

培训机构工作报告格式 培训机构合同(优秀8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。那么教案应该怎么制定才合适呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

小学信息课教案及教学反思篇一

夸美纽斯说过：“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”学生爱上信息技术课，但这种爱好往往表现在爱玩游戏，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，从而达到提高效率的目的。本人在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

既然学生爱玩游戏，那么就让学生通过玩游戏来激发他们想学的愿意。把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生的学习兴趣，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《金山打字通》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“青蛙过河”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。这是相对于低年级的学生而言的。

相对于高年级的学生而言，要学习的基础知识比较多，学生对相对枯燥的基础知识却普遍感到乏味，学生虽对计算机的兴趣值颇高，但对教师讲起理论知识却不感兴趣，任凭老师费尽口舌、筋疲力尽，学生对基础知识的掌握仍似是而非，只知其一，不知其二。

既然学生对计算机感兴趣，那么，在讲授基础知识时，教师利用多媒体教室的计算机、大屏幕、投影机，即可以进行重难点的讲解又可以进行示范演示。课堂上演示我们在课前精心制做的powerpoint幻灯片、flash动画等课件，配以优美的音响效果，学生的注意力被完全吸引到教学上来。教师再也不用为维持课堂纪律而花费过多的时间，完全可以把精力放在课堂教学的现场发挥之中，让学生学到更多的知识，获得更多的技能。

以上是本站小编为大家整理的小学信息技术教学反思范文，希望对大家有所帮助。

小学信息课教案及教学反思篇二

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华考|zk168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。找到了自我，提高了自信心。学习的积极性大大提高。

小学信息课教案及教学反思篇三

“二十一世纪的人才，务必懂英语，会电脑。”、“计算机的普及要从娃娃抓起。”从以上的话语中，可见计算机知识的学习已成为小学生必不可少的课程组成部分，这不仅仅对培养跨世纪的人才具有现实好处，而且对提高我们民族的素质也有着深远的好处。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，要求学生务必掌握必须的计算机操作技能和操作技巧。目前，许多小

学都陆续开设了信息技术课程。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潜力。下方就结合我的教学实践，谈谈我的几点反思。

小学生对游戏个性感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，能够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。

例如学习指法是十分枯燥的，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，要取得好成绩就务必练习好指法。于是就有人提出如何能够打得又对又快。在这种状况下，老师再讲解指法练习，学生学得就很认真。经过一段时光的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到简单自如了。这样，既持续了学生学习计算机的热情，还能够促使学生自觉去学习计算机知识。

在教学中能够充分利用计算机的固有特征，采用形象、直观的教学方法，帮忙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，然后让学生透过超多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，在透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。透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。我们教师就应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必须的阅读潜力。能够自我探索一些工具及软件的使用方法，一般状况下采取“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，让学生带着问题自我去阅读教材，然后老师再加以引导，最后解决实际操作问题，透过长时光的训练，学生逐渐会构成自我解决问题的潜力。

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忙起来。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、关掉。

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，务必使用易于学生理解的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得搞笑、生动，使我们的学生能在简单的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭计算机的潜力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

小学信息课教案及教学反思篇四

本课是在上一课复制粘贴的基础之上继续对盆花进行完善，所以开头先将一个画好的盆花给学生看，这里是利用光盘里现成的东西，只不过那个画的人不是完全照书上的画的，他画的只有四个花瓣，所以我使用另一个例子进行演示，今天讲的东西不多，注意让学生自己练，在那盆花中，我复制粘

贴了三到四朵花，在粘贴完花后，既将位置移到位，又将大小弄合适了，再将方向调整一下，这样就完成了全部的过程，在后两个班，事先将原本挤在边上的花通过剪切与粘贴的手法移到中间，并且放大了些。另外，在做颜色的时候，用了取色的工具，因为下面也用了几次，所以作了介绍，在让学生进行了练习之后，再谈组合图形，也没有说太复杂，而是让学生知道，如何将另一幅图中的物体移到这幅图上来，只是过来后注意背景的问题，在本课，我先用画图程序打开光盘中的快乐家园的图，然后将图中的花盆用delete去掉了，并且用取色的方法将背景补好了，然后再将另一幅图中的花盆复制过来，最后也让学生把这个练习了一下。

