

走进信息时代思维导图 信息技术教学反思 (汇总8篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

走进信息时代思维导图篇一

4月3日，在学校高效课堂教学竞赛中，我在六（1）班上了《表格的创建和处理》一课。这节课是让学生初步了解和掌握绘制表格的一般方法，并且合理运用一些方法来装饰修改表格。这节课重点是让学生掌握表格制作的方法。难点是如何调整表格的格式。课堂导入我设计了一个情境，让学生观看拥堵的交通照片，从实际生活入手，从两份不同的调查报告中，理解表格的用处和优点。接着再让学生自主操作绘制表格。整堂课的进行过程中，我始终以信息技术作为载体，不同程度的提高了学生把信息技术作为工具，为自己学习和生活服务的能力。对于这节课的教学，从如下几个方面进行反思：

一、对学生的品德教育应贯穿在整个课堂教学中。对学生的教育不是一朝一夕一蹴而就的。在整个教学过程中充分抓住每个机会对学生进行行为习惯、学习品质等方面的教育。教学教方法，教育教做人。对于这一节信息课，对学生的教学常规我是比较关注的。

二、学生的自主学习固然重要，但教师的合理引导是不可缺少的。我觉得信息技术教学的实施过程中注重的是学生学习，教师铺路，松手，但也不能太松。教师不但要把路铺好还要维持交通，这样我们的学生才能在平坦的大道上一路走好。这一点也是最重要的一点，很难把握。

三、教学方法上。主要采用讲解、演示、任务驱动法。比如，让学生制作表格时，我采取了一个学生操作，老师总结的方法，实际操作下来，效果不是特别的好，还需要及时的板书，并且在学生继续操作的过程中，及时反馈。

四、反思整堂课的教学过程，也深切的感到在课题的引入方面，不新颖，对于六年级的学生来说，计算机动手操作水平有差异，使整节课不容易控制难度，课堂中老师更应该有层次的教学，有的知识绝大多数学生需要老师一步步细心引导，通过讲解、演示再加上学生自己上机反复练习才能基本掌握；但是个别已经可以自主学习，或者对于本节内容已经基本掌握，导致他们上课时精力不能完全集中。这时，我尽可能调动他们的积极性，充当“小老师”。

五、课堂教学的设计与实施中存在改进的地方，我主要是如何在教学中强调表格制作的方法；如何编辑表格。对于基础较好的同学，我鼓励他们自己对表格更进一步的美化。比如在制作表格的过程中，如何为表格设置颜色、设置表格表框底纹、在做好的表格上添加表格等。但课后，我发现基础好的学生基本都操作了，但是这部分的反馈时间不是特别充裕。

每节课都会或多或少的存在这样或那样的问题，本节课中存在的问题，值得深思，使我在以后的课堂教学中扬长避短，尽善尽美。

走进信息时代思维导图篇二

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，但这种爱好往往表此刻爱玩游戏，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，从而到达提高效率的目的。本人在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

既然学生爱玩游戏，那么就让学生透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。

例如学习指法是十分枯燥的，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，要取得好成绩就务必练习好指法。于是就有人提出如何能够打得又对又快。在这种状况下，老师再讲解指法练习，学生学得就很认真。经过一段时光的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到简单自如了。这样，既持续了学生学习计算机的热情，还能够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。

相对于高年级的学生而言，要学习的基础知识比较多，学生对相对枯燥的基础知识却普遍感到乏味，学生虽对计算机的兴趣值颇高，但对教师讲起理论知识却不感兴趣，任凭老师费尽口舌、筋疲力尽，学生对基础知识的掌握仍似是而非，只知其一，不知其二。

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，即能够进行重难点的讲解又能够进行示范演示。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光，完全能够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。

