# 初中信息技术教学反思(12篇)

来源：网络 作者：雨声轻语 更新时间：2024-07-18

*在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。初中信息技术教学反思篇一小学生对游戏异常感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一...*

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

**初中信息技术教学反思篇一**

小学生对游戏异常感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，能够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。

例如学习指法是十分枯燥的，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，并且很不愿学，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教师比赛。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。在这种情景下，教师再讲解指法练习，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简便自如了。这样，既坚持了学生学习计算机的热情，还能够促使学生自觉去学习计算机知识。

在教学中能够充分利用计算机的固有特征，采用形象、直观的教学方法，帮忙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、抓住关健并且形象具体，然后让学生经过很多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，在经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。经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。我们教师应当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必须的阅读本事。能够自我探索一些工具及软件的使用方法，一般情景下采劝提出问题——探索问题——解决问题”的方法，即学生在使用一些工具时，一开始教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，让学生带着问题自我去阅读教材，然后教师再加以引导，最终解决实际操作问题，经过长时间的训练，学生逐渐会构成自我解决问题的本事。如在教学娣7课时，教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忙起来。最终让学生互相交流，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、关掉。

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，必须使用易于学生理解的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得趣味、生动，使我们的学生能在简便的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭计算机的本事，为他们今后的发展打下坚实的基矗。

**初中信息技术教学反思篇二**

一学期即将结束，回顾这一学期，我从事七年级信息技术教学工作，由于初次带中学，所以教学工作上不敢怠慢，从各方面严格要求自我，进取向老教师请教，结合本校的实际条件和学生的实际情景，勤勤恳恳，兢兢业业，使教学工作有计划，有组织，有步骤地开展。立足此刻，放眼未来，为使今后的工作取得更大的提高，现对本学期教学工作作出总结。

本学期我担任七年级信息技术教学工作。现阶段信息技术课的教学目标主要培养学生掌握计算机操作技能，着眼于使学生掌握信息科学、信息技术的基本知识，注重培养学生信息采集、加工、发布等信息处理的基本技能，促进和提高学生主动利用信息技术和信息资源解决实际问题的本事，并用于学习和生活，当然最重要的还在于中考的信息技术会考，完成相关的教学任务及教学要求。本学期教学资料包括信息技术基础、办公软件的操作。

参加学校组织的政治学习，提高自我的政治素质和理论素养，注重自我思想道德水平的提高。平时参加教研活动，在工作之余，学习与农远工作和信息技术教学及计算机维护的相关知识，努力提高个人的业务水平，为信息技术教学工作打下良好的基础。

备课对于每门课程的教学而言，都是必不可少的环节，信息技术学科教学也不例外。在备课的过程中，我首先对所要教授的知识进行全面的研究、归纳、总结，并根据教授对象的不一样特点找到教授的最佳方法与方式。在此基础上将所备资料在计算机上进行逐一推敲、验证、演练，以使一些空洞的知识具有可操作性；同时，还将每个知识点构造成一个操作性实例，经过对实例的演练让学生对知识点产生准确、完整的认识，由此得出相关的结论。从而做到对人、书、机三者进行有机结合的备课，备课不只是在教案本上备课，而是把工作重点放在电子备课上。

根据信息技术学科的基本特点，我在教学过程中当坚持以学生为主体，即在教师为主导、学生为主体的双主教学模式下进一步强调学生的主体地位。因为计算机课程操作性强、更新速度快、创造性强的特点都要求我们必须强调学生在教学活动中的主体地位。学生仅有经过自主地学习，才能在掌握基础知识的基础上，发现问题，解决问题，从而提高自我的操作水平，跟上知识的发展更新并进一步发挥自我的创造力。如果单纯地依靠教师教授，他们所掌握的知识将总是有限的。

在教学中，学生所使用的教材能够贴近实际，贴合学生的认知规律和身心发展特点，所以在教学过程中注重结合教材的特点，因人而异地设计适合于学生参加的各种兴趣活动，并在活动中加强的教育的示范与引导，加强对学困生的个别指导，使学生能够顺利地完成学习任务，并在教学中，注意知识的拓展和延伸，使一部分学习知识比较快、技能掌握比较好的学生能够利用空余时间进行一些自主学习，到达提高的目的。

信息技术课是一门操作性很强的学科，这就要求我们在讲课时尽可能地把一些操作步骤演示给学生看。这样比单纯地告诉学生步骤，再让他们去练效果更好。因为在教师演示时，同学们不仅仅看到了整个过程，还看到了结果，这比纸上谈兵要有效的多。在这方面，我充分利用了多媒体教学软件，上课时，教师在教师机上演示，学生经过网络在自我的屏幕上观看，对教师的操作过程和结果看得一清二楚，大大提高了讲课效率。同时注重了学生本事的培养，主要是能让学生做的就让学生做，包括演示操作尽量让学生来做，同时许多操作都采用让学生先练习，再归纳，后总结的步骤来。

正所谓“百看不如一练”，学生亲自动手练习要比听、看有效得多。教师经过对知识的讲解、演示，只能使学生把一个模糊的概念转化为其思维体系中一个模糊的认识，而能不能将这个认识清晰化，关键的一步就是能否让学生去动手、去实践，在实践中把握真知，在实践中创造成果。所以，在课堂上我加大上机时间在教学时间中的比重，让学生有充足的时间去练习，把模糊的认识清晰化；并能有进一步的提高和创造。

