

最新幼儿园大班绘画柳树教案(模板6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。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？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。

幼儿园大班绘画柳树教案篇一

备好课是上好课的必要条件，反思备课又是备好课的前提，所以，要提高课堂教学效益，就必须反思对备课的认识。在课程改革的今日自主、探究合作性学习已经是新课标倡导的必须学习方式之一，课堂中真正体现了以学生自学为主体，教师为主导的新的课堂教学结构，经过联系自我的课堂教学实践，针对信息技术学科的特点，进行了以下的教学反思。

信息技术学科是一门实践性、操作性较强的基础学科，它有一个理论联系实践的基本过程。教师课堂教学的设计、环节的策划、安排并不等于教师一人唱独角戏，要善于引导、组织学生自主、探究合作性学习。不但要引导学生把每节课的知识体系、脉络把握好，还要让学生在掌握理论知识的前提下，在实践操作中对理论知识加以实践、验证。所以要求我们信息技术教师注意以下方面：

学生是学习的主人，在教学中我们的学习方式应在理论联系实际的基础上来学习，科学设计，合理组织学生在合作中学习，在小组中构成“我教人人，人人教我”的良好合作学习风气，真正发挥成员在小组中自主、探究合作学习的作用。同时也要根据学生的知识水平及基储学习本事、性别等差异在小组中进行人员的合理分配，使每个小组成员之间构成互补。教师要始终把学习的主动权交给学生，学习的过程能够有不一样的想法，尽量让学生自我做主张，在小组学习中构成齐心协力对付困难的合作风气，对于学困生，引导他们从

团体中寻求帮忙。培养学生合作学习的好习惯，培养学生认真思考、大胆发言的良好习惯，为学生供给良好的创新空间，在促进学生自身发展的同时，自主、探究合作性的学习本事也会大大提高。

一切为了学生，关注每一位学生的发展，让每一位学生都有提高，体验到成功的快感。作为教师，我们要尊重学生的人格，还要学会去赞赏学生。在上机操作过程中，难免会出现这样那样的错误。这就要求我们耐心加以指导，如果总是大声斥责学生，甚至羞辱嘲笑学生，学生往往产生恐惧心理，厌学心理。所以上信息技术课时，要努力营造民主、和谐的氛围，这样不但真正让学生提高了自我的知识水平，更重要的是培养了学生的学习兴趣。使我们得课堂井然有序。

初中生易受外界的影响，有时显得比较浮躁、缺乏耐心。在整整一节课的时间内，总要求他们安安静静、规规矩矩地按照教师的要求做是很困难的。那么，如何坚持学生的学习兴趣，有效地实现教学目标，值得我们思考。

我认为首先要研究教材，精选资料，对容易的知识点的讲解可粗略一些，让学生自学也未尝不可；对难度较大的资料要想办法化难为易，教师加强随堂指导，使学生听明白，做正确。其次，要让学生多动手。学生对动手操作十分感兴趣。如果整一堂课只讲理论不让他们动手，他们的注意力往往不集中。所以要合理安排时间，让学生多动手，这样才能把他们的注意力集中在课堂上。在上机资料的选择上，也要注意难易结合，有时候采用同样的练习，基础好的学生由于认为太简单在操作的时候就粗心大意，而基础差的学生有时又认为太难做不出来，这样“一刀切”常常效果不佳。这时候布置不一样的任务，就能到达较好的教学效果。要求所有学生都要完成基本任务，另外布置较高层次的额外任务，让基础好的学生去完成，这样既节省教师的教学时间，也给学生更多的练习机会和知识技能。

结合，提出典型的问题，以小组为单位组织讨论，然后由小组派代表上台来讲解和演示解决问题的步骤和方法，加强团队合作精神 and 实践经验。

以上点滴的反思，是经过教学活动摸索的，在今后的教学工作中，还要坚持不懈的用新理念、新知识来不断的.充实、完善自我，不断反思，提高自身的教育、教学水平。

幼儿园大班绘画柳树教案篇二

本学年，由于初中信息技术教材全面改版，对信息技术课堂教学提出了新的要求，经研究决定在张店七中召开了初中信息技术教学研讨活动。活动流程如下：通过两节研讨课，让老师们了解了这种教学模式的流程及实施环节。通过徐姬娜老师的主题发言，加深了老师们对“基于项目的学习”教学模式的认知，并在这种新形势下，如何开展信息技术教学有了一定的思考。参加完这次活动，我的收获与思考如下：

