

# 2023年恐龙世界教学反思 信息教学反思 思(汇总9篇)

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。相信许多人会觉得范文很难写？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。

## 恐龙世界教学反思篇一

信息技术作为一门新兴学科，有其独特的实践性、连续性和前展性，其发展迅速，涉及的知识面广，软硬件的更新速度快，所有的这些都是传统的灌输教学法不能满足学生的要求，照本宣科更是跟不上时代的步伐。而有些教学内容比较枯燥，学生容易产生厌烦情趣，教师只有钻研透教材，精心设计课堂教学才能使课堂活而趣。

### 一、学习目标新、趣

好的信息技术课应寓教于乐，以实践第一为指导思想，以学习解决问题的过程为主轴。这样出示目标的时候，激发学生学习的兴趣，并使之成为他们学好这堂课的驱动力。

### 二、教学过程始终具有实践性，能让学生充分动手

教师在课堂上要放开手脚，让学生去做，“无为而无不为”、“要知此事躬行”，学习目标的完成要让学生乐意去做，使学生积极主动地探索和获取知识，并能潜移默化地增强学生多方面的能力，使他们掌握真正的信息技术，并终生实用。让每个学生都参与到学习中，学习也变得愉快了。这样使他们能够在教中学，在学中乐，不仅让学生掌握和吸收了所学的知识，也让他们尝到了成功的喜悦和成就感。

### 三、挖掘人文精神，注重情感教育

新课程标准中提出了知识与技能、过程与方法、情感态度与价值观三位一体教学理念，一改以往在信息技术课的教学只注重操作知识与技能传授，忽视了其他方面的培养。适时的渗透了德育教育。

只要精心的设计，每节课都有他的精彩。

## 恐龙世界教学反思篇二

1. 使学生知道windows98系统中自带一个画图软件。
2. 掌握画图软件的进入与退出, 并熟悉画图软件窗口的组成。
3. 熟练掌握窗口中各部分的操作方法。
4. 通过运用画笔软件绘制小鸡, 使学生进一步熟练掌握画笔软件各部分的操作方法, 同时激发学生对学习电脑的兴趣。

教学重点：绘图软件的操作与应用。

教学难点：曲线工具的运用。

教学准备：计算机、网络及辅助教学软件。

### 教学过程

#### 一、新课导入

谈话：“画图”软件是windows98操作系统中所附的绘图软件, 利用它可以绘制简笔画、水彩画、插图或贺年片等。也可以绘制比较复杂的艺术图案；既可以在空白的画稿上作画，也可以修改其他已有的画稿。这节课我们就来学习win98画

图软件的操作与运用。

## 二、新课教学

1、启动“画图”软件:讲解并演示启动“画图”软件的方法与操

作步骤。

a.单击“开始”按钮，打开“开始”菜单；

b.将鼠标指向“开始”菜单下的“程序”选项，打开“程序”

