

# 信息技术教学反思(模板5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

## 信息技术教学反思篇一

通过本课学习，学生学会使用windowsmoviemaker软件为视频添加效果、视频片段之间设置过渡效果及增加背景音乐等知识。教学过程中，以任务为驱动，引导学生分析视频，了解美化视频可以通过视频效果和过渡效果两种方式来完成。

在学生探索过程中，教师发现大部分学生都能自主完成，有少部分学生对设置视频效果较为随意，导致视频播放效果并不好。教师留有心眼，并不立即指出，在作品展示环节中，让问题作品的'学生先自评，然后再让其余学生指出视频效果随意设置出现的一些问题，在潜移默化中提高了学生的审美能力。

## 信息技术教学反思篇二

在教授本课时，我密切联系学生生活实际和学习实际，对教材内容进行了灵活处理。除教材上有的“小帆船”和“蝴蝶”图形外，创造性地增加了学生喜爱的“美猴王”图形，放手让学生探究和创造，尽情地变换自己喜欢的“美猴王”形象。课堂上，学生唱主角，我则“沉”入学生中间，互相讨论，平等对话，一起探究。我一方面勉励学生面对失败不气馁，冷静地理清思路后再尝试，培养、优化学生的意志品质和思维品质，另一方面了解学生学习过程中遇到的问题，在必要时给予帮助，针对性地请“成功”的学生上来演示，鼓励“能者为师”，激发学生的好胜心和不服输的精神。学生学习兴致盎然，涌现出不少很有创意的作品。

美中不足的是，因为有的素材未着色，少数学生精心于着色，花费了过多时间，导致无法按时完成作品。我未着色的初衷是担心影响学生创造性的发挥，但没有从学生的实际出发，自己想当然，结果留下遗憾。这也从反面说明“眼中有学生”在创造性地使用教材上是多么重要。

我认为，现代教育改革的核心是使学生变被动型学习为主动型学习，让他们在真实的环境中学习并接受挑战性的学习任务。教师的角色逐渐由传统的“知识传授者”转变成“设计者、指导者、组织者、帮助者、学习资源管理者及研究者”。这在给教师提出全新的挑战的同时，也为教师提供了广阔的创造空间。笔者认为，信息技术课上创造性地使用教材要注意以下几点：

2. 从学生的经验出发，选用他们喜闻乐见的方式完成有趣的学习任务，采取多种教学手段激发、保持学生浓厚的学习兴趣，满足学生的“发现”需要和创造的“成就感”，尊重学生学习的独特体验，放手让学生学，实现教学的有效性。

3. 教学不能局限于一节课，局限于一时，必须着眼于学生的长远发展，以更高、更长远的眼光来处理教材，实现课程的拓展延伸。

## 信息技术教学反思篇三

我执教的《家乡一日游》，是依照家乡教育局教研室编写的，五年级《信息技术》教材第三章第五节《使美丽的家乡来去自如》而设计的内容。我将本节内容分成3个课时进行教学：第1课时，制作和组合幻灯片；第2课时进行“家乡一日游”主题幻灯片制作，并使用内部链接和动作按钮实现作品的来去自如，即现场教学展示的内容；第3课时是作品展示交流会，并学会外部链接进一步完善作品。在本课之前，学生已经有制作和美化多媒体演示文稿的基础；在本课之后，教材又安排了《我的电子相册》等章节，使学生所学的新技能能得到

进一步的应用的拓展。

对于本课时来说，过程和结果一样重要。要学会超级链接的技能，对于学生来说一点不难，而要让他们学会应用超级链接去参与解决学习、生活中的问题，这才更重要。因此，让学生进行“家乡一日游”线路设计的主题制作，是一个重要的环节；小组协作学习贯穿于整个学习过程，是学生充分体验的必需。五年级的学生活泼好动，富有创造力，有一定的探究学习和协作学习的能力。

