

穷人教学设计教学反思 信息技术课教学 反思(精选9篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

穷人教学设计教学反思篇一

信息时代的到来使电脑进入了千家万户，随着宽带的普及上网也不再是一件难事，这使得越来越多的学生对网络熟悉、着迷。吸引他们的究竟是什么？通过与学生的交流，我了解到原来是那些绚丽多姿、精彩纷呈的网页、精美新颖的图片和惟妙惟肖的动画。知道这些后，我尝试性的对教学内容进行了调整，将现教材中选修的photoshop图像处理和安排在后面的网页制作两部分内容进行扩充、提前讲解。我们还为学生开设了一个flash动画兴趣制作小组，为学生讲解动画制作方面的知识和基本技巧。这样同学们综合运用课上课下所学知识，用photoshop制作图片、用flash制作动画，在将其用于自己的网页中，做出的网页作品十分精彩。学生在学习和制作的过程中兴致浓厚都很积极认真。他们十分感慨没想到做网页也挺容易的。通过这次尝试性的实践，学生大大激发了学习兴趣。

二、培养学生分析、解决问题的能力 and 团队精神

三、尊重学生主体地位，让学生在练习中学会创新

尊重学生的主体地位是以人为本的体现，是教师的天职。在初中信息技术课word部分的教学过程中，学生在掌握了对艺术字、文本框和图片的基本编辑方法后，要求能够综合运用这些方

法制作出图文并茂的文档。书中给出的例子是“笑话”这个文档，实例很简单，也很呆板。如果教师只是照本宣科的话，很难激发学生的兴趣，更不用说创造性了。但如果教师将这个例子变一变，在综合运用绘图工具将其改变形状、背景颜色，就会让学生眼前一亮。他们会想老师用的菱形，我可不可以用三角形、圆形，换一种颜色一定比老师做得好。此时，教师只要适当的予以引导与鼓励，学生就会将自己的构思、创意表现出来。这样完成的练习才真正达到了练习的目的，不但使学生掌握了综合应用编辑方法的能力，而且激发了学生的学习兴趣，培养了学生的创新能力。更重要的一点是在制作的过程中学生的个性得到了发挥，看到自己作品后的成就感会增强学生的自信心，使学生体味到学习的快乐。

四、改进教学方法，让学生成为学习的主人

信息技术课的课时毕竟有限，这些要求教师在授课过程中对一些应用软件的介绍不能过于细化，不能将某些专业人员深入运用这些软件时才能碰到的问题作为教学内容去挖掘探讨。但是，任何一个应用软件的功能都是强大的，也总会有学生对其产生特别的兴趣，希望得到老师的帮助进一步学习。此时教师一定要注意方式方法，对学生的问题切忌直接给出答案，而是应引导学生自己对问题进行分析、研究，对软件进行自学从而解决问题。正所谓“授人以鱼，未若授之以渔”吗？教师不必担心学生会中途放弃，因为兴趣是最好的老师，只要学生有兴趣，就一定会主动研究学习的，所以教师只要适时的加以指导就足够了。只有这样，才能使掌握信息技术课学习的真谛，才能使学生真正的学会学习，成为学习的主人。

信息技术是一门新兴学科，与其他学科相比缺少现成的教学经验供我们借鉴；而且它又是一门快速发展的技术。这对于一名教苑新兵来说，既是机遇又是挑战。我将不断探索、刻苦实践，在信息技术课的平台做出新的贡献。

穷人教学设计教学反思篇二

现代教育学告诉我们教学过程的主要矛盾是教学目标即学生发展的需要与学生现有发展水平的矛盾。在确定教学目标时，心中要有学生，但是如果如果教师心中只有个抽象的群体意义上的学生，其教学目标必将是全班一律的。因此，教育必须要进行信息技术的教学，与社会发展相适应。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。

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。

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。

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。

“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。

让学生成为主角。在课堂教学中，让学生进入主体角色，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，赋予学生自主选择的权力，选择方法是自由的。创建多向的交流环境，学生可以问教师，也可以互讨论，还可以查资料来解决。我们可以明确地告诉学生：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，根据自己的选择到自己感兴趣的知识，真正成课堂的主角。

穷人教学设计教学反思篇三

一切为了学生，关注每一位学生的发展，每一位教师必须尊

重学生的人格，而且还要学会去赞赏学生。学生刚刚接触计算机，在上机操作过程中，难免会出现这样那样的错误。这就要求教师耐心加以指导，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、和谐的气氛下，这样不但真正提高了学生的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。

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。这时候布置不同的任务，就能达到较好的教学效果。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，这样既节省老师的教学时间，也给学生更多的练习机会和知识技能。

