

最新信息技术教学设计活动教案及反思(通用7篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么问题来了，教案应该怎么写？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来了解一下吧。

信息技术教学设计活动教案及反思篇一

- 1、使学生知道windows98系统中自带一个画图软件。
- 2、掌握画图软件的进入与退出，并熟悉画图软件窗口的组成。
- 3、熟练掌握窗口中各部分的操作方法。
- 4、通过运用画笔软件绘制小鸡，使学生进一步熟练掌握画笔软件各部分的操作方法，同时激发学生对学习电脑的兴趣。

教学重点：

绘图软件的操作与应用。

教学难点：

曲线工具的运用。

教学准备：

计算机、网络及辅助教学软件。

教学过程

一、新课导入

谈话：“画图”软件是windows98操作系统中所附的绘图软件，利用它可以绘制简笔画、水彩画、插图或贺年片等。也可以绘制比较复杂的艺术图案；既可以在空白的画稿上作画，也可以修改其他已有的画稿。这节课我们就来学习win98画图软件的操作与运用。

二、新课教学

1、启动“画图”软件：讲解并演示启动“画图”软件的方法与操作步骤。

a□单击“开始”按钮，打开“开始”菜单；

b□将鼠标指向“开始”菜单下的“程序”选项，打开“程序”菜单。

c□将鼠标指向“程序”菜单中的附件选项，打开“附件”菜单。

d□用鼠标单击“附件”菜单下的“画图”选项，启动画图程序。

启动后的屏幕窗口如图1所示：

2、讲解并演示画图软件的窗口组成：

(1) 标题栏：它包含了画笔的标题和图画的命名。

(2) 菜单栏：有六个下拉式菜单。

(3) 工具箱：有许多绘图工具，绘画时任选一项工具。

(4) 线宽框：改变每个工具的线条宽度。

(5) 调色板：左面是绘画时的前景色和背景色的显示框，右边有28种颜色供选择。

(6) 滚动条：上、下、左、右移动绘图区域。

(7) 绘图区：在该区作图、绘画。

3、讲解绘画工具的选择和应用：（边讲解边演示）

(1) 剪切工具：裁剪工具：它可以定义形状自由的剪切块。

(2) 选定工具：它可以定义一个矩形剪切块。

(3) 橡皮：可以擦除图面中不想要的'部分。

(4) 涂色工具：用前景色对封闭区填充。

(5) 取色工具：它是用一个图形的颜色填另外的封闭图形区域。

(6) 铅笔：可以在绘图区内任意画线，

(7) 刷子：与铅笔工具相似，只是刷子工具状态有12种，使绘图更为丰富。

(8) 喷枪：该工具与前两种工具的功能类似，它们留下的痕迹的不同是由鼠标的拖动速度决定的，速度越慢，斑点越密。

(9) 文字：利

用文字工具可以在图画上写字。

(10) 直线：利用它可以画直线、水平线、垂直线。

(11) 曲线：利用它可以画单弯头曲线、双弯头曲线。

(12) 矩形：可以画空心方框或空心矩形。

(13) 多边形：可以画一些多边形图形。

(14) 椭圆：可以画一些垂直或水平的椭圆环。

(15) 圆角矩形：可以画一些圆角方框。

4、实例：“画小鸡”画鸡身

(课件、范图演示)画鸡头

画鸡眼

讲解并演示作画步骤：画鸡脚

画鸡嘴

涂颜色

图2

5、作品存盘退出：（讲解并演示）

讲解：选择“文件”菜单下的“保存”命令，将所绘制的图画保存磁盘上。

退出画图程序：

a□单击画图窗口右侧的关闭按钮；

b□单击菜单中“文件”选项中的退出命令；屏幕弹出对话框如图3所示；

c□单击【是□y□选项，保存当前窗口中的图形并退出画图程序；

d□单击【否□n□选项，不保存图形，退出画图程序；

e□单击【取消选项，取消退出操作，继续使用画图程序。

6. 练习：选择“文件”菜单下的“新建”命令，打开一个空白的绘图窗口，绘制小鸡觅食的简笔画。如图4：

全课总结

信息技术教学设计活动教案及反思篇二

探究活动总是能带给我们许多知识，以下就是来自随笔网小编为大家整理的信息技术主题探究活动设计随笔，欢迎阅读和借鉴。

信息技术主题探究活动设计随笔【第一篇】：信息技术课教学随笔

信息技术是一门融科学性、技术性、实践性于一体的课程，它的主要任务是培养学生对信息技术的兴趣和意识，让学生了解和掌握信息技术基本知识和技能。剪贴图形是苏科版小学信息技术教材上册中的内容，主要知识点是让学生掌握选中图形，复制、剪贴图形，并能进行简单的翻转。在这一节的教学设计中，我大胆的对教材进行了重新整理和设计，并分为四大块：不拼不知道、剪贴拼更妙、会拼才会赢、智慧大比拼，从而把知识点有机的串连在一起，在实际的教学过程中，我发现学生对这样的设计很感受兴趣，从而让他们始终在被课堂所吸引。

