

# 最新信息技术认识新朋友教案(精选8篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

## 信息技术认识新朋友教案篇一

本课的图片分为两种类型，第一种是插入文件中的图片，第二种是在线图片，这相当于过去使用的word中的剪贴画。前一个问题本不是大问题，但现在学生机上没有图片，需要从网上下载，如是一来，他们对于下载图片又忘了，结果做得很慢，按理说，我应该发一些图片给他们，但我一直没有用这个功能，所以学生也不会接受，这是日后需要注意的方面。第二个本来也不太难，但由于网络问题，结果效果也不太好。

这一点是相对于原来的点绿旗或键盘上的某个键而言的，所以开头先到侦测部分中将音量部分点上去，然后再针对不同的问题是设定不同的活动内容，是行走，还是翻跟头，再就是平滑移动，最后是身子放大百分之十，对于学生来说，设定不同问题音量的数会上，需要了解，在这里用到逻辑一项里的各个知识，尤其是是音量值处于两个数据之间时，需要注意用到一个带且的选项，这在高中集合中似乎叫并集，至于对于各个活动的设置，反而不是太难的事情，在做的时候，同样分段进行，在中间让学生自己练习。在给三班讲课时，上课时发现教师电脑不好用，无奈之下，便让学生自己照书上操作，我则在各处指点，我发现多数学生不知道在侦测部的分音量值要点一下，这样才会出现在舞台中，还有人在应该拖入音量值的地方直接打字，结果打不出来，所以我在黑板上提示了一下，只是有学生不听，后来单独跟他们说才知道了。最后也有相当一部分人完成了，并且没用多少时间。

对于这一课，去年跟学生讲的时候，由于没有软件操作，主要谈的是原理，当时是说了不少，但自觉没有多少意义，今天则开始用软件进行设计，课前已操作了一遍，但还是有些摸不着头脑，上课后继续操作，对于几个过程有所感觉，但还不太明显，所以演示给学生看完后，便让他们自习，自己仍在操作，这时才将两个自变量有所了解，然后再来看所设定的条件，我想，还是要多看看书才可以，对于相关的原理要进一步了解。在给一班上课时，让学生自己操作，后来我在巡视时发现，有的学生无法将灰度传感器拉出来，仔细一看才发现，他们没有预先将三个通道设定为灰度传感器，这一点与scratch的舞台上没有动作积木性质是一样的。

## 信息技术认识新朋友教案篇二

走上教师这个工作岗位一直担任学校的信息技术教学工作，在教学过程中，遇到的点点滴滴积累了下来。

信息技术课是一门操作性的学科，重点培养的是学生的动手操作能力、创新意识和团结协作的精神。正因为其独特性，所以在平时的教育教学（此文来自）活动中有很多地方需要我们注意：

因为信息课内容丰富，刚开始接触计算机，学生都非常感兴趣，可时间长了，有的学生的学习兴趣就慢慢减弱了，觉得没意思，这时需要及时保护好学生的学习兴趣，遇到这样的情况时，我都是这样做的：采用分层教学，在共同完成任务的情况下，可以进一步的将任务进行拓展，根据完成情况对不同层次的学生布置不同的任务，达到共同进步的效果。

信息技术课在内容与环境上是相对比较自由的学科，所有有一部分学生上课时，老师在前面讲的津津乐道，可学生却埋头在做自己的事，怎么让学生的思绪跟着你走，成了每一个信息技术教师都必须考虑的问题。

现代教学中大力倡导创新意识与创新能力的培养，作为信息时代产物的信息技术学科，更是率先垂范，而且最具学科优势，小到每一项操作，每一个练习，都有不同的方法。特别是高年级的学生，他们有自己的想法，对问题也有独特的见解，同样方法达到不同效果更是司空见惯。所以只要老师用心挖掘，悉心指导，到处可以展现学生智慧的火花，培育学生创新的幼苗。