信息技术课，不仅仅是让学生学会几种操作，更重要的是培养学生的一种思想、一种意识。在信息技术课堂教学中针对学生的具体情景采用不一样的教学方法，从实际做起，注重落实，注意细节，使学生能在活跃的课堂气氛中学到更多的知识。一学期来，我坚持不懈地努力，认认真真的工作，学生的操作水平也有了解必须的提升。我将继续努力让我的课堂更有生色！

**初中信息技术教学反思篇三**

学生们很喜欢上计算机课，异常是上机的操作课，可是一部分学生在课堂教学的过程中，对游戏、上网聊天情有独钟，而对于教师所讲授的教材上的资料却觉得“不好玩”。作为一名初中信息技术教师，如何把课上得再好一点，如何让学生喜欢这么课，并且能在喜欢的情景下，学好这么课，掌握这门课呢？

课堂教学中，在导入新课、学习新知等不一样阶段，学生的思维状态是不一样的，提问要注意时机，引导学生去进取思维。教师在教学过程中，对于同一个问题，应善于从不一样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本事和自主探索的本事。

课程改革中，教师要做学生学习的引路人，鼓励学生创新思维，引导学生自我去探索、去钻研，让学生成为学习的真正主人，充分发挥他们在学习过程中的主动性、进取性和创造性。在平时的教学过程中，教师要引导学生参与到教学活动中，关注全体学生，而不是个别学生，教师也要做到少讲，让学生自学，做到精讲多练，坚持“教师为主导，学生为主体”的教学结构，充分体现教师既是教育者又是指导者、促进者的多重身份。

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，对自我充满了信心，从而对计算机学习产生更为强烈的兴趣。在伴随着教师和同学们的赞美，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我的作品时，他们会充满成就感。用成功的体验，激励学生的学习兴趣，教师根据具体情景采用适宜的方式，必须会收到很好的效果。

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”这块资料时，经过举例：学校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能够吃饭的信息，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，教师能够把理论课教得简便，学生学得愉快，让学生感受到计算机世界的五彩缤纷。

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，不断提高自我的业务水平和教学水平，不断摸索总结，才能到达梦想的教学效果，进而提高课堂教学效率和质量，适应时代的要求！

**初中信息技术教学反思篇四**

新课程强调教学过程是师生交往，共同发展的互动过程。在教学过程中要处理好传授知识与培养本事的关系，注意培养学生的独立性和自主性，引导学生质疑、调查、探究，在自主学习中培养独立思考本事，探究学习中培养解决问题本事，合作学习中提高合作交流的本事。

让孩子们主动的学，欢乐的学。

感觉“转变主角”、“尊重个性”、“让学生在自主，合作，探究中学习”、“重视学习过程和方法的指导”、“关注情感态度价值观的培养”等新课程理念已成为教师教学实践中的共识。学生们都有着良好的精神面貌，多数学生主动热情，课堂发言落落大方，充满自信，课堂教学充满活力。课堂气氛和谐，师生关系融洽，呈现师生、生生互动的富有活力的局面。下头浅谈几点感想：

教学时要把握总体目标，明确阶段性目标，定准课时目标。仅有明确以上三个层面的目标，实验才会做到既登高望远，又脚踏实地。

教师要活用教材资源，利用生活资源，捕捉课堂资源。课堂互动经常会生成各种各样的资源。教学时异常关注并捕捉一些有价值的资源加以利用。如学生在练习时，有的某一环节做得很棒，有的提出的问题异常有思考价值，有的出现错误带有普遍性等，及时捕捉并加以利用。

在新课程理念的指导下，课堂教学活起来了，师生关系融洽，学生竞相发言，课堂十分热闹。必须理性对待，实施有效教学，让课堂活而不乱。既要尊重学生的个性，也要让学生学会遵守规则。要重视培养学生必要的课堂习惯，独立学习习惯，小组合作性学习习惯的养成。每一个教学活动的目标指向要清楚，过程要落实，要有实在的成效，真正让孩子学有所得，要扎扎实实地进行双基和良好习惯的训练。

今后必须要以记促思，以思促教，每一天反思一点，每一天提高一点，引导自我不断在反思中成长。

教学中的语言艺术。

有些人认为计算机教师的语言表达并不十分重要，其实“语言”同样是进行计算机教学的重要手段，同一教学资料，有的教师讲授能使学生茅塞顿开，很快掌握操作的技巧，有的教师讲得口干舌燥，却并没有使学生掌握操作要领。实践证明，在计算机这一以动手本事为主要资料较为特殊的教学科目中，语言的作用越来越被人们所重视，此刻的计算机教学不仅仅要求教师的演示准确、清晰，并且还必须具备必须的语言修养和掌握必须的语言技巧。

怎样在计算机教学中使用好语言艺术呢？我认为要体现以下“四性”：

一、语言的针对性：教师在语言运用上，要根据不一样年级的学生情景，使用不一样的教学语言，尽可能做到“一把钥匙开一把锁”，对知识较丰富，理解力较强的初二学生要多使用经过提炼的规范化的教学语言，而对初一学生则宜多使用生动，浅显明了的教学语言。

二、语言的科学性：计算机教学是一门科学，科学的资料需要科学的语言去讲解，而语言的科学性，主要应体此刻“具体、准确、全面”六个字上。在教学演示过程中，教操作步骤时，要用具体、准确的语言去讲解操作要领，在学生掌握了操作步骤要领后，再强调操作的完整性。仅有这样由浅入深的讲解，由部分到整体的动手练习，才能使学生真正了操作的要领，才能调动学生的进取性，使学生受到感染和触动。

