

最新信息技术教学论文题目 信息技术教学论文(大全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。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？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。

信息技术教学论文题目篇一

1. 故事导入，激发兴趣

故事是小学生最喜欢听的，它伴随着学生的成长。运用故事导入新课，使学生感到亲切、生动和有趣，能激发学生学习信息技术知识的欲望。故事能紧扣小学生的心弦，使学生处在惊奇、猜想和期待的最佳学习状态。教师可以向学生讲解计算机的历史、计算机人物与计算机界有关的大事，让学生感到学习信息技术既新鲜、有趣，又很实用。如在介绍wps之父一求伯君的时候，教师可以把wps与word进行比较，然后分别介绍wps与word的主要开发者一求伯君和比尔盖茨。教师向学生介绍求伯君开发wps软件的经过，学生从wps艰难的成长历程中，了解到国产软件的开发所需的大量精力与财力，从而增强小学生应用正版软件的意识，使学生感受到国家的强大。再讲解微软和比尔盖茨，学生了解了比尔盖茨的求学经历，知道比尔盖茨非常敬业，他们的兴趣一下子就全被调动起来了，课堂上充满了快乐的氛围。在听故事的过程中，学生知道了微软公司全线产品（dos、windows、office等），他们在轻松愉快的课堂氛围中了叶鹏和谐情境快乐课堂——浅谈小学信息技术教学的有效性解了一些软件的历史，激发了学习计算机的欲望。

2. 巧设悬念，点燃激情

问题是信息技术的核心，问题是学生思维的起点，问题是求知的动力。教师应巧设问题悬念，激发学生的好奇心，点燃学生的探究激情，促使学生积极思考、努力探索，自己解决问题。在信息问题的引领下，学生会积极探索，讨论交流，和教师在情感上产生共鸣，对所学内容形成知识的建构，享受学习信息技术之乐。例如在学习“金山画王”旋转图片时，教师让学生自己动手用鼠标从图库中拖出了一张鲤鱼的图片，因为系统默认鲤鱼是向左游的。教师说：“这条鲤鱼在游玩时遇到了一条小鲨鱼，鲤鱼就要向右游往回逃跑。谁能帮帮小鲤鱼，怎么向右转啊？”顿时，学生兴奋起来，一石激起千层浪，学生们对图片旁边的六个按钮进行尝试操作，通过教师指导，最终学生掌握了旋转图片的方法，能够自如地把图片上下翻转、变大变小。这样就消除了计算机的神秘感，提高了学生的学习兴趣。

二、打造快乐课堂，彰显信息魅力

1. 快乐游戏，张扬个性

游戏是小学生最喜欢的一种活动，是学生获得信息技术知识最好的途径。小学生上课注意力易不集中，教师应积极创设电脑游戏情境，吸引学生的注意力，减少其学习的疲劳感，让学生在玩中掌握信息技术知识。如在教学键盘指法要领时，教学内容特别乏味，教师给学生讲解手指摆放要求和指法要领，强行让学生去背熟键盘字母排列、键盘功能，学生注意力不集中，也不愿意练习，课堂上一片混乱，学生的学习兴趣不高。如果教师把各个字母的位置和小键盘的作用讲解完后，设计游戏，并把指法练习融入“跳青蛙”游戏中去，学生会积极参与课堂活动，从而在游戏中掌握指法要领。游戏时，教师让学生用鼠标点青蛙的头部，它就会向前跳，每次只能跳过一个青蛙。学生为了在游戏中取胜，积极练习指法，在不知不觉中掌握了要领，课堂其乐融融。运用游戏教学法，充分发挥了小学生的主观能动性，学生在学习中敢于表现，积极参与，把“学计算机”变成了“玩计算机”，最终实现

了教学目标。

2. 注重实践，品尝乐趣

实践操作是学生学习信息技术知识的最重要的一个环节，俗话说熟能生巧，勤能补拙，就是让学生要多练习，在练习中掌握所学的信息技术知识，从中品尝到学习的乐趣。上信息技术课时，教师要创设快乐情境，可以把不同层次的学生进行搭配编组，让基础较好的学生做组长，在动手实践时由组长负责指导、检查组员的学习情况，让学生动手实践，激发学生的实践兴趣，让他们明确目标，自主探究，获得成就感。总之，小学信息技术教学要创设和谐的教学情境，充分吸引小学生的好奇心，引导学生动手实践，在轻松愉快的实践氛围中去探究、去发散自己的思维，从而形成和展现个人观点，培养积极探究的品质，让小学信息技术课堂变成润物无声的沃土，变成趣味盎然的乐土，使学生真正地喜欢信息技术课，从而更加热爱生活，热爱学习，茁壮成长，实现提高小学信息技术教学有效性的最终目的。

