

2023年插花总结体会(模板5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。相信许多人会觉得范文很难写？以下是小编为大家收集的优秀作文，欢迎大家分享阅读。

信息技术论文篇一

：随着我国信息技术的快速发展，促进了我国教育模式改革。利用信息技术开发的教学类游戏软件正是一种适应时代发展的创新教育模式，这种教育模式注重教学过程中的趣味性和学生的参与性，将教学内容实用性和游戏软件趣味性相结合，让学生在轻松的游戏意境中掌握教学相关的知识，从而有利于提高学习的效率。本文主要对信息技术支持下的教学类游戏软件的开发进行简单分析，剖析其在开发阶段存在的弊端，并阐述教学类游戏软件开发的具体步骤，希望能够对广大教育工作者起到借鉴的作用。

随着我国新课程教育改革的不断推进，国家不断加大对教育的重视力度，如何提高学生的综合素质已经成为教育界关注的焦点。信息技术的高速发展，带动了手机、平板电脑等电子设备的普及，游戏软件开发行业也适应经济教育发展的需求，逐渐开始研发教学类的游戏软件，以不断服务于教育事业的发展。游戏软件教学，不仅为学生提供富有趣味性的学习氛围，有助于激发学生的积极性，而且有助于提高教师的教学质量。

(1) 有利于提升教学的趣味性。兴趣是最好的老师，良好的教学模式有助于培养学生学习的兴趣。教学类游戏软件将枯燥无味的课堂知识设计成独特新颖的游戏形式呈现在学生面前，符合学生的年龄与性格特点，游戏的各个环节都紧紧围绕教学内容和目标设计，在吸引学生的学习兴趣和同时，无形中让学生掌握教学的知识，提高了学生学习的积极性。

(2) 有助于开发学生的智力和与人沟通交流能力。教学类游戏软件多为闯关游戏、益智游戏等，游戏的各个环节都有教学相应的知识点，学生要想闯关成功必须不断的思考，无形中有利于学生智力的开发。同时，游戏软件的挑战性有助于活跃课堂氛围，促进学生之间分享和交流闯关经验，从而促使学生互帮互助的中相互学习，提升学生的与人沟通交流能力。

(3) 能够丰富教学资源，优化教学模式。信息技术下的教学类游戏软件的开发，能够充分利用互联网上丰富的教学资源，为学生学习提供广阔的天地，拓展教材内容，开拓学生的视野。同时，充分利用互联网资源，有效的提高教师教学的质量，让教学类游戏软件更好的服务于教师课堂教学，更好的优化教学模式。

(1) 教学类游戏软件的种类较少、品质欠佳。虽然目前我国市场上已开发大量教学类游戏软件，但是大多比较雷同。且教学类游戏软件的市场需求有限，利润空间狭小，能够有效融合教学和游戏的游戏软件数量也较少，因此，教育部门应加强对教学类游戏软件的开发，加快研发高技术含量的教学类游戏软件，以满足信息化背景下的创新教育教学。

(3) 教师与家长对教学类游戏软件的认知扭曲。由于我国教学类游戏软件的市场准入时间较短，软件的研发还处于初级阶段，再加上传统教育观念对游戏的偏见，认为学生玩游戏会耽误正常的学业，导致教师与家长对教学类游戏软件的教学效果持怀疑和不认同的态度，不利于教学类游戏软件的广泛推广。

教学类游戏软件设计与开发是一个涵盖范围很广的工作，会涉及到很多方面的知识，遵循软件设计既定的设计原理，不仅对设计人员的专业技能具有较高的要求，而且需要设计人员充分认识教学类游戏软件设计的核心所在。

(1) 选择教材课题。教学类游戏软件设计的前提是要选择好教材课题，坚持以学习为中心，将教学活动中需要用游戏来表现的教学课程内容作为设计的课题，对其进行科学地分析，使教学内容能够更好地融合到游戏中，不脱离教学软件设计的目标。

(3) 游戏教学系统的设计。教学类游戏软件的设计和开发是一个系统工程，在基本确定教学设计后，要更加细化的确定每一个设计模块的框架内容。教学类游戏软件系统的设计主要包括软件登录界面、创建角色、游戏封面、导航、操作步骤、游戏内容以及文本描述等方面。

(4) 游戏软件的稿本编写。稿本分为文字稿本和制作稿本。游戏教学软件中的文字是对教师教学要求进行描述的一种形式，是游戏软件设计者进行游戏教学设计的重要依据，有助于学生更好的掌握教材内容。制作稿本是由软件设计师编写的，用于指导教师与学生使用软件，主要是将游戏软件页面的图片、动画、文本、音乐以及各种按钮用计算机几何图形表达出来，便于操作。