三、语言的趣味性：初中生年龄小，精神不易集中，常被外部环境因素干扰而达不到应有的教学效果，所以计算机教师的语言要风趣。生动趣味的教学语言常使学生有新鲜感。而新鲜的东西又易引起大脑皮层的兴奋和注意，从而是使学生留下深刻的印象和记忆。

四、语言的启发性：教学的语言要能充分调动学生思维的进取性，使其在听课时大脑动起来。要启迪思维，就要举一反三，要多运用生动形象的语言。

**初中信息技术教学反思篇五**

备好课是上好课的必要条件，反思备课又是备好课的前提，所以，要提高课堂教学效益，就必须反思对备课的认识。在课程改革的今日自主、探究合作性学习已经是新课标倡导的必须学习方式之一，课堂中真正体现了以学生自学为主体，教师为主导的新的课堂教学结构，经过联系自我的课堂教学实践，针对信息技术学科的特点，进行了以下的教学反思。

信息技术学科是一门实践性、操作性较强的基础学科，它有一个理论联系实践的基本过程。教师课堂教学的设计、环节的策划、安排并不等于教师一人唱独角戏，要善于引导、组织学生自主、探究合作性学习。不但要引导学生把每节课的知识体系、脉络把握好，还要让学生在掌握理论知识的前提下，在实践操作中对理论知识加以实践、验证。所以要求我们信息技术教师注意以下方面：

学生是学习的主人，在教学中我们的学习方式应在理论联系实际的基础上来学习，科学设计，合理组织学生在合作中学习，在小组中构成“我教人人，人人教我”的良好合作学习风气，真正发挥成员在小组中自主、探究合作学习的作用。同时也要根据学生的知识水平及基储学习本事、性别等差异在小组中进行人员的合理分配，使每个小组成员之间构成互补。教师要始终把学习的主动权交给学生，学习的过程能够有不一样的想法，尽量让学生自我做主张，在小组学习中构成齐心协力对付困难的合作风气，对于学困生，引导他们从团体中寻求帮忙。培养学生合作学习的好习惯，培养学生认真思考、大胆发言的良好习惯，为学生供给良好的创新空间，在促进学生自身发展的同时，自主、探究合作性的学习本事也会大大提高。

一切为了学生，关注每一位学生的发展，让每一位学生都有提高，体验到成功的快感。作为教师，我们要尊重学生的人格，还要学会去赞赏学生。在上机操作过程中，难免会出现这样那样的错误。这就要求我们耐心加以指导，如果总是大声斥责学生，甚至羞辱嘲笑学生，学生往往产生恐惧心理，厌学心理。所以上信息技术课时，要努力营造民主、和谐的氛围，这样不但真正让学生提高了自我的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。使我们得课堂井然有序。

初中生易受外界的影响，有时显得比较浮躁、缺乏耐心。在整整一节课的时间内，总要求他们安安静静、规规矩矩地按照教师的要求做是很困难的。那么，如何坚持学生的学习兴趣，有效地实现教学目标，值得我们思考。

我认为首先要研究教材，精选资料，对容易的知识点的讲解可粗略一些，让学生自学也未尝不可；对难度较大的资料要想办法化难为易，教师加强随堂指导，使学生听明白，做正确。其次，要让学生多动手。学生对动手操作十分感兴趣。如果整一堂课只讲理论不让他们动手，他们的注意力往往不集中。所以要合理安排时间，让学生多动手，这样才能把他们的注意力集中在课堂上。在上机资料的选择上，也要注意难易结合，有时候采用同样的练习，基础好的学生由于认为太简单在操作的时候就粗心大意，而基础差的学生有时又认为太难做不出来，这样“一刀切”常常效果不佳。这时候布置不一样的任务，就能到达较好的教学效果。要求所有学生都要完成基本任务，另外布置较高层次的额外任务，让基础好的学生去完成，这样既节省教师的教学时间，也给学生更多的练习机会和知识技能。

如果总是采用单一的教学方法，在短时间内可能效果不错，但长期下来，学生便会慢慢地失去兴趣。信息技术课一般采用“任务驱动，学案导学”模式教学，开始先由教师确定学习任务，然后教师讲解、请一名学生试着演示或学生自我看书学习，注意引导学生自主学习和探究学习，鼓励优生辅导差生。在此基础上，再由教师点拨关键点。。有时，让学生上台操作，边操作边做解释，教师适当补充，这样的效果很好。另外，将书本中的例题和练习相

结合，提出典型的问题，以小组为单位组织讨论，然后由小组派代表上台来讲解和演示解决问题的步骤和方法，加强团队合作精神和实践经验。

以上点滴的反思，是经过教学活动摸索的，在今后的教学工作中，还要坚持不懈的用新理念、新知识来不断的.充实、完善自我，不断反思，提高自身的教育、教学水平。

**初中信息技术教学反思篇六**

我已经任教三十多年，也见证了信息技术从落后的黑板教学到此刻的多媒体教学，不断的更新，不断前进的历程。在教学方面，我一向把自我当成一个好学的新人，秉着活到老学到老的精神，多接触多学习现代教学的各种多媒体技术，今日在那里，只是想和大家进行一些信息技术教学方面的交流。信息技术教学已经普遍运用于现代教学，充分利用多媒体教学这一技术，努力搞好信息技术教学，经过这一个多月的信息技术本事提升学习之后反思总结如下几点:

