

计算间隔时间教学反思 简便计算教学反思 (大全7篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

计算间隔时间教学反思篇一

这节课我设计以学生的自主学习为主，放手给学生，鼓励学生大胆猜想，再利用学习小组相互探讨，利用实例进行验证，最后在班级这个大氛围内验证。

在教学中，要突出两大方面的特点：

- 1、在解决实际问题的过程中，掌握分数混合运算的计算方法。
- 2、注重分析问题的过程，提高学生运用知识解决实际问题的能力。

1、这节课我创造性的使用选材。我没有用书本上的例题，因为很多学生会依赖书本不去思考。我所选择的这道题将实际问题与分数混合运算的学习结合起来，我引导学生先分步列式计算并说说每一步表示的意义，再列出综合算式，从而引入分数混合运算，并得出分数混合运算的顺序与整数混合运算的顺序一样，这样学生就能顺理成章地掌握分数混合运算的计算方法了。

2、利用线段图突破难点，在这节课体现的尤为重要。由于课前让学生复习过，对于例题中的线段图学生也有所了解，所以我在教学时注重指导学生分析问题中的数学信息和数量关系，并运用线段图将这些数量关系表示出来。然后列出分布算式，学生就容易理解。

计算间隔时间教学反思篇二

四年级这些日子学习简便算法，教材第三单元是加减法的运算定律和简便运算方法，紧接着是乘法的运算定律和有关乘、除法运算的简便算法，教学中我把这两部分内容归结在了一起，统称为“简便算法”。

关于计算方法的教学，我始终认为不能只靠老师讲解方法，还是要通过大量的练习才能达到那种熟练程度，才能使学生形成数感、形成技巧，才能够运用自如地进行计算和解决问题。但青版教材在这部分内容的编写上更加注重一些问题的解决，而对计算的练习编写却比较单薄。

1、2题，第二课时学习运用乘法分配律的计算方法，第

三、四课时解决自主练习中的一些问题。

$$25 \square 85 \times 199 + 8$$

$$5 \square 98 \times$$

34、 $56 \times (20 - 3)$ 等几种类型，以及由它衍生出来 $35 \times 99 +$

课本中的练习题数量极少，每种类型的题只有一道两道，在教学中我就针对一种类型的题目出几个同样的题目进行反复练习，用两节课时间把这几种类型题目的解决方法和学生共同探究出来以后，就开始进行一些乘法分配律混合题目的练习，练了两节课后，又把所有的'简便计算混合在一起进行试做，学生一开始颇有点“葫芦搅茄子”的意思，可经过几节课的练习，情况有了明显的好转。我又针对练习题的类型编了一百多道简便计算的题目，十几道题分成一组当做每天晚上的作业，经过一段时间的课堂集中练习和课后的独立作业，终于把这些简便算法区别开来了。

简便算法学了三个星期，虽然耗费的时间比较多，但看到每天的作业错误量越来越少，也挺有成就感的。

计算间隔时间教学反思篇三

本节课，我认为最突出的地方就是能让学生自己主动探索知识，充分体现了以学生为主体的探究式的教学模式，以设疑导入激发学生的学习兴趣，在探究新知中让学生运用所学的知识采用不同的方法来计算，发散学生的思维，小组讨论交流，总结出计算分数除以整数的方法，并在小组内举简单的例子试算，然后小组汇报方法，学生分别说出了几种不同的计算方法，然后老师再出示习题，用自己总结的方法去计算，最后总结出分数除以整数的最通用的方法。整个探究新知的过程都是学生自主学习，主动探究来完成的，培养了学生的发散思维及发现问题、解决问题的能力。

具体分析如下：

《国家数学课程标准》指出：“数学教学要从学生的生活经验和已有的知识背景出发，向他们提供充分的从事数学活动和交流的机会。”教学一开始我就改变由复习旧知引入新知的传统做法，直接取材于学生的生活实际。例题：量杯里有升果汁，平均分给2个小朋友喝，每人喝多少升？（出示教学挂图）教师：你们能从这里面找出什么信息？怎样列式？为什么？设置这样的教学情境激发学生参与的积极性，使学生感到数学就在自己的身边，在生活中学数学，让学生学习有价值的数学。

学生是课堂教学中的主体，所以要将更多的时间、空间留给学生，充分调动和发挥学生主动性。从问题的提出，就让学生参与到探索和交流的数学活动中来。在探索的过程中，教师尊重每一个学生的个性选择，允许不同的学生从不同角度认识问题，采用不同的方式表达自己的想法，用不同的知识与方法解决问题。

