

# 最新信息技术课堂教学反思 信息技术课 教学反思(汇总9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。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？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。

## 信息技术课堂教学反思篇一

兴趣是最好的老师，遵循教育教学规律，采用多种方法培养学生学习兴趣，鼓励、指导学生检验信息，获得信息，从而完成教学任务，实现教学目的。

1、倾注爱心，培养学习兴趣

2、建立平等合作的师生关系

师生关系是直接影响着学生的学习情绪。教师要帮助学生树立学好信息技术的信心。建立平等的师生关系，不仅仅意味着教师在课堂上面带微笑使学生的心情放松、消除紧张，也不仅仅是自然地运用语言来组织教学，通过视觉交流去吸引学生的注意力。赞许地点头、恰当的表扬、肯定的眼光、得体的手势等都会给学生以愉快的鼓励。教师爱学生并充分信任他们、给学生自我表现的机会，他们也就会信赖老师，就会积极地参加到学习当中。

3、进行正确的引导

对学生进行学习目的的教育，在教学中使学生清楚地了解学习信息技术课程及各章节知识的具体目的、任务和要求，教学内容在实践中的作用及在整个知识体系中所占的地位。通过生动、具体、感染力强烈的学习需要，使学生了解计算机

是信息时代的标志，生活在信息时代必须掌握信息技术知识，把学生对信息技术的新奇感转发转移到学习上来。对信息技术知识产生浓厚的兴趣。

4、面向全体，因材施教

## 信息技术课堂教学反思篇二

信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。学生的学习动机主要来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。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。小编给大家带来了信息技术课的教学反思，希望大家喜欢！

## 信息技术课堂教学反思篇三

信息技术的飞速发展，教育也相应的跟上了时代发展的需要，最终目的是实现教育信息化。在当前教学中如何利用信息技术提高教学效率也成了一线教师研究实践的一个重大课题。下面将结合几个方面，简单谈谈自己的看法。

一、什么是信息技术？

信息技术，有关数据与信息的应用技术。它是一种技术，一种手段。从教学的角度可以理解为应用于提高教学的一种技术手段，在教学中实现辅助教学，解决教学重、难点的方法之一。所以，在具体的教学过程中，不是有了信息技术就可以抛弃一切常规的教学方法，以多媒体方式代替教师授课等。只有充分发挥信息技术的优势，与各种教学手段协同互补，以达到最佳的教学效果。

二、信息技术与学科整合应用反思。

信息技术应用于教学，就是为了解决在教学中遇到的难点、

重点，从而提高教学效率。在教学中，老师们大多以制作多媒体演示课件来辅助教学。这样显得应用信息技术手段单一化，而在有的课例中又显得不太恰当。

利用课件辅助教学是教育信息化的一种体现方式。教师应认真备课，选取合适的教学内容，利用这些信息化手段解决教学问题。忌“滥用”，无论什么课都采用信息技术手段进行教学，如果这样，不但不会提高教学效率，反而增加教师的工作量，对学生而言，只会耽误他们的学习时间，学习能力又不能得到提高。

不同重、难内容采用不同的课件设计方式。有些抽象的东西在教学中利用课件来突破时就可以采用演示型课件，让学生直观的理解，不用绕弯子。而需要学生参与、合作完成的内容，可以采用网络型课件，授课环境也相应到计算机网络教室。通过网络平台，师生一起完成教学任务。课件的设计应注重实效，尽量不要去追求的高技术性，能解决问题就行。

对于有些教学内容，学校已有教学资源的就直接利用。比如，学校有农远工程配套的视频教学光盘。教师可先观看光盘内容，再进行教学设计，直接利用这些光盘进行教学也不失为一种好办法。当然，这种方式也不能忽略教学常规，教师为“主导”与学生为“主体”作用发挥好，教师不是光盘播放员。

信息技术应用于学科教学活动，不是什么高级产物，忌“穿新鞋，走旧路”，应走入教师的实际教学。不要认为信息技术是公开课、优质课中才能使用。这样纯粹浪费教学资源，更不能促进教学发展。

