

# 巡察整改工作完成情况报告 巡察整改工作 情况报告(实用6篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

## 数字与信息教学反思篇一

三年级小学生要上好信息技术课并不是很难，但对于刚刚接触计算机的学生好像是无从下手，所以掌握鼠标操作这些简单的基础的操作将是学习信息技术的一个突破口。如果简单的操作没能掌握，将对其学习信息技术产生负面影响。本节课通过创设的轻松、愉悦的课堂氛围，让学生主动学、玩中学、学中玩，达到以玩促学的目的。以下是我上这节课的几点体会：

- 1、通过游戏，将鼠标的知识及种操作方法巧妙地融入游戏之中，让学生在玩中自主地学习，使学生轻松地理解和掌握鼠标的操作方法，有助于培养学生的想像力、灵活运用知识能力和动手能力，有利于知识的掌握和技能的形成。
- 2、学生在自由操作的状态下，自己探索鼠标的操作方法并作为以总结，知识掌握得更牢固，兴趣更浓。
- 3、本课主要是玩中练的方法，突破教学难点：鼠标的双击与拖动操作。教学中，注重培养学生动手动脑能力，增强学生学习计算机的兴趣。利用游戏的方法激发学生的学习兴趣，通过互相交流与合作，比一比、赛一赛，寓教于乐，充分给予学生鼓励与肯定，并给予及时的评价。学生学习计算机的过程中体现出水平的不统一性，教师必须开放教学资源，开放教学思想，因材施教，让不同层次的学生都达到训练的目的。

的。

在这一周我让三年级的学生在“基准键操作”中练习基准键位主要是正确的用手指去敲击a[s[d[f[j[k[l];这几个键，在练习过程中有的学生提出了这样的问题：“老师，这个字母打不出来。”我过去一看，原来是大写字母，这说明学生对键盘不熟悉，成其是功能键，我用了几分钟讲复习了一下键盘上的“capslock”[“numlock”键，分别为大小写切换键和数字锁定键，让学生示范掌握，在剩下的时间里就是指导练习。

## 数字与信息教学反思篇二

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和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。

## 数字与信息教学反思篇三

本课我从学生对课本上的一段中英文字的输入出发，引出至少要学会中文和英文混合输入方法。讲述了启动汉字输入的方法，如何用“智能abc”或“搜狗输入法”输入汉字，以及输入汉字时必然要遇到的几个状态切换：全角、半角的切换和中、英文的切换方法。

三是键位不熟，指法错误，有些学生到现在还是在用“一指禅”敲键。打字没人能帮得了忙，在以后的教学中要求学生多多练习文字输入，熟能生巧。

在教学过程中，书本上讲解的智能abc竟然有一部分学生不喜欢或者不习惯用，原来有不少学生在家里的电脑上已经熟悉文字输入了，而采用的输入方法也是现在比较流行的“搜狗拼音”输入法，所以在上本课前，我已经将所有的电脑增加了搜狗拼音输入法。同时也让学生认识与掌握搜狗拼音输入法好用带来的方便、快捷。

这节课还需要改进的地方，因为范围太广了，目的性不够强，虽然学生的作品很好，但是有一些符号他们的认识还不够。（例如：学生在中英文符号的区别）这样使我感到有点疑惑，如果规定必须要用到那些符号，可能会好一些，可是又怕会影响他们的创作思维。

## 数字与信息教学反思篇四

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。

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。

## 数字与信息教学反思篇五

复习旧课：通过向同学们展示16乘16的“你”字字形码，提问所占存储空间的大小。讲授新课：以“你”字为线索，一次讲解输入码和字形码。期间讲授输入码时以生活中的输入方式（音码）维持学生的注意。展示“你”字在输入到输出的完整过程。展示一串二进制编码，请学生按ascii表转换为字符。讲授图形编码，以两种不同编码方式的福安对比矢量图与位图的区别。

1、使用photoshop查看“block□jpg”的属性活动。

2、通过降低位图的位深度，使学生探索位深度的作用。推算位图大小，得出位图存储公式。

1、位图与矢量图的区别。

2、位深度的作用。

3、位图存储公式。

教学内容设计了字符编码和图像编码，其中图像编码涵盖位图、矢量图、位深度以及位图的存储、教学方法上用到了讲授法、任务驱动法，以任务单的形式辅助教学，凸显了学生的学习主体地位。从课堂情况来看，几乎全班都跟随教师的思路，任务单也都顺利完成。值得借鉴的地方：任务驱动的案例可适用多个任务，任务之间应该有连贯性，知识点间的衔接也应顺理成章。对知识的讲解要简明扼要，为学生流程更多的时间探索学习内容。