

最新幼儿园国旗下讲话诗歌朗诵 经典诵读国旗下讲话稿(大全8篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

信息技术教学设计反思篇一

这个学期观看了黄能教师的展示课《资源大管家》，我感触很深，在课堂上，他把主动权交给学生，让学生自我去发现，自我去做，能很好的激起学生的积极性，整个课堂的气氛比较活跃。而我却不能做到让学生掌握主动权，自我去做，整个课堂气氛比较沉闷，课堂效果比预想的要差。于是在教学过程中，不断总结，不断尝试，在磕磕碰碰中提高。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本事。从教学实践中体会以下教学反思：

在学习新知识之前，要尽可能的采用精美活泼的界面，生动形象的资料吸引学生学习的注意力，或让学生动手玩个小游戏，激发学生的好奇心和学习兴趣，把学生引入到新课学习上来，掀起学生学习新知识的第一次潮。

利用激趣中的高潮，紧之后讲解新知识，这时的讲解如画龙点睛，学生听的仔细、认真，将会很容易的理解新知识。例如讲解在键盘操作与指法练习当中能够进行精辟的讲解，主要讲一下如何操作以及操作中的注意事项。这样做的目的主要是让学生迅速掌握新知识，为以后的练习打好基础，把握

正确的方向。

巩固知识，掌握技能，构成本事。在掌握知识的同时掌握技能，练习要丰富多采，重点在旧知识的复习、新知识的应用。练习能够采用游戏练习、创新练习、自主练习等形式。例如在讲解键盘操作中的指法练习时，能够使用游戏练习法进行指法训练，不但能随时显示击键的正误和速度，还能指出哪些键成绩差，并把练习的成绩保存起来，这样学生能够随时了解自我的学习进展情景，从而使练习更有针对性。小学生就会象玩电子游戏机一样的着迷，学习兴趣极大，这样做就会使原本枯燥无味的指法练习变得生动活泼起来。这样就使学生在计算机知识和操作本事的同时，提高学习的积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。

作品展示是计算机课堂中的必备环节，它不仅是对本课新知识掌握程度的测试，也能够得到及时反馈，提高教学质量。小学生的认知规律就是身心发展方面还没有定型，有喜欢被表扬的心态。它们学习某一知识，总期望看到自我的成绩，异常是能得到教师的表扬或其它同学的羡慕，将激励它们树立自信心，感到自豪和骄傲，从而积极主动的去学习。例如在教学汉字输入或画图以后，让学生写作文或画画，然后选出范文或范画进行展示给全班同学看，从而提高同学们的学习积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。这样不仅仅使这些同学感到自我的成绩得到了肯定和赞扬，同时也使其他同学羡慕的不得了，从而更加积极主动的投入到学习中去。教师在作品展示的同时也要利用夸奖的语言，激发小学生学习计算机的兴趣，诸如：你画的好、你的指法练的真好、你的汉字输入的真快等等。同学们的成绩得到教师的承认、肯定和赞扬，学习起来就会信心百倍，兴致盎然。

计算机课堂教学过程中的激趣、讲解、练习、展示这四个环节是相辅相成的，它们后者以前者为基础，环环相扣，密不可分。经过实践，发现这样的计算机课堂教学过程十分实用，不但能够激发学生学习计算机的积极性，并且提高计算机教

学的效率。

信息技术教学设计反思篇二

本课选自苏科版小学信息技术（上册）中的第12课《修改图形》，当时正值春天，开头以学生欣赏、齐唱儿歌《春天在哪里》引入现在的春天没有以前美丽，渗透环保德育思想，从而揭示课题。然后让学生扮演美容师角色，主要通过清理垃圾——粉刷墙壁——搬走迷宫——巧改图形任务设计，学习橡皮工具、选定工具、裁剪工具、放大镜工具修改图形。每个小任务完成后，师生总结后，课件简明扼要地演示各个工具的操作要点，进行阶段性的小结，最后整理美容箱里的工具，巩固所学。

在清理垃圾任务环节中，预设的是烟头垃圾，而学生看出是电池；还有学生找出海藻颜色是黄色，可以修改成绿色，引出彩色橡皮的作用。并且当学生将背景色选择蓝色，而不是淡蓝色时，引导学生用取色工具可以准确地选取背景色。在粉刷墙壁的任务环节中，学生能想出用白色的不含框的矩形框方法覆盖墙壁，都在我的预设之外，教师要有随机应变的教学机智，及时处理意外生成。

