# 小学信息技术教学反思(通用8篇)

来源：网络 作者：雨声轻语 更新时间：2025-04-22

*人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。小学信息...*

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

**小学信息技术教学反思篇一**

小学信息技术课是一门动手、动脑的实践课，它要求教师注意培养学生积极学习和探究信息技术的兴趣，养成良好的信息意识和健康、负责任的信息技术应用习惯。根据《纲要》要求，教师应加化学生使用信息技术支持各种学习和解决各类问题的意识和能力。下面结合信息技术课的特点，谈一谈自己的反思心得。

2、备教材:必须确定教学目标，知道教学的重点和难点，知识点和内容含量适合1课时。

3、备学生:了解学生的年龄特点、学习基础、学习兴趣和学习态度等情况，分析哪些知识点是学生容易掌握的，这样的知识点就只需要点到为止，否则需要详细的介绍和指导练习。

4、备教学方法：讲授、任务驱动、参观、演示、练习、课堂讨论、复习等方法。

5、任务的描述和问题的语句描述要具体明确。

6、一节课要有一个设计的亮点。

7、三维教学目标，回归日常生活世界，过程性评价的设计，强调合作与交流（分组）。

8、先了解大致要讲什么（粗的一个思路流程），然后细化下去（详细的教案），然后又回归到流程忘记教案。

1、知识的讲解和技能的演示，要简单清晰。

2、抓住重点知识，不要面面具到，注意一堂课的知识量不可以太多。

3、过程要完整，条理清晰，生动的引入（情景导入），新知识点各环节，小结。

4、目标原则：（告之原则）让学生知道每节课掌握哪些知识，掌握到什么程度。学习目标要具体，要符合大多数学生的认知水平。

5、主体原则：(学生全体、全程参与，留给学生更多的知识去发现和思考)教师的主导作用绝不表现在满堂讲，而是指学生作为学习的主体要参与学习的全过程。一堂课的讲课时间不宜超过15分钟。学生是学习的主体的同时，要更加重视教师的有效指导。比如10分钟讲解，10分钟练习，其它时间自由练习。

6、反馈原则：（及时检查，可以督促学生学习）过程性评价。即在每节课的每层次的教学中，必须有教师的查，这种快速的反馈即可以把学生取得的进步变成有形的事实，使之受到鼓励，尝试成功的快乐；又可以及时发现学生中的问题，及时矫正，从而有效地提高课堂效益。

7、激励原则：（不要伤害学生的自尊心，多鼓励表扬的原则）表扬、鼓励学生，激励评价能激发学生的求知欲和创造欲；能满足学生自尊心的需求，自尊心是中学生最显著的心理特征之一。记住，你的一句评价可能开启或关闭学生心灵的一扇窗户，永远记住：青少年成长过程中没有失败是成功之母，而有的失败是失败之母，成功才是成功之母，这是青少年特有的心理发展规律决定的。

8、语言要生动活泼、例子要学生感兴趣，这样课堂的气氛自然会活跃起来。

1、写心得体会：实际的课堂教学很难完完全全地按备课计划去进行，因此写心得的形式总结课堂教学实践中的宝贵经验教训，可作下次备课的借鉴。这也是提高教师备课水平的一个重要方面。每个教案后面应该包含教学反思。

1、教态：微笑、要走下讲台、目光紧视学生，关注学生的一举一动（比如有学生睡觉、讲话，要提醒）；挺胸、自信、自然；不要紧张、放得开。

2、板书：要有设计，多余的文字不要写；课件也一样，文字的表达一定要正确，没有错别字和多余的文字，表达要清晰。

3、语言：要有激情、高昂、流畅；咬字要清晰，语速要慢、注意停顿，不能太平淡象背书一样；重点的部分要用强调的语气。

4、操作演示：一定要具体到界面上，而不是简单的文字介绍，让人看了就明白，操作提示的东西也应该在界面上说清楚；文字的表达一定要让人清晰。

5、软件使用熟练，有没有广播要注意。

1、语言不能生硬，要注意口语化，讲授法要生动，使抽象的概念用一些实际例子具体话、形象化，注意上下文的衔接。如下边的概念很难理解，一定要用具体的例子形象化。也可以用图片和表格等图示对比的形式让学生明白概念。

