

# 机械能守恒定律教学反思及改进措施(优秀5篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

## 信息技术课教学反思亮点篇一

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。

## 信息技术课教学反思亮点篇二

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，从而到达提高教学效率的目的。

“授人以鱼，不如授人以渔”。在我的教学资料中，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潜力的迁移，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，让学生进入主体主角，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，赋予学生自主选取的权力，选取方法是自由的。建立多向的交流环境，学生能够问教师，也能够互讨论，还能够查资料来解决。我们能够明确地告诉学生：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，根据自己的选取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。你能够尝试着课前先告诉他们通过本堂课的学习能够解决哪些问题，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，可能会更明白他们的想法。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。

## 信息技术课教学反思亮点篇三

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。

## 信息技术课教学反思亮点篇四

《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。

在情境的创设上，我采用了著名教育家陶行知一贯倡导的“从生活中来，到生活中去”的“生活即教育”的理念，由生活实际中的表格引入到这节课需要学习的课程表，再通过承诺将学生自己做好了课程表打印给他们，实现了“知识来源于生活，学习为生活服务”的本节课教学理念，同时让学生切身感受到信息技术的学习不是枯燥无味的，而是有益于生活、充满了乐趣的。

著名教育家陶行知先生说过：“没有生活做中心的教育是死教育，没有生活做中心的学校是死学校，没有生活做中心的书本是死书本。”“教育生活化”理念的提出，要求把生活化的教学渗透到各个学科的教育教学行为中。信息技术作为一门新的学科，在课堂教学中也要能够充分的体现出“源于生活，寓于生活，用于生活”的新理念。

在生活化的信息技术课堂教学中，创设现实生活中的真实情景，可以激发学生探索新鲜事物的兴趣，点燃学生对信息技术知识和技能的求知欲。因此，在信息技术教学中，应努力创设生活化的教学情境去贴近学生生活，将信息技术与学生的生活、学习联系起来，使课堂充满生活气息，让学生轻松地掌握信息技术知识。例如，在教《飞鸽传书》一课时，教师节给老师发邮件送教师节的问候，让学生在体验送问候的过程中，掌握了发送电子邮件的技能。让他们在快乐中学习，这就是说首先要投其所好，激起学生的学习兴趣。

知识源于生活，又用于生活，要注重培养学生将习得的知识回归于生活实践中进行运用与发展。学以致用，是学之根本。例如，在讲到word中“插入表格”一课时。我先是调查了解学生知道哪些表格，课上再向学生展示大量的日常生活中常见的表格，如：课程表、值日表、作息时间表等，然后简要介绍插入表格的基本方法，放手让学生利用插入表格来绘制其中的一个，这样既让学生掌握了本节课的知识，又让学生知道了表格在生活中的作用。这样联系生活的学习，自然效果要好得多。

“任务驱动”教学法是信息技术课堂中常用的教法之一，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。任务既要使学生感兴趣，又要切合学生的生活实际，充分调动起学生学习的积极性，从而主动地去学习。例如在《旅游计划书》的教学中，教师提出任务到网上查询杭州回绍兴的火车班次。在完成的任务的过程中，学生获得了成功的体验，在活跃的课堂气氛中，学生轻松快乐的收获新知。

积极提倡评价的“生活化”，即评价应注重平时的操作与实践，注重过程性评价，以“生活”的眼光而非学科标准去评价。对学生的评价，不能用一个尺度而要用多元的尺度去衡量，要努力去发现每个学生的优点和发展的可能性，并使之得到发挥，要让学生能够将所学到的信息技术为生活服务，提高学生的生活质量。我们评价应是解决现实生活中的实际问题，评价的标准也就多样化。因此，注重学生学习的评价，揭示学生在学习过程中的表现及他们是如何解决问题的，以生活的眼光而非学科标准去评价。

生活化的信息技术课堂教学不仅仅是改变了课堂教学的模式，更重要的是让信息技术课堂教学与现实生活紧密地联系到了一起，让学生的学习和其它生活体验一样，在不知不觉、潜移默化中完成。只有我们更加关注课堂教学的生活化，才能提升学生课堂学习质量，才能更有效地促进每一位学生自我

的发展，让学生获得真实的情感体验、培养良好的信息素养，让学生适应信息社会，提高学生的生活质量。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

