

最新信息技术教案反思(优秀6篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

信息技术教案反思篇一

半个学期过去了，我们高二的信息技术课也接近尾声，下周他们就要进行考试了，回顾这半个学期，收获颇多。

本学期进行了考前复习，我们分三步走：

各个章节我们都按照“各知识点总结——本章知识点汇总——知识点测试”的模式进行。例如：文字录入部分，最简单的一部分。

首先，领学生复习相关考点；

其次，让学生自主训练；

最后，让学生进行测试，在规定的时间内，用同样的练习内容，比一比谁的作业质量高，速度快，选出优秀小组。

通过这样的环节，不仅让学生复习到了全面的知识，还大大增加了他们学习的兴趣，尤其在最后的比赛环节，我把所有我得任课班级的成绩登记在黑板上，排名次，选出前三名，并在这冠亚季军三个班里分别选出冠军组，大大刺激了学生的视野，提高了他们的做题兴趣和参与度。

实际结果证明，我们的这样先基础后考试的方法是有效的，奠定了踏实的知识基础，同时提高他们的做题速度，对最后顺利通过学业水平测试有大的帮助。

各个模块的知识点复习完毕以后，我们用20xx年的学业水平测试真题对学生进行考前练兵。练兵的目的有两个：

- 1、熟悉真正考试的试卷内容和考试方式；
- 2、让学生进行自我检测，找出自己的薄弱环节，有利于知识的查漏补缺。

20xx年11月20日是我们河北省高中信息技术学业水平测试时间，11月份在我们有限的上课时间里，我们充分利用了学业水平测试中的演示数据，让学生体验正式考试，目的有四：

- 1、让学生熟悉考试程序，到时候不会出现紧张心理；
- 2、让学生熟悉本次考试题型和试卷考试内容的分布；
- 3、让学生做一下webmail对这个特殊题进行突击；
- 4、让学生了解试卷组成，主卷做完以后交卷，做附加卷。

我们全体信息技术教师都在默默的付出，为学生站好最后一班岗。

信息技术教案反思篇二

课堂教学中，在导入新课、学习新知等不同阶段，学生的思维状态是不同的，提问要注意时机，引导学生去积极思维。教师在教学过程中，对于同一个问题，应善于从不同角度向学生提出问题，运用条件的增设变化及结论的延伸和条件与结论的互换，一题多解、举一反三等方法设计出新的问题，有利于提高学生的思维能力和自主探索的能力。

课程改革中，教师要做学生学习的引路人，鼓励学生创新思维，引导学生自己去探索、去钻研，让学生成为学习的真正

主人，充分发挥他们在学习过程中的主动性、积极性和创造性。在平时的教学过程中，教师要引导学生参与到教学活动中，关注全体学生，而不是个别学生，教师也要做到少讲，让学生自学，做到精讲多练，坚持“教师为主导，学生为主体”的教学结构，充分体现教师既是教育者又是指导者、促进者的多重身份。

课堂中多展示学生作品，利用成功体验激励学生的学习。课堂上多展示学生的作品，给予表扬鼓励，会使学生有成功感，感到莫大的欣喜，对自己充满了信心，从而对计算机学习产生更为强烈的兴趣。在伴随着老师和同学们的赞美，这些同学都会沉浸在一种难以言喻的兴奋之中。课堂中我让每个同学都把作品上传到局域网中，这样，只要进入网上邻居的同学都能看到，当看到有同学欣赏自己的作品时，他们会充满成就感。用成功的体验，激励学生的学习兴趣，教师根据具体情况采用合适的方式，一定会收到很好的效果。

在教学过程中，教师应尽可能地选择一些贴近生活的实例，学生容易理解也容易引起学生的共鸣。在课堂教学中，我们可尽量将枯燥的东西讲解的生动形象一点，教师在讲解时，可用风趣的语言，贴切的比喻，引用身边的事件来引起学生的兴趣和认可。比如我在上“信息无处不在”这块内容时，通过举例：校园的铃声告诉我们上课、下课的信息，走过食堂时传来的饭菜香传递给了我们我们可以吃饭的信息，用好的比喻，贴近生活的例子，激发了学生学习的热情和兴趣，教师可以把理论课教得轻松，学生学得愉快，让学生感受到计算机世界的五彩缤纷。

作为信息技术教师，必须根据环境，注重知识应用的综合学习，不断提高自己的业务水平和教学水平，不断摸索总结，才能达到理想的教学效果，进而提高课堂教学效率和质量，适应时代的要求！

信息技术课与其它学课程有所不同，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。上学期学科进行了课程改革，教学内容和教学方法都有了很大的改变，它给了我们更多的教学空间，同时也给我们带来了困惑，我在教学过程中，进行了深刻的反思。

