1. **《初始WPS文字》教学反思**

         本课是让学生进入Wps文字软件学习的第一课，因此如何让学生带着兴趣和学习的积极性去了解、认识Wps文字也是本课的重要目标之一。针对四年级学生，我设计了“小侦探侦查行动”的环节，让学生像侦探一样完成一个个行动任务，并以小组比赛的形式合作学习、自主探究，从而较好地完成本课的学习。

         在本节课中，学生的思维是活跃的，以至于在退出文件时有学生找出了三四种方法；学生的积极性和学习热情也是高涨的，黑板上贴满了孩子们通过探索得来的“侦探徽章”；教学效果也是显著的，学生们通过这节课的学习掌握了打开、关闭、保存wps文字的多种方法，也认识了wps文字窗口的组成以及作用。但也有一些不足之处，例如在认识wps文字窗口时花费了过多的时间，对一些不举手的孩子关注度不够等。在课上我还发现有相当一部分同学拼音不知道怎么拼，输入方法倒是懂，如我们的“们”，好些人竟然写“meng”，拼音不对，“学习”的“学xué”拼音根本就不知道怎么拼，愣在那里，浪费了好多时间。发现这问题后，为了不影响学生输入汉字的积极性，我将汉字的拼音写在黑板上，这样即使有同学拼音不熟，但还能跟得上大家。当然，我也强调“今天小朋友是第一次学，有的拼音老师可以告诉你，但以后就不会一直这样了，所以要求同学们能在课后都去读读书，特别注意拼音。”这样强调后希望不会使个别同学出现依赖性。如何在课堂中提高探究任务的有效性，还是我今后努力的方向。

1. **《输入文字》教学反思**

《输入文字》一课是在学生学习启动和退出WPS方法后安排的教学内容，本节课的教学对象四年级的学生，他们已经学习过画图，也初步认识金山打字软件，大部分学生已经会在不同的软件中进行输入文字，比如“写字板”、“记事本”等，因为，在教学文字输入内容时，我采用了学生自主探究和任务驱动的方法跟学生学习，让学生先掌握单个汉字的输入，然后引出词组的输入，让学生知道词组的输入可以大大提高汉字输入的速度，减少选字的时间。在进行词组输入时，部分学生在进行输入“西安”词组时碰到了困难，引导学生发现有些字没有声母，这样和前面的拼音组合时，就会产生歧义，此时可以引入隔音符的用法，让会输入的学生充当小老师介绍方法。在进行文章输入时，不可避免地会出现标点符号，而标点符号的输入恰是本课的一个难点，如何突破这个难点，我是这样设计的：

1、布置任务一：强化练习，输入书本“探究园”中的符号：

请同学们在编辑区内输入以下的中文标点符号：

。  ，  ；  ？  ！  “  ”  ‘  ’  （  ） 《  <   >  》  ……

、  ——  · —  ￥

让学生先进行自主探究的方式进行中文符号输入方法的学习，同时也请一位优秀的学生到前面示范，由于这位同学在其中的一些符号不懂怎么输入，通过请同学回答方式，老师进行点播的方式解决教学重难点，从而让学生能够顺利的完成教学目标。

2、布置任务二：巩固提高，让学生利用中文符号设置各种QQ表情。

先通过优秀作品的欣赏让学生对QQ表情有了初步的了解，从而，开拓学生创作的思维。接下来是学生自己的设计。大部分学生都能够利用中文符号设计各种QQ表情，通过学生作品的点评，发现学生的创意非常好，他们的作品，有哭的，有笑的，有疑问的……

1. **《编辑文档》教学反思**

通过前面学习，学生已经了解了“WPS文字”，本课要求学生进一步掌握文字的一些最基本设置：文字的修饰，段落的编排和修饰。首先我让学生先玩游戏——找不同，让学生在比较中发现编辑后文档的很美，然后让学生以比赛的形式在规定时间内完成缺省内容的填充，接着介绍格式工具栏及工具的作用，从而引出文字编辑的学习任务，用任务驱动学生完成这节课的学习内容。在操作过程中，我强调文章要进行修饰必须遵循“先选定后操作”的原则。

在整个教学中过程，我还采取了“画星星”的教学激励方式和小组合作学习，在操作过程中，有些能力较强的学生很快地完成了任务，就让他们作为小老师去指导组内完成较慢的学生，这样不仅可以让学生享受成就感，也能让学生进行充分的交流互动，促进全体学生成绩的提高，同时培养学生相互学习、相互帮助的意识，形成合作互助的精神。

当然，在本课的教学过程中也存在着一些不足之处：

（1）本课的内容，有部分学生没有掌握，需要给另一部分完成较快的学生，安排一些新的任务，如对作品进行完善，也可以让他们依着自己的兴趣或疑惑，继续进行与任务相关的深入的探究。

（2）有些地方教师讲解得过于细致，应该大胆放手，让学生自己去操作、探索。

1. **《设置文档格式》教学反思**

这节课，总的来说还是比较简单的，因为需要掌握的知识都可以举一反三，融会贯通，所以在教学之前我就已经把教学目标告诉了学生，让学生在我讲到重点的时候格外细心,结果也是这样，在讲解到重点时，我发现学生的眼中有着求知的欲望，平时让我很困扰的纪律问题也同时得到了解决。这是值得欣慰的一面，不过在教学过程中我也发现相互竞争的意思除了让他们不断想进步外，也产生了一个反效果，那就是不懂得相互欣赏，总觉得自己的是最好的，即使欣赏也不想说出来。如何让学生树立正确的竞争意思，这是需要我们继续改进的地方，相信在不断的反思中问题都能得到改善。

