

小学信息技术教学反思集(精选10篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

小学信息技术教学反思集篇一

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进行，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。

小学信息技术教学反思集篇二

教学设计的素材来源于生活，并且要应用于生活。这其中以学生的兴趣和需求为出发点，以任务驱动为主线，学生根据自身情况用不同的学习方式学习，在完成的过程中，碰到问题，独自思考，教师提点，同伴互助，最后完成任务，体会到成就感。

课堂就是一个模拟的小社会，课堂上学生经历的在具体问题上从不会到会的过程，实质上就是学生踏上社会以后经历具体问题的过程。应该注重让课堂内容来于生活又归于生活，学生在解决一个个具体的问题中，能力得以提升。

新课程鼓励学生在课堂上提问，但，有疑才有问，如果教师

一味灌输，学生就只有接受的份，没有思考又何来疑问？应该把一个个小问题融合在一个大任务情境中，让学生在解决问题的过程中自己去发现问题（自然就有了提问）。这样，把零碎的小问题串成一个整体，就更清晰流畅和系统化了，避免了问题的堆砌。

事实证明，学生在解决自己问题的时候是最专心的，听得也是最认真的。

信息技术教材里的每一课，虽自成一课，但其内容却有承上启下的作用。日常教学中我们通常发现，因为信息技术课时比较少，前一课知识点还没有得到巩固，后一课教学的新任务又来了，学生学得宽泛缺不扎实。如何保证复习和巩固的时间，那只有到每节课中去凑。在徐老师的课堂中，学生们的精彩回答，和熟练的操作，都能体现出老师的功在平时，教学的扎实，学生才会有出色的表现。

收获的同时，也有一些自己不成熟的思考，同时也是对自己以往教学实践的一种反思。

1、新课程主张学生是课堂的主体，教师在其中只是一个牵引着，帮助者，各环节的串联者。教师不能代替学生去思考，应把更多主动权交给学生，包括思考权。课堂上应多问学生“你觉得怎么样？”“你会怎么做？”“你是怎么想的？”解决问题最难的是找不到思路，站在学生的角度，你要给他指路。

课堂是全体学生的课堂，是各个层次学生的课堂。学生的思维有快有慢，教师提问以后，要留两到三秒学生思考的时间，而不能急于叫学生回答。事实上，学生从接受信息，到思考信息，再组织语言说出来需要一定的时间。教师提问话音刚落，就立刻举手的学生，无非那么几种：反应特快特聪明的、没有组织好语言但表达欲特强烈的、凭直觉经验去回答的，等等。这几类同学当然只是少数，课堂不能仅仅是这些人的，

而是更多人的。因此，要给予学生一定的思考的时间，让更多同学参与进课堂的互动中来。

追求操作背后的方法和原理，会使信息技术课程真正彰显出其应有的价值与魅力。当前，我们信息技术课程面临最大的问题就是：软件的操作越来越简单，只要尝试几下，就掌握了，还有必要专门在信息课上学习吗？因此，我觉得信息技术课堂教学不能只局限技术的学习，而是要挖掘操作背后的原理和方法，例如本节课中的页面设置中的调整页边距这个知识点，为什么要调整页边距，页边距的距离的大小怎样分配？不仅仅是老师简单给一个2cm的数据这么简单，这就是操作背后的道理，老师应该给学生讲清：这个数字的背后，是经过不断的尝试，调整才能得出的最佳数据。

小学信息技术教学反思集篇三

本站后面为你推荐更多小学信息技术教学反思！

课文主要内容：

- 1、第一台电子计算机叫“埃尼阿克”(eniac)与1946年在美国诞生。
- 2、计算机硬件系统由运算器、控制器、存储器、输入设备和输出设备等五大部分组成。
- 3、运算器和控制器统称为中央处理器(cpu)
- 4、存储器分为内存储器和外存储器。
- 5、电子计算机经历了电子管、晶体管、集成电路和超大规模集成电路等四个发展阶段。

我就所讲授的这一课谈谈自己的教学感受：

1、我认为“导入和小结”是课堂的点睛之笔，即使准备的时间紧张，但在“导入”环节的设计，还是费了不少的时间。由“计算机能做什么”——几乎每个同学都能回答的问题，引出本节课的教学，让学生没有难度，感觉轻松。老师就着学生的回答，比如，有的同学说“用计算机听音乐”，与人类比，人是用嗓子唱歌，那计算机用什么部件就能发出声音呢？引出了本节的内容——计算机怎样计算的及工作原理。引入学生的生活经历，简单、自然的思维引出了本节的内容，让学生没有陌生感。

2、教学内容安排紧凑、有序。由学生看到的自己面前的计算机，说到外部设备；由神秘的主机箱说到主机的组成，又由设备说到设备是怎样工作的，这种“由近到远，由浅入深”的循序渐时的安排，符合学生的思维特点，易于接受。

