

小学信息技术教学反思(优质7篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。相信许多人会觉得范文很难写？下面是小编为大家收集的优秀作文范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

小学信息技术教学反思篇一

本站后面为你推荐更多小学信息技术教学反思！

课文主要内容：

- 1、第一台电子计算机叫“埃尼阿克”(eniac)与1946年在美国诞生。
- 2、计算机硬件系统由运算器、控制器、存储器、输入设备和输出设备等五大部分组成。
- 3、运算器和控制器统称为中央处理器(cpu)
- 4、存储器分为内存储器和外存储器。
- 5、电子计算机经历了电子管、晶体管、集成电路和超大规模集成电路等四个发展阶段。

我就所讲授的这一课谈谈自己的教学感受：

1、我认为“导入和小结”是课堂的点睛之笔，即使准备的时间紧张，但在“导入”环节的设计，还是费了不少的时间。由“计算机能做什么”——几乎每个同学都能回答的问题，引出本节课的教学，让学生没有难度，感觉轻松。老师就着学生的回答，比如，有的同学说“用计算机听音乐”，与人类比，人是用嗓子唱歌，那计算机用什么部件就能发出声音呢？引出了本节的内容——计算机怎样计算的及工作原理。

引入学生的生活经历，简单、自然的思维引出了本节的内容，让学生没有陌生感。

2、教学内容安排紧凑、有序。由学生看到的自己面前的计算机，说到外部设备；由神秘的主机箱说到主机的组成，又由设备说到设备是怎样工作的，这种“由近到远，由浅入深”的循序渐时的安排，符合学生的思维特点，易于接受。

3、重、难点突破有“法”。计算机是怎样计算的是本节课的重点，采用任务完成法让学生完成任务，讲解学生完成计算的过程，来完成计算机工作计算的过程。

4、注重细节设计，营造了良好的教学氛围。

5、有待改进的几个方面。完善每个硬件的讲述内容，规范语言；演示工作原理中的实例时，将程序编写过程加入进去效果会更好；现场拆机箱，发硬件，会让学生感觉更直观。

小学信息技术教学反思篇二

上周我上了一节五年级的信息技术课《牵牛花儿开》，我把整堂课都录了音，课后在听录音时我发现自己在教学中存在的各种问题。

首先，我的教学环节不够明晰，在备课的时候，虽然我明确分好了每个环节应该如何进行，而当我真正的实际上课的时候，发现学生的水平参差不齐，为了照顾学得慢的学生，我就将各个教学环节一同展开，本是想照顾到大多数，结果由于教学环节不清晰，很多学生不知道自己该练习什么，也始终不清楚本节课学习了什么内容。从这点上，我意识到，课堂上必须有大局意识，当大多数学生都掌握了之后，就果断的进行下面的内容，使教学环节更加明晰。但这并不意味着放弃那部分领会的比较慢的同学，在布置了新的任务让学生做的时候，可以对那部分学生单独辅导，这样会在不耽误整

体进度的基础上照顾到更多的学生，使每位同学都在课堂上有所收获，虽然收获的多少不同，但达到了学习的目的。

其次，我上课时的声音过于平淡，没有轻重、缓和，声调平淡，没有通过声音的变化吸引学生的注意力，致使有些学生上课感觉无趣，进而不认真听讲，以后我会在这方面加强，注意将我的语言变得丰富些，带些神秘感，争取让学生有始至终能够跟着我的教学过程，更好的完成学习任务。

第三，作为一名信息技术教师，我课堂上讲的有点多，信息技术学科的特点是让学生通过自主探索掌握学习软件的操作，增长信息素养。在这个课堂上，教师者应该是一个完全的引导者，让学生自己发现，自己表述，进而通过学生的演示、表述让更多的学生掌握操作的步骤与过程。我在课堂上总是担心学生不会，因此讲得有点多，这种方式导致的结果就是学生可能当时会了，但不是通过他们自己探索出来的，下节课可能就忘记了，所以，教师还是应该更多的引导学生，这样才是他们真正的学会了。

第四，本节课堂上的纪律不是十分的好，究其原因，我的语言平淡是一方面，另一方面，我没有通过对学生进行适当的表扬，或树立学生学习的榜样来约束学生的行为。现在学生的已经有了很强的竞争意识，如果课堂上老师表扬了哪位同学，他们都会有种超过他的想法，这种不自觉地竞争意识就使他们更好的上课，更认真地听讲。

纵观全课，我在很多方面存在不足，这使我意识到，我必须尽快加强各个方面的学习，用先进的教育思想指导自己的工作，不断地向其他教师学习，多听他们的课，提高自己的教学水平。当我的教学水平达到一定的高度后，注重形成自己的教学风格。