整个教学，我始终以学生为主体，每一个环节，都以学生的主动探究为重点，让学生上台示范，让学生边操作边说，然后再让每一位学生自己去实践。学生学得积极主动，整个学习活动成为学生主动参与，自主探究的全过程。在操作中，我一直是学生的学习伙伴，学习助手，适时点拨，加以引导、启发，培养创新。同时，我还充分调动基础好的同学，让他们去帮助学习上有困难的同学。学生既学到了知识，又培养了协作的情感。教师与学生在教学中形成了学习共同体，分享彼此的成果，交流彼此的情感。

信息技术主题探究活动设计随笔【第二篇】：信息技术课教学随笔

在中低年级段，学生处于学习计算机知识的初步状态，对于趣味性的知识较为敏感，所以，根据这一阶段的年龄心理特征，开设的计算机课就以指法练习、辅助教学软件的应用以及益智教学游戏这些容易激发学生兴趣、培养学生动手能力的知识为主要内容。这样做，符合儿童阶段的认知结构便于培养学生的思维能力，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于接受老师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自我的能力。为此，我把教材中最容易的内容——《用计算机画图》提到最前面教授，新授之余也教学生玩玩“扫雷”、“纸牌”等益智教学游戏，以激发和调动学生学习计算机的兴趣。

好的开端，是成功的一半。在上机操作课中，我通过学校的多媒体展示系统，将有一定电脑基础的学生的电脑作品制成幻灯片并配上优雅的音乐在教学楼一楼电视屏幕上播放，学生们顿时沸腾起来，纷纷举手询问，我都一一给他们解答，并鼓励他们只要努力学，就一定能成功。于是就开始手把手耐心给他们讲解画图的有关知识。经过一段时间的练习，学生们对电脑已不陌生了，我就带着他们进入windows的“画图”。在画图纸上进行画点、画线、画图形等操作，经过操作训练，学生们学会了许多工具和菜单的使用。通过复制、

剪切、粘贴和移动，学会了画一些简单而美观的作品，互相欣赏，直到下课，同学们仍然余兴未尽，围着老师问这问那久久不愿离去。学生对计算机的学习兴趣被充分调动起来了。

作品做好了，如何输入汉字给自己的画取名或将自己的大名也写在画上呢？这时我顺势让学生认识键盘，用键盘练习卡一遍又一遍的练习，同学们终于能找到26个英文字母的位置，汉字也会输了，我又指导学生构思新的作品，给自己的画起上名字，也把自己的大名写上。看着一幅幅色彩斑斓的图画，同学们非常高兴。对自己的创新能力有了全新的认识。找到了自我，提高了自信心。学习的积极性大大提高。

信息技术主题探究活动设计随笔【第三篇】：信息技术课教学随笔

信息技术课（可简称信技课）是近年新设的课程，该课程日渐重要，即将成为中学生的必修课，信技课的主旨在于培养中学生的信息素质以适应信息时代的需要，使中学生成为合格的时代公民。本门课程的设立也标志着基础教育的新发展，昭示着由应试教育向素质教育的转变。题目是新颖的立意是意味深长的，由于是新设课程，在教材、教法、理论支持方面都需要我们抓紧投入研究。

人们常称当今的时代为信息时代，信息时代的特征是信息流通量大，信息波及面广，每一个人都必须面对与日巨增的信息，人类积累的知识越来越多，学生在校总学时已经决定学生学到的知识是有限的，授之以鱼，不若授之以渔，学会学习，主要是指熟练掌握先进的信息技术显得尤其重要，信息技术课培养的是学生的信息技术与自学能力、创新能力，它是以提高学生素质为目标的，开好上好这门课才可使基础教育与素质教育、终身教育的时代主题相一致。

