

最新信息技术应用教学反思报告(优质5篇)

报告在传达信息、分析问题和提出建议方面发挥着重要作用。通过报告，人们可以获取最新的信息，深入分析问题，并采取相应的行动。下面是小编为大家带来的报告优秀范文，希望大家可以喜欢。

信息技术应用教学反思报告篇一

这学期学习中英文打字，学习的首要任务是要训练正确的指法。因为指法的正确与否，直接关系到学生以后的打字速度。尤其是英文打字的时候，指法和打字姿势是相当重要的。学生要从一接触键盘就进行强化训练，使之形成习惯，否则以后要改变则很难。英文打字以正确指法和打字姿势为基础，在形成习惯和达到一定打字速度的基础上进入中文打字训练就水到渠成。因为有了一定的基础，所以中文打字不必再花过多时候强调指法和姿势问题，而是重点在打字技巧和速度训练上。在速度训练上，学生最感兴趣的是游戏形式的或比赛形式的训练。利用金山打字通或贤云打字软件等打字软件，可以满足小学四年级打字教学的需要。

信息技术应用教学反思报告篇二

这学期学习中英文打字，学习的首要任务是要训练正确的指法。因为指法的正确与否，直接关系到学生以后的打字速度。尤其是英文打字的时候，指法和打字姿势是相当重要的。学生要从一接触键盘就进行强化训练，使之形成习惯，否则以后要改变则很难。英文打字以正确指法和打字姿势为基础，在形成习惯和达到一定打字速度的基础上进入中文打字训练就水到渠成。因为有了一定的基础，所以中文打字不必再花过多时候强调指法和姿势问题，而是重点在打字技巧和速度训练上。在速度训练上，学生最感兴趣的是游戏形式的.或比

赛形式的训练。利用金山打字通或贤云打字软件等打字软件，可以满足小学四年级打字教学的需要。

信息技术应用教学反思报告篇三

信息技术的飞速发展，教育也相应的跟上了时代发展的需要，最终目的是实现教育信息化。在当前教学中如何利用信息技术提高教学效率也成了一线教师研究实践的一个重大课题。下面将结合几个方面，简单谈谈自己的看法。

一、什么是信息技术？

信息技术，有关数据与信息的应用技术。它是一种技术，一种手段。从教学的角度可以理解为应用于提高教学的一种技术手段，在教学中实现辅助教学，解决教学重、难点的方法之一。所以，在具体的教学过程中，不是有了信息技术就可以抛弃一切常规的教学方法，以多媒体方式代替教师授课等。只有充分发挥信息技术的优势，与各种教学手段协同互补，以达到最佳的教学效果。

二、信息技术与学科整合应用反思。

信息技术应用于教学，就是为了解决在教学中遇到的难点、重点，从而提高教学效率。在教学中，老师们大多以制作多媒体演示课件来辅助教学。这样显得应用信息技术手段单一化，而在有的课例中又显得不太恰当。

利用课件辅助教学是教育信息化的一种体现方式。教师应认真备课，选取合适的教学内容，利用这些信息化手段解决教学问题。忌“滥用”，无论什么课都采用信息技术手段进行教学，如果这样，不但不会提高教学效率，反而增加教师的工作量，对学生而言，只会耽误他们的学习时间，学习能力又不能得到提高。

不同重、难内容采用不同的课件设计方式。有些抽象的东西在教学中利用课件来突破时就可以采用演示型课件，让学生直观的理解，不用绕弯子。而需要学生参与、合作完成的内容，可以采用网络型课件，授课环境也相应到计算机网络教室。通过网络平台，师生一起完成教学任务。课件的设计应注重实效，尽量不要去追求的高技术性，能解决问题就行。

对于有些教学内容，学校已有教学资源就直接利用。比如，学校有农远工程配套的视频教学光盘。教师可先观看光盘内容，再进行教学设计，直接利用这些光盘进行教学也不失为一种好办法。当然，这种方式也不能忽略教学常规，教师为“主导”与学生为“主体”作用发挥好，教师不是光盘播放员。

