

最新计算课教学反思(通用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。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

计算课教学反思篇一

教学加减法、乘除法的运算定律，学生对单纯的运算定律能有个初步的理解，但是对实际计算中运算定律的运用不能灵活地加以运用，对这节的教学我有以下几点想法：

对于小学生来说，运算定律的概括具有一定的抽象性。在此基础上，本单元的教学应着重帮助学生把这些零散的感性认识上升为理性认识。在“交换律”这节课中，教师在目标领域中设置了过程性目标，不仅和学生研究了“交换律”“是什么”，更重要的是让学生体验了数学问题的产生、碰到问题“怎么办”和“如何解决问题”。激励学生从已有的知识结构中提取有效的信息，加以观察、分析，主动获得“加法交换律和乘法交换律”，在问题解决的过程中既获得了解决问题的方法，又体验了成功的情感。

对于小学生来说，运算定律的运用具有一定的灵活性，对于数学能力的要求较高，这是问题的一个方面。另一个方面，运算定律的运用也为培养和发展学生思维的灵活性提供了极好的机会。教学时，要注意让学生探究、尝试，让学生交流，相应地，老师也应发挥主导作用，当学生探究时，仔细观察，认真揣摩学生的思路，酌情因势利导，不失时机地给予适度启发，当学生交流时，耐心倾听，洞悉学生的真实想法，加以必要的点拨，帮助学生讲清自己的算法，让其他同学也能明白。

(1) 找准教学的起点。对学生学习起点的正确估计是设计适

合每个学生自立学习的教学过程的基本点，它直接影响新知识的学习程度。在过去的学习中，学生对加法和乘法交换律已有大量的感性认识，并能运用交换加数（因数）的位置来验算加法（乘法），所以这节课教师把重点放在引导学生发现并用数学语言表述数学规律和总结怎样获得规律的方法上，使学生的认识由感性上升到理性。

（2）找到生活的原型。加法交换律和乘法交换律的实质是交换位置，结果不变，这种数学思想在生活中到处存在。本节课首先引导学生观察身边的现象，渗透变与不变的观点；采撷生活数学的实例。引导学生产生疑问，同时激发学生大胆探索的兴趣。

（3）改进材料的呈现方式。教材只是提供了教学的基本内容、基本思路，应在尊重教材的基础上，根据学生的实际对教材内容进行有目的的选择、补充和调整，让学生参与教学材料的提供与组织，给学生创设了一个创新和实践的学习环境，既激发了学生的学习动机和探究欲望，又使学生的身心得到了一种成功的体验。

计算课教学反思篇二

长期以来，课堂上教师滔滔不绝，学生默默聆听的教学方式和“以本为本”的教学准则阻碍着学生的发展。尤其在计算教学中，教师总是严格、忠实地执行教材。学生的计算虽不成问题，但他们往往只知其然，不知其所以然，并且缺乏自主构建、自主探索，不利于学生的思维发展和能力的培养。在新课程的推进中，学生的学习方式是我们关注的焦点。因此，在新理念的引领下，我作了如下尝试。

师：同学们喜欢去超市购物吗？今天，老师先让大家尽兴地去超市逛逛，好吗？

师：大家的收获真不少，能介绍一下你买到的东西，描述一

下付款的经过吗？

生1：我买了1只足球98元，我付出100元，营业员找给我2元。

师：为什么能找到2元？

生1：因为足球只要98元，而我付了100元，多付了2元，所以营业员要找给我2元。

师：噢，原来这样。

生2：我买的是彩电，我付出20xx元，找回1元。

生3：我也买了1只足球，我先付出90元，再付出8元，这样就不用营业员找了。

.....

师：在买东西的过程中，你们感到哪种付款方式最方便？

生1：我认为付出整十、整百、整千元，再让营业员找一些零钱比较方便，这样我们不必带一些零钱去购物了。

生2：我认为身边正好有零钱的话，要多少钱就付多少钱，不用营业员找了，也好把零钱用了，减轻负担。

师：营业员们，你们的收款过程又是怎样的呢？

生：他们买足球的话，大部分都付100元，我收了钱后，再找给他们2元。

师：为什么还要找给他们2元？

生1：因为足球是98元，我多收了2元，所以要找给他们，否则就占人家的便宜了。

生2：我记得有一位顾客买了一台vcd□他付给我3张100元，1张50元，2张20元和1张5元，正好是395元，我就不需要找钱给他了。

数学来源于生活，从学生的生活经验和已有的知识出发，将数学活动与他们的生活、学习实际相连，创造生动有趣的活动情境，在活动的体验中，去探索与之相关的数学问题。这不仅能够较好地激发学生的学习兴趣 and 求知欲望，使他们积极主动地参与数学活动，而且能最大限度地发挥他们的聪明才智和创造潜能。