作为一名信息技术老师，我把每一节课都当成和学生一起学习的机会，与学生一起成长。学生也都很喜欢上我的课，这是我觉得很骄傲的地方。当然，我需要学习的还有很多很多，我会继续探索，努力成为一名优秀的信息技术教师。

## 信息技术认识新朋友教案篇三

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。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。作为信息技术课，教学内容要具备生活实践性，让学生不仅能感觉到生活就在身边，而且感觉到学习掌握信息技术的重要性。

由于学生无意注意占优势，注意力不稳定，不持久，容易被一些新奇刺激所吸引，计算机作为信息技术教学的媒介，能演示多变的图形、动听的音乐、绚丽的色彩，强烈刺激着学生的视听感官，吸引着学生的注意。学生有活泼好动的天性，以形象思维为主逐步向逻辑思维过渡。但学生形象思维较活跃。对于一些抽象的、枯燥乏味的知识使学生散失学习的兴趣，没有这样的兴趣，快乐学习就无从谈起，教学中要选择学生身边比较贴近的生活事例来丰富教学内容，让学生

能引起注意，培养学习的兴趣。

信息技术课中能借助internet这个巨大的信息资源库以及计算机本身具有强大的计算、辅助、管理等功能。这样教学课堂中根据学生爱玩的特点，指导他们在玩中学，在学中玩，扩展他们学习电脑的兴趣；利用学生好胜的特点，结合教学内容让学生学会边动手，边观察，边分析，启迪他们在实践中进行科学的思维；教师不应强行把学生思维纳入自己的思维模式之中，善于鼓励学生大胆质疑，认真听取学生发表的意见，并放手让学生大胆试一试。

在完成教学大纲中规定的教学目标的同时，可以根据学生的实际情况，安排不同的教学内容，有的学生基础知识比较好，就进行能力方面的训练。可以把自己的某个方面的能力提高很多；有的学生则在某方面的基础知识比较差，就在基础知识多下功夫。

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技术的兴趣，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。

教育教学内容根据学生的实际需要进行开放，不同的教学内容造就了独特的思维方式，保持学生的个性，给今后创造力的发挥留下潜力。“授人以鱼，未若授人以渔”。在我们的教学内容中，既注重传授知识，又注重让学生理解电脑独特

的思维；不公会使用电脑，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。师生可从中尽情地去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。

## 信息技术认识新朋友教案篇四

众所周知，兴趣是学习最好的老师！《新课程指导纲要》就着重强调了以激发兴趣、培养意识为教学起点的新课程理念。为此，这节课我选择了一个对同学们来说比较感兴趣的话题——“网上祭拜英烈”作为本节课的教学内容，学生一听到这一话题，个个都兴趣盎然，课堂气氛顿时活跃了不少。

有人曾把信息技术课当成纯技术的课，认为这只是在跟冷冰冰的机器打交道的课。其实在信息技术课中，除了信息技术本身的知识以外，还涉及很多科学文化知识，在今天注重文化传统的我们，清明节是一个传统的节日，应该怎么引导学生文明的去祭英烈，去缅怀历史已不单是语文老师的事情，而是所有老师的事情。所以在教授本课时，我除了注重培养学生的信息素养外，还不断适时的渗透文化素养。

在本课教学的过程中，我始终都让学生在观察中学习、在尝试中探索并充分利用合作学习的有效方法。对于新的知识，先不急着想告诉他们答案，而是让他们自己去动手动脑，在自主学习中感受探索的乐趣、成功的喜悦，在合作中培养了学生的团结互助精神、活跃了课堂学习气氛。而老师则是适

时的用“试一试”的话语鼓励学生去探索新知识，在不断增强学生动手能力的同时，也培养了学生良好的信息素养和基本技能。

如何适当地设置一个大的任务作为主线来贯穿整节课的始终，然后又把这个大任务分成了几个小任务分散到各个环节中，一直是信息技术教师在思考和尝试着的。本节课教学采用了网上祭英烈作为学习任务，充满浓厚的人文色彩，可操作性又强。任务的分散使学生在网上祭英烈的这一过程中，不知不觉就掌握了浏览器的启动等知识和本领，并把它们都运用到实际的操作中去。

