

2023年部队一季度工作总结及二季度工作计划(模板5篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

桃花源记教学反思篇一

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愿意。把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生的学习兴趣，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，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》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“青蛙过河”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，老师再讲解指法练习，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。这是相对于低年级的学生而言的。

相对于高年级的学生而言，要学习的基础知识比较多，学生对相对枯燥的基础知识却普遍感到乏味，学生虽对计算机的兴趣值颇高，但对教师讲起理论知识却不感兴趣，任凭老师费尽口舌、筋疲力尽，学生对基础知识的掌握仍似是而非，只知其一，不知其二。

桃花源记教学反思篇二

学生最爱上什么课，就是我所教学的：信息技术。学生爱上信息技术课，这种爱好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。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，从而到达提高教学效率的目的。

“授人以鱼，不如授人以渔”。在我的教学资料中，既注重传授知识，又注重让学生理解电脑独特的思维；不仅仅要会使用电脑，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学习的认知结构，使学生学到的知识和获得的潜力的迁移，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，让学生进入主体主角，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，赋予学生自主选取的权力，选取方法是自由的。建立多向的交流环境，学生能够问教师，也能够互讨论，还能够查资料来解决。我们能够明确地告诉学生：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，根据自己的选取到自己感兴趣的知识，真正成课堂的主角。学期末我还让学生尝试，自己给自己的作品打分，学生的诚实、信心

也是我所教学的体现。

教学的确是一门艺术，而且这门艺术又要跟现实结合起来，即教师又要赶进度，又要尽量把课上得生动，的确很不容易。你能够尝试着课前先告诉他们通过本堂课的学习能够解决哪些问题，把这个结果通过实例的方式呈现给学生，调足他们的胃口，然后再上课，这样他们也许会更感兴趣，同时，听课时也更有方向感。还有，可能的话课下跟学生多交流，可能会更明白他们的想法。其实，有时候学生对信息课不重视，也不完全是课业负担的问题。

总之，我觉得只要付出总是有回报，看到学生获奖的高兴，也是我的成绩的认可，当然还有很多的`事情需要我去做，有更多的学生正渴望老师用知识去浇灌。

桃花源记教学反思篇三

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。

桃花源记教学反思篇四

从教几年来，使我感觉到信息技术课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，探索适合信息技术课堂教学的教与学的新策略和新模式，将信息技术教育的每一堂课真正转变为培养学生信息素养的金土地。以下是我对一堂初中信息技术课《插入自选图形》的教学反思：

本课的重点是插入自选图形和图形的组合，教学难点是图形的组合。刚开始我的教学设计是老师先演示操作过程，学生再上机操作。一节课下来，我感觉教学效果不是很好，虽然学生一直在动手实践，但是他们只是照着老师的操作步骤一步步完成练习，学生的积极性无法激起，创新精神根本无从体现。课后我对教学进行了反思。为什么不把主动权交给学生，让学生自己去发现、探索呢？这样不是更能激起学生学习的兴趣和主动性了吗？于是我重新设计了本节课。在教学过程中根据学生实际掌握知识水平的情况，给学生留有自主学习和实践操作的时间。除了基本操作的教学外，还应该向学生进行爱国主义和审美的教育。由于学生的操作水平相差较多，所以在做的过程中可充分发挥小老师的作用，发挥小组的作用，以点带面，让学生更好的完成任务。

在信息技术课堂教学过程中，我认为应自始至终贯穿的教学思想是：创造尽可能多的机会让学生自主探究问题，亲自动手操作，学生只有在不断的使用过程中才能学好用好计算机。

实践是获取知识的源泉。在学生实践过程中，教师应营造出宽松和谐、合作学习的氛围。通过对课堂结构的探究，我觉得，在学生进行自主探究时，教师不要过多地干涉和限制，以使他们能大胆地实践、充分地联想，从而引发创造思维。而且在实践过程中应该鼓励学生之间的交互学习、允许他们下座位向掌握较好的同学提问，这样做学生非常感兴趣，而且也能够互相取长补短，共同进步。在学生探究时，教师也不能完全甩手不管，在学习实践中发现问题时要个别问题个别指导，重难点问题要统一讲解。

