

最新信息技术应用教学反思 信息技术教学反思(优质8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？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

信息技术应用教学反思篇一

副小学美术课程进行了新的改革，有了新的突破，分几个学习领域进一步明确了美术教学的方向，鲜明地提出发展学生的基本美术素质，激发学生的学习美术的兴趣，在广泛的文化情境中认识美术，培养创新精神和审美能力。

我们利用信息技术教育的优势，使之与美术教学的整合，能更好地达到美术教学的根本目的，即学生以个人或集体合作的方式参与各种美术活动，尝试各种工具、材料和制作过程，学习美术欣赏和评述方法、丰富视觉、触觉和审美经验，体验美术活动的乐趣，并获得对美术学习的持久兴趣，了解美术语言的基本表达方式和方法，大胆表达自己的情感和思想。美化环境与生活，在美术学习过程中，激发创造精神，发展美术的实践能力，提高美术素养，陶冶高尚的审美情操，不断地完善人格。

美术是视觉及造型艺术，具有可视的形象特点，因而与信息技术教育的整合，使美术教学手段向多元化发展，如实物展示、投影运用、多媒体音像的引进，大大地增加了信息量和科技量。这样也适应学生认识的发展和身心发展的需要。从而使美术教学用简易、新型、交互、愉悦的学习方式，满足学生个体自我发展的需要，实现促进学生智力发展的目标。

“造型、表现”是美术学习的基础，十分强调自由表现和大胆创造。在低年级尤其注重感受、体验和游戏等灵活的教学形式。使看看、画画、做做、玩玩融为一体。在教学时，利用互联网、校园网，收集有关的美术课题的信息资源，制作色彩纷呈的教学软件，开展生动活泼的课堂教学。例如教学《各种各样的鱼》、《可爱的鸟》、《鲜花世界》、《游太空》、《海底世界》、《可爱的动物》等耳熟能详的课题，运用现代多媒体组合教学，通过声音、动画、视频、投影等手段，为学生创造一个色彩缤纷、声像同步、亦动亦静，能再现生活，又高于生活的情景。激发学生学习兴趣，积极参与学习。高年级要求运用形、色、肌理、空间等美术语言，以描绘主体造型的手法、选择适合自己的工具和材料，表现所见、所闻、所想的事物，发展美术构思与创造能力。同样，借助信息技术的有利因素，为学生创设有利激发创新精神的学习环境，多给学生感悟艺术作品的机会，在这个过程中让学生认识与理解线条、形状、色彩、空间、明暗、质感等基本造型要素，运用电脑、投影、录像等多媒体组合的教学，引导学生主动进行造型活动，激发想象力和创新意识。也通过对各种美术媒材，技巧和制作过程的探索与实验，发展学生的艺术感知能力和造型表现能力。

这一学习领域主要是让学生运用一定的物质材料和手段，围绕一定的目的和用途进行设计与制作，美化生活及环境。例如用废品泡沫拼砌《高楼》、用碎布贴《可爱的家乡》用画报贴《南海之滨》等，我们可以先摄录一些优美的环境与建筑物，指导学生分析、感悟与理解。再用摄录投影等方法表现设计制作过程，使学生了解“物以致用”的设计思想，运用设计和工艺的基本知识和方法，进行有目的创意，设计和制作活动。在学习图案、纹样、封面设计等内容时，则可以根据教学需要，从设计初稿、骨格、设色到完成作品，设计制成教学课件。分层次地展示不同的变化的骨格形式，不同的色彩配置、引导比较与分析。还有，在电脑绘画软件里设置各种特效处理功能，如对图象进行各种变形、复制、缩变、旋转、镜像合并、及色调调整等。进一步开阔学生的视野，

拓展他们的思维空间，也使教学过程加强趣味性。调动学生学习的主动性和积极性。引导学生利用计算机进行简易的设计制作。通过操作鼠标变换设计形式和各种特效的处理，使他们信息技术教育与美术设计意识与应用都得到互相促进、互相提高。

对高年级的学生，突出引导他们学会在网上浏览欣赏适合自己的艺术作品，学会在网上收藏自己喜欢的优秀作品，反复感受、认识和理解，具体内容如《民间艺术作品》、《中国建筑介绍》、《中国优秀雕塑作品》、《精美的邮票》等和通过一系列的浏览、收藏，再运用语言、文字、绘画等方法表达自己的感受。真正达到培养欣赏与评述能力的目的。

