

最新信息与技术的教学反思参考文献 信息与信息技术教学反思参考(实用11篇)

以公益活动为契机，我们可以拓展自己的视野，增长见识。要注重总结的逻辑性和条理性，将各个方面都纳入到总结中。在扶贫公益领域，可以帮助贫困地区的农民脱贫致富。

信息与技术的教学反思参考文献篇一

3. 1 教师水平的高低是影响教学质量的重要因素。目前，多数高中的信息技术课程都是由师范类计算机专业本科生担任教师，尽管他们受过系统的信息技术教育、具有较强的专业技能，但几乎都是教学经验很少的年轻教师，且没有固定成型的教学模式供他们借鉴，所以他们只能在实践中不断摸索和感悟，其难度可想而知。新课程培训在新课改中起着不可忽视的重要作用，对此，各级教育部门应对他们进行系统的培训活动。教师应借此机会借鉴其他学科成功的教学模式，探索适合自己学科的模式。学校方面应采用以老带新的方式，条件许可的可以结合本校实际情况编写校本课程、组织优质课等多种教研方式，努力探索适合各校信息技术课教学的模式。

3. 2 联系理论知识，重视生活实践：信息技术教学的出现和发展冲击着传统的以教师为中心、以教材为工具的单向的、灌输式的课程教学模式。信息技术课是一门知识性与技能性相辅相成的工具课程。信息技术课程的学习应强调研究性、自主性和协作性。课程的目的不止是要教会学生学习一门技术，而且要让学生在今后的学习生活中进一步利用这门技术。

信息技术教学具有形象、直观、趣味、多样等许多特点，对沿袭多年的“一言堂”教学模式是一次重大突破。教师要充分利用这一优势，转变教育思想，尝试创新教法，充分调动学生学习的主动性和积极性，从而大大提高课堂教学效率，

坚持以素质教育为本，全面提高学生的素质，培养多方面发展的高素质人才。

信息与技術教學反思參考文獻篇二

隨着時代的發展，信息技術顯得越來越重要，要想在本世紀不成為新的文盲，就必須學會信息技術這門學科。如今，信息技術課程已經成為一門基礎學科，在中小學迅速得到普及和發展。篩選和獲取信息、準確地鑒別信息、創造性地加工和處理信息，如同“讀、寫、算”一樣成為學生應該具備的能力，同時信息技術教學還可以培養學生良好的信息素養，把信息技術作為支持終身學習和合作學習的工具。那麼我們應如何培養學生的這種基本能力呢？下面就結合我的教學實踐，談談我的幾點體會。

一、合理安排，因地制宜、因材施教。

儘管計算機和網絡已走進我們的的生活，但在學生的心目中，信息技術應用的真正價值學生們很難感受到，好像懂與不懂信息技術對他們的的生活和學習並沒有帶來什麼不便，且各個學校的設備與學生人數都不同，能否達到一人一機，讓學生多上機練習等等多方面的原因，所以學校要根據自己的教學設備和教學條件，合理安排、因地制宜、因材施教。所謂“三人行必有我師”，因此我在帶領學生上第一節信息技術課時，並沒有急於展開教學，而是根據學生的計算機操作技能水平的實際情況分組，將兩人分為一小組，一種是把操作技能水平較高的學生分在一組；另一種是將不同層次的學生混合搭配，分在一組，並在小組中選出負責人，進行管理。這樣基礎好的學生可以幫助基礎差的學生，各組基礎好的學生也可以相互交流。這種分組合作的方法可培養學生的合作精神，課堂效率也明顯提高，另外組與組之間還要進行“較量”，互相促進。

二、激發和保持學生的學習興趣。

乌申斯基曾说过这样一句话：“没有兴趣的强制性学习，将会扼杀学生探求真理的欲望。”若询问一个班的学生：“你喜欢上信息技术课吗？”会有全班人说“喜欢！”学生这种高涨的学习热情，教师要积极调动学生的主动性，满足学生的求知欲望。在教学中，更要吸引他们，要化静态为动态、变抽象为形象、变虚为实，使他们在愉快的学习环境下自主的学习，从而创造愉快的学习环境，激发学生的学习兴趣。