走进信息时代思维导图篇三

电子邮件是目前最具效率的通信工具，其速度快、全球通、

费用低的特点使其使用的越来越普遍。电子信件的内容既可以是文字，也可以是图像、声音等多媒体信息。让学生掌握电子邮件的收发，使其方便、快捷的进行信息交流，无疑对学生认识世界、了解世界带来了很好的途经，信息技术的飞速进步为教育的发展和改革开辟了广阔的空间，但也给社会带来了一些令人不安的问题，不科学、伪科学、不健康的甚至有害的信息垃圾日间泛滥。

因此，作为信息技术教师应教育学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会问题，让学生能判断电子信息资源的真实性，正确性和相关性；树立正确的科学态度，自觉按照法律和道德行为使用信息技术，进行与信息有关的活动。

我们在培养学生信息素养的过程中，除了使学生掌握信息科学、信息技术的基本知识及信息处理的实践技能外，还要注意培养学生具有适应信息社会生活的正确信息道德和法律法规观念。

教育要以德为先，先进的信息技术教育、教学系统有了更强的开放性，但同时也带来了一些不良现象。如何采取措施防范，应是中小学普及信息技术教育中另一个值得注意的问题。因此，在开展信息技术教育的全过程中，必须克服单纯学习技术的倾向，加强学生使用信息技术的人文、伦理、道德和法制教育，培养学生鉴别信息真伪的能力，使学生真正成为既具有丰富知识和综合的能力，健康的思想，完善的人格，又具有适应社会不断发展的终生学习能力的信息社会公民。

信息能力是信息社会人所需新型人材必须具备的能力素质。信息能力的培养关系到人们如何立足于信息社会这一基本点。因此，营造良好的氛围，让学生在信息的海洋中自由地遨游、探索，并对所获取的大量信息进行分析、使用和进一步的加工，然后再根据自身的需要加以充分的利用，在这个过程中学生必将得到关于信息能力方面的最好的学习与锻炼，才能

自觉抵御网络上的不健康、不道德因素，从而能较快地成长为既有高度创新精神、又有很强信息能力的符合21世纪需要的新型人才。

走进信息时代思维导图篇四

“掌握知识获得实际技能是在教师指导下进行复杂的认知活动，而激发学生的学习兴趣和求知欲是推动学生学习这一活动的主要动力。”建构主义论指出，学习环境中的情境必须有利于学生对所学内容的意义建构。也就是说，在建构主义学习环境下，教学设计不仅要考虑教学目标分析，还要考虑有利于学生建构意义的情境的创设问题，并把情境创设看作是教学设计的最重要内容之一。实际证明，在导入环节，教师精心设计能激发学生兴趣和探索欲望的活动情景，能使处于一种良好的、积极的心理状态，从而更为有效的投入到探索活动中去。

“任务驱动法”使学生学习目标十分明确。学生紧紧围绕这一目标，探求相关的知识和操作方法，这样做可以大大提高学习的效率和兴趣。“任务驱动法”使学生在完成一个个任务过程中主动地获得知识，逐步提高能力，实现学习目标。

在课堂上，当学生探索欲望被激发后，老师相机提出本节课需要完成的任务。对于任务目标的设计尤其重要，任务目标应该尽可能与日常学习生活或其他学科内容密切联系，那些仅仅是为了训练某项操作而设计的任务，学生的兴趣往往不大。提出任务后，再就应该引导学生围绕该任务展开思考，该任务主要讲的什么？完成该任务必须具备什么知识和技能，自己准备从哪些途径来获得这些相关的知识和技能？完成任务的过程中遇到困难该怎么办？这样一系列问题有利于学生弄清任务含义，并按照一条正确的思路去寻求解决问题的方法，老师要针对各个学生的不同情况，纠正错误的理解和思路，鼓励学生采用不同的方法去获取知识与技能。坚持这样，对培养学生自学能力和创新能力将有很大的益处。

信息技术课程不是学习一些单纯的知识，而是与其他学科相密切联系。无论是培养学生对信息技术的兴趣和意识，还是使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，最有效的载体就是其他学科的教学内容，这就要求我们淡化学科性，强调综合性，有意识地将信息技术与其他学科相整合，在信息技术课中word的教学中一定有语文学科的内容，在excel的教学中一定有数学的相关知识，在powerpoint的教学中一定有美术的相关知识，信息技术课可以以其他学科内容为载体才能使信息技术课上得生动活泼而不显得苍白枯燥。因此，学习时应与其他学科进行有机地整合，还应较多地联系生活、生产和科研实际。

