

信息化教学感悟心得(优秀5篇)

体会是指将学习的东西运用到实践中去，通过实践反思学习内容并记录下来的文字，近似于经验总结。我们如何才能写得一篇优质的心得感悟呢？以下是我帮大家整理的最新心得感悟范文大全，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

信息化教学感悟心得篇一

教学课堂中根据小学生爱玩的特点，指导他们在玩中学，在学中玩，扩展他们学习电脑的兴趣。学生自主学习的环境营造出轻松愉快的学习氛围，使课堂对学生产生亲和力，能让学生自发地参加到学习过程中来。在信息技术教学中，可以利用媒体来创设、优化教学场景，借助美好的事物的演示来激发学生的求知欲。下面是随笔网小编整理的《小学信息教师教学感悟随笔》，欢迎阅读。

小学信息教师教学感悟随笔【第一篇】：小学信息技术教育教学随笔

本人从教十年，在这十年的信息技术教学中，我就着眼于培养学生终身学习的能力，自主、合作的能力，做了很多尝试，下面就结合我的教学实践，谈谈我的一点心得，希望能与大家分享：

一、精心设计导入，激发学生兴趣。

学生爱上信息技术课，但这种爱好只表现在玩游戏、上网聊天、看动画。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。我在教学实践中主要采用创设情景，积极学习方法导入课堂教学。

在信息技术教学中，可以利用媒体来创设、优化教学场景，

借助美好的事物的演示来激发学生的求知欲，激发学生的探究兴趣和动手操作的欲望，使学生在情景中产生探究学习的动机，引导学生进入最佳学习状态，既让学生明确了学习的目标，又为学生指明了学习的方向，使学生感到学习也是一种乐趣，从而更加积极主动地进行探究。

如在word软件中进行《插入图片》教学时，设计了这样一个导入的过程：我首先利用网络广播让学生欣赏一些以前学生制作的图文并茂的作品，有精美的贺卡、诗配图。学生看后，便小声地讨论起来：“真漂亮！”“怎么才能做出这么好看的贺卡呢？”……他们的眼中流露出求知的欲望。我抓住时机告诉学生：“这些作品是在word中制作出来的。”并激励学生：“只要开动你们的大脑，发挥自由的想象，你们同样可以做到，而且还可以比他们做的更好。”学生个个都迫不及待地开始动手操作起来。这样导入，创设一个宽松的学习情景，真正调动了学生的激情，为下一步自主探究奠定了扎实的情感基础。

二、让学生自主探究，获得知识技能。

在教学中应该要给学生想象的空间，老师要大胆放手，让学生进行自主探究，解决实际中碰到的问题，充分发挥学生的主体性，自己主动获得知识技能，达到事半功倍的效果。而且信息技术的操作有许多都是相似的，明白了此既明白了彼。教师不必讲得太多，指导得太细。

那么如何在教学过程中培养学生自主学习的能力呢？

1) 设置疑问模式

教师或学生置疑。指导学生质疑，学生自习解疑，师生共同归纳，再设置相应训练加以强化和反馈。这种模式以疑问为线索，以解疑为动力，以活动为手段，以澄清问题，强化知识，提高能力为目标。

2) 目标驱动模式

教师出示目标，或学生自行确立目标，教师引导学生围绕目标学习设置相应问题，组织讨论。突破重点，难点，疑点，布置相关联系，详析总结，回归目标。

3) 自学-合作模式

采取小组合作的方式，教师提供必要的帮助指导，对学生学习发挥主导作用，让学生自学，能动的学习，有利于真正发挥学生在学习这个过程中的主体作用。

比如在“画图”软件中，教师讲解了矩形的画法，那么其他椭圆和圆角矩形，就不必再讲解了，从教学效果来看，大部分学生能够掌握其它两种图形的画法。又比如说“复制、剪切、粘贴”，只要教过一次就可以了，各种软件中的做法都是差不多的。所以说，大胆放手，有利于充分发挥学生主体性，培养学生的创造性思维，提高课堂的教学效率。

三、教学模式的多样化

在教学中，我一般采用以下几种教学模式：

1、演示、讲解模式

现在的教材好在有配套的教学光盘，这为我省去了大量的时间，某些知识借助于设备演示，我只要在其中做适当的讲解，能使学生获得大量的感性知识，加深对知识的理解。例如在教学“图文混排”一节时，我采用的方式是：边出示用flash制作的课题画面边讲述本堂课的学习任务，然后再依次展示“图文混排”的示例，这样生动形象的表述吸引学生注意力，使学生易于接受。

2、任务驱动教学模式

任务驱动教学模式的主要特点是“任务驱动，注重实践”。通过教师将教学内容任务化，并在营造的模拟情景中提出任务，驱动学生开展学习、探索活动，寻找、搜索相关知识，归纳完成任务的方法和步骤。紧接着进行上机实践活动，进行验证。如此循环到该课全部任务完成。最后进行复习整理，融会贯通。

