

最新信息技术美术教学心得体会(优质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。那么心得体会该怎么写？想必这让大家都很苦恼吧。下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的心得体会范文，我们一起来了解一下吧。

信息技术美术教学心得体会篇一

20xx年4月19日上午第四节课，我给五年级一班的学生上了一节信息技术的公开课，课题名称是《夸夸我家乡—制作电子相册》，这一课主要讲述了怎么样在制作电子相册之前进行流程规划、使用acdsee软件的图片编辑功能制作电子相册的封面和封底和使用acdsee软件的幻灯片功能制作电子相册的这样一些主要内容。我主要采用的教学方法是情趣激趣法、教学演示法、任务驱动法。对于课上效果我做了如下反思：

制作电子相册软件acdsee软件是学生第一次接触，这一部分涉及到实际应用，应该是学生比较感兴趣的，但要想在短时间内熟练掌握软件的使用及作品的制作技巧，也是具有一定难度的。要想完成活动目标，不仅需要教师详细介绍软件的特点，还要注意学生的理解情况。

令人可喜的是，无论是照片的添加、文字说明的添加、转场特效的设置，还是视频文件的生成等知识点，在学生作品中都得到了一一的落实和体现。需要强调的是，类似于此类作品，在学生的实际学习活动中，并不是少数，它带有一定的普遍性。这说明，我们在教学活动中，只要做到教学思想缜密、教学设计巧妙、教学准备充分、教学方法得当，就一定能够使学生在获取知识的同时，增强学生的学习的兴趣，激发学生的创作热情。

但是，在第一阶段学生动手操作制作电子相册的封面和封底的时候，大多数学生都会根据教师的演示操作来完成自己的作品，但还有一小部分学生没能够完成，原因之一是因为微机室电脑配置低的缘故，教师端控制时没能够全部控制所有的学生电脑，故而教师在演示操作时，有一部分学生根本就没看到教师的演示操作；原因之二是大部分动手能力强的学生主要是男生，有些女生反应就不快，动手能力就更差。

第二阶段学生动手操作时，我先采用自学为主的方法来开发学生的自学能动性，但是这一效果还行，但许多学生都没时间做完，原因还是动手慢，读书不精准，当然我自身的责任也是最大的，首先我在讲述完具体操作细节的时候，由于时间关系，所以我直接删减了让学生再次修改完善自己作品的环节，故而学生上完这节课之后感觉上我是讲的很完整，很详细，但是却忽略了学生本身的主观能动性，对于这一点我在以后的微机课上我定会注意，尽量让自己讲的时间短一点，让学生动手的时间多点。

在教学问题反馈中，没能让同学们在自己动手操作时发现的问题扩大化让全班同学都来讨论问题的解决方法，从而没能发掘大家在动手的过程中自己主动解决问题能力。但是在学生作品自评环节上，教师充分发挥了学生的主观能动性，以学生角度来看待自己的作品。

在今后的教学过程中我会积极反思自己的教学方法，积极从中寻找到更好更适合我们这学生的教学手段来适应时代教学的脚步。

信息技术美术教学心得体会篇二

这个学期观看了黄能教师的展示课《资源大管家》，我感触很深，在课堂上，他把主动权交给学生，让学生自我去发现，自我去做，能很好的激起学生的积极性，整个课堂的气氛比较活跃。而我却不能做到让学生掌握主动权，自我去做，整

个课堂气氛比较沉闷，课堂效果比预想的要差。于是在教学过程中，不断总结，不断尝试，在磕磕碰碰中提高。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本事。从教学实践中体会以下教学反思：

在学习新知识之前，要尽可能的采用精美活泼的界面，生动形象的资料吸引学生学习的注意力，或让学生动手玩个小游戏，激发学生的好奇心和学习兴趣，把学生引入到新课学习上来，掀起学生学习新知识的第一次潮。

利用激趣中的高潮，紧之后讲解新知识，这时的讲解如画龙点睛，学生听的仔细、认真，将会很容易的理解新知识。例如讲解在键盘操作与指法练习当中能够进行精辟的讲解，主要讲一下如何操作以及操作中的注意事项。这样做的目的主要是让学生迅速掌握新知识，为以后的练习打好基础，把握正确的方向。

巩固知识，掌握技能，构成本事。在掌握知识的同时掌握技能，练习要丰富多采，重点在旧知识的复习、新知识的应用。练习能够采用游戏练习、创新练习、自主练习等形式。例如在讲解键盘操作中的指法练习时，能够使用游戏练习法进行指法训练，不但能随时显示击键的正误和速度，还能指出哪些键成绩差，并把练习的成绩保存起来，这样学生能够随时了解自我的学习进展情景，从而使练习更有针对性。小学生就会象玩电子游戏机一样的着迷，学习兴趣极大，这样做就会使原本枯燥无味的指法练习变得生动活泼起来。这样就使学生在计算机知识和操作本事的提高，提高学习的积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。

作品展示是计算机课堂中的必备环节，它不仅仅是对本课新知识掌握程度的测试，也能够得到及时反馈，提高教学质量。

小学生的认知规律就是身心发展方面还没有定型，有喜欢被表扬的心态。它们学习某一知识，总期望看到自我的成绩，异常是能得到教师的表扬或其它同学的羡慕，将激励它们树立自信心，感到自豪和骄傲，从而积极主动的去学习。例如在教学汉字输入或画图以后，让学生写作文或画画，然后选出范文或范画进行展示给全班同学看，从而提高同学们的学习积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。这样不仅仅使这些同学感到自我的成绩得到了肯定和赞扬，同时也使其他同学羡慕的不得了，从而更加积极主动的投入到学习中去。教师在作品展示的同时也要利用夸奖的语言，激发小学生学习计算机的兴趣，诸如：你画的好、你的指法练的真好、你的汉字输入的真快等等。同学们的成绩得到教师的承认、肯定和赞扬，学习起来就会信心百倍，兴致盎然。