在美术教学中，发展学生的`综合实践能力，综合性的提出是美术课程改革突破的重点与难点，体现了美术教学真正实施素质教育，综合性既是融美术和学习领域为一体，也是美术教学与其他学科的联系结合。并且与现实社会，现实生活联系起来，首先与信息技术教育的整合、既丰富了学习的内容，也开阔了学习的途径。大大促进了美术教育的发展。信息技术教育的发展，出现了电脑美术，包括绘画、设计、动画等内容。

教师可以根据美术教学内容，设计制作必要的教学课件，开展形式灵活，多元化的美术教学。学生则可以引导进行简易的电脑绘画、设计等，着重于认识、理解和参与，激发持久的学习兴趣，还可以让学生结合语文、音乐等学科，开展综合性的学习。如练习绘儿歌、童话、神话、日记等配图、插图。另外也可以用综合材料制作面具、头饰，并投入表演等。对设计简易的布景、海报、课外或校园的情报专栏等专题性的手抄报以及校内或户外的文娱、体育、少先队等项活动的设计制作、展示。引导学生借助计算机这个“好帮手”进行设计，在这个过程中做到主动请教他人，并积极与同学、老师或家长合作设计制作。还注意学会在网上收集有关的信息资料，建立档案、资料库，不断进行参考、比较，进行探索

性的研究与学习。

美术教学与信息技术教育的整合，实现现代多媒体技术的组合，达到直观、形象、生动、多角度、立体式地展示美术教学的内在规律，有机地与其他学科联系和交互影响。使美术课堂教学让人耳目一新，具有新的突破。使教学化难为易，化复杂抽象为直观形象。同时也为学生提供包括视觉、听觉、触觉等多样化的外部刺激，为学生提供了更多的认知和学习途径。在有限的时间内，加大教学密度，丰富教学内容，提高课堂效率，同时通过投影屏幕，丰富直观的感性认识，培养学生的观察力，加强了记忆力，开阔学生的视野，发散了学生的思维，也丰富了想象。更好地发展学生的智力。

信息技术应用教学反思篇二

新课程实施两年来，老师们已经从教学中总计了许多教学经验，形成了非常珍贵的教学资源。刚拿到《信息技术基础》这本书的时候，相信许多老师都傻眼了，这怎么教啊，全是文字，理论。在大家看来，信息技术教的就该是技术。但是新课程的理念是“培养学生信息素养”。

对于第一章的课——信息与信息技术，去年我们上的时候也仅仅是让学生自行阅读。前段时间去安徽黄山市出差，给我的任务就是上一堂第一课《信息及其特征》，当时我还真傻眼了。后来他们给了我前两年省里优秀的课例，再结合自己的经历和技术，出色的完成了任务。

其中安排如下：用cctv5体育人间播放的两个人骑单车去西藏的纪录片，引出俺自己暑假的单车之旅，并提出做这样的旅行需要收集的一些资料，即信息，进而引出信息，并通过让学生举例明白什么是信息。然后通过ppt巧制倒计时游戏——《你来比划我来猜》，通过这个游戏活动向学生非常直观的演示了信息的传播，并引伸出其他传播载体和途径。而后通过信息的传播过程结合实例分析信息的基本特征，其中还穿

插了几个练习。这样一节课下来学生掌握了知识，也体会到了信息技术课的乐趣。从这个方面看来，只要我们认真备课，挖教材，学习别人的优秀课例，一定会备出好的信息技术理论课来。

由于这学期我上高二，因此我把上面那个课例给高一的老师使用，效果应该还不错，如果操作的好的话。

今天去听了他们的第二节课《信息技术及其影响》，课本中是以文字图片展示信息技术及其发展影响，大片文字，死板的图片，直接照本宣科学生很难接受。高一的老师做的也很好，找到了应该是山东（信息技术是要参加爱高考）的课例，在他们的课例里，用视频的方式展示信息技术发展及其影响，感觉效果比老师讲授和学生阅读强多了。

但最后一个环节“学生通过辩论来理解信息技术的影响”基本上他们没有做，我的改进意见是可以通过bbs的形式在网络上发表各自的观点，正方一栏，反方一栏，全班也不分正方反方，只要你认为谁的意见对谁的意见观点不足都可以回复反驳。在这里如果用到一个技术：用ajax来实现网络的无刷新提交效果就非常棒了，这样学生在写自己的观点的时候还没提交也可以看到别人刚刚发表的观点。