我认为，生活是最好的教材。选择学生最关心的旅游为题材和教学资源，让学生感到亲切，觉得兴奋，这能更好地吸引他们。同时，让学生能将信息技术应用于生活，解决生活中的问题。

根据内容特点和学生情况，我运用了情景导入、范例教学、任务驱动、自主探究、小组协作等方式进行本课时的教学，旨在让学生学会主题式演示文稿的制作方法，掌握内部链接和动作按钮的设置方法，希望通过本课的教学，培养学生探究学习和协作学习的能力，提高学生的集体观念，增强学生学习信息技术的兴趣。

基于我对课程的认识、对教材的理解和对学生的`分析，我把整个教学活动过程划分为三个部分：

课前，我让学生观看《家乡美景美食》视频，在视觉、听觉上勾起学生的回忆，引起学生的共鸣。

春游秋游是学生一学期中最盼望的日子之一，教师与学生谈话激趣，以设计个性的“家乡一日游”线路，充分调动学生参与的积极性。通过范例展示和分析，引导学生利用站进行线路设计。学生在3人小组讨论中，共同设计出个性线路，并确定分工。这是本课时小组协作学习的基础，同时能让学生在選擇学习资源时更加有针对性。

先欣赏范例作品，对学生进行美的熏陶，然后分析线路设计及分工表，让学生完成从感性认识到理性分析的过渡。我引导学生利用学习资源，通过3人小组的讨论，共同设计出个性线路，并确定分工，这是本课时小组协作学习的基础和关键点。

在此基础上，我鼓励学生自主选择资源进行分项目创作，展示个性和创意，小组协作学习得以落实。我利用“挑选小脚丫”的游戏激趣，促使小组比赛，激发创作热情，让学生更快更好地完成创作，同时，增强了小组成员的归属感和集体荣誉感。

通过作品展示，学生观察，师生共同分析，逐步提炼出作品的评价标准，它的出现合理、自然，易于让学生接受和理解。在评价过程中，学生能形成对优秀作品的总体认识，能提出修改建议，以便学生进一步完善作品。

内部链接和动作按钮两个知识点，我采取了不同的教学方法。如何设置内部链接？我通过直观的操作和互动式的讲解，配合板书，让学生形成直观认知，并在实践中体验成功的喜悦，这提高了课堂效率。

当学生遇到链接“能去不能回”的问题时，老师以引导者的身份出现，将动作按钮以“好朋友”的方式介绍给学生，鼓励聪明的孩子共同讲解示范，引导学生突破重难点，这有利于培养学生解决问题的能力。

当小组完成作品后，可将此前比赛所获得的一对小脚丫在家乡地图走过的地方留下脚印，完成整个体验学习。

利用网络平台，展示小组作品，全班学生依据评价标准，进行网络投票，体现评价的全面性、公平性原则。学生在欣赏别人作品的过程，实质就是对自己作品作出分析和判断的过程，从而培养学生鉴赏美、创造美的能力。

（1）小组协作学习贯穿整个教学过程。通过讨论交流、分工合作、小组探究、小组比赛等方式将小组协作学习落到实处，解决小组协作学习在小学信息技术教学中停留在表层的问题，提高学生深层次协作学习的能力。

（2）设计了网络学习平台。为学生的探究提供丰富的学习资源，也提供了高效的作品集成工具，还提供了评价与交流的环境。

（3）依托教材，活用教材。以“家乡一日游”为主题，创造性地将本课时的内容，与六年级第二章《我爱家乡——网络探究》的内容进行整合，充分发挥教材的资源价值，活用教材，用好教材。

（2）本课时设计了讨论交流、分工合作、小组探究、小组比赛等多种协作方式，对学生协作能力的要求较高。

这些都有待于以后进一步的研究和探索。

## 信息技术教学反思篇四

副小学美术课程进行了新的改革，有了新的突破，分几个学习领域进一步明确了美术教学的方向，显明地提动身展学生的基本美术素养，激发学生的学习美术的爱好，在广泛的文化情境中相识美术，培育创新精神和审美实力。

