

# 最新小学信息技术教学反思(实用7篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 小学信息技术教学反思篇一

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：

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。

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”是多么的参差不齐，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。

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。

## 小学信息与技术教学反思篇二

通过调查与反思使我明确了一堂成功有效信息技术课，不仅要求我们教师要有充分的课前准备、仔细的课堂讲解，更重要的是做到如何使自己的课更贴近学生，调动学生的主观能

动性，使学生成为课堂教学中真正的主人，只有这样我们的课堂才能更有效。针对这一目标，我经过近一个学年的教学尝试，从以下几个方面改进了我的教学方式，并取得了一定的成效。

## 一、关注学生的进步

教学的有效应该是指在通过教师一段时间的教学工作后，学生在知识和能力上所获得的具体进步。衡量教学有效的唯一指标也是学生有无进步或发展，这里我们应该避免理解的误区是教学有效性不是指教师在教学过程中是否完成了自定的教学计划，有无认真的备课和准备，如果我们的努力不能促使学生对自己所授学科感兴趣，或者说学生学的很辛苦，缺乏成功的体验，那就表明我们的教学是无效的或者是失败的，因此在教学中，在教学计划的制定时，我们首先应将培养学生学习的兴趣，创设愉悦的学习氛围放在首位，充分关注每一个学生的进步，在教学中确立学生的主体地位，同时在传授知识的基础上，关注学生信息素养的培养。

例如在flash第一课的新课引入时，我将以往展示网上的一些成功flash作品改为展示上届学生的优秀作品，这样不仅能起到激发学生学习兴趣的作用，同时又利用心理学中同类人群比较的特点，使学生明白只要通过认真学习自己也能达到这样的成效，从而减轻学生对学习flash软件的恐惧感，增强学习的自信心。

## 二、合理安排教学内容

我们教师在制定教学计划时，应根据所授课班级学生对信息技术掌握的程度和基础，合理调整教学进度，不能一味的赶进度。我们说学生是教学的主体，要使教学变得更有效，我们应该更关注单位时间内学生的学习结果。

学生的学习效益在很大程度上取决于学生对本节课所学内容

的兴趣，而目前的信息技术学科教材在编写上，因为需要考虑到教材的整体性和完整性，往往在一开始都安排了大量理论性的内容，针对本学科在机房上课的特点，如果一节课教师都在讲理论、讲概念，无论课备得如何仔细，讲解得如何精彩，几节课下来学生的学习兴趣就会在教学的一开始就受到重创，从而造成教师和学生之间的脱节，因此，在教学内容的安排上，我们可以将内容进行合理的调整，将理论穿插在实践操作中，使学生每节课都能保持充分的兴趣和学习的动力。

合理地把知识的学术形态转变为教学形态，实现知识重组是提高课堂效益的一种有效手段。例如在第三册教材的flash单元中的讲解按钮时，课本上是将这部分内容分成按钮制作和按钮动作两节课，但实际的教学设计中，我们可以对这两节课的知识点进行重新调整。首先通过使用共享图库中的按钮先让学生对按钮有一个感性的认识，再进行按钮的制作，这样一来可以让学生在学会使用按钮的基础上，再对按钮的外观结合前面photoshop的知识来进行个性化创作，在激发学生创作的欲望的同时，帮助学生完成了知识的建构。

### 三、选择切实有效的教学方法

切实有效的教学方法是提高课堂效率的重要保障。教学方法是教师在实施教学前对教学过程的准备工作，是决定课堂教学能否成功的一个重要前提。在备课中能否选择恰当的教学方法，不但可以帮助教师很好地把握教学过程中的各个环节，也可以使得学生可以在教师的引导下更有效地完成学习的任务。

目前在信息技术课堂教学中运用比较广泛的教学方法主要有：“案例教学”、“任务驱动”、“分层教学”和“自主学习”等多种形式，其中以“任务驱动”和“自主学习”运用的尤为突出，但就有效的课堂教学要求来看一味的使用上述方法也是不可取的，例如在讲解概念性较强的内容时，如果

运用自主学习的方法进行教学，往往会造成学生对概念性的知识掌握的一知半解或根本无法理解，但如果改用选择“接受型”的教学方法，在教师的仔细讲解下，能更快、更有效地帮助学生完成对概念性知识的理解，当然在选用“接受型”的教学方法时，我们可以选用“启发式”或“问题教学法”来替代传统的“填鸭式”教学方法，在不断提出的问题中引导学生参与思考，在思考的过程中完成对知识的理解和掌握。

