# 2024年六年级信息技术教学反思(九篇)

来源：网络 作者：雪海孤独 更新时间：2024-09-02

*在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。六年级信息技术教学反思篇一在教学中可以...*

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

**六年级信息技术教学反思篇一**

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。

中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。学生在“打地鼠”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，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。

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。

**六年级信息技术教学反思篇二**

随着二十一世纪的信息时代的到来，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。尤其是从去年开始，制定了高中生的信息技术必须合格，才能参加高考的政策，提升了信息技术在学生中的地位。

信息技术课是一门实践性很强的学科。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。

我校中学生大都家中没有电脑，平时对电脑接触的也比较少，那么如何在一周短短的两节课中，让各个学生充分地有效地掌握本周所学知识，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努力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。例如在讲《认识计算机》时，主机内部各个部件的形状与功能通过图片来看，还是比较抽象的，我就打开一部旧电脑，现场实战讲解，学生可以看清每一个部件的位置，而且也可以拔插各个部件观看计算机出现的状况而了解各个部件在电脑里功能。

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。又如在讲word制作电子小报时，我让学生观看许多获奖的优秀作品，让学生在欣赏中去感知制作优美小报的方法，先剖析每个小报精美处的制作去模仿，再让学生在此基础上发挥想象，创新、探索，制作出自己风格的作品。

当然由于教学经验的缺乏，教学中必然存在不足之处。往往会顾此失彼，教学实际与想象产生偏差，同年级各个班的学生实际情况又各不同，每个班的学生学习能力又参差不齐，教学时很难针对各个班进行各个设计，从而造成教学的偏差。但是一年多的教学实践，已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。

**六年级信息技术教学反思篇三**

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。

**六年级信息技术教学反思篇四**

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积极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。

**六年级信息技术教学反思篇五**

本节课以大海深处摇摇曳曳的水草和热带鱼作为切入点引入学习的课题，生动活泼的鱼儿可以激发学生动手画画的兴趣，学习用曲线工具绘制曲线并进行自由的构图，发挥学生的想象力。

由于本课中使用曲线工具绘制单弧曲线与双弧曲线是学生较难掌握的操作，而其中单弧曲线的绘制对学生来说是难中之难。因此，本节课采取如下教学环节的设计很好地完成了教学目标。

“兴趣是最好的老师”。在教学中只有不断地诱发学生的求知欲，培养他们的学习兴趣，使他们始终保持积极的思维状态，才能达到，思有方向，学有目标，获有新知，用有创造的目的。上课伊始，我以创设动画片《海底总动员》为情境导入新课，让耳熟能详的“尼莫”引导学生的学习兴趣，学生满腔热情的投入到学习中来，给整个教学过程一个良好的开端。

信息技术作为一门新兴学科，也需要我们将教学活动和现实生活背景密切联系起来，让同学们在生活中学习，把知识性的东西转换成操作能力，真正体现出信息技“源于生活，用于生活”的原则。导入新课，将学生的学习兴趣调动起来了，本人紧接着用课件展示了生活中常见的带有曲线的例子，并配上旁白：仔细观察我们身边的物体与风景，你会发现很多有曲线的画面，曲线工具在画图软件中可以说是一个应用广泛的工具。各种的曲线线条可以构成鱼儿、高山、山路、河水、柳枝等许多线条优美的图形。学生通过观察、倾听、领会了解曲线绘制在画图中的重要地位。

由于本课中使用曲线工具绘制单弧曲线与双弧曲线是学生较难掌握的操作。五彩斑斓、千姿百态的深海鱼，在婀娜多姿的水草中流动，这景象往往让人心旷神怡。怎样用曲线工具画鱼儿的方法呢?在教学活动中采用循序渐进，分步教学，符合学生的认知规律。本人采用了四步骤完成了教学任务：

