

最新三年级信息技术学科总结与反思(通用9篇)

总结，是对前一阶段工作的经验、教训的分析研究，借此上升到理论的高度，并从中提炼出有规律性的东西，从而提高认识，以正确的认识来把握客观事物，更好地指导今后的实际工作。什么样的总结才是有效的呢？那么下面我就给大家讲一讲总结怎么写才比较好，我们一起来看看。

三年级信息技术学科总结与反思篇一

转眼间一个学期过去了，本人从各方面严格要求自己，结合本校的实际条件和学生的实际情况，勤勤恳恳，兢兢业业，使教学工作有计划，有组织，有步骤地开展。认真学习新课标的教学体系和教学模式，转变教育思想和观念，以促进教学内容、教学方法的实施、全面提高教学质量和效益，根据实际制定各项计划，备好课，写好教案，并能够根据学生的年龄特点来设计上课的形式和内容，难易结合，使不同年龄段的学生都学得愉快、学得好。下面就结合自己的实际教学对这半个学期的工作进行总结：

一、认真备课。

不但备学生而且备教材备教法，根据教材内容及学生的实际，设计课的类型，拟定采用的教学方法，并对教学过程的程序及时间安排都作了详细的记录，认真写好教案。每一课都做到“有备而来”，每堂课都在课前做好充分的准备，我还要查阅各种资料，能上网时还上网寻找好的教学材料，教学课件，把它们和我所从事的工作结合起来，为我所用。

二、精炼上课。

增强上课技能，提高教学质量，使讲解清晰化，条理化，准

确化，条理化，准确化，情感化，生动化，做到线索清晰，层次分明，言简意赅，深入浅出。在课堂上特别注意调动学生的积极性，加强师生交流，充分体现学生的主作用，让学生学得容易，学得轻松，学得愉快；注意精讲精练，在课堂上老师讲得尽量少，学生动口动手动脑尽量多；同时在每一堂课上都充分考虑每一个层次的学生学习需求和学习能力，让各个层次的学生都得到提高。

三、培养学生学习电脑的兴趣。

《信息技术》不同于一般的学科，而是一门实践性很强的学科，因此在教学中要以讲为辅，以练为主，以用为目的，使学生在练习中、实践中或“玩”中学会如何使用电脑，改变过去以课堂讲授为主的呆板教学方法，利用《信息技术》课程自身的特点提高学生学电脑的兴趣。开学时，学生大多数刚接触电脑，对电脑有着一种神秘感，对学习电脑也有着一种极大的兴趣感，作为教师要怎样才能将学生的这种兴趣继续保持下去呢？我上第一节课的时候，先问学生什么是电脑，电脑有什么作用，然后根据书本讲了许多有关电脑方面的科学知识，让他们感到电脑原来是这样一回事，使他们对电脑有了一定的认识，打破了不敢碰电脑的神秘感。接着讲解了电脑的作用，激发了他们学习的欲望。

四、游戏入门，学习指法。

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。

例如对于最基础的学习内容——学习指法。这个内容的学习是非常枯燥的，如果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20xx□□比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“吃苹果”“打地鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。在这种情况下，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，就保持了学生学习计算机的热情。

在教学鼠标的使用时，有些学生不敢握鼠标，或是操作不灵活，怎么解决这些问题呢，我采取的是游戏结合的方法。首先让学生对鼠标的操作有一定的了解，然后安排一些拖箱子（训练拖动）、纸牌（单击、双击）和扫雷等游戏，通过游戏，学生的操作熟练程序掌握得好快。