1、创造愉快的学习环境，激发学生的学习兴趣。

精讲多练。小学信息技术课的课时安排少，学生盼着上信息技术课，如果坐在机房里，只能眼睛看着老师讲，那么原有的兴趣就会被消磨掉。在学生练习操作或完成任务时，可给学生播放悦耳的轻音乐，创造愉悦的课堂环境；这样学生有了极强的参与意识，从而创造出一种愉快的学习环境。

2、利用形象比喻，变抽象为形象，保持学生的学习兴趣。

对于小学生来说，信息技术教学中一些名词术语最难被他们接受，适当应用形象生动的比喻，对学生信息技术知识的学习尤为重要。这样不仅提高了他们听课的兴趣，而且还达到帮助理解和记忆的目的。例如：在学习运用windowsxp中的“画图”程序绘画时，需要设置前景色和背景色，这两个词语学生不易听懂，我就这样讲解：“同学们画画时要准备彩笔和画纸，前景色就像我们在画画时用的彩笔的颜色，背景色则是我们画纸的颜色”。又如在介绍文件名的知识时，学生往往不明白文件名为何要由基本名和扩展名两部分组成，我就用了这样一个比喻：“文件的名称就像我们人的姓名一样，你的姓名是由姓和名字组成的，文件的基本名就像人的名字，扩展名就像人的姓，用来区分各种类型的文件。”诸如此类的比喻，很好地帮助学生理解，达到了比较理想的教学效果。

3、穿插游戏，安排竞赛，保持学生学习兴趣。

爱玩是孩子的天性，喜爱游戏是孩子的共性。电脑游戏由于具有极强的交互性、趣味性、挑战性，对孩子们来说更是挡不住的诱惑，电脑游戏的趣味性、刺激性、挑战性能开发智力，培养儿童的敏感性。对于基本技能的操作（如键盘、鼠标的操作），如果不注意加强兴趣教学，学生是很难掌握操作技能的。例如在进行键盘和鼠标的操作练学时，我有时安排游戏类比赛。这样，不仅使学过的内容得以理解和消化，还使学生的操作能力得到锻炼和提高，收到了良好的教学效果。

三、整合学科，多面发展。

计算机可以改变学生的学习内容和方式，为学生提供更为丰富的学习资源。在信息技术课程的教学中更应注重把所学的知识和基本操作应用于日常学习和生活之中。因此，在计算机的教学过程中就必须与其他学科结合起来，让学生自觉做到“学有所用”。如：在教学word或记事本时，结合学生实际，让他们用计算机写作文，并且对作文进行修改等；教学画图软件时，让他们配合美术课，进行实际的绘画；在教学上网时，结合语文、数学等学科，查找自己需要了解的知识等，使学生在计算机过程中完成其他学习任务，让学生感到计算机知识的重要性和实用性，同时培养了学生学习信息技术的兴趣，也增长了学生的知识面，还培养了学生的创新意识与创造能力，促使学生全面发展。

四、用好“小老师”，师生相互协作。

上信息技术课，教师的辅导量大，经常是多个同学同时提问，教师常常辅导不过来，就应开办兴趣小组，辅助课堂教学。根据学校的实际情况及学生实际学习的需求，办课外兴趣小组，让学生通过课外兴趣小组的学习，学到更多的计算机知识，而这些学生回到班上，就能成为老师的小助手，在课堂上起到骨干带头作用。如教学powerpoint时，课本上已经用图文并茂的形式讲的非常清楚了，这时可以先让学生自学，

后根据实际操作情况进一步讲学生在操作时出现的问题，同学们在自主学习的同时老师挑选学的好的学生当小老师巡视检查其它同学的练习情况，对有困难的同学给予帮助。这样形成了学生自主学、主动练的集体自主活动旋律，又使知识掌握得又快又好，并能更好地促进学生间的团结协作。同时开办兴趣小组，培养了学生的特长，也为参加各项活动做好了准备工作，如参加市中小学生学习电脑制作比赛。因此开办兴趣小组，可为一举多用，只有把这项工作做好，才能更好的培养学生操作技能。

五、组织竞赛，体验成功的快乐。

在学生掌握了一定的操作技能后，很有必要对学生的学习效果进行检查，让学生在竞赛中体验成功的快乐。于是组织开展一些计算机竞赛活动，比如“打字小能手”、“小小画家”等，这些竞赛的举行可使学生感受到学有所成，提高了兴趣的同时让学生体验到成功的快乐。