一、注重学生的学习兴趣。学习兴趣是学生基于自己的学习需要而表现出来的一种认识倾向，它是学好一门课的内驱动力，激发和培养学生的学习兴趣，可以充分发掘学生的内在潜力，保持学习热情。在教学过程中，我发现高一新生刚开始接触信息技术时很有兴趣，慢慢的兴趣就没有了，学生对计算机感兴趣，但是对《信息技术》课却没有兴趣。通过和学生沟通，我发现很多学生都通过计算机来上网聊天、玩游戏、听歌，所以在教学过程中要首先转变学生的认识。根据学习的内容适当的通过学生感兴趣的方式来实现教学，选择性的安装一些电脑软件，既能满足学生的学习兴趣，又能培养学生操作电脑的基本技能。

二、培养学生的主动性。学生是教育的主题，只有充分发掘学生的主动性，自觉参与教育活动，才能实现个人素质的提高，从而达到我们教育的目的。计算机知识有很大的开放性，学生也比较喜欢计算机，我们可以充分抓住学生的这一兴趣，发挥他们的主动作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握计算机知识，这也是培养学生不断创新的手段之一。通过初中阶段的学习，大部分学生对计算机上的一些操作都有所了解，所以在初中教学过程中要特别注意知识的衔接，在学习到与以前信息课知识相似的内容时，不需要详细说明，教师只需要适当的提示。特别是讲到一些工具的使用，新教材提到了很多的类似工具，大部分工具的使用都大同小异，这时教师可以适当的提出问题，让学生自主探索，看书，或上网查找资料来解决问题。例如在讲到用超级解霸对视频进行剪辑时，就可以只讲其中的一部分操作，其他的操作可以由学生结合课本和老师的提示自学完成。学生通过自己的自主学习解决问题可以提高他们的自学能力，也能激

发他们的学习兴趣，培养他们自主学习的习惯。

教学过程不仅是一个传授知识，训练能力的过程，也是师生感情交流，思想碰撞的过程。营造一个师生心理相融，创作交往的良好的课堂氛围，是促进学生愉快学习，提高课堂教学效率的重要方面，和谐的师生情感交融是学生学好知识的催化剂。在课堂教学中，教师要热爱每一个学生，以“师爱”激发学生情感，把“师爱”寓教于教学之中，通过体态、语言传递给学生，就会使学生体验到亲切、温馨的情感，从而产生积极的情绪和良好的心境，促使学生在积极向上的精神状态中愉快地学习。

总之，要上好信息技术这门课，只要我们在平时的教学过程中，处处留心，时时注意，用全新的教育理念武装头脑，不断充电，提高自身的素质，让一些枯燥乏味的知识变的有趣生动，使学生能在轻松的氛围中学到更多知识，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。

信息技术教案反思篇三

通过改行两年多的教学和观摩市级优质课，我对“创设情境，导入新课”这一环节总结了以下几种方法：

从复习旧知识来引导学生发现新问题，并且在发现新问题时就让学生明白要探究的目标。这种方式是很多老师常用的导入法，让学生自己抓住新旧知识的不同点，在巩固了旧知识的同时，又让学生明确了新受内容的重点和任务，从而学生们也会在懂与不懂之间积极寻找问题、探索答案，这种方式为学生学习新知识打下了良好的基础。

教师如果在教学中运用了实物、模型等直观教具导入新课，就能让学生通过观察引发学习的兴趣，活跃课堂的气氛，这种直观的教学方式可以让学生充分感受到数学知识的具体化和形象化。

在我们的教材中有很多知识都要通过观察操作、合作探究来让学生们交流和完善。利用观察操作、合作探究的方法来导入新课，不仅能帮助学生认识抽象的知识，还能激发学生的想象思维能力。使学生通过观察、分析来发现问题、解决问题、探索规律。在动手的同时积极动脑，即拓宽了学生的思路，又增强了他们的学习欲。

这时就可以引导学生来解决怎样观察物体这一问题。

提问是我们课堂教学中通用的一种教学方式，也是启发学生学习的一种手段，我们有的教师就喜欢通过提出问题来导入新课，如在教学对称图形时，我就先向学生提出问题：从镜子里你看到了什么？怎么会是一样的呢？为什么？随着问题的提出，学生就会积极的思考，从而导入新课。

利用故事或猜谜语来导入新课，不仅能激发学生的学习兴趣，还能进一步的活跃课堂学习气氛。如在教学镜面对称时，我先让学生来猜谜语：你走他也走，你笑他也笑……猜猜看，这是什么？生抢答：是镜子。那么，镜子和数学又有什么关系呢？这就是我们今天要研究的新知识，由此引出新课。

在我们所用的新教材中，大多数的内容与练习都体现了图文并茂的这一特点。那么，在教学中我们也应该充分利用这些插图来导入新课。如可根据插图做成动画课件，也可根据教学内容对课件进行改动等，利用电视、幻灯与录音等手段加上老师的语言与生动的画面相结合，就会让学生走入情境中。简明的图画与逼真的形象，会给学生一种身临其境的感觉。