## 信息技术认识新朋友教案篇五

作为一门新兴的学科，信息技术课的教学还处于探索阶段，还没有既定的教学模式，由于广泛存在着教师队伍建设、教学组织、教材开发、教学资源等方面滞后的现象，许多信息科技教师仍在教学中走老路，以应用软件操作方法为教学的主要内容，采用在教师讲授、示范操作下，受教育者记忆和模仿练习的方法学习。这种教学方法，以信息技术的软件使用方法为目标，忽视了受教育者信息技术综合应用能力的培养，长此下去，学生的学习主动性受到压抑，学习兴趣在逐渐淡化，甚而消亡。故而为实现信息技术教育在培养信息人才，创造性人才方面能够发挥其积极有效的作用，就必须积极探索先进的教学模式和教学方法。在这一点上，作为信息技术教师必须达成共识。我在几年的教学中，不断去学习新的教育理念，去尝试用各种教学方法，下面把目前较常用的教学方法结合我个人的做法总结如下：

这是一种在计算机课较为传统的教学方法，这种方法的优点是学生能按着老师的演示操作较好地完成练习，使学生能很快掌握。但这种教学方法也抹杀了学生的主动性，对学习的探究性，学生被动地学习，只要模仿老师就可以了，虽然学生掌握地快，但不能深刻领会。

当前，在信息技术课中应用较为广泛的一种教学方法是任务驱动法。信息技术教学大纲中明确指出：知识及技能的传授应以完成典型“任务”为主。确立“任务驱动”的教学原则。这个原则突出了在做中学的思想。“任务驱动法”使学习目标十分明确。在某个学习阶段，紧紧围绕这一既定的目标，了解相关的知识和操作方法，其他的可以一概先不涉及，这样做可以大大提高学习的效率和兴趣。当然，一个“任务”完成了，一个目标达到了，会产生新的“任务”，新的目标。例如，能在电脑上输入汉字了，接着就要提出新的问题：怎样改变字体、字号，怎样把输入的文章存盘，怎样打印，怎样在文本中插入表格或图形等等。随着一个个任务的完成，初学者将逐步消除对电脑的神秘感，而且会不断地体会到使用电脑的乐趣。

任务的设计要有一定的科学性，要充分体现技能技巧的训练。同时，任务的设计要具有多样性，让学生根据兴趣自主选择。教师在教学活动中提出问题或活动项目，引导受教育者开展讨论、研究、探索，并通过信息技术的应用以解决问题，受教育者在自主设计探索、合作研究的过程中，即提高了学习兴趣，又可以增强信息技术的综合应用能力，而制作电子作品的成就感又为其将信息技术应用于实际问题的解决提供了动力。任务的设置是该种教学方法的重中之重，如何把任务设置的学生乐于接受，乐于去做，这需要老师们精心的备课，要把每节课需要落实的知识点有机的融入任务中去，让学生在不知不觉中去掌握知识点，才使他们记得更牢，不容易忘记。

要求学生要敢于动手，勤于实践。计算机是工具，使用工具是技能，技能的掌握与熟练只能靠实践。应提倡探索式的学习，许多知识和经验可以通过自己上机实践获取，这样做不仅知识掌握得牢固，而且可以培养探索精神和自学能力。在学习使用电脑的过程中，读书和上机实践都重要，但比较而言，实践更重要。很多知识和技能必须通过多次上机才能学会。“在游泳中学会游泳”，在完成“任务”的过程中，增长知