小学信息技术教学反思篇三

——如何课堂上激发学生兴趣创新 在教学中我一直认为信息技术这门课就是教会学生如何上机操作，课堂上无非是教师演示、学生观看演示、然后学生上机操作。结果在实际教学过程中，学生的学习效果并不乐观，反应快的学生教师还没有讲完，他就会操作了；反应较慢的学生还没有弄清楚你在讲什么，还有部分学生上课走神，压根没有听见你在讲什么，一堂课就结束了。这种教学方法很不利于学生的学习发展和创新思维能力的培养。信息技术是一门新课程，它对培养学生的科学精神、创新精神和实践能力、提高学生对信息社会的适应能力等方面都具有重要的意义。因此在信息技术教学过程中，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学方法来挖掘学生潜力，提高学生自身素质，尤其是利用计算机这一工具解决实际问题的能力。下面就结合我的教学实践，谈谈几点反思：

一、改变教学方法、激发学习兴趣

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。在低年级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、制作自己的作品、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。而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。

二、创设和谐学习环境，保持良好学习情趣

在实践教学过程中让我懂得，鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的抵触情绪，创设和谐的学习环境，是保持学生学习情趣的最佳手段。

得到提高，同时还克服了部分学生惧怕老师现象。从而使所有学生不会的问题得到解决。同时，在同学互相辅导学习中增进了友情，了解到合作的重要性，创造出合作学习的和谐氛围。

总之，要学好信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，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，提高他们驾驭计算机的能力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

小学信息技术教学反思二——良好的学习习惯使人终身受益

良好的学习习惯使人终身受益。因此，培养学生主动学习信息技术的习惯，必须持之以恒，一点一滴，长年累月，促使他们在学习中不断成长。由于计算机及网络等信息技术在信息社会中的重要地位，许多人误将信息技术教育等同于电脑知识教育，以为掌握了电脑知识也就具有了驾驭信息的能力。其实不然，如果一个人只偏重于电脑知识的学习，而轻视学习信息学科知识良好学习习惯的形成，纵使掌握有高超的信息技术，也难以有效地利用信息。总之，我们要始终贯彻信息素质教育的思想，使学生在信息技术过程中形成一系列良好的主动学习习惯，使学生能更有效地主动去获取、处理、分析和利用信息，从而不断地提升自我，超越自我。

小学信息技术教学反思一

小学信息技术课程是一门新型学科，它的设置主要是为了让学生了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识，初步了解现代信息技术的一些简单知识，学会计算机的基本操作，从而培养学生的创新意识和创造能力。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能力。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点教学体会。

一、带着兴趣，自觉学习。

小学生学习一般都凭借兴趣，所以根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，因为特别是男孩子很喜欢玩游戏，所以我们可以利用游戏来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。于是有的孩子就会问老师，到底用那个指头来击键。学生通过游戏，通过自主探究发现问题，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。

兴趣是最好的老师。没有兴趣，学生主体参与的活动将是勉强的。一旦激发了儿童的学习兴趣，就能唤起他们的主动探究和求知欲望。在课堂教学中，利用多媒体集直观性、多变性、知识性、趣味性于一体的特点，为学生提供生动逼真的教学情境，大大激发学生的思维活动，充分发挥了学生的主动学习的积极性，从而培养了学生主动去学习信息技术的习惯。

二、任务驱动，加深记忆。

现行的小学信息技术课程标准中，对学生的学习效果没有统一的评价标准，而每章每节的教学内容，也没有设置一系列让学生亲自动手完成的具体任务，严重地制约了学生学习信息技术的主动性。教师在教学中可采取任务驱动方式，培养学生主动学习的习惯。教师在教学过程中，有意识地布置一些实际的操作任务，学生带着老师提出的问题，通过动手操作进行自主探究，充分发挥他们的主动性。这样不仅重视了学生作为学习主体的积极性、主动性，学生在完成任务的过程中也真正掌握了知识，他们主动学习的习惯也能得到大大的提高。

三、自主学习，不断创新。

学生也喜欢上信息技术课，教师就更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。利用电脑本身自有的特点，能够培养学生的想象力和创新意味。如教学完画图软件后，可以让学生自由创作作品；教学word的插入图片时，让学生进行诗配画的创作；在低年级教学“金山画王笔”时，那美丽的图案使学生感到无比新奇。讲解了如何操作后，学生已迫不及待地动起手来，组合成具有丰富想象力的图案。可以说利用电脑能充分培养学生的创造力和丰富的想象力。