在这个教学片断中，教师为学生创设了模拟购物的活动情境，再现生活原型，让学生投入到愉悦的“购物”活动中。热闹、欢快的购物场面，似乎使他们忘却了那是正在上数学课，而考虑较多的就是怎样付款和收款，从中不断地体验到“多收了钱要找给人家，多付了钱要找回”。在热热闹闹购物之后，让学生交流购物经历时，教师不失时机地追问：“为什么要找给2元？”“为什么能找回2元？”“哪种付款方式最方便？”为学生探究简算方法，突破教学难点起了良好的铺垫。

计算课教学反思篇三

连减的简便计算是四年级数学下册第三单元的内容，是简便计算的重要组成部分。

1、本节课我先以两组口算题为引子，即类似 $72-6-4$ 和 $72-(6+4)$ 的题目。口算结束后，我问：“你们喜欢算哪一组？为什么？”让学生初步感知连减的简便算法，从而导入本节新课。

2、在探究新知环节，我放手让学生探索各种方法，创设宽松和谐的学习氛围。解决“还剩多少页没有看？”这个问题时，让同学们利用自己的生活经验和已有的知识，用自己的思维方式积极主动地尝试，不同的学生用不同的想法解决问题，

最后得出三种解法，老师尊重学生的三种意见，让学生自己介绍解决问题的方法，并领悟各种简便计算方法，在交流探索中，培养学生根据具体情况，选择算法的意识与能力，力求使每位学生都获得成功的喜悦。也能创造出宽松和谐的学习氛围，一改计算教学的枯燥乏味。

3、在学习简便计算的方法中，让学生将自己的计算方法跟其他同学的方法进行比较，说说自己解法的优点、缺点，通过不同解法的比较来认识和选择最简便的方法，但至于“怎样简便”就没有统一的评判标准，因为学生中存在着个体差异，因此我在教学要求的把握上就因人而异，区别对待。比如有些学生会认为这种方法简便有些学生就认为不简便，很自然就会产生不同的评价判断，最后还多问一句：“你喜欢哪种方法？为什么？”这样的话，学生就会择优录用了。教师有意识的让学生从小就学会“多中选优、择优而用”这种思想方法，也体现了新课标中的算法多样化。

4、设计多种练习，培养学生解题的能力。

教师既要抓住知识的核心问题“连减的简便运算”引导学生主动探索，积极投入知识的发现、理解、掌握、运用的过程，又要点到为止，淡化教的痕迹，充分利用个别学生的资源影响全体，展开教学，切不可在教学中独揽课堂，过度限制、剥夺学生自主学习的权利。开放式的教学活动给学生充分的信任，使学生更乐于探索、善于交流、敢于评判，真正成为学习的主人。教师作为课堂的组织者和引导者，课堂不再是教师表演的舞台。

计算课教学反思篇四

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。

计算课教学反思篇五

本节课一方面巩固学生对加法交换律和结合律的理解和运用，另一方面是让学生在学的过程中进一步体会到学习运算律的价值。在第一节课的教学中，在揭示运算律的意义时，也曾提到过，但只是点到为止。在本节课中是作为重点来讲的。所以在教学时，要着重体现出学生运用加法运算律进行简便计算的探索过程。

例如在教学例题： $29+46+54$ 时，首先让学生尝试自行解决，大部学生根据已有的知识，知道应该从左往右计算，先算 $29+46=75$ ， $75+54=129$ 。少部分学生通过观察发现 $46+54$ 能凑成100，可以先加起来： $29+46+54=29+(46+54)$ 。将两种做法让学生书写在黑板上，让学生进行观察比较。追问：第二种方法正确吗？为什么可以先计算 $46+54$ 呢？（生：可以凑成100，整百数再加一个数就简便了。）这样对比的结果是显而易见的，使学生清楚地认识到进行简便计算是运用运算律的结果，同时学生也能体会到运算律的价值所在。

新课改提出：教师应激发学生的学习积极性，向学生提供充分从事数学活动的机会，帮助他们在自主探索和合作交流的过程中真正理解和掌握基本的数学知识与技能、数学思想和方法，获得广泛的数学活动经验。当学生的学习兴趣被激起，强着发表自己的意见时，我提出让学生通过小组合作，去验证自己的猜测，这是符合学生的内心需要的，他们需要动笔计算证实自己的想法，需要同伴合作及时解决问题，需要通

过事实来证明自己是对的。合作不是盲目的，由于合作前的充分酝酿，学生都积极投入到小组学习中。而且在合作前，我给学生提出要分工合作，使学生的活动能够有序进行。合作是成功的，先是紧张的举例验证，然后是有效的总结交流。规律的得出顺理成章，同学们体验到了探究的乐趣，体尝到了成功的快乐。我也体会到了教学的乐趣。

计算课教学反思篇六

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

简便运算是充分合理地应用运算定律、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。

计算课教学反思篇七

《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！

计算课教学反思篇八

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。