

小学计算机课教学设计 小学计算机课教学计划(汇总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。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

小学计算机课教学设计篇一

在为期一周的计算机强化训练中，我们更加深入的认识了计算机的基础知识、发展历史。

电子计算机的诞生是科学技术发展史上一个重要的里程碑，也是20世纪人类最伟大的发明创造之一。短短半个世纪的发展历程表明，信息处理是当今世界上发展最快和应用最广的科学技术领域之一。今天，计算机已进入各行各业和千家万户，产生了巨大的社会效益和经济效益。从文字、电子表格处理到数据库管理，从科学计算到多媒体应用，从局域网到远程通信，从办公自动化到信息高速公路，计算机的应用无处不在。社会的信息化与计算机的普遍应用已经渗透到人类社会的各个领域，并产生从经济基础到上层建筑、从生产方式到生活方式的深刻变革，计算机技术的普及程度和应用水平已经成为衡量一个国家或地区现代化程度的重要标志。在进入信息时代的今天，学习计算机知识，掌握计算机的应用已成为人们的迫切需求。

1946年第一台全自动电子计算机eniac研制成功，自它诞生以来计算机的发展已经经历了四个阶段：

1. 1946年-1957年以使用电子管为特点的第一代电子计算机。电子管计算机的基本逻辑元器件是电子管(electronic tube)[] 内存储器采用水银延迟线或磁鼓，外存储器采用磁带等。其

特点是：速度慢，可靠性差，体积庞大，功耗高，价格昂贵。编程语言主要采用机器语言，稍后有了汇编语言。编程调试工作十分繁琐，其用途局限于军事研究的科学计算中。

2. 1958年-1964年第二代电子计算机以晶体管代替电子管，并增加浮点运算。第二代计算机增加了浮点运算，使数据的绝对值可达到2的几十次方或几百次方，使电子计算机的计算能力实现了一次飞跃。同时，用晶体管取代了电子管使第二代电子计算机的体积大大减小，寿命延长，价格降低，为电子计算机的广泛应用创造了条件。与此同时，计算机软件技术与有了较大发展，提出了操作系统的概念，编程语言除了汇编语言外，还开发了fortran、cobol等高级程序设计语言，使计算机的工作效率大大提高。

3. 1964年4月imb360系统问世，它成为使用集成电路的第三代电子计算机的著名代表，第三代电子计算机是使用了集成电路的计算机。1958年，世界上第一个集成电路诞生时，只包括一个晶体管，两个电阻和一个电阻-电容网络。后来集成电路工艺日趋完善，集成电路所包含的元件数量以每年1-2年翻一番的速度增长着。发展到20世纪70年代初期，大部分电路元件都已经以集成电路的形式出现。甚至，在小拇指甲那样大的约1平方厘米的芯片上，就可以集成上百万个电子元件。因为它看起来只是一块小小的硅片，因此人们常把它称为芯片。与晶体管相比，集成电路的体积更小，功耗更低，而可靠性高，造价更低廉，因此得到迅速发展。

4. 进入20世纪70年代，大规模和超大规模集成电路的采用标志着第四代计算机的开始。1971年开始，计算机的基本逻辑元器件逐渐采用大规模集成电路(lsi: largescaleintegration)和超大规模集成电路(vlsi: verylargescaleintegration)内存存储器采用集成度很高的半导体存储器，外存储器使用了更为先进的技术制造出的大容量磁盘和光盘，计算机的速度达到每秒几百万次至上亿次。

算及大量数据的处理，如卫星飞行的轨迹、天气预报中的数据处理等。由于计算机能高速、准确地进行运算，因此，人们往往需要花费数天、数年时间甚至一辈子才能完成的计算任务，计算机只需很短时间就能完成。

在学校和政府机关，每天都涉及大量数据的统计与分析，有了计算机，工作效率就大大提高了。在工厂，计算机为工程师们在设计产品时，提供了有效的辅助手段，现在，人们在进行建筑设计时，只要输入有关的原始数据，计算机就能自动处理并绘出各种设计图纸。在生产中，用计算机控制生产过程的自动化操作，如温度控制、电压电流控制等，从而实现自动进料、自动加工产品以及自动包装产品等。

