

# 信息技术课后教学反思 信息技术教学反思 (大全5篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？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。

## 信息技术课后教学反思篇一

初略翻看小学信息技术教程、初中信息技术教程会觉得很多知识点是重复的，这会降低学生学习的兴趣。如何上好初中信息技术课，在上课之前我认真研读了初中信息技术的教学目标。如何积极倡导学生参与信息技术的教学过程，培养学生的协作能力、探究能力、创新能力、操作能力以及使学生具有获取信息、处理信息和应用信息技术的能力？信息技术课与其它课程有所不同，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。下面就结合教学实践，谈谈我的几点感想。

学生的学习动机来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大，学习的动力越大，学习的状态越好，学习效果就越明显。在小学的时候，学生对计算机早已有了浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它、掌握它。希望有一天自己能随心所欲地操作计算机，利用电脑绘画、制做自己的作品、上网聊天、购物等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。现在他们终于能够动手操作了，较多的实践机会为学生们提供了大量的动手操作空间，大大满足了学生的好奇、好动心理。但是，如果课堂仍采用传统教学模式——“教师讲，学生听”，“学”跟着“教”走，只要“我说你做”就可以了。信息技术是一门科学性、实践性很强的学科，如果教师仍按以前的做法，学生很容易产

生“三分钟的热度”，过后就凉了。所以在教学过程中，对于比较容易掌握的内容，我们应该采用“先学后教”的教学方法。学生们边学边练，很快就学会了本节内容。使用这种教学方法，不但可以激发学生的学习兴趣，而且大大提高了教学效率。中学生对游戏特别感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，可以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，学习指法是非常枯燥的，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》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“打老鼠”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，就有人提出如何能够打得又对又快。在这种情况下，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。

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、抓住关键而且形象具体，然后让学生通过大量的操作来验证所学的知识，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巡视的过程中发现问题。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。

电脑知识有很大的开放性，学生也喜欢上信息技术课。我们教师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。

初一年级的学生已经有了一定的阅读能力。能够自己探索一些工具及软件的使用方法，一般情况下采取“提出问题——探索问题——解决问题”的方法，即学生在使用一些工具时，一开始老师就故意留一些在操作过程中要用到的工具不讲解，而学生在具体的操作过程中又要用到，让学生带着问题自己去阅读教材，然后老师再加以引导，最后解决实际操作问题，通过长时间的训练，学生逐渐会形成自己解决问题的能力。

信息技术与学科整合是时代发展的要求，是学科发展的需要。比如我们以语文教学为例，随着课程改革的不断深入，语文教学在重情趣、重积累、重感悟上取得了明显的成效，特别是信息技术与学科整合研究的开展，信息技术和语文教学都获得了前所未有的生命力，实现了双赢。七年级《信息技术》第一课的教学目标是：树立良好的信息意识、使学生理解信息的概念，掌握信息的特征、信息技术在生活中的应用、通过分析我们生活中处处有信息的现象，了解信息对人类的重要性这些教学目标对初一的学生来讲太抽象了。无意中听到语文老师议论：对于今天的学生来说，“长征”这个概念是非常遥远的，想要让他们理解《长征》中所表达的情感是相当困难的。和语文老师讨论后决定：这两科的教学目标可以一起完成。老师布置任务查找“长征”相关的资料后整理成信息。课堂上教师请学生展示信息并加以评论，最后教师适时出示毛泽东奋笔疾书，写下《长征》，并配上背景音乐为《长征》组曲，立即唤起学生的激昂情绪。把心中想象的情景与录像中的情景加以对照、重组、补充，形成了更为清晰的画面，为此学生还不满足毛泽东奋笔疾书写下《长征》的一组片断，内在的需求让他们主动要求在此基础上观看夺取大渡河的画面，真正实现学生与文本、学生与作者的充分对话。整个教学片断经历了语言文字到情感体验，然后从情感体验回到语言文字这个过程。在这个过程中，信息技术的使用起到情感的推动作用，两门课程的教学目标也都很好的完成了。

