

最新比尾巴教学反思优缺点(通用8篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。相信许多人会觉得范文很难写？以下是小编为大家收集的优秀作文范文，欢迎大家分享阅读。

比尾巴教学反思优缺点篇一

有两个概念是理解我们这一学科的基础，一个是“信息”，一个是“信息技术”。

人类主要是通过感觉器官（包括眼睛、鼻子、舌头、皮肤等）直接从周围环境中获取各种信息的。那么，信息究竟是什么呢？信息论和控制论的奠基人之一——美国已故数学家维纳的定义是：“信息就是我们在适应外部世界和控制外部世界的过程中，同外部世界进行交换的内容的名称。”

信息技术是研究信息的获取、传输和处理的技术，由计算机技术、通信技术、微电子技术结合而成，有时也叫做“现代信息技术”。也就是说，信息技术是利用计算机进行信息处理，利用现代电子通信技术从事信息采集、存储、加工、利用以及相关产品制造、技术开发、信息服务的新学科。

信息技术主要包括传感技术、通信技术、计算机技术和缩微技术等。

在这两个概念的基础上，如何理解信息技术这门学科呢？从我们的教材的编排可以发现，内容主要涉及到信息技术四大技术中的计算机技术和通信技术[[internet](#)]而又以计算机技术为主。传感技术、缩微技术以及通信技术的大部分，不是小学生足以掌握的内容。因此，计算机技术占据小学信息技术内容的主体也就是顺理成章的事。

同时，我们也要注意，虽然是以计算机技术为主体，但学科的名称却是“信息技术”。这是否是挂羊头卖狗肉呢？当然不是。小学信息技术学科的主要内容是研究如何用计算机去处理各种信息，如文字、图像、声音。而计算机学科的核心问题是计算机的原理。两者关注的方向不一样。信息技术学科面向的是生活，而计算机学科面向的是计算机本身。作一个类比：语文学科的主要处理工具是笔和纸，但我们不会把语文学科称之为写字学科。书写只是语文学科的一部分，而语文学科关注的是更广阔的内容。同样，在信息技术学科中，学习计算机的使用也是为将计算机应用到生活中服务的。

由于小学生刚刚接触计算机，我们不得不将大部分精力花在如何让学生熟练掌握计算机的基本操作上面，而对于更广泛的应用着力不多。但我们要看到，小学信息技术教育并不是信息技术教育的全部，而是信息技术教育的最底层，也就是最基础的部分。很多现阶段实现不了的想法，将是初中、高中信息技术学科的任务。

在小学阶段我们希望学生达到什么程度呢？信息技术学科的成绩很难量化，我先谈一谈可以量化的这一部分。在信息技术学科中，可以量化的也就是学生输入文字的速度。这又分两个方面，一个是英文输入速度，一个是中文输入速度。

键盘是计算机最重要的输入设备，熟练地掌握指法是学习信息技术所必备的能力。键盘不仅仅要会用，而且要快。而要快，掌握好指法是极其重要的。所谓英文输入就是一个训练指法的过程。根据几年来教学的实际，我发觉如果进行一个学期的指法训练，学生绝大部分可以达到每分钟输入20个字母以上的速度，大部分可以达到每分钟30个字母以上。国家计算机一级所要求的英文输入速度是达到每分钟60个字母以上，这是成人的标准。个人认为，可以采用以下标准作为我们的任务。即学生毕业时达到每分钟输入30个字母以上，正确率98%以上（输入过程中允许修改错误，计算最终的正确率），指法正确。

我一般是在第一个学期学习指法，而汉字的输入是放在第二个学期。经过一个学期的训练，学生一般能达到每分钟5个汉字以上，也是国家计算机一级所要求的每分钟输入10个汉字的一半。以此为标准的话，学生毕业时应达到每分钟输入5个汉字以上，正确率98%以上，指法正确。

