

我的家庭地址教案(实用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。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看看吧。

我的家庭地址教案篇一

兴趣是最好的老师，学生对自己所学的知识感兴趣，就可以提高学生学习的动力。因此为了能够让学生保持学习的兴趣，我充分发挥了信息技术的学科特点，在课堂上穿插了游戏环节。比如学生在学习鼠标的五种基本操作的时候，如果只是单纯的机械的让学生练习指向、单击、双击、右击、拖动，学生会觉得很枯燥，为了让学生既能够学好，又可以感兴趣，课本上安排了七巧板这个环节，让他们利用“七巧板”这个游戏，在快乐的拼搭过程中掌握鼠标的 basic 操作，这样一来，不仅活跃了课堂气氛，还取得了较好的学习效果，真是一举两得。

于是在《驾驭键盘》这节课上，为了使原本枯燥的指法练习变得快乐，在课上安排了金山打字通中的游戏进行练习。学生听到可以玩游戏了，都非常的兴奋，似乎忘了为什么要安排游戏了，他们只知道游戏很好玩。在玩游戏的过程中，学生还是会用一根手指在击打“老鼠”“落地苹果”。虽然我再三强调，一定要用正确的指法，但是学生还是我行我素，为了游戏而继续用“一指禅”。为了能纠正学生的“一指禅”，我走到学生中间，对学生进行个别指导，但是收效甚微，学生为了能够闯关还是会用错误的指法进行游戏，他们想的是快速的闯关而已，早已把指法抛到九霄云外了。

原本是为了让学生在快乐中学习，但是这样看来是不行的，键盘是重要的录入工具，如果三年级一开始没有抓好指法，

那么以后就更难纠正了，为了能让学生专心的练习指法，不被游戏闯关吸引，我决定还是用传统的方法进行练习。首先让学生找到8个基准建，把8个手指对应放在8个基准建上，然后打开记事本，可以对照书本的手指分工图，慢慢的一个一个的把字母，数字，符号输入在记事本中，这样一来学生安静多了，能定下心来练习指法了，也能对照手指分工图一个个输入了，强调每输入完一个字符，手指都要快速回到基准建上。这样练习了几遍，学生也摸索出一些技巧，虽然速度还是非常慢，有的学生找一个字母得好久，但是“一指禅”的学生明显减少了好多。只要多练，相信熟能生巧，学生都能掌握指法的，只是快慢的问题。

我的家庭地址教案篇二

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。

我的家庭地址教案篇三

爱因斯坦说过兴趣是最好的老师，赞可夫也说对所学知识内容的兴趣可能成为学习动机。因此为了保持孩子们的学习兴趣，提高学生自主学习的动力，我充分发扬了信息技术的学科特点，在课堂上有意识地穿插了游戏教学，比如在学习鼠标操作时，在教会学生鼠标的基本操作后，不是用枯燥的习题让学生们练习，而是让他们利用“七巧板”，在快乐的玩乐中掌握了鼠标的基本操作，不仅活跃了课堂气氛，还取得了较好的学习效果。

于是在教学键盘时，为了让学生们主动快乐地练习，我特意联了网，孩子们可以安装金山打字通中自己喜欢的一款打字游戏进行练习。毫无疑问，孩子们是快乐的。但是我却很快的发现了严重的问题：孩子们为了游戏而游戏，完全忘记了游戏的初衷——掌握键盘指法。很多学生都用一个手指头去击打“老鼠”、“太空敌机”、“落地苹果”。无论我怎样强调指法，强调手指分工，学生们依然如故。我甚至一个一个指导，可是效果甚微。课后学生们高谈阔论的是打到第几关第几关。

这样可不行，键盘是重要的文字输入工具，三年级学生能够利用键盘进行输入更是一项非常重要的技能。更为以后操作计算机奠定扎实的基础。本来这节课的重点就是学习并掌握正确的指法，能使用正确的指法输入一些简单的文字。

再三考虑，我断了网，让学生“返璞归真”，不再用游戏练习，而是用金山打字通软件，扎扎实实地练习指法，手指分工。没有了游戏的刺激，课堂虽然安静了点，但是学生们都找到了“基准键”。

但是随着练习的深入，我发现学生们将“基准键”上移或下

移了。针对这种情况，我又强调“基准键”含义功能。尽管如此，仍然有学生不能掌握“基准键”的要义。为此我不停地在教室内巡视，遇到错了的就赶紧给指导一番。仅仅两个班的教学几乎磨尽了我的耐心。就在我打算采取“暴力”的时候，我忽然想到前几天儿子在小区里和小朋友们一起玩的 游戏：猫捉老鼠。“小朋友们分成两队，一队扮演猫，一队扮演老鼠，画一块地方作为老鼠们的营地（猫不许进），老鼠要不停地多开猫去营地外搬运‘粮食’，如果被猫抓到，那就要被猫‘吃掉’。”于是乎，又练习的时候，我就和学生们玩起了这个猫捉老鼠的游戏：“你们的十个手指头就是十只‘小老鼠’，‘小老鼠’的营地是‘基准键asdfjkl;’,‘小老鼠’们不可同时出洞，必须一个一个出洞搬运‘粮食’。老师就是那只抓‘老鼠’的‘猫’”。‘小老鼠’们准备就绪后，随着游戏的开始，我这只“猫”不停地走动司机抓取不按规则出洞的“小老鼠”。有个别的被抓住的“小老鼠”，我还没来得及给以惩戒，他们就立刻想到了游戏规则，马上按照正确的指法开始练习。因为有了以上的形象的比喻，学生们乱认“基准键”的现象没了。因为有了老师与学生的游戏互动，孩子们在课堂上仍然是快乐的，而且学习效果是明显的。

我想，在学习信息技术的过程中，计算机游戏也并不是万能的，虽然它能调动学生的兴趣，可有时并不能达到学习的效果，作为教学过程的引导者，要选择适合学习内容，适合学生的练习方式，给学生们作出正确的引导。

我的家庭地址教案篇四

《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。

我的家庭地址教案篇五

《教学纲要》指出，要培养孩子初步的安全和健康知识，知道关心和保护自己，幼儿不是被动的“保护者”，教师要尊重幼儿不断增长的独立需要，在保护幼儿的同时，锻炼他们的自我保护能力，学习生活中的自理技能。为了让中班幼儿掌握发生危险时的保护，逃离方法，提高他们的自我保护能力，更好的健康成长，因此我设计和组织了《保护自己我知道》这个教育活动。

在本次活动中，考虑到中班幼儿的年龄特点及他们的接受能力，所以在活动中采用了综合性、趣味性、直观性较强的视频，图片，充分调动了孩子的各种感官，让他们更直观的了解危险及求救方法。在创设故事情景时选用了幼儿较喜欢的小动物来做故事主角，幼儿更容易理解并接受。通过幼儿分组表演及逃生演练让幼儿更深的了解了这些安全知识常识，进一步巩固了所学的安全知识。在幼儿进行思考过程中，我始终以引导者、支持者、合作者的身份出现，在幼儿角度进行思考，努力理解幼儿的想法及感受，支持鼓励他们，形成

合作探究式的师幼互动，让幼儿得到满足。

《家庭生活的安全》

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)