

# 2023年园委会会议记录先做一个幸福的教师 团委会议记录(汇总10篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

## 大班教案反思篇一

“我们的两只手各会做什么事？”回答：“右手写字，左手压着本子、右手拿筷子，左手拿碗……”学生对“左”、“右”已经有了一定的生活经验做了进一步的引导。

“我们的左右两只小手真能干，找找看你身上还有这样的一对好朋友吗？”

玩“摸一摸”的游戏：用你的左手摸你的左耳朵、用你的右手摸你的右耳朵、用你的左手摸你的左眼、用你的右手摸你的右眼、……通过找出自身的“左”“右”进一步了解了左右的空间位置。

请同学右手摸右手、左手摸左手 来感悟左右的相对性。使学生明白了“方向不同左右不同”的道理。从而突出难点。

总之这节课是同学们带着一种愉悦的心情学习，在玩中学，在乐中悟，同学们学得轻松、学得比较扎实。

## 大班教案反思篇二

- 1、感知和区分自身的左右，学习判定物体与自身的左右关系。
- 2、发展幼儿的观察能力，初步感知左右在生活中的应用。

3、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。

4、培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。

1、情境准备：分别在活动室的左右两边设置月亮街和星星街及时空大门。

2、材料准备：手环人手一个；各种装扮的物品，如：发夹、彩带、手套、指环、贴图等；路标、音乐磁带、舞会背景图。

1、初步感知区分自身左右关系。

(1)以“参加半边化妆舞会”引入活动。

(2)根据所带手环的文位选择开车穿过“时空大门”到“半边国”。

要求：手环带左手的，从左边的大门走；手环带右手的，从右边的大门走。

2、以游戏的方式引导幼儿体验自身的左右关系。

(1)教师以“半边国”的使者，欢迎大家的到来。

(1)玩游戏：看谁做得对。

玩法：按使者口令做出相应的动作。

师：我们的身上除了左手、右手，还有什么部位也分左右呢？

师幼共同小结：左手的这边是身体的左边，右手的这边是身体的右边。

3、以“开车”游戏巩固对左右的认识。

(1) 介绍游戏玩法与要求。

(2) 师幼共同游戏，老师指导。

4、在“装扮”活动中，引导幼儿判定物体与自身的左右关系。

(1) 幼儿在左右两边的月亮街和星星街里寻找物品，装扮自己的左边和右边。

要求：只能打扮在身体的一边，左边或右边。

(2) 幼儿参加化妆舞会，寻找朋友问一问、说一说：你打扮了身体的哪一边？

(3) 鼓励幼儿大胆展示自己的“装扮”。

活动延伸：

以游戏“跳格子”让幼儿加深对左右的认识。

1、整个活动，教师应在各个环节中强化“左右”的概念。

2、教师说的较多一些，活动中要给幼儿更多表达的机会。

3、老师可以创设“迷宫”环境，让幼儿自己看标志，自己区分左右。

4、“装扮”时，老师可提供较大的、较方便幼儿自己装扮的装饰物，更多的让幼儿自己装扮，老师和阿姨只要提醒幼儿只装扮一边，给予适当的提示和帮助，不要干预得太多。

5、幼儿装扮完成之后，在表演舞蹈时，老师也要尽可能的融入“左右”概念。

## 大班教案反思篇三

第一单元《位置》中的左右，有家长打电话来，说真是有些“左右”为难啊，其实我在教学前也有些担心，孩子们分得清楚吗？于是在“左右”难分之际，通过上网查阅资料，找到了数学名家、全国著名特级教师曹培英对“图形与位置”的备课与教学所提的建议。他在怎样把握“图形与位置”的学习目标中提到关于“左右”的学习目标定位。

曹老师认为在“图形与位置”在教学中若偏离“初步认识”的整体定位，随意拔高要求，则无论是数数对表示位置，还是用方向和距离确定位置，都很容易构成超出多数学生认知水平的难题。就连“左右”也可能令学生捉摸不透。其实，对于左右的相对性，只要能够正确分辨他对面的人哪一只手是左手或右手，并能据此判断对面人的左边、右边就足够了。

