

键盘输入大练兵教案 走进键盘大家庭教学反思(大全5篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

键盘输入大练兵教案篇一

本课教学亮点：

本节课，我一改一往的教学方法。第一课时，让学生备课，讲课，通过学生互动，让学生了解选购商品的初步知识，懂得尊重商业服务人员的劳动。

第二课时，我让全班学生在家长知情的情况下，带了几块钱的零花钱和几件小商品，在全班开设了跳蚤市场，学生在“市场”中自由买卖。交易气氛非常热烈，每个孩子脸上都挂着幸福的笑容。

在交流环节，学生踊跃发表自己的收获与体会。因为每一点感受都来自于真实，所以学生表达的诚恳、真挚。通过活动进一步强化了课堂所学。真正达到了学以致用，并在实践中进一步升华思想的目的。

本节课也有不足之处：

不应该限制学生带商品的数量，零钱也可适当放宽。可鼓励学生先买价格比较低的商品，再通过交易赚取利润。这样更可体会商业人员的不易。

键盘输入大练兵教案篇二

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。

键盘输入大练兵教案篇三

《走进花果山——加法》一课是在学生认识了10以内数的基础上来学习的。教师在设计时，注意运用学生已有知识和生活经验组织教学内容，安排教学环节，并用课标的基本理念指导整个教学过程。其设计有以下几个特点：

1、以《西游记》为情境串贯穿全课始终。

本课选取了充满童趣的《西游记》素材为背景，创设了“走进花果山”、

“猪八戒闯关”、“猪八戒见师傅”、“真假师傅”等一系列情境，将新授与练习自然的串起来，为学生提供了熟悉的、有趣的、求知的情境，激发了学生探索问题的欲望，解决问题的兴趣。

2、注重学生问题意识的培养。

教学中改变了由教师为主提出问题的传统教学模式，激发学生主动的发现问题，提出数学问题的积极性。培养学生自觉地用数学眼光“看世界”的意识。

3、注重让学生自主探索，合作交流。

引导学生在独立探索的基础上开展合作交流活动，自己想办法解决提出的问题，展示自己的潜能。分小组围坐的形式，为学生创设了一个独立思考与合作交流的广阔空间。让学生运用已有知识经验，在动手、动脑和交流的活动中，发展对加法地认识，体现了方法多样化和个性化的学习。使学生在学会知识的同时学会学习。

4、精心设计多样化练习，调动学生练习的积极性。

教师对教材进行了大胆的再创造，将课后的练习改编成以《西游记》为主线的情境串，这样的形式调动了学生的积极性，让孩子在看动画的过程中不知不觉的进行练习，巩固了知识。并且注重了练习有易到难层次，由看图列算式——口算练习——判断，不断提高学生的口算能力。

5、注重评价的多元化。

教师能够及时的评价学生，例如：你的声音真洪亮！这个小组听的真认真！同时还注重了生生间的评价。让孩子们学会欣赏他人，并且在评价的过程中，培养学生正确对待自己，正确对待别人的观念，使学生明确怎样做才是优秀的，形成良好的学习习惯。

6、反归现实。

学生上课得的小红星，在下课前我进行了总体评价后，又让学生根据得小红星的情况进行提数学问题，又一次巩固了本课所学的知识。

总之，本课的教学遵循教材的设计意图及编写思想。注意设计和创造情境联系生活，调动学生学习兴趣，安排探索和交流，掌握了知识，培养了学生的数学意识。

键盘输入大练兵教案篇四

三年级刚刚开始设立计算机课，他们对于计算机课的认识就是玩电脑，玩游戏，上网聊qq□而认识键盘虽然在教科书里为新的知识，但是大多数可以说所有学生都认识键盘，也是他们所熟悉的，如果还是教键盘，这无疑就成了他们拒绝学习的理由。

学生必定会吵吵嚷嚷要玩游戏。那该如何上好这节课，我进行了这样的设计：“同学们已经非常熟悉键盘了，那我就来

考一考你们”，学生一听到老师要考自认为非常熟悉的内容，纷纷举手示意回答，我心里一乐，他们有点得意过早了。“delete这个键是做什么用的”“为什么我的数字键盘不能写入数字了”“f1~f12用来干嘛呢？”学生本来还很活跃的争相回答，突然一个个萎蔫了一样把手放下了，教室了安静了下来。

只要有了学生不懂的内容，那样教学起来就方便多了。很顺利的把键盘的功能讲解完，学生也终于意识到，原来自己平时所玩的那只是凤毛棱角，信息技术还有很多知识是我们不知道的。

快下课前6分钟，我给每机发了一个小游戏，用来熟悉键盘的操作和功能，学生一看到有游戏可玩，在快乐的游戏又熟悉了课程的内容，不知不觉他们的一堂信息技术课结束了，从他们的表情和言语中表现了几百个不愿意下课的感觉。

通过这节课的教学，我觉得小学特征的信息技术，不能太理论，要将游戏知识兼并，把知识融汇到游戏中，在玩中学，在学中乐。

键盘输入大练兵教案篇五

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。然后再让学生在自己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。