

最新小学认识计算机教学反思(优质6篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

小学认识计算机教学反思篇一

本节课是学生在认识长度单位厘米后，又要认识的一个新的长度单位“米”。这节课对学生来说比较抽象，因为他们对于一米到底有多长心里完全没有数。所以，我为学生设计了一些活动，让学生在活动中建立1米的概念。学习“米”以前，学生已掌握了“厘米”的一些知识。

(1) 猜：1米大约有多长？问题一出，学生便七嘴八舌的说着自己的看法。当老师出示一把米尺，告诉学生这就是1米时，学生也学着老师的样子双手比划着1米大约的长度。当老师将软尺直立于地面在自己腰部比划着位置让学生观察。

(2) 量：告诉学生1米的长度，然后四人小组合作，两人拉线，两人用刻度尺测量，这时就有小组得出米与厘米之间的关系。

(3) 比划。四人小组中的每个学生都拉一拉线的长度，感受一下一米的长度大约是多少。张开两臂比一比，让学生亲自体验一米的长度。然后在教室里找一找，哪些物体的长度大概是1米，再通过比较1厘米和1米的长度，进一步的使学生认识到，用米做单位是量比较长的物体，课堂上学生参与面还是比较广，大多数学生兴趣还是比较浓。

这节课存在许多的不足：

1、1米长的线应该每人一份，这样学生就可以常常感受一米的长度，也加深了学生对米的认识。

2、学生在操作过程中，会不自觉的或偷偷的玩，不能做到认真听讲。对于这种情况，我觉得在今后的工作中，还应加强理论学习，学习一些如何在课堂上培养学生良好的操作习惯，让学具在课堂上发挥更大的作用。

小学认识计算机教学反思篇二

教学《0的认识》这节课，其目的主要是让学生掌握“0”的两种含义：一是“0”可以表示什么都没有，二是“0”也可以表示起点，同时还要让学生学习“0”的书写，以及与“0”有关的一些简单计算。

在这节课中，我分别通过创设童话、生活、游戏情景来营造轻松愉悦的学习氛围。

低年级的小朋友极具想象力，好奇心总是引导着他们不断地求知。因此，在设计教学过程时，我把教学内容编成一个有关小猴子的故事。课堂伊始，我把小朋友喜爱的小猴子请到了课堂中。通过猴子吃桃来认识“0”、感知“0”。接着，在练习中设计了一个“摘桃子”的游戏：小猴种了一棵桃树，谁能正确的算出桃子上算式的得数，小猴就把这个桃送给他。

这样的童话情景使小朋友们兴趣昂然，积极的参与到课堂教学中。

小朋友们身临其境，带着数学的眼光看问题，感受到数学就在我们的身边。

一年级的小朋友出入学堂，对学习的目的尚未明确，学习的积极性全凭好奇心和新鲜感的驱使，因此创设游戏情景，重在激趣。在巩固练习中，我设计了“给数字宝宝排队”

和“摘桃子”的游戏。这样一来，人人参与，既达到了巩固知识的目的，又把学习的气氛推向了高潮。

我认为这节课的闪光点在于抓住了小朋友的兴趣，让他们插上想象的翅膀，把数学与实际问题联系起来，主动参与到数学学习中。

当然整堂课下来，也发现了不少不足之处。一开始小朋友们都听得比较认真，可是渐渐地一些没被点名回答问题的小朋友显得有点浮躁。他们或是争先恐后地喊着“我，我，我”，或是迫不及待地跟同桌交流自己的想法。导致离得比较远的学生，根本听不到回答问题的小朋友在说些什么。

学会倾听是一种很重要的学习能力，作为学生，既要懂得认真听老师讲课，又要学会聆听其他同学的回答。在今后的课堂中，我要逐步培养小朋友的倾听习惯。让他们在倾听中尊重他人，收获知识。

小学认识计算机教学反思篇三

认识周长是在学生已经认识了长方形、正方形、三角形和圆形等平面图形的基础上进行教学的。由于，这是学生第一次接触“周长”这个词语，所以只有让学生通过观察、操作、亲身体验等活动，让学生在具体情境中理解周长的含义。

在课堂上，首先我创设生动、有趣的情境，呈现一只蚂蚁爬树叶边线的故事，激发学生的学习兴趣，并让学生初步感知“一周”和“周长”这两个词语；再让学生用彩笔描出自己喜欢的树叶及课本上习题上的图形，进一步直观地感知周长，从而使学生得到图形的周长就是一周的长度；接着让学生找身边的例子来说一说什么是它的周长，并且用手摸一摸它的周长，拓展学生对周长的感性认识，初步认识周长的意义；最后让学生通过量一量、算一算，让学生运用周长的知识，计算规则图形的周长及知识的拓展延伸。

学生在操作实践的基础上，积极发言，描述对周长的认识，然后教师总结并在黑板上板书：封闭图形一周的长度叫做这个图形的周长。接着课件出示：找图形的周长、比眼力活动加深对周长的认识。

总之，在这节课中，我让学生通过一连串的活动，自己感悟、获取周长的概念。从“看”到“指”从“指”到“描”又从“描”到“量”。不断更新的活动对学生来说充满了挑战，使学生对本节课的学习产生了浓厚的兴趣，激发学生的求知欲和主动参与学习的动机，使学生学习情绪高涨，学习效果好。但其中也存在一些问题。