在解决问题的时候，教师通过鼓励学生对同一个问题积极寻求多种不同的解法，拓展学生思维，引导学生学会多角度分析问题，从而在解决问题的过程中培养学生的探究能力和创新精神。另外，改变以往只教例题答案，或让学生死记硬背计算方法等等做法，而是充分让学生通过动手操作、合作交流等亲身实践体验，让学生在探究中加深理解，提高能力，为学生学习以后的知识做好充分的准备。

计算间隔时间教学反思篇四

小学计算机教育是一项面向未来的现代化教育，是培养学生计算机意识、普及计算机文化、提高科学文化素质的重要途径，计算机课程将逐步成为中小学的一门独立的知识性与技能性相结合的基础性学科。计算机学科教学应在培养学生能力、全面提高学生素质方面发挥其独特的优势。很多中小学已开设计算机课程，但对于这门特殊的实践性很强的课程——计算机教学的课堂教学过程还没有固定的模式。

在学习新知识之前，要尽可能的采用精美活泼的界面，生动形象的内容，根据小学生的知识结构、兴趣爱好、注意力方向、注意力保持程度、思维方式、动手能力等方面的特点，充分运用色彩、声音、图形、动画、视频等表现手段，来展现事实，再现情境，提供模仿，引起注意。最好利用投影机、实物投影仪等现代化的教学工具，利用大屏幕进行旧知识的复习，展现新知识的功能，利用形象、直观的教学方式来激发学生的学习兴趣，掀起学生学习新知识的第一次潮。

利用激趣中的高潮，紧接着讲解新知识，这时的讲解如画龙点睛，学生听的仔细、认真，将会很容易的接受新知识。再如在讲解认识计算机时，可以在机房内对计算机的几个部分进行简单的介绍，学生根据所看到的实物就会很容易的认识计算机。同样在键盘操作与指法练习当中也可以进行精辟的讲解，主要讲一下如何操作以及操作中的注意事项。这样做的目的主要是让学生迅速掌握新知识，为以后的练习打好基

础，把握正确的方向。

巩固知识，掌握技能，形成能力。在掌握知识的同时掌握技能，练习要丰富多采，重点在旧知识的复习、新知识的应用。练习可以采用游戏练习、创新练习、自主练习等形式。例如在讲解键盘操作中的指法练习时，可以使用游戏练习法进行指法训练，不但能随时显示击键的正误和速度，还能指出哪些键成绩差，并把练习的成绩保存起来，这样学生可以随时了解自己的学习进展情况，从而使练习更有针对性。小学生就会象玩电子游戏机一样的着迷，学习兴趣极大，这样做就会使原本枯燥无味的指法练习变得生动活泼起来。如在讲解电子报刊的排版编辑时，可采用自主练习法。在讲解完新知识后让学生写作文，学生根据自己的喜好练习输入作文并排版，通过这样的自主性练习，学生体会到计算机的强大功能和用途，感到有用武之地，从而学习兴趣就会大增。这样就使学生在计算机知识和操作能力的同时，也提高了文章的写作水平，从而提高学习的积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。

作品展示是计算机课堂中的必备环节，它不仅是对本课新知识掌握程度的测试，也可以得到及时反馈，提高教学质量。小学生的认知规律就是身心发展方面还没有定型，有喜欢被表扬的心态。它们学习某一知识，总希望看到自己的成绩，特别是能得到教师的表扬或其它同学的羡慕，将激励它们树立自信心，感到自豪和骄傲，从而积极主动的去学习。例如在教学汉字输入或画图以后，让学生写作文或画画，然后选出范文或范画进行展示给全班同学看，从而提高同学们的学习积极性，让他们在实践中品尝成功的喜悦。这样不仅使这些同学感到自己的成绩得到了肯定和赞扬，同时也使其他同学羡慕的不得了，掀起学生们学习的第二次高潮，从而更加积极主动的投入到学习中去。教师在作品展示的同时也要利用夸奖的语言，激发小学生学习计算机的兴趣，诸如：“你的作文排版真美观，快成了专业的了”、“你画的好”、“你的指法练的真好”、“你击键真准确”、“你的

汉字输入的真快”等等。同学们的成绩得到教师的承认、肯定和赞扬，学习起来就会信心百倍，兴致盎然。

计算机课堂教学过程中的激趣、讲解、练习、展示这四个环节是相辅相成的，它们后者以前者为基础，环环相扣，密不可分。通过实践，我们发现这样的计算机课堂教学过程非常实用，可以激发学生学习计算机的积极性，提高计算机教学的效率，相信在不远的将来计算机教育将逐步成为现代教育技术飞速发展当中的一朵奇葩。