信息技术与学科教学的整合，不但应用了计算机、网络、课件或网络探究等新型教学模式，而且能够使教师、学生更清晰地认识教育信息化的目的和意义，科学地调整实施教育信息化的策略，使教育信息化真正服务于促进学习，提高师生的教与学的质量。

旧的教学模式中，教师是中心、是主体；新课程教学中，学生是主体，教师是主导者。在旧的教学模式下，学生长期依赖于教师的安排，被动地接受知识，没有一点创新意识。常此以往，养成了学生懒惰的学习习惯，没有主动性，缺乏创新性。在信息技术日新月异的今天，无法适应时代发展的要求。新课标中，教师的重要作用是发展学生的自主学习能力和创新能力。教师在课程中已不只是一个“知识的传授者”，更是一个“课程的组织者，情感的支持者，学习的参与者，信息的咨询者”。在不同的情况下，担当不同的角色。教师应该努力做到：

(1) 为学生营造良好的自学环境，充分培养学生的自主学习和创新能力。

(2) 教师必须保证学生的操作时间，不能讲解得太多，而应让学生自主探究。

(3) 给予适时的鼓励和指导，帮助他们建立自信并进一步提高学习积极性，从而真正构建“教师主导——学生主体”型教学模式。

总之，学生的学习只有在愉快情绪下，才能乐于接受教育，才能增添学好知识的信心。运用信息技术，把它作为有效提高课堂教学效果的重要手段，在充满情趣的教学设计中，通过创设情境来激发学习兴趣，教师要善于把学生的“苦学”、“懒学”、“厌学”引导到“趣学”、“乐学”的轨道上来，使教与学在轻松愉快的情调中进行，达到良好的教学效果。

走进信息时代思维导图篇五

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。信息技术是一门新课程，它对于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。在信息技术教学中，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与学的新策略和新模式来挖掘学生潜能，提高学生素质，尤其是其利用计算机解决实际问题的能力。因此，以下方法可以尝试：

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。

信息技术教学的实践让我懂得，坚持鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的畏难情绪，创设和谐的学习氛围，是保持他们学习情趣的有效手段。

每班学生都在三十人左右，绝大部分同学上机操作时都会遇到这样或那样的问题，作为教师根本忙不过来，有时不免会挫伤没有被辅导同学的积极性，于是，在分组的基础上，我让几位先掌握的同学学当“小老师”，把他们分到各组去，这样即可以减轻教师逐个辅导学生的压力，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因怕问老师问题而举步不前的现象，从而使所有的学生各得其所。在这种分组情况下，教师并没有失去作用，我们正好可以集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。

“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。

“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。信息技术课是一门实践性很强、极富创造性、具有明显的时代发展性特点的课程。“任务驱动”教学法符合计算机系统的层次性和实用性，提出了由表及里、逐层深入的学习途径，便于学生循序渐进地学习信息技术的知识和技能。

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。

走进信息时代思维导图篇六

从教几年来，使我感觉到信息技术课对于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。在信息技术教学中，必须以新的教学理念和教学理论为指导，探索适合信息技术课堂教学的教与学的新策略和新模式，将信息技术教育的每一堂课真正转变为培养学生信息素养的金土地。以下是我对一堂初中信息技术课《插入自选图形》的教学反思：