 本节课的重点分析有如下几点：一是导入部分，设置一定的问题情境，激发学生的求知欲，是这节课成功的关键点，而“诱趣探求法”是培养学生“爱学”的导火索。

其二，设置“错误陷阱”是本课设计的一个亮点，通过为老师纠错，学生的兴趣大增，同时也大大激发了学生兴趣，使这堂课达到一个高潮。

其三，学生的参与，为能按时完成教学任务奠定了基础，同时，也正体现了建构主义的教师为主导，学生为主体的教学思想。

1. **《插入图片》教学反思**

  在学习本课《插入图片》之前，学生对于WPS的操作技能掌握并不十分扎实，导致自学部分学生有点无所事事。学生对于操作技能方面非常的敏感，他们感兴趣的是，我碰到困难了我才想去学，老师教给我的，我喜欢听就学，不喜欢就不听。所以信息课堂要发生转变，转变教师的教学观念：不再时教学操作技能；要转变教学方法：学生自学微视频掌握新技能，教师重点讲难点。这里就要考虑到教师多观察学生课堂的表现，看看学生在制作时碰到了什么问题，然后再把这些问题记录下来，挑大部分学生会碰到，或者是为后面的新知学习做铺垫的讲。在每次的知识学习后，一定要把学习操作过程碰到的问题做个反馈。现在仔细观察学生操作，发现学生碰到的问题有两种类型：一种是基础型，就是课本上没有提到的知识点，但教师想当然以为学生就会的那种。如，在插入图片中，学生因为调整了图片的边框导致出现部分图片。第二种就是技能的应用，如图片的环绕方式非常多，但大多学生局限在使用一种方式，对于其他方式的使用非常少，所以出现的作品类型就不多。考虑到这样两个问题，我是这样考虑的。对于第一种情况，我以为这是我对学生的观察不够仔细，在平时学生的课堂操作时，我的观察过于肤浅，发现不了问题，事实上，学生因为不会所以讨论。出现讨论是好的现象，我们不能扼杀。原来学生在纠结的是操作问题，讨论是说明他们有开始边操作边动脑，我应该鼓励学生。

1. **《美化文档》教学反思**

本课旨在让学生掌握插入艺术字和自选图形的方法，来提高文档的可读性和美观性。在设计和教学这课时，我围绕以下几点组织教学，收到较好效果。

一、成功之处：

1.关注学生自主学习的能力培养。教材中的操作步骤图文并茂，四年级的学生完全有能力进行自学并尝试。因此备课时这块知识我设计成边学边做，加上一定的小组交流的形。，在实际课堂教学时，学生都能认真阅读书本知识，一边看一边做，还不时进行小组的讨论，互相指点。因此这二个知识点学生掌握很好，在完成作业的同时，学生的自学能力得到较好的提高。

2.小组形式的学习活动有效。寒假中阅读了佐藤学的《学校的挑战》一书，对小组学习有了进一步的认识，本学期我对小组进行了适当的调整，以四人一组，不设组长，（也就是人人都是组长），在人人平等的情况下组织交流讨论，学生都很积极。特别是上台进行演示时，每个组员都很踊跃（这里我作了个规定，本小组有人上台演示过了，机会让给其它组员，如组员遇到困难可以进行补充。每个小组获得机会也基本均等）。一段时间的实施下来，应该说学生已适应了这种形式的讨论交流，课堂中每位学生都能认真参与到学习中，都有自己的收获。

3.过程性评价和总结性评价结合，有延续性。评价分为自我评价和组内评价，其中自我评价又细分到每个知识点的学习上。如本节课插入艺术字、自选图形，学生在完成这两个操作后，可以自已在作业中添加相应的星星，在制作交通标志时，自己选择不同难度的练习，可以获得不同的星星，每个组员的星星汇总作为小组的得星数。每节课统计，月末汇总一次并进行评比。这样的评价既关注了每个学生个体的学习，又关注了小组活动的有效性，最后又有一个不断累积和延续的过程，真正把评价落实到了实处。

4.知识和应用结合，培养学生学以致用的能力。信息技术的知识技能，最终应该为学生的学习服务，为学生的终身发展奠基。课堂上所学的内容，学生应该能灵活地应用在日常生活当中，解决平时的需要和困难。这节课中，在学生掌握了基本的知识技能后，我设计了看一看，试一试，出示一些生活中应用艺术字和自选图形的照片，让学生模仿着做一下，最后以设计一块校园环境提示牌来深化提高，使学生体会到了如何在生活中实际应用信息技术的方法。

4.精心设计练习，有层次、有提升。本节课的练习上进行了精心的设计，如第一环节的练习，是学生自学习书本知识后就能完成的，第二环节，设计交通标志，设计了三种难度的练习，学生根据自己的能力选择其中的完成，第三环节通过创意比拼，让学生自主设计一块环境提示牌来提高。这样的练习有层次，在难度的逐步提高中学生的能力也获得相应的提高。

二、不足之处：

1.课堂容量显得略大，部分能力弱的学生没能完成一些练习。本课的练习是环环相扣的，练习量较大。如果基本的部分掌握不熟练，巩固练习部分就比较吃力，实际教学也发现，一些能力较弱的学生还有部分练习来不及完成。如果能让学生课前花一点时间进行预习可能情况会好一些。

2.教学流程较为急促，学生思维有点跟不上节奏。考虑到本课的内容较多，因此课堂上的教学节奏较快，加上实际教学时各环节时间分配上的延误，造成了整堂课学生有点吃力，跟不上老师的教学要求，这也是自己备课时对学情把握不足造成的。如果把这节课分为两课时，本课精心设计艺术字的教学，可能学生掌握起来会比较轻松。