总之，要上好信息技术这门课程，必须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。

## 信息技术课后教学反思篇二

本课是宁夏回族自治区教研室编五年级下册中难度比较大的一课。在本课的教学中我立足教材，深挖教材，对教材有了一个整体的把握。利用书本上的一切可利用资源，从课堂实际出发，以学生能准确理解图层并能通过图层解决实际问题为目的加以修改。充分运用“任务驱动法”，让学生带着任务在自行探究知识的过程中去发现问题并解决问题。教师用直观教学法使学生知道什么是图层；为什么要使用图层；如何使用图层。学生通过学习学会了建立新图层；给图层命名；移动图层；删除多余图层；锁定及隐藏图层的方法。突出了本节课的教学重点。当学生参照书本上的“做一做”完成了“植物开花”形状渐变动画的制作后，教师鼓励学生对知识进行拓展延伸。这样设计使学生学习知识有了一定的递度。从而使分层教学达到了合理、完美的效果。

1、导课环节：从对学生进行信息技术学科的学习目的教育为突破口，再用本节实例“植物开花”形状渐变动画的预设演示1（多图层动画）和预设演示2（单图层动画）的比较，使学生明白多图层动画能帮助我们实现一些单图层不可能实现的目标，从而深入浅出地让学生明白究竟什么是图层，为什么要使用图层，并使学生消除学习的畏难情绪，激发学生对使用图层制作形状渐变动画的热情。

实际效果：学生能通过“植物开花”动画的对比，产生强烈的创作多图层动画的热情，打消了他们对图层的恐惧感。

2、授新环节：以教材为范本，引导学生自学并尝试建立新图层的方法。重点让学生理解什么是图层，学会建立新图层和给图层命名的方法。掌握如何使用图层的方法。除了让学生

掌握建立图层操作这个书本上要求掌握的知识点以外，补充进去了删除多余图层、给图层命名、插入、重排、隐藏、锁定图层的方法，这些对理解图层和更好地驾驭图层有帮助的操作，使学生能通过本课的学习更好地驾驭图层，学生只有很好的驾驭图层了，才能在制作动画的过程中很好地使用图层。

实际效果：学生的确能很好地驾驭图层，并能利用图层制作“植物开花”的形状渐变动画。

3、课堂实践环节：考虑到本课的重点在于让学生学会使用图层，故在教学中充分利用上节课制作的“植物生长”形状渐变动画，避免了学生因使用绘图工具绘图浪费时间。结合本课的“做一做”练习把本课要求掌握的知识点（图层基本操作、形状渐变动画、插入延续帧等）融入多图层环境中，使其变成练习的一个环节，通过这个综合的练习让学生的脑海里有一个清晰的图层概念，并增加了在复杂图层中制作“植物开花”形状渐变动画的实战能力。

实际效果：通过本课的学习，学生能综合运用所学知识完成既定目标，突破了本课的难点利用图层配合复杂动画的制作。同时学生也明白了图层的基本操作难度不是很大，难点在于什么时候使用图层以及怎样利用图层解决制作复杂动画中的实际问题。使用图层最终目的在于制作复杂动画，从而使动画效果更合理，更完美。

4、拓展延伸环节：在学生掌握了“植物开花fla”形状渐变动画制作的基础上，让学生再建立新图层，给动画添加草地的背景，并对该层进行锁定。插入新图层并在图层上打字，使学生进一步理解和掌握如何使用图层的方法，从而使知识得以升华，培养了学生的创新能力。

实际效果：学生不仅完成了“植物开花”形状渐变动画的制作，而且在动画中建立了“草地”背景层和动画名图层。使

动画的播放给人栩栩如生的感觉。

存在的不足：评价环节只注重了学生的自评，对于他评做得不够充分，应该让学生自己找出问题并解决问题，加深对本课知识的掌握。

## 信息技术课后教学反思篇三

教学过程主要有理论课、上机课和课外实践三种形式，三者比例目前受各种因素制约，不能一概而论，但应不违背以下原则：

理论课在信息技术课时中的比例应远小于上机课。应给予第一节信息技术课足够的重视。课前用于知识记忆性质的检查提问应取消。牢记课堂教学以能力的培养为主。利用现代化教学手段，有效提高教学效率。要培养学生追踪新技术的能力。因此，学校可安排教师在多媒体教室（如暂无多媒体教室也可用教师机和大屏幕彩电替代）对windows和internet等具有现实意义的知识和应用技术进行教学，让学生有机会感受这些应用技术。那种认为“中小学信息技术教学不能赶潮流，只要教一些计算机基础知识就可以”的想法不可取。