作为信息技术的第一课，应该让学生搞懂什么是信息技术。要想理解信息技术，首先得理解信息与信息处理，信息这个

概念学生一开始都比较模糊，虽然见惯信息时代、科技信息、气象信息、商品信息等概念，却不能用语言概括性描述它，而越是基础性的概念就越应该透彻地理解它，为了向学生讲清这个概念，建议参考如下要点：

1. 理解方法提示，告诉学生自己去体会什么是信息，老师给出的定义仅作参考，因为信息这个概念也难以用几句话完全概括清楚。

2. 参考定义：信息是人们凭借一定表达手段或形式而进行交流的表达内容。一定的表达手段总是与一定的表达内容相伴而存在，人们也习惯于将表达手段、形式与表达内容的看成一个整体，并称之为信息。

3. 参照以上定义，用分类举例法讲解表达形式与表达内容信息表达形式涉及约定编码记符与传递媒介，比如：老师给学生在教室里面面对面讲话，老师与学生之间便存在信息交流，这时候的主要信息表达形式中，约定编码记符是指师生对话所用语言，或汉语或英文，传递媒介是空气（声波传播）。再如计算机中是以二进制为基本信息表示单位，采用统一的编码表如ascii表为依据作为约定编码记符，传递媒介电流或磁介质。信息表达内容，总的来说是人对客观世界的认识，或说是客观世界在人脑中的反映。为了更具体的说明，可从不同的角度对信息表达内容进行分类，如信息表达内容可分为对的与错的，科学的与经验的，社会的与自然的，等等。

4. 从心理学角度讲，信息是生命体对外来刺激中所含意义的领会。客观事物是信息源（简称信源），而对人们经常起作用的则是信源所传达的信息含义，而不是信源本身。换句话说，信息作用不在于人们所能直接感知到的“事物”本身，而在于它所传达的信息意义。对个体的生存与发展有实用价值是信息的一个显著特点。

信息技术主题探究活动设计随笔【第四篇】：信息技术课教

学随笔

信息技术课中能借助internet这个巨大的信息资源库以及计算机本身具有强大的计算、辅助、管理等功能。这样教学课堂中根据学生爱玩的特点，指导他们在玩中学，在学中玩，扩展他们学习电脑的兴趣；利用学生好胜的特点，结合教学内容让学生学会边动手，边观察，边分析，启迪他们在实践中进行科学的思维；教师不应强行把学生思维纳入自己的思维模式之中，善于鼓励学生大胆质疑，认真听取学生发表的意见，并放手让学生大胆试一试。

“授人以鱼，未若授人以渔”。在我们的教学内容中，既注重传授知识，又注重让学生理解电脑独特的思维；不公会使用电脑，还时常想一想，为什么要这样设计，这样做有什么好处，这个程序有没有更好的设计思路。

在课堂上教师的重要任务之一，就是激发学生的积极思维，尤其是创造性思维，鼓励学生大胆地质疑，作出别出心裁的答案。学生智慧的激活，会反作用于教师和其他学生，使其能在更高层次上积极思维，从而在师生、学生间积极思维的互动中，不断闪耀出智慧的光芒。师生可从中尽情地体验教学创造美的乐趣，并可获得教案目标之处的收获。在课堂教学中，我们关注知识的结构和学习学习的认知结构，使学生学到的知识和获得的能力的迁移，使这些结构具有适度的灵活性。

让学生成为主角。在课堂教学中，让学生进入主体角色，主动地去发现学习从而成为知识的主动探索者。这就要求在一节课中，让学生充分体验到自由，赋予学生自主选择的权力，选择方法是自由的。创建多向的交流环境，学生可以问教师，也可以互讨论，还可以查资料来解决。我们可以明确地告诉学生：教室是你们的，电脑是你们的，老师只是你们的学习伙伴，能学到多少知识，全看你自己的了。这样在课堂上，学生始终处在不断地发现问题、解决问题的过程中，每堂课

下来，学生都能根据自身的状况，根据自己的选择到自己感兴趣的知识，真正成为课堂的主角。

信息技术主题探究活动设计随笔【第五篇】：信息技术感悟

21世纪是信息时代，计算机技术是现代科学技术的基础和核心，是信息社会的主要技术，他已渗透了社会的各个领域，对当今社会产生了重大影响，最终可改变我们的工作方式、学习方式和生活方式乃至思维方式，总而将会大大促进人类社会的发展和进步。我们可以清楚地看到：不掌握计算机知识和计算机基本技能，将难以在现代信息社会中有效工作和生活。电脑要从娃娃抓起，计算机学科教育已成为小学教育必不可少的科目之一。信息技术课是一门实践性即操作性很强的学科，再有学生的个体差异有比较大，所以信息技术教学没有既定的教学教法，也没有固定的教学模式。现把我在教学实践中的一些体会和大家交流一下，希望在此能得到同行们的指点，达到共同提高的目的。现总结如下：

