

最新技术课教案 信息技术教学反思(模板10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。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

技术课教案篇一

确立用信息技术与学科整合教学平台教学“宋词学习”是有自己的想法的。

首先，我对传统诗歌教学模式有自己的困惑。传统的诗歌教学基本是一种诵读加教师解读赏析的教学，诗词学习课堂，由教师范读或听朗诵录音开始，接下来分析诗词内容，这中间也有叫学生来赏析，但基本是教师把自己对诗歌的解读讲解给学生，然后再以诵读结束。这种教学方式，学生对诗歌内容的理解、对诗歌意境的体悟、对诗歌情感的把握等情况，教师都不能清晰地知晓掌握，学生仍然是被动学习，学生的主体性没有得到体现，或者说根本不可能发挥全体学生的主动性。这样的教学效果总是不如人意。

有了网络教学平台，就有可能解决这一问题，我想在传统诵读的基础上，利用教学平台，让每个学生对诗歌的真实理解得以展现，不管他的理解是到位深刻，还是擦边肤浅，那都是他个人的解读，他在试着走近诗歌。如果在主观理解的基础上，他能得到教师有针对性的点拨和指导，那么他接下来的进一步鉴赏也必将会成为他个人的主动思考。在这样的学习过程里，学生一直是处在一种主动自发的状态中，学习效果就比只听教师赏析要好。

在“宋词学习”这个教学设计中，学生有自己选择的自由，

选一首宋词制作朗读课件、选两首词进行赏析、选苏轼和李清照的两首词进行比较、选一则词谱填词。有了选择，学生的学习热情高多了，每一教学环节，学生参与的热情和学习的质量都让我感到异常惊喜。

其次，选择“宋词学习”，也是我对教学平台的认识所致。对于这个教学平台，发现教学资源库里有大量的拓展辅助资源，利用这些资源，让学生在课外学习，能保证新课标里“课内外学习时间1/1”的要求。

在“宋词学习”这个教学设计中，学生表现出来的热情和智慧，确是我以前很难见到的。

用这个教学设计，利用平台虚拟教室和现实教室结合教学宋词，给我最大的感受是对学生要刮目相看了。原来的教学要了解学生的思想是比较困难的。课堂发言受时间的限制，大多数学生的智慧、思想无法展示，极大地限制了某些同学的才能发挥。如今有了网络教室，有了语文论坛，学生的学习过程我可以清楚的了解，把学习语文的整个过程都展现在大家眼前，对于学生来说也是一个激励，好的学生的得到别人的肯定，越发兴致盎然。差的学生看到差距，又能找到比较的目标和学习的榜样，对他们的帮助也特别大。

以下出示的是学生在宋词学习过程中的一些帖子内容，从中不难看出，学生表达的不仅是对宋词的理解，也是每位学生的个性展示。

据我所知，苏轼死了妻子，李清照死了丈夫，后来二人心中都充满悲伤，那怎么办？于是二人便写起了词。李清照她丈夫在建康时病死了，本来李清照也不想活了，但后来一想：不行！所以就继续活着了。过了几年后，写完《金石录后序》的一个傍晚，她突然来了灵感，创作了《声声慢》！这虽是他死了丈夫好几年后写的，但从此中仍明显看出她对他的思念之情。第一句“寻寻觅觅……”，写她想把她丈夫那些古

玩找回来，可这是不可能的！为什么呢？因为被拿得差不多了。看到大雁飞了过去，很伤心；喝几口小酒，又害怕晚上风大着凉，再加上自己本来就够愁了，配上这环境就更愁了，总之就是让她很不爽。