在针对一个班学生信息技术基础差异的问题上，我们大可以采用“分层教学”和“自主学习”的教学方法来解决差异所带来的一系列问题。例如，目前在我校信息技术学科教学上就存在这样的差异，由于我校学生中有部分学生来自农村，对信息技术接触较少，信息技术基础较差，在第一个学期的教学中往往存在只能完成教师本节课演示和讲解过的内容，而且速度较慢，为此我让学校在课堂上多加练习，学生在练习时可根据自己的实际能力选做拓展任务，从而使不同水平的学生在练习中都能得到成功的体验，充分利用了时间，提高了学习效率。

#### 四、加强课堂管理

良好的课堂管理是课堂有效教学的必要条件。

目前，在信息技术课堂教学中，为了丰富学生的知识面，培养学生获取信息的能力，学校都开通了internet[]但由于网络信息万象，对于学生来说具有相当的吸引力，往往在教学过程中会存在着无序的现象，部分同学游离在课堂之外，久而久之将不仅会影响到他自己的学习，而且会影响到整个班的教学氛围，所以在教学过程中，教师需要加强对学生上网情况的管理，强调学生在利用网上资源进行学习时必须按老师吩咐去探索。

协作学习是信息技术课堂中的一种有效手段，教师在组织学

生进行小组协作学习时，要强调小组长的领导作用，让能力强的学生带动能力弱的学生共同进步，避免一些学生不懂做，()又怕问，而一些学生很快做完却去干其它事情，以保证学生有一个和谐、协作的学习环境。

## 五、树立良好教师的自我反思意识

要想使自己的教学更有效，我们必须树立良好的自我反思意识，只有通过不断的自我反思，才能弥补自己教学中的不足，寻求更好的教学方法，提高自身的课堂效率，使教学更有效。

- 1、做好每节课后的教学小结，总结经验，寻找不足。
- 2、加强教学理论的学习，丰富自己的理论知识，用理论来指导教学实践。

## 小学信息技术教学反思篇三

**摘要：**新课程改革以来，信息技术以其直观、生动、形象等优势深受广大教师和学生的尊受。但是在实际教学中同样的一节课，使用不同设计风格的多媒体课件学生的学习效果也不尽相同。因此，如何合理的设计、使用多媒体课件是我们在教学之前应该深思的问题。只有正确、合理地使用多媒体课件才能更好地完成课程教学的要求。

我们正在经历一个科学技术高速发展的时代，只有我们的教育要先于时代的发展社会才能进步。随着新一轮课程改革的实施，信息技术已频频走入课堂，并以其直观、生动、形象等特征服务与数学教学，为数学教育的发展创造了无可比拟的教学效益。这种技术将我们难以呈现的教学情境、抽象的概念、枯燥的练习等，用声音或静态、动态的图像任意地结合在一起，让数学课堂变得生动、活跃了起来。我在使用过程中亲身感受到了它的优势，但也发现了一些使用不当的问题。下面我就以二年级下册《找规律》为例来谈谈自己的体

会。

数学教学中有很多内容都需要从生活中总结归纳、引入课堂，因此，只有教师讲或是用书中的主题图是远远不够的，学生的认识也较为片面。如《找规律》一课，直接出示主题图，内容就显得单一，而且有为了讲课本而特意编题的嫌疑，像把学生生拉硬拽到课堂中。而运用了多媒体教学手段，教师可以提前把生活中各种有规律排列的图片、场景集中起来，展现给学生，既生动又形象，学生也乐意去观察。自然会发现这一些图片和场景中存在着共同点，就是有规律。这样就非常自然地引出了主题内容。并且因为是学生自己发现的，学习兴趣也高，也使学生加深了数学来源于生活的认识。

数学教学不同于其他学科，其操作性强，光让学生听和看并不能让他们牢固掌握知识，只有亲身经历知识的形成过程才能达到教学目的。在二年级下册《找规律》这节中，规律是有一定难度的，只有在脑中形成动态的变化影像，学生才能理解。利用教具操作是有局限性的，逐行逐列之间的变化很难连贯地展示，但有了多媒体教学手段，运用动画的形式，过程鲜明、有连续性。让学生的思维能从实物的变化中抽象出变化规律的模型，再动手操作时就不会手足无措。