(5) 素材的准备。软件设计过程中的素材包括文本、图片、动画、视频等，素材的准备工作是指文本的录入、图片的制作和后期优化、动画的编程以及视频的剪辑等，素材的准备要仅仅围绕教学的内容和目标进行选择。

(7) 投入试用。在教学类游戏软件设计完成后，可以选择试点进行初期的投入试用，以此来检查教学类游戏软件是否符合教学的目标，从而在不断发现问题后及时地对教学软件进行改进，以更好地辅助教师教学活动，不断提高教师教学的质量。

(一) 教育部门应加强对教学类游戏软件开发的重视

在信息技术背景下，教育类游戏软件的开发是教育界的进步，

教学类游戏软件的开发能够推动我国教育事业的快速发展，因此，相关教育部门应该加强对教学类游戏软件开发的重视力度。由于我国市场上开发教学类游戏软件的主体较少，且游戏软件的市场需求不是很大，这类企业的盈利空间很小，不利于市场主体开发积极性的保持。面临这样的困境，教育部门可以从以下两个方面对教学类软件开发工作给予支持：

第一，教育部门应给予软件开发企业适当的优惠政策，对优秀的教学类游戏软件进行有效的推广，为开发企业节约成本增加盈利，提高其研发的积极性，保证教学类游戏软件的不断优化。

（二）提倡和鼓励专业教学工作者参与教学类游戏软件的开发

每个阶段的学生教学知识都具有不同的特性。例如小学阶段的游戏软件设计要尽量生动活泼，内容简单，高年级的游戏软件设计内容要稍微复杂丰富，知识覆盖面较大，这就需要教学类软件开发者具备丰富的教学经验和教育知识。因此，学校要大力鼓励优秀的教师参与到教学类游戏软件的设计工作中，让教师把自身丰富的教学经验和专业知识融入到游戏软件中，提高教学类游戏软件的实用性、教育性和趣味性，保证教学类游戏软件的设计不脱离实际教学工作，不仅能够提高学生学习的兴趣，而且提高教学的质量，充分发挥教学类游戏软件的价值。

（三）加强对学生家长的游戏软件知识培训，发挥好家长辅助教学的作用

综上所述，随着我国信息技术的快速发展和教育水平的不断提高，教学类游戏软件的开发将成为我国教育领域的一种重要的教学模式法。因此，教育部门应重视这一发展趋势，不断扩大教学类游戏软件的发展空间，鼓励教育工作者积极参与到教学类游戏软件开发工作中，为学生提供更多的教学类

游戏软件和学习经验分享交流平台，不断提高教育教学的质量，促进学生全面发展。

[1]闫振玲。小学数学游戏课件的开发与设计[j].数学学习与研究, 2017(9):75.

[2]晏茗, 邹努。信息技术支撑背景下教学类游戏软件开发[j].课程教育研究: 学法教法研究, 2017(34):256.

[3]薛安松。教育游戏软件的实践研究[j].信息系统工程, 2016(7):41.

[4]张红艳。浅析教学中游戏软件开发工作[j].读天下, 2016(23):136.

信息技术论文篇二

课堂导入是指教师在新课开始阶段,为集中小学生的注意力,激发学生的探究兴趣,引发学生的信息技术学习动机,引导小学生进入积极的学习状态而进行的教学行为。设疑导入就是教师根据信息技术教材恰当地引导学生提出问题,唤起小学生的好奇心,从而集中学生的注意力,让学生全身心地投入到信息技术课堂中。大教育家夸美纽斯曾说过:“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”小学生爱上信息技术课,主要是因为他们爱玩游戏、上网聊天、看flash动画。教师要投其所好,设置疑问,让他们主动探究,诱发学习动机,达到提高教学效率的目的。如教学《初识电脑朋友》时,老师说:“今天,老师给在座的每个同学分一套房子,现在请小管家(鼠标)带大家去看一看自己的这套房子吧!”教室里安静极了,孩子们怀着好奇的心情瞪大眼睛盯着老师,老师趁机向学生传授有关电脑的一些知识[]“a盘是我们家的小会客厅,专门会见较少的客人的地方,是容量比较小的软盘;光盘则是一个大会客厅,能会见很多客人,容量比较大[]c盘就相当于我们家的卧室,是存放很重要的东

