

快乐午餐教案(优质7篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

快乐午餐教案篇一

快乐银行是一篇充满快乐的有趣的童话故事。通过学习本文，理解感受内容，正确认识自己，只要找到自己身上的优点，充满自信，就能快乐的生活。

本文的教学当中，有值得欣慰的地方，当然也有需要完味的地方。

教学伊始的出示的广告，其实是文章当中一个自然段，于是经过慎重思考，最后我决定把这一段单拿出来，作为引课来激发学生的学习兴趣。当出示课文题目《快乐银行》时，学生根据课题提出了许多的疑问，有两个问题学生提得特别好：一个是“快乐银行”前面为什么加了“快乐”两个字？一个是“快乐银行是存钱的’地方吗？”此时，学生的思维已经充分被激活，为学习课文做好了铺垫。

利用漂亮的图片以及优美的课件来辅助教学，不仅吸引了学生的眼球，而且也在学习课文起到了事半功倍的效果。

我利用课件出示了几个学生难以掌握的词，如“快乐”、“广告”等等，我并没有一味的讲读，而是采用一些有趣的小办法来让学生记住词语。如教学“快乐”一词时，让学生用“快乐”说一句话，并且在课文当中试着找出与“快乐”相近的词，学生在课文当中找出了“兴奋”、“开心”。教学“广告”一词时，我鼓励大家说一句喜闻乐见的广告语，学生们兴趣盎然，又唱又跳，趣味横生。

我觉得这样来扫清课文障碍，并没有给学生一种老师在教知识的感觉，而学生在无形中就已经把知识学会了。

在教学最后，设计了一个快乐银行向学生开放的小环节。学生们亲身体验，寻找快乐，学之受用。此环节拓展学生的思维空间，培养学生的想象力和表演力，课堂气氛也随之活跃起来。

思考：

一）、尊重学生阅读的独特感受与体验。

“有一千个观众就有一千个哈姆雷特”，有四十个孩子就有四十只青蛙，四十只小鸟。他们可以也一定会有自己的独特感受，他们的朗读就可以表达自己不同的理解、体会和感受。我应该摒弃以前那种刻意去追求“标准答案”，哪必须得读重音，哪必须读拖长音或读轻声。就像文章当中的小动物由“不快乐”向“快乐”这种心情的转变，随之而来就带有语气上的转变，必须给学生创设情境，充分的给时间让孩子自己去探究，想想该怎样读才会读好，让孩子“我口表我意”，在实践中自己发现建构，在互助中研究，合作中探索，充分地肯定孩子在阅读中的主体性以及独立性，而不是一味的强求。当阅读效果不尽人意时，就应该有一定的教学机智，随时做以调整。

二）、评价应注意促进学生的发展

评价是一个认识、教育、提高的过程，把评价交给学生，让他们在评价他人的同时进行聆听观察、分析反思、组织表达，从而加深学生的体验。老师把评价的权利还给学生，尤其是让生生之间进行赏析性的评价，这使被评价的孩子得到激励，感受成功的喜悦；孩子在赞赏别人的优点时，也是在主动学习，积极接受。当然，还可以是学生自我进行评价，这同样可以激起孩子们的自我反思。

快乐午餐教案篇二

快乐王子 做裙子的女裁缝 红宝石 写剧本的年轻人 一只眼睛 卖火柴的小女孩 另一只眼睛 两个饥饿的孩子 金片 善良 舍己为人第六次备课，前面的设计都已经没有经过多大的改变，但是在进行了第三次试教以后，总是感觉学生并没有被感动，自己也并没有上出这篇课文的层次感来，老师上得虽然是很有激情，但是同学们的感情总是调动不起来，为什么呢？是设计上有问题吗？还是老师不够煽情？这些似乎都不是，试听的老师们都认为我这两点做得比较好。这时候，老师们所提的缺点都是一些细节上的问题了。

