

信息技术的应用的论文(通用8篇)

一分钟，有时候可以改变一个人的命运。在一分钟内，我们应该如何提高自己的工作效率？以下是一些关于如何在一分分钟内解决问题和困难的策略，希望能给您一些启示。

信息技术的应用的论文篇一

现代信息技术和教学相结合的新型教学模式与传统教学模式相比，具有不可替代的作用。它的呈现方式灵活多变，充分利用了图形、文字、动画、视频和软件等。数学问题考察学生的抽象能力和空间想象力，小学生很难在头脑中完成问题的转换，信息技术则可以把抽象的概念具体化、形象化。教师用动态的呈现方式，增强了学生的直观印象，活跃了学生的思维。这种教学模式弥补了传统教学方式的缺陷，极大地提高了课堂的教学效果。如：学习《长方体和正方体的认识》中，通过课件的动态演示，学生们对长方体和正方体有了直观深刻的了解。学生们很快就了解了长方体和正方体的基本形态和具有的特征，逐步形成了空间的概念。通过课件与实物展示的方式，教学既节省了时间，又大大提高了课堂的效果。

新课程标准中描述数学活动为师生共同参与，交往互动的过程，并精准地定位了学生的主体地位。高效的数学教学活动是教师教与学生学的统一，教师是数学学习的组织者与引导者。运用现代信息技术的数学教学可以更好地巩固学生的主体地位，帮助教师做好引导工作。教师通过多媒体教学技术和设问的方式，引导学生积极观察，主动思考和探究学习，帮助学生吸收掌握新知识。比如：在练习综合应用《打电话》时，首先把学生分为几组，向学生布置完任务后，鼓励学生们通过自主学习、小组讨论的方式找到规律，完成汇报。学生自己完成后，进行小组讨论，然后让学生派代表用电脑画出图表。接着每组的代表都演示自己组的发现，让学生们评

价并评选出最佳的小组。这堂综合与实践课都是由学生们自己参与完成的，学生们尝到了成功的喜悦，自信心也就逐渐地树立起来了。

互联网资源丰富繁多，但是也有的内容不适于青少年儿童健康成长，还有的同学不能很好的利用网络资源，沉浸于游戏中，结果荒废了学业。久而久之，家长不赞同学生利用互联网学习，然而，如果学生得到了正确引导，学生通过网络学习各种课内课外的知识，将会促进学生水平的学习水平的提高。因此，在课堂上教师应该时不时地督促学生合理利用网络资源，逐步培养学生利用网络自主学习的意识。

信息技术的运用提供给学生另外一种全新的视野，将生活与数学教学联系起来，学生们逐步地在头脑中会形成利用数学知识解决生活中难题的意识，打破常规的思维束缚，形成创新意识。如：在教学《分数应用题》时，首先出示例题：“一部手机的价格是1800元，一台饮水机的价钱是一部手机的三分之一，一台饮水机多少元？”教师向学生提问饮水机的价格，学生们很快地说出了价格。接着教师问学生有没有其他的解题方法，是否可以用电脑画出示意图。同学们小组合作学习后，通过电脑操作、演示、讨论、观察、思考，得出了其他两种算法。通过电脑展示，学生们的解题思路更加清晰明了，对数学知识内在联系的认识更加深刻了。学生们通过一系列的活动，开阔了思路，培养了富有个性的解题思维。

综上所述，现代信息技术深化了新课程背景下小学数学的改革，提高了课堂教学效果，开阔了学生的眼界和思维，充分利用了网络学习资源，使数学课变得生动活泼起来，为数学教学注入了新动力。

信息技术的应用的论文篇二

“信息”即是对事物运动状态及形态的描述，是事物状态的

体现形式。信息的传递可以通过文字、数据或一些特殊的符号、声音等形式实现。随着科技的发展与进步，电子信息逐步登上历史舞台，成为人们生活中不可缺少的沟通媒介。电子信息技术的具体含义是指使用电子技术获取、传递人们所需要的信息，主要包括传感技术、计算机技术、多媒体技术、网络技术等，通过这些技术手段达到信息传递、沟通交流的目的。由于通过电子技术获取信息方便快捷，所以电子信息产业通信业、计算机、视频音频产品甚至是餐饮企业等各个生产生活的产业均有涉及。

随着人类社会的进步，电子信息产业得到了高速的发展。当前社会已经步入了电子信息时代，电子技术已成为当代最活跃、影响力最大的科学技术之一，为人们的经济发展与生活水平的提高作出了巨大的贡献。运用电子技术表达和传递出来的信息内容丰富，生动活泼，知识涵盖面广，且使用价值高，使得接受的一方能够在较短时间内学习更多的知识，在生活上为人们提供便捷，如电子信息技术在电器应用上的特点。家用电器技术的提高，产品的种类日新月异，各种功能不断出现，使用操作简单，为用户的生活提供更多的便利。在家用电器应用上的主要体现形式是一体化特点，即将传感技术、接口技术、系统化、微型模块化等技术相结合。机电的一体化可以提高产品的自动监视能力、报警能力，在遇到突发状况如过载、过压、短路之类的电力故障时，能够自动采取保护措施，避免事故的发生。同时还可以提高生产能力和工作质量。一体化机电在操作过程中可以节省能源的消耗，加快生产速度，使得机械性能得以改善。