西的地方……”学生聚精会神地看着，都想要进去看看自己的“房子”，这样就激发了学生的学习热情。

二、巧用游戏，激发兴趣

爱玩游戏是小学生的天性，教师要根据小学生爱玩、好动的特点，巧用游戏创设情境，寓教于乐，让小学生对信息技术课产生浓厚的学习兴趣，满足他们爱玩、好动的心理，让有意注意持久、稳定。弗洛伊德曾说过：“游戏是由愉快原则促动的，它是满足的源泉。”把信息技术教学游戏化、趣味化、生活化，能提高学生学习的主动性。在信息技术教学中，有些知识是必须反复练习的，但是如果单纯地让学生操作，学生会觉得很枯燥、乏味。因此，教师运用游戏让学生进行练习操作，在练习中寻找快乐的学习体验，课堂效率会很高。如三年级学生在学习鼠标操作时，为了让学生能初步掌握鼠标器的指向、单击、双击、拖动等基本操作方法，教师可以在活动课中让学生玩“大鱼吃小鱼”的鼠标游戏。学生们兴高采烈地玩“大鱼吃小鱼”的游戏，画面精彩，特别吸引学生的注意力。通过游戏，学生提高了驾驭鼠标的的能力，培养了积极、乐观的优良品质，在不断的挑战中挖掘自我的能力，为接下来信息技术课学习打下了坚实的基础。学生在快乐中运用信息技术知识，提高了课堂教学效率。

三、营造氛围，张扬个性

信息技术课教师要根据小学生的心理和生理特点，为他们营造一个利于学习的和谐氛围，一切顺其自然。教师顺学而教，小学生顺心而学，唤起学生的求知欲，调动他们的参与兴趣，使其感受学习信息技术的价值，演绎精彩课堂。师生同处于教与学的快乐氛围之中，运用文字、图像、声音和动画等刺激小学生的多种感官，调动小学生动手操作的积极性。总之，在小学信息技术课堂教学中，教师要创设情境，活化课堂教学，激发学生的探究兴趣，大胆放手让学生自己去做，发挥学生的特长；践行新课改倡导的“自主、合作、探究”的教

学理念，改善师生之间的关系，营造浓厚的课堂学习氛围，使信息技术课教学变得丰富多彩，鼓励创新，发展学生的个性，提高小学生的信息素养，让小学信息技术教学不断绽放精彩。

信息技术论文篇三

数学教学需要通过很多的数学活动来完成，因为学生只有在不断地观察、实验、猜想、验证、推理与交流后，通过一系列的探究与发现，他们才能真正地看清楚数学的本质。

为了能让学生通过探究发现新知，就必须观察、计算、实验，有些观察可以通过实物观察，而有些观察通过多媒体观察更方便；有些计算可以用笔算，有些计算必须用计算机算；有些实验可以通过实物实验，有些实验通过实物很难实验，而用多媒体却很容易展示实验过程。

比如，当我们在给学生展示如何推导出圆的面积计算公式教学时，大部分教师都会想到利用剪切圆的形式，然后拼成近似长方形的这样一个实验。

这个活动我们可以通过手来完成，比如把圆纸割成8等份、16等份，然后拼成近似长方形。

可如果我们要把圆剪切成32等份、64等份甚至128等份，使更加接近长方形的实验时，我们发现用手来完成就比较困难，但多媒体展示却十分容易。

我们一方面让学生用手割、拼，可以培养学生实际操作能力，另一方面通过用多媒体课件展示“把圆割拼成长方形”的过程实验，不仅节约了时间，而且降低了难度。

通过信息技术的展示教学，学生很容易发现“把圆割成的等份越多时，拼成近似长方形越接近于准确的长方形”。

合理地使用信息技术，能够化静为动，使复杂的问题简单化，让学生能够通过动手、动脑活动不断地探究问题的本质。

二、应用现代信息技术，增加课堂教学容量

信息技术最大的优势之一就是通过交互，提供给学习者海量、生动的有用信息，而且能够对学习者的学习进行及时的反馈和跟踪。

在数学课堂上学生需要通过不断地计算来强化知识点的学习，但是由于小学生注意力保持的时间有限，他们学习时容易开小差，容易疲劳，这都是阻碍学生学习的拦路虎，所以，教师要在课堂上利用信息技术，不断地推陈出新，设计有趣的数学练习形式，激发学生学习数学的兴趣。