3、小组协作竞争教学模式

在信息技术教学中也可以将学生分小组，学生可以根据自己的兴趣、爱好、特长组成小组，一般3到5人。小组成员要有一些差异，能够互补互助，有利于每个小组成员都参与到学习活动中去，彼此之间获得更多的经验信息。倡导小组协作学习的同时，还要强调组内个人之间的竞争，比一比学习的主动性、自觉性，谁对问题本质的理解全面深刻；谁提出和探讨的问题最多；谁收集信息的渠道方式多，信息准确；哪个小组的协作、沟通能力强、作品内容与风格都很不错……这种竞争是在协作基础上的竞争。每个成员的学习、实践及成果为整个小组共享，每个成员的成功都与小组的成功联系在一起，而每个人都成功就必须组内协作、互帮互助。

四、运用灵活多样的教学评价方式

评价方式有很多种，信息技术教育不宜采用传统的考试方式来评价学生对知识掌握程度高低。在我们的评价体系中，尽量做到公平、客观、个性。首先，不以一张试卷评定成绩，而是从多个方面来进行。要求学生的重心不是防在单纯的学会知识上，而是应该转移到学会学习、掌握方法和培养能力上。因此，信息技术课程教学模式的评体系价中不仅要有学生掌握学科专业知识的评价，更重要的是要有对学生的信息素养和综合能力等因素的评价。

对于学生信息能力的评价考核主要是从以下三个方面展开的：其一为信息处理能力的评价考核，如平时的操作中有创新，

可以进行加分。在平时的小竞赛中，如画图比赛、打字比赛等项目中获奖的可以加分，鼓励学生发挥自己的创意。其二为学生信息技术知识、技能的掌握，如网上信息的查找、常用工具软件的使用、e-mail的使用，以及一些趣味性较强的小测验等。其三为学生的学习态度、小组成员之间协作能力、课内任务完成情况、使用信息设备的道德水准的评价考核。

总之，在小学信息技术教育教学中要不断的动脑，在现有的条件下不断的研究，只有这样才能让学生愉快的学习，尽力满足学生的求知欲，为培养信息时代全面发展的人才做出贡献。

小学信息教师教学感悟随笔【第二篇】：小学信息技术课堂教学随笔

在信息化社会的今天，迅速地筛选和获取信息、准确地鉴别信息、创造性地加工和处理信息，将是所有社会成员应具备的、如同“读、写、算”一样重要的、终生有用的基础能力之一。加快在小学普及信息技术教育，提高信息技术课程的效益，对实现教育信息化，全面推进素质教育具有重要意义。如何上好信息技术这门课，给广大信息技术教师带来了新的挑战 and 考验，下面就谈谈在小学信息技术课堂教学中自己的几点做法：

一、充分利用学生的好奇心，激发学生的学习兴趣

学生偷着打游戏，不必特别担心这个问题，只须在学生练习时增加巡视频率，就可大大减少其概率。只是通过这样一个实际存在的情况，在解决的过程中让学生回到书本知识，对掌握计算机基本操作有一定的效果。在宽容中的情境中教学，学生学习的兴趣自然高涨。

二、创设和谐氛围，保持学习情趣

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。信息技术教学中，由于学生知识能力水平的差异，加上有的学生因为顾及到自己的语文、数学等成绩的不理想，总会存在着担心、畏惧等心理倾向，部分胆小的学生因此产生压力，要使全体学生均能保持良好的学习热情，就必须鼓励诱导学生，创设一种和谐的课堂氛围。

例如在教学三年级下学期的指法时，我利用学生的好胜心、自尊心，组织学生操作比赛，课堂学习气氛既活跃又充满竞争性。我让学生通过指法软件进行练习，使学生产生新鲜感和好奇心。还进行了指法和指法游戏的比赛等形式多样的练习，紧扣学生心弦，使他们玩中练，练中学。下课后，有的学生还说：“下节课我一定要超过他……”更有学生说：“老师，我要和你比……”对操作不理想的人，我解决的办法因人而异，有时我个别指导，有时让“小老师”指导，还有时让他观看其他同学的精彩表演，耳染目濡，当听到老师鼓励赞扬的话语，他们的脸上也终于露出了开心的笑容。

三、注重自主实践，品尝学习的乐趣

一) 提供学生自主学习的环境

学生自主学习的环境营造出轻松愉快的学习氛围，使课堂对学生产生亲和力，能吸引学生对所学的内容发生浓厚兴趣，并自发地参加到学习过程中来。

学生自主的学习环境主要包括学习资源的环境和人际交流的环境。学习资源应该是丰富而且每个学生都易获取的。由学生根据自己的学习需要选取。为学生创设的人际交流的环境应该是自由的、民主的、友好的、安全的。可以师生交流，也可以生生交往，如：师生之间的协商，学生之间的一帮一，分组讨论，合作学习。老师是学习活动的指导者、参与者，

同时又从学生的学习中汲取养料。学生有能力时可以帮助他人，遇到困难可以请求他人帮助，犯了错误也能被宽容。每个学生的个性、权利、学习成果都受到尊重。另外，学生可以满足自己特殊的学习习惯。如播放音乐，学习时四处走动等，只要不是不良习惯和妨碍他人就行。

二) 提供学生自主学习的内容

把有代表性的内容充实到课堂教学中，这样，学生学习的自由度更大，学习空间更广，知识点会更阔，内容会更多，学生学习的自主精神会体现得更加淋漓尽致。

学生的学习兴趣有了、浓了，课堂教学的形式多了、新了，师生间的氛围和谐轻松，教学效果必然明显提高。随着科学技术的飞速发展，信息技术在社会中的地位将越来越重，小学信息技术课堂教学也将越来越被人们重视，我想通过大家的共同努力、探讨，信息技术课堂教学必将逐步走向成熟、趋于完善。