而苏轼的《江城子》呢，是他为了纪念他死掉的妻子的。写作背景倒是挺吓人的，做了个梦，梦到了死了的妻子！虽然都过了十年，但依然对她一片痴心，这一点和李清照很像。但即使看到他妻子了估计他妻子也不一定认识他了。为什么呢？苏轼给予了回答：“纵使相逢应不识，尘满面，鬓如霜。”唉，为什么古人48岁就到了知天命的岁数了呢？保养不够？工作量太大？有压力？官场黑暗？我估计苏轼肯定是这样的。对苏轼来说，梳妆这个动作可能是他印象最深的一个动作了，想起了他妻子的这个动作，再加上那孤坟、明月夜、短松冈，更使他伤心了。

二人这时都够愁的，其实那时候的人没几个不愁的吧。

方鹏——宋词比较

这样的个性表达，如果没有平台，这样的表达平常教师是不容易看到的。还有一些学生的学习结果的展示，表明他们的学习探究已经有了相当的深度，表现出来的思想，如果没有资源库里的资料为学生的思考提供阶梯，学生的思想是上不了这样的高度的。

我还是认为苏东坡不属于豪放派，只能说 he 开创了豪放派。苏东坡词流传下来的362首词中只有四十几首是豪放词，而且苏词的精华不是豪放部分，而是其睿智和清秀的部分。这也正是我喜爱苏词的原因。

那种睿智是忍受住世间磨练后对人生的洒脱，是经历尽人生沧桑后对生命的洞察。（带酒冲山雨，和衣睡晚晴）

那种清秀是乐呵呵地随世而流却不染一尘，是淡幽幽地遇景梳妆又素面朝天。（玉盆纤手弄清泉，琼珠碎却圆）

读到那些睿智的词我常常和苏老一起乐呵呵地抿着嘴笑。

读到那些清秀的词我却常常奇怪，为何一个拉着长马脸的老头竟能写出小姑娘都写不出来的秀丽之词。

但想到温庭筠丑得被叫做温八叉，却也写的一手温香暖玉的好诗词，于是也就释然而乐了。

刘阳——宋词比较

刘阳同学几经思考，多次阅读苏轼的大量词作，说“我还是认为苏轼不属于豪放派，只能说他开创了豪放派。”虽然观点有误，但是他学习后的感受，敢于说，不迷信，不盲从，这比听老师说什么是什要令人欣慰。马丁同学从意象出发，陈述自己的理由，证明自己的观点，我觉得这就是研究性学习，是自主学习。而刘凯蒙同学和李倩同学，他们把目光投向词作的背后，关注到作者的身世、经历、思想、审美取向，关注到了当时的社会背景，讨论词作风格不同的深层原因，这样的学习收获比我们在上课里给他们讲解，价值要大得多。

在虚拟教室里学生的学习是自由的，没有教师威权在上的压抑，没有时间的限制，没有其与他同学对比的思想负担，而且有充分的资源可供参考，可以深入思考，精心组织语言表达。这样的环境有利于学生自主学习。

学生的学习结果达到了我自己的教学预期，与传统的诗歌教学相比，我认为这种教学更有利于学生掌握古代诗歌。

在这个虚拟的环境中学生学习方式有了巨大的改变，同样在整合的教学中，老师的教学方式也产生了巨大的变化。原来

一堂里的精妙授课，成了整个教学过程中的一个环节；原来考虑怎样导入课堂、如何安排教学内容的讲授次序，变成了如何安排学生的学习活动、怎样布置一个一个的学习任务；原来考虑一堂课的各个教学环节如何水到渠成的衔接，变成了考虑虚拟课堂和现实课堂怎样互动互生；原来布置预习安排课后作业，变成了更直观可控的虚拟课堂学习任务的设计安排。总的说来，是从关注学生的课堂学习转而考虑学生整个学习过程。在这样的教学里，教师的角色发生了转变，究竟在哪些方面有了转变，有感触，但不清晰，还需要进一步思考。

现场课上完后，我一直在思考。有以下几点认识。

上这一课的指导思想有些乱，是两种教学思想在冲撞，既希望学生在课上充分发挥自主，想让他们放开来谈，适当加以引导推进，又没有摆脱自己的旧观念，总想把自己的一些既有结论给学生，拉着学生往自己的设计好模子里走。教什么和引导什么、学什么和还需掌握什么，这两点在课上体现的不明显。教师的引导作用没有体现充分。