五、小组互助、协作学习。

由于学生在学习信息技术课程方面存在着各方面的差异，有的学生对计算机有着浓厚的兴趣，他们对计算机知识了解的很多，有的家庭有条件从小接受计算机教育，在操作技能方面水平很高，可以说是“小专家”，而有的学生在校外从未接触过计算机，在本学期只是第一次接触，在这方面是一片空白，于是，在开始的时候，我将每一个班按每列分成了若干个小组，每组有6个人，每组都有一个小组长，在教学的时候，同学们之间通过小组合作共同完成教师布置的任务，在学习过程中，同学之间还可以互相帮助，监督检查。水平相当的能一起探索、实践，基础差的学生可以在小组中得到基础好的、学习兴趣深厚学生的帮助，这样发挥了优秀学生“小老师”的作用，激励其更加努力。这样教学能使每一个学生都能够在自己原有的基础上获得进步。例如在学习时，老师布置好一个任务，通过小组学习，使这个任务是由学生进行解决的，而不是教师将方法直接讲给他们。通过实践证明，小组学习不仅使学生顺利完成教师布置的任务，还能促进学生之间的发展。

六、开展竞技活动，提高学生学习动力

通过这些活动，不仅使用枯燥无味的练习变成有趣的活动，而且激发了学生学习的动力，个个都想争着做个打字高手，从而使他们的能力得到了发展。另外，本学期在校内开展了“打字小能手”比赛，通过比赛，提高了学生的竞技水平。

20xx年x月x日

三年级信息技术学科总结与反思篇二

通过教学工作使我深刻地认识到信息技术课程的地位和作用，对信息技术的发展有了正确的认识，它既是基础教育课程改革和发展的需要，又是小学素质教育工程的重要内容。

现代社会是信息时代，计算机技术是现代科学技术的基础和核心，是信息社会的主要技术，计算机已经渗透到社会的各个领域，对当代社会产生了重大影响，同时也改变着我们的工作方式、学习方式和生活方式，从而促进人类社会的发展和进步，在当今社会，不掌握计算机知识和计算机基本技能，是很难在现代信息社会中有效地工作和生活。“计算机的普及要从娃娃抓起”，信息技术教育已成为小学教育中必不可少的科目之一。

由于客观因素的制约，计算机教室还不能做到一人一机。因此在上机练习中，我们有意识地引导学生相互协作，培养了学生之间地团结互助地精神，使学生之间地关系更加和谐。现将自己本学期的教学工作作个总结。

三年级的学生对学的画图特别感兴趣，而计算机正具有能画画的特点。根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于画画之中，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. 利用学习成绩，提高学生的求知欲。在不断地学习中，采用边学边用的方法，学一点就让学生应用起来，不仅要满足学生的好奇心，还要在应用过程中，充分肯定学生自身的能力，增强学生的自信心，保持和促进学生学

习的积极性，进一步激发学生学习计算机的兴趣，形成一个良性循环。每学习一课的内容后，都要对学生的学进行评价。

信息技术教学注重内容衔接，抓住重点。因此在课后要及时总结课堂上的不足，以便能及时更正。只有不断反思，才有不断进步！

回顾这学期从事信息技术的教学工作，虽然信息技术是一门新兴的学科，但是基本上是比较顺利地完成了教学任务。当然，在工作中也会出现不如意的事，但我相信，通过我的努力在工作中处处留心，时时注意，不断开拓创新，一定能将教学水平提高到一个新的高度，让学生能愉快地学习和掌握计算机技能。

努力方向：

1、加强自身基本功的训练，课堂上做到精讲精练，注重对学生能力的培养，知识上做到课课清、段段清。

2、对后进生多些关心，多点爱心，再多一些耐心，使他们在对计算机的认识上有更大进步。

3、加强机房纪律和机器使用道德方面的教育，使学生不仅在班级集中注意力学习，在机房上机时也要按规定严格约束自己。

4、利用各种方法，训练学生提高、集中注意力。

教育工作，是一项常做常新、永无止境的工作。社会在发展，时代在前进，学生的特点和问题也在发生着不断的变化。作为有责任感的教育工作者，必须以高度的敏感性和自觉性，及时发现、研究和解决学生教育和管理工作中的新情况、新问题，掌握其特点、发现其规律，尽职尽责地做好工作，以