总之，灵活多样的导课方法，在我们小学数学中是不可缺少的，要选择合适的导课方法就要先把握好教学内容和学生的接受能力。像我这种改行不久的年青教师，只有在教学实践中不断的积累经验和完善教法，才能不断的充实自己，用自身的魅力来吸引学生。

信息技术教案反思篇四

信息技术课程是一门新课程，它对于培养学生的科学精神、创新精神和实践能力，提高学生的信息素养，以及对信息社会的适应能力等方面都具有重要的意义。新课程改革以来，将信息技术考试改为网上统一考试，不仅提升了信息技术课在中学学科教学中的重要地位。同时，这也对我们信息技术教学提出了挑战。

在实际的教学过程中，我发现我们的课堂教学与学生的需求还有相当大的差别。从对高一学生的调查中发现，学生对于信息技术课的兴趣比其他学科要高得多。但无论是我们的教学内容还是我们的教学方法，学生都不太满意，反映出我们的课堂教学效果还很不理想。一是教学内容上，众口难调，二是教学方法上，感受不一。究其原因是多方面的，如：学生的计算机知识参差不齐，使教学内容难以适合每一位学生；学生喜欢操作性强的东西，而对教师教授的理论性内容不大感兴趣；学生喜欢自由自在的学习和游戏，对于教师安排的任务缺乏完成动力等等。如何才能更充分地调动学生的积极性，更好地实现我们的教学目标，培养学生一定的信息能力以解决自身生存中所遇到信息问题，适应社会的需求呢？这需要我们教师花更大的努力，不断探索，找到一套适合学生特点的教学方法。一个学期的教学以来，我进行了如下探索：

学生的学习动机主要来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大，则学习的动力越大，学习的效果就越好。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，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。而对于像《计算机的基本操作——word文字处理软件的应用》等简单的知识内容我则采取了自学和学生独立制作的方法，尽量做到“精讲多练”、“学生讲，辅助指导”、“让学生自主学习”等方法。

在最后的作品展示课上，同学们积极思考发现自己作品的不足之处，并能通过观看其他优秀作品找到完善之法。对学生作品，应多鼓励、欣赏、赞扬学，让学生体验成功感。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。

因为农村中学的学生，基础参差不齐，有的学生基础较好，有的学生基础很差，基础好的学生，在老师还没讲完时就会操作了，而基础差的学生总是害怕操作，不愿意动手。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。于是，根据学生实际，每班在分组的基础上，我让几位基础好的先掌握的同学当“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。

在教学过程中，我们应该认真钻研教材，认真备课，围绕相应的知识点多搜集一些相关的资料，从而巧妙地设计教学任务，将每一个任务都设计的明确、合理、科学，将所要传授的各个知识点蕴含于各个任务中，将每一个学习模块的内容分解为一个个容易掌握的“任务”。让学生完成了相应的任务后，从而也掌握了需要接受的知识。让学生带着真实的任务学习，从而让学生拥有学习真正主动权。教师在教学过程中，也要注意引导学生去完成一系列由简到繁、由易到难、循序渐进地提出由表及里、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。从而保证教学目标顺利完成，让他们尝到学习的乐趣，满足他们的成就感，让每一个学生都能体验到成功的喜悦。

对于计算机教学，一定要联系生活实际，发挥学生的主体作用，把课堂还给学生。教师要做学生学习的引路人，鼓励学生创新思维，引导学生自己去探索、去钻研，让学生成为学习的真正主人，充分发挥他们在学习过程中的主动性、积极性和创造性。如：学习excel软件时，我用到了数据搜集的方法。在有了两节课的学习的基础上，我动员同学们制作一份《个人消费统计表》，分析自己的生活费都花在了什么方面，哪些方面是可取的，哪些方面是不应该花消的，然后计算出总开支。在这个数据的搜集过程当中，同学们用了一个星期的时间关注自身的生活消费支出，从文具、伙食、交通、其他方面的费用入手实事求是地、认真地制作了《每周个人消费统计表》。完成了表格的数据计算，并且有的同学主动算出各个方面所占的比例。教材上的知识的到充分的发挥，还有的同学给表格加上了生动的图片或者是美丽的背景图片，从而结合了前面所学的在文档中插入图片的知识，完成了表格中图片的插入和背景的设置，完美了表格的界面，丰富了自己的知识。数据出来后，课堂上同学们还互相比谁花的多、谁最节省，认真分析那里的是该花的、那里是该省的，然后制定出一份《日后花费计划清单》。从这样的一节课中，学生学习到的不仅是简单的“excel制作表格”，还包括了多个软件的综合应用，涉及到一个操作技巧在多个软件中的不同使用，达到共同的目的(图片的插入和背景的设置)，修饰美化版面。他们不仅深入地掌握了该项操作的技巧，还发挥主观能动性，提高了举一反三触类旁通的能力。通过本次课的学习，真正让学生们成为课堂的主人，变被动学习为主动学习，从而能取到事半功倍的效果。更多的教会了学生们对信息的获取、分析、加工，并给出分析结果的能力，可谓收获颇丰。