七、榜样引领，为学生指明学习方向

整节课中，由东东这个学生小老师贯穿教学。他的出现，提高了学生的学习兴趣，也让学生了解到，信息技术课也需要自己主动求知、时常练习才能学得好，　　这节课的教学设计旨在通过放假日历表的设计制作，使学生学会在WORD中插入表格。可以说这个表格的设计制作不仅让学生感兴趣，而且是知识的实际运用，整堂课设计与教学还未能尽善尽美，教学语言还需要进一步锤炼与提高，学生的基础水平不扎实导致在某些方面费时过多。这堂课我更加清醒地认识到只有每节课把学生的技术练扎实了，才能轻松上好以后的每堂信息技术课。

1. **《插入表格》教学反思**

 本课的知识与技能教学目标是：1、了解表格的作用。2、掌握用菜单命令和工具按钮插入表格的方法。3、学会用菜单命令、快捷菜单命令、鼠标操作等不同方法对表格进行编辑。课堂上我主要设计了以下环节：一、以制作课程表导入；二、学生探究如何在Word中制作表格；三、讲解操作过程；四、练习检测，拓展连接；五、展示学生成果。课堂上除了知识的讲解，我主要注重学生的练习操作情况，经过一节课的学习，学生部分能够掌握word插入表格的技能，并有个别同学能够对表格进行设计，制作出精美的课程表，我做到了以下几点：

在执教过程中，我始终坚持发挥学生学习主动性，注重培养学生的自我探究能及创新能力。在保证学生快乐学习的基础上，让他们掌握所学知识。这节课中我主要做到：

一、紧跟流行，激发学习热情

以趣激学，学以致用。我从放假日历表导入，通过表格本身丰富的图片文字及日历本身所蕴含的人文关怀，激发起学生的学习兴趣。也让学生对信息技术学科有深层次的了解，让学生能在学习生活中更多地关注到信息技术课，让学生能主动认真地在信息技术课上学好本领。

 二、动画演示，突破难点

在本节课中，有2处动画演示。

第一处是理解列、行。通过用彩色条形依次覆盖表格的方法，让学生了解到，列是竖着排列的单元格组成的。行是横着排列的单元格组成的。这个演示，形象直观，易于学生理解。

第二处是学习合并单元格。在学习合并单元格中，分别用到“拖动选定”单元格、在选定区域内右击、单击“合并单元格”命令3步。对于基础较差的学生来说，这个大难题，听过、看过一遍不一定能全部掌握。通过动画演示合并单元格的3个步骤，并在学生练习操作的过程中不断重复播放，可解决一部分学生的困难，从而解放教师，让教师有更多地时间去关注学生的学习效果，对个别学生进行个别指导。

三、小组竞赛，提高对学习内容的关注

确定行、列的数值，这直接关系到整节课的效果。怎样让大部分学生参与到学习效果的反馈活动中呢？光靠集体问答或是指名回答的方式，远远不够。通过小组竞赛的方式，扩大了学生的参与面，更是激发了学生学习的主动性，激起学生的好胜心，大大提高学习效率，学习的结果对学生的理解与影响更为深刻。

四、悉心指导，充分练习

对于表格的制作，学生有着强烈的动手创作欲望，在讲解了表格的相关概念后，就让学生尝试操作练习，教师巡视，了解学生学习状况。之后集中指导，在此基础上再让学生充分练习，让学生对本课重点有很深刻的理解与掌握。

五、问题引发思考，激发学生学习主动性

在学习过程中，教师不是一味直接讲述每一步的操作要求，而是通过“猜猜看，第二步要做什么？”等类似问题，引发学生思考，假如你来做这个表格，你接下来想做什么，让学生有学习的主人翁的感觉，是自己要来做，而不是老师要你来做这个。用此方法，长期引导，学生自然而然地会思考：下一步，我要怎么做。这样培养出来的学生是学习的真正主人，他们知道自己的做事目的，知道自己在做什么，要做什么，理清这个思路后，解决问题的能力相应提高了，课堂教学将会更有效率。

六、自由修饰，激发创作激情，巩固旧知

在学生输入文字后，让学生主动发现表格的不完美，又让他们用已经学会的知识对表格进行了一些简单的美化。如：如字体字号、突显文本等。此处也培养了学生学习的主动性，激发了他们的创作热情，给严肃的课堂带来一些活泼的气氛，巩固了学生已有知识，提高了知识的应用性。作品的展评，培养、提高了学生的审美能力。

但仍存在很多问题需要我对以后的课堂进行改进：

一、     注重课堂学习的时间分配

信息技术课堂的时间分配一般是少讲多学，精讲多练的代表，教师的导入和演示教学应在十五分钟到二十分钟左右，应多留给学生练习，上机操作的时间，很明显，对于这节课的时间分配我讲授的时间过长。

二、     学生对知识点掌握的零散

学生的学习是课堂的主要部分，通过学习他们能够理解，但是对知识的系统性掌握的还是不够，部分同学虽然能够掌握本节课的知识技能，但是并不能总结归纳到办公软件的使用技能上，更不要提举一反三。

三、     学生对自己的制作成果的不珍惜

我指导学生把他们制作的作品，不管是完成的还是未完成的作品存放在除C盘以外的硬盘里，下节课可以继续制作，毕竟课堂时间有限，但是每节课上课学生很少去找上节课残留的作品，并忘记保留位置，然后就重复的制作，重复的复习单一的知识技能，跳过这部分学生没有了对上节课知识的复习对以后的知识又有了一定的影响，这是一个很头疼的问题。

