

最新初一计算机教学反思 计算机教学反思 (精选8篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编为大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

初一计算机教学反思篇一

一眨眼，新学期已经过半了。现在，写一写我的《管理计算机中的文件》教学反思。这是第八周方老师来我校调研的一节课。作为学校信息技术学科的新老师，方老师说要听听我的课，感觉我蛮淡定的。说实话，心里忐忑的很，其实已经做好被批评的准备。因为今年的工作调整以后，截止到现在，都在忙学籍等校务工作，在学校很少有时间能静下心来备课，基本上都是带回家加班的。一节优秀的教学设计要经过精心的设计，经得起实践的检验。

本节课我以问题导学：“同学们的书包中经常装些什么东西呢？如果把大家的书包里的东西都堆放在一起，然后再去找回自己的东西，容易吗？”进而过渡到电脑经过长期使用后，文件变得越来越多，围绕如何便捷地在计算机中查找我们所需要的文件展开进行学习。

教学过程第一环节是讲解文件的路径、地址以及两个搜索通配符，任务是：查找出c盘中所有的pg格式的图片，请学生代表上台演示操作。

教学过程第二环节则以整理“世博会”文件夹作为任务驱动，结合演示，讨论等方法对文件的选定（连续文件的选定、不连续文件的选定），复制和移动。其间，抛出一个探究任务：同磁盘与不同磁盘间拖动文件的区别？配合ctrl或shift呢？学

生通过自主操作，得出正确的结论。最后是简单地提文件与文件夹的删除及格式化磁盘这两个内容。由于还有一点时间，我顺带提了：如何保证传输过程中文件的安全呢？引出了文件的加压、加密这一内容。

这是一节非常传统的课程，自我评价：这节课没有亮点，语言不简洁，规规矩矩。就如烁佳主任所说，这节课的难点就在于知识点零散，没有一条线索将其串起来。可以尝试用小组p赛的形式呈现这节课的内容。恩，这个idea不错。之前由于机房各种故障，所以前期习惯了信息技术课在没有机房的情况下进行，教学设计也跟着被“限制“了。方老师提出了以“侦破“作为线索来展开这节课的内容，这也是极好的。根据老师们给我的建议，我对它进行了修改。相信在大家探讨与建议中，作为新老老师的我将茁壮成长。

初一计算机教学反思篇二

知识与技能

- 1、了解计算机硬件和软件的概念及其关系
- 2、了解计算机硬件的各个组成部份及其作用
- 3、知道存储器的分类、内存 ram 与 rom 的区别及其作用。
- 4、了解软件的分类型知道常见的软件的类别。

过程与方法

- 1、通过让学生观察计算机的结构和主要部件了解计算机结构及各部分的作用
- 2、通过学习活动让学生体验计算机软件的分类型及其作用并归纳计算机系统的组成结构图。

情感态度与价值观

在学习过程中激发学生学习计算机基础知识的兴趣和积极探究的精神。

教学重点：计算机系统的组成及结构各主要部件的作用。 教学难点：计算机系统的组成及结构。

：多媒体课件、计算机设备

一、创设情境、导入新课

上课前先给学生提出谜语：不会说话会计算，不会想来却有脑，少了电源就睡觉，没有鼠标受不了。谜底：计算机。这就是我们本节课要研究的内容：认识计算机。

二、讲授新课

1、展示计算机设备

学生观察计算机，认识各部件，说一说他们的名称及作用，教师及时更正、补充。（出示显示器、主机、键盘、鼠标、音箱）

2、出示幻灯片，展示计算机各个设备，让学生连线组成一台能够正常工作的计算机。放大扫描仪，让学生认识，并说明其作用。引出输入设备和输出设备。

3、出示幻灯片，展示输入设备和输出设备的概念，并简单说明。

4、让学生把自己所拿的设备加以区分，在幻灯片上加以标注，明确输入设备和输出设备

5、外部设备

出示幻灯片，明确哪些属于外部设备。

6、了解神秘的主机

拆开主机，展示内部图。出示主板□cpu□光驱、内存条、硬盘，结合幻灯片，可以观察实物找出主机内的位置，也可以先看主机内部，认识名称及作用，说到内存条与硬盘时加以区别并引出内存储器、外存储器，并联系生活认识u盘、光盘、移动硬盘、软盘。