比如，我们可以用信息技术开发出一些有趣的闯关游戏题或竞赛题，让练习形式更加多样和有趣。

又如，利用信息技术编制各种不同题型的数学题，诸如选择题、填空题、是非题等，根据教学需求，让学生进行针对性的练习。

信息技术给课堂教学内容增加了容量，使学生对数学知识更加全面地有了认识和理解，同时学生通过各种形式的练习提高了解题能力，提高了学习效果。

三、结语

总之，随着素质教育事业的发展，信息技术将更深入更广泛地应用于中小学数学教学，必将对数学课堂教学的发展起到助推作用，从而提高中小学数学的教学质量。

信息技术论文篇四

从古至今，我国都以农业大国著称，农业与其他产业相比占据主要位置。随着时代的发展，信息化的步伐逐步加快，信息技术应用能力逐渐成为了衡量一个国家及区域综合经济实力的重要因素。在此背景下，使传统农业转型为现代化信息化农业是新时期农业发展的新思路。基于此，本文对信息技术在农业生产中的应用进行分析，为我国农业转型发展提供技术支持。

□□

农业生产； 计算机技术； 智慧农业； 电子商务

在计算机信息技术蓬勃发展的今天，促进了社会经济的高度发展，并且越来越多的领域开始应用计算机信息技术。当然农业生产方面也不例外，先进的信息技术不但使农业生产逐步实现信息化，而且给其提供了持续的技术支撑力量，在农业中起到的积极作用日益显著。所以，对计算机信息技术在农业产业现代化道路上的应用加强研究，具有一定的实践及现实意义。

1.1应用体系

计算机信息技术在农业方面的应用，就是将计算机信息技术融入传统农业，使信息技术作用于农业，逐步形成“信息农业”模式，然后通过发展演变成为新型农业。在实际的体系运行中，发挥信息技术强大的整合力及分析力，深入剖析农业生态体系中存在的优劣，然后因地制宜地改进当地农业模式，将传统农业的粗放式生产方式转变为现代化的精细式生产方式，通过计算机信息技术的分析力、决策力形成“信息农业”发展模式。

1.2应用优势

农业信息化的不断发展不但有利于改善粗放式农业生产方式，减少对环境及资源的浪费、破坏，更是为节约农业生产成本提供了方法，为传统农业向现代化农业转型提供了助力。另外，在农业生产中运用计算机信息技术，可以改善发展过程中对人畜劳力的过度依赖，将现代化的技术转化为主要劳动力。与此同时，结合各种农业资源，便可极大程度地提高生产效率，从而实现农业大丰收。总的来说，就是利用计算机信息技术将农业生产模式发展成对环境无污染、对资源无浪费、对收益创新高的现代化农业生产模式。

2.1 开通各类针对性服务模块

2.1.1 农业政策实时信息收录平台。平台中开通部门内部办公模块、公共信息发布模块、信息概统详析模块、信息披露模块、电子会议系统、使用者管理模块、信息交流模块、投票及结果出具模块、多媒体管理模块、链接方式管理模块、舆论及后台管理模块、模块管理系统以及信息检索系统模块。

2.1.2 农业综合信息平台。开设12316呼入服务，研发12316公众实名登记服务模块，开通12316语音外沟通系统，建立全方位视频诊断平台，开通12316多方位、多层次服务平台，开通12316短彩信系统，开设12316服务型栏目和12316数据查询服务系统，开办12316会务系统，形成特色服务及品牌效应。

2.1.3 农产品质监控大宗平台。包含公众关心的质量追溯、查询平台，经营主体关心的日常服务台帐管理平台，政府部门监管需要的质量模块，用于检测机构检查的农业大数据平台和检查业务管理模块。

2.1.4 农业地理大数据平台。包含自然立地条件数据中心、农业生产基地分布数据中心、农户经营主体大数据中心、农业服务大数据中心、休闲农业及农产品类别大数据中心。

2.1.5 农业物联网检测平台。多级用户使用web[]将电脑与手

机移动客户端交叉使用，用于访问系统功能及数据信息，针对不同检测点的病害和虫卵情况、农作物实时生长现状、是否有灾况、空气中的温湿度、露水的温度和土壤温湿度等系数进行智能监控，实现实时监测管理。

2.1.6农民专职培训平台。建立新型农民教育服务平台，教授农民怎样对学习账号进行注册以及报名选课程、课程学习及打印准考证参加考试等一系列内容，完成对农民的教授、答疑、备考及发放证书等，逐步形成农民职业培训的新培训模式并长期推广。

