两个差不多大小的圆，然后在下边画两条相交的切线，最后用填色工具填上红色就可以了。也有同学采用了复制翻转等方法，真是各有千秋。在这个练习中，学生充沛体会到了发明的乐趣和胜利的喜悦。

生活中的物品也正如以上练习一样，只要你以发明性的眼光来看待它，使“画图”工具真正为你所用，那你一定能画好它的。接下来我出示了一座房子，请同学们来画。有了以上的经验，学生很快找到了极具发明性的方法，画好了房子，有的加上了桌子、窗户、地毯等各种家具，俨然成了一幅“我爱我家”的命题创作画。当学生的发明思维萌发以后，我所要做的就是稍加点拨和坚持它的热情，然后就和同学们一起体验发明的喜悦与快乐吧！

我想，教师教学的发明性首先应该体现在对教材的处置上。一般来说，教材往往把知识以定论的形式直接出现在学生面前，学生看到的只是思维的结果（即结论），而看不到思维活动的过程。在平时的教学过程中，我不太主张上计算机课非得带书不可，应该让课本上的知识“活”起来。打个比如，导演对剧本的处置是一种再发明，同样，教师并不是教材和参考书的“留声机”，而应能针对学生的心理特点和已有知识，对教材进行科学、艺术的处置，形成可操作的教学思路，这也是一个再发明的过程，重要的是“用教材教，而不是教教材”。

新课程要求教师必需从知识的传授者向知识的促进者转变，其角色行为主要表示为：协助学生确定适当的学习目标，探索达到目标的最佳途径；指导学生形成良好的学习习惯，掌握学习战略，发展其认知能力。

设计到课堂教学中，对于小学生来说无疑是件快乐的事，将操作步骤用课件有条理地向学生交待清楚，对培养学生良好、规范的操作习惯是相当有用的，同时也体现了课件应有的实用价值。

要想在课堂上激发学生的创新意识，首先要为学生创设一种和谐、民主和宽松的课堂氛围。假如面对着一位整天板着脸的老师，学生们哪还能有创新的火花呢？在课堂上，应该多给学生表示的机会，允许小朋友们多想、多问和多说。

初中信息技术教学反思篇二

夸美纽斯说过：“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”学生爱上信息技术课，但这种爱好往往表此刻爱玩游戏，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，从而达到提高效率的目的。本人在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

1、游戏入门，自觉学习。

既然学生爱玩游戏，那么就让学生透过玩游戏来激发他们想学的愿意。把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生的学习兴趣，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，要取得好成绩就务必练习好指法。于是就有人提出如何能够打得又对又快。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。这是相对于低年级的学生而言的。

相对于高年级的学生而言，要学习的基础知识比较多，学生对相对枯燥的基础知识却普遍感到乏味，学生虽对计算机的兴趣值颇高，但对教师讲起理论知识却不感兴趣，任凭老师费尽口舌、筋疲力尽，学生对基础知识的掌握仍似是而非，只知其一，不知其二。

二、精心导入，激发学习兴趣，使学生想学

既然学生对计算机感兴趣，那么，在讲授基础知识时，教师利用多媒体教室的计算机、大屏幕、投影机，即能够进行重难点的讲解又能够进行示范演示。课堂上演示我们在课前精心制做的powerpoint幻灯片、flash动画等课件，配以优美的音响效果，学生的注意力被完全吸引到教学上来。教师再也不用为维持课堂纪律而花费过多的时光，完全能够把精力放在课堂教学的现场发挥之中，让学生学到更多的知识，获得更多的技能。

初中信息技术教学反思篇三

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们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。

初中信息技术教学反思篇四

一学期即将结束，回顾这一学期，我从事七年级信息技术教学工作，由于初次带中学，所以教学工作上不敢怠慢，从各方面严格要求自我，进取向老教师请教，结合本校的实际条件和学生的实际情景，勤勤恳恳，兢兢业业，使教学工作有计划，有组织，有步骤地开展。立足此刻，放眼未来，为使今后的工作取得更大的提高，现对本学期教学工作作出总结。

本学期我担任七年级信息技术教学工作。现阶段信息技术课的教学目标主要培养学生掌握计算机操作技能，着眼于使学

生掌握信息科学、信息技术的基本知识，注重培养学生信息采集、加工、发布等信息处理的基本技能，促进和提高学生主动利用信息技术和信息资源解决实际问题的本事，并用于学习和生活，当然最重要的还在于中考的信息技术会考，完成相关的教学任务及教学要求。本学期教学资料包括信息技术基础、办公软件的操作。

参加学校组织的政治学习，提高自我的政治素质和理论素养，注重自我思想道德水平的提高。平时参加教研活动，在工作之余，学习与农远工作和信息技术教学及计算机维护的相关知识，努力提高个人的业务水平，为信息技术教学工作打下良好的基础。