电子信息技术在计算机网络上具有智能化、集约化、网络化、数字化、高效快捷的应用特点。

(1) 智能化，集约化。计算机智能是在科学的基础上建立进而研究的，在计算机的发展道路上，智能化是一个重要的方向。现代的网络信息技术能够对人的思维活动及感觉行为进行模拟，然后对其展开集约化逻辑分析及综合处理信息。(2) 网络

化，数字化。网络在计算机应用不断深入的现代社会中，已经成为计算机技术和信息技术结合的产物。计算机的高清晰数字处理技术和运行的网络化，使得信息资源的互动交流及共享得到了实现。

(3) 高效化，快捷化。现代的计算机网络技术，就其开发应用来说，是以整合和存储各种信息资源为基础，用计算机的电子信息处理技术，使得信息上的各类管理实现高效化及快捷化。

1. 多媒体化，智能化。

媒体是人与人之间进行信息交流的媒介，简单地说，就是信息的载体。关于“多媒体”的概念并不统一，一般人们将其解释为“多种媒体的综合”。而多媒体，即是指在计算机系统中，将两种或两种以上的媒体进行组合的一种人机交互式信息交流和传播媒体。使用的媒体包括文字、图片、音乐、特殊音效等，以及程式所能够提供的互动功能。使用起来方便迅捷。智能化是指由现代通信与信息技术、计算机网络技术、行业技术、智能控制技术等技术汇集，最终形成一种针对某一个方面的应用的智能集合。数字化智能化的高低取决于信息技术的发展程度，技术含量及复杂程度越高，智能化效果也就越强。智能化的产品已逐渐渗透到各行各业，对我们的生活有着巨大的影响。如智能住宅小区，监管系统等都应用到了智能化技术。

2. 网络化，数字化。

网络化是指利用通信技术和计算机技术，把各个地点的计算机及各类电子设备相互连接，按照一定的网络程序软件达到相互通信的目的，使得所有用户都能够在同一时间共享各种数据、图片等信息资源。通过网络能更好地传送数据和文本资料。用户可随时随地拨打电话或收看任意国家的电视和电影，网络化使得电子信息的应用更为普遍化。目前，计算机

网络已被广泛应用，如交通、金融、企业管理、教育教学、商业交流等各行各业均有涉及。数字化就是将各种复杂多变的信息转变为可以度量的数字或数据，再将这些数字、数据建立起来，进行适当的数字化模型，把它们转变为一系列二进制代码，将其引入计算机的内部，再对数据进行统一处理。数字化的优势在于：首先，数字信号与传统的模拟信号相比，前者其信号有加工能力。加工过的信号对有杂波或易产生失真的外部环境来说，稳定性较好。在长距离的传送过程中数字信号传送具有较高的可靠性。数字信号需要使用集成电路和大规模集成电路，而且计算机系统更容易处理数字信号。数字信号在数字特技和图像处理方面的处理能力也较传统方式强。其次，数字信号处理电路简单。它无需在模拟电路里进行各种调整，因而电路工作时较为稳定、技术人员也能够减轻工作负担，总的来说电子信息数字化可以节约人力物力资源，扩大经济效益。再次，数字信号更加易于压缩。例如，在模拟摄像机里，需要使用100个以上的可变电阻。在有些地方调整这些可变电阻的同时，还需要调整摄像机的摄像特性。各种调整彼此之间又相互有微妙的影响，需要反复进行调整，才能够使摄像机接近于完善的工作状态。在电视广播设备里，摄像机还算是较小的电子设备。如果摄像机100%地数字化，就可以不需要调整了。对厂家来说，降低了摄像机的成本费用。对电视台来说，不需要熟练的工程师，还缩短了节目制作时间。

随着人类社会的不断发展，科学技术在不断进步，电子信息技术拥有了更大的发展空间。电子信息技术被应用在人们生活的各个领域，为改善人们的生活和促进经济发展发挥重大的作用。在应用方面上，电子信息技术的发展受到科技水平的制约，只有科学水平进步了才能促进电子信息技术的改进，可以说它的发展趋势是依赖着人类科技与社会的进步的。因此，要想电子信息技术更好地为生活服务，就必须提高科技水平。

信息技术的应用的论文篇三

在教学实践中，有效运用多媒体计算机进行辅助教学，通过逼真教学环境的创设，与生动、形象的多媒体课件的设计，将传统教学手段下一些不能理解的相关教学内容，以更加生动、形象的画面呈现在学生面前，从而创造出更有利于全体学生有效学习的教学环境，大大的提高了教学的质量与效率。

而著名教育学家苏霍姆林斯基也明确表示，有效的教学应该是能够使学生从中获得满足感、成就感以及快乐感等各种情感的体验，进而使学生带着满心的欢喜投入到实际的学习过程中，并使教学实践成为一个充满了激情与活力的教学活动。

因此，在高中信息技术课程的教学实践中，有效运用多媒体计算机展开辅助性的教学，能够全面的调动学生的学习信息技术这门课程的兴趣，并对这门课程的学习产生强烈的学习欲望，进而积极的参与到教学实践中，使自身的主观能动性能够得到充分的发挥，真正实现“寓教于乐”。

然而，在高中信息技术的这门课程的实践教学，却也出现了过多依靠多媒体计算机展开教学的情况，教师在使用多媒体时出现了众多的误区，反而影响到了教学质量与效果的提高。

如有些教师在利用多媒体设计课件时，插入了过多的音效，严重分散了学生的注意力，甚至是有效音效的设置完全不符合教学内容，对教学活动的展开带来了严重的干扰，不仅不能吸引学习的注意，反而使学生受到惊吓，间接的降低了教学效果。