总之，上好小学信息技术课，教师要使一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，让学生在玩中练，练中学；让学生把所学的知识和技能运用到日常学习和生活中去；要从实际出发，有针对性地去发挥学生的主体作用，充分发挥他们的内在学习潜能，以达到最佳的学习效果。

信息与技术的教学反思参考文献篇三

经过教学我反思如下：1、导入部分不够自然流畅，没有很好地贴近生活，结合生活中的情景进行教学，节奏较快，有部分学生接受不了，没有充分地调动学生的自主学习和积极性，老师讲得过多，难点有欠突破，重点不突出。时间分配不够合理，由于本节内容较多，在教学过程中显得匆忙，没来得及对学生作品进行更多地展评。2、学生对重新组合图片，旋转和翻转掌握得不够熟悉，对文字的处理还不够娴熟。排版还要加强训练。

信息技术教学反思参考文献篇四

当今社会的发展实际上是信息技术水平的发展，各式各样的电子产品逐渐融入我们的生活，成为生活不可分割的一部分。在这样的时代背景下，信息技术教育日益重要，开设课目顺理成章，培养熟练掌握新兴科技能力的人才是当前信息技术教育的重中之重。信息技术教学是一门新兴学科，课堂教学模式多种多样，尚未形成成熟固定的教学体系，教师在该课程的教学实践中无章可循，仍然处于探索阶段。此间利弊众说纷纭，虽然课程教授不必循规蹈矩，但是在未知道路摸索前进难免会出现偏差。关键是教师如何把握，优势作用发挥得当，就会使高中的信息技术教学更加充满生机和活力。新课改中明确提出高中信息技术教育的目的旨在提升学生的综合信息素养，以促进学生素质的全面提高。高中信息技术已经成为一门必修课程，成为会考学科。但信息技术的实际教学当中存在着诸多问题，为教师教学设立了重重难关，如何有效解决这些问题是信息技术教学是否能学以致用用的关键。

信息技术教学反思参考文献篇五

本学期，我担任了小学的信息技术课教学。罗乐中学历来对信息技术课非常重视，注重对学生动手操作能力和创新意识的培养，因此非常感谢校领导能给我这个机会，给我一个自由发挥的舞台，尤其感谢黄校长，在教学上给了我很大的帮助，您的一些创新的理念，令我受益匪浅。

小学信息技术课的教材，已经要求对网络的了解；对于一个刚踏上教师岗位的新教师来说，这是一个非常大的挑战，也是一个很好的机遇。我在教学的过程中，首先，在学生中开展了调查，对于时下他们最感兴趣和了解的信息技术内容进行了统计和归纳；其次，把学生知识点内容也结合进来；再次，教授了教材上将要学习的某些内容，但是程度对于农村的学生来说不是很简单，但能为小学的学习打下一定的基础；最后，和其他学科的内容想结合，使学生将不同学科的知识

融会贯通。

本学期，大致教授了以下几方面的内容：

信息技术教学反思参考文献篇六

学生最爱上什么课，就是我所教学的：信息技术。学生爱上信息技术课，这种爱好往往表现在爱玩游戏，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，从而达到提高教学效率的目的。

“授人以鱼，不如授人以渔”。在我的教学内容中，既注重传授知识，又注重让学生理解电脑独特的思维；不仅要会使用电脑，还时常想一想，为什么要这样设计，这样做有什么好处，这个程序有没有更好的设计思路。

在课堂上教师的重要任务之一，就是激发学生的积极思维，尤其是创造性思维，鼓励学生大胆地质疑，作出别出心裁的答案。学生智慧的激活，会反作用于教师和其他学生，使其能在更高层次上积极思维，从而在师生、学生间积极思维的互动中，不断闪耀出智慧的光芒。师生可从中尽情地体验教学创造美的乐趣，并可获得教案目标之处的收获。在课堂教学中，我们关注知识的结构和学习学习的认知结构，使学生学到的知识和获得的能力的迁移，使这些结构具有适度的灵活性。让学生成为主角。在课堂教学中，让学生进入主体角色，主动地去发现学习从而成为知识的主动探索者。

这样在课堂上，学生始终处在不断地发现问题、解决问题的过程中，每堂课下来，学生都能根据自身的状况，根据自己的选择到自己感兴趣的知识，真正成课堂的主角。学期末我还让学生尝试，自己给自己的作品打分，学生的诚实、信心也是我所教学的体现。