综上所述，要利用信息技术提高教学效率，必须先解决问题：更新教师观念，提高教师的信息能力，才能利用好信息技术为教学服务。

当然，要使教育真正信息化，是一个艰巨漫长过程。要解决在实际应用中遇到的问题才能促进教育信息化的进程。

## 信息技术课堂教学反思篇四

信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。学生的学习动机主要来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。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。小编给大家带来了信息技术课的教学反思，希望大家喜欢！

## 信息技术课堂教学反思篇五

提高课堂教学的有效性是所有教师的期望，如何提高却是大家的困惑。由于学科不同，教学方法自然有差异，我仅谈谈对“如何提高信息技术学科课堂有效性”的一点感悟。

### 一、 因材施教是关键。

这里的“材”包括学生和教材。首先我们说说学生，由于家庭、小学教育及个人爱好等因素，造成学生信息素养差异较大，上课前教师一定要了解学生信息素养的实际状况，根据教学大纲要求，针对性地备课。其次我们说说教材，因为信息技术的发展日新月异，造成教材内容经常跟实际使用脱节，而信息技术课的总目标是培养学生的信息素养，主要表现为：对信息的获取、加工、管理、表达与交流的能力，利用信息技术解决学习、生活中实际问题的能力等，这就要求根据我们教学目标对教材内容作一些调整，以适应实际教学的需要，而不是生搬硬套教材。

### 二、 情境引入要能引起学生学习兴趣。

虽然学生对信息技术课比较感兴趣，但要想长时间地吸引学生的注意还是非常困难的，尤其是平铺直叙的引入往往使学

生刚上课就开小差了。如果每堂课都能创设一个与学生生活密切相关、能引起学生学习兴趣的情景，课堂的有效性会有很大提高。例如讲一个有趣的故事，提一个能引起学生思考、回忆的问题，播放一段新颖的动画等等，都可以是很好的引入方式，当然这些故事、问题、动画等都必须切合本堂课的主题，要能促进学生知识的迁移，引起学生的兴趣，变被动学习为主动学习。对于情景引入的效果，有一次的课堂经历我至今还记忆犹新。在《走近因特网》这课，我用《三只小猪》的flash动画作为情景引入，引导学生认识掌握网络搜索技巧的重要性，激励他们学习的热情，收到了良好的效果。当时整个课堂上所有的学生都一眼不眨地盯着电脑屏幕，关注着三只小猪因为网络搜索水平的不同而造成的不同命运，最终整堂课的有效性得到很大提高。

### 三、 任务设计要合理。

“任务驱动”教学法是信息技术教学的常用方法，通常是將教学任务隐含在一个或几个有代表性的任务中，以完成任务作为教学活动的中心。如果任务设计合理，就能使学生在解决和完成任务的过程中不断获得成就感，从而充分激发学生的学习主动性，形成一个认知、情感活动的良性循环，培养他们勇于探索、开拓进取的学习精神。由于学生的认知能力和信息素养差异较大，这就要求我们最好采用分层任务教学的方法，设置符合各层次学生最近发展区的封闭型任务和开放型任务让学生自由选择，使信息素养较差的同学可以通过完成封闭型任务产生成就感，避免因完不成相同任务而出现挫折感。而认知能力强、信息素养高的同学可以在完成封闭型任务的基础上再继续完成开放型任务，鼓励他们对所學知识作进一步的探索，充分发挥自己的创造性，从而提升综合应用信息技术的能力。

### 四、 课堂教学组织要有序

组织好课堂，让整堂课有序而不死板，学生活泼而不混乱，

需要预先设计好教学环节，对引入、讲授、提问、练习、总结、展示、评价等环节的时间、内容都要有准确的安排。无论是讲解还是演示，教师都要与学生互动起来，产生良好的氛围，控制好学生情绪和课堂节奏，避免教师坐着操作讲解，更忌讳有气无力地平淡讲述。