小学信息教师教学感悟随笔【第三篇】：小学信息技术课教学随笔

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小学生爱玩的特点，指导他们在玩中学，在学中玩，扩展他们学习电脑的兴趣；利用小学生好胜的特点，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。

“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。让学生成为主角。在课堂教学中，让学生进入主体角色，主动地去发现学习从而成为知识的主动探索者。

这就要求在一节课中，让学生充分体验到自由，赋予学生自主选择的权力，选择方法是自由的。创建多向的交流环境，学生可以问教师，也可以互讨论，还可以查资料来解决。我们可以明确地告诉学生：教室是你们的，电脑是你们的，老师只是你们的学习伙伴，能学到多少知识，全看你自己的了。

这样在课堂上，学生始终处在不断地发现问题、解决问题的过程中，每堂课下来，学生都能根据自身的状况，根据自己的选择到自己感兴趣的知识，真正成课堂的主角。

小学信息教师教学感悟随笔【第四篇】：小学信息技术教学随笔

一、抓住学生特点，游戏引入，在玩中练

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意愿吧。把计算机新课的学习寓于游戏之中，可以激发学生的学习兴趣，使学生在浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能。

例如学习《学会使用鼠标》是非常枯燥的，如果教师一开始

直接讲解怎样握鼠标，怎样单击、双击、拖动、指向和单击右键这些要点的话，学生不但不愿学，更不愿练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《纸牌游戏》，比赛谁的成绩好。学生在玩游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须学会单击、双击、拖动。在这种情况下，教师再讲解单击、双击、拖动、指向和单击右键，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。在后来的练习中，我又让学生练习了《扫雷游戏》，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，又达到了练习的目的。

二、小组协作，互助学习

新课程改革提倡的是学生之间、师生之间的交流与合作，这样可以促进学生学到更多的东西。就像英国大文豪肖伯纳曾说过：“倘若你有一个苹果，我也有一个苹果，而我们彼此交换这些苹果，那么，你和我仍各只有一个苹果。但是，倘若你有一种思想，而我也有一种思想，我们彼此交流这些思想，那么，每个人将各有两种思想。”他告诉了我们合作、交流的好处。在学习过程中，会出现学生差异，有的学生学习后就可以举一反三，而有的学生基础较差，学习上有很大的困难，所以我们要注意因材施教。

1. “能者为师”，让学生走上讲台，当小老师。例如，学生进行指法训练时，因为键盘指法是计算机操作的基本功，也是初学者的学习重点和难点，所以我主要放手让学生自主学习，主动训练。但也有的学生对电脑很陌生，操作时很僵硬，所以我就挑选打得又快又好的同学当小老师，而我巡视指导，帮助有困难的同学。学生之间更容易沟通，这样互教互学的方式取得了良好的教学效果。

2. “以优助差”，充分发挥优生的作用，同学之间互助学习。可以采用小组协作的学习方式，协作学习是一种以学生为主体的学习模式，可以促进学习，有利于提高学习成效。小组

与小组之间互相交流，利用局域网进行资源共享，不仅培养了学生学习的兴趣，激发了学生的学习主动性，而且培养了学生良好的学习习惯和团结协作精神。例如，学完word的基本操作后，我让学生以小组为单位用word制作电子报刊，小组内根据每个同学的特点进行明确的分工，有的负责收集资料，有的负责输入文字资料，有的负责制作图片等。同时，小组之间还在局域网上共享搜集到的资料，一种和谐合作的学习气氛使同学们的学习更加愉快、更有成效。

3. 充分利用学生互动，培养学生与人合作、分享的意识 and 能力。在教学实践中我发现每次上信息技术课时，有一些学生往往提前掌握了本节课的讲解内容，并能够做出一些基本的电脑操作，询问之下，原来他们的父母平时也在指导他们的计算机操作。于是我便利用这个时机请这些“高手”来给其他同学当“小老师”介绍自己的经验，并帮大家解决一些课程内的难题。此外，在日常学习中利用这些“高手”的悟性高、学习快的特点让他们去帮助教师指导那些理解速度较慢的同学进行学习。根据学生素质情况对学生分组，每一组中安排1名“高手”做老师的小助手，指导小组同学学习，帮助同学解决一些力所能及的问题。这样有助于培养学生与人合作、分享、协作创新的意识和能力，另外锻炼了他们互相帮助的能力，加深了学生之间的友谊。

三、构建“主体—互动—探究”的教学设计，激发学生的创作兴趣

在信息技术教学过程中，教师先布置任务，学生通过完成任务来自主参与教学，这样可以培养学生必要的社会性品质；有利于建立良好的教学人际关系，使学生真正成为教学的主人；可以使课堂充满活力，使教学质量得到提高，使学生智力得到较好的发展。例如布置任务：应用frontpage软件制作个人网页，链入班级主页。在大多数学生完成任务后，教师从学生制作的网页中挑选出有代表性的作品，由学生自己介绍演示，然后让学生互相讨论，发表意见、看法，实现相互