完成我们肩负的神圣历史使命。

三年级信息技术学科总结与反思篇三

本学期我承担三年级6个班的信息技术课和四年级3个班的综合实践课教学任务。根据学校的实际条件情况进行教学，主要完成了与课程内容相密切的课本知识教学，如三年级的windows窗口操作，画图软件中各种工具及命令的使用；综合实践课中让学生了解新疆的地理特征，有哪些物产、特产，动手制作等内容。

信息技术课的动手实践操作技术指导这方面取得很大的收获。这主要是注重了教材的钻研，教法的合理利用。

教师对教材认真的领会，教材上

提示到的操作步骤教师本人先反复的操作，然后再对学生讲解。这方面具体是这样做的：在上机课教学中尽量做到精讲，把理论知识溶缩，一些很抽象的理论把它转变成一些操作性很清楚的操作步骤或师演示操作方法；把理论知识的讲解与实际操作联系起来，尤其是把自己的实践操作得出的经验结合起来，注重实际经验的传授，而且教学时采用激励性的语言来调动学生的学习积极性，把一些干干疤疤的理论讲得很有生色。

教法上：注重学生的自学能力的培养。采用这样的教学模式：（导入新课——设计问题——学生自读教材寻找答案——讨论实际操作过程或步骤——总结操作要领（经验）——上机操作）。一期来，学生感觉到学到了点实在的东西，学习积极性不断的增强。其次，上机课，组织模式得到一定的探索，逐步找到一种适合不同班级的授课方式。有的班以演示、总结操作知识为主；有的班以实践操作为主，每节课定一个操作任务，再给学生的自主操作时间，自行摸索，形成感性经验。

1. 德育目标:

通过一学期的信息技术课的学习，培养了学生良好的学习习惯，培养了学生“自主合作的学的能力”。在学习过程中，让学生了解安全使用网络，争做文明上网的小公民。

2. 智育目标:

让学生在动手操作过程中，训练学生的创新意识。掌握“画图”软件中各种工具及命令的用法。

本期存在的问题主要是:

1. 学生在上机课中不能按要求带脚套，使这部分人得不到上机实践操作的目的；2. 在合作学习中，有的学生还不太会去合作、交流；3. 在评价作品环节，语言太单调。

五、今后努力的方向

1. 采取强制性措施，让学生明白带脚套是他们的责任和义务和带脚套的作用；2. 还需要继续培养学生的合作方法，交流问题的技巧；3. 在评价作品方面，还需要提高自己的评价多元化。

三年级信息技术学科总结与反思篇四

本学期承担三年级6个班的信息技术课和四年级3个班的综合实践课教学任务。根据学校的实际条件情况进行教学，主要完成了与课程内容相密切的课本知识教学，如三年级的windows窗口操作，画图软件中各种工具及命令的使用；综合实践课中让学生了解新疆的地理特征，有哪些物产、特产，动手制作等内容。

二、教学目标完成情况

1. 德育目标：通过一学期的信息技术课的学习，培养了学生良好的学习习惯，培养了学生“自主合作的学的能力”。在学习过程中，让学生了解安全使用网络，争做文明上网的小公民。

2. 智育目标：让学生在动手操作过程中，训练学生的创新意识。掌握“画图”软件中各种工具及命令的用法。

三、主要教学成绩及经验

信息技术课的动手实践操作技术指导这方面取得很大的收获。这主要是注重了教材的钻研，教法的合理利用。

教师对教材认真的领会，教材上提示到的操作步骤教师本人先反复的操作，然后再对学生讲解。这方面具体是这样做的：在上机课教学中尽量做到精讲，把理论知识溶缩，一些很抽象的理论把它转变成一些操作性很清楚的操作步骤或师演示操作方法；把理论知识的讲解与实际操作联系起来，尤其是把自己的实践操作得出的经验结合起来，注重实际经验的传授，而且教学时采用激励性的语言来调动学生的学习积极性，把一些干干疤疤的理论讲得很有生色。