备课对于每门课程的教学而言，都是必不可少的环节，信息技术学科教学也不例外。在备课的过程中，我首先对所教授的知识进行全面的、研究、归纳、总结，并根据教授对象的不一样特点找到教授的最佳方法与方式。在此基础上将所备资料在计算机上进行逐一推敲、验证、演练，以使一些空洞的知识具有可操作性；同时，还将每个知识点构造成一个操作性实例，经过对实例的演练让学生对知识点产生准确、完整的认识，由此得出相关的结论。从而做到对人、书、机三者进行有机结合的备课，备课不只是在教案本上备课，而是把工作重点放在电子备课上。

根据信息技术学科的基本特点，我在教学过程中当坚持以学生为主体，即在教师为主导、学生为主体的双主教学模式下进一步强调学生的主体地位。因为计算机课程操作性强、更新速度快、创造性强的特点都要求我们必须强调学生在教学活动中的主体地位。学生仅有经过自主地学习，才能在掌握基础知识的基础上，发现问题，解决问题，从而提高自我的操作水平，跟上知识的发展更新并进一步发挥自我的创造力。如果单纯地依靠教师教授，他们所掌握的知识将总是有限的。

在教学中，学生所使用的教材能够贴近实际，贴合学生的认

知规律和身心发展特点，所以在教学过程中注重结合教材的特点，因人而异地设计适合于学生参加的各种兴趣活动，并在活动中加强的教育的示范与引导，加强对学困生的个别指导，使学生能够顺利地完成任务，并在教学中，注意知识的拓展和延伸，使一部分学习知识比较快、技能掌握比较好的学生能够利用空余时间进行一些自主学习，到达提高的目的。

信息技术课是一门操作性很强的学科，这就要求我们在讲课时尽可能地把一些操作步骤演示给学生看。这样比单纯地告诉学生步骤，再让他们去练效果更好。因为在教师演示时，同学们不仅仅看到了整个过程，还看到了结果，这比纸上谈兵要有效的多。在这方面，我充分利用了多媒体教学软件，上课时，教师在教师机上演示，学生经过网络在自我的屏幕上观看，对教师的操作过程和结果看得一清二楚，大大提高了讲课效率。同时注重了学生本事的培养，主要是能让学生做的就让学生做，包括演示操作尽量让学生来做，同时许多操作都采用让学生先练习，再归纳，后总结的步骤来。

正所谓“百看不如一练”，学生亲自动手练习要比听、看有效得多。教师经过对知识的讲解、演示，只能使学生把一个模糊的概念转化为其思维体系中一个模糊的认识，而能不能将这个认识清晰化，关键的一步就是能否让学生去动手、去实践，在实践中把握真知，在实践中创造成果。所以，在课堂上我加大上机时间在教学时间中的比重，让学生有充足的时间去练习，把模糊的认识清晰化；并能有进一步的提高和创造。

信息技术课，不仅仅是让学生学会几种操作，更重要的是培养学生的一种思想、一种意识。在信息技术课堂教学中针对学生的具体情景采用不一样的教学方法，从实际做起，注重落实，注意细节，使学生能在活跃的课堂气氛中学到更多的知识。一学期来，我坚持不懈地努力，认认真真的工作，学生的操作水平也有了解必须的提升。我将继续努力让我的课

堂更有生色！

初中信息技术教学反思篇五

本课学习了使用不同的词语输入方式来输入词语，了解了3种词语输入方式各自的优缺点，同时也鼓励学生采用混拼方式输入词语，并强调简拼方式在3个字以上词语的使用。学生通过连续的练习，应该基本掌握了词语的输入方式，但是我也注意到了，有些学生已经不太注意键盘的指法规范了，这应该引起足够的重视，不管是中文还是英文，正确的指法才是提高输入速度的基础。

教材通过“我教你学”栏目的练习，引导学生从全拼方式输入词语入手，以减少重码为出发点，以词语为单元进行练习，提高汉字的输入速度，这也是使用词语输入方式的本质，即减少重码。

三年级学生的电脑操作能力还不是很强，特别是在指法还不是很熟练的情况下，不能强求学生一定要采用何种词语输入方式，而是让其根据自身的情况来决定，还能培养学生对自身的评价能力。

初中信息技术教学反思篇六

- 1、插入自选图形，
- 2、组合旋转自选图形；
- 3、幻灯片浏览视图；
- 4、幻灯片的'移动，插入和删除

经过教学我反思如下：

1、导入部分不够自然流畅，没有很好地贴近生活，结合生活中的情景进行教学，节奏较快，有部分学生接受不了，没有充分地调动学生的自主学习和积极性，老师讲得过多，难点有欠突破，重点不突出。时间分配不够合理，由于本节内容较多，在教学过程中显得匆忙，没来得及对学生作品进行更多地展评。

2、学生对重新组合图片，旋转和翻转掌握得不够熟悉，对文字的处理还不够娴熟。排版还要加强训练。