如果总是采用单一的教学方法，在短时间内可能效果不错，但长期下来，学生便会慢慢地失去兴趣。信息技术课一般采用“任务驱动”模式教学，开始先由教师确定学习任务，然后教师讲解、演示或学生自己看书学习，注意引导学生自主学习和探究学习，鼓励好生辅导差生。在此基础上，再由教师点拨关键点、演示重点内容。有时，让学生上台操作，边操作边做解释，教师适当补充，这样的效果很好。另外，将书本中的例题和练习相结合，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。

穷人教学设计教学反思篇四

兴趣是最好的老师，遵循教育教学规律，采用多种方法培养学生学习兴趣，鼓励、指导学生检验信息，获得信息，从而完成教学任务，实现教学目的。

师生关系是直接影响着学生的学习情绪。教师要帮助学生树立学好信息技术的信心。建立平等的师生关系，不仅仅意味

着教师在课堂上面带微笑使学生的心情放松、消除紧张，也不仅仅是自然地运用语言来组织教学，通过视觉交流去吸引学生的注意力。赞许地点头、恰当的表扬、肯定的眼光、得体的手势等都会给学生以愉快的鼓励。教师爱学生并充分信任他们、给学生自我表现的机会，他们也就会信赖老师，就会积极地参加到学习当中。

对学生进行学习目的的教育，在教学中使学生清楚地了解学习信息技术课程及各章节知识的具体目的、任务和要求，教学内容在实践中的作用及在整个知识体系中所占的地位。通过生动、具体、感染力强烈的学习需要，使学生了解计算机是信息时代的标志，生活在信息时代必须掌握信息技术知识，把学生对信息技术的新奇感转发转移到学习上来。对信息技术知识产生浓厚的兴趣。

穷人教学设计教学反思篇五

本课是在学习了鼠标操作，还没有学习键盘操作学习之前的一节课，教材在本课中选择了学生感兴趣的更换桌面背景作为活动主题，一方面为了使学生的学习热情持续高涨，另一方面也是由于更换桌面背景所涉及的“显示属性”对话框是一个选项丰富的典型对话框，使得学生在愉悦的活动中学会“对话框”的复杂操作。

根据课标的要求，以及对学情的分析，在本课的设计上把重点放在了如何设置桌面背景上，而难点则是通过“浏览”查找图片的方法。而对于“对话框”界面的基本要素的认识上，做到用什么学什么做什么，初步了解即可。

在设计上，第一、导入部分让学生通过读课题自己去获取信息，明白本节课的任务，培养学生采集信息的能力，增强信息意识。然后再出示桌面图片，激发学生的学习兴趣。

第二、在新授课的过程中，分为三大部分。第一部分，初步

学会设置背景。首先我提出问题，为学生自主学习提供了第一个目标，使学生接下来的自主学习是有的放矢的，并不是放羊。让学生从书中找出答案，培养学生自主学习的能力，学会从书中获取知识。然后请一到两个学生讲他们的操作方法，并把操作过程演示给其它同学看。对于掌握得好的学生，他们的学习成果被肯定，同时加深了他们自己的学习印象；在他们总结、操作的同时，又帮助了一部分掌握得不是很到位的学生，使他们在同学的演示下，也能很快的掌握这个方法。之后，教师通过学生的演示又提出问题，问“在哪儿完成了桌面设置的？”引出了对显示属性对话框的了解。最后，出示光盘中小博士的设置演示课件，进一步加深了学生的学习印象。安排学习练习，通过练习，使学生掌握设置桌面背景的基本方法。第二部分，如何通过“浏览”方式选择背景。这一部分应该是对前面知识的一个提升，同时这也是一个提高学生兴趣的一个环节。首先教师机上出示一幅卡通机器猫的图片作为桌面背景，让学生说说windows中有没有这张图片，自然过渡到也可以把存储在电脑里的精美图片作为桌面背景。怎么做呢？也是看书中小博士的话，引出“浏览”按钮，然后让学生自主探究使用方法，并为大家演示做法。教师再提出新的问题，就是“平铺”“居中”“拉伸”三种位置各是什么样的效果，让学生自己动手尝试并总结。第三部分，是学生的练习部分。这里提出了三种不同的操作要求，对于大部分学生，要求完成的任务是从图片文件夹中选出喜欢的图作为桌面背景。对于操作较快的学生，提出了一个较高的要求，完成三种位置的设置，并能总结出来。对于掌握较好的学生，提出了怎和样把背景去掉，这儿其实又回到了教材中，让学生自主学习，也可以从书中找出答案。这里体现了分层设计的教学思想。我们在上课时常常遇到这样的问题，对于好的学生，一下子全操作好了，没事做了；而这时那部分学习有困难的学生，还在那儿“研究”着。为了不让这部分好学生浪费时间。我给他们设计难度更高一点的学习目标，不但使他们学到了更多的知识，更重要的是，他的学习兴趣会更高。