如我想通过创设生动、有趣的情境导入新课，但由于课件出现一点小麻烦，心里着急，也就没能很好、充分地利用好课件进行导入，对教材没把握好，学生对新知识掌握得不是很好，导致学生后来对“周长”这一抽象概念还是有所模糊。同时，由于自己经验不足，所以对课堂出现的一些突发状况并不能很好地处理。

小学认识计算机教学反思篇四

《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。

小学认识计算机教学反思篇五

对于一年级新生来说，信息技术是陌生而吸引人的，大多数小朋友认为信息技术就是电脑，就是玩游戏。所以正确引导这些小朋友去初步接触信息技术是很重要的。故此，在第一堂信息技术课要使学生明确什么是信息技术，信息技术的学习任务、学习目的是什么，怎样学好信息技术等问题。此后结合教学大纲要求，提出每一个学习阶段的学习任务。可以将学习任务明确化、通俗化、具体化。同时注意将任务简化，同时将学生任务简化为基础与技巧两部分，便于让学生抓住重点，保持良好的学习情绪。例如在学习《认识计算机》一课时，为激发学生学习兴趣，我先读一些少年电脑报上的科幻文章吸引他们，再讲计算机的神奇功能，吸引学生。接下来就开始讲计算机的组成了。

首先提问：人是怎样处理问题的？然后在黑板上写“ $2 + 3 =$ ”这道题，你是通过什么知道的呢？我又读“2加3等于几？”，你又是怎样知道的呢？告诉学生：

1. 通过自己的耳朵、眼睛将信息输入给大脑；
2. 通过自己记忆的知识，经过大脑运算；
3. 通过手写出答案或用口回答。同样计算机也是这样工作的。

这时马上有学生举手问计算机的耳朵、眼睛、大脑、手和口是什么呢？我告诉学生：计算机是由五个部分组成的，用键盘和鼠标把信息输到计算机内，这两个部件就是我们说的耳朵和眼睛。大脑就是记忆运算部件，也就是我们看见的那个形状象箱子一样的东西，它叫主机。

最后的运算结果就通过显示器(形状象电视机)和打印机显示出来，这就是电脑的手和口。经过这么一讲，学生明白了，计算机是由：键盘、鼠标器、主机、显示器和打印机五个部分组成的。接着讲：主机内部除了有运算器外，还有一个“仓库”又叫存储器，一个“心脏”中文名字叫中央处理器，英文缩写“cpu”形象的类比，把复杂、抽象的机械原理说得通俗易懂、简单明了，学生一听就懂，很快都学会了。

小学认识计算机教学反思篇六

孩童时代是最富有想象力的时代，在童话中，学生能找到现实中没有的东西，神秘、有趣都吸引着孩子的好奇心，在这里，孩子们的眼里平凡的现象往往会变得非同寻常。教学中，教师设计了“小兔采蘑菇”、“四弟采萝卜”的故事，学生们激情投入。

1、从“小兔采蘑菇”的故事中，他们初步感知到0的存在，他们也明白到：如果像四弟那样做事三心两意就“一无所有”了，有的学生还联系到学习上，如果学习不专心也会什么知识也学不到了。

2、故事情景的创设应该贯穿在探究的过程之中，所以在探究

有关0的计算时设计了“四弟采萝卜”的故事，学生在情景中深入探究，并通过对具体事例的研究发现数学的。在此，教师进一步渗透思想教育：要有四弟那份知错能改的心。

这样，运用现代代技术手段，把学生一个学期所学的知识内容，整合到一个连贯的、生动的故事情节中，通过学生喜闻乐见的动画播放出来，学生边看边思考，边捕捉故事中的数学信息，将知识的逻辑发展顺序与故事的发展顺序紧密联系起来，并且在故事中引申出做人的道理，对学生的启发多么大呀。

新课程标准明确指出：让学生学习生活中的数学，感受数学与生活的密切联系，并且能用数学知识解决生活中的实际问题。除了学生平常无意识的观察、感受以外，有意的生活体验的积累也很必要。在课中可以有意识地为学生创造感受生活的机会。

因此，在课中我先让学生自己尝试找生活中的0，然后老师利用课件显示生活片断，和大家一起寻找0的足迹。有的找到电话、遥控、住房号码、计算机……，还有同学想到100元、50元、10元上也有0。学生越找越多，像开了锅似的，不愿意停下来。

学生身临现实情景，用数学的眼光看生活，就会感到数学就在身边。在课堂上，学生就会兴趣盎然，毫无倦意。

一年级孩子刚入学，对学习目的尚未树立明确的认识，全凭好奇心和新鲜感，他们的欲望往往是从兴趣中产生的，因此创设游戏情景，重在激趣。因此我在教学中根据教材的特点，创设游戏情景激发学生的学习兴趣。

本节课在学生理解知识的基础上设计游戏的练习“小猫钓鱼”。老师把得数是0、5、4的小背篓贴在黑板上，把写着算式的小鱼送给上课认真的同学，请他们把小鱼贴在对应得数

的小背篓下面。既达到巩固知识的目的，又把学习的气氛推向高潮。

爱玩好动是小学生的天性，能有效地调动学生动手、动口、动脑，为多种感官参与学习活动创设最佳环境，把数学知识“蕴藏”在生活常见的游戏中，无疑是让学生乐学、爱学的最佳途径。

实际上，创设情景的途径是各种各样的。还有角色扮演情景、电脑模拟情景、图画再现情景等等，只要我们做个有心人，情景创设就在我们身边。