多媒体教学能把传统做不到的现场影像语音教学变为现实，学生能融入其中，能更好的理解并能很好的加深印象和理解。在多媒体教学中既要发挥教师的主导作用，又要发挥学生的主体作用，重视调动教师和学生双方面的进取因素。我们传统的教育往往只重视教师的作用，忽视了学生学习进取性、主动性、创造性的发挥。

学生学习兴趣很重要，有兴趣才能学的好，不一样的学生我会用不一样的方式去培养学生对计算机的兴趣，尤其是计算机学科，要求活学活用。例如，有些学生很活泼，假期时去网吧打一些游戏，我不会去说她，反而告诉她，在学校你要认识学习计算机，学习好计算机基础知识，你才能够更好的操作它，并且也会给他们谈一下我学习计算机的经历；还有些学生比较内向，文科很好，都是死记硬背，可是自尊心都很强，对自我要求很严，就是对计算机没有兴趣，我会给他讲一些我的经验和计算机的用途、好处，这些孩子都很懂事，所以也会很快的对计算机产生兴趣，还有一种学生就是对自我一点信心都没有，我就会让她以班里成绩不算太高的同学为目标，减轻他的压力，来加强自我的自信心，从而提高兴趣，提高成绩。所以在教学中，对于较容易掌握的资料，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，能够激发学生的学习兴趣，大大提高了教学效率。

借助现代先进的信息教学技术给学生的自我发挥空间，给学生解放自由时间。避免传统教学中学生“空谈”与“纸上谈兵””满堂灌”、“填鸭式”，教学进度上追求“齐步走”，与时俱进。

总之，经常利用学科中丰富的资料，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，坚持学生对信息技术课的新鲜感和兴趣感。

**初中信息技术教学反思篇七**

从事信息技术课教学已经五年多了，在这个过程中，我学会了很多。最初的时候，我以为信息技术课就是教会学生如何去操作，上课时，无非是教师演示，学生再照着“葫芦画瓢”。但在实际的教学过程中，整个课堂效果却不好，一部分理解本事强的学生你还没说完，他就会操作了;而理解本事比较慢的学生还没有弄清楚是怎样一回事，更有一部分学生走神了，根本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本事的培养。虽然学生一向在动手实践，可是他们只是照着教师的操作步骤一步步完成练习，学生的进取性无法激起，创新精神根本无从体现，顶多也就是一次计算机操作技能训练而已。为什么不把主动权交给学生，让学生自我去发现、探索呢这样不是更能激起学生学习的兴趣和主动性了吗

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进取性，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。这样就使学生在学习计算机知识和操作本事的同时，提高学习的进取性，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进取性，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进取性，并且提高计算机教学的效率。

**初中信息技术教学反思篇八**

半个学期过去了，我们高二的信息技术课也接近尾声，下周他们就要进行考试了，回顾这半个学期，收获颇多。

本学期进行了考前复习，我们分三步走：

各个章节我们都按照“各知识点总结——本章知识点汇总——知识点测试”的模式进行。 例如：文字录入部分，最简单的一部分。

首先，领学生复习相关考点；

其次，让学生自主训练；

最后，让学生进行测试，在规定的时间内，用同样的练习内容，比一比谁的作业质量高，速度快，选出优秀小组。

通过这样的环节，不仅让学生复习到了全面的知识，还大大增加了他们学习的兴趣，尤其在最后的比赛环节，我把所有我得任课班级的成绩登记在黑板上，排名次，选出前三名，并在这冠亚季三个班里分别选出冠军组，大大刺激了学生的视野，提高了他们的做题兴趣和参与度。

实际结果证明，我们的这样先基础后考试的方法是有效的，奠定了踏实的知识基础，同时提高他们的做题速度，对最后顺利通过学业水平测试有大的帮助。

各个模块的知识点复习完毕以后，我们用20xx年的学业水平测试真题对学生进行考前练兵。练兵的目的有两个：

1、熟悉真正考试的试卷内容和考试方式；

2、让学生进行自我检测，找出自己的薄弱环节，有利于知识的查漏补缺。

20xx年11月20日是我们河北省高中信息技术学业水平测试时间，11月份在我们有限的上课时间里，我们充分利用了学业水平测试中的演示数据，让学生体验正式考试，目的有四：

1、让学生熟悉考试程序，到时候不会出现紧张心理；

2、让学生熟悉本次考试题型和试卷考试内容的分布；

3、让学生做一下webmail，对这个特殊题进行突击；

4、让学生了解试卷组成，主卷做完以后交卷，做附加卷。

我们全体信息技术教师都在默默的付出，为学生站好最后一班岗。

**初中信息技术教学反思篇九**

回顾五年来，新课改引领我们“关注每一个学生的发展”、“以学生为本”的教学与成长，感受颇多。人们常说，兴趣是最好的教师。学生喜欢信息技术课，但这种喜欢往往表此刻爱玩游戏，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。所以，在教学过程中要精心设计导入，激发学生的学习兴趣，关注知识与技能，过程与方法，情感态度与价值观三维目标，在知识教学的同时，关注过程方法和情感的体验，从而实现教学目的。