3、重、难点突破有“法”。计算机是怎样计算的是本节课的重点，采用任务完成法让学生完成任务，讲解学生完成计算的过程，来完成计算机工作计算的过程。

4、注重细节设计，营造了良好的教学氛围。

5、有待改进的几个方面。完善每个硬件的讲述内容，规范语言；演示工作原理中的实例时，将程序编写过程加入进去效果会更好；现场拆机箱，发硬件，会让学生感觉更直观。

小学信息技术教学反思集篇四

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。经过一段时间的教学，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，增强自信心与创造能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、培养学生动手能力的知识为主要内容。这样做，符合本阶段的认知结构便于培养学生的思维能力，更重要的’是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于接受老师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自己的能力。为此，我把教材中最容易的内容提到最前面教授，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，我通过学校的多媒体展示系统，将有一定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，就一定能成功。于是就开始手把手耐心给他们讲解画图的有关知识。经过一段时间的练习，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。通过复制、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，如何输入汉字给自己的画取名或将自己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，同学们终于能找到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，给自己的画起上名字，也把自己的大名写上。看着一幅幅色彩斑斓的图画，同学们非常高兴。对自己的创新能力有了全新的认识。找到了自己，提高了自信心。学习的积极性大大提高。

小学信息技术教学反思集篇五

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，就是激发学生的用心思维，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用心思维，从而在师生、学生间用心思维的互动中，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，根据自我的选取到自我感兴趣的知识，真正成课堂的主角。学期末我还让学生尝试，自我给自我的作品打分，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透过本堂课的学习能够解决哪些问题，把这个结果透过实例的方式呈现给学生，调足他们

的胃口，然后再上课，这样他们也许会更有兴趣，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。

小学信息技术教学反思集篇六

在日常学习、生活中不但要写作文、日记，还要制作黑板报、手抄报、海报等。五年级信息技术课，在这一段时间学习的就是如何利用计算机方便、快捷地制作出精美的电子板报。

作为一名新任职的电脑教师，我同时也与学生一起学习，一起成长。制作手抄报、海报需要确实纸张大小，制作电子板报是也需要设置好纸张大小并确定板式布局。通过教学，我也学习到平时A系列纸张的定义。我们过去是以多少“开”来定义纸张大小，现则采用国际标准，以A0□A1□A2...B0□B1□B2...等表示纸张的幅面规格。

我学习到的另一个技能就是如何编辑图片，以前对于图片的处理应该算是一件头疼的事情，通过图片编辑、应用图片的学习，我学习到如何在word文档中对图片进行简单的编辑和设置格式，至少让我在今后处理图片的工作上会比以前容易一些，虽然现在掌握了一些基础的图片编辑技能，但是还是有很多关于图片的技巧不能完全掌握，需要我进一步学习与研究。

通过对文字编辑和修饰、设置纸张、应用艺术字、应用图片、应用图片、应用文本框与图形和应用表格的学习，学生基本能自己制作出精美的电子板报，但因实际情况不能上机进行操作，只能在课堂检测部分学生学习效果。

在实际教学中虽然会出现各种各样的问题，但是只要我肯努力去钻研，相信我在计算机教学上能有进一步的提升，只要我肯努力，相信学生也能学到更过的计算机技能。

小学信息技术教学反思集篇七

小学信息课的教学法是专指课堂教学实践的教学法，不是学科的教育学，它属于方法论的范畴，它与教学方法是两个不同的概念。

教学方法是指教师在教学过程中为了完成教学任务所采用的工作方式和在教师指导下学生的学习方式。例如观察、操作、实验、讨论、谈话、讲述、讲解、阅读、练习、教学游戏、信息发布会、报告会、交流会、竞赛、作品欣赏、角色扮演等。

教学法是指在某种教学思想指导下，对众多成功教学经验的抽象和概括。它包括教师和学生在学习过程中，为达到一定的教学目标，根据特定的教学内容，共同进行的一系列活动的方方法、方式、步骤、手段和技术的总和。它属于方法论的范畴，建立在一定的理论基础之上，往往包括社会学基础、教育学基础、哲学基础、心理学基础等。在某种教学法指导下的课堂教学过程，教师可以设计成根据本机的设备条件、学生的水平、教师的特长，由一组教学方法组合起来的教学习程序，从而获取最佳的教学效果。所谓“教有教法、但无定法”，指的就是这个意思。教学法是可以借鉴模仿和重复的，但不同的教师，使用同一种教学法，教学过程的具体工作方式则是丰富多彩的。

教学法是教学活动中的基本方向、路子，教学方法是达到方向、路子的手段。

小学信息技术教学反思集篇八

在我从教的十几年的教学过程中，感悟到教学模式的选择，是决定学生在课堂教学中能否很好地获取知识、形成能力的关键因素，在信息技术教学中教师要借助于各种教育手段、方法，各种媒体，帮助学生提高创新意识，产生创新的欲望和兴趣，采用探究式教学，培养学生创新能力，把创新教育贯穿到整个计算机课堂教学中去。如何把创新教育贯穿到整个计算机课堂教学中去呢？我认为只要教师把自己的教育能力上升到教育智慧的高度，一定能胜任这种动态探究性教学，具体地说要从以下几个方面做起：