cpu是计算机的核心部件，相当于人的大脑。

存储器 存储器具有记忆功能，是计算机记忆或暂存数据的部件。 存储器分为内存储器与外存储器。

7、小游戏：明确主机内各部件的位置

8、计算机软件系统

由老师小时候玩游戏，但是在主机内找不出游戏引出软件。软件就是各种程序的组合，包括系统软件和应用软件。（1）系统软件 系统软件包括操作系统和程序等。操作系统是控制其他程序运行、管理系统资源并为用户提供操作界面的系统软件的集合。如□windows 操作系统□linux 操作系统等。

（2）应用软件 应用软件包括专用软件和通用软件等。如：迅雷□qq等。

9、小测试。

正确区分软件、硬件。

10、学生尝试总结，教师对其修改补充 学生通过自己本节课的学习，自己先进行本节课知识的总结，再由老师加以修改和补充。加深了学生对知识的记忆，也增强了学生的概括能

力和表达能力。

初一计算机教学反思篇三

随着信息技术的飞速发展，现代教育技术也越来越接近于现代信息技术，计算机辅助教学已越来越多地走进语文课堂，给教学带来了勃勃生气，它通过文本、图象、动画、声音等方式，创设情景，激发情趣，突出重点，突破难点，化静为动，发展了学生的思维，培养了学生的能力，打破了传统单一的教学模式，大大提高了课堂教学效率，推广和普及已是大势所趋，不少地方发展得轰轰烈烈。但与此同时，我们必须看到在课件制作和实际教学过程中，已出现了一些值得我们深思的误区。

人类已经进入信息社会，教育信息化已深入身心，多媒体计算机已广泛进入各中小学校，而且部分学校已经建立了校园网。多媒体cai的出现和发展，为学校的素质教育注入的新的活力。于是，许多老师认为只有选用最先进的计算机教学才显气派，才跟潮流，才是运用了现代化教学手段。至于录音机、投影仪这类常规的电教媒体好像已经过时，不值得去使用了。这种认识显然是错误的。因为，使用媒体只能是手段，手段永远是为目标服务的，衡量媒体使用的优劣不是看媒体是否高档，是否领先别人，而在于是否能使教学更生动，方便，高效。

传统教育媒体主要指非放映性视觉媒体，如教科书、黑板、实物、模型等。现代教育媒体的出现是否表现传统媒体可以取消呢？我听过一些公开课，发现在一些老师的课堂上，学生的课本竟一次也没有打开过，课文内容全在投影屏幕上。有的老师不论是出示几个词句，还是一个小练习，都要使用投影片，把小黑板，活动黑板弃之不顾。笔者认为，这种“喜新厌旧”的做法是不当的。更有甚者，有的老师还步入用电教媒体代替板书。代替实验的误区。板书是老师进行教学的重要辅助手段，是老师根据教学过程的进展逐步“板

演”的，是根据老师所传授知识的内在逻辑顺序而进行的。一般，主体板书一直保留至本节结束。可见，板书不是几张幻灯片可分割完成的。而用电脑动画来代替实验操作同样不可取。如一位教师在教《乌鸦喝水》时，使用了多媒体动画，演示乌鸦把石子一颗一颗放进瓶里，瓶子里的水渐渐升高的过程。结果，许多学生注意力集中到乌鸦的神态动作上，并且由于制作技术原因，动画中瓶子里的水是升得比较快的，学生对“一颗一颗”、“渐渐”等重点词的理解，体会并不深。另一位老师在同一课的教学中，使用了传统的教学手段，准备了瓶子、石子做实验，还请学生上台动手试一试，并提醒学生观察瓶子中的水，放进一颗石子是看不出水明显升高的，让学生了解到乌鸦的耐心，对渐渐升高有感性的认识。

初一计算机教学反思篇四

双绞线的制作是计算机网络的第一个实验，本实验在学习完双绞线相关理论知识的基础上，让学生动手实践，掌握好双绞线的制作方法。因为直观明了，而且学生感觉该知识非常有用，所以学生的学习兴趣非常的浓厚，实验完成之后，学生大部分都能完成实验任务，达到实验目的。

