

2023年猎人找小熊教案反思 小熊请客教学反思(汇总7篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。那么问题来了,教案应该怎么写?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。

猎人找小熊教案反思篇一

作为新教师,第一次上数学课,内心充满着很多困惑与不安。听随堂课的钱老师十分细心认真地针对本节课存在的问题,给予了很多指正与建议。

1、活动应体现数学领域的特点,教师的语言一定要逻辑清晰、简练到位。认识数字6时即可自然衔接“你觉得6像什么”的问题,断篇式的数点不符合学习者思维的方式。

2、仔细观察了解中班幼儿的认知发展水平。不应过多对“小帮手”提要求,学具仍应由教师来摆放,这也可以避免活动中发生消极等待的空窗期。在理解数字含义的环节,结合实际操作、亲身体验来理解数的实际含义比纯粹的口头复述更有效。

1、执教者应遵循幼儿学习善模仿、乐操作的特点,摒弃教师为主体的关键在于把课堂交给孩子。在出示第二例图时,教师完全可以请个别幼儿上来尝试地做一做,一方面可以引导幼儿仔细思考,另一方面也可通过个别情况发现普遍可能存在的问题,给予及时的修正。同时,也能对该课的重难点数字6的学习加以巩固。

2、执教者应尊重幼儿独特的学习视角与想法,活动中出现了有的幼儿数香蕉数的是6个香蕉,也有的数的是两串香蕉。教

师应对于这两种数法表示赞同并在讲评时重点介绍，渗透不同的量词，拓展孩子的思维。

通过钱老师的细心指点，我发现看似一节简单的数学课里蕴含了太多值得推敲思考的地方。小到“从左往右、从上到下”做题、数数、画点的良好操作习惯的指导，大到对活动中两种数法的赞同与量词的渗透，无不体现了数学领域教学区别于其他领域的核心词：逻辑性、思辨性。教案是死的，课堂是活的，教师既应在活动中对孩子的操作要求和习惯做强调，还应把课堂交还给孩子，引导幼儿用过直接感知、亲身体验和实际操作进行学习。

猎人找小熊教案反思篇二

数学活动《小熊请客》以故事小熊请客导入，以游戏化、生活化的方式带幼儿进入数字、圆点、实物三者的相匹配的学习中。

由于课前我教具学具准备的充分，因此一堂课下来很是顺利，孩子们听得认真，学的就好，当然作业也就完成情况好咯。活动流程是这样的，结合双节的到来，我出示了主人公“小熊”，告诉幼儿，“为了庆祝节日的到来，今天小熊也像鼠太太一样请他的好朋友来做客了（早期阅读《鼠太太请客》已学过），看！小熊今天请了那几位客人？”接着我逐一出示各小动物。让小朋友学做主人公小熊欢迎朋友们的到来，这些都是孩子们熟悉的动物朋友小猫、小狗、小鸡、小猴等，孩子们很是喜欢。让幼儿个别数一数、集体数一数今天小熊请来了几位客人，孩子们很快说出了“6位客人”，接着我就让个别幼儿上来找出了数字6的卡片和数字6的圆点卡片。

第二环节是请客人用餐，根据小熊为朋友们准备的食物，进行手口一致地点数，数一数，如：1、2、3、4一共有四条虫子。说一说，学习用完整的话表达自己的意思，如：小熊给小兔准备了2个胡萝卜、二个胡萝卜可以用数字2来表示等。

找一找，从一堆数字卡中找到相应的数字卡，如：数字2或是2个圆点的点子卡片。拿一拿，把相应的卡片找出来之后放到相匹配的动物、食物处，在个别、集体、两两合作的形式下让幼儿在小熊请客的情景中把实物数量与数字、圆点三者进行匹配，在同伴的力量下，相互纠错，相互学习，体验快乐。

第三环节是让幼儿在活动材料《数学》第3页上进行操作，个别能力弱的孩子我适时提醒启发他，边巡视边指导，孩子们的完成情况很不错。

“数学来源于生活，又运用于生活。”孩子们在游戏化的情景中把所学到的知识运用并加以巩固服务于生活，数学知识是建立在生活经验的基础上的，让幼儿在原有知识经验基础上（最近发展区）更进一步的发展，较符合幼儿发展规律和学习特点。教师的教学方式要突出“趣”，引起幼儿的兴趣。生活化、游戏化的方式比较适合幼儿，容易让幼儿接受，调动幼儿的求知兴趣和操作欲望。我同时也发现个别孩子的能力真的是很弱，尤其是新来的几个孩子更是如此，应与家长多沟通，让孩子尽快适应学习。