## 五、总结评价要恰当

总结评价作为信息素养的一部分，是整个教学环节的高潮。评价有学生自评、学生互评和教师评价等多种方式。在学生互评前，教师要注意引导学生学会评价。学生评价作品时大都只看作品本身，而很少关注同学完成作品的过程，往往会产生偏颇，打击部分同学的积极性，这对课堂教学的有效性非常不利。针对这些问题，教师要鼓励学生多看到别人的亮点和长处，尤其是在完成作品过程中表现出来的学习态度、合作能力等等，学会多方位全面地进行评价。教师评价作为对学生评价的补充和总结一定要恰当，应着眼于学生的进步和发展，以肯定性评价为主，指出学生的优点，即使学生最后的学习结果不够理想，也应鼓励其继续努力，并适当指出改进办法，使每个学生都能得到成就感。对于老师评价的作用我深有感悟：我班上有位同学上课很专心，完成任务时也非常认真，就是完成的作品不理想，他自己对此很苦恼。为了鼓舞他学习的热情，我每次对他作品的评价总是给高分，并帮他分析问题所在。通过多次锻炼，他的信息素养有明显提高。学生的学习的热情得到了保护，课堂的有效性自然提高了。

在以后的教学中，我会努力提高自己的教学科研能力，以学生的终身发展为教学的最终目的，创建和谐课堂，实施有效教学。课堂不是教师一个人的表演！最精彩的课堂首先主角是学生，学生在教师的引导、组织和激发下，思维火花四射！

## 信息技术课堂教学反思篇六

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，链入班级主页。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。

## 信息技术课堂教学反思篇七

对于三年级学生来说，信息技术是陌生的，他们并不理解这门课程的学习内容和学习意义；同时，信息技术又是熟悉的，他们把这门课等同于“玩电脑”。如何上好信息课，如何抓住三年级学生爱“玩”的特性，在玩中掌握信息技术知识，提升信息技术素养，是我一开始就要思考的问题。

我所执教的《信息与信息技术》是信息技术基础的第一课，通过本课教学要让学生了解开设信息技术这门课程的重要性。信息和信息技术是比较抽象的概念，本课的教学重点并不是在于让学生知道信息及信息技术的概念，而是让学生体会生活中无处不在的信息，体会信息技术给生活带来的巨大变化。由于三年级学生无意注意占优势，注意力不稳定、不持久，所以我把这节理论课分成两个课时完成，第一课时主要介绍信息，让学生感受信息无处不在，对学习生活至关重要。在设计第一课时时，我主要通过三个部分的内容层层递进。

夸美纽斯说过：“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”既然学生对游戏感兴趣，那么就让学生通过玩游戏来激发他们想学的意愿。在第一个环节中，我就设置了游戏导入，游戏“你来比划我来猜”一下子就吸引了同学们的兴趣，他们踊跃的参与游戏，打破了传统课程的教学方式，学生在这个教学环境中不仅能够玩得开心，潜移默化中他们也能感受到这些都是信息，并且为第二课时信息的传播打下了基础。第二环节中，教师出示一些图片，让学生说出图片的内容，在学生说的过程中，教师也强化了“这些都是信息”的概念。有了这样的基础，教师设置疑问“你能说出生活中的信息吗？”指导学生说出身边的信息就不难了，每位学生都能够做到有话可说，在学生回答的时候，我还抓住了学生的比拼心理，采用开火车的方法每组一排同学依次回答，同学们回答的越来越精彩，课堂气氛也越来越活跃了。这时候，我引导到“什么是信息？”同学们同桌讨论、向书本请教，很快就理解了这个概念。第三环节中，我进行了课堂小结并且布置了一个任务让每个同学回家跟父母说说你上学以来的信息。这个环节的设计让学生课后不仅巩固了本课所学内容，同时感受了信息无处不在。

