

# 2023年信息技术a教学反思(大全6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。相信许多人会觉得范文很难写？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

## 信息技术a教学反思篇一

作为一名初中信息技术教师,如何把课上得再好一点,如何让学生喜欢这么课,并且能在喜欢的情况下,学好这么课,掌握这门课。在这几年的教学过程中,也积累了一定的经验,在这里提出,与大家共同分享。

### 一、作为教师应提高自身的素质,不断充实自己

现在信息技术日新月异,新课程的实施,素质教育的发展及教育信息化的推进,作为信息技术教师,我们自己应该不断充电,不断用新的知识来武装自己,从而充分挖掘学生的潜力。教师要给学生一碗水,自己要有一桶水,才能轻松解答学生提出的各种各样的问题,才能不断向学生介绍信息技术发展的最新前沿,才能激发学生跃跃欲试的心理,令学生在学习过程中对教师心服口服,从而轻松调动学生主动学习的积极性,让学生对信息技术的学习成为一种自觉的行为。

### 二、巧妙设计教学任务,采用任务驱动式的教学过程

在教学过程中,信息技术教师应该认真钻研教材,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“任务”，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。

### 三、坚持“教师为主导，学生为主体”的教学结构

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。

### 四、把枯燥的理论上得轻松风趣，激发学生学习的的热情和兴趣

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。在信息技术教学中，学生学习的知识类型多种多样，学生在学习信息技术这门课程时，往往喜欢上机操作课，而不喜欢上理论课。其实，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，通过这几个身边的小事情，学生踊跃发言，让学生轻松地掌握了信息的概念及信息的载体，也让学生可以举一反三。用好的比喻，贴近生活的例子，激发了学生学习的的热情和兴趣，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。

### 五、建立和谐的师生关系，提升教师自身的魅力

在新课程理念指导下，建立和谐的师生关系也很重要，教师

上课要带上良好的情绪、真诚的微笑去面对每一个学生，从而拉近师生之间的距离，尽可能让学生感觉到教师平易近人、和蔼可亲，让他们轻体松愉快地投入到学习中来，有什么问题才会及时地提出来，师生双方才可以及时交流。教师应不断地分析学生的感受，做学生的良师益友，与学生建立民主平等的关系。在教学过程中的每一个环节都把握好“度”，营造一个和谐的课堂，为学生创造轻松、开放、自主的学习环境，让教师在和谐中诠释教学，让学生在和谐中建构知识，从而在学生心目中不断提升教师自身的魅力，让自己的课堂散发出灵性的光辉，爱学生，尊重学生，让学生对老师产生喜欢的感觉，从而达到“亲其师，信其道”的效果。

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！

## 信息技术a教学反思篇二

本次课的主要内容是探究信息技术变革及其发展趋势，对于合理使用信息技术这一块我没有专门来讲，其实在平时的课程中是可以穿插进去，刻意去说，学生不一定听得进去，甚至会有些反感。信息技术的六次变革，通过查阅资料，自己真正地弄透了他的意义，为什么把他作为一个时代的标志，后来自己来上的时候，能够把道理给学生讲出来，以往我只是一带而过，并没有深入去讲。对于未来的第七次变革，智能互联网（互联网+）时代，这个新名词我之前并没有太多的去关注，也不明白的他的内涵，由于上课的需要，迫使自己去学习，了解后其实心里面挺轻松的，丢掉了一块石头的感觉。智能互联网三个构成要素：高速度的‘移动网络+大数据的存储、分析和挖潜能力+智能感应能力，三者之间的关系，设计了一个关系示意图，便于学生的理解。在发展趋势这一块，原本打算找一个模拟场景体验或视频观看，后来没有实现，是个遗憾，只好用文字体现了，学生可能一听就忘了，

没有留下很深的印象，以后要提前收集资料做准备，备不时之需。

从学生听课的状态来看，只有部分学生在跟着一起学，还有部分学生在自己玩电脑，把学生机控制起来一直是我不想做的事情，完全限制他们，不感兴趣的东西还是不愿意学，所以怎样来调动所有学生的积极性，是今后努力的方向，对备课也提出了更高的要求。换个角度想想，有时候学校安排你去听一个讲座，你本来就不想去，也不没有兴趣，再加上老师枯燥地讲解，坐在那里也是件极其痛苦的事情，正如上课一样，学生在下面的感受可能也是如此。所以精炼的语言，加上适当地幽默感，充实的课堂，是我今后要去学习的事情。在跟学生互动上，做得不好，在设问引导上要下功夫。