信息技术教学论文题目篇二

兴趣是最好的老师，是学生获得一切真知的源泉和动力。学习应该是兴趣为基础的，这样，学习的效果才会好，学起来才有积极性和动力，对于小学生而言更是如此。信息技术课程对于小学生来说并不算陌生，信息技术教师也可以发现，在刚开始接触信息技术知识时，大多小学生也是非常感兴趣，然而随着时间的推移和知识难度的提升，一些小学生就逐渐失去了学习兴趣。那么，小学信息技术教师要如何更好地激发小学生的兴趣，使其能够以较高的热情来学习呢？小学生年龄较小，大都对游戏比较感兴趣。小学信息技术及时就可以抓住小学生这一特点，再结合信息技术自身具有的游戏功能来展开教学，以使学生在愉快的氛围中学习信息技术知识。而且，小学信息技术教师如果可以很好地将游戏寓于教学中，可以有效促使学生更好更快的学习新知识、掌握新技能。例

如，关于指法的学习既要求学生能保证指法正确，又要求学生能规范使用。而且，关于指法练习的理论知识非常枯燥，此外，键盘字母排列、键盘功能等又要求学生熟记硬背。这些都导致学生对于指法学习提不起兴趣。为此，关于这部分的教学，很多小学信息技术教师也感到非常棘手。在充分了解小学生的兴趣点后，关于指法的教学，小学信息技术教师就可以结合《趣味指法》《金山打字通》《青蛙过河》等几款适合不同年龄段的教学软件在开展。这样，学生通过这些打字软件可以在有趣的游戏环节中一边享受游戏带来的愉悦，一边可以在无形中练习指法。而且，这些打字软件都自带鼓励和安慰的语音提示，这在很大程度上可以起到激发学生兴趣的作用。通过结合游戏打字，学生会意识到，要想得到高分、得到鼓励就必须练习好指法。学生自己意识和认识到了练习指法的重要性后，教师再适时加以讲解，会使学生学起来更有兴趣、更加认真。

二、结合因材施教培养学生的信息技术学习兴趣

小学生由于各方面原因，在信息技术学习上存在着一定的差异性。对于学生的这种差异，信息技术教师一定要给与充分的重视，而且要对此有正确的认识，要懂得结合学生之间的差异因材施教，这样才能更好地开展教学，更有利于学生学习兴趣的培养和学习效率的提高。在具体的教学实践中，小学信息技术教师不论是在课堂教学过程中还是在作业布置中都要结合学生的具体情况，要给学生平等的学习机会，以充分调动不同学习水平学生的积极性，让所有学生能够有所提高。尤其对于后进生，教师要特别关注，要给予他们更多的耐心和关爱，只有他们在学习上取得进步，教师就要及时给予表扬，以帮助他们树立学习的信心。例如，在教学关于表格制作的内容时候，其教学要求是要求学生掌握表格的制作方法：插入表格、在单元格中输入数据、修改单元格中的错误数据、调整表格等，最终学会独立制作。在具体的教学中，教师就可以结合学生的实际水平布置不同的表格制作要求：让基础差、速度慢的学生完成表格插入、数据输入即可，让

中等水平的学生完成数据输入、数据修改等，让学有余力的学生完成更多的目标要求。这样的学习安排目的是为了不让不同学习水平的学生都能感觉到自己有所收获，同时缩小学生之间的差距，促进教师课堂时间的合理组织。

三、注重自主实践，使学生品尝到学习的乐趣

多动手有利于学生更好地掌握各种基本操作，所以，在教学中，小学信息技术教师你要将探究的主动权交给学生，给他们多一些表现的机会，使他们能多一份创造的信心，多一份成功的体验，给学生一种到达成功彼岸的力量。如教学《画多边形》一课时，教师不要直接讲解画法，而是可以先出示“三角形”图让学生观察，然后出示自学要求，让学生自学。根据自学要求，学生会一步一步操作，最后将自己的作品展示给其他同学看。“三角形”会画了，对于其他五边形、八边形等，学生同样可以很快画出来。这样，学生通过自主学习不仅学会了“多边形工具”的使用方法，而且逐渐学会自学方法，每完成好一个操作，学生就会获得一份成功的喜悦，就会从中品尝到收获的乐趣。总之，小学信息技术教师要时刻注意激发、保持学生的兴趣，要结合实践教学多、思考、探索、研究，以使得小学生能够在快乐中学习信息技术知识和技能。