对于整合后的语文教学，不同文体的教学有什么特点，自己认识不清。比如带思辨性的散文、文学色彩很浓的小说和科学知识偏重的文章的教学，在虚拟和现实课堂里教学的呈现方式和古代诗歌教学一样吗？如何充分的发挥虚拟和现实课堂相连接和优势，达到古代诗歌教学的最佳效果？这个“宋词学习”的教学设计是否充分利用了二者结合的优势，还有没有更好的设计，让学生在学习过程中得到更好更多的收获，我现在还没有想明白。

但现场课上，如何及时恰当的点评引导学生的发言，确是向我提出了一个新的挑战。应该说学生在网上的发言，在这节课前，是看过很多遍，原来设计在学生的发言中提炼出一个问题，组织课堂讨论，结合学生的发言完全不是他网上的内容了，原来准备的思路在课上只实现了一半，就是他们争论

风格形成的原因那部分还在。这使我认识到，学生的网上发言与现实是有差距的，来回粘贴别人的文字没有自己的理解，课上自然不能自圆其说；另一种情况是，网上资料的丰富，查阅的便捷，也可能学生没有把自己的所得完全呈现在网上，现实课堂上发言可能会有很多惊人之言。面对这样的情况，老师要驾驭课堂，在思维敏捷、学识渊博、教学经验丰富等方面就有了更高的要求。

技术课教案篇二

通用技术课程是新课程的一大亮点，也是一大难点。面对这门全新的课程，我们的老师还没有准备好，就匆匆上路，担心与困惑在所难免。通用技术是一门什么课？这门课究竟怎么教？我想，要回答好这个问题，我们先要明确国家为什么要开这门课。从国家来说，开设通用技术课程是我国科技发展的需要，是学生终身发展的需要。正是这双重的需要，使我国在普通高中开设这门课程。

技术的本质就在于创新。有人认为，不只是技术课程承载着创新的教育功能，高中所有学科都可以承载创新功能。其实并非如此，科学课程职能是认识世界，探讨的目标是“是什么”和“为什么”，而技术课程职能是改造世界，探讨的目标是“做什么”和“怎么做”；科学主要任务是“发现”，而技术的主要任务是“发明”。技术创新包括发明和革新。因而，技术最接近创新。通用技术的教学活动，如何培养学生的创新能力和意识呢？我认为在教学过程中把教学的目标，第一放在学生学习兴趣、学习习惯的形成上，第二放在学科的知识点上，第三放在学生实践能力，创新精神、学习能力的培养上。因为兴趣与习惯是创新的保障，知识是创新的基础。采取精讲多做，教服务于学的模式。精讲是指老师的讲解要精练；多做是指学生动脑思考、动手操作的时间要多。教师不对学生的思维方式、方法作任何限制，尊重学生的设计思想、意图，欣赏学生的学习过程与成果。鼓励学生形成独特的研究问题的方法。

通用技术课程是实现学生自主学习、合作学习、创造性学习有效载体。我认为在技术课堂上，学生是学习的主体，教师是学生学习的主导。特别是在实践课上，当学生遇到问题时，我主张学生第一多问几次自己，然后问同学，最后问老师。当学生问到我时，我也不把自己的想法抛给学生，而是指导他们查资料，自己想办法解决。对于实在是解决不了的问题，就和学生一起研究，以学生的想法为主，学生的想法错了时，就和他们一起想办法退回来。让学生体会知识的产生过程，亲身经历失败与成功的磨砺，体验成功的喜悦。