同时，也有的教师在教学过程中，直接将自己转变成了ppt的放映员，在课堂中忽略了与学生们的情感交流，忽视了师生之间的友好互动，让学生大半节课的时间都是对着计算机屏幕度过的，完全失去了与教师交流互动的机会。

而对于这种课堂，想必所有的学生都不会认真听讲，可能仅仅只是对着计算机发呆，严重的影响到了教学质量提高。

因此，对于高中信息技术课程的教学，教师在运用多媒体计算机时，也需把握一个度的问题，将多媒体计算机真正的价值发挥出来。

1、适度利用多媒体计算机，调动学生的学习欲望

在上述中，我们已经知道多媒体计算机在高中信息技术课程教学课堂实践中的运用，将能充分调动学生的学习积极性与主动性，让学生产生学习的欲望，从而提高自己的学习成绩。

但是若过多的应用多媒体计算机，不仅不能帮助学生学习，反而会影响到学生的正常学习。

现如今，大家最不陌生的就是论文了吧，论文是指进行各个学术领域的研究和描述学术研究成果的文章。写起论文来就毫无头绪？以下是小编为大家收集的信息技术的应用论文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

因此，在高中信息技术课程的实际教学过程中，教师就必须正确处理好趣味性与同知识性的关系，仅仅只是将多媒体计算机作为一种辅助教学的工具，对那些无法用传统教学手段教授的相关知识，有效运用这种现代化的手段实施有效教学。

有效运用多媒体计算机展示出来，进行辅助性的教学，以加深学生的印象，让学生能够在多媒体计算机的帮助下，完成学习任务，扩展自己的视野，提升自己的学习成绩。

2、正确处理多媒体计算机与教师之间的关系

对于多媒体在教学中的应用，教师需有个清晰的认识，仅仅将它作为教学的辅助工作，并不能完全取代自身的在教学实

践中的作用与地位。

如在高中信息技术课程的教学实践中，教师就仍需以自己对相关教学内容的讲解为主，必要的时候运用课件通过更加直观、生动的方式向学生讲解一些难以用言语表述的相关内容，以提高学生对内容的全面了解，以有效的提高教学的质量。

因此，要想真正发挥出多媒体计算机在高中信息技术课程教学实践中的作用，教师就必须正确处理自身与多媒体之间的关系，做好两者之间的融合，只有这样，才能积极的引导学生参与到教学实践活动中去，以从整体上提升教学的效果。

综上所述，多媒体计算机在高中信息技术课程的实际教学活动中占据着重要的地位，并发挥出了重大的作用，是高中信息技术课程辅助现代化的一种重要突破口。

然而在实际的运用中，由于教师往往容易忽视对该门课程的多媒体课件实施有效的评价、或是忽视了对教学思想的更新、或是忽视了与学生之间的交流与互动，从而未真正发挥出多媒体计算机的作用。

因此，在信息时代已经到来的今天，教师将多媒体计算机与各门学科有机整合在一起时，就需坚持适度的原则，利用其真正的调动学生的学习欲望，全面提升实践教学的有效性。

信息技术的应用的论文篇四

科学技术是推动现代文明社会发展的基础，也是构建现代科学体系的重要内容。生物工程作为前沿科学，具有综合性、严密性等特点，学科的交叉及应用，决定了生物工程技术的发展，离不开信息技术的支持，以实现技术的创新突破。近年来，信息技术与生物工程结合紧密，两者的“联姻”，促进了生物工程技术的发展，特别是在科学分析、技术处理、安全防范等方面，信息技术的应用提供了有力支撑，充分体

现了信息技术的应用价值。因此，本文立足对生物工程的研究，具体阐述了信息技术在生物工程中的应用。

近年来，随着生物工程的不断发展，信息技术与生物工程的“联姻”，成为生物工程迈入发展新阶段的重要基础。生物工程作为新兴高科技，具有综合性高的显著特点，受到科学界的广泛关注。生物工程作为一种严密性极强的科学技术，在技术创新及发展中，依托于现代信息技术的融入，实现生物学科的发展建设。从实际来看，生物工程的快速发展，不仅仅在于其技术的先进性、前沿性，而且依托于信息技术的支撑，实现现代生物工程体系的构建。因此，从生物工程的技术发展而言，信息技术的结合，起到了推动作用。首先，生物学是生物工程的核心，其理论知识体系的形成，需要建立在广泛实验分析的基础之上，而对实验的分析、模型的建立，都需要信息技术的参与，帮助生物工程形成更加完备的科学体系。在笔者看来，充分利用信息技术，能够在生物学科的发展中，为细胞生物学、近代分析生物学的建设提供有力保障，加速生物工程技术的发展。因此，基于生物工程的发展而言，信息技术与生物工程的结合，是现代科学发展的必然结果，促进了现代生物工程技术突破性发展。其次，生物工程的发展离不开信息技术的支撑，无论是基因重组，还是细胞学，都涉及到大量的数据信息处理，繁复的工作量，不仅耗费大量的人力物力，而且难以实现技术性突破。而信息技术的应用，可以将繁复的信息处理分析交由计算机，以实现更加高效的数据处理。因此，就实际而言，生物工程技术快速发展，是信息技术的有力支持，两者的紧密结合，是促进生物工程建设的重要基础。