这两个标准并不是很高的要求，我心目中的理想要求是达到国家一级的输入标准。但考虑到目前计算机的普及率不算太高，学生家中计算机的拥有率太低。据我的统计，全校各班中，计算机拥有率最高的一个班有19人拥有计算机，占全班人数的41%，最低的一个班无一人拥有计算机，比率为0%。全校共156人拥有计算机，比率为16%。在这种情况下，信息技术教学的效果完全*课堂40分钟来支持，自然不能要求过高。况且一周一节课，本身对于教学效果的巩固是极为不利的。

除文字输入之外的内容，都是无法进行量化的。只能针对具体的作品进行具体的评判。那么什么是我们应当达到的最低标准呢？我想，至少应当让学生掌握教材中范例的制作。范例之外，就是学生海阔天空的想象了。学生依自己的能力能够达到什么程序都可以。从面向全体学生的角度来讲，我们首先要把握是一个最低的尺度，所有学生才能达到的标准。

- 1、信息技术的应用环境和信息的一些表现形式。
- 2、建立对计算机的感性认识，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。
- 3、在使用信息技术时学会与他人合作，学会使用与年龄发展相符的多媒体资源进行学习。
- 4、能够在他人帮助下使用通讯远距离获取信息、与他人沟通，开展直接和独立的学习，发展个人的爱好和兴趣。

5、知道应负责任地使用信息技术系统及软件，养成良好的计算机使用习惯和责任感。

这是一个宽泛的标准，难以应用到具体的评价中去。所以我考虑是否能在教学中引入一点具体的标准，这样在评价教学和评价学生时也就有了具体的依托。

1、掌握指法，英文输入达到每分钟30个字母以上，中文输入达到每分钟5个字母以上；

2、使学生能够独立完成教材中范例的制作。

信息技术教学中最常用也最有效的教学原则就是任务驱动。将一堂课的内容分解为一个个任务，由易到难，由教材到扩展，由模仿到创作。这样易于构建有序的课堂，学生与教师之间易于形成互动。教师可以通过前一个任务的执行情况来针对性地设置下一个任务，灵活度大，实践性强。

任务驱动可以通过两种教学方法来实现。一个是自主探究，一个是演示法。这两种方法各有利弊。

自主探究有利于培养学生的自学能力和创造能力，这对于信息技术而言是至关重要的。计算机的软硬件发展极快，不具备自学能力则难以跟上时代的节奏，不具备创造能力则无法将信息技术运用到生活中去。但其弊端则在于对学生的能力要求太高。小学生的自学能力本身就弱，个体差异又大。根据本人的教学经验，采用自主探究的形式，会比较明显地出现两级分化的现象。其中的部分学生对计算机的掌握程度很快就超过了普通成年人的水准，所制作的作品经常令我叹赏。但同时，另一部分学生则什么也没学到，一堂课下来无所事事。这种差异不仅出现在同一个班的两类学生之间，同时也出现在不同班级的对比之中。

学生的学习习惯不是一门课程可以培养的，如果学生本身没

有养成自主探究的素养，采用自主探究的形式就很容易变成放任自流。这时，就需要利用演示法来进行纠正。

所谓演示法，其实质就是由教师提供一个操作的范本，而学生通过对教师操作的模仿来获取知识和能力。这种方式对学生能力的发展而言不是一个好的选择，其优势在于面向全体学生，所有学生的能力都将得到增长。

这两种教学方法都有其可取之处，在具体运用时要根据学生的情况来选用。也就是根据学生完成任务的情况来决定是继续自主探究，还是由教师来做一个示范。以个人的意见，在课堂上多做些演示是有益的。因为计算机的普及问题及学生的年龄问题，学生的基础大多较弱。演示法有利扎实学生的基础，同时也有利于控制课堂秩序。对于刚从事信息教学的教师或是学生基础薄弱的时候，追求先进的教学理念和方式，常常会产生南辕北辙的效果。这时候，由传统的教学方法入手会有益一些。

