

最新宇宙大飞船教案反思 走进键盘大家庭教学反思(模板8篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

宇宙大飞船教案反思篇一

兴趣是学生学习的原动力，是让一个人产生学好某种知识的稳定倾向。小学生对计算机感兴趣的原始点不在课堂中枯燥的知识的学习上，而对游戏特别感兴趣，计算机本身就设计了游戏的功能。利用这些功能，可以把计算机新课的'学习寓于游戏中，激发学生的学习兴趣。

在指法练习教学中，计算机课堂中没有比指法练习更无趣的事情了，多数教师讲解时都是先讲指法的基本知识及怎样放手的位置、坐姿、要点等，这正是导致学生对指法练习厌倦的原因之一，最终的结果是每一堂课都要强迫学生在“失望甚至是绝望”中学习。在实际教学中，计算机里安装了《打字通》，在学生与学生之间、学生与教师之间开展打字比赛，学生在游戏比赛中发现，要取得好成绩必须要熟练掌握键盘和精通指法。进而有聪明的孩子就提出了如何能快、准、好地打字的问题。这时候我抓住机会，掌握学生的心理，讲解指法练习要领，学生就很认真的学习。结果即保持了学生学习计算机的热情，又能使学生自觉地去钻研计算机，而打字技术的掌握就更不在话下了。

宇宙大飞船教案反思篇二

上完《走进春天》综合实践活动，使我对综合实践活动又有

了一些新的认识，现结合活动谈自己的几点体会：

一、真正实现小组合作、发展每个学生的个性

活动中，引领学生走进春天，让学生有目的、有计划地对春天的植物，春天的动物，春天的人进行细致的观察，使学生在观察中走进自然，贴进生活。从而达到让学生由无意性接触春天到目的性观察春天的效果。在资料收集期，不少同学上网查资料，访问家长、老师，忙得不亦乐乎。在活动中，学生的眼睛变亮了，嘴巴变得会说了，手也变得会写了。通过本次活动的开展，同学们从中学到了不仅仅是关于春天的丰富多彩的知识，更重要地是学会了怎样多角度观察事物，怎样去与同学合作完成任务。这对他们的能力发展的作用是不言而明的。

二、关注学生的年龄特点、兴趣爱好

《走进春天》这一课题，来源于生活，学生能够对这一课产生浓厚的兴趣。在教学过程中，整合各学科知识，进行综合实践学习，培养了学生主动参与、认真观察等学习态度。在活动中掌握比较，探究，合作的学习方法，使学生形成对身边世界的兴趣，培养发现和解决问题的能力、多元学科不同领域的综合运用能力。

三、建立新型师生关系，注重过程性指导

《走进春天》这一课，尊重学生自主性、创造性，保障学生的参与权。让活动课成为不是老师叫学生做什么，而是学生主动想做什么的课程。营造师生民主平等的氛围。教学中，我十分注重让每个孩子都来动手、动口、动眼、动脑、动情，让学生多方位的感受，同时自己也来参与孩子们的活动，如和孩子们一起找春天，带着孩子一起唱歌曲，使自己真正成为学生学习的合作者、组织者，构建一种民主和谐宽松的教學氛围。学生根据自己的特点选择不同的活动方式（观察、

调查、制作等）、多样化的活动方式（集体、小组、个别等），都能积极主动的搜集资料。并且形成了不同的汇报方式（有绘画、语言、音乐、书法、还有照片等等），对学生的活动尽可能多地给予鼓励、赞扬、肯定、积极的建设性的意见和建议，牢记每个学生都有长处，让学生尽可能多地体验到成功感、满足感，发展自信心。活动中，为了让孩子们不在自己的研究中孤立无援，也避免老师过多的参与和指导，我只是以一个协助者，一个顾问的身份出现，这使孩子们心理上的了依托，也得到了活动的主动权，开展活动也更有热情了。

四、注重探究式学习方式，培养学生用多种方式搜集资料的能力

通过综合实践课不仅要使孩子认识春天的变化，培养孩子乐于探索的好习惯，更要让学生体会成长的快乐，培养热爱生活、热爱大自然的良好情操。根据学生的特点，在教学过程中，我帮学生设计了一系列学生乐于接受的活动，激发学生参与学习的热情。让学生在活动过程中，感受到生活中处处有春色，处处有生命，感受到成长的快乐，同时增强他们热爱生活、热爱大自然的情感。

五、不足

活动已结束了，活动中我还有许多不尽人意的地方。比如：内容不够全面，调查不够深入，特别是活动中教师对于学生的回答，处理不够细，评价随意性太强。另外在学生汇报春天的活动时，可以调动学生积极性，说一说心情怎么样，发言时尽量给学生话筒等等，这样学生会更有成就感。