2.1.7农业经营主体服务操作平台。其中包括农资、农产品、特色生态农业、农村产权信息等涉及农产业方面的信息披露平台、大宗交易平台、比选竞价平台、历史交易查询平台、统计平台、交易监管平台、市场价统计分析平台、农产品追溯查询平台和经营组织信用等级查询平台。

2.2优化工程具体分类

2.2.1智慧农业试点工程。倡议规模较大的种养殖家庭、农业合作社及相关性质龙头企业建立生产基地。运用现代农业的先进设备与物联网技术手段、计算机信息技术及现代通讯技术，辅助以自动控制系统和决策辅助技术，统计分析动植物的生长状态、查看病虫害、水肥充足度等相关生存环境问题，过程中通过农业生产过程模拟动态生长因子，并科学地智能调试，达到节约农业生产成本、提高农业利用率、保证农产品质量、提高农产品产量的目的。运用物联网技术攻破现在制约农业发展的各项难题，逐渐优化物联网全面应用方案，在同类产品及产业中成为试点工程，逐步在农业产业智能化发展方面再创新高。

2.2.2农业方向电子商务平台构建工程。大力扶持农业主体如地方农业龙头企业、家庭农牧场、合作主体联社等群体开展电子商务业务，运用新型渠道淘宝、京东等电子购物平台，

或者可以自行搭建平台，积极发展农产品在线上线下协同发展模式，开创“互联网+农业资源入家门”“互联网+农产品进社区”“互联网+休闲农业”等新模式，逐渐依托网络系统形成农产品销售专区，提升农业网销对消费者的服务质量，达到产销一体化的目标，进而解决农产品滞销浪费、市民高消费却购买不到放心农产品的问题。

2.2.3信息技术入家门工程。依托政府加服务商加运营商三位一体的运作机制，对于现有的农村便民中心、产权交易所和农资商等服务机构全面推行大宗信息服务平台，当中包含生产经营、管理服务环节，然后结合公益性的便民服务中心和网络服务中心，给农村发展现代农业提供便捷的信息渠道。

农业信息技术作为现代农业持续发展的重要推力，在现有农业生产的大部分领域已经得到应用，在应用过程中起到了很大的积极作用。随着现代化农业和信息技术的不断发展，信息技术在农业生产中的应用将越来越广泛，长此以往，必将成为农业可持续发展的主要推动力。

[1] 王伟文，孙宁，阎岩。农业电商平台的未来发展之路探索——详解“互联网+农业”新贵爱种网[J].中国种业，2017(3):6-8.

[4] 王梓懿。农业生产产前产中和产后阶段中信息技术的有效运用分析[J].农业与技术，2015(22):243.

[5] 张雪松。运用计算机信息技术加快农业现代化进程[J].吉林农业月刊，2017(5):41.

[7] 陈晓晖，董成双。农业信息化在促进农业现代化发展中的作用[J].南方农业，2015(27):245.

信息技术论文篇五

在一定程度上，软件开发的实质主要是从“高级层面”到“低级层面”的一次转变历程。但是这一过程十分复杂，涉及到许多方面。比如有人力、技术开发、成本问题等因素的制约，因此软件系统的开发不易且较为艰难。所以，软件工程技术的本质我们可以将其定义为：软件工程技术涉及到程序语言、软件开发工具、设计模式、数据库等多方面，它是按照成本的预算和进度，并在计算机理论技术以及工程管理的相关规定下，来实现用户对软件开发及维护的需求或者是以之为研究对象的一种科学技术。

1.2对软件开发的认识和方法

时代的不同，造就了人们对于软件产业的开发过程及软件类型、项目的不同理解和认识，从最初的瀑布式到后来的螺旋式开发模型，再到如今的敏捷开发的新兴方法。可以从中看出，软件开发过程是以软件工程为主要思想来进行探索开发的。这一过程遵循以下三个原则：良好的组织纪律、严密的管理，各类人员的相互配合完成工作，提高软件的生产效率，都离不开好的软件开发技术。瀑布型、原型模型，总体数据库规划模型是经许多学者总结得出的方法步骤，这些方法步骤在随着社会自身的迅速发展，对软件技术的需求日益增大，要求随之提高，也会因为自身的落后性及局限性，造成“软件危机”的产生。我们不能说一款软件已经“完美无瑕”，要以发展的眼光来看待问题。不过，令人可喜的是，新的软件开发模型，计算机辅助软件工程以及软件自动生成器等思想和方法的出现，进一步地推动了软件工程技术的发展，使软件生产更为社会化、自动化、标准化，从根本上使得软件生产在质量上有了巨大的飞跃。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

信息技术论文篇六

以适应现代学校招聘的需要和以后教育教学的需要. 招聘学校也要求每位教师要有相应的计算机等级证书. 这些都是为了让教师能够学会并灵活运用现代信息技术, 为实现教育现代化增加筹码.