本实验结束之后，有如下反思：

- 1、教师演示时，最好把568b线的排线写在黑板上，因为学生不是全部都能记住这个排线。
- 2、制作网线的实验步骤不要求学生记下来，可以教师在演示的时候一次性的讲解清楚，动手性知识忌讳死记硬背。
- 3、制作完直通线之后要求学生马上用测线仪测试连通性，很有可能这时并不是全通，这时学生急需教师传授能全通的技巧，此时教师可以借机讲解几个要注意的问题。
- 4、制作完交叉线之后，用测线仪测试，展示给学生交叉线跟

直通线的区别，以巩固直通线与交叉线的区别这一理论知识。

5、知识拓展，万一有学生制作的网线不能全通，要求至少能通几根？哪几根？这样也可以连通吗？把问题留给学生。

6、本实验很有可能有学生的网线一直都不能全通，进而对学生心理素质方面的教育，戒骄戒躁，功夫不负有心人。

在整个实验教学过程中，教师其主导作用，学生才是主体，以学生的动手实验为主，教师的实验演示只是引子，引导学生完成实验任务。在学生的动手实践过程中让其完全掌握好这一实验内容。

初一计算机教学反思篇五

计算机教学是一门新兴的课程，它主要强调学生实际上机的操作能力，但学生当中实际水平又有差异。有的学生家中有电脑，某些知识早已掌握，而有的学生却对电脑刚刚接触，了解甚少。这不像其他的公共课程，大家基本都处于同一水平，所以要求我们计算机教师在进行教学时要合理设计教学任务，能涉及到各个层次的学生。

2、要进行合理的任务设计

由于计算机教学以传授实际操作为主，所以教师要针对这个目的设计一系列的任务，并且这些任务可以被学生所接受。教师进行“任务”设计时，要从学生实际出发，充分考虑学生现有的文化知识、认知能力、年龄、兴趣等特点，遵循由浅入深、由表及里、循序渐进等原则。对于新内容或一些有难度的“任务”，教师最好能事先演示或给出清晰、详尽的操作步骤，便于学生自主学习。实践证明，学生在完成一个与他们的实际生活与学习密切相关而且比较有趣的“任务”时，他们会非常专心致志，乐此不疲。

3、提高学生练习的时间

计算机教学最后要达到的目的就是让学生能熟练的进行上机操作，所以在教学中要多留出一些时间给学生进行上机操作练习，即所谓的“百讲不如一练”。教师可以通过任务的布置，让学生在操作练习中学会知识，巩固知识。

初一计算机教学反思篇六

我是一个新参加工作的计算机教师。我记得伟大的科学家爱因斯坦曾说过：“兴趣是最好的老师”。激发学生的学习兴趣是教育教学过程中提高教学质量的最有效途径之一。”学生爱上计算机课，但是这种爱好往往表现在学生喜欢玩游戏，看flash动画等等。而对一些基本的知识、技能却不愿认真地去学习。因此，我们在教学过程中要精心设计导入，诱发学生学习动机，激发学生学习兴趣，从而达到提高效率、学以致用目的。我在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

既然学生爱玩游戏，那么就让学生通过玩游戏来激发他们的兴趣。把计算机新课的内容融于游戏之中，激发学生学习的兴趣，在学生浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能。

例如四年级的学生学习指法是非常枯燥的，如果教师一开始直接讲解手指的摆放要求和指法要点，学生不但觉得学的很累，而且很不愿学，更不能强迫他们练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《金山打字20xx》比赛谁的成绩好或者与老师比赛。于是就有同学提出如何能够打得又对又快。在这种情况下，我再讲解指法练习，指法要领，学生学得就非常认真。经过一段时间的练习后，学生们再玩金山打字游戏时就感到轻松自如了。这样，既保持了学生学习计算机的热情，还可以促使学生自觉去学习计算机知识。