四、整合学科，多面发展。

计算机可以改变学生的学习内容和方式，为学生提供更为丰富的学习资源。在信息技术课程的教学中就应该让学生“把所学的计算机基础知识和基本操作应用于日常学习和生活之中”。因此，在计算机的教学过程中就必须与其他学科结合起来，让学生自觉做到“学有所用”。

如在教学word时，结合学生实际，让他们用计算机进行作文创作、修改等；教学画图软件时，让他们配合美术课，进行实际的绘画；在教学上网时，结合自然、语文、社会等学科，查找自己需要了解的知识；这样，使学生在计算机过程中完成其他学习任务，让学生感到计算机知识的重要性和实用性，培养了学生学习信息技术的兴趣，增长了学生的知识面，也培养了学生的创新意识与创造能力，促使学生全面发展。

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，要求学生必须掌握一定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能力。四年级信息技术的教学重点主要就是围绕着打字进行，这个内容其实可以不用教，只要大家真能做到在家练习就可以了，但是为了照顾有些家中没有计算机练习的学生和极个别没有耐心的学生，是部分同学不至于因为打字速度跟不上，影响了以后的教学进度，还是把他拿到学校里来。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点反思。

儿童心理学研究指出：小学生对周围事物充满好奇，儿童有一种与生俱来的、以自我为中心的探索活动方式。这就表明，“有效的学习活动不能单纯地依赖模仿与记忆，自我探索、动手实践与合作交流应是学生学习的重要方式。”在上完这样一节课后，我对此有了更深刻的了解。

动学习方式。在信息技术课堂教学中，教师应是课堂活动的组织者，起指导、启发的作用。应把更多的时间交给学生，让学生在实践里去亲身体验创新和自学的乐趣。这不仅能深化教学内容，发挥学生的主体性，把学生的兴趣推向高潮，而且还有利于拓展学生思维，培养学生的创新能力和自学能力。

直观教学，加深记忆。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。

学计算机就是要多练习。在学习打字的课程中，与其让学生强行学习理论知识，背熟键盘字母排列、键盘功能还不如让学生多练习。而实际上，我发现打字熟练的学生，并没有一个熟记过键盘字母的排列，而且也不能够背出键盘字母的排列。而且，我们知道有些离退休的老人，打字也是飞快地，没有别的原因，是聊天软件让他们自然而然的把打字速度提高。还有我看到过有一个编程高手打字时就是只用2根食指的，而且速度也是奇快。最后一个例子是：通过半个学期的练习和实践，大部分学生的打字速度都有很大的提高。

小学信息技术课，一定要在平时多留心，而且尽量使用学生易于接受的语言和教学方法，从小培养他们良好的习惯，为他们今后的发展打下坚实的基础，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，提高他们驾驭计算机的能力，为他们今后的发展打下坚实的基础，我相信，只要努力去发现、去探索，信息技术教学效果一定会提高。

信息技术是一门新课程，要培养学生利用计算机解决实际问题的能力。以前我总得信息技术课就是教会学生如何操作，上课时，无非是教师演示，学生再照着“葫芦画瓢”。其实，在实际教学过程中，学生的学习效果并不好，接受能力强的

学生你还没有讲完，他就会操作了；接受能力比较慢的学生还没有弄清楚是怎么一回事，更有部分学生走神了，压根没有听见你在说什么。这种方法很不利于学生的学习发展和创新能力的培养。因此，我采用了以下方法：

一、活用教学形式，激发学习兴趣：

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。

二、创设和谐氛围，保持学习情趣：

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。

三、尝试以“任务驱动”的方法组织教学。

“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

兴趣和动机。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。

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。

信息技术教学反思精选

在教学中我一直认为信息技术这门课就是教会学生如何上机操作，课堂上无非是教师演示、学生观看演示、然后学生上机操作。结果在实际教学过程中，学生的学习效果并不乐观，反应快的学生教师还没有讲完，他就会操作了；反应较慢的学生还没有弄清楚你在讲什么，还有部分学生上课走神，压根没有听见你在讲什么，一堂课就结束了。这种教学方法很不利于学生的学习发展和创新思维能力的培养。信息技术是一门新课程，它对培养学生的科学精神、创新精神和实践能力、提高学生对信息社会的适应能力等方面都具有重要的意义。因此在信息技术教学过程中，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学方法来挖掘学生潜力，提高学生自身素质，尤其是利用计算机这一工具解决实际问题的能力。下面就结合我的教学实践，谈谈几点反思：

一、改变教学方法、激发学习兴趣

一天自己能随心所欲地操作计算机，利用电脑绘画、制作自己的作品、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。而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。