由于电脑中没有合适的影片，所以主要内容放在声音上面，本课是从两个方面来谈的，一是普通的插入声音，另一则是插入背景音乐，并对二者进行了比较，接下来又把超链接谈了一下，谈到这一方面，先打开一个网页页面，让学生看看那里的超链接，重点提醒他们看鼠标的变化，看完后然后再了解幻灯片中如何设置超链接，我在这里用的是右击，因为在这种界面中，找到插入超链接不是件太容易的事情，除用西游记的文字链接网上的小说名，还用图片、动作按钮做了其他链接，让学生有了一个简单的了解。

感觉上这一课有数学中函数的味道，在上课之始，先同学生回顾上节课所谈的编辑过程，通过edit命令让学生观看编辑的过程，接下来让学生思考，如果不断画改变形状的图形，那应该怎么办呢，所以我认为本课是为了方便编辑过程而来，接着在黑板上写了相关过程，这里可以让学生将前面的定义过程与这里带参数的过程进行比较，然后在电脑上演示，按书上的要求绘制了简单的图形，接下来谈第二步，就是对带参数的过程进行修改，如将四边形改成了八边形，这一修改我以前曾经设想过，只是没有去做，这里以参数的形式进行了修改，然后又画了一些图形，但书后的图没画出来。

小学信息课教案及教学反思篇五

这学期,我担任了小学六年级一班信息技术课的教学工作。作为一个在这一学科毫无经验的老师,这一学期可以说是在摸索中前进。

题的自觉学习,在教师指导下,从学习生活和社会生活中确定研究的小课题,以小组合作的方式进行研究,加强了学生创新精神和实践能力的培养,提高学生的社会责任感。、信息技术课的内容涵盖非常广泛,在这一学期的教学中,我与学生充分协作,一起来开展好各项调查研究工作,在活动的过程中真正体现出师生间的民主、平等、互助。但是由于本学期恰逢创建苏州市教育现代化学校,各种工作和活动比较多,以致于信息技术活动没有能很好地扎实地开展。在今后的教学中,我一定会利用好信息技术课这块教学阵地,在信息技术课的教学中,不拘泥于教材,开放课堂,走进学生的生活,从学生的生活实际和真实需要出发创造性地开展教学,给学生创新思维与实践能力的发展提供更广阔的天地。

小学信息课教案及教学反思篇六

随着二十一世纪的信息时代的到来,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。小学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,培养学生的创新意识和创造能力。

我是一名新教师,那么如何在一周短短的两节课中,让各个学生充分地有效地掌握本周所学知识,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。

一、从兴趣着手，引导学生自发学习

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。就比如在用《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，这样可以促使他们自觉得认真努力地按照指法去练打字。

二、利用直观教学，加深知识与技能的掌握

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。

我就利用幻灯采用形象、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。

当然作为一名新的我来说，由于教学经验的缺乏，教学中必然存在不足之处。往往会顾此失彼，教学实际与想象产生偏差，同年级各个班的学生实际情况又各不同，每个班的学生学习能力又参差不齐，教学时很难针对各个班进行各个设计，从而造成教学的偏差。使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。

小学信息课教案及教学反思篇七

《制作简单动画》。是新知识，我先让学生看我已制作完的成品，让学生明确这是本节课要学习制作的作品。我演示给学生看动画效果，学生感到很新奇，不时发出惊叹声。让他们感受与帧动画的不同。趁他们兴致高，求知欲望强的时候，我提醒他们进入示范讲解环节，一定要注意听认真记制作方法和步骤。学生们跃跃欲试进入实战练习。制作结果很好，大多数学生学会了，还有剩余时间，我灵机一动，下面测试记成绩。听清我的制作要求：一定要有新意，不准制作跟我们讲练的内容重复，结合生活实际，充分发挥你的想象力和创造力，尽情地展示你的绘画才能，制作一幅动作动画。作完的同学举手，我记成绩。记完成绩后可上网查看flash动画作品，开阔自己的视野，得到启发，激发自己的创作灵感。现在开始，就这样学生进入了自创作环节。我巡视答疑，看到学生那认真劲，很心慰，很快乐，也有一种成就感。