菜单。

c.将鼠标指向“程序”菜单中的附件选项，打开“附件”菜单。

d.用鼠标单击“附件”菜单下的“画图”选项，启动画图程序。

启动后的屏幕窗口如图1所示：

2. 讲解并演示画图软件的窗口组成：

(1)标题栏:它包含了画笔的标题和图画的命名。

(2)菜单栏:有六个下拉式菜单。

(3)工具箱:有许多绘图工具,绘画时任选一项工具。

(4)线宽框:改变每个工具的线条宽度。

(5) 调色板:左面是绘画时的前景色和背景色的显示框, 右边有28种颜色供选择。

(6) 滚动条:上、下、左、右移动绘图区域。

(7) 绘图区:在该区作图、绘画。

### 3. 讲解绘画工具的选择和应用:(边讲解边演示)

(1) 剪切工具:裁剪工具:它可以定义形状自由的剪切块。

(2) 选定工具:它可以定义一个矩形剪切块。

(3) 橡皮:可以擦除图面中不想要的部分。

(4) 涂色工具:用前景色对封闭区填充。

(5) 取色工具:它是用一个图形的颜色填另外的封闭图形区域。

(6) 铅笔:可以在绘图区内任意画线,

(7) 刷子:与铅笔工具相似, 只是刷子工具状态有12种, 使绘图更

为丰富。

(8) 喷枪:该工具与前两种工具的功能类似, 它们留下的痕迹的不

同是由鼠标的拖动速度决定的, 速度越们慢, 斑点越密。

(9) 文字:利用文字工具可以在图画上写字。

(10) 直线:利用它可以画直线、水平线、垂直线。

(11) 曲线:利用它可以画单弯头曲线、双弯头曲线。

(12) 矩形:可以画空心方框或空心矩形。

(13) 多边形:可以画一些多边形图形。

(14) 椭圆:可以画一些垂直或水平的椭圆环。

(15) 圆角矩形:可以画一些圆角方框。

#### 4. 实例:“画小鸡”画鸡身

(课件、范图演示)画鸡头

讲解并演示作画步骤:画鸡眼

画鸡嘴

涂颜色

#### 5. 作品存盘退出:(讲解并演示)

讲解:选择“文件”菜单下的“保存”命令,将所绘制的图画保存磁盘上。

退出画图程序□a.单击画图窗口右侧的关闭按钮;

b.单击菜单中“文件”选项中的退出命令;

屏幕弹出对话框如图3所示;

c.单击【是□y□】选项,保存当前窗口中的

图形并退出画图程序;

d.单击【否】选项，不保存图形，退出

画图程序；

e.单击【取消】选项，取消退出操作，继续

使用画图程序。

6. 练习：选择“文件”菜单下的“新建”命令, 打开一个空白的绘图窗口, 绘制小鸡觅食的简笔画。

## 全课总结

今天，我们学习了windowsxp系统中的画图软件，对画图软件的启动，界面操作，作品存盘与退出，有了初步了解。并且利用画图软件中的部分工具绘制出了可爱的小鸡，希望同学们课后多做一些练习，试一试利用这些工具还能画出哪些图形。要使计算机绘制出更多美丽的图画，还需进一步掌握画图程序的操作方法！

## 教学反思

在画图的窗口中，我让学生来说说，这些工具你猜他们有什么用，因为工具栏的认识是本课的重点。为了避免教师单一的讲述会让学生失去兴趣，我让学生说工具的作用，学生会说，油漆桶是填色的，铅笔画图的，橡皮擦画板的等等，学生充分发挥自己的想象和思维。

课后想了想，其实自己还可以放开些，可以提供一个简单的图形让学生试着用工具画一画，没有任何提示，学生自己尝试。学生可以再尝试的过程中，对这些工具的认识会更加深刻。比如一个不规则n边形，比如一个苹果，让学生来参与下，不要整课过重于讲授，学生的积极性得不到提高。其实对于学生来说，这些工具的操作都不难掌握，难的是综合的使用，

认识画图的最初就让学生来试着画一画，来涂鸦，提高他作画的兴趣，这样的尝试应该让学生来体会的。

纵观学生的课堂表现，对画图的窗口都能熟悉了解，为下一课的学生打下了比较好的基础。

## 恐龙世界教学反思篇三

xx年的学业考查画上了句号，学生对我说，试卷不难，我想一个月的复习没有白费。回顾一个月的复习工作，我觉得既有应该发扬的长处，也有应加以改进的不足。

### 一、关爱学生，平易近人，让学生“亲其师，信其道”

在学生眼里，我应该是一个容易接近，又能给他们以帮助的老师吧。七年级的学生相对来说人数少一些，与学生很容易亲近交流，而且允许学生犯错，在课堂上就没有一个学生会因为害怕回答错误遭到训斥而不回答问题。当有的学生学习有问题时，也会积极主动地来问我问题，我也会耐心细致地进行讲解，直到其弄懂。

### 二、每次练习做到面批，并及时反馈给学生

对于平时的模拟练习，我坚持做到当堂批阅，并及时反馈，让学生对自己的练习情况心中有数，以便能及时改正错误，我会给学生详细分析他们每个人得分或失分的原因，提出改进意见，让他们再修改，以促进学业进步。这样做，虽然费时费力，但效果很好，每个学生都会有收获。有时也让学生互相批改，让学生自己发现错误，这样学生对问题的理解就有了深度，记忆也会非常深刻。

### 三、有些遗憾

比如有个别学生经常会不按照要求做完模拟练习，导致原本

讲练习的时间又只能给学生先做作业；学生们的学习都比较被动，需要老师督促；学生们对所学的知识遗忘快，但又不会自觉去复习。今后应思考如何提高学生学习自觉性，变被动为主动学习。