教育部已拟定，上机课的课时应占信息技术总课时的70%以上。有关操作的教学内容应安排在机房进行。在教学过程中注意培养学生的自学能力。让学生在巩固性练习中，进行知识的整合创造。程序设计是培养学生创造力的有效手段和途径，应让学生适当参与。目前，中小学信息技术教学中选用的程序设计语言，一般只需学习十几个简单的语句，即可编出多种多样的程序。键盘指法的常规训练尽量与英语学习相结合，要常抓不懈。

课外实践作为课堂教学的拓展和延伸，应分程序设计和应用技术两大类进行辅导。如创作美术作品；普曲或合成音乐；设计贺卡、电子像册、公益广告、网页；通过internet进行信

息传递、资料查询等等，这些活动打破了学科界限，使学生在轻松愉快地学习、巩固相关学科的知识的同时，有效提高了应用已有知识进行创造和规划的能力，深受学生喜爱。学校在保证教学课时的前提下，可利用课外活动、寒暑假的时间为学生提供课外实践时间。在目前计算机已进入不少家庭的情况下，可适当安排学生在家完成部分课外实践，弥补学校课时的不足。

## 信息技术课后教学反思篇四

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。

## 信息技术课后教学反思篇五

这个学期观看了黄能教师的展示课《资源大管家》，我感触很深，在课堂上，他把主动权交给学生，让学生自我去发现，自我去做，能很好的激起学生的积极性，整个课堂的气氛比较活跃。而我却不能做到让学生掌握主动权，自我去做，整个课堂气氛比较沉闷，课堂效果比预想的要差。于是在教学过程中，不断总结，不断尝试，在磕磕碰碰中提高。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本事。从教学实践中体会以下教学反思：

在学习新知识之前，要尽可能的采用精美活泼的界面，生动形象的资料吸引学生学习的注意力，或让学生动手玩个小游戏，激发学生的好奇心和学习兴趣，把学生引入到新课学习上，掀起学生学习新知识的第一次潮。

利用激趣中的高潮，紧之后讲解新知识，这时的讲解如画龙点睛，学生听的仔细、认真，将会很容易的理解新知识。例如讲解在键盘操作与指法练习当中能够进行精辟的讲解，主要讲一下如何操作以及操作中的注意事项。这样做的目的主要是让学生迅速掌握新知识，为以后的练习打好基础，把握正确的方向。

巩固知识，掌握技能，构成本事。在掌握知识的同时掌握技能，练习要丰富多采，重点在旧知识的复习、新知识的应用。练习能够采用游戏练习、创新练习、自主练习等形式。例如在讲解键盘操作中的指法练习时，能够使用游戏练习法进行指法训练，不但能随时显示击键的正误和速度，还能指出哪些键成绩差，并把练习的成绩保存起来，这样学生能够随时了解自我的学习进展情景，从而使练习更有针对性。小学生就会象玩电子游戏机一样的着迷，学习兴趣极大，这样做就会使原本枯燥无味的指法练习变得生动活泼起来。这样就使学生在计算机知识和操作本事的同时，提高学习的积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。

作品展示是计算机课堂中的必备环节，它不仅仅是对本课新知识掌握程度的测试，也能够得到及时反馈，提高教学质量。小学生的认知规律就是身心发展方面还没有定型，有喜欢被表扬的心态。它们学习某一知识，总期望看到自我的成绩，异常是能得到教师的表扬或其它同学的羡慕，将激励它们树

立自信心，感到自豪和骄傲，从而积极主动的去学习。例如在教学汉字输入或画图以后，让学生写作文或画画，然后选出范文或范画进行展示给全班同学看，从而提高同学们的学习积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。这样不仅仅使这些同学感到自我的成绩得到了肯定和赞扬，同时也使其他同学羡慕的不得了，从而更加积极主动的投入到学习中去。教师在作品展示的同时也要利用夸奖的语言，激发小学生学习计算机的兴趣，诸如：你画的好、你的指法练的真好、你的汉字输入的真快等等。同学们的成绩得到教师的承认、肯定和赞扬，学习起来就会信心百倍，兴致盎然。

计算机课堂教学过程中的激趣、讲解、练习、展示这四个环节是相辅相成的，它们后者以前者为基础，环环相扣，密不可分。经过实践，发现这样的计算机课堂教学过程十分实用，不但能够激发学生学习计算机的积极性，并且提高计算机教学的效率。