2、组织课堂尽量让学生随和、有气氛，这样学生可以在轻松的环境下学习。

3、不能频繁的控制，一般控制在3次以内。

4、习题或者任务：先引导给予适当的提示，再练习，叫一个学生演示，其他同学评价，教师点评或者评价；要提示学生小组合作学习。

5、课堂一定要有小结，可以让学生去小结。

6、出现的习题要先读一下，还要有简单的讲解，如果出现网站模式，还要先介绍一下网站的使用方法和栏目情况。

7、课前要写一个大致的课堂流程图（并标好时间），这样可以控制整个课堂环节。

1、教材处理问题：（抓不住要点、知识点错误）。

2、教学设计问题（只重视预设，不重视生成，不重视情景问题的设计、不重视问题与教材的结合、不规范、环节设计不合理）。

3、教学理念问题（新理念新在什么地方：老师自己讲得多，学生参与少，不注重师生之间的交流。缺少应变与概括能力。只有花架子，不重实效，如合作、探究）。

1、教学模式要在平时生成，形成一个套路。

2、应用的材料要依据。

3、情景问题与教材要紧扣。

4、缺少应有的精神状态，不自信。

5、书让学生读（看）；话让学生讲（交流）；练习让学生做；让学生点评让学生去做。总之，学生能做的就让学生去做。给学生信心、鼓励，而不是批评、指责。

6、规范性的动作要在平时养成，重视教材的处理方法；新课和复习课的区别点。

1、开始的时候先介绍各个栏目，以及使用方法，有帮助文件的也要说明他的使用方法。

2、首页上放一些提示：小组分组的方法（提倡小组合作学习）；熟悉（介绍）栏目的使用方法；展示学习目标；也可以放任务的情景（用于创设情景）。

3、先创设情景，激发学生学习的兴趣和活跃课堂气氛，垃圾师生间的距离。围绕一个主题，通过一系列问题或者任务（同一个例子或线路），层层深入，环环相扣。任务活动要独立又要有串联的关系，最后要升华情感，点化。

4、任务或者知识点，分成三大模块左右，这样可以保证在一节课内完成任务；每个任务要相互独立，一个完成了之后在做下一个任务（做到条理清晰）；任务中要包含提示或注意、阅读材料或拓展任务（针对学优生设计）。

5、任务要给学生适当的引导，任务下发后，要提示小组合作探究学习，给学生足够的时间练习探究讨论等，练习后叫学生上来演示，学生评价，老师根据情况点评或演示，梳理知识点，使学生建构的知识系统化。

6、优秀的作品展示或提前完成的学生演示；不好的作品也可以展示，要指出缺点，不会做的也可以叫上来，让别的学生指出错误的地方。

7、帮助：可有可无，若有，设置一些简洁有效的提示性帮助。

8、小结：教师课堂小结，可以让学生讲，给提示。同时设置一些练习题，并根据情况做点评。

9、自我评价：教师知道学生评价。

10、课后拓展。

11、教学网站做好后要测试功能：链接正确、图片是不是正确显示。文字性的东西：语句描述要清楚，无错别字和病句。

1、导入：演示、问题、故事、游戏、视频、音乐等，5分钟以内使学生有兴趣热情学习。

2、课型的把握：新授课、复习课、练习课。

3、理论知识点：图示法、表格法、对比法、游戏法，生活中的例子结合等等使抽象的知识形象化、具体化，语言要生动。

4、小组合作：2-4个人相临原则，叫组员上来连线，其他组员说理由，其他小组评价。同质分组，异质分组。

5、评价：多表扬鼓励，经常有过程性评价，结束时有评价（自评），形成多元评价。

6、体现新课程理念：学生的需求、教师的有效引导、评价策略的体现、落实指导意见、信息素养的落实。

7、课堂是最重要的，语言组织能力，学生要紧张、有序、高效。

8、常写反思或随笔。

9、探究时间长短要把握，做的时候不要讲，别频繁的控制。

10、把握必修课的深度，根据指导意见。

11、学情分析、预期目标的达成，学习任务单、教学引导问题的设计（问题、目的、重点/难点/关键点）。

12、“头脑风暴”是“英特尔未来教育”一种重要的学习研讨方式，它充分的让每一个成员畅所欲言。不仅可以在短时间内收集到大量的有关信息，集所有成员的智慧于一体，而且充分调动了每一个成员学习的积极性和主动性，锻炼了每一个成员的发散性思维。