信息技术教学论文题目篇三

兴趣是最好的老师，是学生获得一切真知的源泉和动力。学习应该是兴趣为基础的，这样，学习的效果才会好，学起来才有积极性和动力，对于小学生而言更是如此。信息技术课程对于小学生来说并不算陌生，信息技术教师也可以发现，在刚开始接触信息技术知识时，大多小学生也是非常感兴趣，然而随着时间的推移和知识难度的提升，一些小學生就逐渐失去了学习兴趣。那么，小学信息技术教师要如何更好地激发小学生的兴趣，使其能够以较高的热情来学习呢？小学生年龄较小，大都对游戏比较感兴趣。小学信息技术及时就可

以抓住小学生这一特点，再结合信息技术自身具有的游戏功能来展开教学，以使学生在愉快的氛围中学习信息技术知识。而且，小学信息技术教师如果可以很好地将游戏寓于教学中，可以有效促使学生更好更快的学习新知识、掌握新技能。例如，关于指法的学习既要求学生能保证指法正确，又要求学生能规范使用。而且，关于指法练习的理论知识非常枯燥，此外，键盘字母排列、键盘功能等又要求学生熟记硬背。这些都导致学生对于指法学习提不起兴趣。为此，关于这部分的教学，很多小学信息技术教师也感到非常棘手。在充分了解小学生的兴趣点后，关于指法的教学，小学信息技术教师就可以结合《趣味指法》《金山打字通》《青蛙过河》等几款适合不同年龄段的教学软件在开展。这样，学生通过这些打字软件可以在有趣的游戏环节中一边享受游戏带来的愉悦，一边可以在无形中练习指法。而且，这些打字软件都自带鼓励和安慰的语音提示，这在很大程度上可以起到激发学生兴趣的作用。通过结合游戏打字，学生会意识到，要想得到高分、得到鼓励就必须练习好指法。学生自己意识和认识到了练习指法的重要性后，教师再适时加以讲解，会使学生学起来更有兴趣、更加认真。

二、结合因材施教培养学生的信息技术学习兴趣

小学生由于各方面原因，在信息技术学习上存在着一定的差异性。对于学生的这种差异，信息技术教师一定要给与充分的重视，而且要对此有正确的认识，要懂得结合学生之间的差异因材施教，这样才能更好地开展教学，更有利于学生学习兴趣的培养和学习效率的提高。在具体的教学实践中，小学信息技术教师不论是在课堂教学过程中还是在作业布置中都要结合学生的具体情况，要给学生平等的学习机会，以充分调动不同学习水平学生的积极性，让所有学生能够有所提高。尤其对于后进生，教师要特别关注，要给予他们更多的耐心和关爱，只有他们在学习上取得进步，教师就要及时给予表扬，以帮助他们树立学习的信心。例如，在教学关于表格制作的内容时候，其教学要求是要求学生掌握表格的制作

方法：插入表格、在单元格中输入数据、修改单元格中的错误数据、调整表格等，最终学会独立制作。在具体的教学中，教师就可以结合学生的实际水平布置不同的表格制作要求：让基础差、速度慢的学生完成表格插入、数据输入即可，让中等水平的学生完成数据输入、数据修改等，让学有余力的学生完成更多的目标要求。这样的学习安排目的是为了不让不同学习水平的学生都能感觉到自己有所收获，同时缩小学生之间的差距，促进教师课堂时间的合理组织。

三、注重自主实践，使学生品尝到学习的乐趣

多动手有利于学生更好地掌握各种基本操作，所以，在教学中，小学信息技术教师你要将探究的主动权交给学生，给他们多一些表现的机会，使他们能多一份创造的信心，多一份成功的体验，给学生一种到达成功彼岸的力量。如教学《画多边形》一课时，教师不要直接讲解画法，而是可以先出示“三角形”图让学生观察，然后出示自学要求，让学生自学。根据自学要求，学生会一步一步操作，最后将自己的作品展示给其他同学看。“三角形”会画了，对于其他五边形、八边形等，学生同样可以很快画出来。这样，学生通过自主学习不仅学会了“多边形工具”的使用方法，而且逐渐学会自学方法，每完成好一个操作，学生就会获得一份成功的喜悦，就会从中品尝到收获的乐趣。总之，小学信息技术教师要时刻注意激发、保持学生的兴趣，要结合实践教学多总结、思考、探索、研究，以使得小学生能够在快乐中学习信息技术知识和技能。

信息技术教学论文题目篇四

首先，在小学信息技术教学中，教师是教学活动的主体，学生始终处于被动学习状态，难以取得较好的学习效果。但是，把翻转课堂教学模式应用到信息技术教学中，可以使信息技术知识与实际生活相结合，从而激发学生的学习主动性；其次，在小学信息技术教学中运用翻转课堂教学模式，可以很