二、创设和谐学习环境，保持良好学习情趣

在实践教学过程中让我懂得，鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的抵触情绪，创设和谐的学习环境，是保持学生学习情趣的最佳手段。

现在每班学生都在六十人左右，绝大部分同学上机操作时都会遇到这样或那样的问题，教师要一个一个教根本忙不过来，肯定会挫伤没有被辅导到的同学的积极性，因此在分组的基础上，采用“兵教兵”的教学方法。我让几位电脑基础好，掌握快的同学先当“小老师”，把他们分到各组去辅导，这样即可以减轻教师逐个辅导学生的负担，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惧怕老师现象。从而使所有学生不会的问题得到解决。同时，在同学互相辅导学习中增进了友情，了解到合作的重要性，创造出合作学习的和谐氛围。

谁不重视它的普及教育，谁就会在人才的激烈竞争中处于十分被动的地步。一个国家，一个民族，要想不落伍，要想跻身于世界先进民族之林，决定因素是其民族自身素质的提高，综合国力的竞争，说到底人才素质的竞争。现在“科教兴国”的号角已经吹响，中华民族的腾飞大有希望。“计算机普及从娃娃做”正是“科教兴国”战略中的重要的一环。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。

一、游戏入门，自觉学习。

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。

二、精心导入，激发学习兴趣，使学生想学

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。

小学信息技术课教学反思

本学期我担任小学三、四年级的信息技术课教学，三年级教授的是计算机入门知识，四年级讲授的幻灯片制作内容。根据三、四年级学生的知识结构及学习特点，我现将本学期以来的教学体会总结如下：

一、打好扎实基础，养成良好习惯

对于三年级学生来说，本学期刚开始系统的学习计算机知识，（大部分学生接触过电脑但没有系统的学习）作为信息技术教师，我觉得帮助学生打好扎实的基础，养成良好的学习习惯显得尤为重要。为此，我从培养学生的学习兴趣入手，开展教学工作。

对于刚开始接触计算机的学生来说，他们一般都有较浓厚的兴趣，积极性较高，但较迷茫，不知从何处学习。此时，我以讲故事的形式介绍计算机的发明、发展过程，让学生在轻松愉快的氛围下接受计算机基础知识。然后，我以打比方的方式介绍计算机的组成原理，用我们人身体的各个部分来类比计算机的组成部件，学生比较容易接受和掌握计算机的基本组成原理。接下来，我用玩游戏的方式介入键盘的操作知识的讲授。对于刚学习计算机的学生来说，练习键盘本来是一件单调枯燥乏味的事情，如何保持学生学习计算机的积极性，我选择了金山打字通软件，该软件里面有打字练习游戏。从此入手，学习变得轻松有趣了，学生在不知不觉中掌握了键盘操作。

二、合作探究学习，体验学习乐趣

四年级学生已经学习了一定的计算机知识，具备一定的基础知识和基本操作技能。在本学期的幻灯片制作课程教学中，我主要采取的教学方式是让学生分组合作完成各自的主题制作项目。每个小组选取一个主题制作项目，自己搜集制作所需的图片、声音、动画等素材，完成各自的创意设计，然后制作完成各自的主题项目。在此过程中，我主要是讲解关键的制作技术，同时辅助各小组，提供技术上的支持。根据各小组的完成情况，学生基本上能制作图文并茂的作品。在此过程中，学生不但能掌握各种幻灯片制作技术，而且提高了大家互相协作的意识，增强了团队精神。当然，项目完成的质量还不算太高，诸如创意设计还有待提高，我相信经过进一步努力学习，学生会有长足的进步。

教学是一个长期复杂的过程，如何进一步组织好学生、组织好教学、提高教学质量，是我长期值得研究的课题，我将一如既往的扎实工作，提高工作效率，高标准的完成各项教育教学任务。

小学信息技术课教学反思

计算机知识的学习对培养跨世纪的人才具有现实意义，而且对提高我们民族的素质也有着深远的意义。信息技术课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。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能力。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点反思。

一、从游戏入门，自觉学习。

小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《金山打字游戏》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“太空打战”“拯救苹果”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。再比如给三年级学生教学认识鼠标的用法知识点时，我结合有趣的纸牌游戏进行教学，让学生通过玩纸牌游戏熟练鼠标用法。效果很好。

二、直观演示, 激发学习兴趣

小学生天真活泼、好奇、顽皮好动，但他们形象思维能力强，抽象思维能力差。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，必须要采取特殊的方法才能较好地解决这一问题，不是单纯讲解。比如在重大版四年级的幻灯片教学中，有一节是在幻灯片中插入背景音乐，为了激发学生的学习兴趣。我首先直观演示事先做好的课堂范例，一个“桂林山水”图文并茂的幻灯片课件自动播放，丰富的切换方式，学生耳目一新：“哇噻！真好！”学生不由的赞叹。于是我出示这节课要学习的内容：“如何在幻灯片中插入背景音乐”学生迫不及待了，要学会这一招啊！课堂气氛活跃，学得很快。并要求展示，效果很好。