13、通过理性建构与亲身体验相结合的过程。

14、一切为了每一位学生的发展，新课程的理念。

15、新课程体现三个特点：高中信息技术课程的设计体现如下三个特点：第一，信息技术应用能力与人文素养培养相融合的课程目标；第二，符合学生身心发展需求的课程内容；第三，有利于所有学生全面发展与个性发展的课程结构形式。通过以上这些，可以使学生在一节课中很快领会所学的知识点，达到事半功倍的效果。

**小学信息技术教学反思篇二**

计算机绘画具有丰富的表示力和简易的操作性，使学生情有独钟，并成为儿童学电脑的必修技能。其中windows中和带的“画图”以其简易清晰的界面深得师生的青睐，然而教师也往往对“画图”感到头痛，因为它对于不规则曲线的表示实在是差强人意，它的表示力实在是无法满足人们对美的需求。

任务驱动是目前计算机教学中较为广泛使用的一种教学方法，学生带着任务学，能在学的过程中解决一些实际问题，逐步培养发现问题、解决问题的能力。但是在讲授画图程序的时候，假如简单役计任务，学会使用画图工具。发现学生对于“画图”各种基本工具的使用都较易掌握。但如我想让学生画画生活中的物品，可是学生面露难色，觉得用这些工具不够用，难以画出真实的物品,其主要原因关键在于缺乏发明性的思维。在设计任务时，应尽量从学生的学习、生活动身，让学生切实体会计算机可以协助其解决实际问题。这个环节的时间还可以增多一些，真正要使学生能比较熟练地操作，恐怕仅用5分钟是不够的。因此,在教学设计设计中，我先让学生看这样一幅范图，请同学们考虑一下，谁能用几秒钟时间完成。大局部学生从常规思维动身，采用了曲线工具来画，用两条曲线圈起来，结果花了不少时间，画出的“月亮”还不够理想。可是有些同学却突发奇想，先画好两个大小基本相似的圆，然后移动其中的一个圆，把它覆盖在另一个圆上面，组成一个新月形，然后用橡皮擦去多余的局部就完成了。我认为这就是一种发明性思维，对于这类同学，我表示了多篇的态度，并希望其他同学也能像他们一样发明性地看等问题，能发表你独特的观点。

通过以上的小练习，学生兴趣倍增，纷纷跃跃欲试。看到这里我便趁热打铁,出示了第二个小练习，并说：“同学们，你能在5秒内完成吗？”。在这近乎不可能的目标驱使下，学生兴趣大增，课堂气氛活跃，思维蹦出了火花。有的同学想到了这样的方法：用红色画两个差不多大小的圆，并相互交\*，然后在下边画两条相交的切线，最后用填色工具填上红色就可以了。也有同学采用了复制翻转等方法，真是各有千秋。在这个练习中，学生充沛体会到了发明的乐趣和胜利的喜悦。

生活中的物品也正如以上练习一样，只要你以发明性的眼光来看待它，使“画图”工具真正为你所用，那你一定能画好它的。接下来我出示了一座房子，请同学们来画。有了以上的经验，学生很快找到了极具发明性的方法，画好了房子，有的加上了桌子、窗户、地毯等各种家具，俨然成了一幅“我爱我家”的命题创作画。当学生的发明思维萌发以后，我所要做的就是稍加点拔和坚持它的热情，然后就和同学们一起体验发明的喜悦与快乐吧！

