**《小学五年级信息技术 Scratch 青蛙过河教学反思》**

在本次小学五年级信息技术 Scratch “青蛙过河” 课程教学中，有诸多值得总结与反思之处。

从教学目标达成来看，大部分学生能够理解并运用所学的 Scratch 编程知识，完成青蛙过河的基本程序搭建，实现青蛙的移动、过河等功能，在一定程度上培养了学生的逻辑思维和创新能力，基本达成了知识与技能目标。但在过程与方法目标上，部分学生在解决程序中遇到的问题时，独立思考和调试的能力还有待加强，未能很好地通过自主探究和小组协作高效解决问题。

教学方法上，采用了情境导入法，以 “青蛙过河” 的有趣情境激发了学生的学习兴趣，让学生快速融入课堂。在讲解编程知识时，结合实例演示，使抽象的编程概念变得较为直观易懂。然而，在小组合作环节，小组分工的指导不够细致，导致部分小组合作效率不高，存在个别学生主导，部分学生参与度低的情况。

学生表现方面，多数学生积极参与课堂讨论和实践操作，展现出对 Scratch 编程的浓厚兴趣。但也有少数基础薄弱的学生，在跟上教学进度上存在困难，在后续教学中需给予更多关注和个性化指导。

总体而言，这堂课有成功之处，也暴露出一些问题。在今后的教学中，我会优化小组合作的组织与指导，关注个体差异，为不同层次的学生提供更适宜的学习支持，不断提升教学质量 。

河塘中心小学 徐金南