《操作计算机》教学反思

《操作计算机》是《小学信息技术（3年级）》信息技术与计算机基础单元的第3课。本课与第2课形成一个小系列，第2课主要学习计算机硬件方面的知识，这节课主要介绍计算机软件的简单知识。本课旨在让学生会开、关计算机及使用鼠标器。

本节课的反思如下：

一、关于开机和关机。大多数学生可以说出开机的步骤，但是正确关机的方法却只有少数学生知道。按照教材上的内容顺序，关机的教学是在课的最后。我一开始便是按照这样的步骤进行授课。当我在课堂上发现学生非常熟悉开机的方法后，我便想当然地认为他们也很了解关机的方法。直到发现部分学生直接按主机上的电源按钮关闭电脑，还有一些学生采用关闭显示器开关的方式进行关机，我才意识到自己的想当然，其实多数学生并不知道如何正确关机。这个学情判断有很大失误。

二、关于电脑桌面的知识介绍。学生对于“桌面”一词是比较陌生的，易于现实中的“桌面”概念混淆。教材中的内容基于Windows7操作系统，但学生的电脑，使用的是windows 10操作系统。开始按钮及菜单选项等，都与教材内容不同。这就需要老师根据现实情况实施教学。

三、关于鼠标的五种操作。在这之前，学生有的接触过计算机，会一些简单操作，有的则完全没有基础，什么都不会，水平参差不齐。怎样在照顾学生差异的前提下上好课，一直是我思考的问题。在实际教学过程中，基础较好的学生对于鼠标操作学习有些不耐烦，他们觉得他们已经能够熟练操作鼠标了。这时，老师需要给他们一些难题：说一说鼠标有哪几种基本操作，用你的话详细描述每一种操作，并说说它的功能。会操作不代表会说。用语言精确描述每一种操作，并知道每一种操作的专业名称，不是一件容易的事。这样的语言描述不仅可以让别人听懂每一个操作动作，还可以锻炼学生的语言表达能力。这样一来，学生既锻炼了说的能力又锻炼了动手操作的能力，课堂纪律也得到了改善。

四、七巧板游戏。掌握了鼠标操作的理论知识，动手能力如何快速提升呢？教参提供的教学资源——七茂板游戏的设计非常适宜，学生对这个小游戏非常感兴趣，在玩游戏的过程中不知不觉熟悉了鼠标的操作。而在上课之前，我担心游戏会不会影响教学的正常开展，会不会影响教学目标的达成。意想不到的是，七巧板游戏的使用大大提高了教学效率，促进了教学目标的达成。

也许对于经验不足的老师，比如对我来说，学情的判断是不准确的，很多预设都有失误。也许这就是成为一个成熟老师的必经之路，需要根据实际情况，即时地调整教学内容，选择最适合学生的内容和方法，提高学生的能力，促进学生的发展。