好地弥补传统灌输式教学模式的缺陷，促使小学生能够自主学习信息技术知识，应用在实践中训练中，从而提升教学效率。

二、小学信息技术教学应用翻转课堂的必要性

一是时代发展的需要，在小学信息技术教学中应用翻转课堂教学模式，课前学生可以通过多个渠道进行学习，以此培养他们获得信息、分析信息和处理信息的能力，而且在教学过程中，教师与学生进行合作交流，有利于学生更好地掌握和运用信息技术知识；二是新课程改革的需要，新课程标准中明确指出，新时代的教育目标应该是重点培养学生的创新精神与实践能力。在小学信息技术教学中，如果一直沿用传统的教学模式，培养综合型人才的效果有限，而使用翻转课堂教学模式可以有效提升学生的自学能力与探究能力。

三、小学信息技术教学中翻转课堂的具体应用

（一）教师充分备课，以学定教

小学信息技术教师在运用翻转课堂教学模式时，与传统教学模式相比，教学环节变化较大。在翻转课堂教学模式中，教师需要提前充分备课，而且备课的要求更高，不仅需要熟练掌握教材内容，还应该精心设计教学流程，根据教学重点、难点和对小学生的预设，制作教学视频编制测试题。特别是讲解计算机操作步骤和技巧的视频需要规范化，最后根据学生对测试题的完成情况以及遇到的问题进行特殊讲解，随时调整教学设计，充分体现以学定教的教学理念。因此，完美的翻转课堂教学模式由于教师的精心预设，学生在课前可以学习到部分课堂上的教学内容，而他们在有目的的情况下进行自主学习和思考，技能与知识短板能够有效暴露，教师的教学重点更加突出。

（二）利用教学视频，学生先学

在小学信息技术教学中应用翻转课堂教学模式，主要教学环节是教师为学生提供导学资料，然后让他们进行自主学习，教师则从旁辅导学生学习。与传统的教学模式相比，主要区别在于导学资料的运用和课堂教学环节的变化。在传统的小学信息技术教学过程中，预习环节一般只初步了解本节课的学习内容。而翻转课堂教学模式的导学环节则对教师与学生提出更明确、更高的要求，学生在阅读导学资料之后，应该完成配套的测试题，并且对于不解的地方提出质疑。以问题为引领进行更加深入的思考，或者尝试运用相关的知识进行计算机操作，在这一过程中，学生往往会遇到一些困难，而困难能够促使他们深入思考，进而产生打开教学视频学习信息技术知识的动力，然后根据视频内容有针对性地学习。

（三）自主选择学习，提升成效

在小学信息技术教学过程中，教师运用翻转课堂教学模式，由于采用先学后教的策略，可以把大量的学习资料上传到服务器上，让学生一边观看，一边操作，以此提升学习效率，以便能够更好地完成教学任务。对优等生来说，可能无需教学视频的帮助就能轻松掌握学习内容，完成教学任务；中等生则可能需要看完教学视频，在视频的引导下学习信息技术知识和掌握操作计算机的技能；对待优生来说，即使有教学视频辅助，对于一些较难的知识点也难以理解和掌握，此时，教师与同学应该帮助他们完成学习任务。翻转课堂教学模式以学生为前提，突出先学后教，在整个教学过程中，学生起到主体作用。

（四）教师精准引导，科学评价

在小学信息技术教学中应用翻转课堂教学模式，教师的精准引导和科学评价十分重要。学生通过课堂预习，对于一些疑难点容易陷入思维瓶颈，难以继续深入，其原因在于一些小学生在有限的时间内难以对部分信息技术知识点充分理解与掌握，而这些问题对教师的要求更高，包括其引导能力、互

动能力和启发能力等。教师应该精准地引导学生解决这些问题。同时，小学信息技术教师的科学评价也十分重要，应该让学生们充分表达自己的看法。对于学生的学习成果应该客观地评价，以网络为载体的交流模式可以让学生大胆发表建议和意见，及时调整教学策略，弥补不足，从而提升教学质量。总之，在小学信息技术教学中运用翻转课堂教学模式，符合新课程改革的要求和时代的需求。因此，小学信息技术教师在具体的教学实践中，应该从多角度、全方位出发，充分发挥翻转课堂教学模式的优势，提升小学生的信息技术知识水平和计算机操作能力。

信息技术教学论文题目篇五

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，提高学生学以致用的能力。

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，提高学生学以致用的能力。

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，让学生在对自己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。