信息技术应用教学反思篇三

走上教师这个工作岗位一直担任学校的信息技术教学工作，在教学过程中，遇到的点点滴滴积累了下来。

信息技术课是一门操作性的学科，重点培养的是学生的动手操作能力、创新意识和团结协作的精神。正因为其独特性，所以在平时的教育教学（此文来自）活动中有很多地方需要我们注意：

因为信息课内容丰富，刚开始接触计算机，学生都非常感兴

趣，可时间长了，有的学生的学习兴趣就慢慢减弱了，觉得没意思，这时需要及时保护好学生的学习兴趣，遇到这样的情况时，我都是这样做的：采用分层教学，在共同完成任务的情况下，可以进一步的将任务进行拓展，根据完成情况对不同层次的学生布置不同的任务，达到共同进步的效果。

信息技术课在内容与环境上是相对比较自由的学科，所有有一部分学生上课时，老师在前面讲的津津乐道，可学生却埋头在做自己的事，怎么让学生的思绪跟着你走，成了每一个信息技术教师都必须考虑的问题。

现代教学中大力倡导创新意识与创新能力的培养，作为信息时代产物的信息技术学科，更是率先垂范，而且最具学科优势，小到每一项操作，每一个练习，都有不同的方法。特别是高年级的学生，他们有自己的想法，对问题也有独特的见解，同样方法达到不同效果更是司空见惯。所以只要老师用心挖掘，悉心指导，到处可以展现学生智慧的火花，培育学生创新的幼苗。

作为一名信息技术老师，我把每一节课都当成和学生一起学习的机会，与学生一起成长。学生也都很喜欢上我的课，这是我觉得很骄傲的地方。当然，我需要学习的还有很多很多，我会继续探索，努力成为一名优秀的信息技术教师。

信息技术应用教学反思篇四

键盘是计算机最基本、最常用的输入设备，通过键盘接口与主机相连，用户通过按键向计算机输入信息。本课学生学习的是标准的104键键盘。学生已经学习了鼠标操作的能力，在第七课安排学生认识键盘是符合学生的认知规律的。学生学习的好坏，直接关系到下面的指法练习和画图等简单的学习。教材根据教学重难点安排了四个学习板块，分别是键盘分区，主键盘区，光标控制区和小键盘区。其中主键盘区是本课重点，掌握使用方法，初步识记字母键位。每个键区上的键位

的认识和使用，不能够死记硬背，要让学生在认识的基础上，通过练习和实践来掌握。

直观演示可以让学生一目了然，迅速地认识事物，因此，教学认识键盘四区时，我用比一比，说键盘上的字母，让学生来找，让学生熟知各区的名称的同时，也能够了解各区有哪些字母和数字。加深了学生对键盘分区的认知力。

对于基准键的学习，我采用了让学生试一试的方法，让学生自己动手尝试把手放到键盘上，怎样放才舒服，从而引导正确的方法。

打字的坐姿内容比较简单，教材上叙述的也较为清楚，我采用“尝试自学”法来指导学生学学习，让学生一边学一边调整自己的坐姿。

在整个教学过程中，注重过程，学生都能参与探究；注重情感，尊重学生的自我意识，避免正面否定学生，培养学生积极乐观的态度。在这样一个生动愉悦的教学中，领悟键盘的认识是水到渠成的事情。

信息技术应用教学反思篇五

作为一门新兴的学科，信息技术课的教学还处于探索阶段，还没有既定的教学模式，由于广泛存在着教师队伍建设、教学组织、教材开发、教学资源等方面滞后的现象，许多信息科技教师仍在教学中走老路，以应用软件操作方法为教学的主要内容，采用在教师讲授、示范操作下，受教育者记忆和模仿练习的方法学习。这种教学方法，以信息技术的软件使用方法为目标，忽视了受教育者信息技术综合应用能力的培养，长此下去，学生的学习主动性受到压抑，学习兴趣在逐渐淡化，甚而消亡。故而为实现信息技术教育在培养信息人才，创造性人才方面能够发挥其积极有效的作用，就必须积极探索先进的教学模式和教学方法。在这一点上，作为信息