交流、学习的目的。教师在此过程中以实现预定的教学目标为目的，适当地引导讨论方向，让学生在参与中学会学习，主动研究，在参与中学会学习，学会创新，并通过师生交流的互动作用和情境探索的学习，达到自主构建知识的目的，实现学生主动发展的目标。

四、灵活的教学方法

学生学习操作软件技能是计算机教学的另一重点，不同的软件有不同的操作方法，但从综合来看，适合学生用的软件总要用到回车键和方向键去选择菜单或目录，另外关键的一点就是要提醒学生注意屏幕的提示，学生明确方法后，就可在教学软件中任意地调用操作。如教学益智游戏软件，我先把将会出现的画面讲清楚，让学生心中有数，然后出示投影片讲如何用这几个键去操作。当学生明白后，教师就可以放手让学生操作，这样既节省了许多讲授时间，又可由学生自己分配时间练习，大大地提高了课堂教学效率。因此，教师在教学中应该注意方法的“活”，通过举一反三培养学生的独立操作能力。

五、组织竞赛，提高操作能力

在计算机教学中，由于操作是主要内容，所以应尽量避免类似于语文数学的书面化考试。那么如何检测和提高学生的能力呢？我采取的是竞赛形式。竞赛既可以反馈学生学习效果，也可以提高学生操作能力。如在练习指法练习时，最后阶段我利用金山打字小精灵，让学生在规定的时间内，比一比谁打得最快最准，最后还给他们颁奖，整个过程极大地调动了学生学习的积极性，提高了学生的操作能力。

六、实践小结，体验成功

实践是创新精神与自学能力的集中体现，是训练学生自学能力和创新能力的最佳途径，教学中给予学生充分的时间进行

实践操作，能强化学生自主学习成功体验。在操作中，教师要根据不同层次学生的提问，解答学生提出的各种疑问并分层指导，满足各层次学生的需求，进而达到个性发展的目的。

如“资源管理器”窗口和“我的电脑”窗口差不多，只是多了一个“所有文件夹”框，在教学中我让学生自己操作实践，找出“所有文件夹”框的作用。学生上机时，教师巡视指导，及时对学生提问，辅导、检查每一个学生实践操作的程度。

展望21世纪的教育前景，计算机教育的发展必将能为跨世纪人才的成长铺路架桥，为迎接竞争激烈的、信息化的21世纪的来临积极备战。如何采取适应自身发展需要的计算机学科教学模式，也是教育界同仁需要深入探讨的问题。相信在今后的教学实践中，小学信息技术教育将会有越来越多的先进经验和做法总结出来，我们拭目以待，计算机教育必将能在良性的轨道上阔步前进。

小学信息教师教学感悟随笔【第五篇】：小学信息技术随笔

信息技术课程将逐步成为中小学的一门独立的知识性与技能性相结合的基础性学科。信息技术学科教学应在培养学生能力、全面提高学生素质方面发挥其独特的优势。很多中小学已开设信息技术课程，但对于这门特殊的实践性很强的课程——信息技术教学的课堂教学过程还没有固定的模式，我在教学第一线根据小学生的知识结构和认知规律以及儿童身心发展的规律，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。下面就结合我教平时教学中谈谈我的几点体会。

一、片段一：预习导学，激发学习兴趣。

良好的开端是成功的一半，因此每节课在学习新知识之前，

要尽可能的采用精美活泼的界面，生动形象的内容，根据小学生的知识结构、兴趣爱好、注意力方向、注意力保持程度、思维方式、动手能力等方面的特点，充分运用色彩、声音、图形、动画、视频等表现手段，来展现事实，再现情境，提供模仿，引起注意。最好利用投影机、实物投影仪等现代化的教学工具，利用大屏幕进行旧知识的复习，展现新知的功能，利用形象、直观的教学方式来激发学生的学习兴趣，掀起学生学习新知识的第一次高潮。以引起同学们的注意，让他们充分感受到新知识的强大吸引，激发同学们的学习兴趣。学生感到新奇、有学头、愿意学、喜欢学。学起于思，思源于疑。学生的质疑、求知欲望被激发起来了，作为教师当然就可以顺水推舟，将学生带入知识的海洋了。

二、精讲点拨，发挥教师主导作用。

信息技术教学的基本原则之一是直观性，有关信息技术基本知识 with 操作技能，仅凭老师的口述，学生难以形成准确的概念，因此，在信息技术教学中，教师的讲授应精心选择使用多媒体数据，丰富学生的感性认识，并在此基础上得出正确的结论，使教学取得最佳效果。创造民主、轻松的教学氛围。激发学生学习的兴趣，调动他们学习的积极性。

三、当堂训练，让学生尝试树立创新意识。

1、拓宽视野，探索创新

在课堂教学中，教师应让学生努力尝试，营造积极探索，具有创造性的课堂气氛。鼓励学生树立创新意识，强调在课堂上，只要敢于尝试，就是成功。比如在教学生制作幻灯片时，同学面对功能强大的“powerpoint”软件，无从下手。模仿较多，创新较少，制作出来的演示文稿，没有新意。这时，可仔细观察学生作品中的特殊地方，让同学发表意见，接着大家一起试一试。这样，时间长了，学生的思路就开阔了，也愿意动手尝试了。学生们不仅认识到了动手操作、手脑结合