《中小学信息技术课程指导纲要》中，将小学信息技术划分为6个模块。

模块一信息技术初步

模块二操作系统的简单介绍

模块三用计算机画画

模块四用计算机作文

模块五网络的简单应用

模块六用计算机制作多媒体作品

其中前面四个模块是基本模块，后面两个是拓展模块。湖科

版的教材基本上是按照这 6 个模块编排的，只是多出一个电子表格模块。

在对教材进行取舍时，可以采用“注重基础，发挥特长”的原则。

注重基础是要重点保障基本模块的教学，课时安排多一些，内容深入一些。教师对教材要有一个整体的把握，弄清楚各个模块之间的关系，各知识点之间的关系，在教学过程中才易于把握前后关系，理顺思维的逻辑关系。

个人认为比较重要的知识点有两个，是在前期要着重解决的。一个是文字输入，一个是文件与文件夹。

英文输入安排在教材第一册的 7 到 11 课。如果按照教材去上，也就是到下半学期才开始指法的训练。个人认为可以把指法的训练进行一些处理。从第一堂开始，就每堂课安排 15 分钟左右进行指法的训练。而到了下半学期，则每堂课安排 25 分钟左右的指法练习。这样，指法可以得到长期、持续的训练，而同时也无碍于其它内容的教学。指法训练初期可以使用“英打练习”进行。到了后期，为了防止学生对指法训练的厌倦，可以采取更换软件的方式来保持学生的耐心。也可以采用一些指法游戏软件，如“疯狂五指”一类。

汉字输入安排在教材第二册的第五课，在教学中也可以采用类似的方法，将练习时间分散到每堂课中。只有这样才能保障学生有充分的时间进入文字输入的练习，才能够为后面进行的“用计算机作文”模块打好基础。

文件与文件夹是教材第二册的第一单元。这一单元对于学生理解 windows 操作系统很重要。同时，其中还可以培养学生利用文件夹分类管理文件的习惯。这对于学生而言，是和衣冠整洁注重个人卫生相类似的习惯。这一单元涉及的概念很多，又很抽象，是小学信息技术教学中最大的难点。教学中

一个可以使用的方法是类比，如用现实中文件和文件夹的关系来说明计算机中文件和文件夹的概念。一个是用举例。对于各种不同类型的文件，给出实例来让学生看一看、听一听。另外，还可以在四册书全部学完以后，学生毕业之前，再一次回过头来把文件和文件夹作一个研究。这时，学生已经接触过了多种类型的文件，能够有更深刻的理解。画图□word□powerpoint的操作中都有涉及到文件和文件夹的地方，可以随时加强学生对文件、文件夹、路径这些概念的理解。

注重基础的目的是扎实基础，使学生牢固掌握基础性、概念性的东西。发挥特长则着眼于让学生获得创造性。

特长有两层含义，一个是指学生的特长，另一个却是指教师的特长。顺应学生的特长去指引是教学中常用的，有效的方法。这需要对学生的操作进行细致的观察，在了解学生的基础上，进行针对性的指导，提升其水平。引导学生参加一些比赛也是一种方法。

教师的特长也可以成为教材取舍的重要因素。小学信息技术的各个模块，实际上是横跨了信息技术应用的很大的一个领域。很少有教师能够对于这些内容完全精通。这时候教师应当根据自己的特长来选择一些模块来进行拓展。信息技术是要应用到学生生活中去的，在扎实基础的同时，教师可以利用自己的特长来进行有效的拓展。

从小学信息技术教师的组成情况来看，有不少教师都同时兼有其它科目。如美术、语文、科学、体育。对于一个同时兼美术课的信息技术教师而言，在“用计算机画画”模块中就很有拓展的潜力。把美术学科中的布局观念、绘画常识结合到画图工具中来，学生的作品必然会有飞跃。而语文学科对于“用计算机作文”有天然的指导作用。科学学科与网络学习有密切的关系。在多媒体作品中介绍体育运动、体育明星也大有可为。

教师在可以根据自己的特长，选择一些自己擅长的模块进行拓展，多安排课时。而对于自己的弱项，则以使学生达到最基本的要求为目标。此则为扬长避短。

这个主要是指模块五：网络的简单应用。网络学习很热门，利用网络无疑是一项有益的能力。但要想同时承担几十台机器上网，对于网络带宽的要求是较高的。如果出现满教室的学生等待一个网页打开的情况，就要对教材有所取舍。