我们利用信息技术教化的优势，使之与美术教学的整合，能更好地达到美术教学的根本目的，即学生以个人或集体合作的方式参加各种美术活动，尝试各种工具、材料和制作过程，学习美术观赏和评述方法、丰富视觉、触角和审美阅历，体验美术活动的乐趣，并获得对美术学习的长久爱好，了解美术语言的基本表达方式和办法，大胆表达自己的情感和思想。美化环境与生活，在美术学习过程中，激发创建精神，发展美术的实践实力，提高美术素养，陶冶高尚的审美情操，不

断地完善人格。

美术是视觉及造型艺术，具有可视的形象特点，因而与信息技术教化的整合，使美术教学手段向多元化发展，照实物展示、投影运用、多媒体音像的引进，大大地增加了信息量和科技量。这样也适应学生相识的发展和身心发展的须要。从而使美术教学用简易、新型、交互、愉悦的学习方式，满意学生个体自我发展的须要，实现促进学生智力发展的目标。

“造型、表现”是美术学习的基础，非常强调自由表现和大胆创建。在低年级尤其注意感受、体验和嬉戏等敏捷的教学形式。使看看、画画、做做、玩玩融为一体。在教学时，利用互联网、校内网，收集有关的美术课题的信息资源，制作色调纷呈的教学软件，开展生动活泼的课堂教学。例如教学《各种各样的鱼》、《可爱的鸟》、《鲜花世界》、《游太空》、《海底世界》、《可爱的动物》等耳熟能详的课题，运用现代多媒体组合教学，通过声音、动画、视频、投影等手段，为学生创建一个色调缤纷、声像同步、亦动亦静，能再现生活，又高于生活的情景。激发学生学习爱好，主动参加学习。高年级要求运用形、色、机理、空间等美术语言，以描绘主体造型的手法、选择适合自己的工具和材料，表现所见、所闻、所想的事物，发展美术构思与创建实力。同样，借助信息技术的有利因素，为学生创设有利激发创新精神的学习环境，多给学生感悟艺术作品的机会，在这个过程中让学生相识与理解线条、形态、色调、空间、明暗、质感等基本造型要素，运用电脑、投影、录像等多媒体组合的教学，引导学生主动进行造型活动，激发想象力和创新意识。也通过对各种美术媒材，技巧和制作过程的探究与试验，发展学生的艺术感知实力和造型表现实力。

这一学习领域主要是让学生运用肯定的物质材料和手段，围绕肯定的目的和用途进行设计与制作，美化生活及环境。例如用废品泡沫拼砌《高楼》、用碎布贴《可爱的家乡》用画报贴《南海之滨》等，我们可以先摄录一些美丽的环境与建

筑物，指导学生分析、感悟与理解。再用摄录投影等方法表现设计制作过程，使学生了解“物以致用”的设计思想，运用设计和工艺的基本学问和方法，进行有目的创意，设计和制作活动。在学习图案、纹样、封面设计等内容时，则可以依据教学须要，从设计初稿、骨格、设色到完成作品，设计制成教学课件。分层次地展示不同的改变的骨格形式，不同的色调配置、引导比较与分析。还有，在电脑绘画软件里设置各种特效处理功能，如对图象进行各种变形、复制、缩变、旋转、镜像合并、及色调调整等。进一步开阔学生的视野，拓展他们的思维空间，也使教学过程加强趣味性。调动学生学习的主动性和主动性。引导学生利用计算机进行简易的设计制作。通过操作鼠标变换设计形式和各种特效的处理，使他们信息技术教化与美术设计意识与应用都得到相互促进、相互提高。

对高年级的学生，突出引导他们学会在网上阅读观赏适合自己的艺术作品，学会在网上保藏自己喜爱的优秀作品，反复感受、相识和理解，详细内容如《民间艺术作品》、《中国建筑介绍》、《中国优秀雕塑作品》、《精致的邮票》等和通过一系列的阅读、保藏，再运用语言、文字、绘画等方法表达自己的感受。真正达到培育观赏与评述实力的目的。四、结合信息技术教化。