计算间隔时间教学反思篇五

《估算与精确计算》 这课要求学生用整十数、整百数对三位数加减法进行估算。

现在的二年级学生，已经具备了一些初步的购物经验，而且他们也具备一定的知识基础，即两位数的估算能力。根据这些条件，我从“报数的游戏”入手，激发学生的学习兴趣，接着以自己搬新家为主线，根据知识的迁移性，引导学生学习三位数加法的估算和减法的估算。这样的设计，激发了学生的学习兴趣，刚开始，通过商场和家的图片和场景，学生能够集中注意力来复习两位数的估算。在中间计算的环节，由于学生的差异性，有的学生算的较快，有的算的较慢，作为引导者的我，没有能够很好的把握住时间，导致整节课的节奏慢了一拍。这是我在以后的教学中要非常注意的问题。我设置“我是小小采购员”综合练习，它分为三个层次，层层加深。第一层次，自己随意挑选两样，估一估，大约需要多少元？第二层次，买哪两样最接近700元？第三层次，买多样，越多越好，你可以买哪些？这个练习，与我们平时生活中实际购物比较类似，学生很乐意的去解决老师设置的问题，学生从中也明白学习估算可以帮我们解决生活中的许多问题。

在这节课中，我过多的让学生在纸上练习，耽误了很多的时间，这是失败之处。对于一些比较简单的练习，学生可以很

快的计算出结果，可以让学生进行口答，这不仅加快了课堂节奏，还可以提高学生的课堂气氛。以后，不管是研究课，还是家常课，我都要注意灵活的将口算与笔算结合起来。

同时还有一些课堂细节做的不是很到位。例如，整节课我的语言不够简练，需要改进。对于学生的评价也比较单一，对不同的回答要有不同的评价，评价要有层次性，这点做得不太好，因此整节课的气氛不是很放松，不够活跃，比较紧张。在以后的教学中，我会更加注意这节课所暴露出来的问题，加强完善，争取进步！

计算间隔时间教学反思篇六

在这教学过程中我大体的作法如下：

（一）. 教学设计

首先认真分析将要讲授的内容，确定教学目标，让学生掌握的知识点以及重点和难点。接下来设计教学过程（备课）时，关键是设计对学生有一定吸引力的一个或多个“任务”，要求它能基本涵盖教学内容的各个知识点。其中教学目标是设计“任务”的依据，也是课堂小结的主要内容。

（二）. 教学过程

在具体教学过程中根据高二年级与09培训班的基础不同，接受能力的不同采取不同的教学方式：

二

（一）分析讲解与学生模仿操作相接合

在教学过程中我先展示一个已完成的或基本完成的作品并讲解其制作过程，要学生模仿着去做。

比如在对09培训班学生讲五笔打字时先让学生每个人按照字根表把自己的名字先成几个字根，然后把字根化成字母最后在文档中打出自己的名字。

对高二学生采用任务驱动教学模式，先为该教学内容设计一个具体的任务如制作贺卡，课堂上通过讲解这张贺卡制作过程让学生掌握教学内容。首先，学生们看了我展示的一张精美的贺卡，头脑里会对将学的知识有何实际应用有一个初步的印象。这时候，教师再分析这张贺卡的结构，哪部分是图文框，哪部分是文本框或自选图形，哪些地方可用其它形式替代，哪些地方不能等。通过教师的分析，学生对图文框、文本框、图片、自选图形等概念就有了直观的认识。接下来教师再讲解如何利用这些知识修饰、美化贺卡各部分的详细操作方法。由于教师在备课时已做过一遍，对学生可能出错或易混淆的地方心中有了数，教学时，重点突出。而且授课顺序就是制作贺卡的顺序，符合学生的认知规律。这样教学，学生学得快、记得牢（若学生用现有的知识和技巧难以独立完成该“任务”，一般采用这种方式）。

（二）。教师点拨，学生尝试

若学生已有完成该任务的基础知识，可采用这种方式。

例如basic语言的特点是容易入门，一开始学生必然对它有浓厚的兴趣。但若按有些教材的顺序，先讲常量、变量、数据类型、输出格式、流程图等一大堆理论，一半教学时间过去了，学生仍未能编出一个像样的实用程序。很容易使学生丧失学习的兴趣和积极性。