三、教学仅仅依照教学——学习——评价相结合的思想理念

的巩固提高的过程。信息技术教材内容较广泛，知识点很多很细，有的还很抽象，由于学校每周只开有一节课，所以经常出现上节课学生学会了，等过了一个星期后的下节课又忘记了的情况。这就要求教师在每一课时的学习结束之后，要及时进行课堂练习来巩固提高；每一单元结束后，要组织一次小测验，检验学生对本知识点的掌握情况，并记录测验成绩。然后在期末考试时，再将主要的知识点串起来进行全面的考核。在作期末评价时，可以将平时测验的成绩和期末考试成绩按比例折算成总成绩，再用等级制来评定。因此，我在教学中很重视对学生的课堂评价，及时打成绩并当堂告诉学生。同时给予鼓励。提出希望。这样学生也有成就感。

小学信息技术课教学反思(一)

我们都知道“二十一世纪的人才，必须懂英语，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，这不仅对培养跨世纪的人才具有现实意义，而且对提高我们民族的素质也有着深远的意义。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，要求学生必须掌握一定的计算机操作技能和操作技巧。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能力。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点反思。

一、从游戏入门，自觉学习。

小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《金山打字游戏》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“太空打战”“拯救苹果”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。再比如给三年级学生教学认识鼠标的用法知识点时，我结合有趣的纸牌游戏进行教学，让学生通过玩纸牌游戏熟练鼠标用法。效果很好。

二、直观演示，激发学习兴趣

小学生天真活泼、好奇、顽皮好动，但他们形象思维能力强，抽象思维能力差。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，必须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。比如在五年级的幻灯片教学中，有一节是在幻灯片中插入背景音乐，为了激发学生的学习兴趣。我首先直观演示事先做好的课堂范例，一曲“宁夏川”塞上新五宝的图文并茂的幻灯片自动播放，

丰富的切换方式,学生耳目一新.“哇噻!真好!..... 学生不由的赞叹. 于是我出示这节课要学习的内容:“如何在幻灯片中插入背景音乐”学生迫不及待了,要学会这一招啊!课堂气氛活跃,学得很快.并要求展示,效果很好.

三. 教学仅仅依照: 教学——学习——评价相结合的思想理念

教学紧扣教材,抓住重点,突破难点。围绕学习目标教学,及时反馈检查学生对知识点的掌握情况,并让学生演示讲解,及时检查学习效果,同时又是对知识点的巩固提高的过程。信息技术教材内容较广泛,知识点很多很细,有的还很抽象,由于学校每周只开有一节课,所以经常出现上节课学生学会了,等过了一个星期后的下节课又忘记了的情况。这就要求教师在每一课时的学习结束之后,要及时进行课堂练习来巩固提高;每一单元结束后,要组织一次小测验,检验学生对本知识点的掌握情况,并记录测验成绩。然后在期末考试时,再将主要的知识点串起来进行全面的考核。在作期末评价时,可以将平时测验的成绩和期末考试成绩按比例折算成总成绩,再用等级制来评定。因此,我在教学中很重视对学生的`课堂评价,及时打成绩并当堂告诉学生.同时给予鼓励.提出希望.这样学生也有成就感.

小学信息技术课教学反思

信息技术是一门新课程,它对培养学生的科学精神、创新精神和实践能力,提高学生对信息社会的适应能力等方面都具有重要的意义。因此在信息技术教学方面,谈谈几点反思:

一、运用教学方法、激发学习兴趣

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。

二、创设和谐学习环境，保持良好学习情趣

在实践教学过程让我懂得，鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的抵触情绪，创设和谐的学习环境，是保持学生学习情趣的最佳手段。

现在每班学生都在五十人左右，教师要一个一个教根本忙不过来，因此在分组的基础上，采用“生教生”的教学方法。我让几位先掌握的同学当“小老师”，把他们分到各组去辅导，这样既可以减轻教师逐个辅导学生的负担，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。从而使所有学生不会的问题得到解决。在这种分组教学的情况下，教师的作用并没有失去，我们正好可以集中精力去辅导个别“特困生”。使他们以最快的速度提高操作水平。

三、采用“任务驱动”的教学法

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。信息技术这门学科是具有很强的实践性、创造性、操作性、具有明显的时代发展特点的课程。“任务驱动”这一教学法既符合计算机系统的层次性和实用性，也便于学生循序渐进地学习信息技术的知识和技能。