为了培养学生学习的主动性，在第一章，我设计了“技术的两面性辩论”比赛，调查对当地经济有重要影响的技术发明等主题活动。为了进一步锻炼学生各方面的能力，每个班都选几个能力较强的学生当小老师，这样做会极大的调动这些学生的自学积极性，也加强了同学之间的交流与学习。这些学生通过查资料、反复实验、同老师探讨都能很好的完成任务。他们不仅提高了自身的能力，而且对本班的同学起到很好的拉动作用。

不靠老师讲，而靠学生自己探索的教学与学习方式，使学生有机会形成自己探索客观世界的方式。并使学生的创造力得到极大的发挥，学生设计的便携式小凳，结构简单，造型新颖，非常富有创意。学生设计的台灯各式各样，每一个小组都有独到的设计。特别是当学生发现自己的方法比别人的高明时，特别兴奋，特有成就感。

技术是人类文明的重要组成部分，从学生发展和民族振兴的深远意义来看，当代中学生不仅需要科学与艺术的学习，还需要接受技术与设计、实践操作方面启蒙教育，这是他们全面发展不可缺少的。缺少了，不仅难以实现学生富有个性的全面发展，而且将使一批有天赋、有技术悟性和潜能的学生失去了早期的教育与培养。新课程在高中阶段开设技术课程，将有效地弥补当代中学生在技术教育上的缺失。技术课程的独特价值，在《普通高中技术课程标准（实验）》中是这样

表述的：“引导学生融入技术世界，增强学生的社会适应性；激发学生的创造欲望，培养学生的创新精神；强化学生的手脑并用，发展学生的实践能力；增进学生的文化理解，提高学生交流和表达的能力；改善学生的学习方式，促进学生的终身学习”。既然这门课程有如此重要的价值，作为技术教师，我们就要千方百计地认真开设好，这是我们的责任。

技术课教案篇三

本课是宁夏回族自治区教研室编五年级下册中难度比较大的一课。在本课的教学中我立足教材，深挖教材，对教材有了一个整体的把握。利用书本上的一切可利用资源，从课堂实际出发，以学生能准确理解图层并能通过图层解决实际问题为目的加以修改。充分运用“任务驱动法”，让学生带着任务在自行探究知识的过程中去发现问题并解决问题。教师用直观教学法使学生知道什么是图层；为什么要使用图层；如何使用图层。学生通过学习学会了建立新图层；给图层命名；移动图层；删除多余图层；锁定及隐藏图层的方法。突出了本节课的教学重点。当学生参照书本上的“做一做”完成了“植物开花”形状渐变动画的制作后，教师鼓励学生对知识进行拓展延伸。这样设计使学生学习知识有了一定的递度。从而使分层教学达到了合理、完美的效果。

1、导课环节：从对学生进行信息技术学科的学习目的教育为突破口，再用本节实例“植物开花”形状渐变动画的预设演示1（多图层动画）和预设演示2（单图层动画）的比较，使学生明白多图层动画能帮助我们实现一些单图层不可能实现的目标，从而深入浅出地让学生明白究竟什么是图层，为什么要使用图层，并使学生消除学习的畏难情绪，激发学生对使用图层制作形状渐变动画的热情。

实际效果：学生能通过“植物开花”动画的对比，产生强烈的创作多图层动画的热情，打消了他们对图层的恐惧感。

2、授新环节：以教材为范本，引导学生自学并尝试建立新图层的方法。重点让学生理解什么是图层，学会建立新图层和给图层命名的方法。掌握如何使用图层的方法。除了让学生掌握建立图层操作这个书本上要求掌握的知识点以外，补充进去了删除多余图层、给图层命名、插入、重排、隐藏、锁定图层的方法，这些对理解图层和更好地驾驭图层有帮助的操作，使学生能通过本课的学习更好地驾驭图层，学生只有很好的驾驭图层了，才能在制作动画的过程中很好地使用图层。