现代教育学告诉我们教学过程的主要矛盾是教学目标即学生发展的需要与学生现有发展水平的矛盾。因此，教育必须要进行信息技术的教学，与社会发展相适应。作为信息技术课，教学内容要具备生活实践性，让学生不仅能感觉到生活就在身边，而且感觉到学习掌握信息技术的重要性。你来比划我来猜的环节中，参与的学生可以涉及面更广下，每组的学生可以在遵守游戏的规则下，给自己组的同学比划。这样学生能够更好的遵守游戏规则，也真正做到了每个学生都能参与课堂，体验快乐学习的意义。

杜威说过：“生活即教育”，教学中要选择学生身边比较贴近的事例来丰富教学内容，让学生能引起注意，培养学习的兴趣，在看图说一说的环节，图片的选择应摆脱书本的束缚，放宽到学生的日常生活中去，并且把图片分为几类，由浅入



深、层次递进，学生不止是从图片中看出信息，还要能感受到图片中隐含的信息，比如荷花能反映出夏季，北方的大雁预示着冬天来了，这样也有助于学生更好的理解信息，感受信息的无处不在。

在我从教的十几年的教学过程中，感悟到教学模式的选择，是决定学生在课堂教学中能否很好地获取知识、形成能力的关键因素，在信息技术教学中教师要借助于各种教育手段、方法，各种媒体，帮助学生提高创新意识，产生创新的欲望和兴趣，采用探究式教学，培养学生创新能力，把创新教育贯穿到整个计算机课堂教学中去。如何把创新教育贯穿到整个计算机课堂教学中去呢？我认为只要教师把自己的教育能力上升到教育智慧的高度，一定能胜任这种动态探究性教学，具体地说要从以下几个方面做起：

学生一般对计算机游戏特别感兴趣，而计算机也是具有能玩游戏的特点。根据这一特点，这一学情，我们可以把计算机新课的学习结合于游戏之中，激发学生的学习兴趣，让学生在浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能，达到事半功倍的效果。

这时老师可以再讲解指法要领，我相信这时学生会学得很认真。再经过一段时间的练习后，这样学生就在游戏中完成了指法练习，掌握了指法要领。这样，既可以保持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。

在教学中我们可以充分利用计算机的'特征，可以采用形象、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，激发学生的学习兴趣。

在信息技术课教学中应根据其特点，针对计算机术语、理论性概念作有针对性地讲解，要做到突出重点、抓住关键词而且要形象具体，然后让学生通过大量的操作实践来验证其学生所学到的知识，熟练的掌握计算机的各种基本技能，学生

操作的过程中，教师要加强巡视辅导，及时发现问题，及时解决问题。如我在给同学介绍键盘时，提问“空格键、换档键和键他们有什么特征？”让学生分组讨论。

通过讨论让学生明白空格键的作用是没有任何一个字符，其主要作用是输入空格。同样抓住换档键上有向上的箭头，其主要作用是来输入上档的字母，其主要作用是针对双字符键的。还抓住键有向左的箭头，其作用是删除光标前面的字母，注意与del键的区别，这两上键的作用都是删除，而键是擦除光标前面的字符键正好相反是擦除光标后面的字符。用这样的方法教学法，我们就变抽象为直观，变死板为生动，给学生留下深刻的印象，加深记忆，也不自觉中学习了新知识。

学生已能够自己摸索一些常用工具及软件的操作方法，一般情况下教师可以采用“提出问题——探究问题——解决问题”的几个过程，即让学生在开始使用一些工具之前，老师故意留一些在操作过程中要用到的工具，但先不做讲解，而学生在具体的操作过程中又必须用到，让学生带着问题自己去翻阅教材，然后再老师的引导下学习这些工具及软件的操作方法，最后用于解决实际操作问题当中，经过一段时间的训练后，学生就会逐渐会形成自己动手解决问题的能力，也就是我们计算机信息技术课所要完成的一个教学任务了。