现在，人们的交流已越来越多，要求信息的传送速度更快、传送的范围更广，“信息高速公路”也就应运而生了。其中，(中文意思是：国际交互网络)已拥有了数千万个用户，用户只要把自己的计算机接到这一网络中，就可以与全世界联络，你坐在家中就能获取该系统上的各种信息，如电子新闻、电子图书资料和电子邮件(e-mail)等。计算机正在进入家庭，给人们的生活方式带来了深刻变化，全自动洗衣机(洗衣过程由计算机控制)为人们免去了洗衣的烦恼，空调器与电冰箱(由计算机根据温度的变化控制其运作)为人们带来一个清凉的世界。在一些先进国家的家庭中，各种家用电器用网络连接起来，人们通过声控、遥控实现了家务劳动自动化，使人们的生活质量有了很大的提高。

在为期一周的学习中，我深入的了解了计算机的基础、历史以及发展领域。更进一步的了解到了计算机在社会发展中的重要性，受益匪浅。最后，衷心的感谢老师的悉心指导！

小学计算机课教学设计篇二

计算机课全方位模拟教学计算机是一种工具，是供人们使用的工具，学习计算机一定要从“使用”入手，计算机课就是

如此，使学生能够在实践中学会计算机的使用。“计算机课全方位模拟实践”就是我以实践为基础提出的一种计算机课堂教学模式。所谓“全方位模拟”就是让学生在课堂上有一种近似人们在工作中使用计算机的情境，在这种情境中，他们会遇到很多问题，通过不断的解决问题，使学生一步一步的掌握有关计算机的知识，学会解决问题的方法，提高计算机操作能力，开拓视野，打开思路，充分发挥学生自主学习的潜力，以适应现代社会的需要。那么，为什么要进行“计算机课全方位模拟”教学呢？计算机课是一种实践课，这是由计算机本身的特殊性所决定的，而这些特殊性恰恰是阻碍学生学习的一道屏障。学生知识水平的差异，会导致上课不听讲；计算机对学生所产生的神秘感，又会使学生不断的去试探操作，而影响上课；计算机的多媒体特性对学生所产生的兴趣，更会使学生不安于基础知识的学习，这都是计算机的特殊性所导致的，所以，计算机课的组织比较困难。那么，如何将计算机的特殊性在课堂上转化为学生学习的催化剂，使教师在计算机课中可以轻松、自如的组织好教学呢？这也就是实施“计算机课全方位模拟”教学的初衷。以下是“全方位模拟”教学的具体内容和实施：一、模拟内容1. 知识积累模拟2. 技巧模拟3. 打字竞赛模拟4. 游戏模拟5. 维修模拟6. 综合模拟二、模拟方法采用分组轮换模拟实践。即：教师出题，学生每四人一组，每人只操作题目的一部分后换人，看哪一组在规定的时间内，能够完成题目。（分组人数不限，在实施中，也可以教师规定时间换人）三、实施1. 知识积累模拟知识积累是教学的主要目的。如何才能更有效的进行知识积累呢？为了使课堂的教学氛围更融洽，更自然，更接近实际生活中人们获得知识经验的环境，在课堂教学中，就要尽可能给学生制造类似的情境，充分利用投影，局域网演示等手段，去创造情境。如：在讲如何运行应用程序时，可以先放一段录象，其内容是用多种方法打开同一个应用程序，再对学生提问：“这段录象使你明白了些什么？”或问“这段录象中总打开这一个应用程序，它是想告诉我们一些什么呢？”然后分组由学生自己讨论，在规定时间内后分别提问各组，看看哪一组讨论的方法最多[]（snagit是一个很好的录象小