现代生物工程的建设，更加强调信息技术的应用，以实现生物工程系统的构建。生物工程的发展，依托于信息技术的发展，两者的结合，加快了生物工程的发展速度。在生物工程领域，涉及到大量数据的分析及应用，而数据库的建立及处理，需要依托于软件系统，帮助生物工程进行专门的数据库建设，实现更加快速、便捷的数据分析。例如，在核酸核糖

的序列分析和核酸低级结构的分析中，都需要专门的软件系统，实现高效、精准的分析处理。与此同时，生物工程建设，需要切实有效的工程管理，而生物信息管理安全的有效保障，需要软件系统技术支持，确保生物工程的信息安全。因此，从生物工程技术发展，到生物工程的信息安全，都需要软件技术的支持，确保生物工程建设发展。

计算机技术作为现代科学技术的核心，其在生物工程中的应用，为生物工程技术的创新发展，提供了重要保障。从传统生物工程到现代生物工程的跨越式发展，离不开计算机技术的应用。特别是在基因技术、生物细胞学等领域，都需要计算机技术的参与，为微观的生物技术，提供更加直观的技术展现，这就是计算机在生物工程中最为显著的应用体现。计算机技术的应用，为生物工程提供了预算方法、指令程序，能够基于生物工程技术的实际需求，提供更加科学系统的运算方法，以及自动化操作指令，实现了更加便捷、快速的数据分析及实验操作，让生物工程从繁杂的体力劳动中解脱出来，而更加注重学科技术的系统性建设。因此，强化计算机技术的有效应用，为生物工程建设提供了良好的内外条件，加速了现代生物工程技术的发展。

总而言之，信息技术的发展及应用，促进了生物工程技术的发展，为现代生物工程体系的建立，提供了有力支撑。生物工程作为前沿性的高科技工程，在技术发展、体系构建等方面，更加强调信息系统的实现，促进现代生物工程技术的发展。通过软件技术、计算机技术的有效应用，促进了生物工程技术的发展，也为生物工程体系的搭建，创设了良好的内外环境，充分体现出信息技术的应用价值。

信息技术的应用的论文篇五

1. 图像处理技术。馆藏图像档案的信息化建设主要是对档案图像的颜色和空间进行离散处理，将馆藏图像档案实施信息化建设的步骤主要包括图像采样、图像量化和图像压缩编码

三个步骤。

(1) 档案图像采样。馆藏档案图像采样指的是将处于二维空间上的像素数据信息转变为一系列离散数值的过程。在图像采样过程中，将其水平和垂直方向等间距地分割成为一个个微小的矩形区域，并使其成为像素点。档案图像中的色彩越丰富、画面结构越复杂，其采样后的像素值越高，因此，在实际馆藏图像档案的信息化建设过程中，应该按照相关规定和需要对其像素加以限定。

(2) 档案图像量化。馆藏档案图像的量化指的是将图像灰度样本和彩色样本进行离散处理。图像量化的本质是将档案图像采样之后的灰度和彩色样本划分成为多个区域，将处于同一个区域中的图像样本以某一个数值进行表示，档案图像量化后的数字需要以二进制形式表示，其二进制字长越大，表示越能将档案图像的原始颜色反映出来，但也存在不利于存储的弊端。

(3) 档案图像压缩。馆藏档案图像的压缩是将数据量庞大的图像采用编码技术进行整体压缩，静止的档案图像压缩编码包括有损压缩和无损压缩两种，无损压缩编码又包括分形压缩编码、预测压缩编码和子带压缩编码等；有损压缩编码包括哈夫曼编码、行程编码等。

2. 安全技术。馆藏档案的信息化可以利用互联网为用户提供在线查询服务，但是，馆藏档案中的个人隐私安全保障问题也不容忽视。馆藏档案的信息化建设采用的是前端控制思维模式，提前确定馆藏档案的保密范围和开放范围，根据不同的馆藏档案类型加强管理，弥补信息技术的各种缺陷，防止外界非法入侵者利用互联网对档案信息资源发起攻击。

(1) 防火墙技术。防火墙技术应用于馆藏档案信息化建设过程中，主要是通过互联网建立网络监控系统，在不同网络之间架构网关，用来检测全部通过防火墙的数据信息，凡是符

合规定和限制的数据信息则可以通过防火墙，不符合限制的数据信息被拦截在防火墙外。通常情况下，防火墙主要归纳为三种，一是包过滤防火墙；二是双宿网关防火墙；三是屏蔽子网防火墙。

(2) 信息加密技术。信息加密技术应用于馆藏档案信息化建设中，主要是对档案数据文件的安全设置进行有效控制，保证档案信息在网络传输过程中的安全性。通常情况下，信息加密技术与防火墙技术配合使用，将档案信息通过加密技术进行编码转换之后，在网络传输过程中显示为乱码信息，以此提高馆藏档案信息的保密性和安全性，防止非法入侵者拦截获取档案信息。信息加密技术按照不同作用分为密钥管理加密技术、数据传输加密技术、数据存储加密技术和数据完整性加密技术。

(3) 身份认证技术和信息识别技术。网络环境下，为了能够有效控制用户的合法身份，保证合法用户通过授权之后可以访问馆藏档案信息资源，必须对其身份进行安全认证。身份认证技术主要是利用相关表示鉴别用户身份，防止非法用户进入馆藏档案信息资源系统，信息识别技术分为密码识别方式、生物识别方式等，与身份认证技术共同保障了馆藏档案信息资源的安全。

