

英语信息技术融合课教学反思(大全5篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

英语信息技术融合课教学反思篇一

“计算机”学科对小学生来说，有一种油然而生的自发兴趣。要使小学生的自发兴趣在时间和空间的考验中成为永恒或更加高涨，就需要教师的智慧了。小学计算机课堂教学的目的是让学生掌握计算机的一些基础知识和基本操作技能，使小学生能在未来教育中立于不败之地。计算机的基础知识和基本操作技能的学习是比较枯燥乏味的，但是我们不能把枯燥乏味带给学生，使学生对学习计算机失去兴趣，我们要使学生们学习得有兴趣，让他们在快乐中学习。正因为这些，我在低年级信息技术教学中充分利用了游戏的作用。利用计算机游戏的精彩，提高学生学习计算机的兴趣。

小学生最主要的特点是好奇、好动、好游戏，根据这一特点，我把计算机课开端寓于游戏中，激发学生学习计算机的兴趣，让学生在兴趣中展开课堂学习。在给二年级学生上指法课时，如果单纯的照书本练习，小学生很容易产生厌倦情绪，不利于教学。针对这种情况，我首先让他们先掌握了手指分工，下一步需要在速度上有所提高的时候，我将《金山打字通》这个软件安装到计算机中，使学生进入到一个专门练习指法的游戏天地中。只见字母符号从“天”而降，由慢到快，这时需要学生快速按下相应的键，才能击落它，如果正确率高就能得高分……这样一来，学生的兴趣就一下子高涨起来，同学之间也会相互竞争，从而激发上进心，也将枯燥乏味的指法课变成了在游戏中不知不觉锻炼了手指的灵活性，提高

了输入速度。

从我们自己身上也能体会到，如果要把事情干好，首先要有足够的兴趣。由于低年级学生的心理特征，他们要把事情圆满的完成，必须要对这件事情充满幻想和向往，才能产生做这件事的动力。

那么，如果要想让学生对计算机产生兴趣，达到事半功倍的效果，我想利用游戏教学是比较好的一种手段，这样可以让学生直接感受到计算机强大的功能和奇妙之处。学生们在操作计算机的时候，惊奇地发现自己可以控制显示器画面中的一切，这是多么令小学生兴奋的事情，通过计算机游戏，学生直接感受到了学习计算机的快乐，也就自然而然地去探索计算机的其他功能。于是，在今后的学习过程中，也就用不着家长和老师的唠叨，他们自己就有了一种学习的动力，从而圆满地完成学业。

小学计算机教学中的一个重点是让学生们学会灵活、熟练、正确地操作键盘和鼠标来达到需要的目的。但我们不能让小学生只会机械地使用键盘和鼠标，而是要让他们明白键盘和鼠标的功能是指挥计算机，从而达到自己的目的和愿望。怎样让小学生明白这个道理呢？计算机游戏的操作就是最好的“导体”之一。

计算机游戏的操作成为学生们对键盘和鼠标绝好的“练兵场所”，例如在《扫雷》和《纸牌》游戏过程中，学生们必须熟练操作鼠标的左键、右键、移动和单击等基本操作方法，才能顺利地完成游戏。在《金山打字通》这个软件的击键游戏中，也只有在学生熟练掌握键盘中的各个键位的正确指法时，才能得到高分。学生们在游戏过程中对游戏的使用技巧会自行琢磨，不用教师多说，他们也会根据计算机提示和自己的试验熟练掌握，为以后其他应用软件的使用打下基础并且建立信心。计算机游戏对学生提高计算机应用能力有很大帮助。

兴趣是最好的老师，这在计算机教学中也同等重要。因此在教学过程中，计算机教师要特别重视激发学生学习计算机的兴趣。只有这样才能事半功倍。

英语信息技术融合课教学反思篇二

本学期我担任小学四年级的信息技术课教学，四年级教授的是计算机入门知识。

对于四年级学生来说，本学期刚开始系统的学习计算机知识，（大部分学生接触过电脑但没有系统的学习）作为信息技术教师，我觉得帮助学生打好扎实的基础，养成良好的学习习惯显得尤为重要。为此，我从培养学生的学习兴趣入手，开展教学工作。

对于刚开始接触计算机的学生来说，他们一般都有较浓厚的兴趣，积极性较高，但较迷茫，不知从何处学习。此时，我以讲故事的形式介绍计算机的发明、发展过程，让学生在轻松愉快的氛围下接受计算机基础知识。然后，我以打比方的方式介绍计算机的组成原理，用我们人身体的各个部分来类比计算机的组成部件，学生比较容易接受和掌握计算机的基本组成原理。接下来，我用玩游戏的方式介入键盘的操作知识的讲授。对于刚学习计算机的学生来说，练习键盘本来是一件单调枯燥乏味的事情，如何保持学生学习计算机的积极性，我选择了金山打字通软件，该软件里面有打字练习游戏。从此入手，学习变得轻松有趣了，学生在不知不觉中掌握了键盘操作。

四年级学生已经学习了一定的计算机知识，具备一定的基础知识和基本操作技能。在本学期的幻灯片制作课程教学中，我主要采取的教学方式是让学生分组合作完成各自的主题制作项目。每个小组选取一个主题制作项目，自己搜集制作所需的图片、声音、动画等素材，完成各自的创意设计，然后制作完成各自的主题项目。在此过程中，我主要是讲解关键

的制作技术，同时辅助各小组，提供技术上的支持。根据各小组的完成情况，学生基本上能制作图文并茂的作品。在此过程中，学生不但能掌握各种幻灯片制作技术，而且提高了大家互相协作的意识，增强了团队精神。当然，项目完成的质量还不算太高，诸如创意设计还有待提高，我相信经过进一步努力学习，学生会有长足的进步。