工具，它可以帮助我们录制计算机中的很多操作实景)并且，利用snagit这个小工具把学生的操作录制下来，在全班演示。计算机的知识积累是离不开软件和硬件这两大部分的。多了解一些有关计算机方面的实事和小知识，对学生是有帮助的’。现在市面上有关计算机方面的杂志很多，引导学生多看这些杂志，了解计算机的发展进程，软、硬件的发展变化，让他们在课堂上说一说，与同学们交流交流，集思广益、开拓视野，这即可以使学生学到很多平时在课堂上学不到的知识，又可以大大的提高学生学习的积极性，更可以引导学生自觉地进行知识积累，促进课堂教学进程的自然化，使课堂教学更和谐，更友好。由于一般的知识积累课都很容易上成枯燥乏味的讲授课，所以利用上面所说的“看杂志，多交流”的方法，让学生自己学，自己体会，老师引导、演示，会使课堂氛围更加融洽。如：在讲授“word(文字编辑软件)”时，可以事先给学生留一个作业“看看你还知道哪些文字编辑软件？它们和word有什么区别？”，让学生回家找找看，等下一节课上课时由学生回答，看看谁找得最多，区分得最细。在上课时，老师可以先放一段录象，其中包括多种文字编辑软件，然后再由学生谈一谈；最后分组操作并讨论word与这些软件的区别，甚至还可以让学生对这些软件进行“易用性”排名，也可以再讨论讨论好的软件对人和社会的影响与作用。学生谈得越多，他们对所学知识的理解也就越深，同时也可以更好的把所学的知识运用到实际生活当中去，再把实际生活中所产生的问题拿到课堂上来解决，由此所得到的知识积累才是最牢固、最实用、最自然，最容易接受的。那么，所谓“知识积累模拟”，就是营造一种实际经验与课堂教学互补的互动教学模式。

2. 技巧模拟在教学和实际应用中

常常会遇到进行一个操作很复杂，即费时又费力，我们正可以利用寻找简化操作的过程对学生进行知识积累的补充教育。例如：在word(文字处理编辑软件)教学中，就有很多的操作可以使用快捷键，如存盘、复制、剪切、粘贴等等。那么，如何寻找这些操作的快捷键呢？可以先教会学生寻找的方法是：“在菜单里找对应每一个操作名称后面的英

文字母”，再让学生自己寻找：“还有哪些操作可以使用快捷键呢？”，学生很快就会找到很多，并会立刻开始使用；这时，再向学生提问：“我们找到的这些快捷键还能不能使用在其它的应用程序中呢？”分组讨论操作，再让学生谈谈自己的试验结果。有了这个基础，今后学生再学习新的软件时，就会主动的去寻找每一个操作的快捷方式了。这样，即可以大大的提高学生学习的主动性和积极性，又对学生进行了知识的积累，更培养了学生敢于探索、勇于实践的精神。所谓“技巧模拟”，就是利用学生的好奇心与求知欲，营造出一种自觉探索新知的课堂氛围。

3. 打字竞赛模拟打字是学习计算机的一门基础课程。它即枯燥又艰难，是计算机学习的难点。那么练习打字有没有捷径呢？没有！要想练好打字，只有提高打字练习的兴趣，提高学生的“斗志”！“打字竞赛”是提高学生“斗志”和兴趣的好办法。先把“打字高手”的打字录象放给学生看，让学生想一想：“这些打字高手为什么打得这么快？”。其实，除了基本的打字要领外，勤练才是真谛。现在提高打字兴趣的打字软件很多，再进行一些比赛，使练习打字成为一种学习的氛围，一种争取的目标，甚至成为学生闲聊时的对象，打字就不会再是枯燥、乏味的学习内容了。所谓“打字竞赛模拟”，就是在学生当中构造一种竞技的氛围，以使包括打字在内的所有知识内容都能够有学生奋斗的目标和主动求知的动力。