1、任务设计过渡要自然

任务设计有点牵强附会。如搬走迷宫任务设计中的森林最好换成绿色的森林，体现大自然的色彩；最后拓展任务最好换成一幅关于春天主题半成品，做到前后呼应。

2、教学语言的技巧

让学生回答演示时，最好能报出学生的姓名；不能出现“由于时间关系，不请同学上来演示”可以改成“你真是个爱动脑的学生，课后我们私下里交流，好吗？！”

信息技术教学设计反思篇三

反思本学期的教学，有值得肯定的地方也有急需改进的地方。尽管通用技术课上起来并不难，但要想上好就不容易了，因为它对教师的专业知识，知识面都有很高的要求。再加上相关的教学资料少之又少，又没有相应的设备，制作材料，所以这都对老师提出了很高的要求。通用技术都是些常识性的东西，看似简单，但如何将这些零散、常见、简单的现象或知识用技术专业的语言进行系统化的构建，是难点。因为一不小心就会枯燥无味起来，学生将慢慢失去兴趣。因此，在以后的教学中我一定注意加强对专业各知识的学习，拓展自己的知识面，加强动手能力，尽可能地上好每一节课。

在通用技术教学中，我们应以新的理念为指导，组织有效的教学。50分钟的时间，给学生传授生动的知识，这种教学方式即符合新课改的目标的。又能上好课，在此之前，我们一定要熟悉教材，依据学生特点来精心设计这节课，知识点和学习活动相渗透，达到不仅教给学生知识，更应是能力。

《通用技术新课程标准》明确提出：“普通高中阶段的技术课程以提高学生的技术素养、促进学生全面而又富有个性的发展为基本目标，着力发展学生以信息的交流与处理、技术的设计与应用为基础的技术实践能力，努力培养学生的创新精神、创业意识和一定的人生规划能力。”

在备课、教学过程和反思时总是不停的问自己是不是按照新课程标准的要求来备课和教学，有没有达到了教学目的。

上个星期上《发现问题》这节课，引题时为了激发同学对这节课的兴趣和创新、创业精神，以美国刀片大王吉列依靠发明安全刀片发家致富为例子来作为开头，我感觉这个例子不错，但是同学反应并不是很好，一是故事没讲好，还有就是剃须刀离高一年的学生还是比较远的。要是有更为贴近同学的案例就好了。

接下来就要求同学分组（3个桌子一组）讨论，提出问题，收集上来后把问题抄到黑板加以评论。同学在短短的时间内就提出了不少很有意思和价值的问题，比如汽车轮胎为什么是黑的？黑的在阳光下吸热过强是不是不好？书架的使用问题，不稳，价格，等等。在评价和说明中同学发言积极，课堂气氛活跃。虽然由于见识关系提出不少已经解决的问题，但是整体来说反应相当不错。不过有相当部分同学在这段时间里只是坐着发呆，所谓的讨论根本没有实行。下节课我就改变了方法，是要求每个同学都根据生活提出一至二个问题，没有思路可以参考边上同学的问题。要求每个同学都至少提出一个自己认为有价值的问题。课堂效果比上次要好的多。看来并不是所有东西都合适讨论解决的。

我认为培养同学观察日常生活、在生活中发现问题的兴趣，是这课的重点。第一次课说明加活动就占了大半节课，结果后面结束的极为匆忙。课后我想培养兴趣，学会观察生活才是最重要，而后面的内容同学完全可以自学，并不需要我再唠叨，发现问题的活动和展示完全可以更多的占用一些时间。

中进行学习，学生会感到轻松愉快，不仅大大提高学生学习的兴趣，而且能训练学生的思维能力。

课程改革为我们带来了新的教学理念，为学生发展提供了更广阔的空间。我认为，让学生从生活、活动、思索、交流中学习，尽可能多给一点思考的时间，多给一点活动的空间，多给学生一点表现自己的机会，让学生多一点创造效果会更好。

信息技术教学设计反思篇四

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。

信息技术教学设计反思篇五

4月3日，在学校高效课堂教学竞赛中，我在六（1）班上了《表格的创建和处理》一课。这节课是让学生初步了解和掌握绘制表格的一般方法，并且合理运用一些方法来装饰修改表格。这节课重点是让学生掌握表格制作的方法。难点是如何调整表格的格式。课堂导入我设计了一个情境，让学生观看拥堵的交通照片，从实际生活入手，从两份不同的调查报告中，理解表格的用处和优点。接着再让学生自主操作绘制表格。整堂课的进行过程中，我始终以信息技术作为载体，不同程度的提高了学生把信息技术作为工具，为自己学习和生活服务的能力。对于这节课的教学，从如下几个方面进行反思：