3. 可存取技术。

(1) 仿真技术。通过仿真技术可以将档案馆落后的软硬件重新运行启动，使原始的软硬件均可以继续使用。利用仿真技术虽然可以将落后的馆藏档案信息化资源转化为可读取的资源，但在实际档案馆建设工作中仍然存在诸多问题，例如软硬件兼容性较差、自身耐用性较弱等。随着现代信息技术的深入发展，利用反正技术制作能够执行落后软硬件系统的方法并不可靠，而且，仿真技术要求专业机构开发设计，普通的档案馆难以随意应用。

(2) 拷贝技术。拷贝技术指在传统落后的信息环境下对馆藏档案信息进行重新写入，防止由于档案信息载体发生变化而丢失数据信息。拷贝技术是保障馆藏档案信息化建设的基本方法，存储档案信息的硬盘、磁盘都采用了拷贝技术。但是，拷贝技术难以保证随着软硬件系统的更新档案信息的安全可靠，而且，随着信息技术的飞速发展，软硬件系统的过时落后随时引发传统档案信息存储介质不可用。

(3) 转换技术。转换技术指的是将不同格式存储的馆藏档案信息转化为统一标准格式，便于档案馆的管理和应用。目前，档案馆所处的技术环境通常是多种媒体共存的形式。因此，馆藏档案信息的建设存储采用的都是html[]sgml等标准格式，档案馆馆藏档案的信息化建设采用统一的标准格式有利于对其进行统一管理和开发利用。

1. 规划馆藏档案信息化建设方法。根据档案馆馆藏档案文献的特征来说，对馆藏档案信息化建设带来很多问题，对其采取的信息技术方式也增加了一定难度。馆藏档案的信息化建设主要是采用信息技术将图像、文字等转化为电子形式，通常情况下采用图像扫描、数据采集等方式。但是，馆藏档案大部分是手工书写的，在信息识别过程中存在困难，尤其是古今字、繁体字、简体字等各不相同，同时包含了大量历史典故等信息，给馆藏档案的信息化建设增添了大量工作，难以恢复档案的原始面貌，信息化建设过程中也容易出现诸多错误。因此，针对这种情况，应该建立专家小组团队，统一进行筹划安排，制定馆藏档案信息化建设有效措施，充分保障信息化建设的进度。

2. 馆藏档案信息化建设的标准规范。

(1) 网络建设标准。档案馆馆藏档案信息化建设的资源需要一个规范标准的互联网环境。因此，网络建设的标准必须包括网络传输平台建设标准，以及网络信息资源传输标准等。

(2) 档案管理标准。档案管理标准的制定应该充分保证馆藏档案信息化建设的科学发展，提高档案馆馆藏档案信息化建设的质量，主要包括档案管理制度、档案信息维护制度和专业人员管理标准等。

(3) 信息安全标准。信息安全标准是为档案馆馆藏信息资源共享提供安全网络环境的重要部分，用以保证馆藏档案信息的有效管理和开发利用。充分保证馆藏档案在信息化建设过程中按照相关标准有序进行。

3. 档案信息数据库问题的若干对策。

(1) 加强馆际协作。由于不同档案馆的馆藏档案规模和种类不尽相同，在数据库建设需求方面也存在差异。因此，档案馆应该根据本馆的实际需求和经济能力选择数据库建设，由此便产生了各种各样的数据库系统，导致档案信息资源无法实现有效共享。档案馆应该充分加强馆际协作，相互了解各自档案馆的馆藏档案特点，积极沟通合作，坚持统一规划，实现数据库系统的标准统一。

(2) 协调人员合作。档案馆在开发建设数据库系统时，通常都会选择专业软件公司，虽然专业软件公司在开发建设数据库系统过程中能够保证专业规范，但是相对缺乏档案理论知识；还有一部分档案馆会安排档案部门的专业技术人员开发设计数据库系统，但这部分工作人员由于缺乏专业知识，难以充分保证数据库系统的质量。由此，档案馆应该安排本馆档案部门的专业技术人员与软件公司共同开发设计数据库系统，结合本馆实际情况制定相关技术标准，全面开发建设科学合理的档案馆馆藏档案数据库系统。综上所述，档案馆馆藏档案信息化建设涉及多种信息技术，随着科学技术不断更新，社会信息化建设的步伐也逐渐加快，馆藏档案的信息化建设需要多种信息技术结合使用，相互弥补缺陷，由此可见，信息技术是保障馆藏档案信息化建设的关键部分，具有重要意义。

信息技术的应用的论文篇六

信息技术；拼音教学；场景；方式

小学语文新课程标准，把汉语拼音的学习目标定位于帮助识字和学习普通话，并相应降低学习汉语拼音的要求。将拼读音节作为汉语拼音学习的重点，围绕这个重点，在拼音教学的设计中，应以活动和游戏为主，使学生在兴趣盎然中学拼音。在长期的教学实践中，我们将信息技术运用到拼音教学中，构建了信息技术环境下的拼音教学模式，充分调动学生的兴趣，顺利地突破教学的重点和难点，使学生轻松掌握知识，寓教于乐。

