

最新信息技术教学反思(汇总7篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。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。

信息技术教学反思篇一

- 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。

信息技术教学反思篇三

本课学习了使用不同的词语输入方式来输入词语，了解了3种词语输入方式各自的优缺点，同时也鼓励学生采用混拼方式输入词语，并强调简拼方式在3个字以上词语的使用。学生通过连续的练习，应该基本掌握了词语的输入方式，但是我也注意到了，有些学生已经不太注意键盘的指法规范了，这应该引起足够的重视，不管是中文还是英文，正确的指法才是

提高输入速度的基础。

教材通过“我教你学”栏目的练习，引导学生从全拼方式输入词语入手，以减少重码为出发点，以词语为单元进行练习，提高汉字的输入速度，这也是使用词语输入方式的本质，即减少重码。

三年级学生的电脑操作能力还不是很强，特别是在指法还不是很熟练的情况下，不能强求学生一定要采用何种词语输入方式，而是让其根据自身的情况来决定，还能培养学生对自身的评价能力。

信息技术教学反思篇四

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。

信息技术教学反思篇五

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一年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。

信息技术教学反思篇六

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。

信息技术教学反思篇七

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。