⒈鱼儿图形有组成。鼓励学生自主观察图形并引导学生说出鱼儿的构成。

⒉组成鱼儿图形的线条与图形。引导学生观察鱼的构成，找出鱼儿的线条和图形有：单弧曲线、双弧曲线、圆形，从而培养学生的观察能力，营造积极回答的课堂气氛。

⒊绘制单、双弧曲线线条。引导学生阅读教材中的操作说明，让学生学会用曲线工具来绘制出鱼儿的图形，让学生有目的地操作。

⒋绘制鱼儿。让学生自己尝试一下画出其他图形的鱼儿，发挥学生的想象力，培养学生的创新能力

**六年级信息技术教学反思篇六**

在教学《美化文章》一课，我采用“以学生为主体，演练结合”的教学模式取得了很好的效果。

课堂上，我首先把学生带入了老师变“小戏法”的情境中，用形象生动的文字跳动变化吸引学生的注意力，同时，展现漂亮的艺术字，这些字有的形状不同，有的颜色不同，有的带有阴影效果，有的带有三维效果，学生们看到这么多漂亮的字，兴趣很浓，争先恐后地说出了自己的想法：

“老师，这么漂亮的字是怎么做出来的？”

“我们能学会吗？”

“我想做出别的样儿，行吗？”

学生们的声声提问，道出了他们强烈的求知欲。这时，我因势利导，提出教学内容，要求以小组为单位，互相探讨，提出：“你学会多少就汇报多少，看那组同学的方法和别人的不一样？”

这一番话真的起了作用。“学会多少就汇报多少”，不拘一格，给学生留下更多的自由空间；“看那组同学的方法和别人不一样？”则具有挑战性，大大调动了学生探究知识的积极性。教室里呈现出积极参与、主动思考、热烈交流的景象，学生的精力都高度集中在解决问题上。

看书时，同学们神情专注，在字里行间寻找答案；讨论时，有的学生边说边操作，有的还指点比划，唯恐被人听不动；交流时，各小组同学各抒己见，展示自己的学习成果，仿佛他们就是小小电脑专家。

自学后的自由发言，积极踊跃： 有的说：“单击‘插入’菜单，选‘图片’中的‘艺术字’调出艺术字库窗口，在窗口中选一种式样，单击‘确定’，出现‘编辑艺术字’对话框，在对话框中输入文字，然后单击‘确定’在文章中就出现了漂亮的文字。”

有的说：“老师，我不是那样做的。那样操作太麻烦，我发现工具栏中有一个图标，它是插入艺术字小按钮，我一单击它，就出现艺术字库窗口，这样很方便。”

有的说：“我按alt+i，弹出插入下拉菜单，也可以找到图片—艺术字。”……

对于艺术字工具栏上各个图标的功能的学习，学生们的兴趣更浓了，我首先出示了一个“锦囊”的图标，吸引学生的注意了，学生个个想来亲自打开锦囊，探究里面的内容，当发现“艺术字工具栏”时，他们个个瞪大眼睛，小手不停地操作着，变化着艺术字的形状、颜色，领悟着计算机神奇的功能，做出了一件件成功的，具有创意性的作品。

这次教学，学生始终处于在强烈的学习兴趣中，不断探讨，不断创新，生动、形象的课件，为学生的学习创造了条件。

**六年级信息技术教学反思篇七**

信息技术教师教学工作一件最头疼的事情就是在机房上课时后的纪律问题。面对学生为数多，接触时间少，不少同学姓名也叫不出来，深入思想辅导教育难以落到实处，遇上一些不听话的学生，总不能因少数几个耽误大多同学的学习机会，因此难免会感到课堂纪律不尽人意，自己又累得要命。

究竟如何管理好课堂纪律呢？我一直在思考着。骂、惩罚那都是我自己极不愿意的做法，我希望的是学生们都能自觉地遵守课堂纪律。在课堂上学生坐姿端正，不交头接耳，不做小动作，不随便说话，举手发言等等，这被不少人视为良好的课堂纪律，开始时我也这样认为，然而，细心一想，却发现它的不足之处。学生遵守课堂纪律，常常意味着他们能按教师的预想，教师的模式，教师要求的方法从事课堂学习行为，就是学生能理解教师的意图，顺应教师的思路，密切“配合”教师共同所谓教学任务。然而时代在发展，我们呼吁课堂的民主化、人性化，我们的教育方式和理念发生改变，孩子是我们教育的上帝，要给孩子充分发展的空间，老师也不能再用老一套的管理方法管理学生了。