的重要，同时还培养了学生的参与意识，淡化了失败的感觉，体会到了大胆尝试就会成功的道理。最重要的是激活了学生学习的内在动力，培养了创新意识。课堂上，要努力探索创造性学习新途径。例如，在平时教学中，鼓励学生不以老师和同学所做的作为标准，强调自己的作品要与众不同；同时注意学生的作品，让其进行展览，学生看到自己的作品被展出，就会进一步激发他们的创作热情。另外，结合学校的各项活动，让学生学以致用，参与创新。例如，让学生用“powerpoint”软件为课本里的古诗进行配画配乐，大家兴趣盎然；让学生利用“word2000”为班级制作课程表等等。这样逐渐帮助学生树立了创新意识。

2、学生是课堂上的主人，教师应当以启发代替灌输，以辅导代替管制。“思维是从疑问和惊奇开始的。”小学生好奇心强，持久性差。课堂上如果教师讲得过多，学生会感到厌烦。所以在设计课堂教学时应当多考虑小学生的特点，应当做到各方面的合作，即师生合作，学生之间合作。课堂上，学生有问题可以与老师交流，寻求帮助；学生之间互相取长补短，体现合作。比如刚学习鼠标操作时，通过游戏软件的操作，大家的合作帮助，很快掌握鼠标的操作。

3、采用多种形式，让学生积极参与。

在课堂上，教师要采用多种形式鼓励学生积极参与到课堂教学中，注意他们的年龄特点。低年级学生可采用问答、游戏、比赛等形式参与学习活动。比如在第一课上，介绍第一台计算机时，让学生猜一猜，说一说，它是哪国人发明的？有多大？你想设计什么样的计算机？课堂上，大家你说我说，全体学生都积极的参与到教学之中。在欢快的气氛中，学生们都参与到教学中，既学会了知识，又得到了参与。

四、总结评介，信息反馈

评价促发展，多维度地对学生的学习进行评价。从而树立学

生的学习自信心，激发学生主动探索的动力，提高学生的实际操作能力，真正体现评价的功能。在时间少任务重的情况下，提高信息技术教学质量，让学生更喜欢学习。通过教学评价要激起学生的主体参与性，让学生在课堂中体验成功的喜悦，获得进取的力量，分享合作的和谐，发现生命的灿烂。

总之，在信息技术课程的教学中，要全面考虑学生心理智力发展水平和不同年龄阶段的知识经验和情感需要。努力创造条件，以积极参与、学以致用为本，激发兴趣、合作学习、尝试创新为手段，鼓励学生动手实践，大胆探究，小组合作，使他们不断体验成功。

信息化教学感悟心得篇二

特别是以小组为单位，设立小组代表，既有趣又能激发大家的创新思维，迅速树立团队合作意识，增强团队的凝聚力，为后续培训打下基石。

各组员可以自由的发表自己的意见。打破了传统课堂的教学规律。对于我们来说，虽然只有短短3天的培训，但受益匪浅。在这里我们见识了很多信息技术和课程整合的鲜活的案例，在集体讨论和辅导老师的点拨下，我们进一步理解了信息技术对现代教学产生的重大意义，了解了信息技术和课程整合的优化方法。不但丰富了我们的教学基本理论知识，而且对我们今后的教学活动有很大帮助，可以将这些知识运用到教学实践中，对所任教的学科进行教学规划设计，梳理教学思路，加深对教材的理解。

在学习内容方面，不仅理解了教育技术的基本内涵，深入理解了教设计的一般过程，掌握了信息资源的获取方法、处理方法，还通过案例的研讨，掌握了探究型学习和授导型学习的设计方法及评价方法，对信息技术与课程整合的内涵也有

了一定的认识，提升了教学设计的整合水平等等，可以用“收获颇丰”来概括。在学习方式上，老师们感受最多的是小组学习和探究型学习的优势。专业上的互补，使老师们能相互取长补短，共同提高，同时增强了团队精神和协作意识；探究型的学习，能充分调动每位学员的学习积极性，各展所长，始终保持旺盛的学习热情和热烈的学习气氛。如果能有效地将它们应用到我们的日常教学中，必将有力地促进教学效果的提高。

通过此次培训使我真正领会到了新的教育技术理念，也发现了自己身上许许多多欠缺的地方。学习虽然完成了，但学习的目的是为了应用。我们一定会在日后的教学中努力做到与实践与理论相结合，真正让教育技术为提高教育教学质量服务。

信息技术培训教学感悟随笔【第五篇】：教学感悟随笔

这学期学校给我安排了信息技术课，在我多年的计算机教学中，使我知道信息技术课和文化课不在一样，它是一门手脑并用的技术学科。在教学中，努力为学生创设情境，引导学生主动进行探究性学习，在实践中学习、积累。积极倡导合作学习，使学生在与伙伴的交流中发现问题、提出问题、解决问题。总之，我们要以学生发展为本，注重创新与发展。