一、对学生的品德教育应贯穿在整个课堂教学中。对学生的教育不是一朝一夕一蹴而就的。在整个教学过程中充分抓住

每个机会对学生进行行为习惯、学习品质等方面的教育。教学方法，教育教做人。对于这一节信息课，对学生的教学常规我是比较关注的。

二、学生的自主学习固然重要，但教师的合理引导是不可缺少的。我觉得信息技术教学的实施过程中注重的是学生学习，教师铺路，松手，但也不能太松。教师不但要把路铺好还要维持交通，这样我们的学生才能在大平坦的大道上一路走好。这一点也是最重要的一点，很难把握。

三、教学方法上。主要采用讲解、演示、任务驱动法。比如，让学生制作表格时，我采取了一个学生操作，老师总结的方法，实际操作下来，效果不是特别的好，还需要及时的板书，并且在学生继续操作的过程中，及时反馈。

四、反思整堂课的教学过程，也深切的感到在课题的引入方面，不新颖，对于六年级的学生来说，计算机动手操作水平有差异，使整节课不容易控制难度，课堂中老师更应该有层次的教学，有的知识绝大多数学生需要老师一步步细心引导，通过讲解、演示再加上学生自己上机反复练习才能基本掌握；但是个别已经可以自主学习，或者对于本节内容已经基本掌握，导致他们上课时精力不能完全集中。这时，我尽可能调动他们的积极性，充当“小老师”。

五、课堂教学的设计与实施中存在改进的地方，我主要是如何在教学中强调表格制作的方法；如何编辑表格。对于基础较好的同学，我鼓励他们自己对表格更进一步的美化。比如在制作表格的过程中，如何为表格设置颜色、设置表格表框底纹、在做好的表格上添加表格等。但课后，我发现基础好的学生基本都操作了，但是这部分的反馈时间不是特别充裕。

每节课都会或多或少的存在这样或那样的问题，本节课中存在的问题，值得深思，使我在以后的课堂教学中扬长避短，尽善尽美。

信息技术教学设计反思篇六

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。经过一段时光的教学，我发觉孩子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，增强自信心与创造潜力等方面也获得了成功的喜悦和欢乐。

在中低年级段，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、培养学生动手潜力的知识为主要资料。这样做，贴合儿童阶段的认知结构便于培养学生的思维潜力，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于理解老师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自我的潜力。为此，我把教材中最容易的资料——《用计算机画图》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，我透过学校的多媒体展示系统，将有必须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学楼一楼电视屏幕上播放，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，就必须能成功。于是就开始手把手耐心给他们讲解画图的有关知识作品做好了，如何输入汉字给自我的画取名或将自我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，同学们最后能找到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，给自我的画起上名字，也把自我的大名写上。看着一幅幅色彩斑斓的图画，同学们十分高兴。对自我的创新潜力有了全新的认识。找到了自我，提高了自信心。学习的用心性大大提高。

给中年级上计算机课是件比较困难的事，学生刚刚认识键盘

上的字母，却不熟练，更谈不上让他们去记住字母和其它字符的位置。给计算机基础知识的讲解带来很大困难。透过实践，我找一些较贴切且又能让学生感兴趣，能轻易理解的事物作比喻，效果比较好。

小学生天真活泼、好奇、顽皮好动，但他们形象思维潜力强，抽象思维潜力差。如果仅仅口头讲授计算机知识，显得比较枯燥，学生会没有兴趣，课堂效果肯定不理想，务必要采取用特殊的方法才能较好地解决这一问题。不是单纯讲解，而是侧重于画各种各样搞笑的图形。这种由静变动的教学手段直观、形象、清楚，易于控制进度、重点的地方能够反复演示方法，极大的刺激了学生的感官，使之全神贯注地投入学习之中，完全调动了学生的用心性，到达了理想的教学效果，排除了心理障碍，大大的激发了他们的学习欲望。上机时，我又将探究的主动权交给了学生，给他们多一些求知的欲望，多一些学习的兴趣，多一些表现的机会，多一份成功的体验，给学生一种到达成功彼岸的力量。由于我这种新理念、新意识，学生们对电脑的学习兴趣逐日增强。

精讲多练就是多一些上机操作的时光。俗话说熟能生巧勤能补拙。多练习，学生自会在不知不觉中掌握所要学习的知识。

每节课的开始，我都会让学生讲讲自我的学习体会和操作技巧。逐渐培养学生的成就感和荣誉感，同时也给别的同学树立了学习电脑的好榜样。对操作不理想的人，我解决的办法因人而异，有时我个别指导，有时让“小老师”指导，还有时让他观看其他同学的精彩表演，他们在一点点进步，当听到老师鼓励赞扬的话语他们的脸上也最后露出了开心的笑容。经过实践，这些同学都有了必须的进步，有的还提出要参加电脑兴趣小组来进一步完善和提高自我的计算机水平。

