

# 2023年让我们感受身边的信息教学反思(通用7篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

## 让我们感受身边的信息教学反思篇一

由于信息时代的到来，电脑越来越多地被运用于人们的学习、工作与生活中，信息技术教学也随之成为学校教育的重要内容。

信息技术课是一门实践性很强的学科。初中信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，掌握一些应用软件的基本操作技能，如文字处理软件、电子表格处理软件、简单的多媒体制作、网页制作等，培养学生的创新意识和创造能力。让学生充分有效地掌握一节课所学知识，培养学生的信息素养，是我在教学中一直探索的方向。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点教学反思。

大多数学生接触电脑，是从游戏开始。在很多老师的眼里，固定思维地认定打游戏是不好的行为，其实也未然。学生爱玩是本性，一味地去扼杀，只能适得其反，应该利用其兴趣适当地引导学习。就比如在用《金山打字》练打字时，打字是比较枯燥的，学生往往会乱打或者偷偷地玩打字游戏，那我就利用他们爱玩、好胜的心理，把全班分成几个小组，选定同一篇文章，各个小组进行打字接力比赛。让学生从比赛中发现自己的不足，促使他们自觉得认真地按照指法去练打字。

在教学中有一些专门的术语和一些理论性很强的概念，这些

都是些枯燥乏味的东西，老师在上面讲的很吃力，学生听得还是云里雾里得摸不清头脑。我就利用计算机的固有特征，采用形象、直观的教学方法，帮助学生加深对计算机知识的理解和记忆，让学生通过大量的操作来验证所学的知识，熟练的掌握计算机的基本技能，在学生操作的过程中，加强辅导，在通过屏幕监视器或巡视的过程中发现问题并尽快解决问题。

计算机的很多操作不是唯一的，而且也有很大的开放性。在进行教学设计时，常采用任务驱动法，在任务中发挥学生的主体作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握基本的电脑知识。比如讲文件的“复制”与“移动”时，这部分内容是比较重要，也是很难掌握的。我就设置了一联串的任务，利用菜单栏操作，把文件从一个盘复制或移动到另一个盘，通过操作让学生掌握两者的区别与操作方法，并让学生根据前面所讲的菜单栏与工具栏的关系，自己探索其他的操作方法。

从教多年让我认识到了在教学中及时反思的重要性和必要性，在今后的备课环节，我将多多注意分层次教学有关的研究探索，改进其他不足，把课堂教学做的更好。并继续注重教学前、中、后的反思，不断提高自己的教学水平和创新能力。

## 让我们感受身边的信息教学反思篇二

教学过程主要有理论课、上机课和课外实践三种形式，三者比例目前受各种因素制约，不能一概而论，但应不违背以下原则：

理论课在信息技术课时中的比例应远小于上机课。应给予第一节信息技术课足够的重视。课前用于知识记忆性质的检查提问应取消。牢记课堂教学以能力的培养为主。利用现代化教学手段，有效提高教学效率。要培养学生追踪新技术的能力。因此，学校可安排教师在多媒体教室（如暂无多媒体教室也

可用教师机和大屏幕彩电替代)对windows和internet等具有现实意义的知识和应用技术进行教学,让学生有机会感受这些应用技术。那种认为“中小学信息技术教学不能赶潮流,只要教一些计算机基础知识就可以”的想法不可取。

教育部已拟定,上机课的课时应占信息技术总课时的70%以上。有关操作的教学内容应安排在机房进行。在教学过程中注意培养学生的自学能力。让学生在巩固性练习中,进行知识的整合创造。程序设计是培养学生创造力的有效手段和途径,应让学生适当参与。目前,中小学信息技术教学中选用的程序设计语言,一般只需学习十几个简单的语句,即可编出多种多样的程序。键盘指法的常规训练尽量与英语学习相结合,要常抓不懈。