教法上：注重学生的自学能力的培养。采用这样的教学模式：（导入新课——设计问题——学生自读教材寻找答案——讨论实际操作过程或步骤——总结操作要领（经验）——上机操作）。一期来，学生感觉到学到了点实在的东西，学习积极性不断的增强。其次，上机课，组织模式得到一定的探索，逐步找到一种适合不同班级的授课方式。有的班以演示、总结操作知识为主；有的班以实践操作为主，每节课定一个操作任务，再给学生的自主操作时间，自行摸索，形成感性经验。

四、存在的问题

本期存在的问题主要是：

1. 学生在上机课中不能按要求带脚套，使这部分人得不到上机实践操作的目的；
2. 在合作学习中，有的学生还不太会去合作、交流；
3. 在评价作品环节，语言太单调。

五、今后努力的方向

1. 采取强制性措施，让学生明白带脚套是他们的责任和义务和带脚套的作用；
2. 还需要继续培养学生的合作方法，交流问题的'技巧；
3. 在评价作品方面，还需要提高自己的评价多元化。

三年级信息技术学科总结与反思篇五

本学期的信息技术教学工作已基本顺利地完成任务。工作中有收获的`喜悦也有另我担忧的问题。以下是本人本学期的工作情况。

(1) 做到期初有计划，有教学进度，使教学工作能有有条不紊地顺利进行下去；虽然其中出现一些突发事件如课程的临时调整，但由于教学计划安排的比较好，所以并没有给工作带来太大的影响，当然也有不利的一面即学生没有办法上机，缺少实践机会，这个问题在下个学期要特别加于重视解决。

(2) 按照学校工作管理规定，认真备好课，写好教案，努力上好每一节课。电脑课学校安排的课时比较少（一周每班一节）这对于学生来讲的很重要的一节课；对老师来讲是比较难上的一节课。所以才能上好每节课对老师对学生都是很关

键的。除了备好课写好教案外，我还要查阅各种资料，能上网时还上网寻找好的教学材料，教学课件，把它们和我所从事的工作结合起来，为我所用。

(3) 利用学科特点和自身条件，组织部分学生参加电脑兴趣小组。活动的成果的喜人，不少的学生电脑打字速度，电脑知识水平的很大的提高。

对于三年级，这一学期主要学习让学生了解信息，认识计算机并学会启动和关闭计算机。熟练掌握鼠标操作的操作，掌握一些计算机规律。了解窗口操作，通过学习软件摸索出学软件的规律。学习键盘操作，认识键盘，熟练进行键盘的手指分工练习。在教学工作过程中，主要是采用了演示法和讲解法。学生通过上机操作成就感和学习兴趣。

在教学之余，我也注重自身发展进步。从思想上，利用各种机会端正自己；从行动上锻炼自己，学电脑技术，学教学技能等；在生活上注意形象，为人师表。

工作虽然做了不少，也下了很大的工夫，但由于一些客观原因给我流下了遗憾。如，学生人数太多，机子不够用，严重影响了教育教学质量；机子损坏次数太频繁、数量太多，都来不及维修，这直接教学工作的正常开展。所有这些遗憾有没有更好的解决办法呢？下个学期的工作还得关注这个问题，否则情况定不如人意。

三年级信息技术学科总结与反思篇六

转眼间一个学期过去了，本人从各方面严格要求自己，结合本校的实际条件和学生的实际情况，勤勤恳恳，兢兢业业，使教学工作有计划，有组织，有步骤地开展。认真学习新课标的教学体系和教学模式，转变教育思想和观念，以促进教学内容、教学方法的实施、全面提高教学质量和效益，根据实际制定各项计划，备好课，写好教案，并能够根据学生的

年龄特点来设计上课的形式和内容，难易结合，使不同年龄段的学生都学得愉快、学得好。下面就结合自己的实际教学对这半个学期的工作进行总结：

不但备学生而且备教材备教法，根据教材内容及学生的实际，设计课的类型，拟定采用的教学方法，并对教学过程的程序及时间安排都作了详细的记录，认真写好教案。每一课都做到“有备而来”，每堂课都在课前做好充分的准备，我还要查阅各种资料，能上因特网时还上网寻找好的教学材料，教学课件，把它们和我所从事的工作结合起来，为我所用。