经过一段时间的摸索，根据自己平时的实践，总结了一些维持信息技术课堂纪律的方法：

由于小学生的好动、好奇心强，对于信息技术这一门可以动手实际操作的新学科有很大的兴趣。但如果教师在教学过程中只是按照传统的教学方法，完全依据教材介绍的知识对学生进行教学，让学生掌握粗浅的知识后就反复不断地作同样类型的练习，那么学习就会变得枯燥无味，久而久之就会降低学生刚激发出来的那一点点的学习兴趣，以至成为一种新的学习负担。如果不及时调整，学生就可能做起小动作，甚至开始捣乱。这时候就需要教师备课过程中深挖教材，改变教学策略，让教学过程更有吸引力。

“精讲”，是指对于学生自己看得懂的、易理解的内容，教师少讲，甚至不讲，让学生自学；而对于一些较难的知识要有针对性地讲解，突出重点，抓住关键，突破难点，让学生掌握要领。“多练”，是指让学生尽可能多地参加实践操作，从而掌握信息技术的基本知识与技能，培养学生的自学能力。在学生实际操作时，教师加强巡回辅导，及时解决学生发现的问题。这样学生的精力就会集中到学习内容上去了。

互动可以在小组合作中体现。小组合作实际上是一种优、差的合理搭配。在共同完成任务的过程中，优生发挥特长，施展才能，差生尽其所能，学有所得。这实现了学生资源的共享利用。这种互动能够调动优、差生的积极性，将会明显的改善课堂纪律。

我带有16个班级，我发现有个别班级有些特殊，学生好像有些与众不同，我用尽了我的对策，效果不尽人意，我就主动与班主任老师沟通，得知他们班有一套奖励机制——分组打分,奖励先进组。在课堂中，对学生的表现进行表扬与批评，班干部进行登记，统计到班级中。我持之以恒发现这个班级纪律明显有了好转，不再觉得这是一个特殊的班级了。

要维持好课堂纪律，教师必须在学生心目中树立威信。而威信的树立又要求教师具有较高的素质。正所谓“亲其师，信其道”。

信息学科的课堂是一个电子课堂，学生在行动教师是可以随时监控的，通过远程控制，容易让学生潜移默化的转变。刚开始，我经常听到这样的喊叹——老师好厉害啊，在讲台给我辅导；老师上课控制了我的电脑，有没有控制你的？老师网络水平好高啊！

其实那是什么老师厉害，什么水平高啊，只是将课堂教学软件很好的利用罢了！

可见，要根本上管理好信息技术的课堂纪律，我们教师应该立足于人的发展，对学生既要严格要求，又要体现人文关怀。因此教师应要多一些人性，多一些理智，对学生多一分关爱，多一分理解，多一分宽容！

**六年级信息技术教学反思篇八**

计算机科学与技术是一门新课程，它对于培养中职生的科学精神、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。在计算机科学与技术教学中，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，探索适合计算机科学与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。

20xx-20xx第一学期的工作结束了，结合本学期的工作实际，我针对自己在教学行为中存在的问题和薄弱环节进行评价和反思，写出如下反思报告，以利于在以后的教学中有所帮助。