他还觉得从教学上下、前后、左右的目的看，主要是为了通过发展学生的方位知觉来帮助学生认知物体的相对位置（如同学上下楼梯时的相对位置），并逐步形成空间观念。因此，没有必要引入判断标准由人到物的转换训练以及被观察物是否具有“生命”的辨析，也不宜在这里展开多种答案的讨论。因为儿童建立左右概念，不需要去区分被观察物是否具有生命，去经历“智力磨刀石”式的思辨性讨论。这类讨论用到了左右的概念，但却不是建立左右概念本身所需要的。

纵观以上所述，我认为面对一年级的学生，应该统整语文、数学学科中学生“左右”概念的建立，形成以下判断标准：

第一、如果被观察对象是人，则以图中人的左右手来定左右，即图中人物的左手边为左边，右手边为右边。被观察对象是其它的一律以答题者为观测点，即图片的左边为被观察对象的左边，图片的右边为被观察对象的右边。

第二、如果被观察对象不是人，而问题中又将被观察对象拟

人化，且以第一人称出现的，如上述提到的小猴问题，“我是小猴，我的左边有（ ）”，则也把小猴当成人，它的“左手”边为左边，“右手”边为右边。

## 大班教案反思篇四

本节课的目标是通过有趣的活动激发学生的学习兴趣，使学生在学习活动中获得积极的情感体验。通过教学活动培养学生的观察能力和简单的推理能力。使学生在活动中能确定物体左右的位路与顺序，并能用自己的语言表达。领会左右的意义。能准确的用左右来描述物体所处的位路，是教学的重点。体会左右的相对性是教学的难点。

回顾本次的教学活动，发现还有许多需要思考与推敲的地方，主要表现在以下几个方面：

### 一、整合多种课程资源帮助学生辨别左右

整合课程实质上是一种采用各种有机整合的形式，使学校教学系统中分化了的各要素及其各成分之间形成有机联系的课程形态，它是一种新型的课程形态。本节课我整合了语文课等多种课程资源，帮助学生巩固对左右的认识。比如：在导入中，让学生认识汉字宝宝“左右”，在这里就整合了语文的资源。并再进一步区分识记这两个字，为以后解题读题做准备。

### 二、利用生活经验辨别左右

数学来源于生活，新教材更体现这一点。在数学课堂教学中，教师应有意识而且有必要地还原数学知识的生活背景，把书本上的知识放在生活中来学习，让数学问题生活化。比如，在本节课中，我没有简单地讲述左右，而是在一上课，就让学生说说他们是怎样辨别左右的，学生的思维、语言、行为无不是在一种自由、民主、平等的合作与交流中流露出来的。

课前我就想过辨别左右方位，单靠教师认真讲解和学生记忆是学不好的。因此我引导学生联系自己的生活经验来主动学习，但没想到学生的生活经验是如此丰富，他们辨别左右的方法如此多样。由此可见，课堂教学要打破传统的“

老师讲，学生听”的教学模式，以学生原有经验为基础，使学生的数学学习过程成为一个以学生已有的知识和经验为基础的主动构建的过程。学生只有主动参与到活动中来，才是有效的学习。

### 三、让学生在玩中辨别左右

布鲁纳说：“学习的最好刺激是对所学材料的兴趣。”本节课我安排了各种形式的游戏活动，通过游戏激发学生的兴趣，是他们在玩中学，在乐中悟。学生在自由、轻松的课堂气氛下，主动地参与到教学游戏中。

#### 1、活动形式多样

本课中，我预设了很多活动，如找身体上分为左右的好朋友、遥控机器人、摆一摆文具并说一说、数一数、猜一猜，拿一拿；说说自己的邻居、拍手游戏、握握手等这些活动，有的活动是激发学生的兴趣，有的活动是对学生思维的启发，有的活动是对新知识的巩固与应用，把动手和动脑通过活动有机地融合在一起，达到学习效果的最优化。

#### 2、知识层层深入

分清左右的最好方法就是记住自己的左手和右手，因此在上课开始，我就问学生是怎样区分自己的左手和右手，经常用右手做什么事？这样对学生原有知识起到了承接和巩固，之后由自己的左手和右手扩展到身体上左和右，学生会发现有左耳、右耳、左眼、右眼、左腿右腿等。接着通过摆学具，在动手做中，进一步加深对身边左右的感知。随后，把左右