这是我对这一堂课的反思，关于信息技术教学我还是有很多不足，需要改进的地方还有很多，对课堂教学经验还是有很多不足，在今后的教学工作中一定继续努力。

1. **《修饰表格》教学反思**

  本节课我将表格修饰目的这一内容作为本节课的教学重点，这在教学中是一个新的尝试，在设计之前我还有所顾虑，害怕学生不能理解这些概念，特别是害怕这样的[教学设计](https://www.diyifanwen.com/jiaoan/jiaoxuesheji/" \t "https://www.diyifanwen.com/jiaoan/xinxijishujiaoxuefansi/_blank)超出学生的认知能力。因此我在教学设计时，选用的例子尽可能从初中生最熟悉的课程表入手，通过对比，让学生自己发现表格修饰中规律性的东西，从而降低学生的理解难度。整堂课上下来，发现学生还是能够理解清楚，并加以运用的，这一部分共用了12分钟左右的教学时间。

    在技能操作时，学生学习的形式是通过在word帮助索引中输入关键词，然后找到表格底纹的操作步骤，读懂并尝试操作。这在初中阶段的教学中也是一个新的尝试，对学生有一定的难度，因此我采用小组合作的形式。首先是关键词的定义，在课中每一个小组都能通过不同的关键词找到底纹操作的步骤，例如：单元格、底纹，表格、底纹等等。针对在帮助操作步骤的叙述中经常出现一些专用名词，以及语句叙述较为成人化的问题，我让学生通过小组讨论、小组竞赛的形式，激发学生参与活动的积极性，从教学的结果来看学生都能达到最终的教学要求，整堂课这部分占用的时间并不多，共计10分钟左右。我想这与之前课中经常让学生进行类似的操作实践是有很大的关系的，我发现只要学生多练完全能通过帮助学会技能的操作。最后的练习用了8分钟时间。

    小组合作的二个活动，教学效果还是不错的，学生也能在课的总结中说出小组合作对自己的学习是有一定帮助的。在活动一中教师总结出小组活动的要求，活动二中让学生按要求继续尝试合作学习，为学生怎样去合作指明了一定的方向，在今后的教学中可以继续尝试增加合作学习的环节，并针对不同的教学活动提出不同的合作要求，让学生逐步掌握小组合作的技能。课后听了一些老师的建议，觉得可以让学生通过活动自己总结出小组活动的要求，我觉得这个提议很好，在今后的教学中可以尝试。

    本节课有待思考的方面：在小组活动中如何进行评价的尝试；总结出的小组活动要求在语句的叙述方面更符合孩子的理解能力，使孩子真正清楚、明白相关的要求。

1. **《设置版面》教学反思**

这个星期我主要对三年级进行了word字处理软件最后一课的教学。《设置版面》这一课看上去比较简单，但是实际上很难把知识点讲清。

信息技术是一门融科学性、技术性、实践性于一体的课程，它的主要任务是培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解和掌握信息技术基本知识和技能。设置版面是小学信息技术教材下册中的内容，主要知识点是掌握页面设置、分栏的方法以及改变图片在文档中的位置，做到图文混排。

这节课我在教材的基础上，把上两节课的内容一起融入到这节课中来了，这样就显示的有点多而乱，教学目标就有点零散化了，没有着重点和难点之分。虽然学生一直在操作应用但是学生并没有明白这样做的道理。

所以在以后的整个教学，我始终要以学生为主体，每一个环节，都以学生的主动探究为重点，让学生上台示范，让学生边操作边说，然后再让每一位学生自己去实践。学生学得积极主动，整个学习活动成为学生主动参与，自主探究的全过程。同时，还要充分调动基础好的同学，让他们去帮助学习上有困难的同学。学生既学到了知识，又培养了协作的情感。教师与学生在教学中形成了学习共同体，分享彼此的成果，交流彼此的情感。

1. **《WPS轻办公》教学反思**

WPS轻办公是一款面向办公用户，集文件存储、跨平台多人协作、云端编辑等功能为一体的云办公产品。目前的核心功能有文档云存储、轻地址、云编辑、圈子协作、讨论、文档漫游和文件历史版本等。

**文档云存储**

使用WPS客户端或轻办公客户端，您可以将文件保存或上传到云端，通过电脑、手机或者轻办公的网页随时随地打开、编辑、保存轻办公中的文档，不再需要携带U盘或担心文件丢失。云端文件可存储在私人空间或圈子中，可个人使用，也可多人协作。

**文档云编辑**

通过轻办公云编辑功能，你可以在轻办公客户端或网页中直接调用本地程序打开云端文档，编辑完成保存，文档会自动保存回轻办公。无需手动下载上传，并且不受本地应用程序限制，本地能编辑的文件，都可以在轻办公中云端编辑。

**多平台使用**

WPS轻办公目前支持网页端、Windows客户端、Android客户端，接下来还会开发iOS客户端。您可以随时随地查看、编辑您的文档、发布您的工作、记录您的灵感。

**圈子易协作**

创建轻办公圈子，您可以很方便的将一群人、一个项目集中到一个圈子中来。利用圈子，您可以保存分享文件，并发起对文件的讨论和修改，文件组织更有条理。您也可以在圈里中直接发布讨论或者单独

将文件上传到圈子之后，圈子内的人员都可以对文档进行查看和编辑，不需要再通过邮件和聊天工具来分享，团队协作更高效。同时，圈内人员对文件的修改都可以从该文档的历史版本找回。

**历史版本追踪**

历史版本功能可以查看和下载文件的修改记录。您无需再为不同版本的文件取不同的名字，其他人修改编辑之后的文件也会在历史版本中显示。轻办公文件默认显示的是最新版本。

**发射轻地址**

轻地址，让您没有圈子就能快速将文档进行跨平台、多人协同编辑。10秒钟，将文档扫一下二维码发射到手机，贴到微信或米聊大家编辑。已发送和收到的轻地址文件会显示在轻办公的“轻地址”里。