但我觉得这一次试教的效果并不好，没有想像中的那么理想，虽然有音乐的渲染，几处细节的设计上都还算不错，问题到底在什么地方呢？我认识到自己对这篇课文主题的挖掘非常欠缺。周二的晚上，我又把教材反复通读了几遍，发现这篇文章其实是有层次性的，快乐王子第一次献出的是剑柄上的红宝石，虽然珍贵，但那毕竟是身外之物；第二次献出的是自己的一只眼睛，为了帮助别人而失去一只眼睛，对于常人来说是想都会去想的，如果说第一次是“善良”，是“舍己为人”，那么这一次，仅仅用“善良”二字恐怕是难以形容的。

他的这种品质，可以说是无比“崇高”了！（事实上，在授课的那天，有一个同学用自己的说得很好：“我认为，快乐王子善良得不能再善良了”。）而第三次，他将仅剩的一只眼睛也献出去了，那对他来说意味着什么呢？我再一次陷入了深深的沉思……现在回想，更多的时候，我们上课可能就是需要一种“悟性”，有的时候，每个人对文本的解读不尽相同，每个人提的意见也不尽一致，最终各种建议各种意见反馈到授课者这里以后，还是要靠自己慢慢消化才行。尤其是在解读文本时，更是需要有一点理解才行。

当我体会到快乐王子的这种“崇高”时，再想想，先前的几

次紧扣“善良”来进行教学，就显得有些肤浅了。“善良”的内涵是什么？就是看到别人不舒服自己也不舒服，那么，这种“善良”其实是每个人都能够做到的，“舍己为人”对于有的人来说并不算什么，有些人物质丰富，能够舍弃一部分自己的东西去帮助别人，像先前的快乐王子，献出剑柄上的红宝石，对于他来说，只是失掉了一点华丽的外表而已。但是要像快乐王子这样，舍掉“一只眼睛”，舍掉自己的“另一只眼睛”来帮助别人；甚至于当没有了眼睛的时候，倾其所有，连自己身上的最后一片金叶子也拿下来去帮助别人，最后心甘情愿地被市长毁灭，这种品质，恐怕真的是很难用“善良”和“舍己为人”来形容的了。

所以这一次，我对授课的思路进行了又一次修改。本次的板书设计如下：快乐王子 女裁缝 红宝石 善良 年轻人 一只眼睛 舍己为人 小女孩 另一只眼睛 崇高 很多穷人 金片 第七次备课，我感觉得心应手了。在大体保持第六次备课的基础上，我在第二件事和第三件事情的原有教学基础上加入了同前一件事情的“对比教学”，让学生理解这一次快乐王子的付出与前一次的付出到底不同在什么地方？从而让学生深刻领会到快乐王子“崇高”的思想品质和“伟大”的精神。

现在总结一下这一次的备课，我深深的感觉到：作为一名语文老师，如果只是拿着教材在那里讲解，没有自己对文本的个性化解读，没有将一篇课文挖深，挖透，（当然，这一点，我在教学中也是做得不够的。）那么，语文教学将是多么的乏味啊！比赛已经结束了，授课的过程中又发现了很多问题，比如对学生的评价还不是十分到位，比如课前由于害怕授课的不顺利，进行了一些不必要的“铺垫”，比如临场的那种紧张导致的授课不十分顺畅。

快乐午餐教案篇三

《快乐的人》这节课我在区级公开课上过、经过改编又融合成综合实践课。我的本以为是一堂驾轻就熟的课，可是

在“强大”的4.1班完成这节课，还是比较吃力。一是因为学生较多，常规纪律较差，学生的自主意识比较强，很难接受别人的观点。二是因为学生在这堂课上能用多种材料表现出特点突出的快乐的人，学生的设计、制作能力得到锻炼，这也让课堂更进一步失控。三是为了拉近生活与美术的距离，在教学环节中让学生在生活找废旧线材，各种线材杂乱无章一团乱麻，可持续发展的理念，培养学生养成对生活中多种废旧材料再利用的能力。

刚开始感知动态时，我请学生背手托着水彩笔，通过抖动身体使水彩笔掉出来。我刚转身准备拿手机记录过程图片，结果转眼间孩子们的水彩笔全都掉出来咯，此时全班笑得前俯后仰，趴在地上捡水彩笔的、踩在桌子上看笑话的、捂着肚子哈哈大笑的`等等。我灵机一动，这不正是千奇百态的人物动态嘛，我马上随手一拍，放在屏幕上展示动态。