一、深入、认真的学习新课标，全面提升自身的素质。

为了更好地开展信息技术教学工作，我平时不断的充实自己的理论知识和业务水平，认真钻研新课标，领会新课标的改革精神，使教学与新课改同步。新课程标准强调小学信息技术教学要以培养学生“信息素养”为核心，也十分强调学生主动参与、探究发现、交流合作的学习方式。领会了新课标的精神，给我贯彻新课标，实施课程改革指明方向。

二、采用不同的教学方式，设计合理的教学流程

1、形象教学——创设情景

良好的开端是成功的一半，因此每节课的开始，教师的导入很关键。精彩的开场白能引发学生极大的学习兴趣，引导学生乐与参与教学。小学生的心理特点决定了他们能容易对各

种新生物充满好奇心，进而产生极强的求知欲。信息技术作为一门新兴的学科，许多知识对于小学生来说都是陌生的，因此他们对于计算机都有极大的兴趣。作为信息技术课老师，该怎样把学生的兴趣导入到新课程中，使他们发现信息技术的魅力，这就要求有好的开场白，在最短的时间内调动学生的积极性。

这就要求我们教师能根据教材的内容，优化导语的设计，做到“新、奇、变”，力求在课的伊始，就把学生的注意力牢牢地吸引在教师形式多变的提问上，让学生感到新奇、有悬念、有学头、愿意学。如在word软件中进行《插入图片》教学时，设计了这样一个导入的过程：我首先利用广播让学生欣赏一些以前学生制作的图文并茂的作品，有精美的贺卡、诗配画。学生看后，便小声地讨论起来：“真漂亮！”“怎么才能做出这么好看的贺卡呢？”……他们的眼中流露出求知的欲望。我抓住时机告诉学生：“这些作品是在word中制作出来的。”并激励学生：“只要开动你们的大脑，发挥自由的想象，你们同样可以做到，而且还可以比他们做的更好。”学生个个都迫不及待地开始动手操作起来。这一系列的画面，扣住了学生的心弦，驱动了他们的好奇心，接着进入新课的讲授学生便很容易接受了，使学生能总是带着兴趣投入到继续学习中去。古人云：学起于思，思源于疑。学生的质疑、求知欲被激发起来了，教师就可以顺水推舟，将学生带入知识的海洋了。

三、任务驱动——分层学习

由于学生之间总是存在差异，因此在实际教学中教师应根据学生的实际情况，以“任务驱动法”为指导，分层次教学。在课堂上提出基本任务与扩展任务，只要学生完成基本任务就算完成教学要求，这样肯定了决大多数同学的成绩，使他们都体验到了成功的喜悦，有助于提高学生学习的积极性。同时部分学生留下了更大的创作空间，完成所要达到的扩展任务，并且相互鼓励。一个阶段后使学生整体水平有所提高。

在教学形式上，教学方法灵活多样，结合不同的教学内容，有个性差异的接受群体，合理的设计适宜的教学流程，加上教师的精讲与启发，再结合学生的质疑、提问和讨论，使学生通过身临其境的直观感受和仔细观察，从而得出正确结论，改变了过去那种光靠教师“灌”，学生被动接受的形式，有效地激发了学生的学习兴趣，真正体现了学生为主体、教师辅助教学的互动式教学。

总之，信息技术课是一门知识性与技能性相结合的基础工具课程，同时它还是一门新兴的学科，我要边教学边作总结，边总结边改进自己的教学思路和方法，计算机教学还需我们信息技术教师的进一步摸索。