一、把计算机科学与技术教育提高到培养学生未来的生存能力的高度。

计算机科学与技术的重要组成部分——计算机作为信息时代的主要载体和工具，在教育中担负起越来越重要的作用。所谓计算机能力，是指利用计算机解决问题的能力。比如能自行开关机器、能用画图软件进行画图、能独立进行windows的操作、能用字处理软件作一些文字编辑的能力，能利用因特网获取信息的能力等。将计算机能力提高到学生未来生存能力的高度，有深刻的社会原因，这与现在常常提到“功能性文盲”有关。“功能性文盲”最初的含义是指未能获得读、写及计算能力的人，他们无法与同时代的人沟通，尽管他们可能上过学，并获得过文凭。当今的信息社会，读、写及计算能力有了巨大的扩展，“功能性文盲”的标准也有了更为广泛的涵盖面。

“读”的含义在发生变化，不仅要读印刷的文本，而且随着全球网络化的到来，如何有效、快捷地阅读网上丰富的信息资源成了一个现代人必备的才能。

“写”的含义在发生变化。写也不仅是指以往的用笔书写，它还包括借助计算机的“写”。更为重要的是，还需要将自己的思想或需求在网上书写，通过网络和其他人甚至全世界的人交流，以便获取最广泛的帮助和支持。

“算”不仅仅局限于过去的做算术。计算机的出现，使算内涵和外延极大的.扩展。很好的把握计算机的计算方法，能大量节约精力和提高效率。我们有义务让学生认识到，计算机能力的缺乏，将导致成为新的“功能性文盲”，如果自己成为“功能性文盲”，将有可能出现如下的尴尬局面：在用途越来越广泛的咨询系统的电子触摸屏幕前无从下手；手持信用卡却在atm自动取款机前取不出钱来；在家庭的自动化器具面前不知如何使用；在浩如烟海的internet信息中找不到急需的信息等等，这样就可以让学生明确计算机科学与技术的重要性。

二、加强教学方法的改进：

教师的教学方法直接影响到学生的学习态度、学习效果。只有积极调动学生，能够让他们主动参与，思维得到开发，这就的教学才会让学生感受到轻松的学习氛围。

1、自学是掌握知识的主要途径，是学好计算机科学与技术课程的基础。当今世界科学技术突飞猛进，知识更新速度也在逐步加快，特别是以计算机和网络技术为代表的计算机科学与技术更是日新月异，以至于一些以前已经学过计算机的人还要从头学起。在这样的情况下，如果我们只是一味地教学生学一成不变的东西，那么也许学生还没有毕业，那些东西就早已过时了。因此，我们必须改变传统的“教师讲，学生听”的学习方法，努力培养学生的自学能力，让学生积极主动地去获取知识、获取信息，只有这样，才能让学生逐步掌握千变万化的计算机科学与技术，才能适应信息社会飞速发展的需要。

2、几年来，计算机组在计算机教学模式的研究中，逐步形成了以“任务”为驱动，采用类似于科学研究的探究方法来进行知识、能力传授的教学方式，它让学生就某一“学习问题”自觉地、主动的进行探究学习。正如苏霍姆林斯基说过：“在人的心灵深处都有一种根深蒂固的需要，这就是希望自己是一个发现者、研究者、探索者，而在孩子的精神世界中，这种需要特别强烈”。于是教师从讲授者逐步转变为学习的促进者和引导者，学生从被动的接受者转变为主动的探究者和创造者。在这个过程中，教师的主导作用和学生的主体作用是互动的。教师设计了合理的任务、环环相扣的教学过程，推动学生发挥主体作用、主动地去完成各项任务；而学生的主体作用发挥得越充分，就会发现并解决更多的问题，当问题无法解决时，就会求助于他人、求助于教师，此时，教师为学生所推动，可以深入发挥其主导作用。主导推动主体，主体促进主导，直至完成整个教学。在这个过程中，任务作为重要的载体，被教师、学生运用，推动整个课堂教学的进行；因为学生、教师的推动，任务的本身也会发生一些事先不可预知的变化，可能发生更为深层次的拓展。