## 信息技术课教学反思亮点篇五

翻开以往的计算机基础课本，无非是以计算机的发展史讲起，接着讲解数制与编码，再次讲述计算机的组成部分及各部分作用，再才进入到dos与windows系统的使用，其枯燥的理论很容易打消孩子学习计算机的兴趣，一但孩子的计算机兴趣被扼杀，信息技术课堂的生机也就荡然无存。然而如今的信息技术课本内容设计合理，完全符合学以至用的目的，课本从信息技术基础讲起，接着介绍windows系统的操作，再介绍网上冲浪的过程与方法，这就让同学们形成搜集信息的习惯，但这些对于我们的学生，课本的价值量还是低了些，学生计算机水平普遍都比较高，如果再围绕书本讲解，学生不但会抵制，更耽误后续课程的进度，如何设计一套具有针对性的教学方案，是上好信息技术课的关键。

在信息技术课上使用五粮课的分组模式可以有效的调动学生之间的竞争意识和小组团队协作精神。可以以小组为单位培



养学生独立思考学习。学生在相互讨论和与其他小组的对比中可以轻松掌握相关知识。结合积分奖励模式可以大大提高学生的学习积极性。还可以通过各小组长得培养增强教师对课堂的掌控力。

新授课中，教师如果一味的注重理论的讲解，学生在十分钟或更短的时间内就会走神，所以采用任务驱动式教学可以让学生集中精神配合老师共同探讨新知识。如在讲解word软件中绘制表格的第一课，教师可以拿出象棋棋盘图片，让学生数出棋盘的行与列，再介绍如何将单元格调整为正方形以便放棋子，如何来画棋子，美化表格，接着就让学生完成棋盘表格，学生在动手实践的过程中会发现画棋子很费时，这时老师就可以先让学生想出解决问题的办法和技巧，再来演示如何“投机取巧”，此时学生似乎一切恍然大悟，接下来的制作过程就方便高效的多了。

其实要让学生真正上好信息技术课，老师就必须充当好一个导学者的角色，帮助学生确定学习目标和达到目标的最佳途径；指导学生养成良好的学习习惯、掌握学习方法；指导学生区分好与坏的信息，提高学生对信息的分辨能力；多给学生一些自由发挥的空间，不能因为老师的导向而埋没了学生的创新意识。

除此之外，在教学中可以将德育教育渗透到信息技术课堂当中来，让学生知识信息化时代的两面性，培养学生收集信息、加工处理信息的能力，学习至用。作为专业老师，更应该要让学生知道学习信息技术的必要性，真正让学生成为具有高品质的人。

信息技术课上学生的积极性都很高涨，他们对新事物充满着好奇，总幻想有一天能熟练的驾驭计算机、能制作出精美的动画、能设计出漂亮的游戏、能控制自己创建的游戏角色……只要充分调动学生的学习兴趣，学习至用，久而久之，其操作水平又会上一个新台阶。七年级上学期开设的课程是

信息技术基础与word软件，学生操作量大，高一每周仅有2次课，如何在短时间内完成大量的学习任务，45分钟尤为重要，课堂讲解时间不能太长，上机练习的时间可以放长些，每次授完新课后给每个学生下发一定的练习题，练习范围就是本堂课所讲授的内容，学生按照老师给定的题目针对性练习，教师再个别辅导，当然学生对于知识点模糊的地方也比较多，老师可以安排每组的小组长担任辅导员，同桌讨论等形式，完成课堂练习，在作业时间将理论转化为实践，巩固并消化，从而弥补了总课时不够的难题。

反思人□xxx

## 信息技术课教学反思亮点篇六

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，从而到达提高效率的目的。本人在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

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。

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。

## 信息技术课教学反思亮点篇七

“掌握知识获得实际技能是在教师指导下进行复杂的认知活动，而激发学生的学习兴趣，引起求知欲是推动学生学习这一活动的主要动力。”建构主义论指出，学习环境中的情境必须有利于学生对所学内容的意义建构。也就是说，在建构主义学习环境下，教学设计不仅要考虑教学目标分析，还要考虑有利于学生建构意义的情境的创设问题，并把情境创设看作是教学设计的最重要内容之一。实际证明，在导入环节，教师精心设计能激发学生兴趣和探索欲望的活动情景，能使处于一种良好的、积极的心理状态，从而更为有效的投入到探索活动中去。