在教学中，“任务驱动”教学模式已被广大教师所认可。在

新授部分，我以任务为驱动，让学生自主学习，找出问题，而且利用小老师，去教一些领会稍微慢的学生。在拓展练习部分，学生可在刚才基本任务的基础上继续制作其它图形，可以由学生发挥自己的想象进行作品创作。充分体现了学生在“任务驱动”教学中的主体地位，变教师“要我做”的外在要求为“我要做”的内在需求，让学生真正成为了“目标驱动”的主人、“内容驱动”的主人和“方法驱动”的主人。

在评价学生作品环节上，老师采用自评、互评、师评，对优秀的作品进行全方位的评价，以达到知识构建的目的。通过评价学生作品这一环节，学生不仅能发现他人的优点，同时也会发掘自己的不足。为学生提供了一个可以毫无保留地对作品进行品头论足的平台，通过评价还能提升学生的语言表达能力。

这节课教师力求导得得法，学生学得积极主动，使整个学习活动成为学生主动参与、自主探究、创造想象的全过程，反思这个过程，我认为教学是否成功，关键在于是否发挥了学生的主观能动性，使其获得成功的体验。

教师要努力做到尊重和赏识每一位学生的价值，赏识每一位学生的兴趣、爱好、专长，赏识每一位学生取得的哪怕是极其微小的成绩，使学生意识到教师很欣赏他们，以增强自信心。

因此，在以后的教学中，我们应该适时放开学生，指导学生自己进行创造性的学习，放飞想象，达到比较好的学习效果。

以上是我对这节课的反思，有些地方还很肤浅，观点也不尽正确，就课堂教学而言也还有许多地方值得商榷、提高的地方，今天拿出来希望大家多提宝贵意见。谢谢。

桃花源记教学反思篇五

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。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。

桃花源记教学反思篇六

初略翻看小学信息技术教程、初中信息技术教程会觉得很多知识点是重复的，这会降低学生学习的兴趣。如何上好初中信息技术课，在上课之前我认真研读了初中信息技术的教学目标。如何积极倡导学生参与信息技术的教学过程，培养学生的协作能力、探究能力、创新能力、操作能力以及使学生具有获取信息、处理信息和应用信息技术的能力？信息技术课与其它课程有所不同，它是一门实践性很强的学科，在学

习过程中，要求学生必须掌握一定的计算机操作技能和操作技巧。下面就结合教学实践，谈谈我的几点感想。

学生的学习动机来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大，学习的动力越大，学习的状态越好，学习效果就越明显。在小学的时候，学生对计算机早已有了浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它、掌握它。希望有一天自己能随心所欲地操作计算机，利用电脑绘画、制做自己的作品、上网聊天、购物等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。现在他们终于能够动手操作了，较多的实践机会为学生们提供了大量的动手操作空间，大大满足了学生的好奇、好动心理。但是，如果课堂仍采用传统教学模式——“教师讲，学生听”，“学”跟着“教”走，只要“我说你做”就可以了。信息技术是一门科学性、实践性很强的学科，如果教师仍按以前的做法，学生很容易产生“三分钟的热度”，过后就凉了。所以在教学过程中，对于较容易掌握的内容，我们应该采用“先学后教”的教学方法。学生们边学边练，很快就学会了本节内容。使用这种教学方法，不但可以激发学生的学习兴趣，而且大大提高了教学效率。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，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》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。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。在这种情况下，老师再讲解指法练习，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。

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、抓住关键而且形象具体，然后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，教师应加强辅导，在通过屏幕监视器或巡视的过程中发现问题。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。我们教师应该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。

初一年级的学生已经有了一定的阅读能力。能够自己探索一些工具及软件的使用方法，一般情况下采取“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，一开始老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，让学生带着问题自己去阅读教材，然后老师再加以引导，最后解决实际操作问题，通过长时间的训练，学生逐渐会形成自己解决问题的能力。