1、新教材更容易提炼课程的重点、难点，“项目指导”即课程重点知识，而“技术实验”环节就是课程的难点知识，易于指导老师把握教材。

2、要善于思考，根据自己学校的实际情况，选择适合自己特点、现状、学情的教学方式、学习方式。教学模式不要拘泥于一种，多种多样，但落脚点要放在课堂的自主有效性上，这是课堂的根本所在。

3、基于项目的学习教学模式主要体现在让学生自己去学，自己去做，通过“做”来达到掌握知识的目的。但在这个过程中，如何扎实课堂知识？教师在这个过程中，如何做好引领、指导、观察（知识的掌握情况）与考察（知识的掌握程度）？这是老师们值得思考的地方。

4、基于项目的学习教学模式，在教学中，一定要做好教学内

容的界定，技术指导要准确。我们是信息技术课，不要偏离了大方向，削弱技术的教学，强化了其他方面的体现，让信息技术课变为了综合实践学科的课程。

5、基于项目的学习教学模式下的课堂，项目选题要好好设计，不要只局限于教材，可能根据实际情况自拟选题。

6、基于项目的学习教学模式下的课堂中，学生的表现是很重要的一个方面，在整节课中，要通过以下几个方面对学生进行培养和指导，如何培养和指导有待老师们进一步的思考。

7、课堂结束时产生的作品可以是多种多样的，什么方式更适合于课堂主题的体现，就应用哪种方式。

8、教学过程可以采用多种方式，比如吴老师的课程设计是：小组同选一个课题，小组成员相互借鉴学习，用一节课共同完成一个选题，然后一个微项目通过几节课来完成相应的学习。每个学生对每一个选题进行充分的实践和学习，这种方式适合于比较复杂的选题设计。又比如牛老师的课程设计是：小组成员分别选择不同的选题，在实践习后进行小组交流学习，然后互换选题，一节课每个学生学习完所有选题，这种方式适合于比较简单的选题设计。

幼儿园大班绘画柳树教案篇三

我从事信息技术教学已有五年，作为一门新兴的学科，从技术和课程教学上每年都有新的变化，它的地位已经显得越来越重要。学校于今年在资金十分紧张的情况下，仍建设了两个机房，在很大的程度上满足了本学科的教学。本人任教5个年级，每个班级学期课时20节左右。在实际教学中遇到困难、有不足，但也有收获。

教学对象是藏族学生，怎样让一个从未接触过信息技术知识的学生，熟练地掌握最基本的知识，这是开始上课前首先思

考的问题。也是教学研究的第一个课题。

对学生来说，信息技术课是一个陌生学科，大多学生有很大的神秘感。首先我注意帮助学生揭开“信息技术”这个神秘的面纱，让学生沿着正确的轨道去汲取新鲜的知识。这样我从开始的教学中首先把信息技术从“原始——先进”的发展过程给学生讲清，让学生了解到信息技术不是才有的，而是早就存在的，只是没有明确提出。从理解简单落后的信息技术，上升到了解当今最先进的’信息技术。这样学生便从思想上对什么是信息技术有了占领深刻的认识。攻破了这一难题，顺理成章地过渡到了处理信息的手段或者工具。我也是从处理信息的原始工具讲起，逐渐讲到当今处理信息的最先进的工具——计算机。提到计算机，学生就不那么陌生，引导他们回答在哪些地方见到过计算机，这样便引出计算机的广泛地应用。由此介绍计算机的发展过程，从原始的计算机的构造及功能讲到当今最先进的计算机的构造及性能，让学生清楚的知道计算机的基本结构的演变和性能的提高，了解计算机这个高科技产物的惊人发展速度，继而从心里佩服这个先进的产物，逐渐开启好奇之门。有了这些基础，接下来的工作就很容易做了，讲述计算机中的信息是怎样表示的；计算机是怎样处理信息的；信息技术中的几个热点问题及计算机的安全问题等等。

学生从实质上了解了信息技术、计算机技术及其中的一系列问题，基本上打破了信息技术的神秘感，并且激发了学生的兴趣。下一步就要真正接触到怎样使用计算机这个先进的工具了。

使用计算机，首先我注意讲清整个计算机系统（硬件系统和软件系统），让学生搞清硬件、软件的作用。

讲述现在常用的操作系统软件，让学生明白自己所进行的操作都是通过操作系统软件来完成的。接着讲解现在最常用的windowsxp操作系统。在这里，我注意了把微机从开机

到windowsxp启动成功这个过程讲清楚，这有助于建立学生的整体意识。讲述windowsxp时，我遵循学生的认知规律：先讲清最基本的鼠标操作，让学生反复练习，这里我增加了一些学生感兴趣的小游戏，加强鼠标操作的训练。实践证明，学生很快掌握了鼠标的使用方法。然后可以从最直观的桌面讲起，逐渐扩展到窗口操作、任务栏的作用及各种菜单等等。掌握了这些基本内容，使学生在学习如何对文字信息进行各种简单处理、文件及文件夹的概念、磁盘上的文件及文件夹的各种操作打下了良好的基础。这样windowsxp的学习基本完成。实际上，在整个信息技术课中，学习windowsxp是一项最重要的内容，它是一个桥梁，沟通着用户和微机，只有真正掌握了这一层，用户才能高效率地使用各种其他软件。解决了这个问题，以后的教学就轻松多了。如怎样使用word等及网络的使用，教师稍加点拨，学生很快就能掌握。