我想，教师教学的发明性首先应该体现在对教材的处置上。一般来说，教材往往把知识以定论的形式直接出现在学生面前，学生看到的只是思维的结果（即结论），而看不到思维活动的过程。在平时的教学过程中，我不太主张上计算机课非得带书不可，应该让课本上的知识“活”起来。打个比如，导演对剧本的处置是一种再发明，同样，教师并不是教材和参考书的“留声机”，而应能针对学生的心理特点和已有知识，对教材进行科学、艺术的处置，形成可操作的教学思路，这也是一个再发明的过程，重要的是“用教材教，而不是教教材”。

新课程要求教师必需从知识的传授者向知识的促进者转变，其角色行为主要表示为：协助学生确定适当的学习目标，探索达到目标的最佳途径；指导学生形成良好的学习习惯，掌握学习战略，发展其认知能力。

设计到课堂教学中，对于小学生来说无疑是件快乐的事，将操作步骤用课件有条理地向学生交待清楚，对培养学生良好、规范的操作习惯是相当有用的，同时也体现了课件应有的实用价值。

要想在课堂上激发学生的创新意识，首先要为学生创设一种和谐、民主和宽松的课堂氛围。假如面对着一位整天板着面孔的老师，学生们哪还能有创新的火花呢？在课堂上，应该多给学生表示的机会，允许小朋友们多想、多问和多说。

对学生作品的评价主要应是学生之间的评价，学生在评价自身的作品时可以与以前的作品作比较，评价他人的作品时可以与自身的作品作比较，评价是一个重要的环节。

**小学信息技术教学反思篇三**

课堂教学中，在导入新课、学习新知等不一样阶段，学生的思维状态是不一样的，提问要注意时机，引导学生去进取思维。教师在教学过程中，对于同一个问题，应善于从不一样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本事和自主探索的本事。

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，引导学生自我去探索、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、进取性和创造性。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，对自我充满了信心，从而对计算机学习产生更为强烈的兴趣。在伴随着教师和同学们的赞美，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我的作品时，他们会充满成就感。用成功的体验，激励学生的学习兴趣，教师根据具体情景采用适宜的方式，必须会收到很好的效果。

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”这块资料时，经过举例：学校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能够吃饭的信息，用好的比喻，贴近生活的例子，激发了学生学习的热情和兴趣，教师能够把理论课教得简便，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，不断提高自我的业务水平和教学水平，不断摸索总结，才能到达梦想的教学效果，进而提高课堂教学效率和质量，适应时代的要求！

**小学信息技术教学反思篇四**

我们经常说：课堂是教学的主阵地，教学的效果主要靠课堂。想要我们的课堂有效果，首先课堂气氛要和谐，气氛和谐了学生的学习效率就高了。消极压抑的课堂心理氛围则会使学生的智力活动受到抑制，思路狭窄、思维呆板、效率低下。所以，怎么来提高我课堂的有效性，让课堂充满和谐气氛，形成“你乐，我乐，大家乐。”的局面，一直是我思考的问题。

在我教学二年级画图《画风车》时，我觉得学生学的非常轻松。本课的教学重点是让学生进一步掌握翻转、旋转的使用，同时复习复制、粘贴的操作。本节应属第二课时的内容，所以在上本课时新授很少，主要是拓展学生的思维，让学生通过用旧知，探究解决新问题的方法。于是这节课我这样安排：

2）学生通过观察自主探讨风车的画法；

3）学生代表通过演示验证自己的想法和展示实现效果；

4）通过对比找到比较好的绘画办法。

5）学生自己练习操作。就这样，这节课不知不觉就上完了。所有的学生都很投入，快乐，同时轻松的掌握了本节课的内容；而作为老师的我，也很轻松愉悦。所以，我就开始思考如何才能让每节课都能上出“同乐”的效果。

我反思，在课程改革日趋深入的今天，作为一线教师必须从以下几方面着手方能达到最优化的教学效果：

1、提高自身的素质以顺应时代的发展的需求。我要做到活到老学到老，不断开拓自己的视野。

2、建立起一个民主、平等、和谐的课堂教学氛围，构建有利于学生健康发展的学习环境。

3、改进教学方法，调动学生参与学习的积极性。通过新奇的教学设计激发并维持学生的学习动机，把实践带进课堂，把竞争带进课堂，把故事带进课堂，把微笑带进课堂，把激励性的语言带进课堂，通过我的热情，我的鼓励，有趣的教学活动，新颖的教学方法构建和谐课堂，提高教学效率。因此，利用好课堂40分钟这一有效时间，尽力创造有效的课堂、和谐的课堂、民主的课堂和动态的课堂，极大的提高课堂教学效果。

