

美术与信息技术的教学反思(通用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。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

美术与信息技术的教学反思篇一

信息技术课在很多人的眼里也许很不起眼，是边缘学科，认为上起来很容易，不就是让学生自由玩嘛，不就是让学生上上网玩游戏，轻松轻松嘛。其实呢？只有我们做这门学科的老师知道这里面的酸甜苦辣，也有和其他学科老师一样的和学生间的真情互动。

现在我终于明白了那时我缺少了什么？缺少的是平等，缺少的是师生间彼此的宽容和对待问题的人性化的处理。在新课程改革中我深深地体会到我们和学生之间不在是单纯的师生关系，单纯的主动和被动的求学关系。在打破这种固有的模式中，我感觉学生带给我们的不只是教会与否、学会与否的信息，而是我们在塑造学生人格和我们自己人格的相互碰撞中彼此的信任、彼此的承诺、彼此的给予。通过这个很普通的小事，我更体验到了人性的美丽。这么说也许有些不合适，可是当遇到问题时，我们作为老师能从人性的一方面去考虑给与孩子心灵安慰和理解，能从深处体验学生的需求，严中有柔，把微笑带进我们的课堂。让他们在自信的目光中体验学习实际是件快乐的事情，是件苦中有乐的事情。那么，我想比我们用书本上的大道理告诉他该怎么做要实用得多。反过来对于学生在教学中，其实我还要感谢他们。有时他们的一句话会成为我教学上的灵感，有时一个观点恰恰是我遇到百思不得其解时的钥匙。因而作为老师只要我们舍得蹲下去和他们面对面地、心与心地沟通，用一种平和的教育智慧原谅学生目前的落后，用发展的眼光相信学生日后的优秀，我想无论我们的新课程改革遇到什么困难，我们都会一笑而过，

因为我们的身后有着千万双纯洁的眼睛和稚嫩的双手在支撑着！尽管稚嫩但确是未来的永恒！

美术与信息技术的教学反思篇二

念是行动的灵魂，教育观念对教学起着统领和指导的作用，一切先进的教学改革都是从新的教育观念中生发出来的；一切教学改革的困难都来自于旧的教育观念的束缚；一切教学改革的尝试都是新旧教育观念斗争的结果。因此确立新的教育观念，是教学改革的首要任务。教育观念不转变，教学改革无从谈起，教育观念一转变，许多困难就会迎刃而解。

以前我们教学生为学而教，只注重告诉学生这个问题的答案，而忽略了教给学生解决问题的方法，重演示轻实践、重结果轻过程、重统一轻独创。对教师设置的相同或相仿的训练题目得心应手，而遇到新的问题或出现故障时，却手足无措。这种做法不利于培养学生的学习能力和创造能力。如果我们转换一下教育观念，运用科学的教育方法，就可能会获得意想不到的效果。

因此，我们应该彻底改变教育观念，运用科学的教育方法，在让学生怎样自己解决问题上多下功夫，帮助学生找到最切实有效的学习方法，使学生熟练运用计算机来获取、分析和处理信息。就像骑自行车一样，只要掌握了骑自行车的方法，什么样的自行车都能骑。这样才能体现出计算机这一现代化学习工具的优越性，才能使学生学以致用形成技能，才能真正发挥学生的创造能力！

我任教的是小学计算机课。有趣味、多角度、有创新地教学，使小学生愿学、乐学、爱学一直是我努力的方向。由于没有教材，没有演示设备，教师的“干”讲，根本起不到作用，相反学生还出现了厌学情绪。这时我就采用了“畅所欲言”教学法。首先，我在前一节课时，故意加大练习量，让学生无法在规定的课时内完成训练，学生问的问题也故意留下几

个，等下节课的时候，我首先表扬上节课勤于发问的学生，然后激发其他同学提出上节课未解决的问题，这时没有机会发问的学生争先恐后地说了起来。听完后我“故意”说：“哎呀！这个问题我怎么不记得了，其他同学谁能说说？”乐于助人的孩子们就抢先发言了。这样先引导学生提出问题，再放手让学生互相解决，最后老师来点拨讲解共性的问题，这样孩子们会听得更认真、更仔细、更有目的性，做到了有的放矢，提高了课题效率，从而达到了资源共享和自己的预期目的。

另外，每次上计算机课时，总会有一些聪慧的学生对本节课的教学内容有一定了解，在上机时总想千方百计地显示一下自己的能力，比如将设置改变一下，将图标移动或者设置大屏幕等等，如果解决不好这类问题，不但会挫伤学生的学习积极性，还会影响正常的教学。而计算机课是一门综合性、技术更新快的学科，“一题多解”常常出现，为了把这些不利因素转化为有利因素，我的做法是：抓住时机请这些“小能人”上来给大家介绍他们的“经验”，然后由教师点拨引导，让学生相互讨论此经验的正确性和科学性。这样不仅通过科学的教育方法转化了不利因素，加大了学生与学生之间的信息交流量，而且使优秀的学生获得了成功感，增强了学习信心，并且还激发了听讲学生的求知欲，树立了他们赶超好学生的信心，三方互动，良性循环，高效省时。