兴趣是最好的的老师。激发学生兴趣，充分调动学生积极性，是一种最好的教学捷径。教师备课过程中要深挖教材，改变教学策略，让教学过程更有吸引力。

在学习flash动画制作过程中，这了提高学生的学习兴趣，结合教材的内容和特点，并根据学生的爱好，提前做好几个通俗易懂、时代特性强的动画作品，上课时先让学生观看，从而提高学生的兴趣，让同学们了解到flash这门课非常有意思，做出的作品非常漂亮，然后就给学生们进行讲解这门课的知识性和趣味性，把学生们的兴趣提升到极至，使他们产生对这门课有发自内心的学习兴趣。

学习兴趣有了，下面就要根据学生的特点，把教材内容进行重组和改编，把内容分成几个专题来讲。素材制作、逐帧动画、变形动画、遮罩动画、运动动画等几个专题来讲解。每个专题里都有几个适合学生们的动画实例和练习题。这样使学生学起来，有兴趣、有爱好、有主动性，这样的学习效果事半功倍。

每节课都把知识点、制作思路和制作理念传授给学生，让学生学会怎么想，怎么去想，每节练习都让学生说说自己的思路和自己的目的，然后让同学们观看，指出其中的优点和不足，然后让学生进一步完善自己的作品。

就这样，一堂动画制作课，在轻松而愉快的氛围中结束了。学生们都为自己能制作出一幅幅美丽的动画作品而感到骄傲和自豪。

“授人以鱼，未若授人以渔”。在我的教学内容中，既注重传授知识，又注重提高学生的自主学习，积极探索能力的提高。在课堂上教师的重要任务是激发学生的积极思维，尤其是创造性思维，鼓励学生大胆地想像，作出别出心裁的作品。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。师生可从中尽情地体验教学创造美的乐趣。

信息化教学感悟心得篇三

这学期学校给我安排了信息技术课，在我多年的计算机教学中，使我知道信息技术课和文化课不在一样，它是一门手脑并用的技术学科。在教学中，努力为学生创设情境，引导学生主动进行探究性学习，在实践中学习、积累。积极倡导合作学习，使学生在与伙伴的交流中发现问题、提出问题、解

决问题。总之，我们要以学生发展为本，注重创新与发展。

兴趣是最好的老师。激发学生兴趣，充分调动学生积极性，是一种最好的教学捷径。教师备课过程中要深挖教材，改变教学策略，让教学过程更有吸引力。

在学习flash动画制作过程中，为了提高学生的学习兴趣，结合教材的内容和特点，并根据学生的爱好，提前做好几个通俗易懂、时代特性强的动画作品，上课时先让学生观看，从而提高学生的兴趣，让同学们了解到flash这门课非常有意思，做出的作品非常漂亮，然后就给学生们进行讲解这门课的知识性和趣味性，把学生们的兴趣提升到极至，使他们产生对这门课有发自内心的学习兴趣。

学习兴趣有了，下面就要根据学生的特点，把教材内容进行重组和改编，把内容分成几个专题来讲。素材制作、逐帧动画、变形动画、遮罩动画、运动动画等几个专题来讲解。每个专题里都有几个适合学生们的动画实例和练习题。这样使学生学起来，有兴趣、有爱好、有主动性，这样的学习效果事半功倍。

每节课都把知识点、制作思路和制作理念传授给学生，让学生学会怎么想，怎么去想，每节练习都让学生说说自己的思路和自己的目的，然后让同学们观看，指出其中的优点和不足，然后让学生进一步完善自己的作品。

就这样，一堂动画制作课，在轻松而愉快的氛围中结束了。学生们都为自己能制作出一幅幅美丽的动画作品而感到骄傲和自豪。

“授人以鱼，不如授人以渔”。在我的教学内容中，既注重传授知识，又注重提高学生的自主学习，积极探索能力的提高。在课堂上教师的重要任务是激发学生的积极思维，尤其是创造性思维，鼓励学生大胆地想像，作出别出心裁的作品。

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。师生可从中尽情地体验教学创造美的乐趣。

信息化教学感悟心得篇四

信息技术新课程标准强调信息技术学习的过程与方法，具有较强的系统性、可操作性。以下本站小编为你带来信息技术教学心得感悟，希望你有所帮助！

新课程改革的重点之一是如何促进学生学习方式的变革，学习方式的变革迫在眉睫！它关系到我们的教育质量，关系到师生的校园生活质量。我们今天必须倡导新的学习方式，是自主学习、合作学习、探究学习的学习方式。这也是实施新课标最为核心和最为关键的环节。新课标强调师生互动、互教互学。

引用沃德的一句话说“平庸的老师传达知识；水平一般的老师解释知识；好的老师演示知识；伟大的老师激励学生去学习知识。”教师们都明白这样一个道理：要想让学生学到东西，学生自己得渴望学习，而不是要老师逼着学。实现这一学习目标的惟一办法就是让学生在过程中担任主角。任何老师都不能让人学好，学生必须愿意学习，而且努力学习才行。新课程理念认为学习是一项参与性的活动。学生学习的方式是实践——不断实践，直到学习成为他们的第二本性为止。而无论是自主学习还是合作学习亦或是探究学习体现的正是学生亲身的体验和实践。听新课标指导下的老师上课，你会明显地体会到他们很少这样做：在课堂上滔滔不绝地讲，让学生把每天的讲话记录下来。相反，让学生主动学习的观念似乎是头脑中根深蒂固的理念，自然而然的行。运用苏格拉底式的教学原则，向学生提问，鼓励学生讨论，对话和辩论，希望学生去思考、推理和交流，其目的是给学生足够的