。鲁迅曾预言：用活动的电影来教学生，一定比教员的讲义好，将来恐怕要变成这样的。是的，时代进步了，教学课堂也在不断改革。现代化教学手段，正以形象性、生动性、情趣性、直观性、快速性代替教师的讲和写的教学手段。如《找规律》这节课因为有生动、真实的多媒体课件，学生从开课就对这节课很有兴趣。集中注意力去观察，从观察中发现规律、思考规律并操作发现的规律，从而创造新的规律。正是因为现代化教学手段通过图片、声音、动态的影像等多种媒体相结合构建了引人入胜的教学情境，使数学变得生活化、趣味化。学生才能始终保持兴奋、愉悦，对知识保持高度渴求的状态，在无意识间吸收了大量知识。让学生学得轻松，变听课为主动，对学生主体性的发挥，创新意识和探索

精神的培养产生了优化的效果。

多媒体课件如果运用得当，与数学课堂教学融为一体，相得益彰，就能提高数学教学质量。但随着多媒体课件的广泛应用，也有人认为：信息技术与一支笔、一块黑板在本质上并没有区别，都只是一个辅助工具而已。所以，它的运用必须以提高教学质量为必须前提，若一味贪图它的热闹就会走弯路。

## 小学信息技术教学反思篇四

《文件夹》这个单元主要讲了文件夹的创建，文件与文件夹的重命名、复制、移动、删除等操作，在掌握这些基本操作的基础上，让学生学会整理文件与文件夹，以使养成良好的习惯，即做事要有条理。这是一节很重要的课，学生虽然一直在与文件、文件夹打着交道，但是学生还没有从理论上分清楚文件与文件夹的一些操作，包括一些名词，学生还不能够将它们组合到一块儿。因此，讲这一节课在学生已有一定关于文件和文件夹知识的基础上进行，是很有必要的。

这对于五年级学生来说，他们对理论性强的知识不易理解，这就要求在教学中，适当地举出生活中学生容易接受的例子。而我在教学中，没有很好地把这些相关的知识点融入到同一个生活情境中，由情境引入问题，让学生联系生活来解决问题。文件的复制与移动是难点，我能通过形象生动的比喻，理解两者的区别。但是在学生操作时，我还发现有些问题：

- 1、学生运用右键菜单进行文件的移动和复制操作时，容易在选定区域外单击，找不到剪切和复制命令，在教学时要强调选中。
- 2、学生在操作时，选中多个不连续的文件或文件夹时，需要按住ctrl键，但学生容易出现复制出很多个文件或文件夹，需要提示按住ctrl键时，不能移动文件或文件夹。



反思本节课的整个教学过程，我深刻地感受到：教师应逐渐由传统的“知识传授者”转变成“设计者、指导者、组织者及帮助者”。这在给教师提出全新的挑战的同时，也为教师提供了广阔的创造空间。我认为，一堂成功的信息技术课应注意以下几点把握：

1、对教材编写意图的把握：应能够抓住教材重点，明确教学目的，不应为创造而创造、刻意更改教材内容，要做到教学手段与教学目的和谐一致。

2、对学生经验及认知规律的把握：从学生的经验出发，选用他们喜闻乐见的方式完成有趣的学习任务，采取多种教学手段激发、保持学生浓厚的学习兴趣，满足学生的“发现”需要和创造的“成就感”，尊重学生学习的独特体验，放手让学生做，实现教学的有效性。锻炼学生分析能力、表达能力、培训团队精神。教师则在协作学习过程中发挥其主导作用。

## 小学信息与技术教学反思篇五

本课主要是让学生掌握在word文章中插入图片的方法，介绍了插入剪贴画的方法以及图片在文章中的调整方法。通过本课的学习，使学生达到不但能插入图片，还能够让图、文合一，实现简单的图文混排。通过对比学生制作的有插图和无插图的两张小报，让学生认识到图片修饰的重要性，从而使学生产生对美的追求，激发他们学习本课的兴趣。

本课的教学对象为五年级学生，他们已具备一定的计算机基本操作能力，喜欢开放式的课堂，乐于自主学习，能自由地与他人充分讨论。大多数学生能够通过自己自主探索，组内成员合作学习完成本课的教学目标；小部分基础薄弱的学生会觉得本课的学习内容有一定难度，只要教师适时加以正确的引导，因材施教，就能较好的完成本课的教学任务。

本节课的教学过程中，大多数学生表现出极大的积极性和主

动性，学习兴趣浓厚。有些同学通过学习不仅掌握了本课所学的知识，还能够在基础知识之上有所创新，展现出自己的个性和与众不同的想法。但部分学生觉得难制作出自己想到的内容，我加以正确的引导，因材施教，最后能较好完成本课的教学任务。