例如，学生学习指法是十分枯燥的，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，并且很不愿学。我在教学中采取游戏引入的方法，当学生玩游戏觉得有困难的时候再讲解指法练习，学生就学得就很认真。经过一段时间的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到简便自如了，此刻高一年级学生的英文速度都在50个每分钟以上，大部分到达100个左右每分钟，个别同学到达200多个每分钟，同学们基本上个个学会了盲打。

在讲授基础知识时，利用计算机、大屏幕、投影机进行重难点的讲解、示范演示。我在课前精心制作的powerpoint幻灯片、flash动画等课件，配以优美的音响效果，学生的注意力被完全吸引到教学上来，能够把精力放在课堂教学的现场发挥之中，让学生学到更多的知识，获得更多的技能。

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、理论性概念有针对性地讲解，做到突出重点、抓住关舰形象具体，然后让学生经过很多的操作来验证所学的知识，熟练的掌握操作计算机的基本技能，在学生操作的过程中，教师应加强巡视、辅导，及时发现问题，例如，在学习键盘一课时，我提问“空格键、换档键和backspace键有什么特征？”让学生讨论。经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。而换档键上有向上的箭头，其主要作用是来输入上档字母。backspace键有向左的箭头，其作用是删除光标前面的字母，相当于橡皮擦的功能，这样由浅入深、变抽象为直观，让学生对其印象深刻，利于记忆。

学生喜欢上信息技术课。教师应当充分发挥他们的主体作用，自主探索，合作学习，在实践中真正理解和掌握基本知识和基本技能。

高中年级的学生已经有了必须的阅读本事。能够自我探索一些工具及软件的使用方法，一般情景下采劝提出问题——探索问题——解决问题”的方法，即学生在使用一些工具时，一开始教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，让学生带着问题自我去阅读

教材，然后教师再加以引导，最终解决实际操作问题，经过长时间的训练，学生逐渐会构成发现问题并独立解决问题的本事。

如在photoshop教学时，教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忙起来。最终让学生互相交流，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，及工具栏中的各工具的功能。

总之，要上好信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，必须使用易于学生理解的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得趣味、生动，使我们的学生能在简便的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭计算机的本事，为他们今后的发展打下坚实的基矗

关注每一位学生的发展，尊重学生的人格，欣赏学生是教师必做的功课。学生在操作过程中，难免会出现差异，在这个时候我总是用欣赏的眼光来看待每一个学生，看到他们的闪光之处，然后加以赞赏的同时指出不足；注重发挥小教师的作用，并及时鼓励同学们只要肯下功夫，每个人都有可能变成电脑高手。在教与学的过程中，我尽量营造民主、和谐的氛围，这样不但能真正提高学生的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。

处于少年期的孩子活泼好动，充满自信但缺乏耐心。在一节课的时间内，总要求他们安安静静、规规矩矩地按照教师的要求做是很困难的。那么，如何坚持学生的学习兴趣，有效地实现教学目标呢，我认为首先要研究教材，精选资料，对容易的知识点的讲解可粗略一些，让学生自学；对难度较大的资料要想办法化难为易，其次，要让学生多动手。学生对动手操作十分感兴趣。试想，一堂课只讲理论不让学生动手，他们的注意力何以集中？所以，精讲多练、合理安排时间，难易结合的任务驱动，能到达较好的教学效果。要求所有学生都要完成基本任务，另外布置附加任务，让基础好的学生去完成，这样的分层让本事强的学生可有更多的练习机会以获取更多的知识技能。

信息技术课一般采用“任务驱动”教学方法，开始先由教师确定学习任务，然后教师讲解、演示。我认为应给孩子们展示的机会。让孩子上台面向全体同学操作不仅仅能锻练自我的水平，并且也供给了一个让学生和学生交流的平台。这是我在学习新课标之后思考的问题，多一种方法，多一些尝试能够多几个方位调动学生们的进取性和热情投入到学习中来。

例如我在讲授“图形的变化”这一资料时，就是让学生带着问题自主学习。首先打开“photoshop”程序，每个同学导入一条鱼的gif图片，之后，我开始\"变魔术\"，演示\"鱼妈妈\"的水平翻转变化，然后同学们探究\"鱼妈妈\"的其他魔术变法。\"鱼妈妈\"如何\"长大\"或\"缩小\"、\"鱼妈妈\"怎样\"转弯\"......学生们在问题的引导下认真地自主学习，体验发现的欢乐，学生的情感态度价值观在学习中得以体现。

最终，我请学生帮忙“鱼妈妈”找到一群“鱼孩子”创作作品。学生练习时，我要求\"越有创意越好\"。

学生展示作品以后，组织学生自我品评。如何评价作品、如何应对别人的评价都是教师需要引导和关注的。

课堂上，学生唱主角，我也深入学生中间，互相讨论，平等对话，一齐探究。请学生到教师机上演示，鼓励\"能者为师\"，激发了学生的学习兴趣，学生兴致盎然，涌现出很多有创意的作品。

教育本身就是不完美的艺术，整节课看来，任务密度偏大，个别同学只完成了导入和变形。应从学生的实际出发，尽量避免留下遗憾。

我认为，现代教育改革的核心是使学生变被动型学习为主动型学习，让他们在真实的环境中学习并理解挑战性的学习任务。教师的主角逐渐由传统的\"知识传授者\"转变成\"设计者、指导者、组织者、帮忙者、学习资源管理者及研究者\"。这在给教师提出全新的挑战的同时，也为教师供给了广阔的创造空间。我认为，信息技术课上创造性地使用教材要注意以下几点：