既然学生对计算机感兴趣，那么，在讲授基础知识时，我利

用网络教室软件，每个学生只需看自己眼前的电脑即可欣赏老师的精彩演示，这样既可以进行重难点的讲解又可以进行示范演示。课堂上演示我在课前精心制作的powerpoint幻灯片等课件，配以优美的音响效果，学生的注意力被完全吸引到教学上来。教师再也不用为维持课堂纪律而花费过多的时间，完全可以把精力放在课堂教学的现场发挥之中，让学生学到更多的知识，获得更多的技能。

初一计算机教学反思篇七

中西方翻译活动自古皆存，但翻译研究的确立，则是在美国翻译理论家詹姆士·霍姆斯(james holmes)发表的题为“翻译研究的名与实”论文之后。该论文构建了翻译学的基本框架，翻译也作为一个独立的学科，登上学界的舞台。

在中国，不少翻译学理论问题一直受到关注，也不乏多种设想和描述，但总的来说，依然缺乏系统性的研究框架，更多的是沿用了西方的翻译学研究体系。世纪之交，“西方中心主义”的思维模式逐步受到挑战，对构建一个基于东方思维的翻译理论的需求愈大。生态翻译学(eco-translatology)是近年来由中国学者胡庚申教授提出的全新翻译理论，是在翻译适应选择论的基础上，从翻译生态的视角出发构建的。这一翻译理论的建立，对翻译活动、翻译过程乃至翻译教学，都有着重要的启发意义。

而在经济全球化背景下，日益国际化、专业化、技术化的翻译市场给新技术提供了需求，教学中补充计算机辅助翻译技术的训练也是大势所趋。而计算机辅助翻译技术区别于机器翻译，是以译者的主动性为核心，与生态翻译学的理念相符。因此笔者认为，可以以这一翻译视角来把握翻译教学的理念方向，探索计算机辅助翻译教学实践方法。

生态翻译学将生态学(ecology)和翻译学(translatology)结合

起来，从生态学视角对翻译进行综观，是一项具有跨学科性质的交叉研究。

生态翻译学理论根据达尔文进化论的“适应/选择”为基本原理和思想指导，将翻译定义为“以译者为主导、以文本为依托、以跨文化信息转换为宗旨，翻译是译者适应翻译生态环境而对文本进行移植的选择活动”。这一定义，将翻译研究视野扩展到了整体翻译生态(译境)、文本生态(译本)和“翻译群落”生态(译者)，探讨此三者关系。

一方面，译者适者生存、发展；译品适者生存、长效；另一方面，这三者以译境为限，以译本为据，以人为本，体现较强的逻辑性、科学性和实践性。换言之，这一解读将译者作为整个翻译过程的核心，结合原文、源语、译文这三者的生态环境，互相关联读者、文化、语言、作者和社会交际等因素。

当今科学技术日新月异，在机器翻译领域，谷歌推出了全新的整合神经网络的翻译工具——谷歌神经机器翻译系统(gnmt: google neural machine translation)[]将并且这一系统将最先投入到最困难的汉英互译领域，给人工翻译效率带来冲击，但这一翻译系统依然缺乏对上下文语境的判断能力，译文水平尚不尽如人意。

计算机辅助翻译技术区别于机器翻译，以译者为核心，以翻译记忆为依据，对译文进行译前、译中及译后编辑，把握译文生态环境，并通过项目管理对翻译项目进行整体把控，促进跨文化信息的转化，体现了人在翻译过程中的不可或缺其核心技术和功能，与构建翻译生态环境相符。

将生态翻译理论应用于计算机辅助翻译教学中，需要教师转变教学理念，改变以往的“以教师为核心”的教学方法，以学习者为核心、强调自主翻译学习。根据生态翻译学理论，师生的关系应从“授”与“受”转变为翻译生态环境中翻译活动主体间的平等互动，通过社交工具(如微信)，或网络教

学平台(如blackboard[]蓝墨云班课)来共建共享教学资源,使师生的知识、认知和生活世界融合成一个有机的、和谐的翻译教学生态环境。

3.1 语料库驱动的翻译教学

随着语料库方法的引入,其作为翻译教学的资源和手段越来越受到研究人员和教师的关注。这一方法是在翻译课堂上让学生以合作的形式建立针对特定专题(如财经、法律等)的翻译语料库,不仅能激发学生学习翻译的积极性,且最终建成的翻译语料库亦能成为学生将来工作时有用的翻译资源,可谓一举两得。