经过短暂的实验，效果还是不错的，但也有一些问题存在。比如：学生没有养成良好的学习习惯，必须是一遍一遍反复练习，形成思维定势的时候才能掌握。这就要求教师精心打好“埋伏”，创设意境，引导学生走进新课，课的效果才会很好。经过一段训练令我欣喜的是，学生自己乐于发问了，主动学习了，虽然还没有达到预期的目标，但我相信，只要坚持下去帮助学生掌握学习方法，要不了多久，学生就会熟练掌握学习方法，进而养成良好的学习习惯。

因此，我们要明白：学生是学习的主体，他们有自己的头脑、

自己的性格、自己的意愿、自己的思想和行动规律；教师不可能代替学生读书，代替学生观察，代替学生感知、分析、思考，代替学生明白任何一个道理和掌握任何一条规律。所以我们一定要转变教育观念，实施科学的教育方法，注重培养学生的自学能力，不再单纯地以学科为中心组织教学内容，注重结合学生的经验，使新知识、新概念的形成建立在学生现实生活的基础上，从单纯注重传授知识转变为引导学生学会学习。长此下去，我们一定能教会学生学会学习，学会合作，学会生存，学会做人，进而真正完成学生“全人”发展这一艰巨的任务。

美术与信息技术的教学反思篇三

关于“窗口”的知识，学生在以前的操作中已多次接触，比如“写字板”、“记事本”、“画图”，所以本节课的学习，想到还有没有必要把“窗口”的知识一一讲解给学生呢？哪些知识需要讲，哪些又需要重点讲呢？教是因为需要才去教，特别是信息技术课程，它要求学生不仅仅是掌握信息技术的基础知识和基本技能，更重要的是培养学生良好的信息素养，因此，本节课我采用了“任务驱动，以导代教”的教学方法。

首先，对教学内容进行了整组。课本中对于窗口的组成，只是讲了几个组成部分，不是很全面，就对此作了全面的补充，让学生对窗口能够有整体认识。因为三个系统按钮在标题栏中，所以在讲解时，把它提到前面与标题栏一起讲。在学习新知识的时候，不仅要让学生掌握一种解决的办法，要大胆的寻求更多的解决办法，把每一个学生的方法展现出来，即可变成多种解决办法，老师真正只起到一个导演的作用。

其次，任务设计的可操作性要强，任务设计要体现增强学生的能力。学生亲自上机动手实践远比听老师讲、看老师示范要有效得多。关键就是让学生动手实践。

在“任务”设计时，要注意引导学生从各个方向去解决问题，

用多种方法来解决同一个问题。同时，“任务”设计要注意留给学生一定独立思考、探索和自我开拓的余地。

再者，在任务驱动教学模式中，教师要充分地了解学生。在学生遇到学习困难时，教师应该为学生搭起支架；在学生学习不够主动时，给学生提出问题，引导学生去探究；在学生完成基本任务后，调动学生的创作欲望，进一步完善任务创作；在任务完成后及时做好评价工作。

本堂课的不足之处：学生的自主探究时间可以更长一点，并可以大胆地尝试一下把整个课堂交给学生，所以遇到的问题全有学生自己来解决，老师真正只起到一个指导者的作用。

美术与信息技术的教学反思篇四

信息技术课教师的教学工作一件最头疼的事情就是在机房上课时的纪律问题。应对学生人数多，机子少，接触时光少，不少同学姓名也叫不出来，深入思想辅导教育难以落到实处，遇上一些不听话的学生，总不能因少数几个耽误大多同学的学习机会，因此难免会感到课堂纪律不尽人意，自我又累得要命。

这段时光，我一向在思考着这个问题，如何来管理好课堂的纪律？我也曾请教许多有经验的教师，他们说必须要严格要求学生，在他们心目中树立威信。说起来简单，要真正做到的话，可就不是那么简单了。

究竟如何管理好课堂纪律呢？我一向在思考着。骂、惩罚那都是我自我极不愿意的做法，我期望的是学生们都能自觉地遵守课堂纪律。在课堂上学生坐姿端正，不交头接耳，不做小动作，不随便说话，举手发言等等，这被不少人视为良好的课堂纪律，开始时我也这样认为，然而，细心一想，却发现它的不足之处。学生遵守课堂纪律，常常意味着他们能按教师的预想，教师的模式，教师要求的方法从事课堂学习行