信息技术应用于学科教学活动，不是什么高级产物，忌“穿新鞋，走旧路”，应走入教师的实际教学。不要认为信息技术是公开课、优质课中才能使用。这样纯粹浪费教学资源，更不能促进教学发展。

综上所述，要利用信息技术提高教学效率，必须先解决问题：更新教师观念，提高教师的信息能力，才能利用好信息技术为教学服务。

当然，要使教育真正信息化，是一个艰巨漫长过程。要解决在实际应用中遇到的问题才能促进教育信息化的进程。

信息技术应用教学反思报告篇四

提高课堂教学的有效性是所有教师的期望，如何提高却是大家的困惑。由于学科不同，教学方法自然有差异，我仅谈谈对“如何提高信息技术学科课堂有效性”的一点感悟。

一、 因材施教是关键。

这里的“材”包括学生和教材。首先我们说说学生，由于家庭、小学教育及个人爱好等因素，造成学生信息素养差异较大，上课前教师一定要了解学生信息素养的实际状况，根据教学大纲要求，针对性地备课。其次我们说说教材，因为信息技术的发展日新月异，造成教材内容经常跟实际使用脱节，而信息技术课的总目标是培养学生的信息素养，主要表现为：对信息的获取、加工、管理、表达与交流的能力，利用信息技术解决学习、生活中实际问题的能力等，这就要求根据我们教学目标对教材内容作一些调整，以适应实际教学的需要，而不是生搬硬套教材。

二、 情境引入要能引起学生学习兴趣。

虽然学生对信息技术课比较感兴趣，但要想长时间地吸引学生的注意还是非常困难的，尤其是平铺直叙的引入往往使学生刚上课就开小差了。如果每堂课都能创设一个与学生生活密切相关、能引起学生学习兴趣的情景，课堂的有效性会有很大提高。例如讲一个有趣的故事，提一个能引起学生思考、回忆的问题，播放一段新颖的动画等等，都可以是很好的引入方式，当然这些故事、问题、动画等都必须切合本堂课的主题，要能促进学生知识的迁移，引起学生的兴趣，变被动学习为主动学习。对于情景引入的效果，有一次的课堂经历我至今还记忆犹新。在《走近因特网》这课，我用《三只小猪》的flash动画作为情景引入，引导学生认识掌握网络搜索技巧的重要性，激励他们学习的热情，收到了良好的效果。当时整个课堂上所有的学生都一眼不眨地盯着电脑屏幕，关注着三只小猪因为网络搜索水平的不同而造成的不同命运，最终整堂课的有效性得到很大提高。

三、 任务设计要合理。

“任务驱动”教学法是信息技术教学的常用方法，通常是将教学任务隐含在一个或几个有代表性的任务中，以完成任务作为教学活动的中心。如果任务设计合理，就能使学生在解

决和完成任务的过程中不断获得成就感，从而充分激发学生的学习主动性，形成一个认知、情感活动的良性循环，培养他们勇于探索、开拓进取的学习精神。由于学生的认知能力和信息素养差异较大，这就要求我们最好采用分层任务教学的方法，设置符合各层次学生最近发展区的封闭型任务和开放型任务让学生自由选择，使信息素养较差的同学可以通过完成封闭型任务产生成就感，避免因完不成相同任务而出现挫折感。而认知能力强、信息素养高的同学可以在完成封闭型任务的基础上再继续完成开放型任务，鼓励他们对所学知识作进一步的探索，充分发挥自己的创造性，从而提升综合应用信息技术的能力。

四、课堂教学组织要有序

组织好课堂，让整堂课有序而不死板，学生活泼而不混乱，需要预先设计好教学环节，对引入、讲授、提问、练习、总结、展示、评价等环节的时间、内容都要有准确的安排。无论是讲解还是演示，教师都要与学生互动起来，产生良好的氛围，控制好学生情绪和课堂节奏，避免教师坐着操作讲解，更忌讳有气无力地平淡讲述。