如果有条件建立网页服务器的学校，可以让学生通过访问学校网页服务器来学习浏览网页、bbs、e-mail等内容，这样可以解决外网速度太慢的问题。

至于有的学校，本身机房没有上网又没有网页服务器的，自然是不可能让学生亲手体验上网的感受。那么模块五也只能看些教学课件和安排学生回家自学了。

另外，湖科版的教材中，第三册第二单元是电子表格，这不是《纲要》中的模块。教师在处理时可以自由一些，根据学生的学习情况来予以安排。本人一般是略讲或安排几个课时让学生自学的。这样一来，可以有更多的时间用于模块四的教学。

湖科版的教材一套四册，而很多学校是从四年级课，一共是六个学期。这就要对教材的使用作一个安排。

第一套方案是陈凯斌老师是上个学期的教材分析中提到的：

四年一期：第一册

四年二期：第二册

五年一期：第三册第一单元

五年二期：第三册第二单元

六年一期：第四册第一单元

六年二期：第四册第二单元

但目前学校订教材一般是一期一册，同时很多教师希望能够跟学生讲一些教材以外的内容，所以我推荐一下我所使用的方案。

四年一期：第一册（重点解决指法训练）

四年二期：第二册（重点解决汉字输入）

五年一期：第三册（重点培养用计算机写作文的习惯，如指定题目，让学生象作文课一样在一堂课内完成一篇作文，当然字数要少一些）

五年二期：第四册（重点放在powerpoint上，多让学生做诸如自我介绍、同学录等与生活关系密切的幻灯片）

六年一期：教师自选内容（本期我选择的是pascal因为正好买到一本小学版的pascal教材。大家可以根据自己的特长选择诸如photoshop、flash、网页制作一类的内容，也可以讲解一些诸如winrar等常用小软件的使用）

六年二期：教师自选内容

总的来说，个人认为，在教学中要注意以下几点：

- 1、注重基础知识、基本能力
- 2、发挥自己和学生的特长

3、根据学生的学习能力调整教学方法，不为教学理念所束缚

4、只有透彻地理解了教材，才能作出有效的取舍

比尾巴教学反思优缺点篇二

实际教学中学生使用计算机的水平差异很大，引导学生自主探究时，可采用合作学习策略，即：两个或两个以上的学习者通过讨论、互助等方式来互促学习，提高学习成效。学习过程中必要的交流互动，协商合作，可让学生有机会对某一个问题的提出不同的观点，进行观察、比较、分析、综合。

例如在讲授“文件的特性”时，让学生小组讨论，并上机操作验证。

文件的特性

1、唯一性（上机试一试）[教师演示建立2个同名的文件是否成功？]

2、可携带性（学生举例）

3、可修改性（上机试一试）[修改一个文件，看大小等有没有改变？]

4、可容性（具体文件类型举例）

5、确定性

我的教学设计意图是让每个学生都能参与到教学过程中去。总体来说，完成情况还是理想的。但有些学生滥竽充数，坐在电脑前不知干什么好，没有全部完成上机要求；有的又不敢大胆讨论。这种现象也是我们信息技术教学中存在的一个

问题。

在信息技术课的实际教学当中，我觉得分层教学实施起来差强人意。一节信息技术课的流程包括很多方面：换鞋要几分钟，开关机又要几分钟，剩下的时间除了授课，还要留意设备和学生的情况，40分钟很快就过去。往往只能顾及整个班的教学，很难分身顾及个别好的学生或者差的学生。部分已经接触过windowsxp的学生，他们在学习过程中不太重视有关基础知识的学习，甚至对老师的示范操作不屑一顾。同时，还有部分同学在小学没有接触过windowsxp操作系统，对文件和文件夹的管理不太理解。尽管我也知道可充分发挥前者的积极性，让他们充当“小老师”，适当辅导后者。但实际上操作起来，没有想象的那么如意。这就需要在教学过程中要分析学生特点和知识接受能力的差异，任务设计符合学生认知水平，难度适中，分出层次，哪些是必须要做的，哪些是选做的，避免有的学生吃不饱，而有的学生吃不了。