计算机知识是不断更新的，仅书本上的知识是没办法教好学生。而且学生很想了解计算机发展的一些最新动态，了解一些新的软件，一些网络知识。为此，我们能够在上课前

花3——5分钟时光，讲些计算机信息方面的新知识，信息新动态和大家一齐分享。或是让学生讲讲自我的学习体会。并且告知学生们光凭单纯的兴趣是不够的，要有一种意志力，要把所学习的知识和实际联系起来，明白这些道理，学生学习时有了目标，有了动力。

以上只是我平时教学的几点体会，作为一门全新的课程，信息技术课的教学方法还有待于进一步探索，相信在以后的教学实践中，将会有越来越多的先进经验和做法总结出来，计算机教育必将能在良性的轨道上阔步前进。

信息技术教学设计反思篇七

学生最爱上什么课，就是我所教学的：信息技术。学生爱上信息技术课，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，从而达到提高教学效率的目的。

“授人以鱼，不如授人以渔”。在我的教学内容中，既注重传授知识，又注重让学生理解电脑独特的思维；不仅要会使用电脑，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。师生可从中尽情地去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。学期末我还让学生尝试，自己给自己的作品打分，学生的诚实、信心也是我所教学的体现。

教学的确是一门艺术，而且这门艺术又要跟现实结合起来，即教师又要赶进度，又要尽量把课上得生动，的确很不容易。你可以尝试着课前先告诉他们通过本堂课的学习可以解决哪些问题，把这个结果通过实例的方式呈现给学生，调足他们的胃口，然后再上课，这样他们也许会更有兴趣，同时，听课时也更有方向感。还有，可能的话课下跟学生多交流，可能会更知道他们的想法。其实，有时候学生对信息课不重视，也不完全是课业负担的问题。

总之，我觉得只要付出总是有回报，看到学生获奖的高兴，也是我的成绩的认可，当然还有很多的事情需要我去做，有更多的学生正渴望老师用知识去浇灌。

信息技术教学设计反思篇八

在教学《美化文章》一课，我采用“以学生为主体，演练结合”的教学模式取得了很好的效果。

课堂上，我首先把学生带入了老师变“小戏法”的情境中，用形象生动的文字跳动变化吸引学生的注意力，同时，展现漂亮的艺术字，这些字有的形状不同，有的颜色不同，有的带有阴影效果，有的带有三维效果，学生们看到这么多漂亮的字，兴趣很浓，争先恐后地说出了自己的想法：

“老师，这么漂亮的字是怎么做出来的？”

“我们能学会吗？”

“我想做出别的样儿，行吗？”

学生们的声声提问，道出了他们强烈的求知欲。这时，我因势利导，提出教学内容，要求以小组为单位，互相探讨，提出：“你学会多少就汇报多少，看那组同学的方法和别人的不一样？”

这一番话真的起了作用。“学会多少就汇报多少”，不拘一格，给学生留下更多的自由空间；“看那组同学的方法和别人不一样？”则具有挑战性，大大调动了学生探究知识的积极性。教室里呈现出积极参与、主动思考、热烈交流的景象，学生的精力都高度集中在解决问题上。

看书时，同学们神情专注，在字里行间寻找答案；讨论时，有的学生边说边操作，有的还指点比划，唯恐被人听不动；交流时，各小组同学各抒己见，展示自己的学习成果，仿佛他们就是小小电脑专家。

自学后的自由发言，积极踊跃：有的说：“单击‘插入’菜单，选‘图片’中的‘艺术字’调出艺术字库窗口，在窗口中选一种式样，单击‘确定’，出现‘编辑艺术字’对话框，在对话框中输入文字，然后单击‘确定’在文章中就出现了漂亮的文字。”

有的说：“老师，我不是那样做的。那样操作太麻烦，我发现工具栏中有一个图标，它是插入艺术字小按钮，我一单击它，就出现艺术字库窗口，这样很方便。”

有的说：“我按`alt+i`弹出插入下拉菜单，也可以找到图片—艺术字。”……

对于艺术字工具栏上各个图标的功能的学习，学生们的兴趣更浓了，我首先出示了一个“锦囊”的图标，吸引学生的注意了，学生个个想来亲自打开锦囊，探究里面的内容，当发现

“艺术字工具栏”时，他们个个瞪大眼睛，小手不停地操作着，变化着艺术字的形状、颜色，领悟着计算机神奇的功能，做出了一件件成功的，具有创意性的作品。

这次教学，学生始终处于在强烈的学习兴趣中，不断探索，不断创新，生动、形象的课件，为学生的学习创造了条件。