基于语料库的计算机辅助翻译教学平台有两个不可缺少的模块:一是教学模块,一是语料库模块。这种平台应该融入基于过程的翻译教学法思想,并能够充分利用语料库方法与资源的优势,从而充分发挥学生译者的主动性,创建一个学生积极主动参与、教师介入支持的翻译教学环境。而现今校企合作开发的翻译模拟实训平台或机辅翻译教学系统多数都包含这两个模块,以过程为导向的教学法思想为核心,以语料库为依托,充分利用学生译者的主观能动性,转变教学核心。

以东方雅信的机辅笔译教学系统v5.0为例,其整合了其自身语料库,并提供双语平行语料库导入导出功能,建立翻译记忆,允许重复使用。这促进了翻译教学中角色的转变,也提高了学生对整体翻译生态的认知,促进译者适应、选择和文本移植,提升学生为译者的“主体性”。

3.2 “作坊式”网络互动翻译教学

“作坊式”翻译教学即“翻译工作坊”(translation workshop)[]是一群从事翻译活动的人们聚集在一起,并就某项具体翻译任务进行见仁见智的广泛而热烈的讨论,并通过不断协商,最终议定出该群体所有成员均可接受或认同的译

文的一种活动。教师扮演调解者、组织者、促进者、监管者角色，以学生为核心，组织多人小组，默读、思考可能遇到的翻译困难，分享各自的翻译策略，并相互比较译文，最终由教师收集、评价最终译文。

这种教学模式，最佳实现途径即网络化的互动教学模式，并通过教师-学生的积极互动，共建一个和谐的翻译生态环境。同样以雅信机辅笔译教学系统v5.0为例，教师端可以进行教学管理、教学评改、在线答疑，学生端能够进行翻译在线学习、实训演练、在线提问、在线交流，老师和学生通过网络和中心的机辅教学系统连接，整合实现“作坊式”网络互动翻译教学。

3.3 项目管理教学

计算机辅助翻译技术其中一个重点功能便是翻译项目管理，一般包括项目的建立、整体评估、术语库导入、预翻译、项目拆分等。现今大型的翻译项目，区别于以往，要求多个译者协同翻译，以提高翻译效率。尤其是一些应用性文本，如科技、商务、旅游、公务文本的翻译，具有鲜明的目的，受时限、人力资源分配的制约，尤其需要“项目管理”的理念和工作方法，使翻译工作系统、有效。

教师可以将学生分成实训小组，分配项目经理、译员、审校等角色，进行完整正规的翻译流程处理。学生项目经理负责翻译的内容进行处理，形成电子文档，然后导入到系统中，并在项目进行过程中对项目风险进行评估。然后项目经理进行翻译内容的分发，即指定译员和审校。译员通过cat的方式进行翻译，保证翻译的质量以及速度。审校查看翻译的内容，进行分时段审校。这些角色都由学生译员担任，不仅仅培养学生的翻译技巧和能力，更面向市场，培养学生译员对整体项目的把握，培养优秀的管理者。在教学中融入项目的思想，使学生掌握基本的翻译项目流程和管理理念、方法，促使学生熟悉翻译市场生态系统。

生态翻译学以东方哲学高度重新观察研究翻译活动，跨越了学科界限，自然科学与人文社会科学沟通一致的趋势，已成为当代科学研究的重要特征之一。这一理论的出现，反映了翻译学研究的一种趋势，那就是由过去的单一学科研究视阈，转向跨学科、多学科研究范畴。在经济全球化的今天，传统翻译已无法完全满足高效翻译的需求，需要计算机辅助翻译技术来“解放人的手”，翻译教学也应与时俱进，适应翻译生态环境。计算机辅助翻译教学软件独特的教学体系和功能，较传统翻译教学而言，对构建以译者(学生)为核心的独立主体具明显优势。以生态翻译视角重新审视翻译教学，给计算机辅助翻译教学同样提供了新的思路，也给翻译教学实践提供了新的途径和方法。

初一计算机教学反思篇八

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。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)