识和才干。

学生在学习中存在着差异，这些差异主要表现在知识基础、学习态度、情感、智能等方面，在信息技术课的学习中，学生还存在一些区别于其他课程的特殊差异，主要表现在：

有的已掌握了一定的相关知识和技能，而有的学生从未接触过计算机，一切要从零开始。

(2) 学生兴趣方面的差异。有的学生是“电脑迷”，有的学生对电脑抱着无所谓的态度，有的学生由于各种原因讨厌信息技术课。

(3) 学习态度方面的差异。有的学生求知欲望强烈，乐于并且善于积极主动地学习，有的学生则是被动地等待教师演示操作，然后跟着做一遍完事，缺乏主动学习的欲望。

根据学生的这些表现以及平时对学生智力因素和非智力因素的全面考查，对学生进行综合能力评价，以动态、发展的观点客观地认定每个学生的层次。学生层次确定后，要随时根据学生的发展变化做出必要的调整，鼓励学生由较低层次向较高层次的“递进”，这也是鼓励学生学习的手段。

根据学生的不同差异选择不同教学方法对于基础差的学生应以模仿性学习为主，对他们采取第一种教学方法（演示操作）让学生从模仿中慢慢找出规律。对于善于主动学习的学生，可以采用第二种教学方法（任务驱动）给其提出教学任务后，教师并不告诉学生完成任务的方法，而是让学生自己去探索。

在课堂练习上应精心备课，精心选择练习内容一般情况下，课堂练习每节课都有，有师生共同完成的，有学生独立完成的，在练习的设计上要尽量分出不同层次，从作业量上设计必做题、选做题，使学生练习具有弹性，让各类学生都能“吃得了”又“吃的饱”。通过练习让各层次学生都能体



会到成功的快乐。

在教学上还可以采用小组学习，共同提高的方法。在分层次教学中，我们将全班学生分成若干个层次不同的小组，开展合作学习。由于每个学生有不同的知识经验，在小组合作学习中，同学之间可以取长补短、互相学习，使每个学生在原有基础上都能提高。

## 信息技术认识新朋友教案篇六

计算机是一门新颖的课程，已列入了教育计划，其目的是为了使学生了解计算机的基础知识，学会计算机的基本操作和应用能力，培养学生在计算机上使用现成软件的能力。但是，由于计算机技术的飞速发展，和计算机本身的性质（是一种工具）决定了它有着区别与其他课程的特点。所以，对于每一个计算机教育工作者来说，探讨该学科的教学内容、方法及计算机辅助教学，以适应社会的需要和学生的发展，就显得更为重要。

动手（上机练习）是本学科一个最大的特点，在整个教学中占有重要地位。然而，盲目的上机不仅达不到教学目标要求，还可能导致适得其反的效果。这就要求我们不断的探索教学方法，以使在有限的的时间里提高我们的教学效果。

现代教学的最主要的指导思想是以学生为主体。关于这一点，我在上课当中体现的比较突出。那要想以学生为主体自主学习我想首先应该要注意以下几点：

欧洲著名进步主义教育家德可乐利把兴趣作为其教学法的中心，他指出：“兴趣是个水闸门。借助它，注意的水库被打开，并规定了流向。”赫尔巴特学派甚至将兴趣视为教育过程必需借助的“保险丝”。杜威也把兴趣作为儿童成长的“指示器”。可见，将兴趣作为学生学习过程发生的运行机制，是有识之士的共识。所以在上课时我注重了学生的兴

趣培养。如我在讲到word97文档润色时，不是直接去讲课文中的知识点，而是作了一张贺卡，并在上课时说明这是一张同学寄来的贺卡。至于email用法以后还会学习，也为以后的教学打下伏笔。这时，大家对于如何制作这样一张贺卡就有了兴趣了。而通过分析贺卡的制作，也就将这节课的内容讲清楚了。而同学则即学到贺卡的制作，也学到了应该要学的内容。

在课上激发起学生的兴趣以后，就要让学生加入到积极的思考当中，这样才能真正将知识做到活学活用。而事实上学任何知识没有经过自己的加工，那么，学到的永远都只是别人的知识，永远都只能跟在别人的背后。如本节课我将一些简单易做动画让学生通过自己所想的办法去实现它，让他们通过思考后学会做这类动画的方法，而不是让他们只记操作步骤。