二、善于运用现代信息技术

引入课题, 球是球体, 积木是正方体、长方体和圆柱. 为学生认识球、正方体、长方体和圆柱提供了可感知的原生态原料, 激发学生学习新知的兴趣.

三、灵活运用现代信息技术

利用多媒体进行闪烁, 强化角的组成, 同时将一条边固定, 另一条边绕顶点移动, 形成各种不同的角, 引导学生发现角的大小与边的长短无关. 动静结合使学生充分感悟知识产生和发展的过程, 激发学生的求知欲.

将本文的word文档下载到电脑, 方便收藏和打印

推荐度:

点击下载文档

搜索文档

信息技术论文篇七

摘要：本文介绍了卫星通信的基本概念、分类、特点以及应用，并在梳理国内外学者的研究成果及文献资料的基础上进行了成果展示，以期对以后卫星通信的研究提供一些思路和借鉴。

一、卫星通信概述

卫星通信是一种微波中继通信，作为中继站，与发、收信地球站共同组成卫星通信链路。

目前的卫星通信系统，主要有固定业务的卫星系统(fss)[]移动业务的卫星系统(mss)[]和广播业务的卫星系统(bss)[]它们的组成部分不全都是相同的。一般的卫星通信系统是由空间阶段和地面阶段两个范围组成的，其中控制和管理卫星的检测站包含在空间段部分内。

卫星通信是指航天器与地球站之间或者地球站相互之间借助通信卫星转发器而进行传输的无线电通信，它主要涵盖卫星移动通信、卫星固定通信、卫星中继通信和卫星直接广播等四大领域。卫星通信技术是现代通信技术不断发展的重要成就，也是航空航天技术运用到实践中的重要方面。它具有容量大、覆盖面广、频带宽、稳定性灵活性强等优点。四十多年以来，它在国际国内通信、军事民用通信等领域得到了比较广泛的应用。

卫星通信网络是指通过人造地球卫星作为传播无线电波的中

继站，从而达到两个及其以上的地面站之间进行相互通信的网络。其中，地面站也称为地球站，是指设置在地球表面上的通信站点。通信卫星起到了一个传输无线电波的作用。卫星通信网络按照转发时间的长短，可分为立即转发式通信网络和延迟转发式通信网络。当卫星的运行轨道处在低轨道运行时，相对地面站来说，需要进行远距离的实时的通信，这时除了采用延迟转发方式之外，同时也可以利用多颗低轨道运行的卫星进行转发，这种网络就是一般所指的低轨道移动卫星通信网络。

二、国外卫星通讯技术发展概述

近年来，国外的卫星通信技术无论是在军事还是商业领域都有了长足的发展，有新型质量高、功率大、寿命长的卫星不断发射升空。目前世界最先进的卫星通信技术仍然被包括波音、劳拉、洛马、阿尔卡特以及休斯等美国和欧洲的几大实力雄厚的卫星制造商所掌握。欧洲为了缩短与美国的差距，正在努力研制新一代的大型通信卫星平台阿尔法舱。俄罗斯则是通过与欧洲和日本的`国际合作的方式来大力推进本国卫星通信技术的发展。

毋庸置疑，美国是目前世界上通信卫星技术水平最发达的国家，其通信卫星技术发展计划已经进行了很长时间，并且在军事、商业等领域都已经形成了系列化的技术先进的卫星产品。目前其通信卫星计划主要包括美国的转型卫星通信系统(tsat)计划、空军宽带填隙卫星(wgs)计划和先进极高频(aehf)卫星计划以及海军移动用户目标系统(muos)计划等。

在欧空局公布的未来通信卫星发展计划中，计划在-间将逐步提高16-30kw的卫星比例，计划达到30%，而8-16kw的卫星比重达到40%，这些成果目前已经基本完成，这标志着欧洲通信卫星向着超大功率的方向不断发展。