技术教师必须达成共识。我在几年的教学中，不断去学习新的教育理念，去尝试用各种教学方法，下面把目前较常用的教学方法结合我个人的做法总结如下：

这是一种在计算机课较为传统的教学方法，这种方法的优点是学生能按着老师的演示操作较好地完成练习，使学生能很快掌握。但这种教学方法也抹杀了学生的主动性，对学习的探究性，学生被动地学习，只要模仿老师就可以了，虽然学生掌握地快，但不能深刻领会。

当前，在信息技术课中应用较为广泛的一种教学方法是任务驱动法。信息技术教学大纲中明确指出：知识及技能的传授应以完成典型“任务”为主。确立“任务驱动”的教学原则。这个原则突出了在做中学的思想。“任务驱动法”使学习目标十分明确。在某个学习阶段，紧紧围绕这一既定的目标，了解相关的知识和操作方法，其他的可以一概先不涉及，这样做可以大大提高学习的效率和兴趣。当然，一个“任务”完成了，一个目标达到了，会产生新的“任务”，新的目标。例如，能在电脑上输入汉字了，接着就要提出新的问题：怎样改变字体、字号，怎样把输入的文章存盘，怎样打印，怎样在文本中插入表格或图形等等。随着一个个任务的完成，初学者将逐步消除对电脑的神秘感，而且会不断地体会到使用电脑的乐趣。

任务的设计要有一定的科学性，要充分体现技能技巧的训练。同时，任务的设计要具有多样性，让学生根据兴趣自主选择。教师在教学活动中提出问题或活动项目，引导受教育者开展讨论、研究、探索，并通过信息技术的应用以解决问题，受教育者在自主设计探索、合作研究的过程中，即提高了学习兴趣，又可以增强信息技术的综合应用能力，而制作电子作品的成就感又为其将信息技术应用于实际问题的解决提供了动力。任务的设置是该种教学方法的重中之重，如何把任务设置的学生乐于接受，乐于去做，这需要老师们精心的备课，要把每节课需要落实的知识点有机的融入任务中去，让学生

在不知不觉中去掌握知识点，才使他们记得更牢，不容易忘记。

要求学生要敢于动手，勤于实践。计算机是工具，使用工具是技能，技能的掌握与熟练只能靠实践。应提倡探索式的学习，许多知识和经验可以通过自己上机实践获取，这样做不仅知识掌握得牢固，而且可以培养探索精神和自学能力。在学习使用电脑的过程中，读书和上机实践都重要，但比较而言，实践更重要。很多知识和技能必须通过多次上机才能学会。“在游泳中学会游泳”，在完成“任务”的过程中，增长知识和才干。

学生在学习中存在着差异，这些差异主要表现在知识基础、学习态度、情感、智能等方面，在信息技术课的学习中，学生还存在一些区别于其他课程的特殊差异，主要表现在：

有的已掌握了一定的相关知识和技能，而有的学生从未接触过计算机，一切要从零开始。

(2) 学生兴趣方面的差异。有的学生是“电脑迷”，有的学生对电脑抱着无所谓的态度，有的学生由于各种原因讨厌信息技术课。

(3) 学习态度方面的差异。有的学生求知欲望强烈，乐于并且善于积极主动地学习，有的学生则是被动地等待教师演示操作，然后跟着做一遍完事，缺乏主动学习的欲望。

根据学生的这些表现以及平时对学生智力因素和非智力因素的全面考查，对学生进行综合能力评价，以动态、发展的观点客观地认定每个学生的层次。学生层次确定后，要随时根据学生的发展变化做出必要的调整，鼓励学生由较低层次向较高层次的“递进”，这也是鼓励学生学习的手段。

根据学生的不同差异选择不同教学方法对于基础差的学生应

以模仿性学习为主，对他们采取第一种教学方法（演示操作）让学生从模仿中慢慢找出规律。对于善于主动学习的学生，可以采用第二种教学方法（任务驱动）给其提出教学任务后，教师并不告诉学生完成任务的方法，而是让学生自己去探索。

在课堂练习上应精心备课，精心选择练习内容一般情况下，课堂练习每节课都有，有师生共同完成的，有学生独立完成的，在练习的设计上要尽量分出不同层次，从作业量上设计必做题、选做题，使学生练习具有弹性，让各类学生都能“吃得了”又“吃的饱”。通过练习让各层次学生都能体会到成功的快乐。

在教学上还可以采用小组学习，共同提高的方法。在分层次教学中，我们将全班学生分成若干个层次不同的小组，开展合作学习。由于每个学生有不同的知识经验，在小组合作学习中，同学之间可以取长补短、互相学习，使每个学生在原有基础上都能提高。