本课教学，我运用了：

1、欣赏，谈话，讲授，讨论等教学方法，培养思维学生的发散性，发挥他们的想象力，创造力。

2、本课的引入抓住了学生好奇的心理特点，吸引学生的注意力，激发学生参与学习的热情，以积极的心态投入到教学活动中。

3、采用小组内学习、讨论的学习方式，培养了学生协作学习的能力和自己的探索、解决实际问题的能力。

4、教师的及时鼓励，激发了学生学习的自信心，进一步调动了学生的学习兴趣。

5、在完成作品后让学生对自己的作品进行自我评价，自我分析，让学生学到了知识，也激发了学习兴趣。

## 小学信息与技术教学反思篇六

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。师生可从中尽情地体验教学创造美的乐趣，并可获得教案目标之处的收获。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，这样他们也许会有更兴趣，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篇七

键盘指法是小学四年级的学生初学的基本内容，在认识键盘以及8个基准键位的基础上本节课教学任务主要是让学生掌握常用按键的位置以及左右手的手指分工。

在教学过程当中，先让学生回顾了8个基准键位的位置以及手指分工，然后引入本节课的内容，利用比喻的方法把左手的四个手指比作是四个小朋友；将四个基准键比作是小朋友的座位，小朋友都静悄悄的坐在自己的座位上，这时前排的一个座位上出现了困难需要请求帮助，请问派哪个小朋友去是最合适的？老师讲清楚帮助原则（即后面的击键技巧）：只有距离最近的小朋友才可以去帮忙，有任务的小朋友去帮忙，帮助之后迅速回到自己的座位上去，没有任务的小朋友静静的坐在自己的座位上不动。让学生讨论得出各个手指的手指分工。然后加强键位的认识，借助比赛的方法让学生在高压状态下识记常用键位。

但通过本节课和后续课程的学习，可以看出，很多学生在指法的认知度上存在很大的差异。客观分析存在的种种因素，主要体现在以下几个方面：

1、教学间隔时间长。由于小学信息技术课每星期只有一节，不及时巩固，间隔时间7天后，保持的百分比就只有20%。所以教完就忘的现象很严重，导致以后的教学内容不能正常进行。

2、难以适应键盘的字母排列顺序。目前我们使用的计算机，键盘上字母的排列并没有按照小学生熟悉的顺序。不少小学生反映键盘字母顺序太乱，不容易记住，甚至有的学生还提出要发明一种新键盘的设想：字母一律按照“abcd.....”顺序排列。

3、手指不够灵活。由于学生年龄小，且平时课程大多数用不

到灵活的手指动作，所以，很多小学生手指活动相对较为笨拙：小拇指、无名指一般不能单独活动，小拇指一动，无名指也跟着动，无名指一动，小拇指也不由自主地跟着动；所以在打字时手的摆放位置总会在无意中改变，有的学生的中指也不能灵活地单独活动。

4、指法练习相对枯燥。与小学生爱玩好动的特征相比，指法练习并不有趣，很多中低年级的学生练习指法的持续时间不超过5分钟，这给完成指法练习任务带来了很大的障碍。尽管在教学里采用游戏教学方式，可很多孩子的自制力不够，玩的同时，就忽略到最根本的指法。因此游戏教学只有在学生掌握字母排列，及键盘位置的基础上才能有利的开展。从而加深学生对于指法的练习深度。

因此，怎么合理的设计教学环节，从而能保持学生指法练习的持久性是我将进一步研究的问题。

### 1. 借助游戏巧记键位

虽然字母摆放散乱，那如何加深学生记忆，知道字母所在的位置是学习的第一步。为了吸引学生注意，可以采用拼图游戏的形式，让学生把散乱的拼图，按键盘顺序，放回原位。通过反复的摆放，加深他们记忆键盘字母排列。

### 2. 熟识手指分工

为了帮助学生把手指练得更灵活，设计一些儿童手指游戏，结合琅琅上口的儿歌，练习手指的灵活性。通过讨论自己得出各个手指的分工，借助“金山打字”加强练习，实现知识的掌握。

### 3. 借助游戏提高学习热情

在实践中，借助“金山打字通”的游戏供选择——“青蛙跳

河”、“警察抓小偷”等。由浅入深，循序渐进，帮助学生一步一步巩固指法。从而评选出打字小能手，弹指神功等称号，来提高大家兴趣，通过一句话的反复输入，可以让学生明显看到自己的进步速度，从而打消枯燥的感觉。

#### 4. 严格要求

孩子毕竟是孩子，一看到游戏就忘乎所以，只知道要胜利，只知道要得高分，哪还顾得了什么指法，什么打字姿势。因此在游戏过程当中老师讲清楚打字规则，游戏标准，严格要求，及时提醒犯错误的孩子，在提高学生学习兴趣的同时，不知不觉地提高自己的打字水准。