首先，根据信息技术课的特点，遵循\"从知识到技能、从技能到知识\"的认知规律：自学→掌握知识；动手→培养技能；应用→将知识与技能紧密结合并互相转化。让学生在动手实践中感悟知识，发现知识，构成技能。毕竟，未经\"必然王国的跋涉与历练\"，哪有\"自由王国的驰骋与翱翔\"？

其次，从学生的经验出发，选用他们喜闻乐见的方式完成趣味的学习任务，采取多种教学手段激发、坚持学生浓厚的学习兴趣，满足学生的\"发现\"需要和创造的\"成就感\"，尊重学生学习的独特体验，放手让学生学，实现教学的有效性。

然后，教学不能局限于一节课，局限于一时，必须着眼于学生的长远发展，以更高、更长远的眼光来处理教材，实现课程的拓展延伸。

**初中信息技术教学反思篇十**

我们学校是一所农村中学，计算机基础比较薄弱。学生的计算机基础也都参差不齐。学生在日常的学习过程中也对计算机有不同的认识，学习兴趣也各不相同。在实际教学过程中，有的学生吃不饱，有的学生消化不了，还有部分学生根本听不懂你在讲什么，老师很不好把握分寸。因此在信息技术教学过程中，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学方法和策略来挖掘学生潜力，提高学生自身素质，尤其是利用计算机解决实际问题的能力。下面就结合我的教学实践，谈谈几点反思：

信息技术这门学科具有很强的实践性、创造性、操作性。因此在教学中应尽量做到把课堂还给学生：15分钟老师教学，剩下时间由学生自主完成课前设计的围绕教学内容的课堂练习及任务，老师巡回指导并做点评。完成所有任务的同学可以获得自由上机的奖励。

即基础好的同学如果能快速完成任务，那么他的第二个任务就是当小老师教会一个不会的同学完成任务（老师监督，不准代劳）。完成所有任务后才可以获得自由上机的机会。

通过以上2个环节，一方面，可以调动学生上课的积极性，认真听课快速完成任务就能获得更多的自由上机时间；另一方面协调好基础不同的学生之间的差距（基础好的可以从教别人的过程中获得更多的提升）；再者认真听课出色完成任务的同学获得自由上机时间可以自学、自由发挥特长（杜绝玩游戏现象）。

1、精心设计课件，提高教学效率。

合理运用多媒体教学手段，可以使自己的课堂教学内容丰富而不繁杂，教学过程紧张但不忙乱。

2、操作示范，有效指导

老师示范后，可以找表现突出的同学到讲台操作演示，其他学生观察并找出问题，最后老师点评。这样可以有效提高学生的积极性，并使学生在查错纠错中掌握操作方法。

3、大量运用比喻，使知识形象化，简单化

计算机教学中的一些概念和名词术语很难被学生接受，适当应用一些形象生动的比喻，不仅有助于提高学生听课的兴趣，还能达到帮助理解和记忆的目的。

由于我校学生的特殊性，狠抓课堂纪律是重中之重。我根据学生喜欢微机课的特点，制定了停课制度。每节课由班长负责记录表现差的同学，轻者停课一节，重者停课一个月（被停课学生报给班主任，微机课时必须在教室学习）。该制度实施两周以来，效果显著，课堂纪律明显好转。

总之，要学好信息技术这门课程，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。

**初中信息技术教学反思篇十一**

在担任整个初中阶段的信息技术课程教学过程中，我学习了一些教学经验和教学方法。我觉得，信息技术课教学的主要目的就是让学生去了解计算机文化、初步掌握一些计算机基本知识及技能，进一步激发学生的学习兴趣，增强信息意识和创新意识，有效地培养学生对信息的收集、处理、应用和传输的潜力以及自学潜力和创新潜力。我认为，在教学中要把计算机作为一种工具，来提高学生的信息素养，培养他们使用信息技术解决问题的各种潜力。以下就我对初中信息技术课的教学作一浅谈：

近年来，大多数学校都陆续建成了新的电脑室，同时配备了几十台多媒体电脑，从而构成了一个功能较为强大的多媒体网络教室。我们教师在上课期间，能够借助多媒体网络教室的广播系统，对计算机的基本知识作出适当的演示并加以详细的讲解，使学生获得超多的感性知识，从而加深对知识的理解。例如：在讲授windows98系统操作时，我是这样做的：先让学生上机实践（当然上该节课前已安排学生进行预习），因为各个学生的理解潜力不一样，在他们预习后自我再在无老师的指导下进行实践，看自我的自学潜力有多强，从而证实自我的理论理解与实践是否一致。然后我运用了“跃龙门”多媒体教学软件，将正确的操作过程透过教师机演示给学生，并一边进行适当讲解，使学生们看到完整的操作过程。这样做就进一步证实了学生们对自我预习后自行上机实践是否全部正确。再让学生们上机实践一次，这样就收到了很好的教与学效果。同时，为了配合演示式的教学，我又根据课程资料及学生的理解潜力，制作有针对性的课件，使课程资料生动形象，变难为易。