课外实践作为课堂教学的拓展和延伸,应分程序设计和应用技术两大类进行辅导。如创作美术作品;普曲或合成音乐;设计贺卡、电子像册、公益广告、网页;通过internet进行信息传递、资料查询等等,这些活动打破了学科界限,使学生在轻松愉快地学习、巩固相关学科的知识的同时,有效提高了应用已有知识进行创造和规划的能力,深受学生喜爱。学校在保证教学课时的前提下,可利用课外活动、寒暑假的时间为学生提供课外实践时间。在目前计算机已进入不少家庭的情况下,可适当安排学生在家完成部分课外实践,弥补学校课时的不足。

### 让我们感受身边的信息教学反思篇三

以前我总得信息技术课就是教会学生如何操作,上课时,无非是教师演示,学生再照着“葫芦画瓢”。其实,在实际教学过程中,学生的学习效果并不好,接受能力强的学生你还没有讲完,他就会操作了;接受能力比较慢的学生还没有弄清楚是怎么一回事,更有部分学生走神了,压根没有听见你在说什么。这种方法很不利于学生的学习发展和创新能力的培养。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，以下方法可以尝试：

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，对于比较容易掌握的内容，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。

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。

每班学生都在三十人左右，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。

“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、具有明显的时代发展性特点的课程。“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。

## 让我们感受身边的信息教学反思篇四

这个学期观看了黄能教师的展示课《资源大管家》，我感触很深，在课堂上，他把主动权交给学生，让学生自我去发现，自我去做，能很好的激起学生的积极性，整个课堂的气氛比较活跃。而我却不能做到让学生掌握主动权，自我去做，整个课堂气氛比较沉闷，课堂效果比预想的要差。于是在教学过程中，不断总结，不断尝试，在磕磕碰碰中提高。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本事。从教学实践中体会以下教学反思：

在学习新知识之前，要尽可能的采用精美活泼的界面，生动形象的资料吸引学生学习的注意力，或让学生动手玩个小游戏，激发学生的好奇心和学习兴趣，把学生引入到新课学习上来，掀起学生学习新知识的第一次潮。

利用激趣中的高潮，紧之后讲解新知识，这时的讲解如画龙点睛，学生听的仔细、认真，将会很容易的理解新知识。例如讲解在键盘操作与指法练习当中能够进行精辟的讲解，主要讲一下如何操作以及操作中的注意事项。这样做的目的主要是让学生迅速掌握新知识，为以后的练习打好基础，把握正确的方向。

巩固知识，掌握技能，构成本事。在掌握知识的同时掌握技能，练习要丰富多采，重点在旧知识的复习、新知识的应用。练习能够采用游戏练习、创新练习、自主练习等形式。例如在讲解键盘操作中的指法练习时，能够使用游戏练习法进行指法训练，不但能随时显示击键的正误和速度，还能指出哪些键成绩差，并把练习的成绩保存起来，这样学生能够随时了解自我的学习进展情景，从而使练习更有针对性。小学生就会象玩电子游戏机一样的着迷，学习兴趣极大，这样做就会使原本枯燥无味的指法练习变得生动活泼起来。这样就使学生在计算机知识和操作本事的同时，提高学习的积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。

作品展示是计算机课堂中的必备环节，它不仅仅是对本课新知识掌握程度的测试，也能够得到及时反馈，提高教学质量。小学生的认知规律就是身心发展方面还没有定型，有喜欢被表扬的心态。它们学习某一知识，总期望看到自我的成绩，异常是能得到教师的表扬或其它同学的羡慕，将激励它们树立自信心，感到自豪和骄傲，从而积极主动的去学习。例如在教学汉字输入或画图以后，让学生写作文或画画，然后选出范文或范画进行展示给全班同学看，从而提高同学们的学习积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。这样不仅仅使这些同学感到自我的成绩得到了肯定和赞扬，同时也使其他同学羡慕的不得了，从而更加积极主动的投入到学习中去。教师在作品展示的同时也要利用夸奖的语言，激发小学生学习计算机的兴趣，诸如：你画的好、你的指法练的真好、你的汉字输入的真快等等。同学们的成绩得到教师的承认、肯定和赞扬，学习起来就会信心百倍，兴致盎然。