总之，要教好信息技术这门课程，要求我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，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，提高他们驾驭

计算机的能力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

小学信息技术课程是一门新型学科，它的设置主要是为了让学生了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识，初步了解现代信息技术的一些简单知识，学会计算机的基本操作，从而培养学生的创新意识和创造能力。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能力。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点教学体会。

一、精心导入，激发学习兴趣，使学生想学

小学生学习一般都凭借兴趣，所以根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，因为特别是男孩子很喜欢玩游戏，所以我们可以利用游戏来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。于是有的孩子就会问老师，到底用那个指头来击键。学生通过游戏，通过自主探究发现问题，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。

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。

兴趣是最好的老师。没有兴趣，学生主体参与的活动将是勉强的。一旦激发了儿童的学习兴趣，就能唤起他们的主动探究和求知欲望。在课堂教学中，利用多媒体集直观性、多变性、知识性、趣味性于一体的特点，为学生提供生动逼真的教学情境，大大激发学生的思维活动，充分发挥了学生的主动学习的积极性，从而培养了学生主动去学习信息技术的习惯。

二、创设和谐学习环境，保持良好学习情趣

在实践教学过程中让我懂得，鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的抵触情绪，创设和谐的学习环境，是保持学生学习情趣的最佳手段。

这样既可以减轻教师逐个辅导学生的负担，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。从而使所有学生不会的问题得到解决。在这种分组教学的情况下，教师的作用并没有失去，我们正好可以集中精力去辅导个别“特困生”。使他们以最快的速度提高操作水平。

三、任务驱动，加深记忆。

现行的小学信息技术课程标准中，对学生的学习效果没有统一的评价标准，而每章每节的教学内容，也没有设置一系列让学生亲自动手完成的具体任务，严重地制约了学生学习信息技术的主动性。教师在教学中可采取任务驱动方式，培养学生主动学习的习惯。教师在教学过程中，有意识地布置一些实际的操作任务，学生带着老师提出的问题，通过动手操作进行自主探究，充分发挥他们的主动性。这样不仅重视了学生作为学习主体的积极性、主动性，学生在完成任务的过程中也真正掌握了知识，他们主动学习的习惯也能得到大大的提高。

四、自主学习，不断创新。

学生喜欢上信息技术课，教师就更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。利用电脑本身自有的特点，能够培养学生的想象力和创新意味。如教学完画图软件后，可以让学生自由创作作品；教学word的插入图片时，让学生进行诗配画的创作；在低年级教学“金山画打字”时，那美丽的图案使学生感到无比新奇。讲解了如何操作后，学生已迫不及待地动起手来，组合成具有丰富想象力的图案。可以说利用电脑能充分培养学生的创造力和丰富的想象力。

五、整合学科，多面发展。

计算机可以改变学生的学习内容和方式，为学生提供更为丰富的学习资源。在信息技术课程的教学中就应该让学生“把所学的计算机基础知识和基本操作应用于日常学习和生活之中”。因此，在计算机的教学过程中就必须与其他学科结合起来，让学生自觉做到“学有所用”。

如在教学word时，结合学生实际，让他们用计算机进行作文创作、修改等；教学画图软件时，让他们配合美术课，进行实际的绘画；在教学上网时，结合自然、语文、社会等学科，查找自己需要了解的知识；这样，使学生在计算机过程中完成其他学习任务，让学生感到计算机知识的重要性和实用性，培养了学生学习信息技术的兴趣，增长了学生的知识面，也培养了学生的创新意识与创造能力，促使学生全面发展。

良好的学习习惯使人终身受益。因此，培养学生主动学习信息技术的习惯，必须持之以恒，一点一滴，长年累月，促使他们在学习中不断成长。由于计算机及网络等信息技术在信息社会中的重要地位，许多人误将信息技术教育等同于电脑知识教育，以为掌握了电脑知识也就具有了驾驭信息的能力。其实不然，如果一个人只偏重于电脑知识的学习，而轻视学

习信息学科知识良好学习习惯的形成，纵使掌握有高超的信息技术，也难以有效地利用信息。总之，我们要始终贯彻信息素质教育的思想，使学生在信息技术过程中形成一系列良好的主动学习习惯，使学生能更有效地主动去获取、处理、分析和利用信息，从而不断地提升自我，超越自我。

总之，要上好小学信息技术课程这门课程，必须使用易于学生接受的语言和教学方法，使一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动。同时让学生把所学的知识和技能运用到实践中去，让学生感到信息技术课一定要学会，一定要学好。