延伸到身边，让学生观察自己身边的左右是谁，这样范围以自己的左右手为圆心，逐渐地扩大到身边，并质疑：同一人为什么既说他是左又说他在右边？从而体会到左右的相对性。最后通过和同桌拍手游戏及握手活动进一步感受到左右的相对性。可以说知识是由易到难，层层深入的，前一个环节的结论做为下一环节的基础，每一部分在学完知识后，都能利用活动及时巩固复习。

#### 四、课后感受不满意之处

整节虽然游戏活动不断，但在重难点之处感觉没把学生激发起来，突破不够。要能做到收放自如就好了。再有受时间的限制，没有机会让学生用语言来描述物体的位路，这方面对于本班学生来说也是个很大的难点。

还有一些问题需要进一步研究，如学生原有的经验不够一致，甚至差别很大，特别是组织学生用左手拍同桌的左手、右手拍右手时，少数学生在活动中处于旁观者的态度或是不能正确使用左右手做拍手活动，教师还需适时点拨、提醒、帮助他们，可请拍手游戏不顺利的组上台或任意组上台展示，能让学生从活动中安静下来，在此基础上引导学生体会左右的相对性，从而突破难点，效果将会更好。

教学中真的是千变万化，有许多不可预料情况，这就需要教师敏锐的观察力、处理问题的能力及驾驭课堂的能力，这方面是我今后努力的重点。

总之，对于本堂课的教学，通过多种教学手段，让学生去感悟知识，领悟方法。培养学生观察，描述位路关系的习惯与应用意识，使学生具有初步的空间观念，学生在学习中学会猜想、验证、推理、交流等方法，感受到学习的价值。由于本节课以活动为载体，学生的学习兴趣十分的浓厚，学习的热情高涨，可以说是师生非常开心的“玩”了一节课。

## 大班教案反思篇五

数学教学是数学活动的教学，是师生之间、学生之间交往互动与共同发展的过程。设计本课时，将从学生已有的生活经验和知识出发，以“活动”为载体，创设生动有趣的情境，引导学生积极主动的参与到各种数学活动中来，在活动中认识、在活动中体验、在活动中思考、在活动中建构，让学生经历一个做数学、玩数学、用数学的过程。同时，教学的有效性是教学的生命，所以一切活动又以追求有效为宗旨。

注意选择富有儿童情趣的学习材料和活动内容，激发学生的学习兴趣，获得愉快的数学学习体验。整节课的数学设计注意在“趣”字上下功夫。如教学一开始的摸鼻子的游戏。在探索阶段，让学生在真实有趣的情境中摆一摆，数一数，说一说，考一考，演一演，经历、体验数学知识的发生发展过程——在体验过程中，还培养了学生的学习兴趣；在巩固拓展时，创设了学生面对面的巩固对左右认识的游戏活动，课堂上学生始终乐此不疲，兴趣盎然。在课结束的时候，学生依旧趣味盎然。整个数学学习活动充满情趣，学生在趣味中体悟，在快乐中学习。

关注探究过程，实现自主体验。学生是学习和发展的主体，在数学教学中要促进学生自主发展，必须注重学生主体意识的培养，鼓励学生运用自己喜欢的方式进行探究学习、自我发展。本课的教学力求遵循知识发展规律和学生的认识规律，充分调动学生学习的主动性，重视学生的亲身体验。教学中学生积极参与，动手实践，经历和体验了知识的形成与发展过程，感受数学与生活的密切联系，体验到数学知识来源于生活、服务于生活的乐趣，从而进一步激发学生对知识的好奇心，引发他们强烈的求知欲望，促进思维的发展。如让学生找自身的左和右，老师和学生一起玩摸身体左右的游戏……这种“感受”是一种直接经验，是进一步学习的基础。也是学生进入社会生活、学会生存所必备的本领。



巧设活动情境，体验生活中的数学。数学是生活的一部分，是人类生活、劳动和学习不可缺少的工具。课程内容应与学生生活实际紧密联系，从而让学生感悟到生活中处处有数学，进而有利于数学学习的生活化、情景化。如：让学生找邻居、让学生上下楼梯。让学生在操作中感悟，在感悟中交流，在交流中形成鲜明的表象。

整节课都紧紧围绕学生的生活实际展开教学，使学生感受到数学就在我们身边，生活中处处有数学，较好地体现出了数学教学是数学活动的教学，是师生之间、生生之间交往互动与共同发展的过程。