实际效果：学生的确能很好地驾驭图层，并能利用图层制作“植物开花”的形状渐变动画。

3、课堂实践环节：考虑到本课的重点在于让学生学会使用图层，故在教学中充分利用上节课制作的“植物生长”形状渐变动画，避免了学生因使用绘图工具绘图浪费时间。结合本课的“做一做”练习把本课要求掌握的知识点（图层基本操作、形状渐变动画、插入延续帧等）融入多图层环境中，使其变成练习的一个环节，通过这个综合的练习让学生的脑海里有一个清晰的图层概念，并增加了在复杂图层中制作“植物开花”形状渐变动画的实战能力。

实际效果：通过本课的学习，学生能综合运用所学知识完成既定目标，突破了本课的难点利用图层配合复杂动画的制作。同时学生也明白了图层的基本操作难度不是很大，难点在于什么时候使用图层以及怎样利用图层解决制作复杂动画中的实际问题。使用图层最终目的在于制作复杂动画，从而使动画效果更合理，更完美。

4、拓展延伸环节：在学生掌握了“植物开花fla”形状渐变动画制作的基础上，让学生再建立新图层，给动画添加草地的背景，并对该层进行锁定。插入新图层并在图层上打字，使学生进一步理解和掌握如何使用图层的方法，从而使知识得以升华，培养了学生的创新能力。

实际效果：学生不仅完成了“植物开花”形状渐变动画的制作，而且在动画中建立了“草地”背景层和动画名图层。使动画的播放给人栩栩如生的感觉。

存在的不足：评价环节只注重了学生的自评，对于他评做得不够充分，应该让学生自己找出问题并解决问题，加深对本课知识的掌握。

技术课教案篇四

通过九年的高中信息技术课的教学，感慨良多，其中一点就是在多数学生眼中电脑就等同于聊天和游戏，因此上课时学生总会在下面交头接耳，甚至还有同学偷偷的玩游戏。课堂是教育教学最关键的一环，对于这样的课堂现象，我们该去如何处理呢？要真正达到课堂教学的理想效果，还要首先维持好课堂纪律。怎样认识信息技术新课程的课堂现象，用什么方法来有效地维持课堂纪律呢？我一直在思考这个问题，现在我对此谈一下我的一些看法：

一切为了学生，关注每一位学生的发展，每一位教师必须尊重学生的人格，而且还要学会去赞赏学生。学生刚刚接触计算机，在上机操作过程中，难免会出现这样那样的错误。这就要求教师耐心加以指导，如果总是大声斥责学生，甚至羞辱嘲笑学生，学生往往产生恐惧心理，厌学心理。所以上信息技术课时，要努力营造民主、和谐的气氛下，这样不但真正提高了学生的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。

高中学生容易受外界的影响，有时显得比较浮躁、缺乏耐心。在整整一节课的时间内，总要求他们安安静静、规规矩矩地按照老师的要求做是很困难的。那么，如何保持学生的学习兴趣，有效地实现教学目标，值得我们思考。我认为首先要研究教材，精选内容，对容易的知识点的讲解可粗略一些，让学生自学也未尝不可；对难度较大的内容要想办法化难为

易，教师加强随堂指导，使学生听明白，做正确。其次，要让学生多动手。学生对动手操作非常感兴趣。如果整一堂课只讲理论不让他们动手，他们的注意力往往不集中。因此要合理安排时间，让学生多动手，这样才能把他们的注意力集中在课堂上。在上机内容的选择上，也要注意难易结合，有时候采用同样的练习，基础好的学生由于认为太简单在操作的时候就粗心大意，而基础差的学生有时又认为太难做不出来，这样“一刀切”常常效果不佳。这时候布置不同的任务，就能达到较好的教学效果。要求所有学生都要完成基本任务，另外布置较高层次的额外任务，让基础好的学生去完成，这样既节省老师的教学时间，也给学生更多的练习机会和知识技能。