增强上课技能，提高教学质量，使讲解清晰化，条理化，准确化，条理化，准确化，情感化，生动化，做到线索清晰，层次分明，言简意赅，深入浅出。在课堂上特别注意调动学生的积极性，加强师生交流，充分体现学生的主作用，让学生学得容易，学得轻松，学得愉快；注意精讲精练，在课堂上老师讲得尽量少，学生动口动手动脑尽量多；同时在每一堂课上都充分考虑每一个层次的学生学习需求和学习能力，让各个层次的学生都得到提高。

《信息技术》不同于一般的学科，而是一门实践性很强的学科，因此在教学中要以讲为辅，以练为主，以用为目的，使学生在练习中、实践中或“玩”中学会如何使用电脑，改变过去以课堂讲授为主的呆板教学方法，利用《信息技术》课程自身的特点提高学生学习电脑的兴趣。开学时，学生大多数刚接触电脑，对电脑有着一种神秘感，对学习电脑也有着一种极大的兴趣感，作为教师要怎样才能将学生的这种兴趣继续保持下去呢？我上第一节课的时候，先问学生什么是电脑，电脑有什么作用，然后根据书本讲了许多有关电脑方面的科学知识，让他们感到电脑原来是这样一回事，使他们对电脑有了一定的认识，打破了不敢碰电脑的神秘感。接着讲解了电脑的作用，激发了他们学习的欲望。

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。

例如对于最基础的学习内容——学习指法。这个内容的学习是非常枯燥的，如果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20xx》比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“吃苹果”“打地鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。在这种情况下，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，就保持了学生学习计算机的热情。

了解，然后安排一些拖箱子（训练拖动）、纸牌（单击、双击）和扫雷等游戏，通过游戏，学生的操作熟练程序掌握得好快。

由于学生在学习信息技术课程方面存在着各方面的差异，有的学生对计算机有着浓厚的兴趣，他们对计算机知识了解的很多，有的家庭有条件从小接受计算机教育，在操作技能方面水平很高，可以说是“小专家”，而有的学生在校外从未接触过计算机，在本学期只是第一次接触，在这方面是一片空白，于是，在开始的时候，我将每一个班按每列分成了若干小组，每组有6个人，每组都有一个小组长，在教学的时候，同学们之间通过小组合作共同完成教师布置的任务，在学习过程中，同学之间还可以互相帮助，监督检查。水平相当的能一起探索、实践，基础差的学生可以在小组中得到基础好的、学习兴趣深厚学生的帮助，这样发挥了优秀学生“小老师”的作用，激励其更加努力。这样教学能使每一个学生都能够在自己原有的基础上获得进步。例如在学习时，老师布置好一个任务，通过小组学习，使这个任务是由学生进行解决的，而不是教师将方法直接讲给他们。通过实践证明，小组

学习不仅使学生顺利完成教师布置的任务，还能促进学生之间的发展。

做个打字高手，从而使他们的能力得到了发展。另外，本学期在校内开展了“打字小能手”比赛，通过比赛，提高了学生的竞技水平。

20xx年x月""

三年级信息技术学科总结与反思篇七

本学期我只担任的三年级的信息课程，共有四个教学班，每班每周上一次课，回顾这一学期的教育教学，我的总结如下：

开学第一课组织学生学习机房上课的纪律，定下一个学期应该遵守的纪律要求。强调一节课老师讲课时间与学生动手的时间为10分钟和20分钟，加上5分钟总结，就是学期以来重新定的上课时间35分钟。在多次申明下，学生逐渐接受了这种时间安排的形式。

打印学生花名册，编排学生的座位号，以便于学期内的教育教学管理。一个学期下来，熟悉了大部分学生的名字，同是也方便表扬、提问等等。

这个学期的学习内容是相对枯燥的键盘打字，怎样获得学生的兴趣，是我在学期教学过程中一直思考的问题。我合理使用了“电子成长档案”这个评价平台，让学生为了得到表扬加分而沉心练习。