宇宙大飞船教案反思篇三

新课改倡导的美术教学，既要重视学生对艺术的感受、表现和创造力的培养，还要注重美术更多地与生活相联系，创建

多维互动的有利于学生自主学习的教学组织形式，让学生在宽松的氛围中感受美，让学生在活动中学、在玩中学，让学生围绕目标自主选择内容、材料和方法，让学生在知识探索的过程中发现规律。我在教学中，以教材为依托，拓展教学空间，开阔学生的眼界。让学生走进大自然，耳闻目睹领略了大自然的美丽，口头表达自己的观察所得，表达自己的真实情感，努力用新的理念来组织教学，收到了较好的效果。在课堂的一开始，我就以送学生两份礼物，引起学生的好奇心。

通过第一份礼物送动植物图片使学生保持良好的课堂纪律；第二关带学生去大自然城堡，激起学生的学习兴趣，通过图片让学生看到大自然的城堡，但是若想去看看里面的美丽景色，就得闯过三关，学生的积极性很高。在四关里，我分别让学生通过猜一猜用耳朵聆听大自然的声音，想想这是大自然的什么声音，摸一摸通过小朋友能干的小手，触摸大自然，闻一闻用小朋友的鼻子闻一闻大自然的味道去感受大自然。这个环节进行的很顺利，学生的学习积极性也很高，顺利过关后欣赏大自然的图片，感受大自然的五彩缤纷，通过他们的眼、耳、鼻、手感受了大自然的奇妙，美好。最后，引申到在大自然中的活动。

对于我自己定的教学目标第一点：动用感官，欣赏大自然的美好，增强自己热爱大自然的情感。学生的学习积极性很高，整节课上得非常的轻松愉悦。但总觉的没抓住中心，内容散乱，没有串联成一条线，在进行教学设计时，对于设定的目标具体在教学环节中怎样达成的能力还是欠缺，实际课堂中没有将教学目标很有效的达成。

课堂中最不好的就是每个知识点都如蜻蜓点水般点过，没有具体的落实，自己以后也要更注意这一点，对于教材解读的更深入，在进行教学设计时，更多的思考怎样在这一堂课中将自己的教学目标很好的落实、达成。

宇宙大飞船教案反思篇四

键盘是计算机最基本、最常用的输入设备，是我们与计算机交流信息的重要工具之一，用它可以向计算机输入信息。在之前的学习中，学生已经掌握了鼠标的操作，鼠标的操作相对来讲还是比较容易的。接下来这节课开始，要让学生掌握键盘的操作技能，学生掌握的好坏，直接关系到学生以后的指法的学习，所以这是一节起始课，在今后的学习中具有重要的基础作用。教材根据教学重难点安排了五个学习板块，分别是键盘分区，主键盘区，功能键区、编辑键区和小键盘区。在课前我准备了一个课件，将键盘分成了五个区，让学生到讲台上来把每个区圈一圈，学生表现出了很高的积极性，通过这个环节，让学生熟知了各个区的名称，在此基础上再让学生在在自己的键盘上找到五个区，对于学生来说，就简单多了，大部分的学生都可以非常快的找出来，这样也加深了学生对键盘分区的认识。在这五个区中，其中主键盘区是本课重点，主键盘区包括字母键、数字键、双字符键和特殊控制键，是键盘输入的主要区域。所以学生对于每个键位都要识记并且掌握使用方法。但是对于键位的认识和掌握，不能单靠死记硬背，要让学生在认识的基础上，通过练习和实践来掌握，这样学生才不会忘记。所以在这节课的教学中，课本中安排了金山打字通，在这个环节，我放手让学生自己去探索，给他们时间，让学生在感知、体验的基础上，引导学生了解程序的功能。学生在浏览学习“新手入门”环节，在实践园中引领学生充分体验打字姿势，基准键位，手指分工、击键方法，尤其是键盘知识，学生主要以练习为主。让学生在课堂上能够真正的动起来，思维活跃起来。让学生在玩中学到知识，掌握操作技能。这样学生能够主动学习，乐于学习，学得也轻松，能够感受到信息技术课堂学习的快乐，这样对于键盘的认识也就水到渠成了。

宇宙大飞船教案反思篇五

多年的教学实践，以及从学生的成长历程中，笔者深感“键

盘学习”的有效教学的重要性，它对学生今后的学习和工作都会产生深远的意义。

下面是笔者对“键盘教学”的几点建议：

1. 慎用游戏软件

为了增加学生学习打字的趣味性，许多教师会使用打字游戏来激励或训练学生。其实这并不是最好的方法，尤其是学生在刚开始学习键盘指法时，使用打字游戏软件，结果往往适得其反。因为学生刚开始学习，还没掌握键盘指法，还不能熟练地进行打字，而此时让学生进入打字游戏，学生又想在游戏中获胜那就只能“偷”看键盘，手指乱按键盘，这样就不能养成盲打的良好习惯。