如果总是采用单一的教学方法，在短时间内可能效果不错，但长期下来，学生便会慢慢地失去兴趣。信息技术课一般采用“任务驱动”模式教学，开始先由教师确定学习任务，然后教师讲解、演示或学生自己看书学习，注意引导学生自主学习和探究学习，鼓励好生辅导差生。在此基础上，再由教师点拨关键点、演示重点内容。有时，让学生上台操作，边操作边做解释，教师适当补充，这样的效果很好。另外，将书本中的例题和练习相结合，提出典型的问题，以小组为单位组织讨论，然后由小组派代表上台来讲解和演示解决问题的步骤和方法，加强团队合作精神和实践经验。

对于学生自己看得懂的、易理解的内容，教师少讲，甚至不讲，让学生自学，这样也可以提高他们的自学能力，培养他们的合作精神；而对于一些较难的知识要有针对性地讲解，突出重点，抓住关键，突破难点，让学生掌握要领。此外，要让学生尽可能多地参加实践操作，从而掌握信息技术的基本知识与技能，培养学生的自学能力。在学生实际操作时，教师加强巡回辅导，及时解决学生发现的问题。

师生互动，学生的互动在课堂上要得到体现。互动可以在小组合作中体现，小组合作实际上是一种优、差的合理搭配。

在共同完成任务的过程中，优生发挥特长，施展才能，差生尽其所能，学有所得。这实现了学生资源的共享利用。这种互动能够调动优、差生的积极性，将会明显的改善课堂纪律。

改善课堂纪律要求教师具有较高的素质。作为一个教师，需要不断地学习，不断的充实自己，才能达到良好的课堂纪律与显著的教学效果。

技术课教案篇五

在本课的教学中始终以学生为主。我只为学生在需要帮助时提供必要的帮助或做画龙点睛式的讲解、演示，大部分时间由学生自主探究学习、交流讨论和师生对话、讨论，加上总结来得出结论。课堂上充分调动了学生的积极性，整节课学生基本处在兴趣状态下。

我根据课堂实际情况，及时调控，根据课堂中的反馈信息对教学进程、难度等进行适当调整，较恰当地处理好临时出现的各种情况，从而对教育教学效果起到积极的作用。

充分发挥信息技术课综合性的特点，通过对自己喜欢的小动物的绘画，不仅解决了难点，更重培养了学生的综合表现能力。课堂上不仅仅是学习具体的操作，而是把计算机作为工具，学习信息处理方法，并将美术、思想等内容融会到信息技术当中。

不足之处及今后设想：

- 1、本课对学生积极性的调动还不够充分，学生思路还不够放开，今后应更加大胆地放手让学生去做，去尝试，充分相信学生的能力，更进一步地培养其创新意识。

- 2、备课时，可考虑单元的整体性，适当把某些内容进行整合，既可以节省课讲授时间，留给学生更多的练习时间，又可以

加强学生对知识的整体把握水平。

3、在原有基础上，进一步分层次布置练习任务，使每个学生保证完成最低学习要求的时候可以有更进一步的提高；学生做练习的时候，教师不要过多的干扰，同时加强对学生的辅导的力度。

4、一定要留出足够多的时间展示学生成果，让学生体会成功的乐趣，激发其积极性；

5、在成果展示完后，教师可做一些有针对性的讲评，以加深学生对知识的理解和掌握，并起到“表扬先进，激励后进”的作用。

技术课教案篇六

初略翻看小学信息技术教程、初中信息技术教程会觉得很多知识点是重复的，这会降低学生学习的兴趣。如何上好初中信息技术课，在上课之前我认真研读了初中信息技术的教学目标。如何积极倡导学生参与信息技术的教学过程，培养学生的协作能力、探究能力、创新能力、操作能力以及使学生具有获取信息、处理信息和应用信息技术的能力？信息技术课与其它课程有所不同，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。下面就结合教学实践，谈谈我的几点感想。