信息技术与学科整合是时代发展的要求，是学科发展的需要。比如我们以语文教学为例，随着课程改革的不断深入，语文教学在重情趣、重积累、重感悟上取得了明显的成效，特别是信息技术与学科整合研究的开展，信息技术和语文教学都获得了前所未有的生命力，实现了双赢。七年级《信息技术》第一课的教学目标是：树立良好的信息意识、使学生理解信息的概念，掌握信息的特征、信息技术在生活中的应用、通过分析我们生活中处处有信息的现象，了解信息对人类的重要性这些教学目标对初一的学生来讲太抽象了。无意中听到语文老师议论：对于今天的学生来说，“长征”这个概念是

非常遥远的，想要让他们理解《长征》中所表达的情感是相当困难的。和语文老师讨论后决定：这两科的教学目标可以一起完成。老师布置任务查找“长征”相关的资料后整理成信息。课堂上教师请学生展示信息并加以评论，最后教师适时出示毛泽东奋笔疾书，写下《长征》，并配上背景音乐为《长征》组曲，立即唤起学生的激昂情绪。把心中想象的情景与录像中的情景加以对照、重组、补充，形成了更为清晰的画面，为此学生还不满足毛泽东奋笔疾书写下《长征》的一组片断，内在的需求让他们主动要求在此基础上观看夺取大渡河的画面，真正实现学生与文本、学生与作者的充分对话。整个教学片断经历了语言文字到情感体验，然后从情感体验回到语言文字这个过程。在这个过程中，信息技术的使用起到情感的推动作用，两门课程的教学目标也都很好的完成了。

总之，要上好信息技术这门课程，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。

桃花源记教学反思篇七

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脚步。

桃花源记教学反思篇八

4月3日，在学校高效课堂教学竞赛中，我在六（1）班上了《表格的创建和处理》一课。这节课是让学生初步了解和掌握绘制表格的一般方法，并且合理运用一些方法来装饰修改表格。这节课重点是让学生掌握表格制作的方法。难点是如何调整表格的格式。课堂导入我设计了一个情境，让学生观看拥堵的交通照片，从实际生活入手，从两份不同的调查报告中，理解表格的用处和优点。接着再让学生自主操作绘制表格。整堂课的进行过程中，我始终以信息技术作为载体，不同程度的提高了学生把信息技术作为工具，为自己学习和生活服务的能力。对于这节课的教学，从如下几个方面进行反思：

一、对学生的品德教育应贯穿在整个课堂教学中。对学生的教育不是一朝一夕一蹴而就的。在整个教学过程中充分抓住每个机会对学生进行行为习惯、学习品质等方面的教育。教学方法，教育教做人。对于这一节信息课，对学生的教学常规我是比较关注的。

二、学生的自主学习固然重要，但教师的合理引导是不可缺少的。我觉得信息技术教学的实施过程中注重的是学生学习，教师铺路，松手，但也不能太松。教师不但要把路铺好还要维持交通，这样我们的学生才能在平坦的大道上一路走好。这一点也是最重要的一点，很难把握。

三、教学方法上。主要采用讲解、演示、任务驱动法。比如，让学生制作表格时，我采取了一个学生操作，老师总结的方法，实际操作下来，效果不是特别的好，还需要及时的板书，并且在学生继续操作的过程中，及时反馈。

四、反思整堂课的教学过程，也深切的感到在课题的引入方面，不新颖，对于六年级的学生来说，计算机动手操作水平有差异，使整节课不容易控制难度，课堂中老师更应该有层次的教学，有的知识绝大多数学生需要老师一步步细心引导，通过讲解、演示再加上学生自己上机反复练习才能基本掌握；但是个别已经可以自主学习，或者对于本节内容已经基本掌握，导致他们上课时精力不能完全集中。这时，我尽可能调动他们的积极性，充当“小老师”。