第三是巩固练习环节，一、把学校的照片作为桌面。让学生选择一个自己喜欢的景点作为桌面背景，培养学生爱校的情感。二、选择设计了两幅把本班学生近期合唱和坐场时学生自己的照片做成的gif的动画图片，让学生动手试试，看桌面背景会不会动起来。激发学生的学习兴趣。课堂上这个环节，学习兴趣浓厚，学习积极性明显提高，因为有自己的照片使学习变得很主动。

第四让学生完成本课评价表。

第五进行课堂小结，并对学生使用电脑的道德方面进行渗透，让他们知道应该做一个文明的学习者。

整节课在设计上流程清晰，环环相扣，层层深入，在设计时注意考虑学生的个别差异和培养学生自主探究的能力，能详细讲解操作步骤，便于学生掌握各项基本操作。在图片的选择上能从学生兴趣出发，选择一些学生喜欢的图做为素材，使学生乐于学，主动去做。在学情上，也考虑到了分层教学；注重了教材和光盘的使用，培养学生学会运用书和光盘去学习的技能。在课堂中讲授练习时，能做到收放自如。在本课中我也注意到了以往对学生的口头评价方面的不足，虽然做的还远远不够，但我还会在这方面继续努力改进的。

1、在初步设置背景这个环节中，板书应放在学生练习后总结时板书。

2、在完成评价表的时候，学生自己为自己打了五星，我却草草而过，学生并不明白几颗星是怎么得的，教师应该接着问为什么能得星，学到了什么？这样更能体现出评价的效果。

3、在通过“浏览”方式选择背景这一环节上，点击我的电脑e盘后选择图片时，最好能告诉学生使用“缩略图”的查看方式，让学生可以在选图时一目了然。这儿虽然不是本节课的内容，但在学习中，可以遵循“用什么学什么做什么”的

原则。

4、课堂上，可能个别学生还是没有关注到，有不注意听讲的现象。在以后的课中应注意关注到每一个学生。

穷人教学设计教学反思篇六

教师互相观摩彼此的教学，详细记录所看到的情景。还可以用摄像机将教学活动拍下来，组织观看。每个观摩的教师都写教学反思，都以自己的教学实践去分析，促使大家各自思考，然后共同研讨，重在针对教学中普遍存在的困惑，进行团队反思，每个教师发表自己的见解，提出解决问题的思路。以下是关于初中信息技术课教学反思范文，希望大家喜欢！

自主、探究合作性学习是新课标倡导的学习方式，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，通过联系自己的课堂教学实践，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：

学生学习的方式是理论联系实际的学习方式，科学设计，合理组织学习小组，在小组中形成“我教人人，人人教我”的良好合作学习风气，真正发挥小组以自主、探究合作学习的作用。同时也要根据学生的知识水平基础、学习能力、性别等进行小组人员的合理分配，使每个小组成员之间形成互补。教师要始终把学习的主动权交给学生，学习的过程可以有不同的想法，尽量让学生自己做主张，在小组学习中形成齐心

协力对付困难的合作风气，对于学困生，引导他们从集体中寻求帮助。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，为学生提供良好的创新空间，在促进学生自身发展的同时，自主、探究合作性的学习能力也会大大提高。

一切为了学生，关注每一位学生的发展，教师要尊重学生的人格，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。这就要求教师耐心加以指导，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、和谐的气氛下，这样不但真正提高了学生的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。

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、规规矩矩地按照老师的要求做是很困难的。那么，如何保持学生的学习兴趣，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，精选内容，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；对难度较大的内容要想办法化难为易，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。学生对动手操作非常感兴趣。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。因此要合理安排时间，让学生多动手，这样才能把他们的注意力集中在课堂上。在上机内容的选择上，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。这时候布置不同的任务，就能达到较好的教学效果。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，这样既节省老师的教学时间，也给学生更多的练习机会和知识技能。

如果总是采用单一的教学方法，在短时间内可能效果不错，

但长期下来，学生便会慢慢地失去兴趣。信息技术课一般采用“任务驱动”模式教学，开始先由教师确定学习任务，然后教师讲解、演示或学生自己看书学习，注意引导学生自主学习和探究学习，鼓励优生辅导差生。在此基础上，再由教师点拨关键点、演示重点内容。有时，让学生上台操作，边操作边做解释，教师适当补充，这样的效果很好。另外，将书本中的例题和练习相结合，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，是通过教学活动摸索的，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、完善自己，不断反思，提高自身的教育、教学水平。