比尾巴教学反思优缺点篇三

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。

介绍键盘时，我提问“空格键、上档键和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。同样抓住上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。

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。

总之，我们在平常的教学过程中，要处处留心，时时注意，必须使用易于学生接受的语言和教学方法才能上好信息技术这门课，只有让一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动，这样才能使我们的学生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。

比尾巴教学反思优缺点篇四

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。

比尾巴教学反思优缺点篇五

作为一名高二信息技术教师，如何把课上得再好一点，如何让学生喜欢这门课，并且能在喜欢的情况下，学好这门课，掌握这门课。我们知道部分学生有了一定的信息技术基础及网络知识，学生爱上信息技术课，但上网现象普遍，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、技能却不愿意认真学习。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。所以，在信息技术教学实践中，难免会出现各种难以预料的问题。下面结合自己的日常教学实践，指出存在的问题及亮点。

信息技术教学时，我觉得自己易忽略了该课程自身独有的特点，虽然也能把教学目标完成，但在课堂上花费大量的时间讲授理论知识，只有很少量时间来上机实践，使原本很重要的实践活动变成了搭配。这种理论基础与实践能力相脱离，或只重视理论而忽视实践的作法，导致学生的学习偏离教学目标，效率低下，学习死板，难以面对和解决新的问题。

因此高中信息教育应该把培养学生发现、研究、解决问题的能力放在一个十分突出的位置上。信息技术只是一种工具，学习信息技术的目的是把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

教师在教学中尽量让学生通过自己实践操作来学习新知识，同时，努力改变目前教学中的被动学习为学生主动学习。课程的教学活动是以教师自己设计课题再作研究的形式，使教学活动从引导激发兴趣出发，通过让学生观察、归纳、猜测建立解决课题的各种假设方法，再通过上机实验，回答自己的假设，得到一种新的认识。进而从实践，到认识，再实践，再认识，如此螺旋式的上升，就可培养学生一种不断去探求未知的冲动和能力，既教会学生基础知识的同时又培养他们的自学能力，使所学知识应用到实践中来。

高中信息技术教学课程重在提升学生的信息素养，培养学生养成解决实际问题 and 终身学习的能力。

期刊文章分类查询，尽在期刊图书馆

然而，普遍存在的现象是：在实际教学中，信息技术教师容易把对学生信息素养的培养理解成操作技能的培训，有意无意地把它与传统的学科相提并论，把学习计算机技术与信息技术教育等同起来，缺乏与其他学科整合的意识，大大降低了信息技术教育的应有价值；而对于学生们，他们是为了“学”而学，严重的“学”与“用”脱离，在日常的学习中利用信息技术获取信息、处理信息的意识不强，在解决问题时没有一种自发的信息需求，不能够灵活有效地发挥信息技术的工具作用。

信息技术教育应当以培养学生信息能力，提高学生的信息素养为根本目标，它的学习范畴远大于计算机学科的内涵。信息技术教学必须突破其它课程只能单独给学生一些孤单经验、缺乏横向联系、缺乏各学科相互作用、不能给学生系统的文化科学知识的限制。通过运用多学科综合知识、有目的、有系统地进行”教、学、研、做”合一的方法，在教学活动中使学生的科’研意识、创造意识和实用意识得到系统的培养。在教学中，对学生的计算机及其软件的操作能力的培养应归于信息的收集、处理，因此在教学中不仅要让学生掌握计算机和网络的基本知识、基本原理、基本操作等，更要培养学生获取信息的能力和素养，即：能够快捷有效地获取信息，熟练地、批判性地评价信息，准确地处理信息，创造性地使用信息。使学生具备终生学习的意识和利用信息技术处理生活、学习问题的能力。