3、“课程整合”的教学模式是我国面向21世纪基础教育教学改革的新视点，它与传统的学科教学有一定的交叉性、继承性、综合性，是具有相对独立特点的教学类型。从理想的状态来讲，整合型课程十分有利于学生在多方面的全面提高，是课程改革的趋势。计算机组在计算机课教学中，根据实际需要，设计综合化的教学内容，将其他学科的一些内容整合进来，在课堂上不仅讲计算机科学与技术，而且涉及多学科知识，将各类学习看作计算机科学与技术课程的有机组成部分，在组织教学时，把这些相关的知识联系起来进行教学，促进和实现多学科知识之间的真正联合，从而形成了一种综合化的教学模式，有助于促进学生多方面发展。例如在讲解软件时，让学生利用数学知识来求excel中的内容。

这类课型其优势在于：首先，知识之间的联系有助于提高学生的学习兴趣。每个学生都有自己所感兴趣的问题，只有他看到某一要学习的知识与他所熟悉的或喜欢的知识有关联时，那么在他面前的知识就立即变得开阔起来，学习兴趣就会提高，从而形成突破口，会收到良好的学习效果。其次，整合课型促进了多方面教学目标的实现，有助于学生综合素质的提高，能够促进学生的全面发展。

三、注重创新精神和实践能力的培养

学生的能力是在实践过程中得到培养和提高的。在完成任务的过程中，学生每实践一步，都要经过自己大脑的思考和自己的亲自操作，学生还要根据具体情况随时修正和调整自己的计划、行动和方法，学生能力的培养，也就落实在这些实践过程之中。因此，教师要注重学生完成任务的过程和方法。在教学设计时，教师要设计学生进行研究的全过程；在教学中，教师要注重引导学生亲自体验获取、传输、处理、发布和应用信息的全过程，同时体验创新；在指导学生交流时，教师不仅要让学生交流作品，还要让学生交流完成作品的过程和方法；在对学生的学习活动进行评价时，不仅要看学生完成任务的结果，更要重视学生完成任务的过程和方法。总之教师要从多方入手，使学生在研究学习的过程中增长才干，学会创新。

1、教学内容贴近学生的实际学习生活和社会生活，使学生具有创造的源泉

教学内容贴近学生的实际学习生活和社会生活，学生才具有创造的基础，才有可能激发学生的学习积极性和主动性，引发学生的思考和联想，从而发挥出学生的潜能。

“创设情景”可激发学生学习的欲望，“身临其境”更可以激发学生的创作欲望。如，五一劳动节到了，让学生设计庆祝自己父母节日的图片；学校要召开运动会，让学生设计本班啦啦队的标语牌以及设计运动会成绩统计表；学校要召开辩论会，让学生制作自己的演示文稿配合演讲等等。大量的实践告诉我们，学生有创造的源泉，又有创造的激情可以充分调动起他们的积极性，挖掘出他们的创作潜能。学生的能力也会在创作实践中得到培养和提高。

2、创设研究性、协作性、主动性学习方式的环境，让学生在研究过程中增长才干，学会创新

研究性学习、协作性学习、主动性学习是计算机科学与技术课程的主要有效的学习方式，有利于学生信息处理能力、创新精神以及协作精神的培养。教学中教师要注意创设研究性、协作性、主动性学习方式的环境。

开展基于主题研究式的计算机科学与技术教学活动，是创设研究性、协作性、主动性学习方式环境的一个好方法。创设一个主题，让学生围绕这个主题进行研究，完成获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的全过程。学生在活动过程中通过积极探索和交流，完成对某个主题的了解、认识，使学生的学习过程成为研究、探索、找到方法、得出结论或规律的过程。在这个过程中不仅能培养学生的信息处理能力、实践能力和创新精神，而且可以培养学生与他人合作的能力和协作精神。

教学中不仅要创设主题，还要设计符合学生情况和学习环境的任务。而且主题和任务要有实际意义，要贴近学生的社会生活和学习生活。例如，“环境保护”是一个永恒的主题，也是全社会都关注的主题。针对这个主题，教师可设计以下不同的任务：制作以“环境保护”为主题的电子板报；制作“环保专刊”或有关环保的演示文稿，介绍和宣传环保知识；通过实地考察和调查研究提出环保建议和解决环境污染问题的方案；制作以“环境保护”为主题的网站等。