**文档漫游**

使用文档漫游，可以将打开过的文档自动保存至云端，无需您手动操作。之后，您在其他设备登录时，也能够查看和编辑所有打开过的文档。

1. **《收发电子邮件》教学反思**

本课教学主要是在掌握申请免费电子邮箱的基础上，让学生通过网络学习使用电子邮箱，收发电子邮箱，通过交流电子邮箱的体会，从而掌握收发电子邮件的操作技能。在教学过程中，教师引导学生学会利用大家熟悉的QQ邮箱进行邮件的发送，在教学过程中教师进行了一个角色转换，让学有余力的同学充当下“小老师”，让他们尝试角色的转变，这样不仅使学生获取了成功的体验，而且增强他们的学习动力与激情，从而进一步提高学生的信息技术素养。  
 本课也有一些不足之处：  
 一、在课堂上。当老师要求学生打开自己的电子邮箱时，很多学生忘记了自己的邮箱用户名或密码，从而导致无法登陆自己的电子邮箱，三分之二的学生能够正常登陆，并按照老师的要求完成了本节课的任务。虽然在申请时再三强调用户名和密码的重要性，但还是有一部分同学疏忽了，所以部分学生没能在课堂上完成收发电子邮件的教学内容，只能把内容延伸到课外，让学生在家里完成发送电子邮件到老师的邮箱，从而达到检查作业的效果。  
 二、在教法上。现在学生在信息技术的学习上，“贫富悬殊”现象十分严重。这其实也给信息技术教师提出了一个很重要的课题——信息技术课的教学方法问题。我们看到学生不认真听讲，就去责怪学生不好好听，而不去反省自己的教学行为如何来吸引学生。正如本节课，由于部分学生无法登陆邮箱，所以课堂有点骚动，学生都在议论登陆不了邮箱，所以导致部分学生的本课教学内容无法正常进行，在这种情况下，教师应该怎样应对？这是我在本节课中没有把握好的一个重要问题，所以我们应该经常反思自己的教学方法。

1. **《管理电子邮件》教学反思**

本节课四年级信息技术“手拉手网上行”中的一部分内容，教学目标是掌握管理电子邮箱的方法。

这节课总体来说并不成功，主要原因是由于事前准备不充足，网络电子邮箱服务器方面的原因，集体在某一网站同时申请免费邮箱的时候（以www.126.com为例），服务器拒绝显示系统忙，导致学生们申请邮箱没有成功。在后面的课程中可以尝试多给学生几个申请邮箱的网站，让其自己选择，这样既分散了同一网站的申请人数，又给学生灌输了电子邮件之间的发送是只要你有电子邮箱，不在同一网站上的照样可以发送和接收这样的概念。

另外，信息技术课程中的评价环节也是需要今后思考的。在本课中，我只准备了些小粘贴，并不能体现出信息技术课的特色。在今后的课堂中可以制作课堂电子评价表，如，完成任务的给予一颗星，完成优秀的给予两颗星，没有完成的则不给予星。每节课将电子评价表公示给学生，采用这种形式的评价，要让得到者感到光荣，让没有得到者有所向往，有所期待，调动起学生的兴趣，也使得学生更加积极的投入信息课的学习。

最后，在课堂中还应该多关注些离老师比较远的学生的操作情况，及时给予指导。由于信息技术课操作性较强，离教师较远的学生课上注意力本就不好集中，所以更应加强关注度。还有一部分操作较熟练的学生，由于平时接触电脑的程度不同，学生之间的操作水平会有些差异，操作熟练的学生完成任务后容易无所事事，面对这种问题，一方面可以让其当“小老师”去帮助其他同学，另一方面也可以布置些拓展任务让其研究。

要上好一节课，课前的准备是十分必要的，另外还要把握好课堂各环节的处理以及学生的认知水平。作为青年教师，我还需要在不断反思中努力。

1. **《走进论坛》教学反思**

信息技术在学科教学中的最大优势是能因材施教、进行分层教学，且适合个别化学习。这节课以任务驱动为主线，以信息技术为依托，采用了讲授法、演示法、实践法和自学指导法等教学方式，教师成了真正意义上的教学的组织者、引导者，充分利用了多媒体、网络软件等教学手段来提高教学效率，学生在具体任务的完成过程中得到的成功感进一步激发了他们学习和使用信息技术的兴趣，提高了进行终身学习的能力。

1) 捷克教育家夸美纽斯曾说：“一切知识都是从感官开始的”。本节课以西游记的故事为开场，创设教学情境。以“那怎么办呢？”引导出学生的大胆想象，此时学生可能还是停留于西游记的故事，接着播放第二段视频，彻底打破思维的枷锁，在让学生感到豁然开朗的同时，主观上已经对信息时代种种信息交流手段的优势有所感受，建立了学习的兴趣。

2）在教学中，我先让学生们自己去操作，然而必定会引出某些栏目的不能浏览，这样学生就会有疑问，这时再通过教师的引导，学生自然会兴趣倍增，学习也就水到渠成。

3）在注册的过程中，我没有忽略一些小的细节。比如在注册开始时出现的网络文明公约。很多人在注册时根本就不看，随手点击同意。但学生处于人生的成长阶段，这个时候我们更应该培养他们遵守网络文明的习惯，并把这个习惯始终贯彻在网络的使用过程中。