## 信息技术a教学反思篇三

- 1、插入自选图形，
- 2、组合旋转自选图形；
- 3、幻灯片浏览视图；
- 4、幻灯片的'移动，插入和删除

经过教学我反思如下：

1、导入部分不够自然流畅，没有很好地贴近生活，结合生活中的情景进行教学，节奏较快，有部分学生接受不了，没有充分地调动学生的自主学习和积极性，老师讲得过多，难点有欠突破，重点不突出。时间分配不够合理，由于本节内容较多，在教学过程中显得匆忙，没来得及对学生作品进行更多地展评。

2、学生对重新组合图片，旋转和翻转掌握得不够熟悉，对文

字的处理还不够娴熟。排版还要加强训练。

## 信息技术a教学反思篇四

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我的能力。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的世界。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，学会了文件和文件夹的基本操作，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。

## 信息技术a教学反思篇五

计算机辅助教学在各学科中越来越起着重要的作用，成为现代教学的一个十分必要的教学手段。信息时代的到来，孕育着教学手段改革更新，计算机辅助教学，以其直观性、灵活性、实时性、立体化的优势，越来越受到广大教师和学生的青睐。然而，在我们为信息技术的不断更新，教学工具的不断更新的同时，却往往忽视了计算机辅助教学运用的另一面。在历史教学中，计算机辅助教学也占据着十分重要的角色，在不断的教学实践中，笔者认为在我们运用这一先进教学手段的同时不可忽视学生的心理、历史科的学科特点，从学生、学校、课文的实际出发，防止走向教学的误区。

在教学中，我们必须牢牢把握学生的心理——兴趣，兴趣是学习的最大动力，是学生是否学好本学科的基础，为此，我们在做课件时，必须顾及到这一点。有教师认为在课件中多些图片、视频就可以激发学生的兴趣，于是乎，竭尽所能搜索大量图片和视频资料，把课件做得“花枝招展”，花费了大量的时间在一个或几个课件上。固然，必要的视频和图片、声音，可以调动学生的积极性，而过分强调这些则起到了画蛇添足的负面效果，尤其是那些毫不相干的资料，不仅不能调动学生的思维，反而导致学生只顾新奇而分散注意力，导致教学中主次不分，喧宾夺主。要激发学生的学生兴趣决不是课件的花俏所能带来的，需要老师在教学中不断正确引导，教学内容内在的深刻性和启发性以及问题的编排、情景的设计、学生参与活动等等。只有把课件中的情景画面通过刹时的兴奋转化为思维的转化，知识的. 升华时，才算的上是一个成功的课件和一节成功的课。

提高教学反馈信息，实现教学信息的互动是作好教学工作的关键，在课堂教学中不断翻新教学方法是取得教学实效的一个重要方面，而做好教学反馈则是教学过程中的一个不可或缺的一部分。我们不仅在课堂教学过程中需要教师注意运用科学的提问方式去反馈学生信息，也是提高教学软件质量的

关键。我们更需要把教学看成是与学生交流思想的一个过程，更应该看成是教学过程中的一门艺术，它不是简单意义上的“yes”或“no”反观现在在许多教学软件中的存在的问题，不是没有教学反馈的一言堂。就是教学反馈信息太死板，千篇一律。如现在许多教学软件设计的教学反馈一股是“答得不错，你真聪明！”或“不对，你再加油想想”，而教师可能说：“嗯，他的回答某一部分有点意思，但在另一方面似乎还想得不全，能否再接着想下去？”他也许给出一些提示然后让学生继续想，还可能就学生的回答提出反问或者就学生的回答给一个反例。对学生正确的回答，除了及时给出恰如其分的表扬之外，还可能追问为什么？能否把这个结果加以引申？这些都是简单的“yes”或“no”达不到的。对于课本中的重要知识我们可以通过学生阅读书本之后提出问题培养学生对知识的把握能力，也可以通过把重要知识点以问题方式写出，由学生来完成方式来反馈效果。

历史教学决不是简单的填鸭式教学，不断创新课堂是提高教学效果的制胜法宝，我们可以通过讲故事方式吸引学生，通过各种游戏来达到在游戏中学会知识，可以开展各种竞赛活动去激发学生的学习热情，比如我在教学中同样引用多媒体教学，但是在教学中就穿插了大量学生的互动活动，比如在讲到曹操时，我会通过多媒体展示曹操的故事，让学生分组辩论对曹操的看法和评论。当我在讲到唐太宗时，我会要求学生扮演唐太宗时一个小故事，让学生在表演中去展示自己才能，通过多媒体展示对唐太宗了解情况的知识竞赛等等。如何把历史课上活，上好，明晰课本知识点，合理利用多媒体辅助教学，创新课堂教学是历史课成功与否的重中之重。