下面的flash动画制作形状渐变过程是上课时用过的一个例子，这个例子主要是让学生理解图形渐变过程中的形状渐变的制作方法，这个题目从一定程度上激发了学生学习制作的兴趣。同时在制作过程中还着重体现了同学之间的合作精神，培养了学生的互助协作的能力。

在上个例子学会制作之后，再让学生能举一反三，学习制作一些有关文字渐变动画。再利用课前准备的一些循序渐进的题目作练习，以进一步巩固所学的知识。如下面“倒计时变形数字”的设计，先让学生用上个例子的做法看能否做出来，为什么不能实现渐变过程？让学生带着疑问、带着浓厚的兴趣去看书、去讨论、去尝试、去解决。从而使学生能巩固对文字渐变时要对其进行“分解”的知识点，这也是本节课的重点和难点。

教育心理学研究业已证明，正确的评价、适当的表扬与鼓励是对学生学习态度和学习绩效的肯定或否定的强化方式，它可以激发学生的上进心、自尊心等等。所以，课堂上，特别

是在学生上机练习时，应该及时把握学生的闪光点，给予表扬和肯定。比如学生在练习flash制作时，有比较好的作品，将会上传教师机给予展示，同时，请其他各小组的同学进行互评，对一些较突出的作品给以鼓励。而对那些不是很好的作品给出修改建议，帮助其完善其作品，以更好的调动学生的学习积极性。

总之，信息技术是信息时代的产物，要跟上时代变化的步伐，就必须学习计算机这一门信息技术，学习这门技术是为了更好的适应快节奏的信息时代。而为了这种适应，是否就要在每次软件、硬件的更新时，对教学内容作出相应的更新呢？我想这显然是不可能的，而对于教育工作者来说也是很难有这样的精力去适应这种需求的。所以，信息技术的教学到底以什么样的内容、什么样的形式、什么样的方向去发展，这些问题急需我们去探讨和研究。

## 信息技术认识新朋友教案篇七

新课程实施两年来，老师们已经从教学中总计了许多教学经验，形成了非常珍贵的教学资源。刚拿到《信息技术基础》这本书的时候，相信许多老师都傻眼了，这怎么教啊，全是文字，理论。在大家看来，信息技术教的就是技术。但是新课程的理念是“培养学生信息素养”。

对于第一章的课——信息与信息技术，去年我们上的时候也仅仅是让学生自行阅读。前段时间去安徽黄山市出差，给我的任务就是上一堂第一课《信息及其特征》，当时我还真傻眼了。后来他们给了我前两年省里优秀的课例，再结合自己的经历和技术，出色的完成了任务。

其中安排如下：用cctv5体育人间播放的两个人骑单车去西藏的纪录片，引出俺自己暑假的单车之旅，并提出做这样的旅行需要收集的一些资料，即信息，进而引出信息，并通过让学生举例明白什么是信息。然后通过ppt巧制倒计时游戏一

《你来比划我来猜》，通过这个游戏活动向学生非常直观的演示了信息的传播，并引伸出其他传播载体和途径。而后通过信息的传播过程结合实例分析信息的基本特征，其中还穿插了几个练习。这样一节课下来学生掌握了知识，也体会到了信息技术课的乐趣。从这个方面看来，只要我们认真备课，挖教材，学习别人的优秀课例，一定会备出好的信息技术理论课来。

由于这学期我上高二，因此我把上面那个课例给高一的老师使用，效果应该还不错，如果操作的好的话。

今天去听了他们的第二节课《信息技术及其影响》，课本中是以文字图片展示信息技术及其发展影响，大片文字，死板的图片，直接照本宣科学生很难接受。高一的老师做的也很好，找到了应该是山东（信息技术是要参加爱高考）的课例，在他们的课例里，用视频的方式展示信息技术发展及其影响，感觉效果比老师讲授和学生阅读强多了。