机会去尝试：体验成功，品尝失败，得到提高和进步。这种方法给学生传达出信息是：教师尊重学生的意见，而且相信学生的能力。有一句古语说，如果你认为他们行，他们就行。

多年来，学生已习惯于教师讲、学生听、做笔记、课后背。如何让学生“动”起来，老师们确实动了一番脑筋，可当学生真的“动”了起来以后，新的问题又出现了，学生积极参与学习，课堂气氛空前活跃，学生提出各式各样的问题，有些甚至是令人始料不及的，课堂纪律难以控制，教学任务难以完成，最令人担心的是考试怎么办？课改使学生思维变得活跃了，他们的自我意识增强了，甚至敢于向教师挑战，教师得放下架子，学会蹲下来欣赏学生，学会换位思考，有勇气承认自己有不懂的地方，愿意与学生共同探讨。因此一节课，无论怎么准备，都不会尽善尽美，课堂上会发生很多事先无法预知的情况，有时教学任务没有完成，这是很正常的，但学生在某一方面获得了充分的发展，就应当肯定。

教材只是一个载体，需要每一个教师去挖掘，去创造。教学是一个再创造的过程，是对课程的不断发展、不断丰富过程。新课程的理念告诉我们拿到教材后，千万不能就教材“教”教材，而是利用教材组织各种各样的活动，根据学生发展的需要，对教材进行调适和重组。由于强调开放式教学，课程资源的开发就提到日程，教材已不再成为惟一的课程资源了。这就要求教师学会寻找、开发、制作、整合教学资源 and 资料。教师在执行新课程计划中，开发利用校内外的一切课程资源，来丰富教学内容。

本次培训很实用，以任务驱动为主线、以活动为中心、以讲授、研讨、自学、评价相结合、以理论相渗透、以技术为支撑，让学员充分感受了教育技术应用的多样性，在学习体验中感悟了现代教育理念与运用信息技术支持教学创新的魅力。与以往的培训相比，本次培训具备很多的优点，同时给我们的感受也非常深刻。

- 1、培训内容和我们平时的教学工作紧密联系，实用性很强。
- 2、培训形式新颖有趣，着力培养学员们的合作意识。
- 3、课堂属于开放式，气氛轻松。

各组员可以自由的发表自己的意见。打破了传统课堂的教学规律。对于我们来说，虽然只有短短3天的培训，但受益匪浅。在这里我们见识了很多信息技术和课程整合的鲜活的案例，在集体讨论和辅导老师的点拨下，我们进一步理解了信息技术对现代教学产生的重大意义，了解了信息技术和课程整合的优化方法。不但丰富了我们的教学基本理论知识，而且对我们今后的教学活动有很大帮助，可以将这些知识运用到教学实践中，对所任教的学科进行教学规划设计，梳理教学思路，加深对教材的理解。

4、是学习收获巨大。

在学习内容方面，不仅理解了教育技术的基本内涵，深入理解了教设计的一般过程，掌握了信息资源的获取方法、处理方法，还通过案例的研讨，掌握了探究型学习和授导型学习的设计方法及评价方法，对信息技术与课程整合的内涵也有了一定的认识，提升了教学设计的整合水平等等，可以用“收获颇丰”来概括。在学习方式上，老师们感受最多的是小组学习和探究型学习的优势。专业上的互补，使老师们能相互取长补短，共同提高，同时增强了团队精神和协作意识；探究型的学习，能充分调动每位学员的学习积极性，各展所长，始终保持旺盛的学习热情和热烈的学习气氛。如果能有效地将它们应用到我们的日常教学中，必将有力地促进教学效果的提高。

通过此次培训使我真正领会到了新的教育技术理念，也发现了自己身上许许多多欠缺的地方。学习虽然完成了，但学习的目的是为了应用。我们一定会在日后的教学中努力做到实

践与理论相结合，真正让教育技术为提高教育教学质量服务。

作为一名信息技术教师,如何把课上得再好一点,如何让学生喜欢这么课,并且能在喜欢的情况下,学好这么课,掌握这门课。在这一年的教学过程中,有一些心得体会□

一、深刻领会和把握教材,努力拓展教学的空间初中信息技术教材的编排,除了考虑到了呈现的连续性、相关性和难易程度之外,还考虑到了不同层次的学生们的知识水平,甚至照顾到了零起点的学生们的情况。教师的教学方法要让学生从获取知识的过程中体验到成功的喜悦与自信,而教师也得到了学生的尊重。学生在自己完成课本内容之后,在对相关的知识探索和交流中,掌握了书本中还没有介绍的知识,对学生形成自主学习的习惯是有很大的帮助的。

二、把枯燥的理论上得轻松风趣,激发学生学习的兴趣和兴趣

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,而我学校就还没有电脑室。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。用好的比喻,贴近聋生生活的例子,激发了学生学习的兴趣和兴趣,教师可以把理论课教得轻松,学生学得愉快,让学生感受到计算机世界的五彩缤纷。