教学是一个长期复杂的过程，如何进一步组织好学生、组织好教学、提高教学质量，是我长期值得研究的课题，我将一如既往的扎实工作，提高工作效率，高标准的完成各项教育教学任务。

英语信息技术融合课教学反思篇三

信息技术课作为了一门新型学科，它的设置主要是为了让学生了解信息技术在日常生活中的应用，培养学生学习、使用计算机的兴趣和意识，初步了解现代信息技术的一些简单知识，学会计算机的基本操作，从而培养学生的创新意识和创造能力。信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，培养学生的创新意识和创造能力。下面谈谈我的几点教学体会。

计算机可以改变学生的学习内容和方式，为学生提供更为丰富的学习资源。在信息技术课程的教学中就应该让学生“把所学的计算机基础知识和基本操作应用于日常学习和生活之中”。因此，在计算机的教学过程中就必须与其他学科结合起来，让学生自觉做到“学有所用”。

如在教学word时，结合学生实际，让他们用计算机进行作文创作、修改等；教学画图软件时，让他们配合美术课，进行实际的绘画；在教学上网时，结合自然、语文、社会等学科，查找自己需要了解的知识；这样，使学生在计算机过程中完成其他学习任务，让学生感到计算机知识的重要性和实用性，培养了学生学习信息技术的兴趣，增长了学生的知识

面，也培养了学生的创新意识与创造能力，促使学生全面发展。

良好的学习习惯使人终身受益。因此，培养学生主动学习信息技术的习惯，必须持之以恒，一点一滴，长年累月，促使他们在学习中不断成长。由于计算机及网络等信息技术在信息社会中的重要地位，许多人误将信息技术教育等同于电脑知识教育，以为掌握了电脑知识也就具有了驾驭信息的能力。其实不然，如果一个人只偏重于电脑知识的学习，而轻视学习信息学科知识良好学习习惯的形成，纵使掌握有高超的信息技术，也难以有效地利用信息。总之，我们要始终贯彻信息素质教育的思想，使学生在信息技术过程中形成一系列良好的主动学习习惯，使学生能更有效地主动去获取、处理、分析和利用信息，从而不断地提升自我，超越自我。

学生喜欢上信息技术课，教师就更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。利用电脑本身自有的特点，能够培养学生的想象力和创新意味。如教学完画图软件后，可以让学生自由创作作品；教学word的插入图片时，让学生进行诗配画的创作；在低年级教学“金山画王笔”时，那美丽的图案使学生感到无比新奇。讲解了如何操作后，学生已迫不及待地动起手来，组合成具有丰富想象力的图案。可以说利用电脑能充分培养学生的创造力和丰富的想象力。

小学生学习一般都凭借兴趣，所以根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，因为特别是男孩子很喜欢玩游戏，所以我们可以利用游戏来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。于是有的孩子就会问老师，到底用那个指头来击键。学生通过游戏，通过自主探究发现问题，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。

兴趣是最好的老师。没有兴趣，学生主体参与的活动将是勉强的。一旦激发了儿童的学习兴趣，就能唤起他们的主动探究和求知欲望。在课堂教学中，利用多媒体集直观性、多变性、知识性、趣味性于一体的特点，为学生提供生动逼真的教学情境，大大激发学生的思维活动，充分发挥了学生的主动学习的积极性，从而培养了学生主动去学习信息技术的习惯。

总之，要上好小学信息技术课程这门课程，必须使用易于学生接受的语言和教学方法，使一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动。同时让学生把所学的知识运用到实践中去，让学生感到信息技术课一定要学会，一定要学好。

英语信息技术融合课教学反思篇四

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。

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，尤其是功能键，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。

英语信息技术融合课教学反思篇五

本节课是六年级下册信息技术教材第一单元《远古与现代的对话》中的第一课。通过教材分析，我将这节课定义为一次课内外一体的、规模较大的综合性学习。本课的内容相对简单，以理论知识的学习为主。

从我们出生来到这个世界上，就与“信息”和“信息交流”相伴。我们在获取信息、表达信息、加工信息、传递信息方面的能力在不断增强，也就是说，我们掌握信息技术的能力在不断进步。因此，作为本学期的第一节信息课，让孩子们沉下心来，了解一下信息的发展过程，是很有必要的。

首先，我让学生自主阅读教材，了解从古代到现代信息传递

方式的变化和不同（古代采用烽火、人报信、漂流瓶、驿差、信鸽等形式，尽管也能传递信息，毕竟速度太慢，有时还会误事；现当代利用电报、电话、计算机网络等形式，传递的信息量大，信息多样化，传递速度快，不受地域阻隔）；另一方面通过自己搜集资料、联系生活经验等形式，了解不同的信息传播方式的优缺点。

因为学生对网络接触较多，对现代信息传递的特点及作用比较熟悉，理解不是难点，而对古代的不甚了解。我让学生通过阅读课文，联系收集资料，提炼有用信息，加工制成表格，这样能直观、清楚地表现出信息传递的变化及其优缺点。然后进行汇报、交流、补充，使学生更好的了解信息传递方式的变化和优缺点，在活动中学会收集信息，更学会提炼、加工、运用信息。在活动中培养学生的综合能力和良好的学习习惯。

此外，我所教的六年级学生对教材中信息加密的方法很感兴趣，因此我鼓励学生运用“漏格法”，给你的好朋友发一份秘密信息，不能泄密。

但在教学中，由于学生完成表格的时间过长，导致交流的时间不够。在交流中，有些方面未能更深入的展开，尤其是现代信息传递方式的改进，没有引导学生进行深入探究，留下缺憾，期待今后教学的进步。