4. 游戏模拟游戏是计算机中不可缺少的一部分，更是孩子生活中不可缺少的一部分。利用游戏来引导学生如何进行软件的安装与设置，使学生在玩游戏的过程中，能够更快的溶入计算机的世界中去，什么cpu[]什么显卡，什么声卡……等等问题，都会在游戏中轻松理解；什么操作系统的使用，什么打字的艰难，都会在游戏中失色；游戏和所有的软件一样也需要安装、运行、卸载等等，只要接触了游戏，就等于接触了计算机的一切；在玩游戏的过程中，同样会遇到这样或那样的问题，比如在遇到big5码的游戏时，学生会学用内码转换工具；玩3d游戏时，学生就会想方设法的去调试3d显卡的各种参数设置；在网上网的时候，学生会想方设法的寻找有关游戏的内容，什么

搜索工具，什么注册信息，什么下载、上传，都将迎刃而解。一切的学习都是那么自然而融洽。那么，将如何利用好游戏来帮助我们教学呢？可以让学生说说他所玩儿的这个游戏是什么类型的游戏，这个游戏是哪个公司制作的，都需要什么样的电脑配置，如何进行安装，如何卸载，并加以演示。这样，即可以拓宽知识面，又可以使学生主动的去寻求一些问题的解决方案(其实，每节课学生的游戏时间并不多，再加上这些问题的解决，时间自然就可以想见了，但即使是这样，学生仍然不会放弃这短暂的时间。由此可见，游戏在学生心中所处的地位是何等的重要)。所谓“游戏模拟”，就是在课堂上尽可能多的给学生更自然，更富有童趣的学习环境。

5. 维修模拟计算机发展到现在，仍然是一个不很成熟的产业，其中所产生的问题数不胜数。而解决计算机所出现的问题的过程，又是一个计算机知识经验积累的过程。在教学中计算机出现问题是经常的，如何利用这些问题来提高学生解决问题的经验也是知识积累的重要组成部分。要想了解计算机所出问题的症结，就必须对计算机有全面的了解，其间还要涉及到计算机生产厂商等等问题，利用好这些问题对学生进行教育，可以大大拓宽学生的知识面，是课堂学习与实际经验相结合的最好教材。所谓“维修模拟”，就是利用好各种突发事件，对学生进行知识经验积累的教学过程。

6. 综合模拟所谓“综合模拟”，就是把以上几点综合应用，以达到更好的教学效果。另一方面，就是由学生自己出题，自己解答。可以分组出题，交换解答，交换评分。这样，即可以考查学生学习的成果，又可以发挥学生学习的积极性、主动性和创造性，是对学生综合能力的大“阅兵”。

在科学技术飞速发展的今天，计算机的升级换代也快得惊人，我们的教学用机是很难跟上的，那么，由课外补课内，以多元化的教学来追赶飞速发展的时代，是必然的趋势，计算机课全方位模拟教学正是因此而产生的，它还并不成熟，有待各方面同人多多指正。

小学计算机课教学设计篇三

亲爱的老师:

对不起!我今天因为贪睡,没有去上计算机课,我知道是我不对,我没有严格要求自己更没有履行好一个学生的职责,我感到很抱歉,我以后一定积极上课,认真学习,绝不会让这种事情再发生。

计算机对于当代大学生来说是非常重要的课程,学好计算机更是我们的责任和义务,也是充实自己,为自己的未来打基础的一门课程,我们更应该重视计算机课的重要性。

今天,我做了一件让自己懊悔的事,违反了这是不应该的行为,现在我已深深认识到自己的错误,决心改正,知错就改是中华民族的传统美德,在我认识到自己的错误后,我将重新审视自己,重新学习让自己的行为符合做一名合格的大学生,我相信我一定克服克服困难,改正错误,我有决心也有信心.下次一定能战胜瞌睡.老师的教导和的指导会让我更有信心去学好计算机,学好每一门课程.战胜学习过程中的所有困难,成为一名优秀的学生。

方法

一、简述所犯错误,并定性之。

这是对自己开的第一炮,一定要猛烈、响亮,不能不痛不痒。但切记,炮一定要往空中放,不可往实处打。聊天室里泡美眉是吧?那要这样检讨——“我单身时代养成的积习未改,不是一个好男人”,千万不能说——“我只不过想换换口味”。