2. 巧用打字软件

在电脑打字的练习中，教师都习惯借助一些现成的打字训练软件。目前流行的电脑打字软件有很多，有“金山打字通”、“英文快打”、“快快乐学打字”、“弹指神功”等等，教师在使用这些软件进行教学时，一定要先充分分析这些软件各自的长短处，在教学设计中根据学习的进度和需求注入一些需要补充的内容，这样才能够活用软件，提高教学的效率和效果。

3. 避免满堂枯燥的’练习

要提高学生的电脑打字水平，并不是要求学生满堂对着打字软件枯燥地、毫无生气地练习就能收到成效，这无形是把学生学习信息技术的兴趣扼杀掉。实践证明，教师精心设计教学内容和进行形式多样的教学活动，既激发了学生学习的热情，也鼓起了学生要做一名打字高手的愿望，学生学习的积极性就会大大提高，学习的效果和收获就会非常明显。

总之，电脑打字已成为我们日常生活、工作和学习的一种不可或缺的技能，掌握了它，每个人都会终身受用。所以键盘指法教学对于小学生来说就尤为重要，这不仅使学生打下良好的信息技术基础，而且还能促进学生多方面的发展。所以教师应多开动脑筋，注重教学设计，采用灵活多样的教学方法，克服教学上的困难，高效地完成键盘指法教学。

宇宙大飞船教案反思篇六

《走进丽江》是一篇精读课文，文章先是总的概括了丽江是“美丽”与“神奇”；接下来，分别写到丽江的历史地位、古城街道、精巧布局、玉龙雪山等景色的“美丽”和“神奇”之处；最后简介还有何奇特美景和作者被陶醉之情。

全文的重点就在“美丽”与“神奇”二词上。因此，在教学过程中我也将这两环节作为重点和突破点。首先是让学生初读课文，总结出丽江留给他们的印象——美丽、神奇；让学生带着这两个词，找出文中能够表现出美丽、神奇的地方（句子、段落）。在教学中，为了帮助学生直观的理解和感知丽江的神奇美丽，我在网上下载打印出许多关于课文内容的图片，让学生用图片对照着文字进行理解，也便于理解。

学生是在不断地学习中取得进步，老师也是如此，也要不断地学习，不断地改善才会将课越上越好的，经后不仅自身要努力专研，还应当多向身边的优秀老师学习，争取进步。

这是一篇精读课文，介绍的是我国云南丽江古城的奇特风貌以及丽江神奇的自然景观。表达了作者对祖国的历史文化和自然景观无比热爱的思想感情。

课文采用先总后分的写法介绍丽江。

重点让学生体会丽江的神奇而美丽。我是这样设计的。

一. 激发阅读动机

几幅画面，激起了学生学习这篇课文的浓厚兴趣。为整课教学奠定了轻松活泼的基调。

二. 强化初读感知

三. 读中感悟品味

新《课标》指出：“阅读是学生的个性化行为，不应以教师的分析来代替学生的阅读实践。”可见培养学生的朗读能力，让学生在读中感悟，读中理解是多么重要。即由读生疑，由读求悟，由读生趣，由读生情。以此来培养学生学习和运用语言的能力，激发学生热爱大自然美景的情感，从中感受到学习语文的乐趣。

四. 语言文字训练

训练学生如何把一处景物说详细，模仿课文的写法，运用打比方，列数据的写作方法。这也是一处片段描写。主要是针对四年级学生写作方法的一个指导。

五、第三课时

感受夜晚古城的美，体会景物不同时间的美，进行片段描写。

六、不足之处

碎话较多，指导学生读书不够到位，读书的时间还不够，说话训练这方面指导还不够。

宇宙大飞船教案反思篇七

键盘是计算机中最基本、最常用的输入设备。很多学生在平

时的学习生活中已经多次接触过键盘了，虽然他们对键盘不陌生了，但也只是停留在认识和会用的水平上。本课的教学内容并不难，但是非常多，而且相对于其他内容而言，键盘的教学比较枯燥。在教学中，通常在课堂上是教师演示、学生观看演示、然后学生上机操作。学生的学习效果并不乐观，反应快的学生教师还没有讲完，他就会操作了；反应较慢的学生还没有弄清楚你在讲什么，一堂课就结束了。所以，如何把本课内容设计得合理而精彩，如何充分调动学生的学习积极性，如何让学生从自己的动手操作中发现规律，达成教学目标是我设计这节课的基本指导思想。