四、多鼓励学生，学会欣赏学生

做为一个好老师，应该关注每一位学生的发展，尊重学生的人格，而且还要学会去赞赏学生。高二的学生虽然经过了一年的学习，但在上机操作过程中，难免还会出现这样那样的错误。这就要求教师耐心加以指导，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。所以上计算机科学与技术课时，要努力营造民主、和谐的气氛，对学生的进步要及时表扬和鼓励，这样不但真正提高了学生的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。

五、创设良好情景，注重情趣培养

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，它在学生的学习中具有重要的作用。如在学习《flash动作补间动画》一课，大家都怀有一种畏惧又好奇的心理，很想知道动画是如何“动”起来的，更想切身体会一下操作计算机的乐趣。学习任何事情的最合适的动机是当兴致高、心里想做的时候。我抓住这一契机先提出这样一些问题：“你知道动画是如何制作的吗？”、“用flash这个软件又如何制作动画效果呢？”，接着我向学生展示了课外活动小组中学生做得一些flash动画，通过观看，这时学生学习兴趣倍增，教学气氛活跃，从而顺利进入了新课的学习。在现有的教学条件下，不断进行教学研究，在教学理论指导下，采用多种有效教学方法，激发兴趣，如果师生的教学双边活动是愉快的、积极的，学生获取知识的时刻也是最佳的。

六、精心处理教材，分层次教学。首先要将教材研究透选彻，要将学生了解清楚。这样就可以根据学生的情况进行教学了。要注意精讲多练，精选内容，对容易的知识点的讲解可粗略一些，让学生探究学习；对难度较大的内容要想办法化难为易，可利用多媒体教学软件，教师边讲解边演示；学生边听讲边操作，实行手把手教学。其次，要让学生多动手，学生对动手操作非常感兴趣，要给他们百分之七十的时间练习。再次，本学期主要讲授了flash动画的使用，学生学习和掌握的程度不一样，所以布臵操作任务时不要“一刀切”，对基础好的学生，除完成基本操作任务外，可布臵较高层次的额外任务，让他们去完成，这样既节省老师的教学时间，也给学生更多的练习机会使他们获得更多的知识技能。

七、教学方法多样化，培养学生自学能力

计算机科学与技术课一般采用“任务驱动”模式教学，开始先由教师确定学习任务，然后教师讲解、演示，同时可以采用网络教学，通过网络和自制的学习网站，引导学生通过网络手段自主学习和探究学习，鼓励学生之间相互帮助交流共同提高。在此基础上，再由教师点拨关键点、演示重点内容。有时，让学生上台操作，边操作边做解释，教师适当补充，这样的效果也很好。

八、与其他学科整合，提高学生利用计算机分析问题，解决问题能力的培养。当今计算机网络的庞大资源库和对信息的基本操作是提高学生科学文化素质的重要途径。让学生认识计算机在现代社会中的地位、作用以及对人类社会的影响，培养学生学习和使用计算机的兴趣，培养学生用现代化的工具和方法去处理信息的意识；各学科的考核越来越重视与社会实际问题的结合，让学生初步掌握计算机的基础知识和基本操作技能的基础之上，引导学生通过互联网络，加深学习效果，根据所学的知识在论坛中与网友讨论各种问题，进行交流、讨论、齐心协力一起解决问题，如各学科在教师在教学过程中常常为学生提供一些关于某知识点内容的参考网站，在计算机科学与技术课上应注重引导学生通过浏览和学习这些网站内容，学生可以通过网络与其他学生、各种专家、教师等交流，扩大了课程资源范围，拓展了学生自身获得知识的渠道，发展了学生的思维能力，提高了学习效率。这一方面这学期我做的还很不够，以后在这方面要多与其他教师多交流，加强计算机科学与技术辅助教学这一功能。