本课的重点是插入自选图形和图形的组合，教学难点是图形的组合。刚开始我的教学设计是老师先演示操作过程，学生再上机操作。一节课下来，我感觉教学效果不是很好，虽然学生一直在动手实践，但是他们只是照着老师的操作步骤一步步完成练习，学生的积极性无法激起，创新精神根本无从体现。课后我对教学进行了反思。为什么不把主动权交给学生，让学生自己去发现、探索呢？这样不是更能激起学生学习的兴趣和主动性了吗？于是我重新设计了本节课。在教学过程中根据学生实际掌握知识水平的情况，给学生留有自主学习和实践操作的时间。除了基本操作的教学外，还应该向学生进行爱国主义和审美的教育。由于学生的操作水平相差较多，所以在做的过程中可充分发挥小老师的作用，发挥小组的作用，以点带面，让学生更好的完成任务。

在信息技术课堂教学过程中，我认为应自始至终贯穿的教学思想是：创造尽可能多的机会让学生自主探究问题，亲自动手操作，学生只有在不断的使用过程中才能学好用好计算机。

实践是获取知识的源泉。在学生实践过程中，教师应营造出宽松和谐、合作学习的氛围。通过对课堂结构的探究，我觉得，在学生进行自主探究时，教师不要过多地干涉和限制，以使他们能大胆地实践、充分地联想，从而引发创造思维。

而且在实践过程中应该鼓励学生之间的交互学习、允许他们下座位向掌握较好的同学提问，这样做学生非常感兴趣，而且也能够互相取长补短，共同进步。在学生探究时，教师也不能完全甩手不管，在学习实践中发现问题时要个别问题个别指导，重难点问题要统一讲解。

在教学中，“任务驱动”教学模式已被广大教师所认可。在新授部分，我以任务为驱动，让学生自主学习，找出问题，而且利用小老师，去教一些领会稍微慢的学生。在拓展练习部分，学生可在刚才基本任务的基础上继续制作其它图形，可以由学生发挥自己的想象进行作品创作。充分体现了学生在“任务驱动”教学中的主体地位，变教师“要我做”的外在要求为“我要做”的内在需求，让学生真正成为了“目标驱动”的主人、“内容驱动”的主人和“方法驱动”的主人。

在评价学生作品环节上，老师采用自评、互评、师评，对优秀的作品进行全方位的评价，以达到知识构建的目的。通过评价学生作品这一环节，学生不仅能发现他人的优点，同时也会发掘自己的不足。为学生提供了一个可以毫无保留地对作品进行品头论足的平台，通过评价还能提升学生的语言表达能力。

这节课教师力求导得得法，学生学得积极主动，使整个学习活动成为学生主动参与、自主探究、创造想象的全过程，反思这个过程，我认为教学是否成功，关键在于是否发挥了学生的主观能动性，使其获得成功的体验。

教师要努力做到尊重和赏识每一位学生的价值，赏识每一位学生的兴趣、爱好、专长，赏识每一位学生取得的哪怕是极其微小的成绩，使学生意识到教师很欣赏他们，以增强自信心。

因此，在以后的教学中，我们应该适时放开学生，指导学生自己进行创造性的学习，放飞想象，达到比较好的学习效果。

以上是我对这节课的反思，有些地方还很肤浅，观点也不尽正确，就课堂教学而言也还有许多地方值得商榷、提高的地方，今天拿出来希望大家多提宝贵意见。谢谢。

走进信息时代思维导图篇七

课堂教学中，在导入新课、学习新知等不同阶段，学生的思维状态是不同的，提问要注意时机，引导学生去积极思维。教师在教学过程中，对于同一个问题，应善于从不同角度向学生提出问题，运用条件的增设变化及结论的延伸和条件与结论的互换，一题多解、举一反三等方法设计出新的问题，有利于提高学生的思维能力和自主探索的能力。

课程改革中，教师要做学生学习的引路人，鼓励学生创新思维，引导学生自己去探索、去钻研，让学生成为学习的真正主人，充分发挥他们在学习过程中的主动性、积极性和创造性。在平时的教学过程中，教师要引导学生参与到教学活动中，关注全体学生，而不是个别学生，教师也要做到少讲，让学生自学，做到精讲多练，坚持“教师为主导，学生为主体”的教学结构，充分体现教师既是教育者又是指导者、促进者的多重身份。