这是我在平时的信息技术教学中所得到一点体会，也就是说要上好信息技术这门课，只要我们在平常的教学过程中，放平心态，处处留心，时时在意，多多思考，勤于实践，采用一些学生易于接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的理论知识变得生动有趣，让学生能在轻松的氛围中不自知的学到一些知识，从而慢慢地提高了他们对计算机的驾驭能力，为他们今后的学习与发展打下坚实的基础，也为其走向社会这个大舞台铺平了一块砖头。

信息技术课教学反思7

在计算机机房上课时，为了吸引学生的注意力，要巧妙的设置课堂前奏。学生大多想自己操作，不想老师多讲。可以告诉学生在课堂的时间安排上有以下三种方案：第一，讲一节课，不操作；第二，讲30分钟，操作15分钟；第三，讲15分钟，操作30分钟。大家希望采取哪种方案啊？学生会说第三种方案。这时抓住机会巧妙安排：大家要想让老师采取第三种方案，必须集中精力听课，否则就采取第二种方案，甚至第三种方案。这样学生的注意力就会比较集中。

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，如在一节上机课中，我发现有些同学不能够区分“空格键、换档键和backspace键，于是我当时马上提问“空格键、换档键和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。同样抓住换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。

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，这样也可以提高他们的自学能力，培养他们的合作精神；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。此外，要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。

师生互动，学生的互动在课堂上要得到体现。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。

利用下课前五分钟，通过电脑屏幕全班共同来欣赏完成的比较好的同学的作品，让学生来评价作品的优点所在。孩子们发言积极，语言表达能力增强，审美能力提高，更激发了他们学习的兴趣。

不同的学生存在着个性的差异，我们不能用一个标准去对待所有的学生，更不能用同一个方法对待所有的学生，尊重他们的爱好，作好思想工作的同时，要相信他们的自主能力。如在教初二年级学生学习excel时，有的同学以前没接触过此软件，觉得学起来很好玩，很感兴趣，情绪很高，而有的同学已经对excel软件掌握得较好了，我就教他们深一些的内容，例如利用excel进行数字计算，这是他们新接触的，比较感兴趣。尽管他们做的事情不同，水平也不一样，但最终都达到了学习的目的。

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初中八年级阅读课课后反思初中八年级阅读课课后反思中学到更多的知识，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。

## 信息技术课堂教学反思篇八

信息技术作为一种工具性学科，除了让学生了解和掌握基本知识和技能外，更多的是培养学生把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，让学生在掌握必备操作技能之余还要重视培养其应用和创造信息的能力，提高学生的信息素养，

使每一项教学活动都能真正促进学生的全面发展。《设置幻灯片背景》这节课我设计了这样四个环节进行教学：即“创设情境，激情导入”——“自主学习，探究新知”——“巩固新知，展示自我”——“评价小结”。这个设计从信息技术教学的特点出发，体现了新课程理念，展现了新的教学方式和学习方式在教学中的应用，使自主、合作、探究学习在课堂中得以充分应用，整个教学过程真实、扎实、朴实，各环节的学习力求让学生都能亲历自主学习、合作交流的过程，使不同学习能力的学生都有所感悟、有所收获，产生了良好的教学效果。

### 1、教师定位准确

整节课中，教师不是在做一个说教者，没有刻意地去进行知识的讲授，而是借用书本和学生的探索来进行知识的传授。可以说，老师在本节课中不是一个导演，而是剧中的一个组织者，这样就很好地发挥了教师的引导作用。

### 2、教学过程清晰信息技术应用的课堂教学反思

本节课的内容难度不大，教师在教学结构的设计中主要以学生的兴趣为主，层次清晰。先用展示比较引入主题，然后进行具体的操作演示，引导学生观察其中的变化，并安排学生自主实践，最后由学生进行交流评价。主要内容层层递进，将不复杂的内容教出了新意，使课堂呈现出轻松活泼的局面。

### 3、营造情境，激发兴趣

信息技术教学中的情境营造不仅在于提高内容的趣味性、增强气氛，更在于学习信息技术的过程应提倡不断地探究。教师在一开始就通过生动的语言讲授把学生带进希望学习的情景中，在教学中又通过设置各种问题和练习，不断为学生营造学习的环境，诱导学生追踪事件的各个环节，调动学习兴趣。