1. **《进入我的空间》教学反思**

本课先通过说一说个人房间的用途，以及互联网上虚拟房间——“我的空间”的引入，让学生对个人空间有了一个初步的了解，然后再组织学生去学习如何浏览个人空间，并说一说你认为的最棒的“我的空间”是什么样子，经过这样的浏览和评价，让学生自主体会个人空间的意义，以及与电子邮件、论坛的不同作用。由于学生已经学习过电子邮箱与论坛的使用，知道使用之前必须有自己的账号和密码，因此对于个人空间的使用，必须先要用账号和密码登录并不陌生。在登录个人空间这一环节完全让学生自己动手实践，既节省了教学时间，又挑战了学生的知识迁移能力。另外学习本课时，教师应该给予学生足够的自由浏览时间，一定要让学生充分感受个人空间与电子邮箱、论坛的区别，体会个人空间的特点，保持学生学习新事物的兴趣，从而实现本课的教学目的。

1. **《管理我的空间》教学反思**

本课的主要内容是对个人空间中的“日志”“相册”进行整理，通过个人空间的整理，让学生明白，这样的空间不仅方便自己使用、更加美观，也有利于好友的访问，从而引导学生不仅要学会管理个人空间，更重要的是养成一种管理的意识和习惯。

四年级的学生对整理物品和整理文件有充分的生活体验，能根据自己的需要进行有效分类管理。学生有自主完成学习任务的能力，能通过教材和计算机提示掌握对应的知识和技能。学生对“我的空间”了解得不多，在应用技能方面应予以补充。学生刚经历过发表日志与上传相册，对发表、上传方法比较熟悉，难点在于相册的上传管理以及日志的分类管理。

1. **《制作主题小报》教学反思**

我所施教的班级的学生对信息技术的掌握情况参差不齐，为了使学生能更好的综合运用所学知识和技能，我采用任务驱动式、合作学习等教学法开展教学活动。

教学伊始我通过复习word的基本知识，然后课件展示几件精美的小报作品引出本课的课题，在明确了任务的同时激发了学生的兴趣，学生对于能完成一份图文并茂的电子小报都跃跃欲试。在让学生认识了电子小报后我提供给学生几个主题任务，让学生组成小组自选主题制作一份电子小报，而且可以自定主题。这样让学生自己为自己确定任务，适合他们自身的水平，他们更感兴趣。由各组的同学们各自提出多元化的任务，也体现了分层教学的思想。同时发挥小组间的关系，让他们利用伙伴的力量，互相学习，共同探索，同时在完成任务中学会了与他人协作。学生完成任务的过程中，我在巡视指导的同时引导他们用探索的方式，自己找出解决问题的办法，也引导他们利用小组的资源，多向其他小组学习。这样做既培养了学生自主探究的能力，也培养了他们学会共享学习资源的习惯。

但在教学过程中也出现了一些问题，设计小组合作学习这一环节的目的是让各层次的学生在学习的过程中相互帮助，相互学习，共同提高。让学生在完成作品时进行自我评价和作品评价的目的也是激励学生主动参与。但学生在小组合作学习时，能力强、操作技术好的同学占据主导地位，所学知识和技能掌握差的同学不能积极主动的参与其中。在集中展示交流的过程中也是那些能力强的同学在演示，讲解，互评。虽然在巡视指导时也引导那些学习有困难的同学发挥优势参与学习，但学生没有自信心，胆怯，在操作技术好的同学面前很自然的就退缩了。作品评价交流过程中也是不能大胆的发表自己的见解。没有老师的参与，小组合作学习有时只是流于形式。如何面向全体学生，让每个学生参与其中成了小组合作学习的一个有待解决的难题。

1. **《花朵缤纷》教学反思**

《花朵缤纷》是小学五年级SCRATCH单元的内容，本课主要学习四个内容，第一个是用图形编辑器画花瓣，第二个内容是利用图章工具让一片花瓣变成一朵花，第三个内容是用随机函数控制角色的出现，让花朵随机出现，最后变成满屏花朵，第四个内容是用“将颜色增加”脚本将满屏一种颜色的花朵变成各种五颜六色的花朵。觉得本课的教学难点有两个：1、如何让学生理解并运用随机函数的。2、如何让学生理解相邻两片花瓣之间的关系。（第一片花瓣出现后，要再用图章敲出第二片花瓣，必须要旋转一定的角度。这个角度要怎么样向学生解说，觉得这个是个难点）。

在教学时，我让学生欣赏设计好的脚本，然后可以让他们分析脚本，说一说作品中基本图形是什么？每一朵花的出现有规律等，SCRATCH属于程序设计模块，主要是培养学生的设计思维能力，因此在SCRATCH的教学中我们要鼓励学生多想、多说，有时候也可以出示某段脚本，让学生自己读通脚本，说出脚本的编写意图，这样可以帮助他们更好地理解程序的结构。

接着呈现本课的学习目标。先呈现本节课的学习目标，方便学生把握该课的主要学习内容。利用好“讨论坊”和“探究屋”中的探究活动，“讨论坊”和“探究屋”等的内容提示学生在搭建脚本的过程中，不断发现和思考新的问题，不断修改和调试脚本，这种反复尝试探究的过程不仅有利于学生理解程序编写的过程和方法，还能培养他们自主学习的能力，培养其学习的成就感

在整个教学过程中，我比较注重两个难点处理。在随机函数的运用过程中，检验学生是否理解，我提出疑问，要让花朵出现在某一个横向方向上，或某一个纵向的方向上，该怎么办，如果学生理解了，要出现在某条横线上，X随机取值，Y坐标的值固定。