小学信息技术教学反思篇四

二十一世纪需要的是具有创新意识、创新精神和创新潜力的人才。现代心理学家和教育学家的研究证明，创造性是人的本质特性之一，是每个人都具有的一种潜在潜力。创新思维的发挥，决不取决于先天生理因素的遗传，而取决于后天的努力。这就要求我们教育者，努力实施素质教育，开发学生的潜能，使他们学得生动、活泼、主动，以适应现代社会的需要。在电脑教学中，本人不断总结经验，收集教研，与师讨论，在构建新的教学模式中，我在电脑绘画上走出一条“激发兴趣——精讲多练——主动探索——发展个性”的电脑绘画教学方法，与广大从事电脑教育工作的小学教师共同探讨。

苏霍姆林斯基曾说：“兴趣的源泉在于体会到智慧能统帅事实和现实，人的内心里有一种根深蒂固的需要——总要感到自我是发现者、研究者、探索者。在儿童的精神世界中，这种需要个性强烈”。所以兴趣是一种推动学生学习的内在动力，可激发学生强烈的求知欲望，从而为创新思维的产生奠定基础。

- 1、精心设计任务。任务设计的好与坏，直接影响到学生学习

兴趣的培养。一个好的任务，能够使学生在潜移默化中掌握知识，起到事半功倍的效果。

比如，画图软件中图案的放大、翻转及拉伸的技术是比较晦涩的，为了解决这一难点，我让学生画一幅“小小树林”的图画，在图画中设计大小不一样的小树，并使它们在太阳的照射下，在地面上投影成一片片的阴影。由于该任务的生动搞笑，可使学生在简单的环境中掌握知识难点。

2、运用“罗森塔尔效应”。要培养学生的自信心，就应充分运用“罗森塔尔效应”这一行之有效的理论。一个人创造潜力的发挥离不开自信，自信是实现自我和取得成功的必要前提。对学生恰如其分的鼓励，会使学生满怀期望和自信心，使兴趣从外在因素向内在因素转化，从而巩固兴趣。例如，在每堂课即将结束时，进行作品展示。当自我的作品出此刻投影仪或网络上时，学生们将获得成功感和自信心，以此激励他们在今后的学习中，努力探索新的技巧和操作方法。

少而精主要是指根据教学资料和学生的认知水平，在量上少讲，把超多时光留给学生去自学、去思考；在质上精讲，排除学生已经掌握的和透过自我能理解并掌握的知识。重在教学中给学生点明问题的关键，发挥创新思维解决问题的方法，以锻炼其独立探讨问题的思维潜力。

比如，在教《画规则图形》一课时，我首先利用多媒体出示小房子图形，透过闪烁并配有声音以强调房子的组成部分，这样学生看得更加形象、生动、直观，简单了解规则图形有哪些图形，透过向学生详细讲解矩形的绘画方法，让学生自我上机尝试，画出圆角矩形、圆等图形的绘画，这样既培养了学生的集中思维，又培养了学生的发散思维。

时下，让学生带着问题出课堂，在课后经过自我研究来解决问题的研究性学习在我们各科教学中成了时尚。信息技术课同样也是如此，问题出得越多，我越高兴！只有这样你学到

的知识才会越多，当然在此过程中，教师的导演主角就要扮演好，让学生解决问题的过程成为他们学习计算机知识技能的过程。比如：我在教学“画图”软件中的“橡皮”工具时，讲完橡皮如何使用之后，让学生自我去用，有的学生就会发现橡皮太小，擦得太慢，教师适时鼓励怎样办？引导学生使用“+”和“-”号，如何将其变大变小，让他们从书本中寻找答案，在临近尾声时，再让学生欣赏你表演的红橡皮、绿橡皮的杂技，让他们带着问题到课后去寻找鼠标“右键”在画图选色中的应用，让教师也“偷偷懒”，不要像竹筒子倒豆一样，一下全出来。

个性与创造性密切相关，要使小学生具有创新潜力，那就得从培养良好的个性心理品质入手，教师不要做学生思维的保姆，要让知识技能成为学生思考的果实。在绘画教学中，我充分利用学生的不一样思维，让他们在临摹的基础上，要求与绘画作品有不一样之处。并鼓励他们独立思考，将自我想画的、想说的表达出来。如，在讲解画小房子一课时，先用多媒体演示几幅由各种几何图形搭建的小房子的图画，然后依次提问：图中的小房子由哪些图形组成？你们还见过哪些形状的房子？（帮忙学生整理表象材料）除了现实中的房子，你们还能够想象出什么样的房子？（对表象进行初步加工）闭上眼睛，在头脑中把你刚才所想象到的房子放入一个美丽的环境中，然后将它画出来。（对表象进行再次加工处理，构成雏形）。在教师的启发下，学生脑海里将具备图画的大致形象，再让他们充分发挥想象力，创作出各自的得意之作。由于每个同学的思维方式不一样，创作的画面效果也将不一样。