教学的确是一门艺术，而且这门艺术又要跟现实结合起来，即教师又要赶进度，又要尽量把课上得生动，的确很不容易。你可以尝试着课前先告诉他们通过本堂课的学习可以解决哪些问题，把这个结果通过实例的方式呈现给学生，调足他们的胃口，然后再上课，这样他们也许会更有兴趣，同时，听课时也更有方向感。还有，可能的话课下跟学生多交流，可能会更知道他们的想法。其实，有时候学生对信息课不重视，也不完全是课业负担的问题。

总之，我觉得只要付出总是有回报，看到学生获奖的高兴，也是我的成绩的认可，当然还有很多的事情需要我去做，有更多的学生正渴望老师用知识去浇灌。

信息与技术教学反思参考文献篇七

高中信息技术教育有别于其他早已成型的传统学科，是一项面向未来的现代化教育学科，是处于发展中的学科。尤其在我国，信息技术学科就像未经雕琢的璞玉一样光芒内敛，需要精心雕琢才能光芒万丈。

2. 1 教学体系不完善：在我国，由于信息技术课程开设时间不长，这一新兴学科在教研方面明显落后于西方发达国家，尚未能形成适合本学科特点的完整教学体系。这一学科的师资力量也过于单薄，教师在教学过程中套用其它学科教学模式的现象十分普遍。旧有的教学模式很难满足信息技术学科教学的要求，也无法适应其过快的发展速度，种种矛盾严重影响了该学科教学质量和发展速度。目前高中信息技术教育模式的不足主要体现在以下三方面。

2. 2 学生知识水平存在差异：信息技术的发展日新月异，各种高新科技产品的更新换代过于频繁，这使得信息技术教材不断更换，但始终不可能与信息技术的发展同步，导致学生获得得教学信息相对滞后。改革开放以来，我国经济的发展一路高歌猛进，人民生活水平水涨船高，家中有电脑，兜

中有手机早已不是什么稀奇事。当代的高中生或多或少都接触过多年的科技产品，但由于都是日常生活中的接触，没有正规的理念和系统的学习，学生的技术水平参差不齐，教材中的一些内容有的学生早已经熟练掌握，一些学生又从未接触过，面对这样的现状，信息技术教师首先要做的就是了解学生的知识水平现状，准确地把握各阶段教学内容，把握知识的广度和深度。

2. 3 学生学习缺乏主动性：被学生认知的时间短、普及快是信息技术教学的重要特点，高中学生对新鲜事物的理解和接受最快，刚一接触这门学科，兴趣油然而增。但是在具体的课堂教学中，学生的表现却会令老师大失所望，大部分学生对电脑的印象始终停留在娱乐上，真正去学习系统的信息知识和规范化操作时，新鲜感过后便兴趣大减。信息技术作为一门会考科目，不能引起学生的重视，相当一部分学生学习态度不端正，学习兴趣不浓厚，缺乏积极性和主动性。

信息与技术教学反思参考文献篇八

在图像合成的教学中，我首先收集了一些学生比较感兴趣的图片，边让学生欣赏边给学生讲解，在我们的生活中，例如电影海报、广告、产品包装、印刷品等等很多的地方都需要使用图像合成。往往一幅作品需要许多图像元素，经过艺术的再加工再创作，才能达到最终的效果。在进行图像合成的时候，必不可少的要使用图层，从而引出“图层”这个概念，提出本节的教学内容。

在教学过程中我着重培养学生的自主学习和探索创新精神，我并没有直接讲解怎么使用图层，而是给学生布置了一个小练习，让学生自己试着做，只有通过学生自己一步一步的具体操作，才能理解所学的知识内容，在这个过程中学生会遇到许多问题和困难，这时同学们可以小组讨论也可以求助老师，而我在这里的角色只是起到指导和鼓励的作用。然后由学生进行演示操作并讲解他的制作过程，再针对他的操作将

学生普遍出的问题进行总结归纳。学生基本上掌握了图屋的基本操作后再布置后面的任务，进行综合设计。这是对所学知识的升华，这里加入了学生自己的创作，培养了学生的创新精神，还提高了学生的审美能力。

这节课我认为设计最成功的地方在于将课堂的学习主动权完全还给了学生，学生发问，学生回答，教师只是起到了提醒、辅导的作用，使学生真切地感受到自学、合作学习能力提高的意义。具体说来，此教学设计有以下几个显著的特点。