学生的学习动机来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大，学习的动力越大，学习的状态越好，学习效果就越明显。在小学的时候，学生对计算机早已有了浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它、掌握它。希望有一天自己能随心所欲地操作计算机，利用电脑绘画、制做自己的作品、上网聊天、购物等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。现在他们终于能够动手操作了，较多的实践机会为学生们提供了大量的动手操作空间，大大满足了学

生的好奇、好动心理。但是，如果课堂仍采用传统教学模式——“教师讲，学生听”，“学”跟着“教”走，只要“我说你做”就可以了。信息技术是一门科学性、实践性很强的学科，如果教师仍按以前的做法，学生很容易产生“三分钟的热度”，过后就凉了。所以在教学过程中，对于较容易掌握的内容，我们应该采用“先学后教”的教学方法。学生们边学边练，很快就学会了本节内容。使用这种教学方法，不但可以激发学生的学习兴趣，而且大大提高了教学效率。中学生对游戏特别感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，可以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》，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。

在教学中，可以充分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。

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，教师应加强辅导，在通过屏幕监视器或巡视的过程中发现问题。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

教师应该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。

初一年级的学生已经有了一定的阅读能力。能够自己探索一些工具及软件的使用方法，一般情况下采取“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，让学生带着问题自己去阅读教材，然后老师再加以引导，最后解决实际操作问题，通过长时间的训练，学生逐渐会形成自己解决问题的能力。

信息技术与学科整合是时代发展的要求，是学科发展的需要。比如我们以语文教学为例，随着课程改革的不断深入，语文教学在重情趣、重积累、重感悟上取得了明显的成效，特别是信息技术与学科整合研究的开展，信息技术和语文教学都获得了前所未有的生命力，实现了双赢。七年级《信息技术》第一课的教学目标是：树立良好的信息意识、使学生理解信息的概念，掌握信息的特征、信息技术在生活中的应用、通过分析我们生活中处处有信息的现象，了解信息对人类的重要性这些教学目标对初二的学生来讲太抽象了。无意中听到语文老师议论：对于今天的学生来说，“长征”这个概念是非常遥远的，想要让他们理解《长征》中所表达的情感是相当困难的。和语文老师讨论后决定：这两科的教学目标可以一起完成。老师布置任务查找“长征”相关的资料后整理成信息。课堂上教师请学生展示信息并加以评论，最后教师适时出示毛泽东奋笔疾书，写下《长征》，并配上背景音乐为《长征》组曲，立即唤起学生的激昂情绪。把心中想象的情景与录像中的情景加以对照、重组、补充，形成了更为清晰的画面，为此学生还不满足毛泽东奋笔疾书写下《长征》的一组片断，内在的需求让他们主动要求在此基础上观看夺取大渡河的画面，真正实现学生与文本、学生与作者的充分对话。整个教学片断经历了语言文字到情感体验，然后从情感

体验回到语言文字这个过程。在这个过程中，信息技术的使用起到情感的推动作用，两门课程的教学目标也都很好的完成了。

总之，要上好信息技术这门课程，必须使用易于学生接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，使我们的学生能在轻松的氛围中学到更多的知识。

技术课教案篇七

20xx年4月19日上午第四节课，我给五年级一班的学生上了一节信息技术的公开课，课题名称是《夸夸我家乡—制作电子相册》，这一课主要讲述了怎么样在制作电子相册之前进行流程规划、使用acdsee软件的图片编辑功能制作电子相册的封面和封底和使用acdsee软件的幻灯片功能制作电子相册的这样一些主要内容。我主要采用的教学方法是情趣激趣法、教学演示法、任务驱动法。对于课上效果我做了如下反思：

制作电子相册软件acdsee软件是学生第一次接触，这一部分涉及到实际应用，应该是学生比较感兴趣的，但要想在短时间内熟练掌握软件的使用及作品的制作技巧，也是具有一定难度的。要想完成活动目标，不仅需要教师详细介绍软件的特点，还要注意学生的理解情况。