## 恐龙世界教学反思篇四

### 一、巧设课堂前奏。

在计算机机房上课时，为了吸引学生的注意力，要巧妙的设置课堂前奏。学生大多想自己操作，不想老师多讲。可以告诉学生在课堂的时间安排上有以下三种方案：第一，讲一节课，不操作；第二，讲30分钟，操作15分钟；第三，讲15分钟，操作30分钟。大家希望采取哪种方案啊？学生会说第三种方案。这时抓住机会巧妙安排：大家要想让老师采取第三种方案，必须集中精力听课，否则就采取第二种方案，甚至第三种方案。这样学生的注意力就会比较集中。

### 二、直观教学，加深记忆。

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。

生留下深刻的印象，加深记忆。

### 三、.精讲多练。

对于学生自己看得懂的、易理解的内容，教师少讲，甚至不讲，让学生自学，这样也可以提高他们的自学能力，培养他们的合作精神；而对于一些较难的知识要有针对性地讲解，突出重点，抓住关键，突破难点，让学生掌握要领。此外，要让学生尽可能多地参加实践操作，从而掌握信息技术的基本知识与技能，培养学生的自学能力。在学生实际操作时，教师加强巡回辅导，及时解决学生发现的问题。



#### 四、加强课堂教学的互动。

师生互动，学生的互动在课堂上要得到体现。互动可以在小组合作中体现，小组合作实际上是一种优、差的合理搭配。在共同完成任务的过程中，优生发挥特长，施展才能，差生尽其所能，学有所得。这实现了学生资源的共享利用。这种互动能够调动优、差生的积极性，将会明显的改善课堂纪律。

五、展示学习成果，共同评价作品，尊重学生的选择和评价。利用下课前五分钟，通过电脑屏幕全班共同来欣赏完成的比较好的同学的作品，让学生来评价作品的优点所在。孩子们发言积极，语言表达能力增强，审美能力提高，更激发了他们学习的兴趣。

#### 六、抓住学生的闪光之处，给他们创造进步的机会。

不同的学生存在着个性的差异，我们不能用一个标准去对待所有的学生，更不能用同一个方法对待所有的学生，尊重他们的爱好，作好思想工作的同时，要相信他们的自主能力。如在教初二年级学生学习excel时，有的同学以前没接触过此软件，觉得学起来很好玩，很感兴趣，情绪很高，而有的同学已经对excel软件掌握得较好了，我就教他们深一些的内容，例如利用excel进行数字计算，这是他们新接触的，比较感兴趣。尽管他们做的事情不同，水平也不一样，但最终都达到了学习的目的。

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。

### 恐龙世界教学反思篇五

什么样的信息技术课是一节好课呢？比如：饭店的饭好吃，但我们身体好不是因为吃了一顿饭店的饭才好的，最主要的是靠我们自己家里的家常饭。所以一节好课不是去市里讲的

优质课才是好课，那只是做秀课，最重要的是应该在平时上好每一节课。一节好课除了要备好课标，备好教材之外，要注意新课的导入，重视兴趣的培养，运用好任务驱动、情景设置等办法，最好采用分段教学（小步教学）来充分调动学生的积极性。

物联网的核心和基础是互联网，其用户端已延伸和扩展到了任何物品与物品之间，可进行信息交换和通信，物联网技术的发展可以说几乎涉及到了信息技术的方方面面，它是一种聚合性、系统性的创新应用与发展。

物联网给我们描绘出的是一个充满智能化、物物相连、天罗地网式的世界，预测内物联网有可能进行大规模的普及，这一技术将会发展成为一个上万亿元规模的高科技世界，其产业要比互联网大30倍速。

最近两年在学校新课改理念下，自己也尝试走着课改之路。今天学习了课程，才真正认识到我们信息技术课改势在必行，我更加坚信了只有我们的高信息技术课改成功才能直接影响到我们其他学科整合的成功。

## 恐龙世界教学反思篇六

我们课题组成员把这一段时间的调研实践进行了反思，总结了以下几点：

### 一、任务驱动的形式化和简单化

任务驱动教学方法的实施中存在着将任务简单化的倾向。任务驱动的教学方式对达成教学目标确实有着独特的优势，但把任务简化为以教学目标的问题的提出，就有犯形式主义错误之嫌了。比如，在高一“计算机网络”一节的示范课上，教学目标是：认识并了解计算机网络。作用和组成，教师依此提出了四个问题什么是计算机网络？计算机网络的