信息技术教学设计活动教案及反思篇三

知识与技能

1. 了解机器人的基本组成。
2. 熟悉机器人各组件的特点及其作用。

过程与方法

1. 体验机器人处理信息的过程。
2. 在实际的探究过程中熟识机器人各组件的功能。

情感态度和价值观

1. 培养对新事物的观察与探究能力。
2. 培养良好的团队合作能力。

教学重、难点

重点：

了解机器人的基本组成。

难点：

熟悉机器人各组件的特点及作用。

教学准备

1. 机器人相关组件实物或模型。
2. 多媒体计算机教室。

教学过程

一、引入

机器人和人类一样，也拥有“器官”，正是靠这些“器官”，机器人才能获取、判断与处理信息。下面，我们就去熟悉一下机器人的这些神奇的“器官”吧！

二、课堂学习

（一）机器人基本组成

简要介绍机器人的三大组成系统：传感系统、控制系统和执行系统，并介绍它们各自的作用。

（二）机器人的组件

通过相关图片、实物或模型介绍机器人的基本组件，主要包括大脑、电力单元、传感器、动作及反馈设备、机身及装饰

物。

三、课堂活动

1. 全班随机分为四人一组，每组推选一名小组长，同时每组选定一个机器人。
2. 找出选定的机器人都使用了哪些组件，并通过书籍、网络等工具找出这些组件是怎么发挥作用的。
3. 每个小组推荐一名代表上台介绍本组所选定机器人的构成组件及其功能，其他小组成员进行评价与补充，最后由教师进行总结。

（具体活动计划可参考“活动室”中的内容。）

四、课外探究

文档为doc格式

信息技术教学设计活动教案及反思篇四

教学难点：

指导学生在绘画中学会前景色和背景色的调配方法以及对封闭图形涂色的方法。

教学准备：

- 1、计算机、网络及辅助教学软件。
- 2、范图。

教学过程

一、复习导入

1、复习画笔进入的方法和步骤

(1) 双击“学生电脑”图标，指导第一种打开程序的方法——————最小化

(2) 指导第二种进入方法，（投影出示）双击快捷菜单“画图”图标。

(3) 双击快捷菜单“画图”图标，使其最大化。

2、复习绘画工具箱中各种工具的名称。

点击任务栏中“学生电脑”使其弹出，指导学生操作。

二、教学新课

1、调色板的应用。

(1) 教学前景色的操作。

打开画笔以后，前景色和背景色在计算机中默认为黑色和白色。

指导操作：先用鼠标点击一下前景色，再按回车键。

(2) 练习操作一下。前景色设置为绿色、红色等。

点击任务栏中“学生电脑”图标使其弹出。

(3) 教学背景色的操作。

先用鼠标点击一下背景色，再按回车键。

(4) 练习：背景色设置为绿色、红色等。

2、涂色工具的教学。

用左键单击—用前景色涂色

用右键单击—用背景色涂色

3、开文件。

点击任务栏中“学生电脑”图标使其弹出。指导操作—————最小化

4、打开文件“房子”。

5、练习涂色。

三、学生练习、交流

XX

信息技术教学设计活动教案及反思篇五

《常见的植物》浙教版七上教案（一）

常见的植物教材分析本单元介绍生物，是初中生进入初中后真正系统学习科学知识的开始。作为生物知识，对学生的技能要求不高，以记忆为主，这样可以给学生一个从小学过渡到初中的缓冲期。以培养学生科学兴趣，提高学生对科学这门科目的学习能力为重要任务，让学生养成一个良好的学习习惯。第一节培养学生观察生物的能力，并通过自己的观察来假设生物应当所具有的功能，进行验证性试验，开始真正接触生物，第二节课学生开始学习动物，并掌握了一定的分类的思想。由于生物界最早分类方法是动植物之分，自然

在学习了动物之后学生应当接触植物。作为自然界中最基础的一个组成部分，植物在人类和动物生活方面起到了重要的作用。这一节既要学习植物，同时要巩固上节课学习过的‘分类思想，提高科学素养。在这节课中，学生将学习种子植物与非种子植物（孢子植物），作为教师要尽量培养学生的观察能力以及在自己观察的基础上对事物进行总结归纳，以提高学生自己自学的能力。在本节课之后，学生会过渡细胞的学习，而人类第一次发现的细胞就是植物细胞，所以这一节课也是后面所学习的基础。教学目标知识目标：1、能够说出植物的分类2、能说出花的结构3、能够区分裸子植物与被子植物。4、能够说出裸子植物与被子植物的特点技能目标：1、能够根据将自己观察到的现象准确表述出来2、能够根据观察对植物进行分类。情感目标：1、培养学生科学的素养，具备一定的科学观察能力。2、培养学生分类归纳的思想。3、培养学生保护植物的观念。教学重难点重点：1、种子植物的概念。2、裸子植物与被子植物各自的特点。3、裸子植物与被子植物常见植物的区分。4、非种子植物的分类及分类依据。5、分类思想的加强难点：1、裸子植物与被子植物常见植物的区分2、非种子植物的分类依据3、分类思想的加强