令人可喜的是，无论是照片的添加、文字说明的添加、转场特效的设置，还是视频文件的生成等知识点，在学生作品中都得到了一一的落实和体现。需要强调的是，类似于此类作品，在学生的实际学习活动中，并不是少数，它带有一定的普遍性。这说明，我们在教学活动中，只要做到教学思想缜密、教学设计巧妙、教学准备充分、教学方法得当，就一定能够使学生在获取知识的同时，增强学生的学习的兴趣，激发学生的创作热情。

但是，在第一阶段学生动手操作制作电子相册的封面和封底

的时候，大多数学生都会根据教师的演示操作来完成自己的作品，但还有一小部分学生没能够完成，原因之一是因为微机室电脑配置低的缘故，教师端控制时没能够全部控制所有的学生电脑，故而教师在演示操作时，有一部分学生根本就没看到教师的演示操作；原因之二是大部分动手能力强的学生主要是男生，有些女生反应就不快，动手能力就更差。

第二阶段学生动手操作时，我先采用自学为主的方法来开发学生的自学能动性，但是这一效果还行，但许多学生都没时间做完，原因还是动手慢，读书不精准，当然我自身的责任也是最大的，首先我在讲述完具体操作细节的时候，由于时间关系，所以我直接删减了让学生再次修改完善自己作品的环节，故而学生上完这节课之后感觉上我是讲的很完整，很详细，但是却忽略了学生本身的主观能动性，对于这一点我在以后的微机课上我定会注意，尽量让自己讲的时间短一点，让学生动手的时间多点。

在教学问题反馈中，没能让同学们在自己动手操作时发现的问题扩大化让全班同学都来讨论问题的解决方法，从而没能发掘大家在动手的过程中自己主动解决问题能力。但是在学生作品自评环节上，教师充分发挥了学生的主观能动性，以学生角度来看待自己的作品。

在今后的教学过程中我会积极反思自己的教学方法，积极从中寻找到更好更适合我们这学生的教学手段来适应时代教学的脚步。

技术课教案篇八

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？！”

技术课教案篇九

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。

技术课教案篇十

教学过程主要有理论课、上机课和课外实践三种形式，三者比例目前受各种因素制约，不能一概而论，但应不违背以下原则：

理论课在信息技术课时中的比例应远小于上机课。应给予第一节信息技术课足够的重视。课前用于知识记忆性质的检查提问应取消。牢记课堂教学以能力培养为主。利用现代化教学手段，有效提高教学效率。要培养学生追踪新技术的能力。因此，学校可安排教师在多媒体教室（如暂无多媒体教室也可用教师机和大屏幕彩电替代）对windows和internet等具有现实意义的知识和应用技术进行教学，让学生有机会感受这些应用技术。那种认为“中小学信息技术教学不能赶潮流，只要教一些计算机基础知识就可以”的想法不可取。

教育部已拟定，上机课的课时应占信息技术总课时的70%以上。有关操作的教学内容应安排在机房进行。在教学过程中注意培养学生的自学能力。让学生在巩固性练习中，进行知

识的整合创造。程序设计是培养学生创造力的有效手段和途径，应让学生适当参与。目前，中小学信息技术教学中选用的程序设计语言，一般只需学习十几个简单的语句，即可编出多种多样的程序。键盘指法的常规训练尽量与英语学习相结合，要常抓不懈。

课外实践作为课堂教学的拓展和延伸，应分程序设计和应用技术两大类进行辅导。如创作美术作品；普曲或合成音乐；设计贺卡、电子像册、公益广告、网页；通过internet进行信息传递、资料查询等等，这些活动打破了学科界限，使学生在轻松愉快地学习、巩固相关学科的知识的同时，有效提高了应用已有知识进行创造和规划的能力，深受学生喜爱。学校在保证教学课时的前提下，可利用课外活动、寒暑假的时间为学生提供课外实践时间。在目前计算机已进入不少家庭的情况下，可适当安排学生在家完成部分课外实践，弥补学校课时的不足。