为，就是学生能理解教师的意图，顺应教师的思路，密切“配合”教师共同完成所谓教学任务。然而时代在发展，我们呼吁课堂的民主化、人性化，我们的教育方式和理念发生改变，孩子是我们教育的对象，要给孩子充分发展的空间，老师也不能再用老一套的管理方法管理学生了。

经过一段时光的摸索，根据自我平时的实践，总结了一些维持信息技术课堂纪律的方法：

由于初中学生的好动，对于信息技术这一门能够动手实际操作的学科有很大的兴趣。但如果教师在教学过程中只是按照传统的教学方法，完全依据教材介绍的知识对学生进行教学，让学生掌握粗浅的知识后就反复不断地作同样类型的练习，那么学习就会变得枯燥无味，久而久之就会降低学生刚激发出来的那一点点的学习兴趣，以至成为一种新的学习负担。如果不及时调整，学生就可能做起小动作，甚至开始捣乱。这时候就需要教师备课过程中深挖教材，改变教学策略，让教学过程更有吸引力。

“精讲”，是指对于学生自我看得懂的、易理解的资料，教师少讲，甚至不讲，让学生自学；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。“多练”，是指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，培养学生的自学潜力。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。这样学生的精力就会集中到学习资料上去了。

互动能够在小组合作中体现。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、差生的用心性，将会明显的改善课堂纪律。

有个别班级有些特殊，学生好像有些与众不同，我用尽了

我的对策，效果不尽人意，我就主动与班主任沟通，得知他们班有一套奖罚机制。在课堂中，对学生的表现进行表扬与批评，班干部进行登记，统计到班级中。我持之以恒发现这个班级纪律明显有了好转，不再觉得这是一个特殊的班级了。

在我教学的班级里，我发现有部分学生有自身的优点：纪律好、计算机基础知识好、操作潜力强、在学生中有威信。我就充分调动这部分学生的用心性，任命他们为小辅导员，让他们在自我学好的同时，辅导其他学生，并管好其他学生的纪律。

要维持好课堂纪律，教师务必在学生心目中树立威信。而威信的树立又要求教师具有较高的素质。正所谓“亲其师，信其道”。

信息学科的课堂是一个电子课堂，学生的行动教师是能够随时监控的，透过远程控制，容易让学生潜移默化的转变。刚开始，我经常听到这样的喊叹，老师好厉害啊，在讲台给我辅导；老师上课控制了我的电脑，有没有控制你的？老师网络水平好高啊！

其实那是什么老师厉害，什么水平高啊，只是将课堂教学软件很好的利用罢了！

可见，要根本上管理好信息技术的课堂纪律，我们教师就应立足于人的发展，对学生既要严格要求，又要体现人文关怀。因此教师应要多一些人性，多一些理智，对学生多一分关爱，多一分理解，多一分宽容。

美术与信息技术的教学反思篇五

信息技术在本次教学和学习过程中具有潜在的优势有：教学内容直观、操作使用快捷、方便，使学生眼、耳、口、手、脑等各种感官并用，能够充分调动学生学习兴趣；在软件的

选用上，符合教学内容的要求，便于实际操作，能够充分提高课堂教学效率。

我在教学中是通过任务驱动式教学法，启发并引导学生完成任务。先出示课程表效果图，带领学生认识表格的组成结构，给学生明确任务（制作接近效果图的一张课程表）。

1、对齐表格文字。

2、合并单元格。

3、添加表格线的理论知识，教师示范，学生看着大屏幕跟着操作，引导学生完成本节课的任务。

其中，教师在介绍了制作课程表的一般方法后，布置学生制作“班级功课”表，培养学生的动手能力，测试学生对表格制作方法的掌握程度，95%的学生都能迅速地完成这一表格的制作，学生尝试表格的制作成功后的喜悦。

在谈编辑课程表时，首先确定选取编辑对象，具体介绍了选取方法，清晰、及时，并指导学生通过鼠标调整表格的列宽或行高的方法和技巧，为下节课美化表格做准备。最后，要求试制作“双休日活动安排表”这一残缺不全的表格，给学生设置难度，目的是为了了解学生对本次教学内容的掌握程度和实际操作能力，并培养学生分析问题和解决问题的能力。

在本节教学过程中，要注意每一个小任务的提出，都要事先出示课程表效果图，让学生面对眼前的实际问题，指导学生看书去寻求解决问题的方法，随后教师示范，学生看着屏幕跟着一起解决问题，效果良好。另外，要求学生试制作“双休日活动安排表”这一残缺不全的表格时，教师一定要巡视每个学生，必要时结合本节课的知识要点进行个别辅导，让学得不扎实的'学生也能尝受到成功的喜悦，以达到大面积提高教学质量的目的。

美术与信息技术的教学反思篇六

一、游戏入门，自觉学习。

二、直观教学，加深记忆。

三、自主学习，不断创新。

总之，要上好小学信息技术这门课程，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。