运用计算机辅助教学为历史教学提供了一个十分便捷的手段，然而，我们发现许多老师往往把计算机当成书本再现的替代品。把旧式的“照本宣科”再次重演。这种搬运工式的教学不考虑创设富有启发性的教学情景，不考虑调动学生的积极性，不注意再现知识的形成过程。如在有些课件中，老师们把书本知识只是简单地投影到屏幕上，计算机完全成了课本

搬家的电子书，无非是把课本上的内容照原样搬到计算机屏幕上，再让学生把屏幕上的内容抄到笔记本上。在教学中也只是按照课件中的内容简单读一遍，让学生感觉枯燥无味，对于教学，这样的软件真是一点用处都没有，不仅费电还刺激学生的眼睛。学生原来不懂的看了软件还是不懂，还不如看看教科书，问问老师。看教科书，使用方便，还可圈可点，在上面作标注眉批。问老师，总可以和老师进行对话，不懂再问，直到问明白为止。因此，将多媒体计算机作为黑板、投影，甚至课本的替代品的做法，只会造成“现代化教育”的假象。

对于这样的教学，令学生十分反感，也是我们教师一大败笔。曾记得，在我上学的时候，对于这样的教学总是充满了怨恨，将心比心，我相信我们的学生一样对这样的教学“恨之入骨”。所以更新教学技能，锤炼书本知识这是计算机辅助教学中一个至关重要的环节，我们需要把书本中没有的故事、视频、图片搬上屏幕，加深学生对书本知识的理解，我们更需要把书本中的重点知识锤炼出传输给学生，让学生在创设的情景中去感受所要学的知识，并能牢牢记在脑海中。变照本宣科为情景体验、知识锤炼是历史计算机辅助教学需要注意的一个重要的方面。

历史教学过程是对历史事件的一个再现和反思的过程，尤其在新课程改革的今天更强调学生从情感上、思想觉悟上对历史知识的把握，这就要求我们决不能以“以成绩论英雄”的旧观念来作为看待学生对历史知识的把握情况的判断标准。部分老师则忽视了重点，把侧重点放在学生对历史知识的再现和题目的把握上，故此，在教学中要求学生把大量的知识点背下来，把大量历史题打在屏幕上，一节课就是学生背书，做练习，这种教学方法可能在提高学生成绩发面有一定的作用，但是学生学习历史的兴趣也会随之烟消云散。首先，在许多学生陷入题海苦不堪言，已经对学习产生逆反心理的情况下，这样的教学固然运用到了计算机展示题目的优势的一面，但是对学生是没有吸引力的，把本来就应该是生动活泼的



学习过程，变成枯燥机械的解题训练，窒息了学生的思维，这与提高学生全面素质的目标是相悖的。相反，现在需要引导学生讲究解题质量，独立思考，善于反思，养成自己归纳总结的习惯。所以只给一个简单答案，没有分析的提示，没有根据学生的基本情况对学生进行具体指导的题库，实际上是一堆“现代化垃圾”。

所以，我认为在历史教学中一定要注意通过计算机提供的图片、视频、故事让学生去反思，去领悟，在思考中学习，在学习中思考。决不能只是为了考试而教学，把一大堆题搬上屏幕，严重制约学生学习历史的兴趣和学生的思维能力。

现代教学更强调对学生的引导，师生、生生之间的互动，也就是我们经常所说的要以学生为主体，教师为主导，更突出学生教师与学生、学生与学生、学生与教材、学生与媒体之间进行的信息交换与传递的过程，是上述诸方面共同组成的一个动态系统。在教学之前教师的备课活动十分重要，对书本知识重难点的把握，对学生心理活动的掌握，对相关资料的编排，都显得尤为重要。一堂成功的计算机历史课堂教学需要教师根据授课的内容、教材的重点和难点，精心编制适合学生实际和有特色的教学软件，选准最佳作用点和最佳作用时机，讲究实效，紧紧把握历史教学的一条主线——让学生学会用历史的思维去看待问题。让学生去感悟历史，提高觉悟。所以优化课件十分重要，哪些知识点必须突出，哪些历史事件通过哪些精练的资料去陈述、铺垫都要做到精益求精，不该用时就不用，该少用时不多用，使制作出来的教学软件能激发学生的无限遐想和创新思维，为学生营造一个创新思维和创新能力的发展空间。

然而，在我们的教学中总会发现，部分教师总喜欢把一大堆相关史实不分青红皂白一股脑搬上屏幕，书本上有的也不例外，看起来一堂课容量十分充足，实际上效果却并不理想。比如有个老师在上《三国鼎立》时，首先把有关曹操、刘备、周瑜等介绍打出来，再介绍了三国中3个相关的典故，还有各