计算机课堂教学过程中的激趣、讲解、练习、展示这四个环节是相辅相成的，它们后者以前者为基础，环环相扣，密不可分。经过实践，发现这样的计算机课堂教学过程十分实用，不但能够激发学生学习计算机的积极性，并且提高计算机教学的效率。

信息技术美术教学心得体会篇三

在本课的教学中始终以学生为主。我只为学生在需要帮助时提供必要的帮助或做画龙点睛式的讲解、演示，大部分时间由学生自主探究学习、交流讨论和师生对话、讨论，加上总结来得出结论。课堂上充分调动了学生的积极性，整节课学生基本处在兴趣状态下。

我根据课堂实际情况，及时调控，根据课堂中的反馈信息对教学进程、难度等进行适当调整，较恰当地处理好临时出现的各种情况，从而对教育教学效果起到积极的作用。

充分发挥信息技术课综合性的特点，通过对自己喜欢的小动物的绘画，不仅解决了难点，更重培养了学生的综合表现能

力。课堂上不仅仅是学习具体的操作，而是把计算机作为工具，学习信息处理方法，并将美术、思想等内容融会到信息技术当中。

不足之处及今后设想：

1、本课对学生积极性的调动还不够充分，学生思路还不够放开，今后应更加大胆地放手让学生去做，去尝试，充分相信学生的能力，更进一步地培养其创新意识。

2、备课时，可考虑单元的整体性，适当把某些内容进行整合，既可以节省课讲授时间，留给学生更多的练习时间，又可以加强学生对知识的整体把握水平。

3、在原有基础上，进一步分层次布置练习任务，使每个学生保证完成最低学习要求的时候可以有更进一步的提高；学生做练习的时候，教师不要过多的干扰，同时加强对学生的辅导的力度。

4、一定要留出足够多的时间展示学生成果，让学生体会成功的乐趣，激发其积极性；

5、在成果展示完后，教师可做一些有针对性的讲评，以加深学生对知识的理解和掌握，并起到“表扬先进，激励后进”的作用。

信息技术美术教学心得体会篇四

以前我总得信息技术课就是教会学生如何操作，上课时，无非是教师演示，学生再照着“葫芦画瓢”。其实，在实际教学过程中，学生的学习效果并不好，接受能力强的学生你还没有讲完，他就会操作了；接受能力比较慢的学生还没有弄清楚是怎么一回事，更有部分学生走神了，压根没有听见你在说什么。这种方法很不利于学生的学习发展和创新能力的培养。

养。信息技术是一门新课程，它对于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。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。因此，以下方法可以尝试：

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，对于比较容易掌握的内容，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，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。

信息技术美术教学心得体会篇五

由于信息时代的到来，电脑越来越多地被运用于人们的学习、工作与生活中，信息技术教学也随之成为学校教育的重要内容。

信息技术课是一门实践性很强的学科。初中信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，掌握一些应用软件的基本操作技能，如文字处理软件、电子表格处理软件、简单的多媒体制作、网页制作等，培养学生的创新意识和创造能力。让学生充分有效地掌握一节课所学知识，培养学生的信息素养，是我在教学中一直探索的方向。下面就结合我的教学实践，谈谈我的几点教学反思。

大多数学生接触电脑，是从游戏开始。在很多老师的眼里，固定思维地认定打游戏是不好的行为，其实也未然。学生爱玩是本性，一味地去扼杀，只能适得其反，应该利用其兴趣

适当地引导学习。就如比如在用《金山打字》练打字时，打字是比较枯燥的，学生往往会乱打或者偷偷地玩打字游戏，那我就利用他们爱玩、好胜的心理，把全班分成几个小组，选定同一篇文章，各个小组进行打字接力比赛。让学生从比赛中发现自己的不足，促使他们自觉得认真地按照指法去练打字。

在教学中有一些专门的术语和一些理论性很强的概念，这些都是些枯燥乏味的东西，老师在上面讲的很吃力，学生听得还是云里雾里得摸不清头脑。我就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，让学生通过大量的操作来验证所学的知识，熟练的掌握计算机的基本技能，在学生操作的过程中，加强辅导，在通过屏幕监视器或巡视的过程中发现问题并尽快解决问题。

计算机的很多操作不是唯一的，而且也有很大的开放性。在进行教学设计时，常采用任务驱动法，在任务中发挥学生的主体作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握基本的电脑知识。比如讲文件的“复制”与“移动”时，这部分内容是比较重要，也是很难掌握的。我就设置了一联串的任务，利用菜单栏操作，把文件从一个盘复制或移动到另一个盘，通过操作让学生掌握两者的区别与操作方法，并让学生根据前面所讲的菜单栏与工具栏的关系，自己探索其他的操作方法。

从教多年让我认识到了在教学中及时反思的重要性和必要性，在今后的备课环节，我将多多注意分层次教学有关的研究探索，改进其他不足，把课堂教学做的更好。并继续注重教学前、中、后的反思，不断提高自己的教学水平和创新能力。