五、总结评价要恰当

总结评价作为信息素养的一部分，是整个教学环节的高潮。评价有学生自评、学生互评和教师评价等多种方式。在学生互评前，教师要注意引导学生学会评价。学生评价作品时大都只看作品本身，而很少关注同学完成作品的过程，往往会产生偏颇，打击部分同学的积极性，这对课堂教学的有效性非常不利。针对这些问题，教师要鼓励学生多看到别人的亮点和长处，尤其是在完成作品过程中表现出来的学习态度、合作能力等等，学会多方位全面地进行评价。教师评价作为对学生评价的补充和总结一定要恰当，应着眼于学生的进步和发展，以肯定性评价为主，指出学生的优点，即使学生最后的学习结果不够理想，也应鼓励其继续努力，并适当指出

改进办法，使每个学生都能得到成就感。对于老师评价的作用我深有感悟：我班上有位同学上课很专心，完成任务时也非常认真，就是完成的作品不理想，他自己对此很苦恼。为了鼓舞他学习的热情，我每次对他作品的评价总是给高分，并帮他分析问题所在。通过多次锻炼，他的信息素养有明显提高。学生的学习的热情得到了保护，课堂的有效性自然提高了。

在以后的教学中，我会努力提高自己的教学科研能力，以学生的终身发展为教学的最终目的，创建和谐课堂，实施有效教学。课堂不是教师一个人的表演！最精彩的课堂首先主角是学生，学生在教师的引导、组织和激发下，思维火花四射！

信息技术应用教学反思报告篇五

本节课是信息技术必修课的第一章的第二节，课程要求学生了解信息技术的含义及分类，了解信息技术发展的五个阶段（语言的产生和应用、文字的发明和使用、造纸术和印刷术的发明和应用、电报电话电视及其他通讯技术的发明和应用、电子计算机和现代通信技术的应用）及信息技术发展的趋势，同时，通过学习本课使学生重点掌握信息技术的应用，并能正确分析信息技术产生的影响。

由于本节课内容比较多，又比较杂，所以，不可能用一节课把所有的知识都在课堂上细讲，所以，在课程安排上，重难点知识点在课堂上要投入较多时间进行讲解，其它的知识有的作为课外作业留给学生课余时间去学习，有的则一提就过。这样设计本课，从教学效果来看，能够较好的完成教材安排的内容，有详有略、有主有次的教学设计也可使学生减少学习负担，学习兴趣浓厚，不仅加深对本节课重、难点知识的掌握，还能够激发学生积极回答问题。

兴趣是最好的老师，如何将信息技术的学习与学生的兴趣合起来是这节课我重点考虑的问题。所以在教学的过程中，我

尝试从以下几方面来提高学生的学习兴趣。

首先，在课堂知识归纳中，我尽量让学生来总结，让学生来表现。

其次，我在教学中尽量用一些学生容易接受并感兴趣的素材，吸引学生的注意力，激发学生的学习兴趣。比如在一开始引入信息技术时，我用了一个手机求救的案例，学生的注意力一下子就被吸引过来，很快就进入了学习状态。

第三，在教学中我还用了一些起视频来解释一些学生理解起来感觉太抽象的概念。比如在解释信息技术发展趋势的智能化与虚拟化中，我用了三个视频。其中两个是机器人人工智能的视频，还是一个是近来非常火的年度大片[20xx]中的电脑特技视频，这个视频很容易就让学生理解了虚拟现实。

第四，我还在教学过程中加入了辩论的环节，虽然由于学生开展这种活动的经验太少，活动开展的过程中出现的问题比较多，但学生积极性还是非常高，学习效果也比较好。

当然，在实际教学中，还遇到了一些问题：比如由于不同班级学生水平不同，导致时间比较难以控制；又比如由于课堂教学内容还是比较满，所以在学生阅读、自学的地方还不够放得开。希望在以后的教学实践中能进一步进行完善。