俄罗斯于公布了《俄联邦-航天规划》，计划在这中，俄罗斯

计划将与欧洲和日本联合建设并发射13颗通信卫星，其中的8颗则是属于快讯系列卫星。

在俄罗斯公布的一份关于俄罗斯通信业发展的报告中，俄罗斯的航天局对其未来10年(-)通信卫星技术的发展趋势进行了预测。其内容大致包括以下：要掌握微波波段和光学波段技术进行相关项目；构建小型和中型卫星的低速率网络；宽带卫星通信利用大型卫星；在通信卫星上进行全部的信号处理；大力提高太阳能电池的转化率。

三、国内卫星通讯技术发展概述

近些年来随着科技技术的发展，现代小卫星技术取得了长足的进展，这对我国航天技术发展和卫星技术的应用提出了更高的要求，国内的一些科技公司如中科院下属的所和厂、中国航天科技集团以及国内的许多大专院校如清华大学、北京大学、哈尔滨工业大学、成都电子科技大学等研究人员都对航天编队飞行星座系统的项目进行了大量的研究，其中有的对航天编队飞行星座系统提出了初步设想，并进入了专题项目的研究阶段，有的已经取得了明显的成果，如编队卫星的跟踪切换技术，激光终端机、单片微波集成接收机等问题已在实验室中得到很好的解决了，但这些与国外发达国家如美国、俄罗斯的星间通信技术相比，仍有不小的差距。

目前国内在这方面取得的比较明显的成果主要有以下几个方面：4月19日，由哈工大牵头研制的“试验卫星一号”成功发射，并搭载了一颗科学实验小卫星“纳星一号”。“试验卫星一号”主要用于资源测量和环境监控，它是我国成果研制的第一颗传输性立体的测绘小卫星。而“纳星一号”是我国研制的首颗纳型卫星主要用于研究开发纳型平台测试和进行航空航天的高技术演示。

由中科院上海小卫星工程部进行的“创新一号”卫星研究项目中，以星上计算机一体化设计、低轨小卫星扩频通信等关

键问题的解决为重点，并进行低轨道小卫星之间数据通讯的关键实验，以解决存储转发通信的问题。

哈尔滨工业大学以解决星间激光通信和卫星编队飞行而进行的双星编队飞行项目也取得了很大进展。

信息技术论文篇八

1.1 传统教学模式中存在诸多问题

受传统教学模式的影响，在小学信息技术教学中，一味追求技能技巧方面的学习，忽视了对学生的人文素养教育。实际上，学生的成长离不开人文修养、人格塑造。在小学信息技术教学中应用生活化教学模式，注重对学生综合素质的培养，确保学生的全面发展。

1.2 社会重视信息技术技能的应用

信息技术发展突飞猛进的，社会已经进入信息时代。在社会快速发展的大背景下，对信息技术技能越来越重视。因此，要想适应现代社会的发展，就需要掌握信息技术。小学阶段是学习信息技术的启蒙阶段，应用生活化教学模式，可以让学生了解信息技术与生活实际的联系，激发学生对信息技术学习的兴趣。

1.3 提高学生学以致用能力

在以往教学中，由于教学内容与生活实际不符，一方面，学生的学习兴趣低下；另一方面，随着时间的推移，学生会淡忘所学知识。但是，应用生活化教学模式，可以将“学”与“用”联系起来，提高学生学以致用能力。

2 小学信息技术教学中生活化教学模式的应用

2.1 课堂导入中引用生活案例

从儿童心理学的观点来看，要想激发学生的好奇心，就需要找到“兴奋点”，而这个“兴奋点”就源自于生活，比如生活中遇到不能解决的问题。因此，在小学信息技术教学的课堂导入中，教师就可以结合生活案例，激发学生的学习兴趣，同时对所学知识进行类比，理解知识的内在联系。比如在讲解《计算机病毒》这节课时，由于小学生的认知能力有限，在课堂导入中，教师就可以引入以下生活案例：教师：今天小明同学请病假了，流鼻涕、头痛、发热，同学们知道这是什么病吗？学生：感冒了。教师：非常正确，感冒主要是由流感病毒传染导致。那么，电脑会不会生病呢？是不是也像人一样感冒、发烧？通过上述生活案例的引用，可以让学生基本了解“计算机病毒”这一概念，并且进一步启发学生描述遭遇计算机病毒的经历，激发学生的兴趣。应用生活化教学模式后，可以将抽象的知识转化为与学生日常生活相关的事，帮助学生理解知识的内在联系。

2.2 设置简单的任务

在小学信息技术教学中，教师可以根据所教授的内容，给学生设置比较简单的任务。比如在讲授word时，通过课堂教学，指导学生如何新建、命名、使用word文档等，并且对学生进行上机指导，同时耐心指导，学生基本了解、掌握word的知识。完成教学后，教师可以给学生布置任务：用word写一篇生活日志，描述某一天发生的事情、感悟等。这样一来，既能激发学生的学习积极性，还能在使用的过程中熟悉对word的使用，提高学生学以致用能力。