在教学中我还适当安排些探究环节，让学生根据自己的喜好设计花朵的出现，既充分体现学生的自主性，又将前面学习的内容加以灵活应用，达到温故而知新的目的。

1. **《吃豆子游戏》教学反思**

《吃豆子游戏》是运用按键控制结合侦测与随机函数控件创作游戏，其涉及的知识点有：掌握面向控件的含义及使用方法，使用按键来控制角色，运用侦测和随机函数等控件来创作游戏。在创作游戏的过程中，学生综合运用侦测和随机函数控件往往会遇到困难，在教学上应该让学生多尝试、多思考、多讨论，充分理解其中的含义。根据本课的教学目标可将教学内容分成三部分，第一部分尝试使用面向和按键控制控件，实现按键控制吃豆人的方向；第二部分是学习使用侦测控件完成吃豆人的脚本设计；第三部分是使用随机函数控件让豆子出现在舞台上方的任意位置。

本课时的教学是在学生已经掌握了Scratch的一些基本指令的基础上展开的。学生已经学习了侦测和条件判断控件，本课继续深入学习和使用这些控件。本次教学中，由于涵盖的知识点较多，我设计丰富的活动，趣味性强，充分激发学生的学习兴趣，运用任务驱动等方法组织教学。对于本课的难点，即“运用侦测和随机函数控件创作游戏”，我先让学生在搭建、调试和运行的体验过程中来发现问题、分析问题、解决问题，从而充分理解其含义。最后在教学中还安排些创新环节，如“如何产生源源不断的豆子”、“如何吃到一颗豆子得分”等，让学生根据自己的思考，继续对程序进行开发，既能对前面学习的内容加以灵活应用，实现温故而知新的目的，还能培养学生的创新意识。

1. **《火柴人跳舞》教学反思**

五年级的《火柴人跳舞》这一课，新教材改版的第3课，上了两个班的课，发现大多数同学都存在着同样的问题，静下心来想想，自己梳理了一遍，也觉得自己存在很多的问题。

问题一：角色和背景未能区别

在全班一个个巡视时发现，一个班上将有一小半部他同学会把“火柴人”这个角色当成舞台背景来设置，指出时也只有个别同学能快速更改，其余的一脸茫然，鼠标瞎点……

问题二：角色和造型未能区别

在《火柴人跳舞》这一课涉及到3个不同的造型，有好几个同学创建了好几个角色，误把角色当成造型……

问题三：脚本未引起重视

然而让我真正感到着急和生气的是，大多数同学不思考，对搭建脚本还没有形成概念。

1.舞台脚本和角色脚本分不清：本应该给角色搭建脚本的，而此时他的电脑屏幕中对应的是“舞台”按钮，看都不看直接拖动控件搭建，直接在坐位上叫起来“老师，我的这个电脑坏了，没有这个控件”……而就在前几分钟前才刚刚纠正这个问题。

2.本课的脚本，我放手让同学们自己大胆尝试，不会的可以参考教材。只有3个新控件“下一个造型”“等待1秒”“将颜色特效增加25”，然而造着葫芦画好的同学，对于提出的问题根本不思考，认为做好了一切就解决了……

其实最终发现，上面的三个问题都不会是大问题，毕竟才上了3周的课，而且信息技术课程的特殊性：一周一节课，实践操作，多思考就能理解。作为一个农村的信息技术教师，且学校就我一个专职的，每周17节课（还有其它工作），也就意味着17个班，每周每班一课，每个班有50个左右学生，和孩子的感情真的是不会太深，再加上教材有些课需要2课时，自己个人和学校原因，有的个别班级的课真的会有一个月上不了一节信息技术课的现象。但是想说的，这些困难和原因我们都能克服，但是真正上这一节课的，我一定会尽自己最大的能力去上好这一节课，但请你们在老师讲解时一定要认真听讲，这真的很重要！

另外重新设想了一个教学过程，将书上的顺序进行了调整：

1.先导入舞台背景，并给舞台搭建脚本“让舞台炫起来”

2.绘制新角色火柴人，并绘制不同的造型

3.纷角色火柴人搭建脚本 “让火柴人动起来”

明天的课以这样的流程讲述，看效果是否会好一点。

1. **《赛车游戏》教学反思**

《赛车游戏》一课的主要学习任务是用侦测模拟“传感器”，通过条件语句对“传感器”的返回值进行判断，使赛车从起点自动驾驶到终点。涉及的知识点有：舞台的搭建、角色的创建、重复执行、颜色侦测、条件判断、计时器。课本将教学内容分为五部分：1.设置舞台和角色；2.使赛车不断前进；3.赛车偏离轨道后纠正方向；4.赛车到达目的地；5.加入计时功能。

考虑到《赛车游戏》是一场比赛，本课教学重难点在于侦测与判断模块脚本搭建，因此在实际备课时对教材进行了一定的处理。1.提供赛道与赛车的半成品，目的在于统一比赛条件，量化标准，公平竞赛。2.将初始化赛车位置放置在准备工作中，避免学生在搭建脚本“使赛车不断前进”过程中顾此失彼、手忙脚乱。

本课主要使用“任务驱动法”组织教学，学生通过教师创设的情境分析实际问题，通过搭建脚本中遇到的问题不断修改程序，自然过渡到下一个环节，学生在不断发现问题、寻求方法、解决问题的过程中。最后的拓展环节也是学生发现赛车跑的轨道总是在赛道边缘，车屁股会冲到赛道外，进而找到解决这个实际问题、优化游戏的办法，学生的计算思维在课堂中得到了提升。

实际教学中，学生思维灵活，参与度高，教学效果较好。

1.学生参与度高，教学效果较好。通过谷歌公司的无人驾驶概念车的视频，开门见山导入本课，学生参与的兴趣与热情就被激发了出来。分析纠正方向时，由一名学生在讲台上通过道具模拟驾驶，说出自然语言，其他学生一起说出程序语言，既提高了课堂参与度，又打开了学生的思维，让他们学会分析问题的思维方式。