在美术教学中，发展学生的综合实践实力，综合性的提出是美术课程改革突破的重点与难点，体现了美术教学真正实施素养教化，综合性既是融美术和学习领域为一体，也是美术教学与其他学科的联系结合。并且与现实社会，现实生活联系起来，首先与信息技术的整合、既丰富了学习的内容，也开阔了学习的途径。大大促进了美术教化的发展。信息技术教化的发展，出现了电脑美术，包括绘画、设计、动画等内容。

老师可以依据美术教学内容，设计制作必要的教学课件，开展形式敏捷，多元化的美术教学。学生则可以引导进行简易

的电脑绘画、设计等，着重于相识、理解和参加，激发长久的学习爱好，还可以让学生结合语文、音乐等学科，开展综合性的学习。如练习绘儿歌、童话、神话、日记等配图、插图。另外也可以用综合材料制作面具、头饰，并投入表演等。对设计简易的布景、海报、课外或校内的情报专栏等专题性的手抄报以及校内或户外的文娱、体育、少先队等项活动的设计制作、展示。引导学生借助计算机这个“好帮手”进行设计，在这个过程中做到主动请教他人，并主动与同学、老师或家长合作设计制作。还留意学会在网上收集有关的信息资料，建立档案、资料库，不断进行参考、比较，进行探究性的探讨与学习。

美术教学与信息技术教化的整合，实现现代多媒体技术的组合，达到直观、形象、生动、多角度、立体式地展示美术教学的内在规律，有机地与其他学科联系和交互影响。使美术课堂教学让人耳目一新，具有新的突破。使教学化难为易，化困难抽象为直观形象。同时也为学生供应包括视觉、听觉、触角等多样化的外部刺激，为学生供应了更多的认知和学习途径。在有限的时间里，加大教学密度，丰富教学内容，提高课堂效率，同时通过投影屏幕，丰富直观的感性相识，培育学生的视察力，加强了记忆力，开阔学生的视野，发散了学生的思维，也丰富了想象。更好地发展学生的智力。

## 信息技术教学反思篇五

众所周知，兴趣是学习最好的老师！《新课程指导纲要》就着重强调了以激发兴趣、培养意识为教学起点的新课程理念。为此，这节课我选择了一个对同学们来说比较感兴趣的话题——“网上祭拜英烈”作为本节课的教学内容，学生一听到这一话题，个个都兴趣盎然，课堂气氛顿时活跃了不少。

有人曾把信息技术课当成纯技术的课，认为这只是在跟冷冰冰的机器打交道的课。其实在信息技术课中，除了信息技术自身的知识以外，还涉和很多科学文化知识，在今天注重文



化保守的我们，清明节是一个保守的节日，应该怎么引导学生文明的去祭英烈，去缅怀历史已不单是语文老师的事情，而是所有老师的事情。所以在教授本课时，我除了注重培养学生的信息素养外，还不时适时的渗透文化素养。

在本课教学的过程中，我始终都让学生在观察中学习、在尝试中探索并充沛利用合作学习的有效方法。对于新的知识，先不急告诉他们答案，而是让他们自身去动手动脑，在自主学习中感受探索的乐趣、胜利的'喜悦，在合作中培养了学生的团结互助精神、活跃了课堂学习气氛。而老师则是适时的用“试一试”的话语鼓励学生去探索新知识，在不时增强学生动手能力的同时，也培养了学生良好的信息素养和基本技能。

如何适当地设置一个大的任务作为主线来贯穿整节课的始终，然后又把这个大任务分成了几个小任务分散到各个环节中，一直是信息技术师在考虑和尝试着的。本节课教学采用了网上祭英烈作为学习任务，充溢浓厚的人文色彩，可操作性又强。任务的分散使学生在网上祭英烈的这一过程中，不知不觉就掌握了浏览器的启动等知识和身手，并把它们都运用到实际的操作中去。