虽然课堂有些许凌乱，担当看到孩子们作品的时候，我真的太惊讶了，她们对于人物的特点，服饰的把控都相当到位。我不禁向班主任发出感叹！太棒了，很佩服。

快乐午餐教案篇四

《溶解的快与慢》是小学科学四年级上册第二单元第五课的内容。通过前几节有关食盐溶解的课以及平时的经验，学生们对溶解的概念已有了一定的了解。这节课旨在通过搅拌和水温等条件改变的前提下，初步感受对比实验，从而启发学生从更宽广的角度去探究事物。教材分为三个部分：1. 搅拌对于食盐溶解快慢的影响。2. 水温对于食盐溶解快慢的影响。3. 研究水果糖。

在确立教学目标时，我定了这么两点：教学目标：1. 理解可溶性固体物质在水中的溶解能力与物体大小、水的温度、液体是否被搅动等因素有关。2. 初步感受对比实验的意义，亲身经历控制变量进行实验的活动过程。3. 体验探究影响溶解

快慢因素的乐趣。教学重点：探究影响可溶性固体物质在水中溶解快慢的取决因素。教学难点：感受对比实验的重要性，以及在实验中的变量与不变量的控制问题。在教学准备方面，我采用课件与课堂教学的相结合，准备了一系列材料，如：每组四个杯子、每组一个量杯、搅拌棒、食盐、水槽、一块抹布、热水、糖。

在搅拌这一个实验时，我是和学生一起来完成试验计划单，其目的在于让学生共同解决这一实验中的相同条件和不同条件，理解科学课学习的严谨性。在第一个实验的提示部分，有一条是要求学生顺时针搅拌，并且是不能碰到杯底和杯壁，是因为今天我虽然用的是一次性杯子，但是平时我们大家可能用到烧杯，所以我也就把这一条渗透在里面了。而且我也要求在实验操作时，不要把杯子拿起来等一系列要求。这一系列要求意在培养学生科学学习的严谨性及规范实验操作。同样，对于杯子的选择也是这个目的，可以让学生直观感受到水量是一样的。实验计划单的完成是以填空的形式出现的。四年小朋友到目前为止，还没有制定实验计划的要求，所以以这样的形式出现，我觉得可能更适于于这个年龄段的学生，()更容易让学生理解。

第二块实验是水温对于食盐溶解快慢的影响以及切碎对食盐溶解快慢的影响，这两个实验在前一个实验的基础上，学生已经了解了对比实验是如何操作的。所以让学生来说，成为本个实验的重点，让学生自主学习，思考如何要做这一个实验，这当中也渗透了学生实验计划培养的意识，让学生自己发现问题，解决问题，同时再巩固对比实验的要求。

最后用了吃糖作为一个拓展，如果以书上水果糖而言，在前面试教过程中，发现学生的注意力都不在科学实验上，而且时间不够。所以四人小组讨论怎样吃糖可以吃的最快，以此来促进学生之间的发散思维，让孩子在交流中获得意想不到的收获。但是因为时间的原因，我们把这个问题留到了课后，分发给孩子们材料，让孩子们在课后继续探究，有利于学生

在科学课后的继续学习。

本堂课中，还是有许多不足的地方的，比如个别环节的时间控制，课堂教学时的过渡引导语言比较贫乏，教学板书设计也需要一定的改进。另外对于最后一个缓解水果糖的溶解把握的不是很到位，没有对教材进行全面的了解分析。

快乐午餐教案篇五

美术课上学生时常会出现学习材料准备不齐全甚至根本不准备的现象，放任不管，他们的作品就难以完成。为其提供材料，教师的储备也很有限，更何况有的材料确实不好找。学生在材料不足的情况下又如何创作出好的作品呢？在教学人美版小学美术四年级上册《快乐的人》一课后，我找到了答案。