根据皮亚杰的认知发展理论，六七岁的儿童认知的发展还处于前运算阶段，这个时期儿童的认知开始出现象征（或符号）功能（如能凭借语言和各种示意手段来表征事物）。正是由于这种消除自身中心的过程和具备的象征功能，才使得表象和思维的出现成为可能。但这个阶段，儿童还不能形成正确的概念，他们的判断受知觉思维的支配。因此儿童对概念的掌握离不开具体形象的支持。根据儿童的学习特点，学习汉语拼音的过程，就是一个从言语实践中来，再回到言语实践中去的过程。拼音教学要做到生活化，也就是要求教师为刚刚入学的一年级孩子在头脑中建立一座抽象符号与具体事物之间的桥梁，让学生根据熟悉的生活环境，提炼出对拼音符号的认同和理解。

汉语拼音是一种抽象的表意符号，它难懂、难记、易混、易忘，要求一年级的学生在一个月的时间会认、会拼、会读是比较困难的。尤其是一年级的孩子还没有形成课堂学习的习惯，注意力集中的时间较短，加上拼音的学习本身是单调的，学生很难有效地利用课堂上的四十分钟时间。作为老师，就要在进行教学设计时充分地考虑学生的学习特点和教材的特点，采用学生喜欢的方式进行教学。学生对音节的拼读要经历“掌握方法——熟练拼读——灵活运用”的过程，他们

感兴趣的是学习活动的过程，而不是结果和目的。刚入学的儿童好胜，表现欲强，往往把学习、游戏混为一谈，喜欢比比、赛赛、猜猜等有竞争、有刺激的活动。根据儿童的年龄特点和学习特点，在拼音教学中我们采用多种行之有效且学生乐于接受的教学方式。现代信息技术为我们提供了丰富的教学资源，我们运用网络资源，多媒体丰富我们的课堂教学，不但让学生动脑、动嘴，还适时地让学生动手，主动地参与教学活动，创立在游戏中学，在活动中学的汉语拼音教学模式。

现代信息技术环境下的教与学的环境是相对开放的，为教师的教和学生的学提供了互相交流的平台。教师在进行教学设计的时候，可以运用丰富的网络资源，下载课件，借鉴成功的教学经验，可以运用网络和同行、专家对教学中的问题进行讨论、交流，还可以将自己成功的经验和别人分享，失败的经历和别人共勉。更重要的是信息技术在教学中的运用，促进了教学理念和教学模式的改变。我们在进行拼音教学时，常运用网络平台，多媒体课件为学生提供自主、合作、探究的学习方式，充分发挥教师的主导作用和学生的主体作用，让学生在感兴趣的自主活动中全面提高语文素养。例如在教学声韵相拼时，也可让学生在合作游戏中实践。让学生点击鼠标，将声母和韵母组合，电脑将会发出不同的读音，就像玩游戏一样学习拼读方法。学生在合作学习中自由选择声、韵母，共同拼读、互相帮助、互相完善，在短时间内进行了大量音节的拼读练习。整个学习过程中，有学生的自主活动，又有合作完成任务的实践，省时高效，参与面广，使学生向自主、合作、探究的学习方式迈出了坚实的一步。

拼音学习是学习语文的开始，如果孩子在拼音的学习中是愉快的，成功的，将会让孩子获得成功的体验，获得一种学习的成就感，进而引发学生的学习动机。反之，则会影响学生学习语文的兴趣，对孩子以后的学习带来不良影响。根据奥苏贝尔的成就动机理论，儿童的附属驱力在早期的学习中是很重要的。刚入学的孩子学习动机是很简单的，对于自己喜

欢的东西，学习的动机就强烈。信息技术环境下的拼音教学，营造了一种快乐的学习环境，大大提高了学生的学习兴趣，让学生较为轻松地掌握了知识，从而博得老师的赞赏、家长的认同。家长和老师对他们成功的评价，又成为儿童学习的动机，使儿童更加热爱学习，让学生对语文的学习进入良性循环。新课程关注学生的生命成长，信息技术在拼音教学中的运用，成功地突破了拼音教学的重点和难点。学生在学习的过程中获得了成功的体验，在他们幼小的心灵中产生学习的兴趣和激情。

信息技术的应用的论文篇七

信息技术的高速发展，为高职教育工作带去了新的生机。教育工作者的教学方式和手段也开始在传统的教学方法上变得更多元化。在现今的信息化时代，以信息技术为研究对象，既可以概括信息技术和信息技术教育的意义，阐述信息技术在高职教学中的运用方式，同时也可以分析出信息技术在高职教育教学中发挥的作用。事实证明，信息技术为高职教育教学提供了更好的方法。

关键词：信息技术；高中教育；高职教学

在使高职教育课堂教学更多元、提高学生学习热情、教学管理系统更加优化、教学内容能加丰富多彩的建设中，信息技术发挥着至关重要的作用，它彻底的打破了传统意义上的教学模式，给教育教学带来了一个全新的模式。

信息技术其实就是指的是信息发出、接收、修改、管理等一系列所有和信息处理有联系的相关技术。信息处理系统或者软件的开发和利用主要依托以下三种途径来获得，包括网络技术、计算机技术和通讯技术。将信息技术和传统教育教学完美结合，利用信息技术平台改进现有的教学方式、生动教学方式、充实教学内容，有效的提高高职教学课堂教学质量，这就是信息技术教育。信息教育的普及，不仅仅只是在教学

