

2023年小学信息课教案及教学反思总结

小学信息技术教学反思(模板9篇)

总结是对过去一定时期的工作、学习或思想情况进行回顾、分析，并做出客观评价的书面材料，它有助于我们寻找工作和事物发展的规律，从而掌握并运用这些规律，是时候写一份总结了。总结怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面是我给大家整理的总结范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

小学信息课教案及教学反思总结篇一

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（自然就有的提问）。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。

小学信息课教案及教学反思总结篇二

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。

小学信息技术教案及教学反思总结篇三

我是一名农村小学的信息技术课的教师，我的从教时间很短，现在来说是不到半年的时间，可在这个半年时间里，我认为我和学生的共同成长经历很有意义，加之最近的国培，使我对小学信息技术课有了更高层次的认识，以便更好的审视和开展自己的今后教学工作。我对半年来的工作反思如下：

我深深知道：学海无涯，在信息技术面前，我们只有不断的去学习信息技术，具有广博的信息技术知识才能面临今后教学的任何挑战。有的教师说：弄个信息技术证就可以了，可我知道，在学历满天飞的今天，我们教师更应注重真正、真实知识的积累，不能做一个没有真功夫的老师，与学生、与自己都是很不利的。我认为电脑本身就会给我们提供很多学习的机会和平台，靠我们自己取努力。在学懂教材知识的基础上，尽量要涉猎很多课外信息技术知识。这个方面我做的很不够。

这次培训，我深受启发：信息技术课同新课改同属一个步伐，我

们在自己的课堂上更要体现新课改的思想。自主、和作、探究，仍然是信息技术课的教学思想，决不允许教师独霸课堂，把更多的思考时间和探索时间交给学生，让学生在探索中前进，培养创新思想和创新行为。我的一言堂仍然存在，很不符合新课改思想，应该加以改进和提高。今后要把所有的表现机会和发现机会让给学生，不要搞过去的权威教学。

本学期开学大约两个月了，信息技术课很正常，可是最近一段时间，由于“国培”，教师上网，学生中止了电脑实践课。我们停了一段时间课，可后来我发现：我可以到多媒体室去上课，上课的方法很多：可以观看教学光盘，也可以把教学内容制成课件传授给学生等方法，学生做好笔记，也是很好的理论课。我发现：我发现这个新办法的时间拉得的过长，

缺少教师应有的快速反应机智。作为一名教师，头脑要有“智”，要有新的思想和行为，才会在今后的教育教学中培养出会创新的学生，这一点很重要。当然需要速度，如果我们的创新总是在时间上落后于别人，我们还不是创新，这个是我的特殊认识，仅供参考。

老的观点不一定都是真理。我在听讲座，备课、上课等正当活动之余，有时候也参加游戏活动，提炼一下自己的智商。我喜欢“学与玩结合”的思想，甚至我认为有时候是相辅相成的。当然我鼓励学生注意时间的分配和调整，不能把所有的时间都投入到游戏之中。现在的家长一听到游戏，谈虎变色，我很不理解。国培教师提到：让学生自己去创造游戏，玩自己的游戏，说明教学观点不是一成不变的。只要是培养了学生的创造思想和行为的一切教学活动，都值得我们去研究和思考，不能一棍子都去打死。当然我们不能片面的夸大游戏的作用，忽视它的负面影响，教师要适当调控，不能让学生任意妄为。

小学信息课教案及教学反思总结篇四

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。

小学信息课教案及教学反思总结篇五

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总结篇六

《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总结篇七

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总结篇八

夸美钮斯说过：“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。课堂上演示我们在课前精心制作的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总结篇九

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。