这一课学生需要准备一些线材来完成人物造型的制作。我布置学生按小组准备材料，结果发现有个别组没有一名学生带来线材。我用《论语》中的“工欲善其事，必先利其器”反问学生：“没有材料怎么进行制作？”学生意识到自己的‘错误后，我将提前准备好的几根线材按小组分发给了学生，有的线材很短。为了丰富人物制作的方法，授课中我应该提到借助一些辅助材料，如螺丝钉、曲别针等学生可以创新表现。看到学生带的材料比较单一，我就没有讲授此内容。结果艺术实践时，有的小组由于使用的是我提供的短线材，只够完成人的头部和身子的造型。我就相机启发学生能否利用其他材料辅助制作呢。意料之外的是，果然有一名学生巧妙利用两支水彩笔穿插在已经成型的身体中，四肢的形态就呈现出来，我用明代吴承恩的“世上无难事，只怕有心人”表扬他的突出表现，号召大家向他学习。如果在学生一筹莫展的时候，我不能适时点拨，他们就不会有“山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村”的精彩表现了。这是无意之中的生成，有我在课前的认真备课做基础，才会产生引导学生用其他材料来充实线材的突发之想。正如《论语》中所言“不愤不启，不

悻不发”，学生自己在遇到困境时，就会积极动脑想办法解决问题，教师此时的职责就是启发、引导，转换学生的思维，让他们另辟蹊径。

学生学习材料准备不好应该教育，但我们不能抱着让学生从失败中总结教训的心态，在教学中对这样的学生置之不理。我们要告诉学生不带或忘带材料时，只要你能够另辟蹊径，想办法完成学习任务，不仅不会得到批评而且还会受到表扬。《论语》中有“岁寒，然后知松柏之后凋也”，我们要使学生懂得条件越是不利，越能考验一个人的能力。

快乐午餐教案篇六

《快乐的歌》是一首二拍子的歌曲，节奏清晰，节拍感较强。通过学习这首歌曲，要让学生认识二拍子的拍号知道它的含义，了解二拍子的强弱规律；认识二分音符，知道二分音符的时值，并能在演唱时正确演唱；通过学习这首歌曲，还要让学生学会设计队形，学会走队列的正确方法。

《快乐的歌》就是一个载体，这么多的知识，全都要通过这首歌曲的学习，使学生能够掌握。这就要求教师在设计教学过程时有周密的打算。

在这首歌曲的教学设计上，我从抓住学生的听觉入手，一开始就让学生听着这首歌曲的音乐进教室，然后提问：你们刚才是用怎样的律动进教室的？学生交流后得出结论：这些动作的都符合一二，一二的节拍规律。由此再得出这首歌曲是二拍子的。在这里我自然地导入二拍子的拍号和含义以及二拍子的强弱规律这两个知识点，在认识、了解二拍子的拍号和含义以及二拍子的强弱规律后让学生再听歌曲，并且跟着歌曲的音乐律动，把对音乐知识的了解与自己的感受结合起来，以此促进对音乐知识的理解。这样的设计达到了非常好的教学效果，通过反馈，大约百分之九十的学生掌握了这些常识。

针对二分音符的教学，我把它安排在歌曲处理时引出来。因为大多数学生在歌唱时有这样的坏习惯，时值较长的音往往都会缩短。我就在学生出现这个问题的时候，导入二分音符。先让学生认识二分音符，知道二分音符时值，最后再指导学生唱足时值。学生既学到了乐理知识，同时又学会了正确的演唱歌曲。知识学得牢固、学得扎实。

这一课里，第一次引进了队列活动，通过学习这首歌曲要让学生学会设计队形，学会走队列的正确方法。在学生感受音乐、听音乐做律动时，我已经为学习队列做了准备。在学生的律动中，最适合这首歌曲的、最简单的就是踏步。我先引导学生按照音乐的节拍正确地踏步，然后在学会歌曲之后指导学生先设计两个队形，听着音乐进行简单的队列练习，之后再增加队形数，逐步丰富、美化。