计算机课堂教学过程中的激趣、讲解、练习、展示这四个环节是相辅相成的，它们后者以前者为基础，环环相扣，密不可分。经过实践，发现这样的计算机课堂教学过程十分实用，不但能够激发学生学习计算机的积极性，并且提高计算机教学的效率。

## 让我们感受身边的信息教学反思篇五

本课选自苏科版小学信息技术（上册）中的第12课《修改图形》，当时正值春天，开头以学生欣赏、齐唱儿歌《春天在哪里》引入现在的春天没有以前美丽，渗透环保德育思想，从而揭示课题。然后让学生扮演美容师角色，主要通过清理垃圾——粉刷墙壁——搬走迷宫——巧改图形任务设计，学习橡皮工具、选定工具、裁剪工具、放大镜工具修改图形。每个小任务完成后，师生总结后，课件简明扼要地演示各个工具的操作要点，进行阶段性的小结，最后整理美容箱里的工具，巩固所学。

在清理垃圾任务环节中，预设的是烟头垃圾，而学生看出是电池；还有学生找出海藻颜色是黄色，可以修改成绿色，引出彩色橡皮的作用。并且当学生将背景色选择蓝色，而不是淡蓝色时，引导学生用取色工具可以准确地选取背景色。在粉刷墙壁的任务环节中，学生能想出用白色的不含框的矩形框方法覆盖墙壁，都在我的预设之外，教师要有随机应变的教学机智，及时处理意外生成。

### 1、任务设计过渡要自然

任务设计有点牵强附会。如搬走迷宫任务设计中的森林最好换成绿色的森林，体现大自然的色彩；最后拓展任务最好换成一幅关于春天主题半成品，做到前后呼应。

### 2、教学语言的技巧

让学生回答演示时，最好能报出学生的姓名；不能出现“由于时间关系，不请同学上来演示”可以改成“你真是个爱动脑的学生，课后我们私下里交流，好吗？！”

## 让我们感受身边的信息教学反思篇六

从教几年来，使我感觉到信息技术课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，探索适合信息技术课堂教学的教与学的新策略和新模式，将信息技术教育的每一堂课真正转变为培养学生信息素养的金土地。以下是我对一堂初中信息技术课《插入自选图形》的教学反思：

本课的重点是插入自选图形和图形的组合，教学难点是图形的组合。刚开始我的教学设计是老师先演示操作过程，学生再上机操作。一节课下来，我感觉教学效果不是很好，虽然学生一直在动手实践，但是他们只是照着老师的操作步骤一步步完成练习，学生的积极性无法激起，创新精神根本无从体现。课后我对教学进行了反思。为什么不把主动权交给学生，让学生自己去发现、探索呢？这样不是更能激起学生学习的兴趣和主动性了吗？于是我重新设计了本节课。在教学过程中根据学生实际掌握知识水平的情况，给学生留有自主学习和实践操作的时间。除了基本操作的教学外，还应该向学生进行爱国主义和审美的教育。由于学生的操作水平相差较多，所以在做的过程中可充分发挥小老师的作用，发挥小组的作用，以点带面，让学生更好的完成任务。

在信息技术课堂教学过程中，我认为应自始至终贯穿的教学思想是：创造尽可能多的机会让学生自主探究问题，亲自动手操作，学生只有在不断的使用过程中才能学好用好计算机。

实践是获取知识的源泉。在学生实践过程中，教师应营造出宽松和谐、合作学习的氛围。通过对课堂结构的探究，我觉

得，在学生进行自主探究时，教师不要过多地干涉和限制，以使他们能大胆地实践、充分地联想，从而引发创造思维。而且在实践过程中应该鼓励学生之间的交互学习、允许他们下座位向掌握较好的同学提问，这样做学生非常感兴趣，而且也能够互相取长补短，共同进步。在学生探究时，教师也不能完全甩手不管，在学习实践中发现问题时要个别问题个别指导，重难点问题要统一讲解。

在教学中，“任务驱动”教学模式已被广大教师所认可。在新授部分，我以任务为驱动，让学生自主学习，找出问题，而且利用小老师，去教一些领会稍微慢的学生。在拓展练习部分，学生可在刚才基本任务的基础上继续制作其它图形，可以由学生发挥自己的想象进行作品创作。充分体现了学生在“任务驱动”教学中的主体地位，变教师“要我做”的外在要求为“我要做”的内在需求，让学生真正成为了“目标驱动”的主人、“内容驱动”的主人和“方法驱动”的主人。