根据下发的区级教材，从认识键盘，基准键输入，主键盘手指分工，数字键输入，功能键，综合练习一步步进行教学，课时量上占比重最大的是安排学生在金山打字软件上进行键位课程的练习，金山打字软件提供了一个比较好的练习平台，

但是4,5次课后，学生的兴趣渐渐下降。后段我逐渐调整了教学的内容方向，比如数字键输入，功能键的作用。一个学期下来，学生对打字应该有了初步的认识。

本学期有多次外出听教研课的机会，有一次是我区杉木小学信息老师李宏老师为长沙市中小学信息技术老师上3,4年级的演示课，是我所教教材中的一课《功能键本领大》，李宏老师丰富的教学经验，充实的课堂给我很深的印象。回到学校之后我就计划将李宏老师的课在我自己的课堂上进行尝试，根据听课记录和对课堂的回忆进行了准备，虽然最终一节课的'内容被一分为二，但发现教学效果不错。

这次经验告诉我，应该多去学习借鉴，大胆尝试，还孩子一个充实的课堂。

小学生天生好动，注意力不容易集中，一节课不安排紧凑的任务，学生的纪律就会变得涣散，因为他们同样要找些事来打发上课的时间，这个学期后段我加强了任务的布置，让课堂的任务呈梯度化，学生课堂有事可做，纪律也会变好一些。

信息课堂上纪律有时很混乱，一般的口头表扬和批评不太起作用，其实还需要一些正式的要求。学生的纪律状态是根据老师的要求来的，老师完全可以以这样的方式强调，“请同学们安静下来！”“请同学们注意课堂记录，不要讲话！”，正式的纪律要求，表明老师的态度，能够起到一定的约束作用。

课没有上好也许有很多的理由，但可以做一个有心上好每一节课的人，一个学期匆匆结束，我仍会朝着这个方向努力，多吸取经验，多请教前辈，让孩子在信息课堂中学习长进。

三年级信息技术学科总结与反思篇八

本学期的信息技术教学工作已基本顺利地完成任务。工作中有收获的喜悦也有另我担忧的`问题。以下是本人本学期的工作情况。

(1) 做到期初有计划，有教学进度，使教学工作能有条不紊地顺利进行下去；虽然其中出现一些突发事件如课程的临时调整，但由于教学计划安排的比较好，所以并没有给工作带来太大的影响，当然也有不利的一面即学生没有办法上机，缺少实践机会，这个问题在下一个学期要特别加于重视解决。

(2) 按照学校工作管理规定，认真备好课，写好教案，努力上好每一节课。电脑课学校安排的课时比较少（一周每班一节）这对于学生来讲的很重要的一节课；对老师来讲是比较难上的一节课。所以才能上好每节课对老师对学生都是很关键的。除了备好课写好教案外，我还要查阅各种资料，能上因特网时还上网寻找好的教学材料，教学课件，把它们和我所从事的工作结合起来，为我所用。

(3) 利用学科特点和自身条件，组织部分学生参加电脑兴趣小组。活动的成果的喜人，不少的学生电脑打字速度，电脑知识水平的很大的提高。

对于三年级，这一学期主要学习让学生了解信息，认识计算机并学会启动和关闭计算机。熟练掌握鼠标操作的操作，掌握一些计算机规律。了解窗口操作，通过学习软件摸索出学软件的规律。学习键盘操作，认识键盘，熟练进行键盘的手指分工练习。在教学工作过程中，主要是采用了演示法和讲解法。学生通过上机操作成就感和学习兴趣。

在教学之余，我也注重自身发展进步。从思想上，利用各种机会端正自己；从行动上锻炼自己，学电脑技术，学教学技能等；在生活上注意形象，为人师表。

工作虽然做了不少，也下了很大的工夫，但由于一些客观原因给我流下了遗憾。如，学生人数太多，机器不够用，严重影响了教育教学质量；机器损坏次数太频繁、数量太多，都来不及维修，这直接影响了教学工作的正常开展。所有这些遗憾有没有更好的解决办法呢？下个学期的工作还得关注这个问题，否则情况定不如人意。