通过上述的教学，学生已会简单的使用计算机了。但是，毕竟学生求知欲比较强，这样在后期的教学中，我采取让学生自主地发现问题、发散思维，让他们对自己感兴趣的问题尽情地去探索、去研究，在不断地探索中提高自己的水平。比如，有的同学在学习word时，对插入图片提出了问题：怎样在引入之前，对图片作一下处理，让它变成自己喜欢的样子？我便把一些图形编辑处理软件介绍给他们，学生的认识和操作能力得到了很大提高。再如让学生自己找材料，根据材料的内容进行输入、编辑，各种各样的材料，给我也出了不少难题，教师靠上辅导，师生相德益彰，都有很大收益。

任何教学活动总离不开理论与实践相结合这条主线。信息技术更是如此。在学习书本知识阶段，由于学生一周一节课，理论与实践时间差大，我通过对比总结，把原来在教室内上一节理论课，再从机房上一至两节实践课，改为全部在机房上课，四十五分钟时间，基本按“讲—练—讲—练—总结”这个模式，教师利用10分钟左右的时间通过教师主机边讲边操作演示，把每一个知识点视难易程度，进行一至二遍讲解

和演示，然后让学生模仿练习15分钟左右，接着教师利用5分钟的时间对学生练习中出现的问题及重点进行第二次讲解，之后学生再练习10至15分钟，最后5分钟时间教师抓住教学重点进行总结，把所学知识点系统起来。每一节课根据教学内容不同，可以有不同的时间安排。学生基本上能够掌握所学知识。

信息技术领域发展迅速、更新很快，新知识、新产品、新术语几乎天天出现。新课程改革也从今年全面启动，作为信息技术教师，只有不断地更新自己的知识，不断地提高自身的素质，不断地自我加压，才能将信息知识更流畅地、轻松地、完整地讲授给学生，才能让学生始终走在信息技术知识的前端，跟上不断发展的时代的步伐。

我认为，信息技术课，不仅仅是让学生学会几种操作，更重要的是培养学生的一种思想、一种意识，为我国各产业的长足发展营造一种良好的氛围。学生，是未来的建设者，如何使将来有更多的有志者为我国的信息技术产业作贡献，这就需要我教师在教学中不断地把我国信息技术业的现状讲述给学生，让他们知道我国信息技术业在世界上的位置，不断激发起他们好好学习、为国效力的决心和毅力，让我国的it业快速发展，以期早日赶上和超过it业的发达国家。

如何高质量的完成信息技术课的教学，我认为，除了教师在教学中不懈地努力之外，更重要的莫过于教学环境的改善。

一个良好的学校环境，对于开好这门新课是至关重要的。争取领导的支持，现在从校长到各科教师，都非常关心支持这门课的开展。进一步加速学校的信息化进程，力争用最短时间建成比较先进的信息化学校，挤身电化教育先进行列。有了这样好的学校环境的支持，信息技术课的教学才能日益走向规范化、系统化。

综上所述，深深感到，只有立足实际，认真分析和研究好教

材、大纲，研究好藏族学生，争取全校师生的支持，才能创造性地搞好信息技术课的教学，才能使工作有所开拓，有所进取。

幼儿园大班绘画柳树教案篇四

信息技术在本次教学和学习过程中具有潜在的优势有：教学内容直观、操作使用快捷、方便，使学生眼、耳、口、手、脑等各种感官并用，能够充分调动学生学习兴趣；在软件的选用上，符合教学内容的要求，便于实际操作，能够充分提高课堂教学效率。

我在教学中是通过任务驱动式教学法，启发并引导学生完成任务。先出示课程表效果图，带领学生认识表格的组成结构，给学生明确任务（制作接近效果图的一张课程表）。

1、对齐表格文字。

2、合并单元格。

3、添加表格线的理论知识，教师示范，学生看着大屏幕跟着操作，引导学生完成本节课的任务。

其中，教师在介绍了制作课程表的一般方法后，布置学生制作“班级功课”表，培养学生的动手能力，测试学生对表格制作方法的掌握程度，95%的学生都能迅速地完成这一表格的制作，学生尝试表格的制作成功后的喜悦。