学生要熟练使用计算机，仅靠教师的讲授和演示是远远不够的，务必透过超多的实践练习，才能掌握操作技能和技巧。练习的方式要多种多样，如课堂问答，上机操作，课内外作业演示等。在进行上机操作练习时，一般给学生布置有针对性的练习资料。例如，在讲完“word”软件中的文字录入及排版知识后，要求学生课后准备一篇50字左右的短文，在下一节上课时使用word软件进行录入、排版，并对排版提出合理的要求；又如在讲完ie浏览器的使用后，就让每位学生运用ie浏览器浏览本市的网站和其他教育网站。这样，每教学一项新资料，就及时让学生进行定量的练习，这样有利于激发学生的学习兴趣，巩固所学的新课资料，熟练掌握操作要点，提高学习效果。

自从学校多媒体网络教室的出现，上级领导对培养学生的上网操作潜力十分重视，因此，我们学校也少不了增加上网这项功能。在计算机教学中，网络为学生带给了更为广阔的信息知识环境。。学生能够透过上网获得丰富的信息知识。我们教师还可指导学生从网上下载学习软件，收集各类学习网站以及学习资源，不仅仅满足了他们的好奇心和求知欲，还培养了他们的信息收集、处理、吸收潜力；让学生在节日时，发送电子邮件给亲戚同学问好、祝福；让学生在因特网上阅读新闻、参加各网站的bbs、收发电子邮件等。采取各种方式设计教学模式，能够满足学生个性化发展的要求。

“任务驱动”的教学方法指在整个教学过程，以完成一个个具体的任务为线索，把教学资料巧妙地隐含在每个任务之中。学生在教师的引导下，透过完成一个个任务逐步掌握所学的知识与技能。为学生营造一个建构知识、

寓学于实践的环境，让他们在这个环境里，充满兴趣愉快地进行学习，突出了在“做”中“学”的思想。例如，我在因特网的教学中，我能够分为这样几个大任务：在因特网上浏览信息、在因特网上查找信息、从因特网上下载信息、在因特网上收发电子邮件、阅读网络新闻、参加bbs、在因特网上进行实时交流等等。对于“在因特网上收发电子邮件”这个大任务又能够分为：写信与发信、收信与读信、回信与转信、信件的分类和整理、订阅电子杂志、加入邮件讨论组等子任务；针对“写信与发信”这个子任务，又能够划分为：写信、发信、在信中夹一张照片、发送一个或多个文件、发送一段录音、发送一个影像、把同一个文件发送给多个接收者、成批发送信件等子任务。

在计算机上机操作时，学生会经常遇到这样或那样的问题，如果教师一一解答操作，不仅仅教师感到忙碌、时光紧迫，而且还限制了学生学习的主动性和用心性，得不到良好的教学效果。分组教学能够避免诸多弊端，提高学习主动性和用心性。教师根据上课班级学生人数进行分组，每组人数不要太多（控制6--8名），每个小组有固定的机位并设两名小组长，上课前先进行培训。当本组同学遇到问题时，由小组长充当小老师进行辅导。当有些问题较难时，教师要鼓励全组成员一齐研究解决。如果处理得当，教师要及时表扬，使学生充分体会到成功带来的喜悦。这样一来能够极大地激发小组成员的动手潜力。如果小组解决不了，可由其它小组提出方案或由教师进行指导。

利用信息技术学科工具性的特点，能够加强与其它学科的横向联系，不仅仅能使学生更扎实的掌握课堂所学资料，而且还能让学生对信息技术课有更完整的认识。例如：我让初中二年级学生运用所掌握的信息技术知识和上网技能，到因特网上查找文字、图片、照片等资料，制作一个以“环境保护”为主题的powerpoint幻灯片。学生们兴致勃勃的查找有关环保资料，精心制作出一套集知识性、趣味性于一身的幻灯片。这样，让学生完成了课堂学习资料的同时，还增长了课外知识，实现了与其它课程的整合，使学生亲身体会到信息采集、处理、加工的全过程，大大提高了学生的信息素质和信息实践潜力。

信息技术课的最终目的就是培养学生利用信息工具解决实际问题的潜力，而这种潜力的培养关键在于教师潜移默化地引导。作为教师，要善于发现学生在日常学习生活中遇到的实际问题，并进一步引导他们利用信息技术，解决所遇到的问题。例如：各班要出手抄报展览，我就提示学生能够利用学过的信息技术知识，使用word2003软件来制作更美观的电子手抄报，然后交给老师打印出来，在校园内展出，学生用心性大大增强了，部分学生做出版面新颖、资料丰富的电子手抄报，收到了很好的效果。此外，我还让学生利用“画图”软件来出版班上的墙报。这些实际运用不仅仅有利于学生灵活掌握所学过的知识，还能使学生认识到信息技术的优越性，增强了信息意识。

记得在二零零四年五月，我到云浮市教师进修学校参加课改学习，在学习期间，令我最深刻难忘的就是，广东省信息技术科科长要志东同志说过一句话，她是这样说的：“信息技术教育重在培养学生的信息实践潜力和应用潜力，一般不宜采用传统的考试方式来评价学生对知识的掌握程度高低，而要在上机操作中真正体现出来”。她所说的正好与我所想的所做的一致。在实际教学中，我根据所学资料不一样，采取了不一样的评价方式来考察学生的学习状况。例如：在教学“画图”软件后，我采取了“作品展示，开放式评价”的方法，由其他学生一齐来打分评价。在教学“写字板”、“word”一类的软件后，采取“指定资料、单人考核”的方法，先提出具体考试要求，并限定时光完成。例如：要求每位学生使用“word”软件输入一篇文章，规定排版要求，完成后上交到教师机，由教师当堂给分。