信息技术应用教学反思篇六

念是行动的灵魂，教育观念对教学起着统领和指导的作用，一切先进的教学改革都是从新的教育观念中生发出来的；一切教学改革的困难都来自于旧的教育观念的束缚；一切教学改革的尝试都是新旧教育观念斗争的结果。因此确立新的教育观念，是教学改革的首要任务。教育观念不转变，教学改革无从谈起，教育观念一转变，许多困难就会迎刃而解。

以前我们教学生为学而教，只注重告诉学生这个问题的答案，而忽略了教给学生解决问题的方法，重演示轻实践、重结果轻过程、重统一轻独创。对教师设置的相同或相仿的训练题目得心应手，而遇到新的问题或出现故障时，却手足无措。这种做法不利于培养学生的学习能力和创造能力。如果我们转换一下教育观念，运用科学的教育方法，就可能会获得意想不到的效果。

因此，我们应该彻底改变教育观念，运用科学的教育方法，在让学生怎样自己解决问题上多下功夫，帮助学生找到最切实有效的学习方法，使学生熟练运用计算机来获取、分析和处理信息。就像骑自行车一样，只要掌握了骑自行车的方法，什么样的自行车都能骑。这样才能体现出计算机这一现代化学习工具的优越性，才能使学生学以致用形成技能，才能真正发挥学生的创造能力！

我任教的是小学计算机课。有趣味、多角度、有创新地教学，使小学生愿学、乐学、爱学一直是我努力的方向。由于没有教材，没有演示设备，教师的“干”讲，根本起不到作用，相反学生还出现了厌学情绪。这时我就采用了“畅所欲言”教学法。首先，我在前一节课时，故意加大练习量，让学生无法在规定的课时内完成训练，学生问的问题也故意留下几个，等下节课的时候，我首先表扬上节课勤于发问的学生，然后激发其他同学提出上节课未解决的问题，这时没有机会发问的学生争先恐后地说了起来。听完后我“故意”说：“哎呀！这个问题我怎么不记得了，其他同学谁能说说？”乐于助人的孩子们就抢先发言了。这样先引导学生提出问题，再放手让学生互相解决，最后老师来点拨讲解共性的问题，这样孩子们会听得更认真、更仔细、更有目的性，做到了有的放矢，提高了课题效率，从而达到了资源共享和自己的预期目的。

另外，每次上计算机课时，总会有一些聪慧的学生对本节课的教学内容有一定了解，在上机时总想千方百计地显示一下自己的能力，比如将设置改变一下，将图标移动或者设置大屏幕等等，如果解决不好这类问题，不但会挫伤学生的学习积极性，还会影响正常的教学。而计算机课是一门综合性、技术更新快的学科，“一题多解”常常出现，为了把这些不利因素转化为有利因素，我的做法是：抓住时机请这些“小能人”上来给大家介绍他们的“经验”，然后由教师点拨引导，让学生相互讨论此经验的正确性和科学性。这样不仅通过科学的教育方法转化了不利因素，加大了学生与学生之间

的信息交流量，而且使优秀的学生获得了成功感，增强了学习信心，并且还激发了听讲学生的求知欲，树立了他们赶超好学生的信心，三方互动，良性循环，高效省时。

经过短暂的实验，效果还是不错的，但也有一些问题存在。比如：学生没有养成良好的学习习惯，必须是一遍一遍反复练习，形成思维定势的时候才能掌握。这就要求教师精心打好“埋伏”，创设意境，引导学生走进新课，课的效果才会很好。经过一段训练令我欣喜的是，学生自己乐于发问了，主动学习了，虽然还没有达到预期的目标，但我相信，只要坚持下去帮助学生掌握学习方法，要不了多久，学生就会熟练掌握学习方法，进而养成良好的学习习惯。

因此，我们要明白：学生是学习的主体，他们有自己的头脑、自己的性格、自己的意愿、自己的思想和行动规律；教师不可能代替学生读书，代替学生观察，代替学生感知、分析、思考，代替学生明白任何一个道理和掌握任何一条规律。所以我们一定要转变教育观念，实施科学的教育方法，注重培养学生的自学能力，不再单纯地以学科为中心组织教学内容，注重结合学生的经验，使新知识、新概念的形成建立在学生现实生活的基础上，从单纯注重传授知识转变为引导学生学会学习。长此下去，我们一定能教会学生学会学习，学会合作，学会生存，学会做人，进而真正完成学生“全人”发展这一艰巨的任务。

