

最新小学信息技术教案课后反思(优质9篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

小学信息技术教案课后反思篇一

《制作简单动画》。是新知识，我先让学生看我已制作完的成品，让学生明确这是本节课要学习制作的作品。我演示给学生看动画效果，学生感到很新奇，不时发出惊叹声。让他们感受与帧动画的不同。趁他们兴致高，求知欲望强的时候，我提醒他们进入示范讲解环节，一定要注意听认真记制作方法和步骤。学生们跃跃欲试进入实战练习。制作结果很好，大多数学生学会了，还有剩余时间，我灵机一动，下面测试记成绩。听清我的制作要求：一定要有新意，不准制作跟我们讲练的内容重复，结合生活实际，充分发挥你的想象力和创造力，尽情地展示你的绘画才能，制作一幅动作动画。做完的同学举手，我记成绩。记完成绩后可上网查看flash动画作品，开阔自己的视野，得到启发，激发自己的创作灵感。现在开始，就这样学生进入了自创作环节。我巡视答疑，看到学生那认真劲，很心慰，很快乐，也有一种成就感。

开始有学生举手，示意完成了，我走过去记成绩。一辆很简单的汽车运动了。我说：“恭喜你完成了，但相比之下，过于简单，不够精美。望你能在精上下功夫。你可以上网了。”我原以为有人上网了，其他学生就会也简单的弄一个，混过关完事。可是，其他学生仍专心于自己的作品。这时我赞扬了仍在精心绘制作自己作品的同学。我说：“同样是优，但优的含金量却不同，所付出的心血也不同，精心制作的优含金量要高，由此也能看出一个人的学习态度是严谨的。我

从心里喜欢你们，你们是最棒的。”果然，这些学生的作品让我很满意，也很惊喜，李亚泽的“福娃”惟妙惟肖，没有参照物能在这么短的时间内完成，出乎我的意料。还有邵笑的娃娃，李炎的蝴蝶……不知不觉中下课了，还有三名学生没有完成，但他们仍在坚持着制作，我首先给予他们肯定：“你们三人很要强，一直坚持没有放弃这说明你们很想学好，这让老师感动。我找人帮你们，希望今后努力。”三个人在同学的帮助下也完成了，三个人很满足，也很高兴的离开了。当堂测试这样做是很累，不停的走来走去，但看到满是优的成绩册，我是幸福的、快乐的。

这节课很成功我觉得激励评价是提高教学质量和激发学生创新能力的很好、很有效的方法；开放的自由的创作空间也给了学生更大的、更宽的发展余地；不同能力的学生有不同的收获，每个人都能享受到成功的喜悦。为师者要学会适时激励和赞美自己的学生。

小学信息技术教案课后反思篇二

“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”学生爱上信息技术课，但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，从而达到提高效率的目的。本人在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

既然学生爱玩游戏，那么就让学生通过玩游戏来激发他们想学的愿意。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。这是相对于低年级的学生而言的。

相对于高年级的学生而言，要学习的基础知识比较多，学生对相对枯燥的基础知识却普遍感到乏味，学生虽对计算机的兴趣值颇高，但对教师讲起理论知识却不感兴趣，任凭老师费尽口舌、筋疲力尽，学生对基础知识的掌握仍似是而非，只知其一，不知其二。

既然学生对计算机感兴趣，那么，在讲授基础知识时，教师利用多媒体教室的计算机、大屏幕、投影机，即可以进行重难点的讲解又可以进行示范演示。

小学信息技术教案课后反思篇三

学生的学习动机主要来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大，则学习的动力越大，学习的效果就越好。学生对计算机早已有着浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它，掌握它的使用方法，幻想自己有一天能随心所欲地操作计算机，在计算机上作动画，上网聊天等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。如今他们已梦想成真，终于能够直接动手操作计算机了，较多的实践机会为学生提供了大量的动手操作空间，这大大满足了学生的好奇、好动心理。但是，如果课堂采用“教师讲，学生听”的传统模式，是“学”跟着“教”走，只要“我说你做”就可以了，而信息技术是一门科学性、实践性很强的学科，如果仍按以前的做法，学生很容易在新鲜感和兴趣感过去之后产生枯燥的消极想法。所以在教学中，对于较容易掌握的内容，我采用“先学后教”