由于初中教学水平的差异及各种客观因素导致高中学生的信息技术水平参差不齐，有的学生对电脑的基本操作驾轻就熟，能够非常熟练地运用电脑上网，有的学生则可能连电脑都没用过，学生们信息技术水平呈现出一种两极分化的局面。

小组协作式教学介于班集体教学和个别学习之间，较容易发挥集体教学和个别学习的长处。由于学生个体的信息技术素养的不同，在教学中坚持分类施教，分类辅导，根据学生的基础和知识水平、爱好分组，并使小组内部成员的能力水平

呈梯形分布，让他们在完成基础知识后能自主的自学自己感兴趣的知识，同时，让基础最好的学生做组长，负责带动和组织本小组的其他同学，这样其他基础差的学生在基础较好的学生的带领下，也成了整个学习的积极参与者。在课程安排中，注意从活动的内容上，从一般学生和学优生的培养上，尽力分别对待，对于学优生，教师作深化指导，以提高其学习层次；对学困生，耐心辅导，以保护其学习的积极性。此外，这种教学形式还能有效的提高学生的集体协作能力、人际关系处理能力，培养学生的团队精神。

课堂教学模式乏味，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。

在信息技术教学中，学生学习的知识类型多种多样，学生在学习信息技术这门课程时，往往喜欢上机操作课，而不喜欢上理论课。

其实，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”这块内容时，通过举例：校园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我们可以吃饭的信息，通过这几个身边的小事情，学生踊跃发言，让学生轻松地掌握了信息的概念及信息的载体，也让学生可以举一反三。

最后谈谈亮点：在实际的教学当中，我一般能用好的比喻，贴近生活的例子，激发了学生学习的热情和兴趣，把理论课教得轻松，学生学得愉快，让学生感受到计算机世界的五彩缤纷，同时师生关系也很和谐，真诚的微笑去面对每一个学生，从而拉近师生之间的距离，学生感觉到老师平易近人、和蔼可亲，让他们轻体松愉快地投入到学习中来，有什么问题才会及时地提出来，师生双方及时交流。

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，不断提高自己的业务水平和教学水平，不断摸索总结，才能达到理想的教学效果，进而实现信息技术教育的总体目标，提高课堂教学效率和质量，适应时代的要求！

比尾巴教学反思优缺点篇六

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，越想知道其所以然。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。

比尾巴教学反思优缺点篇七

本节课是六年级下册信息技术教材第一单元《远古与现代的对话》中的第一课。通过教材分析，我将这节课定义为一次课内外一体的、规模较大的综合性学习。本课的内容相对简单，以理论知识的学习为主。

从我们出生来到这个世界上，就与“信息”和“信息交流”相伴。我们在获取信息、表达信息、加工信息、传递信息方面的能力在不断增强，也就是说，我们掌握信息技术的能力在不断进步。因此，作为本学期的第一节信息课，让孩子们沉下心来，了解一下信息的发展过程，是很有必要的。

首先，我让学生自主阅读教材，了解从古代到现代信息传递方式的变化和不同（古代采用烽火、人报信、漂流瓶、驿差、信鸽等形式，尽管也能传递信息，毕竟速度太慢，有时还会误事；现当代利用电报、电话、计算机网络等形式，传递的信息量大，信息多样化，传递速度快，不受地域阻隔）；另一方面通过自己搜集资料、联系生活经验等形式，了解不同的信息传播方式的优缺点。

因为学生对网络接触较多，对现代信息传递的特点及作用比较熟悉，理解不是难点，而对古代的不甚了解。我让学生通

过阅读课文，联系收集资料，提炼有用信息，加工制成表格，这样能直观、清楚地表现出信息传递的变化及其优缺点。然后进行汇报、交流、补充，使学生更好的了解信息传递方式的变化和优缺点，在活动中学会收集信息，更学会提炼、加工、运用信息。在活动中培养学生的综合能力和良好的学习习惯。