**小学信息技术教学反思篇五**

作为信息时代的主要载体，在素质教育中占据了极其重要的地位。如何挖掘学生潜能，提高学生素质，尤其是其利用计算机解决实际问题的能力，显然和计算机教师有着直接的、密切的关系。因此，计算机教师除了必须具备一般教师的基本素质外，还应有其独特的素质，具体体现在如下几个方面：

一、扎实的基本功

教学活动实际上是师生间的双边活动，在教学中要充分发挥学生的主体作用和教师的主导作用。优化课堂教学手段、调动学生情绪，是组织好课堂教学最重要的因素。如果计算机教师基本功扎实，能准确地解答学生所提的各种问题，激发学生跃跃欲试的心理，就能调动学生学习的积极性，使学生能较好地进入最佳思维状态。

如在讲计算机基础知识一部分时，教师不但要熟悉计算机在过去和现在的应用，更要对将来的变化有较全面的了解，适时地补充教材上没有的内容，以增加学生的兴趣；又如在讲计算机的存储设备时，不仅仅讲软盘、硬盘、cd-rom，还让学生了解cd-rw，以及vcd与dvd的区别等等，这就要求我们教师不断地学习，不断地补充和积累新知识，做一个让学生佩服的知识渊博的好教师。此外，对于一些英文缩写，我在讲课时尽量介绍给学生，让学生了解其由来，加强记忆的同时，也认识到英语的学习对计算机也很重要。

二、调动学生学习兴趣的能力

计算机教学本来就是一个寓教于乐、上机实践的活动过程，所以培养学生的兴趣只是一个起点。如何保持学生的兴趣，是个漫长的过程。我们应该针对教材的特点，精心设计自己的教学过程，充分考虑各个教学环节，把知识性和趣味性融合在一起，从而有效地调动学生学习的积极性。

如在讲word文件保存一节设置文件密码时，因以前经常有学生的文件被别的班的同学改动，我就问：“你们想把自己的文件加上密码吗？”学生回答的声音很响亮：“想”。在这种气氛下，我开始演示，学生都屏住呼吸，教室里安静极了，等我操作完毕后，学生才长出一口气。接着我又提出几个问题让学生思考，很快学生就通过上机实际操作并回答出来了。这样，在课堂教学中，创设一种情境，鼓励学生动脑又动手，激发学生的学习兴趣，课堂气氛也因此变得相当活跃，学生学习计算机的热情自然也高涨起来。

三、充分利用现代化教学设备的能力

计算机在课堂教学中所发挥的作用同教师的教学思想和教学方法是密不可分的。黑板和粉笔虽然在教学中仍起重要的作用，但教师尤其是计算机要解放思想，充分利用计算机这一现代化教学设备，充分利用各种多媒体教学手段辅助教学，使学生进入一个崭新的天地。通过自制一些教学课件，把有些学生不易明白的地方形象地表示出来，达到了较好的效果。

四、不断加强学习，紧跟科技发展的步伐

计算机技术的高速发展，对计算机教师提出了更高的要求。为了适应社会的需要，计算机教师必须不断充电，及时跟上时代的步伐，以自己过硬的素质，宽广的知识面去感染每一位学生，从而使计算机学习成为一个师生共同提高的过程。比如，目前个人电脑主流机型已发展到p4，在讲解计算机基本知识及组成时，就不能只停留在教材上的286、386和486，而应向学生介绍一些最新的计算机软硬件技术。随着因特网进入千家万户，讲课的内容自然也要作相应的调整，可根据实际适当增加一些网络方面的知识。这就要求我们教师平时应不断学习，充实自我，及时掌握最新科技信息，这样在解答学生的问题时，才能得心应手，令学生心服口服。通过几年来的实践，越是教材上没有的新技术，学生越感兴趣，越想知其所以然。总之，计算机教学是个特殊的过程，而在此过程中，计算机教师的素质至关重要。如果计算机教师能重视自身素质的提高，并充分发挥其作用，那么师生的教学双边活动都将是愉快的、积极的，学生获取知识的时刻也是最佳的。