五、课堂教学的设计与实施中存在改进的地方，我主要是如何在教学中强调表格制作的方法；如何编辑表格。对于基础较好的同学，我鼓励他们自己对表格更进一步的美化。比如在制作表格的过程中，如何为表格设置颜色、设置表格表框底纹、在做好的表格上添加表格等。但课后，我发现基础好的学生基本都操作了，但是这部分的反馈时间不是特别充裕。

每节课都会或多或少的存在这样或那样的问题，本节课中存在的问题，值得深思，使我在以后的课堂教学中扬长避短，尽善尽美。

桃花源记教学反思篇九

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同时，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。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。

桃花源记教学反思篇十

反思本学期的教学，有值得肯定的地方也有急需改进的地方。尽管通用技术课上起来并不难，但要想上好就不容易了，因为它对教师的专业知识，知识面都有很高的要求。再加上相关的教学资料少之又少，又没有相应的设备，制作材料，所以这都对老师提出了很高的要求。通用技术都是些常识性的东西，看似简单，但如何将这些零散、常见、简单的现象或知识用技术专业的语言进行系统化的构建，是难点。因为一不小心就会枯燥无味起来，学生将慢慢失去兴趣。因此，在以后的教学中我一定注意加强对专业各知识的学习，拓展自己的知识面，加强动手能力，尽可能地上好每一节课。

在通用技术教学中，我们应以新的理念为指导，组织有效的教学。50分钟的时间，给学生传授生动的知识，这种教学方式即符合新课改的目标。又能上好课，在此之前，我们一定要熟悉教材，依据学生特点来精心设计这节课，知识点和学习活动相渗透，达到不仅教给学生知识，更应是能力。

《通用技术新课程标准》明确提出：“普通高中阶段的技术课程以提高学生的技术素养、促进学生全面而又富有个性的发展为基本目标，着力发展学生以信息的交流与处理、技术的设计与应用为基础的技术实践能力，努力培养学生的创新

精神、创业意识和一定的人生规划能力。”

在备课、教学过程和反思时总是不停的问自己是不是按照新课程标准的要求来备课和教学，有没有达到了教学目的。

上个星期上《发现问题》这节课，引题时为了激发同学对这节课的兴趣和创新、创业精神，以美国刀片大王吉列依靠发明安全刀片发家致富为例子来作为开头，我感觉这个例子不错，但是同学反应并不是很好，一是故事没讲好，还有就是剃须刀离高一年的学生还是比较远的。要是有更为贴近同学的案例就好了。

接下来就要求同学分组（3个桌子一组）讨论，提出问题，收集上来后把问题抄到黑板加以评论。同学在短短的时间内就提出了不少很有意思和价值的问题，比如汽车轮胎为什么是黑的？黑的在阳光下吸热过强是不是不好？书架的使用问题，不稳，价格，等等。在评价和说明中同学发言积极，课堂气氛活跃。虽然由于见识关系提出不少已经解决的问题，但是整体来说反应相当不错。不过有相当部分同学在这段时间里只是坐着发呆，所谓的讨论根本没有实行。下节课我就改变了方法，是要求每个同学都根据生活提出一至二个问题，没有思路可以参考边上同学的问题。要求每个同学都至少提出一个自己认为有价值的问题。课堂效果比上次要好的多。看来并不是所有东西都合适讨论解决的。

我认为培养同学观察日常生活、在生活中发现问题的兴趣，是这课的重点。第一次课说明加活动就占了大半节课，结果后面结束的极为匆忙。课后我想培养兴趣，学会观察生活才是最重要，而后面的内容同学完全可以自学，并不需要我再唠叨，发现问题的活动和展示完全可以更多的占用一些时间。

中进行学习，学生会感到轻松愉快，不仅大大提高学生学习的兴趣，而且能训练学生的思维能力。

课程改革为我们带来了新的教学理念，为学生发展提供了更广阔的空间。我认为，让学生从生活、活动、思索、交流中学习，尽可能多给一点思考的时间，多给一点活动的空间，多给学生一点表现自己的机会，让学生多一点创造效果会更好。