#### 4、自练自悟、自主学习

《新课标》表现出了对创新能力的极大关注，要求我们在教会学生知识的同时更要都会导学怎样学习，要从传统的班级授课制向建构主义的现代化教学转变。怎样在信息技术课中让学生掌握良好的学习方法是目前面临的一个重要课程，我们要学会利用好我们的课本，让孩子真正学会看书。在课堂上，我们清楚地看到，学生们不仅会看书，而且看得很认真，并能按照步骤完成操作任务，培养学生学会学习，掌握学习方法，真正成为课堂的主人。

#### 5、积极主动，合作探究

合作探究能激发学生的创造力，有助于培养合作意识和合作技能，有利于学生之间的交流与沟通。课堂中，教师充分调动学生的合作学习精神，尽可能为学生创造交流学习的条件。在处理书中做一做时，引导学生合作探究，并由学生汇报学习结果，不仅调动了学生的积极性、自主性，而且增强了学有所用的意识和团结互助的精神。

问题和不足：教学是门艺术，艺术要追求完美，自然有缺憾，所以教学永远是一门缺憾的艺术。自己在组织教学时，激励性评价不够，没能很好的调动学生学习的积极性，由于大班额不能照顾到每一个学生，造成了缺憾，语言也有缺乏严谨之处，今后我将继续努力，博采众长，刻苦钻研，不断学习，实践和反思，努力提高自己的课堂教学水平。

### 信息技术课堂教学反思篇九

本节课是信息技术必修课的第一章的第二节，课程要求学生了解信息技术的含义及分类，了解信息技术发展的五个阶段（语言的产生和应用、文字的发明和使用、造纸术和印刷术的发明和应用、电报电话电视及其他通讯技术的发明和应用、电子计算机和现代通信技术的应用）及信息技术发展的趋势，

同时，通过学习本课使学生重点掌握信息技术的应用，并能正确分析信息技术产生的影响。

由于本节课内容比较多，又比较杂，所以，不可能用一节课把所有的知识都在课堂上细讲，所以，在课程安排上，重难点知识点在课堂上要投入较多时间进行讲解，其它的知识有的作为课外作业留给学生课余时间去学习，有的则一提就过。这样设计本课，从教学效果来看，能够较好的完成教材安排的内容，有详有略、有主有次的教学设计也可使学生减少学习负担，学习兴趣浓厚，不仅加深对本节课重、难点知识的掌握，还能够激发学生积极回答问题。

兴趣是最好的老师，如何将信息技术的学习与学生的兴趣合起来是本节课我重点考虑的问题。所以在教学的过程中，我尝试从以下几方面来提高学生的学习兴趣。

首先，在课堂知识归纳中，我尽量让学生来总结，让学生来表现。

其次，我在教学中尽量用一些学生容易接受并感兴趣的素材，吸引学生的注意力，激发学生的学习兴趣。比如在一开始引入信息技术时，我用了一个手机求救的案例，学生的注意力一下子就被吸引过来，很快就进入了学习状态。

第三，在教学中我还用了一些起视频来解释一些学生理解起来感觉太抽象的概念。比如在解释信息技术发展趋势的智能化与虚拟化中，我用了三个视频。其中两个是机器人人工智能的视频，还是一个近来非常火的年度大片[20xx]中的电脑特技视频，这个视频很容易就让学生理解了虚拟现实。

第四，我还在教学过程中加入了辩论的环节，虽然由于学生开展这种活动的经验太少，活动开展的过程中出现的问题比较多，但学生积极性还是非常高，学习效果也比较好。

当然，在实际教学中，还遇到了一些问题：比如由于不同班级学生水平不同，导致时间比较难以控制；又比如由于课堂教学内容还是比较满，所以在学生阅读、自学的地方还不够放得开。希望在以后的教学实践中能进一步进行完善。