九、教学评价一般在教学过程中使用较多，特别是在学生自由创作过程中，教师对于学生的活动给予恰当的评价，可以激发学生的创作意识，促进学生更主动地学生，参与到课堂教学中，掌握教学内容，达到良好教学效果。也使学生更客观地评价别人的作品。让不同水平的同学在活动中都能有所发挥和创新。本学期我在这方面做得也不足，往往是布臵完任务，就去指导学生操作，而没能及时给完成任务的学生评价。

计算机科学与技术教学最根本的目的是培养学生的信息素养，让学生具备一定的信息能力解决自身生存中所遇到信息问题，适应社会的需求。在思想意识上明确了计算机科学与技术教学目的是计算机科学与技术教学成败的关键，提高学习兴趣是必要的手段，培养计算机科学与技术素养是根本。我们教学的对象是学生，把学生培养成为一个什么样的人非常重要，以这个目的指导我们备课、上课，指导学生参与实践活动，就会取得良好的效果和显著的成绩

**六年级信息技术教学反思篇九**

信息技术课是技术课，目的是培养学生技能。同时这种技能不是计算机本身，而是使用计算机去处理信息的技术和能力，是适应信息化社会的必备技能。高中的信息技术课不是专业的计算机课，它以提升学生的信息素养为宗旨，强调通过合作解决实际问题，要充分考虑学生的个性差异、充分挖掘学生的潜力，实现学生个性化发展高中技术性课程与学术性课程协调配合，最终的培养目标是：培养有创新精神和实践能力的，适应信息时代发展需要的合格的公民。

信息技术课堂教学过程中要调动学生的主观能动性，让学生自主探究，还要注重学生综合处理信息的能力的培养，强调以学生为主体的信息收集，处理和应用的实践活动，为信息技术教学营造\"宽松，主动，愉悦\"的学习氛围，使学生在快乐中活动，在活动中学习，在学习中创造。现浅谈下高中信息技术教学设计的几点体会：

一、转变教育观念，树立育人的教学观和学生自主学习的现代教育观

旧的教育观念就是由教师通过讲授、板书以及教学媒体的辅助，把教学内容传递给学生或者灌输给学生。老师是整个教学过程的主宰，学生则处于被动接受老师灌输的地位。在这样一种结构下，老师是主动的施教者，学生是被动的外部刺激接受者即灌输对象，媒体是辅助老师向学生灌输的工具，教材则是灌输的内容。要打破以前以学科知识为中心的教学观，树立育人的教学观和学生自主学习的现代教育观。教师在教学过程中应与学生积极互动、共同发展，要处理好传授知识与培养能力之间的关系，注重培养学生的独立性和自主性，引导学生质疑、调查、探究，在实践中学习，促进学生在教师指导下主动地、富有个性地学习。教师应尊重学生的人格、关注个体差异，满足不同学生的学习需要，创设能引导学生主动参与的教育环境，激发学生的学习积极性，培养学生掌握和运用知识的态度和能力，使每个学生都能得到充分的发展。

二、利用发现探究的教学设计，提高教学效率

在信息技术教学中鼓励学生用自己的头脑去获得知识，重视学生的学习主动性，不要把学生当作学习的被动的接受者。其教学设计为：简述操作要领→操作尝试→启发引导→操作学习→反馈指导→巩固练习→归纳总结的教学设计。这种教学方法，一是使学生掌握知识和技能，二是发展学生的智力。如在学习excel时，学生对于excel基本操作，如，计算、排序，图标等操作，在老师的指导下能轻松完成。但是通过布置一个任务（学生考试成绩的统计汇总及分析），学习效果就一目了然了。至于巩固练习和归纳总结，道理是很显然的。这充分体现\"教师为主导，学生为主体\"教师的教学与学生的操作时间密切结合的教学设计。

三、构建\"主体—互动—探究\"的教学设计，激发学生创作兴趣

在信息技术教学过程中，老师先布置任务，学生通过完成任务来自主的参与教学，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，在大多数学生基本完成任务后，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，适当的引导讨论方向。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。

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