总之，信息技术学科由于其实践性及应用性强的特点决定了在教学中务必采取相应的、灵活多样的评价方式，才能有助于培养学生的实践创新精神。以上是我在初中信息技术课教学中都运用过的教学手段及教学方法，但在实际教学过程中，还务必针对具体的教学资料采用灵活多样的教学手段及教学方法，才能使教学效果和教学质量再上一个新台阶。

**初中信息技术教学反思篇十二**

提高课堂教学有效性，在新课程改革的背景下，通过运用恰当的教学策略，促进学生基础性、发展性和创造性的提升；有效的促进学生真实的成长和进步。

现代社会中，计算机与网络技术的运用已经渗透到社会的各行各业和平常百姓的日常生活。日新月异的变化使人们清醒认识到：不掌握计算机知识和基本技能，将难以在现代信息社会中有效地工作和生活。信息技术课程已经成为学校必不可少的课程之一。然而信息技术是一门新兴学科，与其他学科相比，缺少现成的教学经验供我们借鉴，所以我们必须不断探索新的环境下的新型教学模式、教学方法。要从教学实际出发，根据不同的教学目标、内容、对象和条件等，灵活、恰当地选用教学方法，并善于将各种方法有机地结合起来。任何一种方法和模式的选择和使用，都应该建立在深入理解其的基础上。作为一线教师我结合自己的教学实际，总结了一些较实用有效的教学方法。

计算机课程中有相当一部分是基础理论知识，对于十三、四岁的初中学生来说有时较难接受。如果在讲课时适当地运用比喻，就会有助于学生对知识的理解和掌握。比如，在讲网络中的域名和ip地址时，我是这样讲的：世界上的人很多，我们怎么来区分彼此呢？我们可以通过用自己的名字和用身份证号两种途径，我们可以使用身份证号来唯一的指定某人，但是，身份证号太难记了，日常生活中，我们用名字来指定某人。网络中的计算机也一样，为了区分彼此，他们也有“名字”——我们称之为域名，同样他们也有自己的“身份证号”——ip地址，ip地址可以唯一的指定一台计算机，但是，记住它不太容易，平时，我们只用域名来指定网络中的计算机。这样，学生们很轻松地就揭去了域名、ip地址的神秘面纱。

众所周知，汉字输入训练是一项机械、枯燥的教学内容。有的学生往往在学会了输入方法之后不愿花时间反复练习，这样就不容易再提高输入速度。那么如何激发学生的学习兴趣呢？我建议创设一种愉快的环境，让学生在玩中学，在练中学不失为一种好方法。首先进行指法训练。对照实物让学生认识键盘，并讲解键位及指法要求，接下来我为每一台学生用机安装打字游戏软件。各式各样的打字游戏马上引起学生的浓厚兴趣。学生们尤其喜欢“警察抓小偷”练习指法，通过几次游戏比赛，学生很快就能记住指法与键位。然后就可以教会学生汉字的输入方法，进入实际训练。以后可以再安装上汉字输入的测速软件，搞几次分组或全班学生的输入竞赛，调动起学习的热情。

当代的初中学生年龄虽小，但是已有较强荣誉感和好胜心，对老师的评价尤其在意。所以每当学生有好的作品完成，我就利用极域广播软件展示给全班同学，同时加以表扬鼓励，这不仅会激发被表扬学生的学习兴趣，对其他同学也有很好的促进作用。此外，针对不同程度水平的小组同学，制定不同的标准要求，只要能达到目标，不断有进步就适时给予玩益智游戏的奖励。用“玩”这个手段，达到促进练的目的，使大多数同学都能在原有的基础上有提高，促进了全体学生整体水平的提高。

所谓任务驱动法，就是把每个学习单元中要完成的教学内容设计成一个或多个具体的任务。让学生通过完成一个个具体的任务，掌握教学内容，达到教学目标。我感到，让学生有目的的学习和实践，可以提高学习效率，锻炼学生的学习和探索能力。比如有一节课的内容是powerpoint中动画效果的设置。首先我给学生展示两张生动新颖的贺卡，一张是静态的另一张是带有动画效果的，问学生们更喜欢哪一张？接着我这么说：要想给对象添加动画效果那得先找到有关动画的命令吧，发挥你们的聪明才智找找看吧。学生们首先找到预设动画，我就趁机提出简单要求让学生试着动手操作，接着提出较为复杂的要求引入自定义动画，这样整个教学过程条理清楚、层次分明、顺理成章、轻松自然。实践证明任务驱动法能开发学生的思维创造力，引导学生进行独立思考，让学生进入主体角色主动地去学习，成为知识的主动建构者。

信息技术教学中存在这样一个问题，就是老师讲解的时候，学生感觉都会，热情高涨跃跃欲试，真的放开让他们自己做，却又不知道如何下手。究其原因，他们只是在课堂上依葫芦画瓢没有理解其操作的真正意义。后来我试着让学生当老师到教师机上边操作边讲解其操作含义，没想到学生的语言比我讲的更容易让学生们理解，同学们都不约而同的为他鼓掌。这说明大家很欢迎这样的小老师。我想，孩子们之间比我们与他们更便于沟通，不妨多给孩子们这样的机会！同时我们也要尽可能用孩子们的语言讲解问题。

以上是我个人在信息技术教学中的一点体会。总之，信息技术教学还是一门十分年轻的学科教学，它需要我们不断地通过教学实践并结合教育理论来指导，需要我们每一个计算机教师共同努力、研究。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找