此外，我所教的六年级学生对教材中信息加密的方法很感兴趣，因此我鼓励学生运用“漏格法”，给你的好朋友发一份秘密信息，不能泄密。

但在教学中，由于学生完成表格的时间过长，导致交流的时间不够。在交流中，有些方面未能更深入的展开，尤其是现代信息传递方式地改进，没有引导学生进行深入探究，留下缺憾，期待今后教学的进步。

比尾巴教学反思优缺点篇八

“计算机”学科对小学生来说，有一种油然而生的自发兴趣。要使小学生的自发兴趣在时间和空间的考验中成为永恒或更加高涨，就需要教师的智慧了。小学计算机课堂教学的目的是让学生掌握计算机的一些基础知识和基本操作技能，使小学生能在未来教育中立于不败之地。计算机的基础知识和基本操作技能的学习是比较枯燥乏味的，但是我们不能把枯燥乏味带给学生，使学生对学习计算机失去兴趣，我们要使学生们学习得有兴趣，让他们在快乐中学习。正因为这些，我在低年级信息技术教学中充分利用了游戏的作用。利用计算机游戏的精彩，提高学生学习的兴趣。

小学生最主要的特点是好奇、好动、好游戏，根据这一特点，我把计算机课开端寓于游戏中，激发学生学习计算机的兴趣，让学生在兴趣中展开课堂学习。在给二年级学生上指法课时，如果单纯的照书本练习，小学生很容易产生厌倦情绪，不利于教学。针对这种情况，我首先让他们先掌握了手指分工，下一步需要在速度上有所提高的时候，我将《金山打字通》

这个软件安装到计算机中，使学生进入到一个专门练习指法的游戏天地中。只见字母符号从“天”而降，由慢到快，这时需要学生快速按下相应的键，才能击落它，如果正确率高就能得高分……这样一来，学生的兴趣就一下子高涨起来，同学之间也会相互竞争，从而激发上进心，也将枯燥乏味的指法课变成了在游戏中不知不觉锻炼了手指的灵活性，提高了输入速度。

从我们自己身上也能体会到，如果要把事情干好，首先要有足够的兴趣。由于低年级学生的心理特征，他们要把事情圆满的完成，必须要对这件事情充满幻想和向往，才能产生做这件事的动力。

那么，如果要想让学生对计算机产生兴趣，达到事半功倍的效果，我想利用游戏教学是比较好的一种手段，这样可以让学生直接感受到计算机强大的功能和奇妙之处。学生们在操作计算机的时候，惊奇地发现自己可以控制显示器画面中的一切，这是多么令小学生兴奋的事情，通过计算机游戏，学生直接感受到了学习计算机的快乐，也就自然而然地去探索计算机的其他功能。于是，在今后的学习过程中，也就用不着家长和老师的唠叨，他们自己就有了一种学习的动力，从而圆满地完成学业。

小学计算机教学中的一个重点是让学生们学会灵活、熟练、正确地操作键盘和鼠标来达到需要的目的。但我们不能让小学生只会机械地使用键盘和鼠标，而是要让他们明白键盘和鼠标的功能是指挥计算机，从而达到自己的目的和愿望。怎样让小学生明白这个道理呢？计算机游戏的操作就是最好的“导体”之一。

计算机游戏的操作成为学生们对键盘和鼠标绝好的“练兵场所”，例如在《扫雷》和《纸牌》游戏过程中，学生们必须熟练操作鼠标的左键、右键、移动和单击等基本操作方法，才能顺利地完成游戏。在《金山打字通》这个软件的击键游

戏中，也只有在学生熟练掌握键盘中的各个键位的正确指法时，才能得到高分。学生们在游戏过程中对游戏的使用技巧会自行琢磨，不用教师多说，他们也会根据计算机提示和自己的试验熟练掌握，为以后其他应用软件的使用打下基础并且建立信心。计算机游戏对学生提高计算机应用能力有很大帮助。

兴趣是最好的老师，这在计算机教学中也同等重要。因此在教学过程中，计算机教师要特别重视激发学生学习计算机的兴趣。只有这样才能事半功倍。