

计算机教学反思(模板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。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

计算机教学反思篇一

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。

计算机教学反思篇二

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。

计算机教学反思篇三

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。

计算机教学反思篇四

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。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。

计算机教学反思篇五

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。