学生一般对计算机游戏特别感兴趣，而计算机也是具有能玩游戏的特点。根据这一特点，这一学情，我们可以把计算机新课的学习结合于游戏之中，激发学生的学习兴趣，让学生在浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能，达到事半功倍的效果。

这时老师可以再讲解指法要领，我相信这时学生会学得很认真。再经过一段时间的练习后，这样学生就在游戏中完成了指法练习，掌握了指法要领。这样，既可以保持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。

在教学中我们可以充分利用计算机的特征，可以采用形象、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，激发学生的学习兴趣。

在信息技术课教学中应根据其特点，针对计算机术语、理论性概念作有针对性地讲解，要做到突出重点、抓住关键词而且要形象具体，然后让学生通过大量的操作实践来验证其学生所学到的知识，熟练的掌握计算机的各种基本技能，学生操作的过程中，教师要加强巡视辅导，及时发现问题，及时解决问题。如我在给同学介绍键盘时，提问“空格键、换档键和键他们有什么特征？”让学生分组讨论。通过讨论让学

生明白空格键的作用是没有任何一个字符，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的字母，其主要作用是针对双字符键的。还抓住键有向左的箭头，其作用是删除光标前面的字母，注意与del键的区别，这两上键的作用都是删除，而键是擦除光标前面的字符键正好相反是擦除光标后面的字符。用这样的方法教学法，我们就变抽象为直观，变死板为生动，给学生留下深刻的印象，加深记忆，也不自觉中学习了新知识。

学生已能够自己摸索一些常用工具及软件的操作方法，一般情况下教师可以采用“提出问题——探究问题——解决问题”的几个过程，即让学生在开始使用一些工具之前，老师故意留一些在操作过程中要用到的工具，但先不做讲解，而学生在具体的操作过程中又必须用到，让学生带着问题自己去翻阅教材，然后再老师的引导下学习这些工具及软件的操作方法，最后用于解决实际操作问题当中，经过一段时间的训练后，学生就会逐渐会形成自己动手解决问题的能力，也就是我们计算机信息技术课所要完成的一个教学任务了。这是我在平时的信息技术教学中所得到一点体会，也就是说要上好信息技术这门课，只要我们在平常的教学过程中，放平心态，处处留心，时时在意，多多思考，勤于实践，采用一些学生易于接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的理论知识变得生动有趣，让学生能在轻松的氛围中不自知的学到一些知识，从而慢慢地提高了他们对计算机的驾驭能力，为他们今后的学习与发展打下坚实的基础，也为其走向社会这个大舞台铺平了一块砖头。

小学信息技术教学反思集篇九

现在学生在信息技术的学习上，断层现象十分严重，在教学中使用评价的手段来发现他们掌握程度，从而对他们的教学采取分层教学。另外我们看到学生不认真听讲，就会去怪学生不好好听，而不去反省自己的教学行为如何来吸引学生。我们的信息技术课有很多的课程可以采用不同的教学方式如

游戏、flash动画演示、等多种方法激励学生主动去参与学习中，与教师实现互动，这样的教学才能真正的提高学生的技能。所以我们应该经常反思自己怎样用学生理解或掌握的方法去教他们自己去学习，如何去掌握。那么学生主动地参与进来了，我们就不会出现上课不认真听，冷场之类的情况。

学生的掌握知识程度参差不齐，接受新知识的能力不同，如何让不同的学生都能得到一定的发展是我们每一个老师任务。在实际教学中，我们往往会用同样的标准去衡量每一位学生，要求每一个学生都要学会那些技能、完成那些任务。这样其实会抹杀学生的学习积极性，如任务定得太高有的学生完不成，索性就不高兴做了；任务太低了，好的学生完成了就没有事做，就可能会制造一些其他的“事件”。所以我们在教学中应多反思如何分层次的布置任务，也可以让学有余力的同学充当一下“小老师”，让他们尝试角色的转变，同时增进学生间的友情。这样我们就能让每一个学生在不同的层次上都能得到一定的发展。

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，理解潜力强的学生你还没有讲完，他就会操作了；理解潜力比较慢的学生还没有弄清楚是怎样一回事，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潜力的培养。信息技术是一门新课程，它对于培养学生的科学精神、创新精神和实践潜力，提高学生对信息社会的适应潜力等方面都具有重要的好处。在信息技术教学中，务必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潜力。因此，以下方法能够尝试：

只要“我说你做”就能够了，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，对于较容易掌握的资料，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，能够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，是持续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用心性，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，这样即能够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、解决问题的潜力得到提高，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。在这种分组状况下，教师并没有失去作用，我们正好能够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：学生的学习活动务必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 and 动机。建立真实的教学环境，让学生带着真实的任务学习。学生务必拥有学习的主动权，教师不断地挑战和激励学生前进。

“任务驱动”教学法贴合探究式教学模式，适用于培养学生的创新潜力和独立分析问题、解决问题的潜力。信息技术课是一门实践性很强、极富创造性、具有明显的发展性特点的课程。“任务驱动”教学法贴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资料，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，持续学生对信息技术课的新鲜感和兴趣感。

小学信息技术教学反思集篇十

《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，让学生轻松愉快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。在完成任任务的过程中，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。