1、让各个层次的学生都能有各自的收获

个体基础差异是困扰我们老师进行信息技术教学的一个重要方面，怎样才能保证各个层次学生的学习效果，为解决这个问题，在本课我采用了呈现不同难度任务和，让学生选择任务做设计；半成品加工策略等方式，很好地保证各个层次学生的学习效果。

2、半成品素材的加工策略

3、全方位的评价、反馈

本节全方位评价包括：组间评价—激发学生设计热情；组内评价—有效反映合作学习效果；个人评价—如实反映个人的学习收获。通过评价反馈来看，学生学习效果不错。

4、使学生在情感、意识上有一定的收获

在教学中渗透了设计的理念。让学生明白：好的作品需要好的创意与好的技术兼备。

5、不足之处

学生合作学习的意识还需要加强，合作学习的效果有待提高；

两节课80分钟让学生设计出一个创意与技术兼备的作品时间上很仓促，基本上完不成。

信息与技術教学反思参考文献篇九

因为教学过程的主要矛盾是教学目标即学生发展的需要与学生现有发展水平的矛盾。在确定教学目标时，心中要有学生，但是如果教师心中只有抽象的群体意义上的学生，其教学目标必将是全班一律的。作为信息技术课，教学内容要具备生活实践性，让学生不仅能感觉到生活就在身边，而且感觉到学习掌握信息技术的重要性。

一、教学内容要具备生活实践性

由于学生无意注意占优势，注意力不稳定、不持久，容易被一些新奇刺激所吸引，计算机作为信息技术教学的媒介，能演示多变的图形、动听的音乐、绚丽的色彩，强烈刺激着学生的视听感官，吸引着学生的注意。中学生有着活泼好动的天性，以形象思维为主逐步向逻辑思维过渡。但学生形象思维较活跃。对于一些抽象的、枯燥乏味的知识使学生散失学习的兴趣，没有这样的兴趣，快乐学习就无从谈起，教学中要选择学生身边比较贴近的生活事例来丰富教学内容，让学生能引起注意，培养学习的兴趣。例如在word的教学中，要求学生掌握word的操作，那么在课前，我就显示一些例子，从最简单的文章，到很复杂的文档，学生看了以后很吃惊。“我们也能做出这么漂亮的文档来吗？”随着一课课的深入，学生发现这些技巧自己也是能掌握的。再把这些目标分成一个个具体的环节，每节课达到什么环节，由学生根据自身情况来决定，甚至于先学什么、后学什么都可以根据学生的兴趣来调整。

二、教学内容应注重学生开放性

在完成教学大纲中规定的教学目标的同时，可以根据学生的

实际情况，安排不同的教学内容，有的学生基础知识比较好，就进行能力方面的训练。可以把自己的某个方面的能力提高很多；有的学生则在某方面的基础知识比较差，就在基础知识多下功夫。教育教学此文转自内容根据学生的实际需要进行开放，不同的教学内容造就了独特的思维方式，保持学生的个性，给今后创造力的发挥留下潜力。

三、教学过程中培养创新能力

信息技术课中能借助internet这个巨大的信息资源库以及计算机本身具有强大的计算、辅助、管理等功能。这样教学课堂中根据小学生爱玩的特点，指导他们在玩中学，在学中玩，扩展他们学习电脑的兴趣；利用小学生好胜的特点，结合教学内容让学生学会边动手，边观察，边分析，启迪他们在实践中进行科学的思维；教师不应强行把学生思维纳入自己的思维模式之中，善于鼓励学生大胆质疑，认真听取学生发表的意见，并放手让学生大胆试一试。学习word就要学生自己写自我介绍、写课程表、打印贺年片等。比如在学习“我的课表我来做”后，我进行了课堂总结：今天我们学习修饰表格的方法，学会了设置表格内容的字体、字号、颜色、底纹及对齐方式。对整个课程表进行修饰，通过全体参评，评出了全班修饰得最漂亮的课程表。完成了我们预定的任务。请下课后思考一个问题：在修饰表格的过程中是不是用的字体越多，用的颜色越多，修饰的表格就越漂亮？这样在课堂上，学生始终处在不断地发现问题、解决问题的过程中，每堂课下来，学生都能根据自身的状况，根据自己的选择到自己感兴趣的知识，真正成课堂的主角。