的方法。学生们边学边练，很快就攻克了本节的难点。用这种方法，可以激发学生的学习兴趣，大大提高了教学效率。

信息技术教学的实践让我懂得，坚持鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的畏难情绪，创设和谐的学习氛围，是保持他们学习情趣的有效手段。

每班学生都在五十人左右，绝大部分同学上机操作时都会遇到这样或那样的问题，作为教师根本忙不过来，有时不免会挫伤没有被辅导同学的积极性，于是，在分组的基础上，我让几位先掌握的同学学当“小老师”，把他们分到各组去，这样即可以减轻教师逐个辅导学生的压力，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因怕问老师问题而举步不前的现象，从而使所有的学生各得其所。在这种分组情况下，教师并没有失去作用，我们正好可以集中精力去辅导个别的计算机“特困生”，使他们以最快的速度提高计算机操作水平。同时，在同学互相辅导学习中增进了感情，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 and 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。信息技术课是一门实践性很强、极富创造性、具有明显的时代发展性特点的课程。“任务驱动”教学法符合计算机系统的层次性和实用性，提出了由表及里、逐层深入的学习途径，便于学生循序渐进地学习信息技术的知识和技能。

另外，经常利用学科中丰富的内容，为学生展示一些新知悬念，让学生课课从电脑上有新发现、有新收获，让学生感受到电脑中所蕴含的知识、技巧真多，激发他们的求知欲、探索欲，保持学生对信息技术课的新鲜感和兴趣感。

小学信息技术教案课后反思篇四

本课是在上一课复制粘贴的基础之上继续对盆花进行完善，所以开头先将一个画好的盆花给学生看，这里是利用光盘里现成的东西，只不过那个画的人不是完全照书上的画的，他画的只有四个花瓣，所以我使用另一个例子进行演示，今天讲的东西不多，注意让学生自己练，在那盆花中，我复制粘贴了三到四朵花，在粘贴完花后，既将位置移到位，又将大小弄合适了，再将方向调整一下，这样就完成了全部的过程，在后两个班，事先将原本挤在边上的`花通过剪切与粘贴的手法移到中间，并且放大了些。另外，在做颜色的时候，用了取色的工具，因为下面也用了几次，所以作了介绍，在让学生进行了练习之后，再谈组合图形，也没有说太复杂，而是让学生知道，如何将另一幅图中的物体移到这幅图上来，只是过来后注意背景的问题，在本课，我先用画图程序打开光盘中的快乐家园的图，然后将图中的花盆用去掉了，并且用取色的方法将背景补好了，然后再将另一幅图中的花盆复制过来，最后也让学生把这个练习了一下。

小学信息技术教案课后反思篇五

忙忙碌碌的一个学期又过去了，本学期看似比前一年的工作轻松了一些，但是却没有在工作的同时感觉到一丝的轻松。

本学期我担任小学六年级十一个班的信息技术教学工作，十一个班级的电教设备维修工作，第四微机室的管理工作。下面将下半年个人工作总结报告如下。

教学工作：

小六的学生年龄小一些，接受能力也慢些。刚开始时设计的教学内容较多，上了两次课之后，发现学生接受和理解的并不太好，为此我也向同事们寻问，他们一致认为每节课就只需要讲一到两个知识点，为此我改变了教学计划，这样学生学起来轻松多了，每节课的内容也能顺利完成，而我也有更多的精力来关注那些小学时没有学习过信息技术的学生，增加他们学习的自信心。本学期我更加的注重让学生来教学生，通过我检查之后，部分学生已经合格，但是他们又会无事可做，就让他们教自己的同学，如果教会了一个同学，他们对于知识的理解也会更加的牢固。

在本学期的教学工作中，除了做好教学工作计划之外，我还面临一个问题，就是学生总是忘记带鞋套，有的班级能达到10人之多，后来我给每个班准备了一个方便袋，让那些忘记带鞋套的学生下次课再带一双来，写上名字放到这里，这样即使这个班再有学生不带的話，也可以把这些鞋套借给他，下次再让他带一双，同学们都能按要求来做，并且没有鞋套的话也能坐下来上课，让所有学生不落课。我想这是我工作七年来对学生更加多了一份耐心。我的这份布耐心和爱心不但得到了同学们的赞同，也给所教班级的班主任减少了很多麻烦。