二、描述犯错过程。

这部分内容一定要扎实、扎实、再扎实,新闻的五个w一个都

不能少。但是一定不要漏掉一点，那就是在犯错过程中的心理活动。要凸现善与恶的搏斗，灵与肉的挣扎。搏斗得越惨烈，挣扎得越残酷，越能博得谅解和宽容。

三、剖析错误原因。

这是最见功力的部分，是决定一份检讨成败的关键。要彻底把自己打翻、砸烂、磨碎、煮熟，要揭开伤疤，触及灵魂，让杜鹃泣血，令岩石掉泪。这错误早期形成，长期发展，千里之堤毁于蚁穴，万里长城倒于自摸，百转千回不该这样走，千错万错不能这样错！当然不要忘了批判、控诉周围的环境——多么强大，多么沉重，多么凶险，多么肮脏！我本出淤泥而不染，奈何淤泥高过头；我本纯洁又无辜，奈何大家都有辜。看啊，这个人！瞧啊，这可怜的灵魂！

四、分析错误的影响，假设继续犯的后果。

错误严重，辜负期望，影响很坏，教训深刻，若不是领导及时指出、老师及时发现、父母及时提醒、女友及时察觉、有关部门及时介入，后果简直不堪设想！“不堪设想”这个词用得好啊！不但省下了许多笔墨，而且推脱了不少责任。所谓不堪设想，说白了就是谁都没工夫去想。

五、表一表决心。

这很简单，想想你平常是什么样子，反过来说一遍就行了。还要写一写你以后该怎么做就可以了。

例：保证再也不会犯类似的错误，坚决不会出现下一次。

小学计算机课教学设计篇四

计算机实作课也叫上机课，就是在学生学习和掌握了一定的理论基础之后，或是在观看了教师的教学演示之后，自己在

计算机上亲手操作，真正做到能懂会用。但众所周知，中等职业学校的学生(以下简称中职生)的学习积极性和主动性较差，进入实作室后，受到网络和各种游戏等的诱惑，可能达不到提高学生动手能力的效果，因此作为计算机专业课教师，应当在实作课的教学上多下功夫，让学生学有所得。

一、课前分析找到学生厌学原因

归纳起来，学生不愿学的原因主要有以下几种：

二、备课周全让学生有事可做

对每一位教师来说，备课的意义和重要性都是不言而喻的，如何备课，如何备好课，也是教师们一直以来不断探索和研究的课题。备课是教学工作的基本环节，要上好课，先要备好课，计算机实作课也不例外。

三、深入浅出让学生能懂会做

四、善加引导让学生协作互助

五、任务驱动让学生自主探索

六、结语

小学计算机课教学设计篇五

本节课的任务是字符的格式化，这是word的第二次课，第一次课通过让学生认识word[]在word当中输入些简单的简单的文本，让学生有对word这个软件有个初步的认识[]word的字符格式化主要是对word中的文字进行美化操作，这节课主要让学生掌握在word中对文字的字体，字号，字符修饰；接下去是提高部分，字符的其他格式，字符间距和位置，首字下沉，这是本节课的重点。在学生练习的当中产生一个问题，

相同的操作用一个格式刷的问题，这是本节课的难点。

这次课我在教学的时候注意以学生为本，让学生多实践操作，在实践操作中体会掌握word字符格式化的一些基本技巧。在第一节课时让学生在word当中自行输入一篇文档，让学生体会一下在word中输入文字的基本操作，这篇文档作为第二节课上课练习的材料，在第一次讲解字符格式化的时候，让学生自行操作，然后不保存，重新打开，第二次让学生在练习的时候再用到这个资料，达到重复利用。

觉得比较成功的地方：

2、老师讲解和学生演示结合的比较，让学生能比较好的掌握教学内容；

4、最后让小组长对本组不会做的学生进行个别辅导，保证每个学生都能掌握本节课的内容。

值得改进的地方：

2、可能对整堂课的驾驭能力不够，本节课的重点没有明确，没有讲清楚；

3、课堂内容安排的有些多，有些任务没法按设想要求完成。