作用？计算机网络的分类？计算机网络的组成？并认为这就是给学生提出的四个任务，而后用大半节课的时间要求学生从教师做好的网络课件中，分别单击“计算机网络”“网络的作用”“网络的分类”“网络的组成”等超级链接，通过看到屏幕上呈现出的与书本上一致的概念性的答案，来完成“任务”。这种对“任务”与“问题”的理解未免过于肤浅，这里提出的四个“问题”不需要学生通过自主学习和协作学习来建构知识框架，而只需要打开书本就可轻而易举地获取正确答案，它不是“任务”，不构成“任务驱动”的前提，自然也不属于任务驱动教学方式，这位教师所做的课件自然也属于“课本搬家”。对高中学生尤其是城市的高中学生，这种照搬课本的信息技术课是不会受欢迎的，因为学生已经具备了良好的阅读能力，他们不需要“课本搬家”，他们渴望获得在教师引导下的，展示知识之间的内在联系、展示事物本质的具有实际意义的任务驱动下的研究性、探索性的学习过程。

## 二、关注任务驱动教学中人文精神的缺乏

信息技术课程的教学不能仅仅理解为是对学生技术的操作和解决实际问题的能力的培养。作为一门课程，它既含有丰富的科学性，又蕴含着深厚的人文知识，在教学目标上则体现为丰富的情感目标。任务驱动的教学形式使教学环境情境化、问题化，教学过程则要求既源于具体情境而又能超越具体情境，达到融知识、技能、情感于一体的至高境界。有价值的任务驱动的设计除了能使学生达成一定的认知目标和技能目标以外，还需要能对学生的思维方式、道德情感、行为习惯乃至人格塑造和价值取向等方面均产生积极影响。有这样一节小学信息技术课：以“附件”中“录音机”的录音、效果等的学习为载体，使学生学会“窗口”、“菜单”等的操作。这本是一节任务驱动较为得当的好课，遗憾的是，教师在要求学生自行录下一段声音并进行效果加工之前，未作任何关于音乐审美的说明和要求，致使一位学生在讲合演示时，将国歌用“加速”效果播放，既不悦耳更为重要的是影响了国

歌的严肃性和庄严感，不能不说是这节课的一大败笔。

### 三、改进之处

引入任务驱动教学法进行技能教学效果不错，但有一些问题需注意和改进：

(1) 教学进度不易把握。任务驱动教学法的课堂更为开放，但这一“放”就不好“收”，每一组的探究程度和进度教师很难把握，实训结束时，有的组提前完成，可有的组只能草草“收兵”，影响效果。以后需采取一些措施，要既能保证探究效果，又不影响进度。

(2) 课堂管理待改进。探究性学习法的课堂更为“活”了，这也导致个别学生干扰他人。对此还要想些办法，采取措施在行动上约束学生，最好能使学生都“忙”起来。

(3) 评价上有困难。传统教学强调“单打独斗”，学生表现很容易掌控。但采取任务驱动教学法，可能有个别学生滥竽充数、混水摸鱼，给教师造成形势一片大好的错觉，影响到教学效果。

在这一模式下，学生将可能通过计算机网络随时获取帮助，并随时成为“教师”。这种教学方式全面应用到技能教学相信只是一个时间上的问题，它将完全改变传统的教学方式，使因材施教真正落到实处，让每个学习者将学习当作一种享受。

## 恐龙世界教学反思篇七

在我几年的教学中我总认为信息技术这门课就是教会学生如何上机操作，课堂上无非是教师演示、学生观看演示、然后学生上机操作。结果在实际教学过程中，学生的学习效果并不乐观，反应快的学生教师还没有讲完，他就会操作了；反

应较慢的学生还没有弄清楚你在讲什么，还有部分学生上课走神，压根没有听见你在讲什么，一堂课就结束了。这种教学方法很不利于学生的学习发展和创新思维能力的培养。信息技术是一门新课程，它对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。因此在信息技术教学过程中，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学方法和策略来挖掘学生潜力，提高学生自身素质，尤其是利用计算机这一工具解决实际问题的能力。下面就结合我的教学实践，谈谈几点反思：

教学过程中，对于较容易掌握的内容，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。

在实践教学过程中让我懂得，鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的抵触情绪，创设和谐的学习环境，是保持学生学习情趣的最佳手段。