猎人找小熊教案反思篇三

一节成功的活动不是一蹴而就的，而是经过多次的磨课、反思、再上课一点点成功的，对于我组织的数学活动《小熊请客》我从以下四方面总结。

目标一：能手口一致的点数五以内的实物，并说出总数。在活动中幼儿能够手口一致的点数出萝卜4个、小鱼3个、骨头2个以及点卡上的总数并说出来。

目标二：能给1-5的实物进行点卡匹配。刚开始我问孩子你怎么知道这个点卡上是4的孩子回答不上来，他们只是大概的说这边两个，那边两个所以总共4个，其实也是一种总结的方法，

最后也有孩子能够回答上来是用点数的方法确定是4个点对应4个萝卜。

目标三：能按照活动的规则进行操作，并乐于讲述。1、在最后的操作环节我让孩子们每人拿一个操作单时有的孩子找不到操作单，有的孩子竟然操作了两张。但是最终原因还是因为我没有说清楚，如果确定每组的人数孩子再去操作就不会出现这种问题。2、孩子能够按照我说的要求点数操作单上的小动物的数量再找相对应的点卡，这点目标是达成了。3、在操作结束后幼儿能够大胆讲述，例如我请子鸣讲自己拿到的是什么卡片，都有什么的时候，他能清楚表达他拿得是小狗的操作单，有三个骨头，对应的是三个点。

总的来说第一和第二个目标达成了，而第三个目标达成不太好。

本次活动总共准备的教具有小兔子、小狗、小猫各一个，骨头、萝卜和小鱼的图片各一张以及相对应的点卡一套。学具有每人一张操作单和对应的点卡。整体来说准备不充分，没有1和5相对应的实物和点卡，不算完整的5以内的数物对应。

本次活动过程整体很流畅，但是有三点需要进一步的提升。

1、在集体操作环节，请孩子操作后我试图让孩子说出自己是怎么确定这张点卡对应的是相应的物体的时候，孩子怎么都说不出来，这个时候我缺乏相应的引导，最后有的孩子已经说出来的时候我缺乏对这次经验的总结，这是做的不到的地方。

2、最后一个环节是操作结束后幼儿讲完自己的操作单过渡到一起参加舞会很突然，衔接不好，给人一种看不明白的感觉。

3、操作后如果能把操作单都粘贴到相对应的小动物的下面然后再进行舞会的话整个活动会稍显完整。

本次活动我利用幼儿比较喜欢的小动物和情景的方式导入，能很大程度上吸引幼儿的注意力，在集体操作环节孩子很容易被情结吸引，跟着我的思路进行，操作后幼儿找伙伴一起参加小熊的舞会极大的调动了孩子的积极性，动静交替也符合孩子的年龄特点。

只有经过不断的反思和磨练才能组织好一节活动，相信经过我不断的反思总结我一定会组织好这节课活动。

猎人找小熊教案反思篇四

《小熊购物》是北师大版二年级下册，乘加混合运算的第一课。其教学目标是通过小熊购物的问题情境，发展学生提出问题和解决问题的能力；并且结合解决问题的过程，探索先乘后加的运算顺序，体会到数学与生活的密切联系；能正确计算有关的两步试题。

从课堂教学效果来看，学生兴趣浓厚，较好地落实了本节课的目标，完成了教学任务，体现了新课标的精神，特点如下：

1、充分利用课程资源包，为学生创设购买食品的情境，激发了学生的参与兴趣。创设情境，源于学生的生活经验，学生在现实、有趣的情境中，会产生学习愿望，增强参与兴趣，能更主动地进行探索。教学实践证明：学生对购物确实很感兴趣，学生的主动性很好地发挥出来了。对下面构建新知营造了很好的氛围。

2、新课标中的数学计算，不再是单纯的数与数之间的计算，而是变为了每一步计算都有具体的生活情境，每一个数字，甚至每一个运算符号都有其独特的生命意义。

以前，先乘后加这个新知识，都是老师告诉学生的，老师在黑板前边示范边讲解脱式计算的步骤与注意事项，然后在学生听明白的基础上，学生练习计算。从学生的回答中也能看

出，有的家长已经提前告诉学生，这样的算式就应该先算乘法，后算加法的。这样很简单，也很省时。学生接受了这个新知识，再遇到这样的算式时，就按这个顺序来计算了。学生是被动地用老师给的方法去做，并没有产生对这种方式的需要，所以应用起来只是按部就班，生硬地记忆。怎样让学生产生学习新知识的需要，更好地探索、接受新知呢？教学设计不牵制学生的思维，不让学生感觉到是为了纯粹的计算而去计算，而是为了解决生活中的问题而去计算，如提问：你打算买什么？请你列算式算一算该付多少钱？由于学生之间的差异，有的列分步式，有的列综合式，但学生对解决这样的生活中的数学问题是没有障碍的，都知道要先把买几个同样东西的钱用乘法算出来，再和其它东西的钱合起来用加法算，很自然地借助解题思路解决了运算顺序。这样设计，较好地落实了教学目标，更重要的是，学生在学习过程中的比较、理解、表达等能力以及自主学习的精神得到培养。

