

最新小学教案教学反思 小学信息技术教学反思(模板6篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

小学教案教学反思篇一

这一课有两个内容，一是插入艺术字，二是插入形状素材，开头先以复习的形式从网上下载文字、图片，进而将其复制到文档里，在粘贴文字时，顺便让学生看了无格式文字粘贴的方法。然后插入图片，这些都是上一课的内容，所以又重新提了一下，在这些基本的东西完成后，这才开始讲今天的内容，首先是插入艺术字，由于在课本上有关于桑蚕的艺术字，所以以此为范本来操作，不过在选择艺术字的形式时发现wps文字中似乎没有这一种，后来只好找了一种相似的来做，接着让学生自己来操作，原要求他们也下载文字和图片，后来发现学生做得太慢了，便放低要求，只要是要求他们插入艺术字，接下来谈插入形状素材，在一班讲时有些乱，在二班便直接照书上的，选几个例子作为典型讲一下，这样一来，速度便快了些，同时也可以让学生自己去操作了。

这里的历史是指电脑方面的，而在课本中则称为计算机，我们通常所说的电脑，应当是计算机的一种，即过去课本上所说的微型计算机，又简称微机，只是现在没人这么叫了，而小学生经过两年的电脑操作学习，在这里作一个小结，接下来的两个年级将学习logo□机器人、物联网，这些知识相对于三四年级而言，与电脑的关系已经略远了些，我想课本在这作小结的原因可能就在这里，本课一共分三块内容，一是计算机的简史，课本中谈了电子管、晶体管、集成电路、大规模及超大规模集成电路，在我看来，三四两个可以属于一类，

即使分开，第四代的时间也是相当长了，因为从第一代到第三代，也不过二三十年的时间，而第四代则延续了好多年，依我看，对于普通百姓而言，从上世纪九十年代又是一个重要分水岭，因为从那时起，微软推出的操作系统windows使得普通百姓也可以操作电脑了，不再像过去只是少数专业人员的物品。第二部分谈计算机今后的发展，课本上用了几个“化”，我觉得学生似乎对于微型化与巨型化不一定好理解，其实看书就可以知道，这是计算机的两个不同发展方向，课本中在此介绍了银河计算机，再就是生活中用的平板电脑，龙芯电脑一体机，书中没有说手机，我觉得似乎可以算进去。最后一部分是信息技术的前景，印象中去年的书本上没有这一块，书中谈了诸如三网融合、物联网等方面的东西，我觉得教师如果说得好，学生还是应该感兴趣的，可能我在这方面还有欠缺，自然效果不太好了。

备课时发现，上一课的沿线走的内容其实也是为本课准备的，按教学设计，要进行沿线走的比赛与避障比赛，所以我在下午的课上仍是谈避障，在开头谈这个概念时，在黑板上强调了io6的设定，即io6为0时表示无障碍，为1时表示有障碍，或者说有障碍时，收到信号的传感器io6显示为1，对于这一点，然后便开始操作，通过前两次的摸索，发现这一课与前面两课相比，还是比较简单的，它主要分为两部分，一是书上说的条件为真，一是书上说的条件为假，所以在设定好了io6的前提下，在条件循环内加入两个单分支，前一个条件为真，后一个条件为假，而机器人的运转则是通过设置直流电机来实现，当条件为真的时候，则设定为正转向前，当条件为假时，就设定为停止后退，所谓后退，就是直流电机反转。并且加上延时装置。在设定完成后，还找学生说说，各个程序代表什么意思。后来让学生自习的时候，我附近有两个女生竟然也操作了一遍，这比较难得。

小学教案教学反思篇二

上周我上了一节五年级的信息技术课《牵牛花儿开》，我把整堂课都录了音，课后在听录音时我发现自己在教学中存在的各种问题。

首先，我的教学环节不够明晰，在备课的时候，虽然我明确分好了每个环节应该如何进行，而当我真正的实际上课的时候，发现学生的水平参差不齐，为了照顾学得慢的学生，我就将各个教学环节一同展开，本是想照顾到大多数，结果由于教学环节不清晰，很多学生不知道自己该练习什么，也始终不清楚本节课学习了什么内容。从这点上，我意识到，课堂上必须有大局意识，当大多数学生都掌握了之后，就果断的进行下面的内容，使教学环节更加明晰。但这并不意味着放弃那部分领会的比较慢的同学，在布置了新的任务让学生做的时候，可以对那部分学生单独辅导，这样会在不耽误整体进度的基础上照顾到更多的学生，使每位同学都在课堂上有所收获，虽然收获的多少不同，但达到了学习的目的。

其次，我上课时的声音过于平淡，没有轻重、缓和，声调平淡，没有通过声音的变化吸引学生的注意力，致使有些学生上课感觉无趣，进而不认真听讲，以后我会在这方面加强，注意将我的语言变得丰富些，带些神秘感，争取让学生有始至终能够跟着我的教学过程，更好的完成学习任务。

第三，作为一名信息技术教师，我课堂上讲的有点多，信息技术学科的特点是让学生通过自主探索掌握学习软件的操作，增长信息素养。在这个课堂上，教师者应该是一个完全的引导者，让学生自己发现，自己表述，进而通过学生的演示、表述让更多的学生掌握操作的步骤与过程。我在课堂上总是担心学生不会，因此讲得有点多，这种方式导致的结果就是学生可能当时会了，但不是通过他们自己探索出来的，下节课可能就忘记了，所以，教师还是应该更多的引导学生，这样才是他们真正的学会了。