现在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，教师要一个一个教根本忙不过来，肯定会挫伤没有被辅导到的同学的积极性，因此在分组的基础上，采用“兵教兵”的教学方法。我让几位先掌握的同学当“小老师”，把他们分到各组去辅导，这样即可以减轻教师逐个辅导学生的负担，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惧怕老师现象。从而使所有学生不会的问题得到解决。在这种分组教学的情况下，教师的作用并没有失去，我们正好可以集中精力去辅导个别“特困生”。使他们以最快的速度提高操作水平。同时，在同学互相辅导学习中增进了友情，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。建构主义学习理论认为，学习过程不是学习者被动地接受知识，而是积极地建构知识的过程。由于建构主义学习活动是以学习者为中心，而且是真实的，因而学习者就更具有兴趣和动机，能够鼓励学习者进行批判型思维，能够更易于提供个体的学习风格。建构主义认为，教师应该在课堂教学中使用真实的任务和学习领域内的一些日常活动或实践。这些贴近生活真实的、复杂的任务整合了多重的内容或技能，它们有助于学生用真实的方式来应用所学的知识，同时也有助于学生意识到他们所学知识的相关性和有意义性。

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。信息技术这门学科具有很强的实践性、创造性、操作性、具有明显的时代发展特点的课程。“任务驱动”这一教学法既符合计算机系统的层次性和实用性，也便于学生循序渐进地学习信息技术的知识和技能。

总之，要学好信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，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，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。

## 恐龙世界教学反思篇八

### 一、教师教育观念的转变是创新教育的前提

在教育教学中要进行创新能力的培养，首先要解决的问题是

教师教育观念的转变，教师应该认识到，教育不应该仅仅是训练和灌输的工具，它应该是发展认知的手段。素质教育的全面实施，教师和学生的积极性都应得到了极大的尊重，教师的权威将不再建立在学生的被动接受的基础上，而是建立在教师借助学生积极参与以促进充分发展的能力之上。一个有创造性的教师不单只是上好一节课，而是如何充分应用启发式、讨论式、参与式等教学方法把比知识更重要的东西即获得知识的方法交给学生，发展学生的聪明才智，开拓学生的创新思维来获取新的知识。在创新教育体系中，师生关系将进一步朝着教学相长的方向转化和深化。

## 二、营造良好的创新环境是培养学生创新能力的关键

营造有利于创新的教学环境，这包括教学心理和计算机教学环境的营造，当学生的思维活动和结论超出教师所设计和期望的轨道时，教师不应强行把学生思维纳入自己的思维模式之中，教师要善于鼓励学生大胆质疑，欢迎学生与自己争论，要给予学生发表意见的机会，使学生逐步具有创新意识的意识。如在课堂教学过程中，某个学生提出了与教师截然不同的见解，教师不应直接否定学生，而应引导学生审视其观点，并得出正确的结论。这样做可以保护学生学习的积极性，使学生树立起进行独立学习及创新的自信心，使其创新思维处于活跃状态。同时我们还应注意创设创新教育的大环境，使之与创新能力培养相适应，计算机教学应该是一个开放式的教学体系，教师要注意计算机发展的最新动态并把它及时地反映在平时的教学之中，计算机作为一种工具，其教学从课内扩展到课外，从校内扩展到校外，要加强与其它学科的交流\*渗透，将计算机巧妙地用于各个学科的教学，加强学科创新能力之间的有效迁移，以提高学生综合应用知识、创新性地解决实际问题的能力，也就是说，各学科教学之间应加强联系与合作，使学生的创新能力达到整体提高的目的。

## 恐龙世界教学反思篇九

数学综合实践活动，是让学生体会数学与现实世界的联系，树立正确的数学观，本节课教师以“数字与编码”为题，紧紧抓住了课前、课中、课后三个环节，让学生通过调查、上网、探索，初步懂得了“编码”就是数和符号作为一种交流语言，在现代社会中被广泛的应用。

一、课前调查，了解数字编码在生活中的运用。

本节课课前学生有目的地了解各种数字编码的含义与作用。特别查阅了身份证、邮政编码、电话号码等等与学生“数学现实”紧密联系的数字编码，让学生初步体验到数学与现实社会需要之间的联系，从而在学习中自觉主动地把具体问题转化为数学问题。

二、课中探索交流，了解数字编码的意义。

学生是学习的主人，自主探索和合作交流是学生学习数学的重要方式。“编码”这块内容，学生有比较厚实的生活基础，对它的探究是培养学生认识事物、提高学习能力的一个良好载体。在交流中，每个学生都比较主动，这里不仅有编号知识的交流，更重要的是有学习方法的交流。

三、课后拓展延伸，密切数学与生活的联系。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：



[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)