方法上发生了翻天覆地的变化，更重要的是教育工作者教学观念上的转变，它强调以学生为中心的教学理念，注重对学生个人实践能力的培养和综合素质的养成，符合国家对素质教育的要求，使学生各方面综合能力得以培养和提升。

3.1 交互式教学

什么是交互式教学？就是指在教学中利用信息技术平台，根据师者的教学需要设计出各种不一样的交互式功能的软件来进行授课的方法。交互式教学方法的出现改变了教学中信息单向传递的传统教学模式，充分利用信息技术共享实现了信息的双向传递与接收。师者和学生之间也可以通过这一种新型模式展开课堂讨论和课题研究。通过这样一种以为教学中学的高职教育教学模式让学生在快乐中学习，积极参与课堂讨论，以学生的需求和理解程度为教学导向，师者也可以从课堂讨论中得到学生对课程的反馈，以此来调整教学方式和教学进步，把最终目标定为学生可以充分理解教材、学到真正的知识。

3.2 多媒体教学

多媒体教学是信息技术在高职教育教学中的一个重大突破，高职学校教师利用各种多媒体设备进行授课，既活跃了课堂更是提高了教学质量。多媒体教学通过动画、声音和视频的引入使教学内容更加生动形象，让教学文字更立体，利用多媒体教学极大的丰富了教学内容，它可以通过动画、声音、视频的摄入，打造一个更逼真的实操环境和虚拟世界，彻底打破传统单一教学模式枯燥。多媒体教学模式通过生动形象的画面设计提高了学生对学习的兴趣和热情，最大限度的提高了学生的学习主动性。在多媒体教学的教学过程中可以根据学生对课程的理解选择性的重复播放，这样有助于学生对教学内容的深入理解和最终记忆。

4.1 激发学生学习主动性

信息技术在高职教学中的实践，使课堂更加生动、有趣、活跃，最大程度上的激发了学生的学习主动性，让学生更积极的参与到教学活动中。传统的教学模式就是以老师讲课为主，课本上文字居多，课堂就变得可造乏味，教材上多为文字的理论知识，不易于学生的理解和接受，更是降低了学生的学习主动性。随着信息技术的逐步引入，在教学模式上发生了巨大变化，让原来枯燥乏味的文字通过动画模拟变得生动起来，教学内容更能通过视频来进行演绎。枯燥的文字内容瞬间变得丰富多彩起来，分别从视觉，听觉等方面来刺激学生的感官，从而让学生更容易理解和接受，大大的提高了教学质量。

4.2 信息技术使高职教师教学模式更多元化

信息技术手段各式各样，很多高职教师利用这些手段让自己的教学方式更加多元化。高职教师在使用多媒体教学过程中，用多媒体播放教学视频，用语音设备来进行语音授课，用实操设备来训练学生的动手能力。信息技术手段的多元不同程度上的丰富了各教师的教学方法，教师可以用过对自己学生特点的了解和教学内容的需要来进行合理的选择，以此来定制合适的教学方案。比如：复杂且枯燥的理论知识则可以通过视频或者动画来进行授课，这样学生更加容易接受，教学质量大大提高。

信息技术在高职教育教学中通过以下两种途径来实现，一种是多媒体教学，一种是互交式教学。信息技术在高职教育中强调以学生为中心，重在培养学生的实践能力和综合素质的培养和提升。信息技术在高职教育教学中可以大大激发学生的学习主动性，充分提高教学质量，应大力提倡在高职教育教学中使用信息技术教育。

信息技术的应用的论文篇八

：随着我国信息技术的快速发展，促进了我国教育模式改革。

利用信息技术开发的教学类游戏软件正是一种适应时代发展的创新教育模式，这种教育模式注重教学过程中的趣味性和学生的参与性，将教学内容实用性和游戏软件趣味性相结合，让学生在轻松的游戏意境中掌握教学相关的知识，从而有利于提高学习的效率。本文主要对信息技术支持下的教学类游戏软件的开发进行简单分析，剖析其在开发阶段存在的弊端，并阐述教学类游戏软件开发的具体步骤，希望能够对广大教育工作者起到借鉴的作用。

随着我国新课程教育改革的不断推进，国家不断加大对教育的重视力度，如何提高学生的综合素质已经成为教育界关注的焦点。信息技术的高速发展，带动了手机、平板电脑等电子设备的普及，游戏软件开发行业也适应经济教育发展的需求，逐渐开始研发教学类的游戏软件，以不断服务于教育事业的发展。游戏软件教学，不仅为学生提供富有趣味性的学习氛围，有助于激发学生的积极性，而且有助于提高教师的教学质量。

(1) 有利于提升教学的趣味性。兴趣是最好的老师，良好的教学模式有助于培养学生学习的兴趣。教学类游戏软件将枯燥无味的课堂知识设计成独特新颖的游戏形式呈现在学生面前，符合学生的年龄与性格特点，游戏的各个环节都紧紧围绕教学内容和目标设计，在吸引学生的学习兴趣和同时，无形中让学生掌握教学的知识，提高了学生学习的积极性。

(2) 有助于开发学生的智力和与人沟通交流能力。教学类游戏软件多为闯关游戏、益智游戏等，游戏的各个环节都有教学相应的知识点，学生要想闯关成功必须不断的思考，无形中有利于学生智力的开发。同时，游戏软件的挑战性有助于活跃课堂氛围，促进学生之间分享和交流闯关经验，从而促使学生互帮互助的中相互学习，提升学生的与人沟通交流能力。