“任务驱动法”使学生学习目标十分明确。学生紧紧围绕这一目标，探求相关的知识和操作方法，这样做可以大大提高

学习的效率和兴趣。“任务驱动法”使学生在完成一个个任务过程中主动地获得知识，逐步提高能力，实现学习目标。

在课堂上，当学生探索欲望被激发后，老师相机提出本节课需要完成的任务。对于任务目标的设计尤其重要，任务目标应该尽可能与日常学习生活或其他学科内容密切联系，那些仅仅是为了训练某项操作而设计的任务，学生的兴趣往往不大。提出任务后，再就应该引导学生围绕该任务展开思考，该任务主要讲的什么？完成该任务必须具备什么知识和技能，自己准备从哪些途径来获得这些相关的知识和技能？完成任务的过程中遇到困难该怎么办？这样一系列问题有利于学生弄清任务含义，并按照一条正确的思路去寻求解决问题的方法，老师要针对各个学生的不同情况，纠正错误的理解和思路，鼓励学生采用不同的方法去获取知识与技能。坚持这样，对学生自学能力和创新能力将有很大的益处。

信息技术课程不是学习一些单纯的知识，而是与其他学科相密切联系。无论是培养学生对信息技术的兴趣和意识，还是使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，最有效的载体就是其他学科的教学内容，这就要求我们淡化学科性，强调综合性，有意识地将信息技术与其他学科相整合，在信息技术课中word的教学中一定有语文学科的内容，在excel的教学中一定有数学的相关知识，在powerpoint的教学中一定有美术的相关知识，信息技术课可以以其他学科内容为载体才能使信息技术课上得生动活泼而不显得苍白枯燥。因此，学习时应与其他学科进行有机地整合，还应较多地联系生活、生产和科研实际。

信息技术与学科教学的整合，不但应用了计算机、网络、课件或网络探究等新型教学模式，而且能够使教师、学生更清晰地认识教育信息化的目的和意义，科学地调整实施教育信息化的策略，使教育信息化真正服务于促进学习，提高师生的教与学的质量。

旧的教学模式中，教师是中心、是主体；新课程教学中，学生是主体，教师是主导者。在旧的教学模式下，学生长期依赖于教师的安排，被动地接受知识，没有一点创新意识。常此以往，养成了学生懒惰的学习习惯，没有主动性，缺乏创新性。在信息技术日新月异的今天，无法适应时代发展的要求。新课标中，教师的重要作用是发展学生的自主学习能力和创新能力。教师在课程中已不只是一个“知识的传授者”，更是一个“课程的组织者，情感的支持者，学习的参与者，信息的咨询者”。在不同的情况下，担当不同的角色。教师应该努力做到：

(1) 为学生营造良好的自学环境，充分培养学生的自主学习和创新能力。

(2) 教师必须保证学生的操作时间，不能讲解得太多，而应让学生自主探究。

(3) 给予适时的鼓励和指导，帮助他们建立自信并进一步提高学习积极性，从而真正构建“教师主导——学生主体”型教学模式。

总之，学生的学习只有在愉快情绪下，才能乐于接受教育，才能增添学好知识的信心。运用信息技术，把它作为有效提高课堂教学效果的重要手段，在充满情趣的教学设计中，通过创设情境来激发学习兴趣，教师要善于把学生的“苦学”、“懒学”、“厌学”引导到“趣学”、“乐学”的轨道上来，使教与学在轻松愉快的情调中进行，达到良好的教学效果。

## 信息技术课教学反思亮点篇八

二十一世纪需要的是具有创新意识、创新精神和创新潜力的人才。现代心理学家和教育学家的研究证明，创造性是人的本质特性之一，是每个人都具有的一种潜在潜力。创新思维的发挥，决不取决于先天生理因素的遗传，而取决于后天的

努力。这就要求我们教育者，努力实施素质教育，开发学生的潜能，使他们学得生动、活泼、主动，以适应现代社会的需要。在电脑教学中，本人不断总结经验，收集教研，与师讨论，在构建新的教学模式中，我在电脑绘画上走出一条“激发兴趣——精讲多练——主动探索——发展个性”的电脑绘画教学方法，与广大从事电脑教育工作的小学教师共同探讨。

苏霍姆林斯基曾说：“兴趣的源泉在于体会到智慧能统帅事实和现实，人的内心里有一种根深蒂固的需要——总要感到自我是发现者、研究者、探索者。在儿童的精神世界中，这种需要个性强烈”。所以兴趣是一种推动学生学习的内在动力，可激发学生强烈的求知欲望，从而为创新思维的产生奠定基础。