种视频涉及3个，书本上的地图也全部放在课件里，书本的内容几乎原本搬上，还有苏轼的《赤壁怀古》等词，林林总总加起来课件达四十多页，整堂课简直成了教师的一言堂，速度奇快，另学生无法跟上思路。试想，如此一堂课，学生对于知识的把握是否能真正掌握呢？所以，教学思维的优化必须贯彻在历史教学的整个过程中。

在教学信息化日趋普及的今天，我们在运用现代花手段进行教学的同时，千万不要忘了如何去用活我们手中的机器——计算机，一定要走出新教材老教法，新工具旧路子的怪圈，相信我们未来的历史教学必将柳暗花明又一村。

## 信息技术a教学反思篇六

计算机绘画具有丰富的表示力和简易的操作性，使学生情有独钟，并成为儿童学电脑的必修技能。其中windows中和带的“画图”以其简易清晰的界面深得师生的青睐，然而教师也往往对“画图”感到头痛，因为它对于不规则曲线的表示实在是差强人意，它的表示力实在是无法满足人们对美的需求。

任务驱动是目前计算机教学中较为广泛使用的一种教学方法，学生带着任务学，能在学的过程中解决一些实际问题，逐步培养发现问题、解决问题的能力。但是在讲授画图程序的时候，假如简单设计任务，学会使用画图工具。发现学生对于“画图”各种基本工具的使用都较易掌握。但如我想让学生画画生活中的物品，可是学生面露难色，觉得用这些工具不够用，难以画出真实的物品，其主要原因关键在于缺乏发明性的思维。在设计任务时，应尽量从学生的学习、生活动身，让学生切实体会计算机可以协助其解决实际问题。这个环节的时间还可以增多一些，真正要使学生能比较熟练地操作，恐怕仅用5分钟是不够的。因此，在教学设计设计中，我先让学生看这样一幅范图，请同学们考虑一下，谁能用几秒钟时间完成。大局部学生从常规思维动身，采用了曲线工具来画，用两条曲线圈起来，结果花了不少时间，画出的“月

亮”还不够理想。可是有些同学却突发奇想，先画好两个大小基本相似的圆，然后移动其中的一个圆，把它覆盖在另一个圆上面，组成一个新月形，然后用橡皮擦去多余的局部就完成了。我认为这就是一种发明性思维，对于这类同学，我表示了多篇的态度，并希望其他同学也能像他们一样发明性地看等问题，能发表你独特的观点。

通过以上的小练习，学生兴趣倍增，纷纷跃跃欲试。看到这里我便趁热打铁，出示了第二个小练习，并说：“同学们，你能在5秒内完成吗？”。在这近乎不可能的目标驱使下，学生兴趣大增，课堂气氛活跃，思维蹦出了火花。有的同学想到了这样的方法：用红色画两个差不多大小的圆，然后在下边画两条相交的切线，最后用填色工具填上红色就可以了。也有同学采用了复制翻转等方法，真是各有千秋。在这个练习中，学生充沛体会到了发明的乐趣和胜利的喜悦。

生活中的物品也正如以上练习一样，只要你以发明性的眼光来看待它，使“画图”工具真正为你所用，那你一定能画好它的。接下来我出示了一座房子，请同学们来画。有了以上的经验，学生很快找到了极具发明性的方法，画好了房子，有的加上了桌子、窗户、地毯等各种家具，俨然成了一幅“我爱我家”的命题创作画。当学生的发明思维萌发以后，我所要做的就是稍加点拨和坚持它的热情，然后就和同学们一起体验发明的喜悦与快乐吧！

我想，教师教学的发明性首先应该体现在对教材的处置上。一般来说，教材往往把知识以定论的形式直接出现在学生面前，学生看到的只是思维的结果（即结论），而看不到思维活动的过程。在平时的教学过程中，我不太主张上计算机课非得带书不可，应该让课本上的知识“活”起来。打个比如，导演对剧本的处置是一种再发明，同样，教师并不是教材和参考书的“留声机”，而应能针对学生的心理特点和已有知识，对教材进行科学、艺术的处置，形成可操作的教学思路，这也是一个再发明的过程，重要的是“用教材教，而不是教

教材”。

新课程要求教师必需从知识的传授者向知识的促进者转变，其角色行为主要表示为：协助学生确定适当的学习目标，探索达到目标的最佳途径；指导学生形成良好的学习习惯，掌握学习战略，发展其认知能力。

设计到课堂教学中，对于小学生来说无疑是件快乐的事，将操作步骤用课件有条理地向学生交待清楚，对培养学生良好、规范的操作习惯是相当有用的，同时也体现了课件应有的实用价值。

要想在课堂上激发学生的创新意识，首先要为学生创设一种和谐、民主和宽松的课堂氛围。假如面对着一位整天板着脸的老师，学生们哪还能有创新的火花呢？在课堂上，应该多给学生表示的机会，允许小朋友们多想、多问和多说。