在评价学生作品环节上，老师采用自评、互评、师评，对优秀的作品进行全方位的评价，以达到知识构建的目的。通过评价学生作品这一环节，学生不仅能发现他人的优点，同时也会发掘自己的不足。为学生提供了一个可以毫无保留地对作品进行品头论足的平台，通过评价还能提升学生的语言表达能力。

这节课教师力求导得得法，学生学得积极主动，使整个学习活动成为学生主动参与、自主探究、创造想象的全过程，反思这个过程，我认为教学是否成功，关键在于是否发挥了学生的主观能动性，使其获得成功的体验。

教师要努力做到尊重和赏识每一位学生的价值，赏识每一位学生的兴趣、爱好、专长，赏识每一位学生取得的哪怕是极其微小的成绩，使学生意识到教师很欣赏他们，以增强自信心。

因此，在以后的教学中，我们应该适时放开学生，指导学生自己进行创造性的学习，放飞想象，达到比较好的学习效果。

以上是我对这节课的反思，有些地方还很肤浅，观点也不尽正确，就课堂教学而言也还有许多地方值得商榷、提高的地方，今天拿出来希望大家多提宝贵意见。谢谢。

## 让我们感受身边的信息教学反思篇七

在教学《美化文章》一课，我采用“以学生为主体，演练结合”的教学模式取得了很好的效果。

课堂上，我首先把学生带入了老师变“小戏法”的情境中，用形象生动的文字跳动变化吸引学生的注意力，同时，展现漂亮的艺术字，这些字有的形状不同，有的颜色不同，有的带有阴影效果，有的带有三维效果，学生们看到这么多漂亮的字，兴趣很浓，争先恐后地说出了自己的想法：

“老师，这么漂亮的字是怎么做出来的？”

“我们能学会吗？”

“我想做出别的样儿，行吗？”

学生们的声声提问，道出了他们强烈的求知欲。这时，我因势利导，提出教学内容，要求以小组为单位，互相探讨，提出：“你学会多少就汇报多少，看那组同学的方法和别人的不一样？”

这一番话真的起了作用。“学会多少就汇报多少”，不拘一格，给学生留下更多的自由空间；“看那组同学的方法和别人不一样？”则具有挑战性，大大调动了学生探究知识的积极性。教室里呈现出积极参与、主动思考、热烈交流的景象，学生的精力都高度集中在解决问题上。

看书时，同学们神情专注，在字里行间寻找答案；讨论时，有的学生边说边操作，有的还指点比划，唯恐被人听不动；交流时，各小组同学各抒己见，展示自己的学习成果，仿佛他们就是小小电脑专家。

自学后的自由发言，积极踊跃：有的说：“单击‘插入’菜单，选‘图片’中的‘艺术字’调出艺术字库窗口，在窗口中选一种式样，单击‘确定’，出现‘编辑艺术字’对话框，在对话框中输入文字，然后单击‘确定’在文章中就出现了漂亮的文字。”

有的说：“老师，我不是那样做的。那样操作太麻烦，我发现工具栏中有一个图标，它是插入艺术字小按钮，我一单击它，就出现艺术字库窗口，这样很方便。”

有的说：“我按alt+i弹出插入下拉菜单，也可以找到图片—艺术字。”……

对于艺术字工具栏上各个图标的功能的学习，学生们的兴趣更浓了，我首先出示了一个“锦囊”的图标，吸引学生的注意了，学生个个想来亲自打开锦囊，探究里面的内容，当发现“艺术字工具栏”时，他们个个瞪大眼睛，小手不停地操作着，变化着艺术字的形状、颜色，领悟着计算机神奇的功能，做出了一件件成功的，具有创意性的作品。

这次教学，学生始终处于在强烈的学习兴趣中，不断探讨，不断创新，生动、形象的课件，为学生的学习创造了条件。