第四，本节课堂上的纪律不是十分的好，究其原因，我的语言平淡是一方面，另一方面，我没有通过对学生进行适当的表扬，或树立学生学习的榜样来约束学生的行为。现在学生的已经有了很强的竞争意识，如果课堂上老师表扬了哪位同学，他们都会有种超过他的想法，这种不自觉地竞争意识就使他们更好的上课，更认真地听讲。

纵观全课，我在很多方面存在不足，这使我意识到，我必须尽快加强各个方面的学习，用先进的教育思想指导自己的工作，不断地向其他教师学习，多听他们的课，提高自己的教学水平。当我的教学水平达到一定的高度后，注重形成自己的教学风格。

小学教案教学反思篇三

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。

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。

小学教案教学反思篇四

小学生对游戏特别感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，可以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。

例如学习指法是非常枯燥的，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》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“打老鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。于是就有人提出如何能够打得又对又快。在这种情况下，老师再讲解指法练习，学生学得就很认真。经过一段时间的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到轻松自如了。这样，既保持了学生学习计算机的热情，还可以促使

学生自觉去学习计算机知识。

在教学中可以充分利用计算机的'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。

在信息技术课的教学中应根据其特点，针对一些计算机术语、理论性概念作有针对性讲解，做到突出重点、抓住关键而且形象具体，然后让学生通过大量的操作来验证所学生的知识，熟练的掌握计算机的基本技能，在学生操作的过程中，教师应加强辅导，在通过屏幕监视器或巡视的过程中发现问题，如我在给五年级的同学介绍键盘时，我提问“空格键、换档键和backspace键有什么特征？”让学生讨论。通过讨论让学生明白空格键上没有任何一个字符，其主要作用是输入空格。同样抓住换档键上有向上的箭头，其主要作用是来输入上档字母。还抓住backspace键有向左的箭头，其作用是删除光标前面的字母，相当于咱们平时用橡皮擦写错的字。用这样的方法，变抽象为直观，让学生留下深刻的印象，加深记忆。

电脑知识有很大的开放性，学生也喜欢上信息技术课。我们教师应该充分抓住学生的这一兴趣，发挥他们的主体作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握基本的电脑知识。这也是培养学生不断创新的手段之一。

五年级的学生已经有了一定的阅读能力。能够自己探索一些工具及软件的使用方法，一般情况下采取“提出问题——探索问题——解决问题”的方法，即学生在使用一些工具时，一开始老师就故意留一些在操作过程中要用到的工具不讲解，而学生在具体的操作过程中又要用到，让学生带着问题自己去阅读教材，然后老师再加以引导，最后解决实际操作问题，通过长时间的训练，学生逐渐会形成自己解决问题的能力。

如在教学第7课时，老师先让学生自主学习。有的学生讨论、尝试，有的学生在看书寻找，同学之间也不由自主地互相帮助起来。最后让学生互相交流，教师进行适时的点拨，学生

很容易就了解了窗口的基本组成，并学会了窗口的最小化、最大化、关闭。

小学教案教学反思篇五

在教学中，我一如既往地采用任务驱动式教学法，启发并引导学生完成任务。先在多媒体教学中出示学习任务，引导学生明确学习任务，激发了学生的学习兴趣，接着让学生阅读完成第一个任务(在纸上画课程表)。学生对课程表非常熟悉，与他们每天的学习生活密不可分，大家都想亲自动手在纸上画出一份课程表。此时让学生动手既有知识的储备，也是为下一个任务做准备。

然后就是第二个任务(认识表格中的行和列)，给学生介绍其理论知识，教师示范，学生看着大屏幕跟着操作，引导学生完成这一任务。当学生理解了行和列以后，从而知道了自己画的课程表有多少行多少列。

接下来就是第三个任务(用word制作表格)，在教师介绍了表格功能的一般方法后，布置学生将自己画的课程表，用电脑制作出来，以培养学生的动手能力，测试学习对表格的制作方法的掌握程度。大多学生都能迅速完成了这一表格的制作，学生尝试表格的制作成功后的喜悦。当学生在表格中输入文字时操作速度比较慢，让学生面对眼前的实际问题，指导学生思考并寻求解决问题的方法，随后教师示范，学生看着屏幕跟着一起解决问题，效果良好。另外，要求学生尝试制作课程表这一残缺不全的表格时，教师一定要巡视每个学生，必要时结合本节课的知识要点进行个别辅导，让学得不扎实的学生也能尝受到成功的喜悦，以达到大面积提高教学质量的目的。

小学教案教学反思篇六

通过这节课，虽然之前学生已经有了些wps文字的基础，但

还是有部分同学对之前内容掌握的不到位，比如说简单的设置字体颜色，教师应该在以后的课程中对之前内容稍微复习一下，复习与巩固相结合。

这节课主要是任务驱动法，以完成一个个任务为目标，但是由于学生之间的个别差异性，有的学生完成得快后就不知道干什么，有的同学速度跟不上，教师以后设置任务的时候应该将任务设置的有层次感一点，先简后难，层层递进，多设置几个额外的任务给完成的快的同学，或者说让快的同学去帮助慢的同学，但是课堂纪律可能控制不住，需要教师加强课堂常规。

一节课应该感觉饱满，师生之间互动应该多一点，环环相扣，不要觉得知识点之间的过度太勉强，最好有个情景或者有条线索连着，信息技术课学生的主体性较强，所以要体现学生自主探究能力，最好设置一些头脑风暴的环节，比如说教师先设置错误，让学生们自己去发现解决，学生们会对这个知识点格外记忆犹新。最后总结的时候虽然让学生先总结，但是往往学生只会总体讲一下今天学习了修饰表格，教师应该一步步引导说如何修饰的，步骤是什么或者是单击哪个按钮，这样既能总结又复习了一下今天的知识点，最后教师再补充，这样的一堂课才够饱满。