教学评价一般在教学过程中使用较多，特别是在学生自由创作过程中，我们对于学生的活动给予恰当的评价，可以激发学生的创作意识，促进学生更主动地学生，参与到课堂教学中，掌握教学内容，达到良好教学效果。也使学生更客观地评价别人的作品。让不同水平的学生在活动中都能有所发挥

和创新。

作为信息技术教师，必须根据环境，注重知识应用的综合学习，不断提高自己的业务水平和教学水平，不断摸索总结，才能达到理想的教学效果，进而实现信息技术教育的总体目标，提高课堂教学效率和质量，适应时代的要求！

笔者在交流时发现，信息技术教师都有一个共同的感受，即认为：信息技术基础部分，教材比以前有很大进步，内容丰富，涉及知识面广，与学生学习、生活结合密切，许多内容都能引起学生兴趣、激发学习热情。可是当课程进行了一半时，就我的见闻，一线教师普遍反映这个课更难把握。面对新课程我们该怎么办？很多东西都需要我们自己摸着石头过河，同时一步一步总结经验教训。在新课程开始前，我曾研读信息技术新课程标准和新课程学习指导纲要，并撰写了《试论信息技术课的技术定位》一文，对新课程的定位和培养目标进行了初步探讨，下面就以两个结论开始本文。

信息技术课的课程定位：普通高中新课程标准中，把课程分为学术性课程与技术性课程。技术在新课标八个学习领域中是一个基础的学习领域，而信息技术是其中最能反映先进科学技术的课程，这是信息技术课在新课程体系中的基本定位。信息技术课的培养目标：信息技术课是技术课，目的是培养学生技能。同时这种技能不是计算机本身，而是使用计算机去处理信息的技术和能力，是适应信息化社会的必备技能。高中的信息技术课不是专业的计算机课。高中技术性课程与学术性课程协调配合，最终的培养目标是：培养有创新精神和实践能力的，适应信息时代发展需要的合格的公民。

我认为认清本学科在新课程中的地位，和本学科的培养目标非常重要。他是我们进行教育、教学、教研的根本指南。

根据以上的定位和培养目标，结合现阶段自己教学中存在的问题，来谈谈反思。

信息技术基础部分涉及内容多，如：程序设计、统计图表、视音频编辑、信息的集成、图像数字化加工、文本信息的加工等多个方面多个层次内容。涉及软件也非常多，如word、excel、pointpower、visual basic、acdsee、cooledit、photoshop、dreamweaver、flash、flashget等几十个软件。比如vb过去是用一个学年的2/3时间来学习的，word过去是用1/3学年学习。如果还用过去的方法，按照过去的难度一步步来教，其他不说，就时间上显然不够。如果简单降低难度，每个内容、每个软件，都走马观花一样，让学生随使用用，浅尝辄止，则显然实现不了教学目标。我认为可以采取的策略是，核心内容不降低难度，而把一些细节部分一笔带过，我称为“忽略技术细节”的策略。

学生是学习的主体，主体性的发挥非常重要，一定要避免教师满堂灌，要启发学生多思考，多讨论，多尝试，多动手。不能以讲代思，不能仅仅让学生停留在照猫画虎的模仿层次。

举例excel中的图表加工。这里的核心内容是如何用直观的、形象的图表去表示数据。因此教学一定要围绕读懂图表，并在此基础上学会选择合适的图表去展示数据信息来开展。我认为这个图表应该先在头脑中建立，然后才是通过工具(计算机excel软件)来帮助分析和表达某种信息。就要求教学中分析数据处理的需求，组织讨论，加强引导。要发挥学生的主动性，还要特别注意帮助系统的支持、小组协助的培养，也就是我们通常说的学习环境的建设。特别是帮助系统的支持，我认为在教师备课时候要特别注意。因为新课程内容面广、难度大，如果没有很好的帮助机制，仅仅靠老师主导课堂，学生必须跟教师走，那样的学习一定是低效率的。帮助系统可以是文档资料、网页链接、动画、录像、还有教材的使用等。检查自己有没有好的帮助系统，只要留心观察完成任务阶段，学生是不是一直举手询问就可以了。如果一堂课下来，自己累得疲于奔命，恨不得分成三头六臂去解决学生各种各样的简单问题，这不是学生笨，这是自己帮助系统没

建好。

信息技术教案反思篇五

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。

信息技术教案反思篇六

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。