但最后一个环节“学生通过辩论来理解信息技术的影响”基本上他们没有做，我的改进意见是可以通过bbs的形式在网上发表各自的观点，正方一栏，反方一栏，全班也不分正方反方，只要你认为谁的意见对谁的意见观点不足都可以回复反驳。在这里如果用到一个技术：用ajax来实现网络的无刷新提交效果就非常棒了，这样学生在写自己的观点的时候还没提交也可以看到别人刚刚发表的观点。

## 信息技术认识新朋友教案篇八

备好课是上好课的必要条件，反思备课又是备好课的前提，所以，要提高课堂教学效益，就必须反思对备课的认识。在课程改革的今日自主、探究合作性学习已经是新课标倡导的必须学习方式之一，课堂中真正体现了以学生自学为主体，教师为主导的新的课堂教学结构，经过联系自我的课堂教学实践，针对信息技术学科的特点，进行了以下的教学反思。

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。教师课堂教学的设计、环节的策划、安排并不等于教师一人唱独角戏，要善于引导、组织学生自主、探究合作性学习。不但要引导学生把每节课的知识体系、脉络把握好，还要让学生在掌握理论知识的前提下，在实践操作中对理论知识加以实践、验证。所以要求我们信息技术教师注意以下方面：

学生是学习的主人，在教学中我们的学习方式应在理论联系实际的基础上来学习，科学设计，合理组织学生在合作中学习，在小组中构成“我教人人，人人教我”的良好合作学习风气，真正发挥成员在小组中自主、探究合作学习的作用。同时也要根据学生的知识水平及基储学习本事、性别等差异在小组中进行人员的合理分配，使每个小组成员之间构成互补。教师要始终把学习的主动权交给学生，学习的过程能够有不一样的想法，尽量让学生自我做主张，在小组学习中构成齐心协力对付困难的合作风气，对于学困生，引导他们从团体中寻求帮忙。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，为学生供给良好的创新空间，在促进学生自身发展的同时，自主、探究合作性的学习本事也会大大提高。

一切为了学生，关注每一位学生的发展，让每一位学生都有提高，体验到成功的快感。作为教师，我们要尊重学生的人格，还要学会去赞赏学生。在上机操作过程中，难免会出现这样那样的错误。这就要求我们耐心加以指导，如果总是大声斥责学生，甚至羞辱嘲笑学生，学生往往产生恐惧心理，厌学心理。所以上信息技术课时，要努力营造民主、和谐的氛围，这样不但真正让学生提高了自我的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。使我们得课堂井然有序。

初中生易受外界的影响，有时显得比较浮躁、缺乏耐心。在整整一节课的时间内，总要求他们安安静静、规规矩矩地按照教师的要求做是很困难的。那么，如何坚持学生的学习兴

趣，有效地实现教学目标，值得我们思考。

我认为首先要研究教材，精选资料，对容易的知识点的讲解可粗略一些，让学生自学也未尝不可；对难度较大的资料要想办法化难为易，教师加强随堂指导，使学生听明白，做正确。其次，要让学生多动手。学生对动手操作十分感兴趣。如果整一堂课只讲理论不让他们动手，他们的注意力往往不集中。所以要合理安排时间，让学生多动手，这样才能把他们的注意力集中在课堂上。在上机资料的选择上，也要注意难易结合，有时候采用同样的练习，基础好的学生由于认为太简单在操作的时候就粗心大意，而基础差的学生有时又认为太难做不出来，这样“一刀切”常常效果不佳。这时候布置不一样的任务，就能到达较好的教学效果。要求所有学生都要完成基本任务，另外布置较高层次的额外任务，让基础好的学生去完成，这样既节省教师的教学时间，也给学生更多的练习机会和知识技能。

结合，提出典型的问题，以小组为单位组织讨论，然后由小组派代表上台来讲解和演示解决问题的步骤和方法，加强团队合作精神和实践经验。

以上点滴的反思，是经过教学活动摸索的，在今后的教学工作中，还要坚持不懈的用新理念、新知识来不断的.充实、完善自我，不断反思，提高自身的教育、教学水平。