2.教学环节清晰，体现对学生计算思维的锻炼。赛前出示游戏规则，引导学生一步步完成游戏的设计与优化。在“纠正方向”这一难点处，引导学生自行发现解决办法，再通过教材中的“不成立”控件对比，引导学生在解决同一个问题时，有多种不同的方法，找到合适的方法就可以了。

但是在教学中，也发现了不少问题：

1.条件不成立处处理的不够精炼，对于教材中的“红色碰到灰色不成立”控件，虽然与“红色碰到绿色”控件都可以实现为赛车纠正方向，但如果设计为引导孩子自己对比这两种方式，哪种更优，引导学生在程序设计时优先使用最优的算法思想，更合理。

2.教师干预过多，拓展环节的规划路径，完全可以让学生大胆地设想，怎么判断、怎么规划，哪怕说错了也没有关系，因为这正是锻炼学生计算思维与解决问题的信息素养的好机会。教师的这种“畏错”的心理需要克服。

3.语言不够优美与精炼。本次活动主题是信息技术教学中技术性与人文性的有效结合，教师在教学过程中语言不够生动活泼，不够精炼。

**个人总结**

2019挥挥手，已经告别了我们。我们已跨入20世纪20年代。新的开始，对过去有总结，对未来有期待和展望。

一、课堂教学

本学期，我担任的是四、五、六年级的信息技术教学工作。三年级的教学任务主要是培养学生利用金山打字通进行打字。四年级主要针对基本技能与信息素养的培养，比如wps文字和电子邮箱的使用，并通过所学的知识能够进行电子小报和演示文稿的创作与制作。主要是培养学生掌握计算机操作技能，着眼于使学生掌握信息科学、信息技术的基本知识，促进和提高学生主动利用信息技术和信息资源解决实际问题的能力，并应用于学习和生活。五年级主要是进行Scratch的教学，通过一些小游戏的设计，让学生逐渐养成编程思维和创新素养，在玩中学和学中玩。六年级是第二学年才接手，主要是以3D one软件的教学为主，学生通过课堂上观看一些教学案例，通过软件模仿搭建，将自己的完成的作品上传到3D one社区。学生通过上传作品，可以获得积分，通过积分可以兑换奖品。从而大大激励了同学们的创作激情。在培养学生信息素养这个中心目标，我会着重培养和提高学生获取、处理信息能力的工作。让学生成为信息技术人才打好基础。在2018学年，争取让我们学校成为3D one社区创客示范学校，让学生在创作作品、更优、更积极、更完善。

1. 社团辅导

今年我担任了电脑社团的辅导员，社团成员人数有30人。对于有兴趣和积极参加社团活动的同学，根据不同年级的成员，制定不同的社团计划，让一些优秀的五、六年级的老成员带动三、四年级新成员，让新成员成为后备人才。

**学生获奖（指导老师：黄洲）**

**2019.5 天宁区电脑作品制作竞赛**

一等奖：祖湘兰 二等奖：栾恩豪 三等奖：金承宇、吴锦杨

**2019.4 天宁区小学生机器人竞赛**

三等奖：陆星兆

**2019.6 天宁区程序设计小能手比赛 2019.6 常州市程序设计小能手比赛**

一等奖：邹秦天 一等奖：邹秦天

**2019.6 常州市小学生机器人竞赛**

三等奖：陆星兆

**2019.5 常州市创客大赛**

二等奖：吴涵钰、熊高乐、承语菲、吴欣颖

三等奖：顾想、张承钧、刘鑫悦、须芝瑞

**2018、2019江苏省电脑作品制作竞赛**

一等奖：栾恩豪 二等奖：祖湘兰

**2019.7 江苏省“信息与未来”夏令营活动**

程序设计才能展示奖：邹秦天

**教师获奖**

天宁区大美天宁工会摄影比赛三等奖。6月被评为“常州市优秀指导教师”。

12月获评常州市教坛新秀。

1. 参加培训

我积极参加了各类常州市级的教学研讨活动，如：3D打印教学、scratch教学，暑期我还参加了扬州创客培训活动。参加王伟名师工作室3次活动、天宁区信息技术成长营1次活动。每次研讨结束，我都会写下自己的总结与反思。通过学习新知识，了解自己教学中的不足，思考如何在教学中进行创新与改革，将3D课程引入自己的课程。争取自己在课堂教学上有所提升与进步。

四、教育科研

在这一方面，积极撰写信息技术论文，主动参加常州市论文评比获二等奖，自己在教育科研成果方面能够有所提升。参加的区课题，今年结题。申报了市级课题，已备案，争取通过中期评估，成功立项。

五、中心工作

本学年，我担任了学校的信息中心工作。主要有学校网站和网络的维护与管理，对于网站内容缺少的版块，及时更新与完善；对于班级和老师笔记本不能上网的情况及时进行排查与解决，保证教师教学工作的有序进行。还有学校重要活动及时做好摄影与录像工作，为学校留存影视资料。协助五年级英语组朗读比赛获天宁区二等奖。

不足与反思：

1. 努力提升自己的教学水平，能够在教学比赛中获得成绩。
2. 积极撰写学科论文，能够获得学科教研成果。
3. 在中心工作方面，积极完善，让自己做的更好。

总之，本学期的各项工作都圆满完成并取得了一定的成绩，同时我自己从能力上也得到了一定的提高，我将再接再厉，不断提高自己的各项业务能力。我是学生的老师，同时学生也是我的老师，他们促进了我的教学水平的提高，拓宽了我的思想境界，磨练了我的意志与应对能力。我希望稳中求进，踏踏实实做好每项工作！