在谈编辑课程表时，首先确定选取编辑对象，具体介绍了选取方法，清晰、及时，并指导学生通过鼠标调整表格的列宽或行高的方法和技巧，为下节课美化表格做准备。最后，要求试制作“双休日活动安排表”这一残缺不全的表格，给学生设置难度，目的是为了了解学生对本次教学内容的掌握程度和实际操作能力，并培养学生分析问题和解决问题的能力。

在本节教学过程中，要注意每一个小任务的提出，都要事先出示课程表效果图，让学生面对眼前的实际问题，指导学生看书去寻求解决问题的方法，随后教师示范，学生看着屏幕跟着一起解决问题，效果良好。另外，要求学生试制作“双休日活动安排表”这一残缺不全的表格时，教师一定要巡视每个学生，必要时结合本节课的知识要点进行个别辅导，让学得不扎实的'学生也能尝受到成功的喜悦，以达到大面积提高教学质量的目的。

幼儿园大班绘画柳树教案篇五

键盘是计算机最基本、最常用的输入设备，通过键盘接口与主机相连，用户通过按键向计算机输入信息。本课学生学习的是标准的104键键盘。学生已经学习了鼠标操作的能力，在第七课安排学生认识键盘是符合学生的认知规律的。学生学习的好坏，直接关系到下面的指法练习和画图等简单的学习。教材根据教学重难点安排了四个学习板块，分别是键盘分区，主键盘区，光标控制区和小键盘区。其中主键盘区是本课重点，掌握使用方法，初步识记字母键位。每个键区上的键位的认识和使用，不能够死记硬背，要让学生在认识的基础上，通过练习和实践来掌握。

直观演示可以让学生一目了然，迅速地认识事物，因此，教学认识键盘四区时，我用比一比，说键盘上的字母，让学生来找，让学生熟知各区的名称的同时，也能够了解各区有哪些字母和数字。加深了学生对键盘分区的认知力。

对于基准键的学习，我采用了让学生试一试的方法，让学生自己动手尝试把手放到键盘上，怎样放才舒服，从而引导正确的方法。

打字的坐姿内容比较简单，教材上叙述的也较为清楚，我采用“尝试自学”法来指导学生学习，让学生一边学一边调整自己的坐姿。

在整个教学过程中，注重过程，学生都能参与探究；注重情感，尊重学生的自我意识，避免正面否定学生，培养学生积极乐观的态度。在这样一个生动愉悦的教学中，领悟键盘的认识是水到渠成的事情。

幼儿园大班绘画柳树教案篇六

关于“窗口”的知识，学生在以前的操作中已多次接触，比如“写字板”、“记事本”、“画图”，所以本节课的学习，想到还有没有必要把“窗口”的知识一一讲解给学生呢？哪些知识需要讲，哪些又需要重点讲呢？教是因为需要才去教，特别是信息技术课程，它要求学生不仅仅是掌握信息技术的基础知识和基本技能，更重要的是培养学生良好的信息素养，因此，本节课我采用了“任务驱动，以导代教”的教学方法。

首先，对教学内容进行了整组。课本中对于窗口的组成，只是讲了几个组成部分，不是很全面，就对此作了全面的补充，让学生对窗口能够有整体认识。因为三个系统按钮在标题栏中，所以在讲解时，把它提到前面与标题栏一起讲。在学习新知识的时候，不仅要让学生掌握一种解决的办法，要大胆的寻求更多的解决办法，把每一个学生的方法展现出来，即可变成多种解决办法，老师真正只起到一个导演的作用。

其次，任务设计的可操作性要强，任务设计要体现增强学生的能力。学生亲自上机动手实践远比听老师讲、看老师示范要有效得多。关键就是让学生动手实践。

在“任务”设计时，要注意引导学生从各个方向去解决问题，用多种方法来解决同一个问题。同时，“任务”设计要注意留给学生一定独立思考、探索和自我开拓的余地。

再者，在任务驱动教学模式中，教师要充分地了解学生。在学生遇到学习困难时，教师应该为学生搭起支架；在学生学习不够主动时，给学生提出问题，引导学生去探究；在学生

完成基本任务后，调动学生的创作欲望，进一步完善任务创作；在任务完成后及时做好评价工作。

本堂课的不足之处：学生的自主探究时间可以更长一点，并可以大胆地尝试一下把整个课堂交给学生，所以遇到的问题全有学生自己来解决，老师真正只起到一个指导者的作用。