1、精心设计任务。任务设计的好与坏，直接影响到学生学习兴趣的培养。一个好的任务，能够使学生在潜移默化中掌握知识，起到事半功倍的效果。

比如，画图软件中图案的放大、翻转及拉伸的技术是比较晦涩的，为了解决这一难点，我让学生画一幅“小小树林”的图画，在图画中设计大小不一样的小树，并使它们在太阳的照射下，在地面上投影成一片片的阴影。由于该任务的生动搞笑，可使学生在简单的环境中掌握知识难点。

2、运用“罗森塔尔效应”。要培养学生的自信心，就应充分运用“罗森塔尔效应”这一行之有效的理论。一个人创造潜力的发挥离不开自信，自信是实现自我和取得成功的必要前提。对学生恰如其分的鼓励，会使学生满怀期望和自信心，使兴趣从外在因素向内在因素转化，从而巩固兴趣。例如，在每堂课即将结束时，进行作品展示。当自我的作品出此刻投影仪或网络上时，学生们将获得成功感和自信心，以此激励他们在今后的学习中，努力探索新的技巧和操作方法。

少而精主要是指根据教学资料和学生的认知水平，在量上少讲，把超多时光留给学生去自学、去思考；在质上精讲，排除学生已经掌握的和透过自我能理解并掌握的知识。重在教学中给学生点明问题的关键，发挥创新思维解决问题的方法，以锻炼其独立探讨问题的思维潜力。

比如，在教《画规则图形》一课时，我首先利用多媒体出示小房子图形，透过闪烁并配有声音以强调房子的组成部分，这样学生看得更加形象、生动、直观，简单了解规则图形有哪些图形，透过向学生详细讲解矩形的绘画方法，让学生自我上机尝试，画出圆角矩形、圆等图形的绘画，这样既培养了学生的集中思维，又培养了学生的发散思维。

时下，让学生带着问题出课堂，在课后经过自我研究来解决问题的研究性学习在我们各科教学中成了时尚。信息技术课同样也是如此，问题出得越多，我越高兴！只有这样你学到的知识才会越多，当然在此过程中，教师的导演主角就要扮演好，让学生解决问题的过程成为他们学习计算机知识技能的过程。比如：我在教学“画图”软件中的“橡皮”工具时，讲完橡皮如何使用之后，让学生自我去用，有的学生就会发现橡皮太小，擦得太慢，教师适时鼓励怎样办？引导学生使用“+”和“-”号，如何将其变大变小，让他们从书本中寻找答案，在临近尾声时，再让学生欣赏你表演的红橡皮、绿橡皮的杂技，让他们带着问题到课后去寻找鼠标“右键”在画图选色中的应用，让教师也“偷偷懒”，不要像竹筒子倒豆一样，一下全出来。

个性与创造性密切相关，要使小学生具有创新潜力，那就得从培养良好的个性心理品质入手，教师不要做学生思维的保姆，要让知识技能成为学生思考的果实。在绘画教学中，我充分利用学生的不一样思维，让他们在临摹的基础上，要求与绘画作品有不一样之处。并鼓励他们独立思考，将自我想画的、想说的表达出来。如，在讲解画小房子一课时，先用多媒体演示几幅由各种几何图形搭建的小房子的图画，然后

依次提问：图中的小房子由哪些图形组成？你们还见过哪些形状的房子？（帮忙学生整理表象材料）除了现实中的房子，你们还能够想象出什么样的房子？（对表象进行初步加工）闭上眼睛，在头脑中把你刚才所想象到的房子放入一个美丽的环境中，然后将它画出来。（对表象进行再次加工处理，构成雏形）。在教师的启发下，学生脑海里将具备图画的大致形象，再让他们充分发挥想象力，创作出各自的得意之作。由于每个同学的思维方式不一样，创作的画面效果也将不一样。

其次，要从学生的实践出发，要求学生学会观察，从生活中、自我的身边获得感性经验，开发学生的思维潜力，并引导学生用心参加各种科技、文艺体育活动，培养学生大胆想象和善于幻想的潜力，从而打开创新力的大门。

总之，在电脑绘画教学中，我们要把学习的主动权交给学生，让学生多一些思考的机会，多一些活动的空间，多一些表现的机会，多一些创造的信心，多一些成功的体会。

## 信息技术课教学反思亮点篇九

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华考|zk168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。于是就开始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。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)