信息技术应用教学反思篇七

本课的图片分为两种类型，第一种是插入文件中的图片，第二种是在线图片，这相当于过去使用的word中的剪贴画。前一个问题本不是大问题，但现在学生机上没有图片，需要从网上下载，如是一来，他们对于下载图片又忘了，结果做得很慢，按理说，我应该发一些图片给他们，但我一直没有用这个功能，所以学生也不会接受，这是日后需要注意的方面。第二个本来也不太难，但由于网络问题，结果效果也不太好。

这一点是相对于原来的点绿旗或键盘上的某个键而言的，所以开头先到侦测部分中将音量部分点上去，然后再针对不同的问题是设定不同的活动内容，是行走，还是翻跟头，再就是平滑移动，最后是身子放大百分之十，对于学生来说，设定不同问题音量的数会上，需要了解，在这里用到逻辑一项里的各个知识，尤其是是音量值处于两个数据之间时，需要注意用到一个带且的选项，这在高中集合中似乎叫交集，至于对于各个活动的设置，反而不是太难的事情，在做的时候，同样分段进行，在中间让学生自己练习。在给三班讲课时，上课时发现教师电脑不好用，无奈之下，便让学生自己照书上操作，我则在各处指点，我发现多数学生不知道在侦测部的分音量值要点一下，这样才会出现在舞台中，还有人在应该拖入音量值的地方直接打字，结果打不出来，所以我在黑板上提示了一下，只是有学生不听，后来单独跟他们说才知道。最后也有相当一部分人完成了，并且没用多少时间。

对于这一课，去年跟学生讲的时候，由于没有软件操作，主要谈的是原理，当时是说了不少，但自觉没有多少意义，今天则开始用软件进行设计，课前已操作了一遍，但还是有些摸不着头脑，上课后继续操作，对于几个过程有所感觉，但还不太明显，所以演示给学生看完后，便让他们自习，自己仍在操作，这时才将两个自变量有所了解，然后再来看所设定的条件，我想，还是要多看看书才可以，对于相关的原理要进一步了解。在给一班上课时，让学生自己操作，后来我在巡视时发现，有的学生无法将灰度传感器拉出来，仔细一看才发现，他们没有预先将三个通道设定为灰度传感器，这一点与scratch的舞台上没有动作积木性质是一样的。

信息技术应用教学反思篇八

信息技术课在很多人的眼里也许很不起眼，是边缘学科，认为上起来很容易，不就是让学生自由玩嘛，不就是让学生上上网玩游戏，轻松轻松嘛。其实呢？只有我们做这门学科的老师知道这里面的酸甜苦辣，也有和其他学科老师一样的和

学生间的真情互动。

现在我终于明白了那时我缺少了什么？缺少的是平等，缺少的是师生间彼此的宽容和对待问题的人性化的处理。在新课程改革中我深深地体会到我们和学生之间不在是单纯的师生关系，单纯的主动和被动的求学关系。在打破这种固有的模式中，我感觉学生带给我们的不只是教会与否、学会与否的信息，而是我们在塑造学生人格和我们自己人格的相互碰撞中彼此的信任、彼此的承诺、彼此的给予。通过这个很普通的小事，我更体验到了人性的美丽。这么说也许有些不合适，可是当遇到问题时，我们作为老师能从人性的一方面去考虑给与孩子心灵安慰和理解，能从深处体验学生的需求，严中有柔，把微笑带进我们的课堂。让他们在自信的目光中体验学习实际是件快乐的事情，是件苦中有乐的事情。那么，我想比我们用书本上的大道理告诉他该怎么做要实用得多。反过来对于学生在教学中，其实我还要感谢他们。有时他们的一句话会成为我教学上的灵感，有时一个观点恰恰是我遇到百思不得其解时的钥匙。因而作为老师只要我们舍得蹲下去和他们面对面地、心与心地沟通，用一种平和的教育智慧原谅学生目前的落后，用发展的眼光相信学生日后的优秀，我想无论我们的新课程改革遇到什么困难，我们都会一笑而过，因为我们的身后有着千万双纯洁的眼睛和稚嫩的双手在支撑着！尽管稚嫩但确是未来的永恒！