其次，要从学生的实践出发，要求学生学会观察，从生活中、自我的身边获得感性经验，开发学生的思维潜力，并引导学生用心参加各种科技、文艺体育活动，培养学生大胆想象和善于幻想的潜力，从而打开创新力的大门。

总之，在电脑绘画教学中，我们要把学习的主动权交给学生，

让学生多一些思考的机会，多一些活动的空间，多一些表现的机会，多一些创造的信心，多一些成功的体会。

小学信息技术教学反思篇五

这一课有两个内容，一是插入艺术字，二是插入形状素材，开头先以复习的形式从网上下载文字、图片，进而将其复制到文档里，在粘贴文字时，顺便让学生看了无格式文字粘贴的方法。然后插入图片，这些都是上一课的内容，所以又重新提了一下，在这些基本的东西完成后，这才开始讲今天的内容，首先是插入艺术字，由于在课本上有关于桑蚕的艺术字，所以以此为范本来操作，不过在选择艺术字的形式时发现wps文字中似乎没有这一种，后来只好找了一种相似的来做，接着让学生自己来操作，原要求他们也下载文字和图片，后来发现学生做得太慢了，便放低要求，只要是要求他们插入艺术字，接下来谈插入形状素材，在一班讲时有些乱，在二班便直接照书上的，选几个例子作为典型讲一下，这样一来，速度便快了些，同时也可以让学生自己去操作了。

这里的历史是指电脑方面的，而在课本中则称为计算机，我们通常所说的电脑，应当是计算机的一种，即过去课本上所说的微型计算机，又简称微机，只是现在没人这么叫了，而小学生经过两年的电脑操作学习，在这里作一个小结，接下来的两个年级将学习logo□机器人、物联网，这些知识相对于三四年级而言，与电脑的关系已经略远了些，我想课本在这作小结的原因可能就在这里，本课一共分三块内容，一是计算机的简史，课本中谈了电子管、晶体管、集成电路、大规模及超大规模集成电路，在我看来，三四两个可以属于一类，即使分开，第四代的时间也是相当长了，因为从第一代到第三代，也不过二三十年的时间，而第四代则延续了好多年，依我看，对于普通百姓而言，从上世纪九十年代又是一个重要分水岭，因为从那时起，微软推出的操作系统windows□使得普通百姓也可以操作电脑了，不再像过去只是少数专业人

员的物品。第二部分谈计算机今后的发展，课本上用了几
个“化”，我觉得学生似乎对于微型化与巨型化不一定好理
解，其实看书就可以知道，这是计算机的两个不同发展方向，
课本中在此介绍了银河计算机，再就是生活中用的平板电脑，
龙芯电脑一体机，书中没有说手机，我觉得似乎可以算进去。
最后一部分是信息技术的前景，印象中去年的书本上没有这
一块，书中谈了诸如三网融合、物联网等方面的东西，我觉
得教师如果说得好，学生还是应该感兴趣的，可能我在这方
面还有欠缺，自然效果不太好了。

备课时发现，上一课的沿线走的内容其实也是为本课准备的，
按教学设计，要进行沿线走的比赛与避障比赛，所以我在下
午的课上仍是谈避障，在开头谈这个概念时，在黑板上强调
了io6的设定，即io6为0时表示无障碍，为1时表示有障碍，
或者说有障碍时，收到信号的传感器io6显示为1，对于这一
点，然后便开始操作，通过前两次的摸索，发现这一课与前
面两课相比，还是比较简单的，它主要分为两部分，一是书
上说的条件为真，一是书上说的条件为假，所以在设定好
了io6的前提下，在条件循环内加入两个单分支，前一个条件
为真，后一个条件为假，而机器人的运转则是通过设置直流
电机来实现，当条件为真的时候，则设定为正转向前，当条
件为假时，就设定为停止后退，所谓后退，就是直流电机反
转。并且加上延时装置。在设定完成后，还找学生说说，各
个程序代表什么意思。后来让学生自习的时候，我附近有两
个女生竟然也操作了一遍，这比较难得。

小学信息技术教学反思篇六

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己的能力。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“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。找到了自己，提高了自信心。学习的积极性大大提高。

小学信息技术教学反思篇七

1、游戏入门，自觉学习。

二、精心导入，激发学习兴趣，使学生想学

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。