在平时上课学生练习时，我都要在机房内走来走去，观察每一个学生的行为和变化。了解学生操作中的问题。指导那些特困的学生。

本学期我认真准备，参加了四杯赛教学活动，去年过了一关，今年在全组同志都能积极参加四杯赛活动的背景下，我更是精心准备，虚心向英梅请教，请吴秀艳老师提前听我的试讲。虽然不知结果如何，但是我觉得在课堂控制能力和调节方面，我更能随机应变，以学生的变化为出发点，把一节课的知识点进行巧妙的设计，让学生在轻松和探索的同时，掌握技术，设计出自己的作品。在课堂评价方面，我体会到了在公开课中灵活多样的评价方式让学生更能跟随教学速度。

设备维修工作：

我负责所教的十一个班的电教设备维修工作，刚一开学时，我利用中午的时间对于反应较多的电视及连接问题下了一趟班级，对每个班级的状况进行了检查和记录，对于能解决的问题，尽快解决，不能解决的问题上报主任，催促解决。对于班级拿来维修的机器，我都重做了系统并且安装了360安全卫士和瑞星杀毒，争取让他们使用的时间更长一些，我认为班级的电脑除个别是因为硬件不好使了之外，多数是由于没有杀毒软件致使病毒入侵而瘫痪的。

由于六年级的学生不太会管理，加之有不少新班主任，刚来到八十七中学，对学校的管理还不是很了解，我在力所能及的范围内做到有求必应。平时对于每个班级的电脑管理员进行指导，让他们学会如何更好的保存自己的有用资料在电脑瘫痪后不会丢失。

机房管理工作：

第四微机室在上学期新换了一批全长春市的联想机器，平时我就注重对学生的卫生习惯培养和要求。另外还要在其它教师上课前后对设备进行查看，了解设备使用和损坏状况。今年正是甲流高发的一个学期，为了让学生有一个好的上机环境，我从家自带消毒水每周对机房消毒两次。及时对机房进行通风。

我除了份内的工作之外，学校的临时性工作也做到随叫随到，如学校招生工作上分，督导工作帮准备一些材料，收全校教师的课题成果等。做到让领导信任，让同事满意，让学生喜爱。

在接下来的工作中，我会做好2022年个人工作计划，争取将各项工作开展得更好。

小学信息技术教案课后反思篇六

在小学信息中office的学习无疑是一个重点，而excel即电子表格，是五年级信息的一项重要学习部分。而学生学习好了电子表格，也可以用于他们的生活，比如：制作学生信息表，家庭通讯录等。所以对于培养学生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。

我在教授excel数据排序时，首先引导学生进入我设置的情境，通过这样的形式吸引学生的兴趣，取得更好的教学效果。在激发学生的兴趣的同时，我提出了本节课的学习目标，让学生主动探究，并让学生谈谈自己的看法。通过教师的演示讲解，让学生有比较深刻的印象。随后，让学生们在动手练习，提高了操作的规范和准确性，也培养了学生的动手操作能力。

我在本节课中用了情景导入，任务驱动等教学方法，本着“以学生为主体，教师为主导”的教学思路，重在学生学习的感知和接受情况。这样能使学生更多的参与到课堂中来，使课堂生动起来，符合素质教育的要求。实践证明，本节课，收到了比较好的效果，大多数同学都学会了排序的基本操作办法，也懂得了该如何根据题目的意思选择升序或降序，也锻炼了学生的独立解决问题的能力。但是，我认为本节课还有一些不足。

一、教学导入和教师讲解的时间占据了过多的时间，导致学生自己练习的时间不是很多。特别是有几个同学在下课时还没完成任务，只能把作业留到回去做。这跟我自己经验不足，课堂的时间控制方面不是很到为有关系。我要尽量在下次上课时多挤出点时间让学生操作。