由于本节课学习的好坏将直接影响到以后的指法练习和图文设计等内容。所以在这节课的教学中，务必使学生能熟练掌握键盘基础知识，并培养学生对使用键盘操作的兴趣。在此，我用金山打字通贯穿整节课的各个环节，让学生融入其中，提高学生的学习兴趣和积极性，根据教学重难点安排了二个学习板块，分别是键盘分区，主键盘区中常用的空格键、回车键、退格键三个键的学习掌握。其中涉及主键盘区的内容是本课重点，要求学生熟练掌握使用方法，让学生在认识的基础上，通过练习和实践来进一步加深对这些键的了解。

键盘上的键很多，而直观演示可以让学生一目了然，迅速地认识事物，因此，教学时我做了一个课件，将键盘划分五个区，并用“圈一圈”的方法，激起学生的兴趣，让学生熟知各区的名称。然后再让学生在自已的键盘上找到五个区，加深了学生对键盘分区的认知力。在整个教学过程中，学生真正“动”起来，思维“活”起来。开放式的教学让学生在“玩”中学知识，在“悟”中明方法，在“操作”中自主探究。学生学得主动，学得轻松，感受到了学习的快乐，这样对键盘的认识也就水到渠成了。

宇宙大飞船教案反思篇八

爱因斯坦说过兴趣是最好的老师，赞可夫也说对所学知识内

容的兴趣可能成为学习动机。因此为了保持孩子们的学习兴趣，提高学生自主学习的动力，我充分发扬了信息技术的学科特点，在课堂上有意识地穿插了游戏教学，比如在学习鼠标操作时，在教会学生鼠标的基本操作后，不是用枯燥的习题让学生们练习，而是让他们利用“七巧板”，在快乐的玩乐中掌握了鼠标的基本操作，不仅活跃了课堂气氛，还取得了较好的学习效果。

于是在教学键盘时，为了让学生们主动快乐地练习，我特意联了网，孩子们可以安装金山打字通中自己喜欢的一款打字游戏进行练习。毫无疑问，孩子们是快乐的。但是我却很快的发现了严重的问题：孩子们为了游戏而游戏，完全忘记了游戏的初衷——掌握键盘指法。很多学生都用一个手指头去击打“老鼠”、“太空敌机”、“落地苹果”。无论我怎样强调指法，强调手指分工，学生们依然如故。我甚至一个一个指导，可是效果甚微。课后学生们高谈阔论的是打到第几关第几关。

这样可不行，键盘是重要的文字输入工具，三年级学生能够利用键盘进行输入更是一项非常重要的技能。更为以后操作计算机奠定扎实的基础。本来这节课的重点就是学习并掌握正确的指法，能使用正确的指法输入一些简单的文字。

再三考虑，我断了网，让学生“返璞归真”，不再用游戏练习，而是用金山打字通软件，扎扎实实地练习指法，手指分工。没有了游戏的刺激，课堂虽然安静了点，但是学生们都找到了“基准键”。

但是随着练习的深入，我发现学生们将“基准键”上移或下移了。针对这种情况，我又强调“基准键”含义功能。尽管如此，仍然有学生不能掌握“基准键”的要义。为此我不停地在教室内巡视，遇到错了的就赶紧给指导一番。仅仅两个班的教学几乎磨尽了我的耐心。就在我打算采取“暴力”的时候，我忽然想到前几天儿子在小区里和小朋友们一起玩的

游戏：猫捉老鼠。“小朋友们分成两队，一队扮演猫，一队扮演老鼠，画一块地方作为老鼠们的营地（猫不许进），老鼠要不停地多开猫去营地外搬运‘粮食’，如果被猫抓到，那就要被猫‘吃掉’。”于是乎，又练习的时候，我就和学生们玩起了这个猫捉老鼠的游戏：“你们的十个手指头就是十只‘小老鼠’，‘小老鼠’的营地是‘基准键asdfjkl;’,‘小老鼠’们不可同时出洞，必须一个一个出洞搬运‘粮食’。老师就是那只抓‘老鼠’的‘猫’”。“小老鼠”们准备就绪后，随着游戏的开始，我这只“猫”不停地走动司机抓取不按规则出洞的“小老鼠”。有个别的被抓住的“小老鼠”，我还没来得及给以惩戒，他们就立刻想到了游戏规则，马上按照正确的指法开始练习。因为有了以上的形象的比喻，学生们乱认“基准键”的现象没了。因为有了老师与学生的游戏互动，孩子们在课堂上仍然是快乐的，而且学习效果是明显的。

我想，在学习信息技术的过程中，计算机游戏也并不是万能的，虽然它能调动学生的兴趣，可有时并不能达到学习的效果，作为教学过程的引导者，要选择适合学习内容，适合学生的练习方式，给学生们作出正确的引导。