3、根据低年级学生的特点，如何设计教学活动才能使课堂真正做到有趣、有效？我认为师生互动，反馈交流：你买的是什么？怎样算出付了多少钱？这个环节以游戏的形式开展学生会比较感兴趣，如：现在我们玩个游戏，交换同桌的算式，你能猜到他买了什么食品吗？我想通过这个学生喜欢的猜谜游戏，调动他们探索算式意义的好奇心理。同时，也使同桌对彼此算式的合理性做初步的检验，猜到的同学很高兴，也说明他同桌的算式很合理。猜不到的可能是算式表达的不够清楚合理。再提问：谁想把你的算式展示出来，让我们大家猜一猜。你是怎么算的？让生同桌交流。怎么能让同学们在你的算式中看到你的计算过程呢？有办法吗？以此激发孩子们敢于质疑，继续探索的精神。

猎人找小熊教案反思篇五

本节课的教学中，我始终坚持以教师的引领为主线，以学生的探究为核心，以发展学生的思维为目的，以培养学生的数学情感为契机，让学生在学数学中学数学，在学数学中用数

学，在用数学中爱数学。

整个教学活动中都体现了趣味性：因为二年级的孩子对单纯的学知识不是很感兴趣，所以我把故事贯穿整个教学环节，让学生在愉快的气氛中学知识，这也体现了“在快乐中学数学，学快乐的数学”这一教学理念。这样的设计势必会激起学生的学习兴趣，让学生在愉悦的氛围中学到新知。

对于新知识的教学我采用了“问题情景——建立模型——解释应用”的数学活动贯穿始终，把原始的问题交给学生，让学生自己去寻求数学问题，使学生自己动手，动脑，经历数学再发现的过程。从而培养他们善于发现、善于思考，敢于创新，主动获取的精神，发展他们终身学习数学的愿望和能力。

学习乘法口诀的整个过程是一个很长的记忆能力训练的过程。意义识记的基础是理解，机械识记的基础是多次重复。对于低年级儿童来说，机械识记占优势，因此在反馈中充分利用这一特点，使用多种形式的口算训练，促使学生在练习中不断加强对口诀的理解，从而熟记乘法口诀。

在教学的最后的环节设计了走迷宫的数学游戏，想以此展现学生独特的方法和策略，但由于低年级孩子容易被课程外的因素吸引，当他们对一个数学活动兴趣盎然的时候，他们的兴奋点就会多停留在那里，所以课堂上有放出去却收不回来的现象，使得走迷宫游戏中很多孩子没能按时完成。由此使我认识到，数学活动固然能提高低年级学生的学习兴趣，但过多的活动反而影响了教学效果，分散了学生的注意力，使学生关注点偏离了知识点。所以，数学活动的设计应该是为突出重、突破难点而设置，活动不在与多少，要有实效；不在与难易，要服务于课程。

猎人找小熊教案反思篇六

《小熊过桥》这一课我把它定义成一堂欣赏课，着重解决学生对回旋曲式的理解。在课前，我首先考虑到的是如何让学生一下能有兴趣和我一起来欣赏这一支歌曲。于是我想到了老师来表演，作一些风趣的动作和表情来吸引学生的注意。

首先我设计了一个头饰，做出根据歌曲的歌词中出现的三个动物形象的卡片，把它们固定在一个头饰上，在引入的时候，我把小熊过桥的故事用唱、表演的方式表达出来，到哪个音乐形象的时候，就把那个音乐形象的卡片转到前面来表演，就节省了轮换三个头饰的时间。学生显得比较的感兴趣，一下子就把注意力集中起来，接下来引出今天学习的音乐故事《小熊过桥》。

接下来我将音乐的视频放给学会看，请他们看动画中出现了几个动物形象，在这里，我将情感教育给忽略了，这个地方应该说是个最出彩的情感教育的地方，我却忘记掉了，因为这里的三个动物形象，除了主角“小熊”以外还有一只乌鸦和一条鲤鱼，乌鸦在小熊过桥的时候是嘲笑小熊，而鲤鱼是鼓励小熊，这样以来就可以引导学生说出要学习谁，要怎么样做。情感教育是这一课的一个重点，我却给忘记了，留下了一些遗憾。