二、任务的布置没有照顾到学生的个体差异性，可能这也是信息技术学科普遍需要面对的一个问题。学生的基础参差不齐，完成任务所需要的时间也不同。这就需要我在布置任务要有一定的层次性，有浅入深，能够适当有一些拓展。

三、没有充分体现学生的互助协作。在学生的练习过程中应该让学有余力的同学充当小老师，这样既可以减轻老师的负担，也可以让更多的同学受益。

小学信息技术教案课后反思篇七

本学期我担任小学三、四年级的信息技术课教学，三年级教授的是计算机入门知识，四年级讲授的幻灯片制作内容。根据三、四年级学生的知识结构及学习特点，我现将本学期以来的教学体会总结如下：

对于三年级学生来说，本学期刚开始系统的学习计算机知识，（大部分学生接触过电脑但没有系统的学习）作为信息技术教师，我觉得帮助学生打好扎实的基础，养成良好的学习习惯显得尤为重要。为此，我从培养学生的学习兴趣入手，开展教学工作。

对于刚开始接触计算机的学生来说，他们一般都有较浓厚的兴趣，积极性较高，但较迷茫，不知从何处学习。此时，我以讲故事的形式介绍计算机的发明、发展过程，让学生在轻松愉快的氛围下接受计算机基础知识。然后，我以打比方的方式介绍计算机的组成原理，用我们人身体的各个部分来类比计算机的组成部件，学生比较容易接受和掌握计算机的基本组成原理。接下来，我用玩游戏的方式介入键盘的操作知识的讲授。对于刚学习计算机的学生来说，练习键盘本来是一件单调枯燥乏味的事情，如何保持学生学习计算机的积极性，我选择了金山打字通软件，该软件里面有打字练习游戏。从此入手，学习变得轻松有趣了，学生在不知不觉中掌握了键盘操作。

四年级学生已经学习了一定的计算机知识，具备一定的的基础知识和基本操作技能。在本学期的幻灯片制作课程教学中，我主要采取的教学方式是让学生分组合作完成各自的主题制作项目。每个小组选取一个主题制作项目，自己搜集制作所

需的图片、声音、动画等素材，完成各自的创意设计，然后制作完成各自的主题项目。在此过程中，我主要是讲解关键的制作技术，同时辅助各小组，提供技术上的支持。根据各小组的完成情况，学生基本上能制作图文并茂的作品。在此过程中，学生不但能掌握各种幻灯片制作技术，而且提高了大家互相协作的意识，增强了团队精神。当然，项目完成的质量还不算太高，诸如创意设计还有待提高，我相信经过进一步努力学习，学生会有长足的进步。

教学是一个长期复杂的过程，如何进一步组织好学生、组织好教学、提高教学质量，是我长期值得研究的课题，我将一如既往的扎实工作，提高工作效率，高标准的完成各项教育教学任务。

小学信息技术教案课后反思篇八

信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。

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。

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。

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。

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，使学生在计算机学习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。师生可从中尽情地去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。

小学信息技术教案课后反思篇九

“二十一世纪的人才，必须懂英语，会电脑。”“计算机的普及要从娃娃抓起。”从以上的话语中，可见计算机知识的学习已成为小学生必不可少的课程组成部分，这不仅对培养跨世纪的人才具有现实意义，而且对提高我们民族的素质也有着深远的意义。信息技术课与其它小学课程有所不同，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。目前，许多小学都陆续开设了信息技术课程。小学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。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点反思。

小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生的知识，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，如我在给五年级的同学介绍键盘时，我提问“空格键、换档键和backspace键有什么特征？”让学生讨论。通过讨论让学生明白空格键上没有任何一个字符，其主要作用是输入空格。同样抓住换档键上有向上的箭头，其主要作用是来输入上档字母。还抓住backspace键有向左的箭头，其作用是删除光标前面的字母，相当于咱们平时用橡皮擦写错的字。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。

五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。

如在教学第7课时，老师先让学生自主学习。有的学生讨论、尝试，有的学生在看书寻找，同学之间也不由自主地互相帮助起来。最后让学生互相交流，教师进行适时的点拨，学生很容易就了解了窗口的基本组成，并学会了窗口的最小化、最大化、关闭。

总之，要上好小学信息技术这门课程，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。