若采用任务驱动模式，我们设计了在每堂课内、每个教学单元内、各教学单元之间乃至整个教学过程中环环相扣、层层推进的“任务”，通过这些任务来达到教学目标。一般的“任务”都是由教师在课前编好程序，上课时先让学生看到程序的运行结果。然后在教师的点拨下，让学生尝试着编

出程序。

学生在完成任务的过程中会遇到很多问题，有的可通过阅读教材解决，有的可通过同学间相互交流、讨论来解决，解决不了的教师再稍加点拨指导。

在考核学生上课听课认真层度上我改变了以往以布置课后作业的作法为查看课堂笔记的情况。在教学过程中要求每位学生必须做好课堂笔记，每堂课上完了就要求学生把笔记收上来当作是当天的作业进行批改检查。这样既可以防治学生相互间抄作业，也可以促使学生上课时能够认真听课。

在做上机练习作业时，是让学生参考着自己的笔记本来完成一项任务，而且也有时间上的限制，作业完成后马上用教学软件的提交作业功能进行提交，这样可以防止学生复制同学的作业。因为本教学软件对同一台电脑发送过来的作业会发到同一个文件包中去的。

在以任务形式授课时会因为学生的基础不同而使授课有点阻碍，有时会耽搁教学预定的时间。

以检查笔记形式当作作业会使学生感到有点紧张，部分学生会对计算机产生厌倦感。

计算间隔时间教学反思篇七

本节课的教学分四个部分，第一部分：复习旧知，体验“凑整”的思想；第二部分：教学例题和试一试，并进行适当延伸；第三部分：教学一个数加上一个接近整百数的计算。第四部分：运用新知解决实际问题。

第一部分：复习旧知，体验“凑整”的思想

简便运算是充分地应用运算定律、运算性质的结果。理

解运算定律是学习简便运算的前提。所以设计了本环节，复习加法交换律和加法结合律。紧接着“求三角形角上的三个数的和”让学生初步体会“凑整”的思想，为新知的学习做有益的铺垫。

第二环节：教学例题和试一试，并进行适当延伸

结合学生生活“急速24点大赛”创设情境，学生通过计算呈现出不同的解答方法，引导学生在比较中体验出应用运算律可以使计算简便，紧接着出示“试一试”的第一题，“要求”学生应用简便方法计算。到这里都是在让学生“体验简便”，然后在“比一比，看谁能很快说出每组气球上三个数的和？”让学生开始“选择简便”。

接下来的教学围绕“体验灵活，适应灵活”进行“变式训练”。

变式一：教学“试一试”的第二题。和例题比较，这题需要先运用“加法交换律”再运用“加法结合律”，为培养学生的逻辑思维，养成良好的计算习惯，在这里强调了第一步是去括号，然后再进行计算，通过前面的教学，学生已经会主动简便去凑整百数了，所以要把78和22结合必须要交换加数的位置，让学生体验灵活运用运算律进行简便计算。

变式二：四个数相加怎样运用简便计算“ $115+132+118+85$ ”，前面我们练习的都是三个数相加，这道题出现了四个加数，但凑成整十数整百数的方法是不变的。让学生在主动运用加法运算律进行简便计算中，再一次体验简便计算并不局限在三个数相加，从而体验灵活。

在数学学习中，学生不仅要习得知识，而且要习得技能。在基础知识掌握牢固的前提下，我们就可以引导学生学习一些简便运算的技能技法，让学生轻松地进行简便运算。有些题目不能直接根据运算律、运算性质进行简便运算，我们要引

导学生学习“拆数凑整”的技法。所以安排了第三部分的教学，也就是变式三：一个数加上一个接近整百数的计算。简便计算就是在题目中找凑成“整百数”、“整十数”，这题引导学生在题目中找“整百数”，找不到整百数的情况下，却会发现题目中有个数接近整百数，需要学生换个思维方式，把接近整百数拆成“整百数加上一个一位数”，也就是“拆数凑整”的方法，但万变不离其宗，拆数的目的仍然是凑整。从而体验灵活地“凑整”。

经过这三道变式训练，让学生由“体验灵活”到“适应灵活”的一个提升。

最后进行全课总结，然后拓展了一题“ $175+199$ ”，让学生在合作与交流中运用本节课学习的内容，进行灵活运用。概括地说，“引导学生把例题里获得的体验转化成进行简便运算的内在动力，使简便运算成为学生的自我需要和自觉要求”，是我对本节课的思考与追求。