在让学生玩小乐器：铃鼓、三角铁和小鼓的时候，学生也比较配合。

最后再一起合作一曲回旋曲式的歌曲，我将《闪烁的小星》改编了以下，加入了两段，请学生演唱a段，我演唱第b□c段。学生在这一环节对回旋曲式有了更深的理解。

但是整堂课下来，学生的积极性都不是很高，课堂气氛不是很活跃，这是我最不希望看到的，一直以来我一直以营造一种欢乐、积极、和谐的音乐课堂作为我音乐教学的目标，但

是这一次的异地教学让我有了更深一层的理解。

我觉得教师必须从一开始到最后都要保持高涨的热情，学生上课的时候是很容易感染到老师的热情，不管是已经熟悉的学生还是第一次见面的学生，都是这样，所以我一直以一个大小孩的形象在讲台上和学生进行互动，前面的一部分还比较好，到了后面，学生都不是很受感染，所以到后面我自己也有点泄气，一些环节也临时取消了。

猎人找小熊教案反思篇七

展示本次活动目的源于：我园在表演游戏这一块虽然进行了大半年的研究尝试，但研究进度非常缓慢，研究质量也不够凸显，教师的理论素养与专业技能非常薄弱，对幼儿在表演游戏中的发展价值与核心定位把握不准。特别是一研之后，大家都感觉现在这种表演游戏的现状与困惑不容乐观。为了少走弯路，并检验目前幼儿园表演游戏的一种研究状态与形式是否有效，特展示活动现场，提供游戏案例，供专家诊断！

活动结束后，观摩此次活动的专家、领导针对本次游戏案例给与了积极地指导和建议，提出的许多专业观点和改进措施顿时让我茅塞顿开，内心中对表演游戏的研究方向与实践操作也有了些许的清晰与明了。特将专家的点评详实整理如下：

1、游戏的要求要提清楚，如第一、请幼儿五个人一组自由组合好后坐下来，进行角色分配；第二、角色分配后要商量好游戏材料谁收谁放等。

2、增加同伴讨论的机会。当时教师在幼儿游戏后请同组游戏的幼儿坐在一起进行问题汇总这非常好，但没有给同组幼儿提供相互讨论与交流的时间，所以很多幼儿都急于想表达自己的想法，却没有机会说。

3、加强理论学习，知道游戏是什么？表演游戏要发展的是什

么？幼儿的合作、表达、表现、创造等等。

4、教师把角色选择作为目标设定，这不是表演游戏的研究重点，也不符合表演游戏的发展和价值，弱化了表演游戏本身的一个目标价值与发展！角色选择只是规则，是社会领域的问题，如果只是存在于部分幼儿的身上，而不是大家共性存在的问题，就不需要用专门的游戏现场来解决这个问题，这样就牺牲了大多数人的利益，浪费了大家的学习时间。

5、在游戏中发现孩子存在问题，来引导孩子解决问题这种想法是对的。关键是解决什么问题，要抓住问题的核心，而且要用一些经济、有效、又轻松的方法来解决。例如：不会解决角色选择的问题，如果总是这么几个孩子，可以利用区域观察后评价解决再观察评价等等。

6、教师的介入和指导非常关键，像今天有小朋友不愿意演狐狸，教师的介入就是和孩子一起演狐狸来助推这个游戏和幼儿的发展。如果教师对游戏的介入与指导没有自己正确的判断，首先要加强学习、提升理念，多看《课程实施》

《3——6岁儿童发展指南》这类的理论书籍，了解各个年龄段幼儿在游戏中发展目标与发展体系。其次要加强责任与态度的培养，因为教师能力不够关键是加强自身学习与修炼，教师应从主观上生成学习的欲望和需求；最后，在观察能力的培养上，教师可以有重点的进行观察，比如每天一个区域，每天几个小朋友，循序渐进，慢慢积累。

7、游戏研究找准了两个点就一定能在研究中慢慢走向成功。一是了解每个年龄段幼儿的发展目标，找准游戏中的核心问题；二是了解自己班幼儿日常的游戏水平。游戏研究的面从小到大，不要一上来就面面俱到，比如：以游戏材料的提供和环境创设为落脚点进行研究。

8、这次游戏活动中的材料投放太单薄，现场场地布置太固化，可以丰富材料投放，让幼儿自主设计胸牌、表演服饰与相关

道具，这个过程也是幼儿能力发展与提升的过程，是幼儿自主学习的过程。研究过程中，教师可以用工作坊、互动坊、成长档案等形式丰富、记录幼儿在游戏过程中的自主发展过程。

9、教师对幼儿的评价要注重正面引导和启发，例如：“你们每一组在玩游戏的时候，有没有遇到其他什么困难或出现什么问题？”可以改成“今天你们玩的时候，有什么新的发现？”“你们今天谁玩的最有创意或谁表演的最好？”等等。因为在这次游戏中，一个扮演小熊的幼儿在游戏结束时是很愉快的、自愿自发的去收拾他们这组的游戏材料的，结果老师一提问：“你们这组在玩游戏的时候还出现了什么问题？”这个幼儿就不高兴的说：“他们都不收材料，让我一个人收！”