【教学准备】1. 多媒体课件，视频课时安排：3课时教学方法：问题教学法第1课时——种子植物引入：在生机勃勃的自然界中，除了动物以外，还生活着其他一些生物，它们与我们的生活息息相关。（给出图片，学生回答：植物）引出课题。教师：春天我们走进果园，都会被万紫千红的花所吸引。学生观看视频并思考：花有哪些结构？学生：~~教师结合图片，简要介绍花的结构思考：植物在开花后一定会结果吗？学生：~~~教师简要介绍从开花到结果需满足的条件探究：果实的结构1、猜一猜：果实的结构会是怎样的呢？2、做一做：把苹果和葡萄用刀剖开，把花生拨开，你观察到了什么？与你猜想的一样吗？学生实验并回答小果实的结果并定义“种子植物”。观察图片并思考：1、下面图中都是果实吗？2、请列举出你经常吃的蔬菜或水果，并说明是吃种子还是果实？问题：松树是不是种子植物？观看视频并思考：松树的种子与我们前面学习的植物的种子有何不同之处？在上面讨论的

基础上，给出被子植物和裸子植物的定义。说一说：1、列举常见的被子植物有哪些？2、观察图片并思考：被子植物具有根、茎、叶、花、果实、种子这些结构（器官）吗？观看视频：裸子植物——银杉说一说：1、列举常见的裸子植物有哪些？2、它们在外形和生活环境上与一般的被子植物有何不同？3、思考：银杏上结的白果是果实吗？（再次强调“果实”的结构）4、观察图片并思考：裸子植物具有根、茎、叶、花、果实、种子这些结构（器官）吗？小结被子植物和裸子植物的定义及其特点讨论：你还知道哪些种子植物？它们属于被子植物还是裸子植物？它们与我们的生活有什么关系？课堂小结课堂练习布置作业：1、常规作业2、课后思考：植物都有种子吗？

信息技术教学设计活动教案及反思篇六

教学目标：学会运用“项目清单”自动版式制作名片；学习使用项目符号；学会插入图画；学会调整图形的大小位置。

教学重点、难点：学习使用“项目清单”自动版式制作名片；调整图形的大小位置

教学课时：2课时

教具□powerpoint课件、多媒体电脑

一、谈话引入：

名片，可以让别人了解你，也可以帮助你了解别人，架起你与他人友谊的桥梁。这节课，我们就来学习如何制作一张名片。

二、开始新课：

1、动手设计名片：

a□让学生自学课本p68页内容，边学边试操作

b□让学生提出在操作中所遇到的问题，请周围的同学或老师解决。

c□学生再次操作

2、让名片漂亮起来，学习插入图形

a□教师操作示范，学生领会操作要领。

b□学生操作，教师巡视辅导。

c□试一试：插入一条粗直线

3、让名片漂亮起来，学习插入项目符号

学生自学课本p71内容，然后自己小组操作，遇到不懂的问题再请教老师或同学。

三、练一练□p70的练一练

四、作品欣赏：展示学生的优秀作品点评。

五、小结、质疑：

1、今天，你学会了什么？

2、操作过程中还遇到什么困难还需要老师解决？

信息技术教学设计活动教案及反思篇七

教学目标：

1、情感目标：激发学生的表达欲望，培养学生善于探索的精神。渗透爱国主义教育，树立民族自豪感。

2、知识目标：通过演示和对简易天平的.实际操作，观察，探索等式的基本性质、从等式出发初步理解方程的意义，会判断是不是方程。

3、能力目标：通过简单的天平实验理解并掌握等式的基本性质。结合教学内容，培养概括、推理的能力。

教学重点：

建立方程的概念。

教学难点：

帮助学生建立“方程”的概念，并会应用

教具准备：

天平、空水杯、水（可根据实际变换为其它实物）

教学过程：

今天我们上课要用到一种重要的称量工具，它是什么呢？对，它是天平。同学们对天平有哪些了解呢？天平由天平称与砝码组成，当放在两端托盘的物体的质量相等时，天平就会平衡，根据这个原理，从而称出物体的质量。

1、实物演示，引出方程。

操作天平：第一步，称出一只空杯子重100克，板书：1只空杯子=100克；