**小学信息技术教学反思篇六**

信息技术课作为了一门新型学科，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。信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，培养学生的创新意识和创造能力。下面谈谈我的几点教学体会。

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，使学生在学习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。

良好的学习习惯使人终身受益。因此，培养学生主动学习信息技术的习惯，必须持之以恒，一点一滴，长年累月，促使他们在学习中不断成长。由于计算机及网络等信息技术在信息社会中的重要地位，许多人误将信息技术教育等同于电脑知识教育，以为掌握了电脑知识也就具有了驾驭信息的能力。其实不然，如果一个人只偏重于电脑知识的学习，而轻视学习信息学科知识良好学习习惯的形成，纵使掌握有高超的信息技术，也难以有效地利用信息。总之，我们要始终贯彻信息素质教育的思想，使学生在学习信息技术过程中形成一系列良好的主动学习习惯，使学生能更有效地主动去获取、处理、分析和利用信息，从而不断地提升自我，超越自我。

学生喜欢上信息技术课，教师就更应该充分抓住学生的这一兴趣，发挥他们的主体作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握基本的电脑知识。这也是培养学生不断创新的手段之一。利用电脑本身自有的特点，能够培养学生的想象力和创新意味。如教学完画图软件后，可以让学生自由创作作品；教学word的插入图片时，让学生进行诗配画的创作；在低年级教学“金山画王笔”时，那美丽的图案使学生感到无比新奇。讲解了如何操作后，学生已迫不及待地动起手来，组合成具有丰富想象力的图案。可以说利用电脑能充分培养学生的创造力和丰富的想象力。

小学生学习一般都凭借兴趣，所以根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，因为特别是男孩子很喜欢玩游戏，所以我们可以利用游戏来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，要取得好成绩就必须练习好指法。于是有的孩子就会问老师，到底用那个指头来击键。学生通过游戏，通过自主探究发现问题，老师再讲解指法练习，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，既保持了学生学习计算机的热情，还可以促使学生自觉去学习计算机知识。

兴趣是最好的老师。没有兴趣，学生主体参与的活动将是勉强的。一旦激发了儿童的学习兴趣，就能唤起他们的主动探究和求知欲望。在课堂教学中，利用多媒体集直观性、多变性、知识性、趣味性于一体的特点，为学生提供生动逼真的教学情境，大大激发学生的思维活动，充分发挥了学生的主动学习的积极性，从而培养了学生主动去学习信息技术的习惯。

总之，要上好小学信息技术课程这门课程，必须使用易于学生接受的语言和教学方法，使一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动。同时要让学生把所学的知识和技能运用到实践中去，让学生感到信息技术课一定要学会，一定要学好。

**小学信息技术教学反思篇七**

复习旧课：通过向同学们展示16乘16的“你”字字形码，提问所占存储空间的大小。讲授新课：以“你”字为线索，一次讲解输入码和字形码。期间讲授输入码时以生活中的输入方式（音码）维持学生的注意。展示“你”字在输入到输出的完整过程。展示一串二进制编码，请学生按ascii表转换为字符。讲授图形编码，以两种不同编码方式的福安对比矢量图与位图的区别。

1、使用photoshop查看“block。jpg”的属性活动。

2、通过降低位图的位深度，使学生探索位深度的作用。推算位图大小，得出位图存储公式。

1、位图与矢量图的区别。

2、位深度的作用。

3、位图存储公式。

教学内容设计了字符编码和图像编码，其中图像编码涵盖位图、矢量图、位深度以及位图的存储、教学方法上用到了讲授法、任务驱动法，以任务单的形式辅助教学，凸显了学生的学习主体地位。从课堂情况来看，几乎全班都跟随教师的思路，任务单也都顺利完成。值得借鉴的地方：任务驱动的案例可适用多个任务，任务之间应该有连贯性，知识点间的衔接也应顺理成章。对知识的讲解要简明扼要，为学生流程更多的时间探索学习内容。