2.3 融合生活实际，让学生了解生活规律

小学生极易忽略生活点滴中的规律，但实际上，这些点滴的规律有可能会影响学生的一生。因此，在小学信息技术教学中，教师可以将知识与生活点滴联系起来，既提高学习效果，

同时让学生了解生活规律。比如在讲授《我给文件找个家》中，教师可以应用生活点滴中的案例：教师：每个人家里都有衣柜，那有谁可以发现其中的规律？学生：衣柜就是用来放衣服的呀，好像没什么规律。教师：其实，衣柜是有规律的。我们的衣服分很多种类，衣柜也有很多抽屉格档，方便我们存放不同种类的衣服。比如穿衣服的人（爸爸、妈妈、小孩）、穿衣服的时间（春天、夏天）等。学生：原来就这样啊。教师：是的。在《我给文件找个家》也是一样。比如上次小红同学存在学校微机房电脑中的文件不见了，而且也找不到了，主要是小红同学自己随意安放文件。因此，当我们以后建文件夹时，一定不能随意摆放，要有一定的条理和规范。通过上述案例的应用，可以让学生指导按照规范来安放文件夹的重要性，在此基础上向学生讲解建立分类文件夹的概念，学生可以了解其中的道理。与此同时，还能让学生了解生活的规律。

2.4 引用生活案例营造良好的教学氛围

在小学信息技术教学中，一个轻松、活泼的课堂教学氛围，可以有效激发学生的学习动力。其中，应用生活案例，就可以达到上述目的。比如在“画图”工具的教学中，教师可以在课堂中跟同学玩一个小游戏：先让学生根据自己的兴趣爱好作画，然后将学生的画组合在一起，让学生“看图讲故事”，或是“看手势猜图”的游戏。通过这样寓教于乐的教学，可以激发学生参与课堂教学的积极性，发挥学生的主观能动性，还能加深学生对课堂知识的记忆，具有良好的教学效果。

2.5 根据学生的生活兴趣加强引导

在小学信息技术教学中，教师应用生活化教学模式时，还需要树立以学生为中心的教学理念，根据每位学生的生活兴趣，给予相应的指导。比如对于喜欢看电影的学生，可以告知学生如何使用影音软件；对于喜欢听音乐的学生，可以指导学

生如何下载歌曲，并且将其转移到手机mp4等载体中；对于喜欢画画的学生，可以指导一些较为简单的画图软件，让学生进行摸索，当遇到不懂的问题时，教师可以加以指导，或是让学生自己上网寻找解决的办法。通过生活化教学模式的应用，让学生在自已感兴趣的领域加以拓展，同时还能增进师生之间的沟通和交流。

3结语

综上所述，信息技术是一门技术性、生活性比较强的学科。在小学信息技术教学中应用生活化教学模式显得非常必要，主要表现在三个方面：传统教学模式中存在诸多问题；社会重视信息技术技能的应用；提高学生学以致用的能力。因此，在实际应用中，教师需要从课堂导入中引用生活案例，为学生设置简单的任务，利用生活实际让学生了解生活规律，引用生活案例营造良好的教学氛围，根据学生的生活兴趣加强引导，进而有效提高信息技术教学效果。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

信息技术论文篇九

摘要：随着科学技术的快速发展，软件工程成为一门近代新兴的现代科学技术学科。目前，软件工程技术在计算机技术中有着应用性强，涉及面广，实用性强等特点，对其发展有着不可或缺的推动作用。软件工程具有极为重要的地位，若没有软件工程技术的发展壮大，就没有计算机技术的蓬勃发展。计算机技术经历了许多次的重大变革，每一次都具有其独特的一面。软件开发从最初简单的程序编写，再到为适应人们的多样化的需求。技术人员对软件技术的深层次的研究，使软件开发技术具有功能更全面，系统更深刻的特性。如今，计算机技术朝着信息多元化，技术科技化的方面不断发展。发展的同时，面对的是软件开发费用的不断增长，软件的生产效率却大大降低，造成了“软件危机”现象。我们知道，现代软件工程的理论思想是以制定一套规范而统一的开发软件为基础的。通过对软件工程技术发展历程展开一定的探索，研究软件工程技术的应用于发展。

关键词：软件工程计算机技术程序开发