

# 最新计算机病毒防治教学反思与总结 认识计算机教学反思(实用5篇)

对某一单位、某一部门工作进行全面性总结，既反映工作的概况，取得的成绩，存在的问题、缺点，也要写经验教训和今后如何改进的意见等。相信许多人会觉得总结很难写？以下是小编精心整理的总结范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

## 计算机病毒防治教学反思与总结篇一

《认识计算机》一课是一年级学生学习电脑的入门课。在这之前，学生不知道什么是显示器，什么叫主机……可以说这一节课的能否上好关系到以后学生对电脑是否感兴趣，是否愿意学。所以说，怎样把这节课上好，我费了很多心思。

我想一年级的孩子一定愿意听故事，要通过一个故事引起孩子们的兴趣。我给同学们讲了这样一个故事：乐乐小朋友告诉我她晚上做了一个梦，梦见自己来到了一座宫殿门前，她刚要进去，门口把守的士兵对她说：“小朋友，这里是电脑王国，我们规定凡是来这里的人，必须认识我们电脑家族当中的主要成员，还要回答他们提出的问题。乐乐小朋友遇到了困难，她向同学们求助。这时我就问同学们愿不愿意帮助乐乐小朋友？要想帮助她，必须先和电脑家族当中的主要成员交上朋友。

引发了学生学习电脑的兴趣，在新授当中，我做了多媒体教学课件，介绍了显示器、主机、键盘、鼠标、音箱、打印机这些电脑主要组成部位的作用和特点。让学生听完自己总结。在课件当中，我采用图像、声音相结合的方式。在图像上，用到了卡通图像，学生在看到这些图像时，都瞪大了眼睛，非常好奇；但在听到了以儿童化、第一人称配音的声音时，又都听得非常认真。总结时，学生们都争先恐后，说得非常

好。学生每总结出一个，我都贴一个板书，结合一年级学生认字不全的特点，在每个板书上都加了拼音。

学生总结完以后，我做小结。然后告诉同学们，我们已经认识了电脑家族当中的主要成员了，现在我们可以帮助乐乐小朋友了。这一部分还是在课件中完成，乐乐小朋友从“智慧门”进入到电脑王国中，她每游玩一个地方都要回答一个问题，采取抢答的方式。通过抢答，看看谁是最乐于助人的小朋友。这样一来，不仅巩固了刚学过的知识，还能活跃课堂气氛，增强学生的竞争意识和参与意识。

当乐乐在同学们的帮助下，已全部答对了这些问题时，电脑王国奖励给乐乐一些电脑部件，这时乐乐又问同学们了：“我怎么把它们组合成一台电脑啊？”我问同学们：“你们想不想自己动手也组合一台电脑啊？”让大家以小组为单位，看看哪个小组组合得最快。这不仅能进一步巩固所学知识，还培养了学生们团结协作的能力。

最后，我问同学们，我们能用这台电脑干什么。让大家进行小组讨论。这是结合实际生活，锻炼学生们观察事物的能力和表达能力。

在轻松、愉快的环境中这节结束了。学生不仅学到了知识，还开阔了眼界，锻炼了同学之间的团结协作能力和动手能力。这节课充分考虑到了一年级学生的认识特点，在教学设计上力求让学生在玩中学、乐中学。打破了传统的教学模式，在创设的情境中，以学生为主体，教师进行引导，体现了新课改思想。

同时，也存在一些不足。学生在教师的引导下自学完以后总结，教师小结时，可以让学生看看身边的计算机每个组成部分都是什么样的。在课件中，介绍的不全，如键盘有白色的，还有彩色的；主机箱有立式的，还有卧式的；鼠标有三键式的，还有两键式的……这些教师在小结时，应该加以补充。

否则学生可能以为这些部件就像课件中所看到的这样，没有其他的样子了。

在以后的教学中要避免出现这些情况，把课改的精神吃透，贯彻到教学当中，不断提高教学质量，真正实现素质教育。

## 计算机病毒防治教学反思与总结篇二

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。

### 计算机病毒防治教学反思与总结篇三

“好，下面进行第二个任务——下发接头命令”老师说：“看，文章里是不是有很多1，2，3（请你到1人很多，你得找到1名女子，是通讯员，她穿2裤子□2t恤，戴2书包，穿3鞋，请你穿3裤子，3领带，3衣服，3鞋，戴3提包，3墨镜.....）.给你们30秒钟，看谁先把1，2，3分别改成火车站，灰色，蓝色。

“叮——时间到，谁把这些都改完了？”教室里鸦雀无声，大家都很有遗憾。

“没有吗？”老师说：“那我可讲了。打开‘编辑’，‘查找’，是不是有三个格子呀？点中间那个格，就会出两行，上面一行是‘把——换下来’，下面一行是‘把——换上去’，

比如，你要把1换成火车站，就要在上面一行录入‘1’，下面一行录入‘火车站’，选择“全部修改”，电脑就会提示“您改了\*\*处”。

“第三个任务是抓捕嫌疑人，桃心里c的个数代表几点□c的形状代表几号楼，老师告诉我们用‘编辑’，‘查找’三个格里点最左边的那个，先在框里录入c□然后把左下脚下拉框上面的那行字上面打上勾，再点‘查找全部’，再点‘查找全部’，就会告诉你含有多少个c□

哈哈，在老师的指导下，我学会了在word文件里查找和计数，我成福尔摩斯的小助手了。

## 计算机病毒防治教学反思与总结篇四

课堂教学是一门教学艺术,计算机课的导入部分在整个课堂教学中起着提纲挈领的特殊作用.教师如果能够设计出构思巧妙、想象奇特的导入方式,就能够把学生的注意力集中起来,从而为课堂教学奠定一个良好的基础.现将计算机课的.导入做初步、浅显的探讨.

作者：王申作者单位：辽阳市辽化职业中专刊名：成才之路英文刊名□theroadtosuccess年，卷(期)：2009“”(12)分类号□g71关键词：心理情境兴趣

## 计算机病毒防治教学反思与总结篇五

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一

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。