三年级信息技术学科总结与反思篇九

回顾第一学期，本人能够努力工作，认真学习新课标的教学体系和教学模式，转变教育思想和观念，以促进教学内容、教学方法的实施、全面提高教学质量和效益，根据实际制定各项计划，备好课，写好教案，并能够根据学生的年龄特点来设计上课的形式和内容，难易结合，使不同年龄段的学生都学得愉快、学得好，小学三年级信息技术教学总结。下面就结合自己的实际教学对这半个学期的工作进行总结：

《信息技术》不同于一般的学科，而是一门实践性很强的学科，因此在教学中要以讲为辅，以练为主，以用为目的，使学生在练习中、实践中或“玩”中学会如何使用电脑，改变过去以课堂讲授为主的呆板教学方法，利用《信息技术》课程自身的特点提高学生使用电脑的兴趣。开学时，学生大多数刚接触电脑，对电脑有着一种神秘感，对学习电脑也有着一种极大的兴趣感，作为教师要怎样才能将学生的这种兴趣继续保持下去呢？我上第一节课的时候，先问学生什么是电脑，电脑有什么作用，然后根据书本讲了许多有关电脑方面的科学知识，让他们感到电脑原来是这样一回事，使他们对电脑有了一定的认识，打破了不敢碰电脑的神秘感。接着讲解了电脑的作用，激发了他们学习的欲望。

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。

例如对于最基础的学习内容——学习指法。这个内容的学习是非常枯燥的，如果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“吃苹果”“打地鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。在这种情况下，再讲解指法练习，学生学得就很认真，工作总结《小学三年级信息技术教学总结》。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，就保持了学生学习计算机的热情。

在教学鼠标的使用时，有些学生不敢握鼠标，或是操作不灵活，怎么解决这些问题呢，我采取的是游戏结合的方法。首先让学生对鼠标的操作有一定的了解，然后安排一些拖箱子(训练拖动)、纸牌(单击、双击)和扫雷等游戏，通过游戏，学生的操作熟练程序掌握得好快。

由于学生在学习信息技术课程方面存在着各方面的差异，有的学生对计算机有着浓厚的兴趣，他们对计算机知识了解的很多，有的家庭有条件从小接受计算机教育，在操作技能方面水平很高，可以说是“小专家”，而有的学生在校外从未接触过计算机，在本学期只是第一次接触，在这方面是一片空白，于是，在开始的时候，我将每一个班按每列分成了若干小组，每组有6个人，每组都有一个小组长，在教学的时候，同学们之间通过小组合作共同完成教师布置的任务，在学习过程中，同学之间还可以互相帮助，监督检查。水平相当的能一起探索、实践，基础差的学生可以在小组中得到基础好的、学习兴趣深厚学生的帮助，这样发挥了优秀学生“小老师”的作用，激励其更加努力。这样教学能使每一个学生都能够在自己原有的基础上获得进步。例如在学习时，老师布置好一个任务，通过小组学习，使这个任务是由学生进行解决的，而不是教师将方法直接讲给他们。通过实践证明，小组学习不仅使学生顺利完成教师布置的任务，还能促进学生之间的发展。

本学期教学内容主要是让学生养成学习的习惯，初步学会计算机的使用方法，能够正确掌握指法的击键方法。因为指法的训练是一个长期的过程，其中又是枯燥的，所以有必要开展一些活动以维持学生学习的状态。在教学过程中，我主要采用比赛的方法进行，每过一个阶段进行一次比赛活动，由每小组先进行，然后由组内评出最好的，再由评出的进行互评，通过这些活动，不仅使用枯燥无味的练习变成有趣的活动，而且激发了学生学习的动力，个个都想争着做个打字高手，从而使他们的能力得到了发展。另外，本学期在校内开展了“打字小能手”比赛，通过比赛，提高了学生的竞技水平。