信息与技术教学反思参考文献篇十

息技术课程是一门新型学科，它的设置主要是为了让学生了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识，初步了解现代信息技术的一些简单知识，学会计算机的基本操作，从而培养学生的创新意识和创造能

力。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。作为信息技术课，教学内容要具备生活实践性，让学生不仅能感觉到生活就在身边，而且感觉到学习掌握信息技术的重要性。

一、教学内容要具备生活实践性

由于学生无意注意占优势，注意力不稳定，不持久，容易被一些新奇刺激所吸引，计算机作为信息技术教学的媒介，能演示多变的图形、动听的音乐、绚丽的色彩，强烈刺激着学生的视听感官，吸引着学生的注意。学生有活泼好动的天性，以形象思维为主逐步向逻辑思维过渡。但学生形象思维较活跃。对于一些抽象的、枯燥乏味的知识使学生散失学习的兴趣，没有这样的兴趣，快乐学习就无从谈起，教学中要选择学生身边比较贴近的生活事例来丰富教学内容，让学生能引起注意，培养学习的兴趣。

二、教学过程中培养创新能力

信息技术课中能借助internet这个巨大的信息资源库以及计算机本身具有强大的计算、辅助、管理等功能。这样教学课堂中根据学生爱玩的特点，指导他们在玩中学，在学中玩，扩展他们学习电脑的兴趣；利用学生好胜的特点，结合教学内容让学生学会边动手，边观察，边分析，启迪他们在实践中进行科学的思维；教师不应强行把学生思维纳入自己的思维模式之中，善于鼓励学生大胆质疑，认真听取学生发表的意见，并放手让学生大胆试一试。

三、教学内容应注重学生开放性

在完成教学大纲中规定的教学目标的同时，可以根据学生的实际情况，安排不同的教学内容，有的.学生基础知识比较好，

就进行能力方面的训练。可以把自己的某个方面的能力提高很多；有的学生则在某方面的基础知识比较差，就在基础知识多下功夫。

四、整合学科，多面发展。

计算机可以改变学生的学习内容和方式，为学生提供更为丰富的学习资源。在信息技术课程的教学中就应该让学生“把所学的计算机基础知识和基本操作应用于日常学习和生活之中”。因此，在计算机的教学过程中就必须与其他学科结合起来，让学生自觉做到“学有所用”。如在教学word时，结合学生实际，让他们用计算机进行作文创作、修改等；教学画图软件时，让他们配合美术课，进行实际的绘画；在教学上网时，结合自然、语文、社会等学科，查找自己需要了解的知识；这样，使学生在计算机过程中完成其他学习任务，让学生感到计算机知识的重要性和实用性，培养了学生学习信息技术的兴趣，增长了学生的知识面，也培养了学生的创新意识与创造能力，促使学生全面发展。

教育教学内容根据学生的实际需要进行开放，不同的教学内容造就了独特的思维方式，保持学生的个性，给今后创造力的发挥留下潜力。“授人以鱼，未若授人以渔”。在我们的教学内容中，既注重传授知识，又注重让学生理解电脑独特的思维；不公会使用电脑，还时常想一想，为什么要这样设计，这样做有什么好处，这个程序有没有更好的设计思路。

在课堂上教师的重要任务之一，就是激发学生的积极思维，尤其是创造性思维，鼓励学生大胆地质疑，作出别出心裁的答案。学生智慧的激活，会反作用于教师和其他学生，使其能在更高层次上积极思维，从而在师生、学生间积极思维的互动中，不断闪耀出智慧的光芒。师生可从中尽情地体验教学创造美的乐趣，并可获得教案目标之处的收获。在课堂教学中，我们关注知识的结构和学习的认知结构，使学生学到的知识和获得的能力的迁移，使这些结构具有适度的

灵活性。

信息与技術教學反思參考文獻篇十一

相信很多教師對“信息素養的培養”這一基本理念耳熟能詳，但新課標的一個重要的理念“構築健康的資訊文化”更需要在理解基礎上應用起來。這一理念是指資訊文化的構築不僅取決於文化的承載物（如資訊技術教材及其他教學資源），而且取決於文化活動的主體之間的動態性關係。所以，對於課程的建設及發展，資訊技術教育教師肩負著很大的責任。