课堂中多展示学生作品，利用成功体验激励学生的学习课堂上多展示学生的作品，给予表扬鼓励，会使学生有成功感，感到莫大的欣喜，对自己充满了信心，从而对计算机学习产生更为强烈的兴趣。在伴随着老师和同学们的赞美，这些同学都会沉浸在一种难以言喻的兴奋之中。课堂中我让每个同学都把作品上传到局域网中，这样，只要进入网上邻居的同学都能看到，当看到有同学欣赏自己的作品时，他们会充满成就感。用成功的体验，激励学生的学习兴趣，教师根据具体情况采用合适的方式，一定会收到很好的效果。

在教学过程中，教师应尽可能地选择一些贴近生活的实例，学生容易理解也容易引起学生的共鸣。在课堂教学中，我们

可尽量将枯燥的东西讲解的生动形象一点，教师在讲解时，可用风趣的语言，贴近的比喻，引用身边的事件来引起学生的兴趣和认可。比如我在上“信息无处不在”这块内容时，通过举例：校园的铃声告诉我们上课、下课的信息，走过食堂时传来的饭菜香传递给了我们我们可以吃饭的信息，用好的比喻，贴近生活的例子，激发了学生学习的的热情和兴趣，教师可以把理论课教得轻松，学生学得愉快，让学生感受到计算机世界的五彩缤纷。

作为信息技术教师，必须根据环境，注重知识应用的综合学习，不断提高自己的业务水平和教学水平，不断摸索总结，才能达到理想的教学效果，进而提高课堂教学效率和质量，适应时代的要求！

信息技术课与其它学课程有所不同，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。上学期学科进行了课程改革，教学内容和教学方法都有了很大的改变，它给了我们更多的教学空间，同时也给我们带来了困惑，我在教学过程中，进行了深刻的反思。

一、注重学生的学习兴趣。学习兴趣是学生基于自己的学习需要而表现出来的一种认识倾向，它是学好一门课的内驱动力，激发和培养学生的学习兴趣，可以充分发掘学生的内在潜力，保持学习热情。在教学过程中，我发现高一新生刚开始接触信息技术时很有兴趣，慢慢的兴趣就没有了，学生对计算机感兴趣，但是对《信息技术》课却没有兴趣。通过和学生沟通，我发现很多学生都通过计算机来上网聊天、玩游戏、听歌，所以在教学过程中要首先转变学生的认识。根据学习的内容适当的通过学生感兴趣的方式来实现教学，选择性的安装一些电脑软件，既能满足学生的学习兴趣，又能培养学生操作电脑的基本技能。

二、培养学生的主动性。学生是教育的主题，只有充分

发掘学生的主动性，自觉参与教育活动，才能实现个人素质的提高，从而达到我们教育的目的。计算机知识有很大的开放性，学生也比较喜欢计算机，我们可以充分抓住学生的这一兴趣，发挥他们的主动作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握计算机知识，这也是培养学生不断创新的手段之一。通过初中阶段的学习，大部分学生对计算机上的一些操作都有所了解，所以在初中教学过程中要特别注意知识的衔接，在学习到与以前信息课知识相似的内容时，不需要详细说明，教师只需要适当的提示。特别是讲到一些工具的使用，新教材提到了很多的类似工具，大部分工具的使用都大同小异，这时教师可以适当的提出问题，让学生自主探索，看书，或上网查找资料来解决问题。例如在讲到用超级解霸对视频进行剪辑时，就可以只讲其中的一部分操作，其他的操作可以由学生结合课本和老师的提示自学完成。学生通过自己的自主学习解决问题可以提高他们的自学能力，也能激发他们的学习兴趣，培养他们自主学习的习惯。

教学过程不仅是一个传授知识，训练能力的过程，也是师生感情交流，思想碰撞的过程。营造一个师生心理相融，创作交往的良好的课堂氛围，是促进学生愉快学习，提高课堂教学效率的重要方面，和谐的师生情感交融是学生学好知识的催化剂。在课堂教学中，教师要热爱每一个学生，以“师爱”激发学生情感，把“师爱”寓教于教学之中，通过体态、语言传递给学生，就会使学生体验到亲切、温馨的情感，从而产生积极的情绪和良好的心境，促使学生在积极向上的精神状态中愉快地学习。