(3) 能够丰富教学资源，优化教学模式。信息技术下的教学

类游戏软件的开发，能够充分利用互联网上丰富的教学资源，为学生学习提供广阔的天地，拓展教材内容，开拓学生的视野。同时，充分利用互联网资源，有效的提高教师教学的质量，让教学类游戏软件更好的服务于教师课堂教学，更好的优化教学模式。

(1) 教学类游戏软件的种类较少、品质欠佳。虽然目前我国市场上已开发大量教学类游戏软件，但是大多比较雷同。且教学类游戏软件的市场需求有限，利润空间狭小，能够有效融合教学和游戏的游戏软件数量也较少，因此，教育部门应加强对教学类游戏软件的开发，加快研发高技术含量的教学类游戏软件，以满足信息化背景下的创新教育教学。

(3) 教师与家长对教学类游戏软件的认知扭曲。由于我国教学类游戏软件的市场准入时间较短，软件的研发还处于初级阶段，再加上传统教育观念对游戏的偏见，认为学生玩游戏会耽误正常的学业，导致教师与家长对教学类游戏软件的教学效果持怀疑和不认同的态度，不利于教学类游戏软件的广泛推广。

教学类游戏软件设计与开发是一个涵盖范围很广的工作，会涉及到很多方面的知识，遵循软件设计既定的设计原理，不仅对设计人员的专业技能具有较高的要求，而且需要设计人员充分认识教学类游戏软件设计的核心所在。

(1) 选择教材课题。教学类游戏软件设计的前提是要选择好教材课题，坚持以学习为中心，将教学活动中需要用游戏来表现的教学课程内容作为设计的课题，对其进行科学地分析，使教学内容能够更好地融合到游戏中，不脱离教学软件设计的目标。

(3) 游戏教学系统的设计。教学类游戏软件的设计和开发是一个系统工程，在基本确定教学设计后，要更加细化的确定每一个设计模块的框架内容。教学类游戏软件系统的设计主

要包括软件登录界面、创建角色、游戏封面、导航、操作步骤、游戏内容以及文本描述等方面。

(4) 游戏软件的稿本编写。稿本分为文字稿本和制作稿本。游戏教学软件中的文字是对教师教学要求进行描述的一种形式，是游戏软件设计者进行游戏教学设计的重要依据，有助于学生更好的掌握教材内容。制作稿本是由软件设计师编写的，用于指导教师与学生使用软件，主要是将游戏软件页面的图片、动画、文本、音乐以及各种按钮用计算机几何图形表达出来，便于操作。

(5) 素材的准备。软件设计过程中的素材包括文本、图片、动画、视频等，素材的准备工作是指文本的录入、图片的制作和后期优化、动画的编程以及视频的剪辑等，素材的准备要仅仅围绕教学的内容和目标进行选择。

(7) 投入试用。在教学类游戏软件设计完成后，可以选择试点进行初期的投入试用，以此来检查教学类游戏软件是否符合教学的目标，从而在不断发现问题后及时地对教学软件进行改进，以更好地辅助教师教学活动，不断提高教师教学的质量。

在信息技术背景下，教育类游戏软件的开发是教育界的进步，教学类游戏软件的开发能够推动我国教育事业的快速发展，因此，相关教育部门应该加强对教学类游戏软件开发的重视力度。由于我国市场上开发教学类游戏软件的主体较少，且游戏软件的市场需求不是很大，这类企业的盈利空间很小，不利于市场主体开发积极性的保持。面临这样的困境，教育部门可以从以下两个方面对教学类软件开发工作给予支持：

第一，教育部门应给予软件开发企业适当的优惠政策，对优秀的教学类游戏软件进行有效的推广，为开发企业节约成本增加盈利，提高其研发的积极性，保证教学类游戏软件的不断优化。

每个阶段的学生教学知识都具有不同的特性。例如小学阶段的游戏软件设计要尽量生动活泼，内容简单，高年级的游戏软件设计内容要稍微复杂丰富，知识覆盖面较大，这就需要教学类软件开发者具备丰富的教学经验和教育知识。因此，学校要大力鼓励优秀的教师参与到教学类游戏软件的设计工作中，让教师把自身丰富的教学经验和专业知识融入到游戏软件中，提高教学类游戏软件的实用性、教育性和趣味性，保证教学类游戏软件的设计不脱离实际教学工作，不仅能够提高学生学习的兴趣，而且提高教学的质量，充分发挥教学类游戏软件的价值。

综上所述，随着我国信息技术的快速发展和教育水平的不断提高，教学类游戏软件的开发将成为我国教育领域的一种重要的教学模式法。因此，教育部门应重视这一发展趋势，不断扩大教学类游戏软件的发展空间，鼓励教育工作者积极参与到教学类游戏软件开发工作中，为学生提供更多的教学类游戏软件和学习经验分享交流平台，不断提高教育教学的质量，促进学生全面发展。

参考文献

[1] 闫振玲。小学数学游戏课件的开发与设计[J]。数学学习与研究，2017(9):75.

[2] 晏茗，邹努。信息技术支撑背景下教学类游戏软件开发[J]。课程教育研究:学法教法研究，2017(34):256.

[3] 薛安松。教育游戏软件的实践研究[J]。信息系统工程，2016(7):41.

[4] 张红艳。浅析教学中游戏软件开发工作[J]。读天下，2016(23):136.