**小学信息技术教学反思篇八**

20xx年8月，从一个学生转变为一个教师的角色，从一个大学的校园跨入到一个中学的校园，从一个对教师职业崇拜到一个自己身为教师的处境，我开始了从事基础教育的里程。对于刚步入社会的人来说，一切都很陌生。对于许多为人处事的方式、许多人情世故我还不是很懂，没有很多的想法，做好本职工作才是最重要的。就是在这样的背景和氛围中，我开始了我的教学生涯，从事了我的专业教育工作——信息技术科目的教学工作。

现在已经过去了大半个学期，对于信息技术的教学也有了一些感触。

通过这段时间的教学，我深刻意识到课堂提问设计的重要性。科学合理的课堂提问有利于激发学生的学习兴趣、启发学生积极思考，有助于提高学生的思维品质、增强学生自主探索的意识，进而提高教学效果。教师要根据教材内容及学生的认知水平，有意识地提出一些带有趣味性的问题，创设生动愉快的情景，把学生已有的知识与即将学习的内容有机地联系起来，使学生产生强烈的学习兴趣。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。

信息技术学科教学应以学生为主体，以实践操作为核心，以培养学生学习兴趣为出发点，创造性地设计教学结构，充分挖掘学生的内在潜力，使学生自主自愿地学习信息技术课。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。俗话说：“良好的开端是成功的一半。”这就要求我们一方面在信息技术课起始课教学中，要从计算机的产生、发展、最新动态和计算机网络的有关常识的介绍，国内外计算机技术的比较，同时结合本地区、本校利用计算机进行经济管理、教育科研、通信等方面的应用情况，最大限度地让学生了解到计算机的重要作用，让学生产生强烈的求知欲望；另一方面在信息技术课起始课教学中，要创设问题情境，调动学习兴趣。还可以适当的开展信息技术课程兴趣小组活动，激发学生的学习兴趣。此外，因为有些同学对课本内容比较熟悉，很多同学小学，初中都学过，所以他们觉得上课太乏味，课堂上的内容都知道，除了课本知识外，可以适当的教一些学生感兴趣的计算机知识，提高他们的学习积极性。

在教学中可以充分利用计算机的固有特征，采用形象、直观的教学方法，帮助学生加深对计算机知识的理解和记忆。

在信息技术课的教学中应根据其特点，针对一些计算机术语、理论性概念作有针对性讲解，做到突出重点、抓住关键、形象具体，然后让学生通过大量的操作来验证所学习的知识，熟练的掌握计算机的基本技能，在学生操作的过程中，教师应加强辅导，在通过屏幕监视器或到学生中间进行指导的过程中发现问题，多让学生进行讨论，这样也可以提高他们的学习积极性。用这样的方法，变抽象为直观，让学生留下深刻的印象，加深记忆。

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。在课堂上，我有时会选一些同学示范操作，或者演示自己的作品，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。同学们在交流作品时，彼此之间也会相互启发和激励，取长补短，使自己的作品水平得到提高。利用成功的体验，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。

未来的社会是信息社会，信息技术知识就像语文、数学、外语一样，已成为现代知识结构中不可缺少的部分。随着素质教育的不断深入，信息技术课越来越重要，适合时代发展的优化的课堂教学模式必将逐步代替传统的教学模式，总之，只要转变教育理念，不停地探索求新，不断反思出现的新问题，我相信是一定能够更好地把握课堂，得到高效能课堂教学效果的。要上好信息技术这门课程，我们在平常的教学过程中，一定要使用易于学生接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，使我们的学生能在轻松的氛围中学到更多的知识，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。

老师的教育总是有限的，我们总是在不断的实践中逐步成长的。我们未来的路还很长，我们要学习的东西还很多，我们的责任真的很重大！感悟很多，思考很多，收获很多。我一定会好好珍惜机会，以良好的心态对待工作过程中所遇到的困难和挫折，不断求知，善于实践，积极反思，在天心一中这片热土上实现我的人生梦想。

本文档由028GTXX.CN范文网提供，海量范文请访问 https://www.028gtxx.cn