总之，要上好信息技术这门课，只要我们在平时的教学过程中，处处留心，时时注意，用全新的教育理念武装头脑，不断充电，提高自身的素质，让一些枯燥乏味的知识变的有趣生动，使学生能在轻松的氛围中学到更多知识，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。

走进信息时代思维导图篇八

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。经过一段时光的教学，我发觉孩子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，增强自信心与创造潜力等方面也获得了成功的喜悦和欢乐。

在中低年级段，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、培养学生动手潜力的知识为主要资料。这样做，贴合儿童阶段的认知结构便于培养学生的思维潜力，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于理解老师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自我的潜力。为此，我把教材中最容易的资料——《用计算机画图》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，我透过学校的多媒体展示系统，将有必须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学楼一楼电视屏幕上播放，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，就必须能成功。于是就开始手把手耐心给他们讲解画图的有关知识作品做好了，如何输入汉字给自我的画取名或将自我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，同学们最后能找到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，给自我的画起上名字，也把自我的大名写上。看着一幅幅色彩斑斓的图画，同学们十分高兴。对自我的创新潜力有了全新的认识。找到了自我，提高了自信心。学习的用心性大大提高。

给中年级上计算机课是件比较困难的事，学生刚刚认识键盘

上的字母，却不熟练，更谈不上让他们去记住字母和其它字符的位置。给计算机基础知识的讲解带来很大困难。透过实践，我找一些较贴切且又能让学生感兴趣，能轻易理解的事物作比喻，效果比较好。

小学生天真活泼、好奇、顽皮好动，但他们形象思维潜力强，抽象思维潜力差。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，务必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，而是侧重于画各种各样搞笑的图形。这种由静变动的教学手段直观、形象、清楚，易于控制进度、重点的地方能够反复演示方法，极大的刺激了学生的感官，使之全神贯注地投入学习之中，完全调动了学生的用心性，到达了理想的教学效果，排除了心理障碍，大大的激发了他们的学习欲望。上机时，我又将探究的主动权交给了学生，给他们多一些求知的欲望，多一些学习的兴趣，多一些表现的机会，多一份成功的体验，给学生一种到达成功彼岸的力量。由于我这种新理念、新意识，学生们对电脑的学习兴趣逐日增强。

精讲多练就是多一些上机操作的时光。俗话说熟能生巧勤能补拙。多练习，学生自会在不知不觉中掌握所要学习的知识。

每节课的开始，我都会让学生讲讲自我的学习体会和操作技巧。逐渐培养学生的成就感和荣誉感，同时也给别的同学树立了学习电脑的好榜样。对操作不理想的人，我解决的办法因人而异，有时我个别指导，有时让“小老师”指导，还有时让他观看其他同学的精彩表演，他们在一点点进步，当听到老师鼓励赞扬的话语他们的脸上也最后露出了开心的笑容。经过实践，这些同学都有了必须的进步，有的还提出要参加电脑兴趣小组来进一步完善和提高自我的计算机水平。

计算机知识是不断更新的，仅书本上的知识是没办法教好学生。而且学生很想了解计算机发展的一些最新动态，了解一些新的软件，一些网络知识。为此，我们能够在上课前

花3——5分钟时光，讲些计算机信息方面的新知识，信息新动态和大家一齐分享。或是让学生讲讲自我的学习体会。并且告知学生们光凭单纯的兴趣是不够的，要有一种意志力，要把所学习的知识和实际联系起来，明白这些道理，学生学习时有了目标，有了动力。

以上只是我平时教学的几点体会，作为一门全新的课程，信息技术课的教学方法还有待于进一步探索，相信在以后的教学实践中，将会有越来越多的先进经验和做法总结出来，计算机教育必将能在良性的轨道上阔步前进。