这首歌曲的教学通过以上这样的设计，能比较全面、周到地完成教学目标，学生学得比较轻松、比较容易投入，课堂上师生的教学互动也比较流畅。

快乐午餐教案篇七

本课教学以“快乐的人”为课题，通过观察、分析人体的多种优美姿势，激发学生的学习兴趣，感受它的艺术特色。通过本课的学习，学生能用多种材料表现出特点突出的快乐的人，进一步提高学生的设计、制作能力。在本课教学环节中体现了可持续发展的理念，培养学生养成对生活中多种废旧材料再利用的能力。使枯燥的美术知识同趣味形式及学生熟悉的生活融为一体，使学生对美术有亲切感，拉近美术与学生生活的距离，本课在注重美术的工具性功能的同时，更强调美术的智育功能和完善自我功能，在注重美术教育的科学价值的同时，更强调美术教育的人文价值。

本课的教学主要有以下几点变化：

首先以线造型表现为主线，以竞赛游戏贯穿于教学中，变脱离学生生活和经验的学习内容为多样的美术活动：从学生的生活实际出发，针对学习者先前的经验和学习者的兴趣，通过自己的经验来建构认知。把美术活动建立在学生已有的经验上，紧密联系学生的生活实际。努力反映学生身边的美术，使学生感到亲切、自然、有趣，引发学习美术的欲望。

第二、变枯燥的知识传授为创设生动活泼的美术情境：关注学生学习的情感、态度、个性、价值观，不再是知识第一位，民主、和谐的课堂氛围加上丰富多彩的学习组织形式，激发学生学习的兴趣，营造学生良好的学习情感，积极主动，全身心地投入学习活动。爱玩、好动是学生的天性，课堂中教师组织一些游戏活动如争当“慧眼英雄”“智多星”“创新明星”“巧手超人”等“窜联”美术知识，让学生在玩中学，学中玩，做到学得有趣、学得愉快、学得轻松、学得主动、学得深刻。“创设这种竞赛的情境，课堂中充满悬念，学生的情绪热烈而高涨，避免了纯粹知识表达的枯燥性，促使学生带着强烈的学习动机和问题意识去寻找、探究知识的内在规律，教学效果比较显著。

第三、传统的交流方式是教师问学生答。新理念指导下，教师作为课堂教学的组织者、引导者和合作者，给学生提供形式多样的交流活动：生生交流、小组交流、师生交流等，使每位学生都有独立思考的空间和提出问题的机会，相互切磋，取长补短，能力强的学生可以提出富有挑战性的问题，并担任起辅导有困难的学生任务，能力稍差的学生可以先倾听后表达自己的意见，这样不仅能激发学生的主动思维，让学生自己发现问题，解决问题，而且培养了自主学习的能力，形成良好的交往品质，在合作交流中学生感到学习成功的快乐，使学生深信自己的力量，指引他们力争上游，培养学生利用美术知识分析问题和解决问题的，彻底摆脱传统观念的束缚，勇于创新，打破陈规，对教材进行整合、重组，帮助学生在实践中学，在合作中学，为学生终身学习奠定基础。

最后采取多种评价手段：正确的学习评价对培养学生的创造精神，使他们向创造型人格发展，具有重要的作用，除应制定有利于培养创新精神和实践能力的评价标准外，评价观念更新至为关键。例如：评价学生的创造力，不能把创造力仅看作是一种智力特征，它更是一种人格特征。创造力不与智力正相关，但一定和人的精神状态、人格特征、综合素质正相关。学生在美术学习过程中，其探索行为受到鼓励，不同于他人的意见受到重视、标新立异的作品得到赞扬，他们的创造兴趣就会增强，创新精神就会发扬。在巡视过程中趁着学生绘画的兴致进行自评，可发挥其主体作用，深化创造过程；互评可以让学生们互相取长补短；小组评议有利于加强学生间的情感交流；而教师点评则起着画龙点睛、锦上添花的作用。灵活多变的点评方式从多角度、多方位看待学生的作业，更加客观地给学生做出评价，这其中要注意的是教师的点评一定要站在学生的角度出发，用童心看作品，激发学生的创作欲望，更多地张扬学生的个性。通过学生之间作业相互比较、讨论。互评提出优点及需要改进的地方，吸取他人好的绘画方法与创意来改进自己的不足之处。学生之间的作业又可以互相激发其想象力的发展，这样学生的学习兴趣提高了，自信心、自尊心加强了，也提高了他们的成功率，学生的审美能力与语言表达能力随之得到提高。