三、建立和谐的师生关系,提升教师自身的魅力

在新课程理念指导下,建立和谐的师生关系也很重要,教师上课要带上良好的情绪、真诚的微笑去面对每一个学生,从而拉近师生之间的距离,尽可能让学生感觉到教师平易近人、

和蔼可亲，让他们轻松地投入到学习中来，有什么问题才会及时地提出来，师生双方才可以及时交流。教师应不断地分析学生的感受，做学生的良师益友，与学生建立民主平等的关系。在教学过程中的每一个环节都把握好“度”，营造一个和谐的课堂，为学生创造轻松、开放、自主的学习环境，让教师在和谐中诠释教学，让学生在和谐中建构知识，从而在学生心目中不断提升教师自身的魅力，让自己的课堂散发出灵性的光辉，爱学生，尊重学生，让学生对老师产生喜欢的感觉，从而达到“亲其师，信其道”的效果。

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！

信息化教学感悟心得篇五

在信息技术教学中，努力为学生创设情境，引导学生主动进行探究性学习，在实践中学习、积累。积极倡导合作学习，使学生在与伙伴的交流中发现问题、提出问题、解决问题。总之，我们要以学生发展为本，注重创新与发展。

兴趣是最好的老师。对于信息技术这样一门可以动手实际操作的新学科而言，激发学生兴趣，充分调动学生积极性，是一种最好的教学捷径。教师备课过程中要深挖教材，改变教学策略，让教学过程更有吸引力。

在学习powerpoint幻灯片制作过程中，几节课下来，学生们已经初步掌握了动画效果的设置方法，其中包括飞入、螺旋、回旋等等多种动画。学生们普遍感觉：这么简单的东西，已经学会了，就没有什么意思了。我通过课前的努力备课，精心构思了一个“流星雨”的动画效果。

课前我先向学生们展示自己完成的“流星雨”动画作品。在深蓝色的夜空中，几颗小星星一闪一闪地，眨着小眼睛。突然一颗接一颗的流星从夜空中划过，在美丽的夜空中留下了一条又一条的慧尾。学生们都被这美丽的景像所吸引。之后，我告诉他们这一动画效果就是用我们已经学过的powerpoint制作出来的。学生们都感到非常的惊讶。此时，我意识到学生们学习的兴趣和动手欲望已经被激发了出来，每个人都摩拳擦掌、跃跃欲试。学生们有了学习的动力，对于我的这节课而言也就成功了一半。

接下来，我们从布置夜空背景开始，到用自选图形制作第一颗流星。在这一过程中，我并没有马上告诉他们如何操作，而是让他们分组讨论，相互研究。最初很多学生都想到了用飞入的动画效果。在设置完毕后，结果出现了“流星”变“火箭”从下向上飞的笑话。学生们马上意识到错误出现的原因在于流星飞入的方向应为“右(左)上角”，很快的他们进行了修改。不久，新的问题又出现了。学生们怎么也想不出“流星”尾巴的制作方法。此时，我适时地伸出了援手，我提醒他们可以用“绘图”工具栏里的“三维效果”来帮忙。很快学生们找到了解决问题的钥匙。在学生学习中，困难总会有的。有些困难学生可以通过自己的努力解决，而有些困难则需要老师的帮扶，然而帮扶是为了更好的创新。

在大多数同学完成了“流星雨”的动画效果后，我并没有让同学们的作品就此结束。我提醒他们说：“同学们，在老师指导下，你们能很快的把动画效果做出来。你们真得很棒！接下来，我希望大家开动你们的脑筋，充分发挥你们的智慧，为你们的‘流星雨’加点图片、图形等装饰，争取为你们的作品锦上添花，做出一幅与众不同的，真正属于你们自己的幻灯片作品来，好吗？”在我的启发下，同学们都动起手来。有的在宁静的夜空中挂上了一轮明月。有的在地面上插入了一幅老夫妻抬头看流星的图片。有的在夜空中插入了一幅写有“流星花园”的艺术字。有的把夜空里一颗颗闪烁的小星星摆成了“爱心”的形状。对于每位同学的创新想法我都予以

了称赞，并且号召大家一起向那些勇于创新的同学学习。创新的火花转瞬即逝，抓住它也许就可以使一个创新的心灵就此打开。漠视它，也许它从此再也不会闪现。作为教师，赏识学生是抓住学生创新火花的最好的钥匙。

就这样，一堂幻灯片制作课，在轻松而愉快的氛围中结束了。学生们都为自己能制作出一幅幅美丽的“流星雨”作品而感到骄傲和自豪。

“授人以鱼，未若授人以渔”。在我的教学内容中，既注重传授知识，又注重提高学生的自主学习，积极探索能力的提高。在课堂上教师的重要任务是激发学生的积极思维，尤其是创造性思维，鼓励学生大胆地想像，作出别出心裁的作品。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。师生可从中尽情地体验教学创造美的乐趣，并可获得教案目标之外的收获。

在课堂教学中，我关注知识的结构和学习的认知结构，使学生学到的知识的同时也获得能力的迁移。让学生成为主角。在课堂教学中，让学生进入主体角色，主动地去发现学习从而成为知识的主动探索者。我通过激发学生兴趣的探究式教学方法，让学生充分体验到自由，赋予学生自主选择的权力。创建多向的交流环境，学生可以问教师，也可以互相讨论。让学生得到了成功的喜悦与自信的同时，作为教师的我也得到了学生的尊重和相信学生的惊喜。