穷人教学设计教学反思篇七

随着信息技术发展的日新月异，信息与我们生活息息相关，担任信息技术课程教师以来，始终坚持“二十一世纪的人才，必须懂英语、会电脑”、“计算机的普及要从娃娃抓起”的教育理念，坚信计算机知识的学习已成为学生必不可少的课程组成部分，这不仅对培养跨世纪的人才具有现实意义，而且对提高我们民族的素质也有着深远的意义。信息技术课与其它小学课程有所不同，它是一门实践性很强的学科，在学习过程中，要求学生必须掌握一定的计算机操作技能和操作技巧。小学信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，培养学生的创新意识和创造能力，有获得、处理、使用信息资料的能力。

信息技术课程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，我采用了以

下方法：

手操作空间，这大大满足了学生的好奇、好动心理。但是，如果课堂采用“教师讲，学生听”的传统模式，是“学”跟着“教”走，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。

学生在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。

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。

总之，要上好小学信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，必须使用易于学生接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，使我们的学生能在轻松的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭计算机的能力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

穷人教学设计教学反思篇八

在教学中我一直认为信息技术这门课就是教会学生如何上机操作，课堂上无非是教师演示、学生观看演示、然后学生上机操作。结果在实际教学过程中，学生的学习效果并不乐观，反应快的学生教师还没有讲完，他就会操作了；反应较慢的学生还没有弄清楚你在讲什么，还有部分学生上课走神，压根没有听见你在讲什么，一堂课就结束了。这种教学方法很不利于学生的学习发展和创新思维能力的培养。信息技术是一门新课程，它对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。因此在信息技术教学过程中，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学方法来挖掘学生潜力，提高学生自身素质，尤其是利用计算机这一工具解决实际问题的能力。下面就结合我的教学实践，谈谈几点反思：

学生的学习动机来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大，学习的动力越大，学习的状态越好，学习效

果就越明显。在低年级的时候学生对计算机早已有了浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它，掌握它。希望有一天自己能随心所欲地操作计算机，利用电脑绘画、制作自己的作品、上网聊天、购物等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。现在他们终于能够动手操作了，较多的实践机会为学生们提供了大量的动手操作空间，大大满足了学生的好奇、好动心理。但是，如果课堂仍采用传统教学模式“教师讲，学生听”，“学”跟着“教”走，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，如果教师仍按以前的做法，学生很容易产生“三分钟的热度”，过后就凉了。所以在教学过程中，对于较容易掌握的内容，我们应该采用“先学后教”的教学方法。学生们边学边练，很快就学会了本节内容。使用这种教学方法，不但可以激发学生的学习兴趣，而且大大提高了教学效率。

在实践教学过程中让我懂得，鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的抵触情绪，创设和谐的学习环境，是保持学生学习情趣的最佳手段。

现在学生在上机操作时都会遇到这样或那样的问题，教师要一个一个教根本忙不过来，肯定会挫伤没有被辅导到的同学的积极性，因此在分组的基础上，采用“兵教兵”的教学方法。我让几位电脑基础好，掌握快的同学先当“小老师”，把他们分到各组去辅导，这样即可以减轻教师逐个辅导学生的负担，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惧怕老师现象。从而使所有学生不会的问题得到解决。同时，在同学互相辅导学习中增进了友情，了解到合作的重要性，创造出合作学习的和谐氛围。

总之，要学好信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，必须使用易于学生接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，使我们的学生能在轻松的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭

计算机的能力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

穷人教学设计教学反思篇九

本学期我担任小学五年级的信息技术课教学，四年级讲授的幻灯片制作内容。根据五年级学生的知识结构及学习特点，我现将本学期以来的教学体会总结如下：

教学策略：合作探究学习，体验学习乐趣。

五年级学生已经学习了一定的计算机知识，具备一定的基础知识和基本操作技能。在本学期的幻灯片制作课程教学中，我主要采取的教学方式是让学生分组合作完成各自的主题制作项目。每个小组选取一个主题制作项目，自己搜集制作所需的图片、声音、动画等素材，完成各自的创意设计，然后制作完成各自的主题项目。在此过程中，我主要是讲解关键的制作技术，同时辅助各小组，提供技术上的支持。根据各小组的完成情况，学生基本上能制作图文并茂的作品。在此过程中，学生不但能掌握各种幻灯片制作技术，而且提高了大家互相协作的意识，增强了团队精神。当然，项目完成的质量还不算太高，诸如创意设计还有待提高，我相信经过进一步努力学习，学生会有长足的进步。

教学是一个长期复杂的过程，如何进一步组织好学生、组织好教学、提高教学质量，是我长期值得研究的课题，我将一如既往的扎实工作，提高工作效率，高标准的完成各项教育教学任务。