开始有学生举手，示意完成了，我走过去记成绩。一辆很简单的汽车运动了。我说：“恭喜你完成了，但相比之下，过于简单，不够精美。望你能在精上下功夫。你可以上网了。”我原以为有人上网了，其他学生就会也简单的弄一个，混过关完事。可是，其他学生仍专心于自己的作品。这时我赞扬了仍在精心绘制作自己作品的同学。我说：“同样是优，但优的含金量却不同，所付出的心血也不同，精心制作的优含金量要高，由此也能看出一个人的学习态度是严谨的。我从心里喜欢你们，你们是最棒的。”果然，这些学生的作品让我很满意，也很惊喜，李亚泽的“福娃”惟妙惟肖，没有参照物能在这么短的时间内完成，出乎我的意料。还有邵笑的娃娃，李炎的蝴蝶……不知不觉中下课了，还有三名学生没有完成，但他们仍在坚持着制作，我首先给予他们肯定：“你们三人很要强，一直坚持没有放弃这说明你们很想学好，这让老师感动。我找人帮你们，希望今后努力。”三个人在同学的帮助下也完成了，三个人很满足，也很高兴的离开了。当堂测试这样做是很累，不停的走来走去，但看到

满是优的成绩册，我是幸福的、快乐的。

这节课很成功我觉得激励评价是提高教学质量和激发学生创新能力的很好、很有效的方法；开放的自由的创作空间也给了学生更大的、更宽的发展余地；不同能力的学生有不同的收获，每个人都能享受到成功的喜悦。为师者要学会适时激励和赞美自己的学生。

小学信息课教案及教学反思篇八

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。学生对计算机早已有着浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它，掌握它的使用方法，幻想自己有一天能随心所欲地操作计算机，在计算机上作动画，上网聊天等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。如今他们已梦想成真，终于能够直接动手操作计算机了，较多的实践机会为学生提供了大量的动手操作空间，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。

每班学生都在五十人左右，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 and 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。

小学信息课教案及教学反思篇九

“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”学生爱上信息技术课，但这种爱好往往表现在爱玩游戏，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，从而达到提高效率的目的。本人在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

既然学生爱玩游戏，那么就让学生通过玩游戏来激发他们想学的愿意。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《金山打字通》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“青蛙过河”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。这是相对于低年级的学生而言的。

相对于高年级的学生而言，要学习的基础知识比较多，学生对相对枯燥的基础知识却普遍感到乏味，学生虽对计算机的兴趣值颇高，但对教师讲起理论知识却不感兴趣，任凭老师费尽口舌、筋疲力尽，学生对基础知识的掌握仍似是而非，只知其一，不知其二。

既然学生对计算机感兴趣，那么，在讲授基础知识时，教师利用多媒体教室的计算机、大屏幕、投影机，即可以进行重难点的讲解又可以进行示范演示。

小学信息课教案及教学反思篇十

本课是在上一课复制粘贴的基础之上继续对盆花进行完善，所以开头先将一个画好的盆花给学生看，这里是利用光盘里

现成的东西，只不过那个画的人不是完全照书上的画的，他画的只有四个花瓣，所以我使用另一个例子进行演示，今天讲的东西不多，注意让学生自己练，在那盆花中，我复制粘贴了三到四朵花，在粘贴完花后，既将位置移到位，又将大小弄合适了，再将方向调整一下，这样就完成了全部的过程，在后两个班，事先将原本挤在边上的`花通过剪切与粘贴的手法移到中间，并且放大了些。另外，在做颜色的时候，用了取色的工具，因为下面也用了几次，所以作了介绍，在让学生进行了练习之后，再谈组合图形，也没有说太复杂，而是让学生知道，如何将另一幅图中的物体移到这幅图上来，只是过来后注意背景的问题，在本课，我先用画图程序打开光盘中的快乐家园的图，然后将图中的花盆用去掉了，并且用取色的方法将背景补好了，然后再将另一幅图中的花盆复制过来，最后也让学生把这个练习了一下。