# 《鲸》的教案参考7篇

来源：网络 作者：前尘往事 更新时间：2024-02-25

*大家在写教案的时候，一定要将教学准备和学生分析写出来，教学工作得以顺利完成，其中离不开教案的辅助，小编今天就为您带来了《鲸》的教案参考7篇，相信一定会对你有所帮助。《鲸》的教案篇1一、教学内容：校园安全、人身安全，饮食安全，交通安全等二、教...*

大家在写教案的时候，一定要将教学准备和学生分析写出来，教学工作得以顺利完成，其中离不开教案的辅助，小编今天就为您带来了《鲸》的教案参考7篇，相信一定会对你有所帮助。

《鲸》的教案篇1

一、教学内容：

校园安全、人身安全，饮食安全，交通安全等

二、教学目标：

1、知道校园安全、人身安全，饮食安全，交通安全等方面的内容。

2、提高安全意识

三、教学过程：

(一)、导入：对于每个人来说，生命只有一次。注意安全，就是善待和珍惜生命的一种有效途径，下面咱们就来一起学习有关安全的问题。

(二)、新授

1、校园安全

①课间安全

请同学们在教学楼内不要大声喧哗，不要追跑打闹，不做剧烈地活动，不踢毽、不跳绳，避免发生各种伤害事故

②路队安全

走路时不要插兜，在队伍内不说话，不前拥后挤，留神脚下的路。

上下楼梯右边走，做到“右行礼让”，不攀爬楼梯扶手，不拥挤不抢道，不要从楼梯上直接跳下来。

③中午用餐

用餐前，将双手洗干净，注意饮食卫生。

打汤时，不追跑打闹，不要打太多，避免将食品遗漏在地上，造成安全隐患。

用餐时，坐在座位上安静用餐，不要下座位和同学说笑，避免呛着。

④午休安全

用餐后将餐具整齐地放回饭箱，将桌面和地下收拾干净。然后去上厕所，回到座位后安静地趴在桌子上开始午休。

⑤体育课安全

严格听从体育老师的要求，避免出现意外

2、人身安全

①不与同学发生冲突，不骂人，不打架，如果发生打架等事件，赶紧到办公室找班主 任。

②使用圆头剪刀。

③不在饮水机周围玩耍，有同学在接水时不要和他说笑打闹，避免将饮水机撞倒或触电。

④不攀爬窗台或暖气，更不要站到其上面，避免摔伤。

⑤放学后如果家长没有来接，要在学校指定位置等待，不要到小操场或其它地方玩耍。

3、饮食安全

①餐前餐后要洗手，用餐时尽量不说笑，更不要下座位和人打闹。

②食品如有异味就不要再吃了。

③不买小摊上的三无产品。

4、交通安全

①上下学时佩戴小黄帽。

②过马路时，先看左边，再看右边，确保无车辆后再过。

③过红绿灯时，尽量站在马路牙子上等待，做到红灯停，绿灯行。

四、小结

同学们，安全问题无小事，希望大家能够按照要求去做，避免发生安全问题，健康快乐地长大。

《鲸》的教案篇2

两人三足正文：

你们玩过“两人三足”的游戏吗？这次苏老师给我们定了一个新规则：

1 带子不能松，要系在脚腕上，不打死结；

2 两个人协调地向前走；

3 不能跳，两人三足。

“这有什么难的，太简单了！”大家纷纷议论开来。苏老师让我们男生女生分开来，走到门外去。我和一个跟我差不多高的女生分到了一组，还有几个女生和男生分组，一肚子不情，一肚子不情愿！

比赛开始了，一队一队同学以最快的动作冲了出去，轮到我们组时，我们商量好先动里面的脚，再动外面的脚，可我的队友竟走了外面的脚，差点儿就把我拌了一跤，我难受地跳了两下，不过后来就顺利了，一直走到了底，小学三年级作文《两人三足》。刚开始那个紧张劲儿就甭提了！后来，我们就悠闲地在那里欣赏着别人的丑态了。看，那个组摔跤了！瞧，他们真慢！突然，前面有两个人风一般地过去了，原来她们合作得特别好，才取得了胜利。

游戏结束了，我们都在回味着刚刚的情景，苏老师说了秘诀：“两个人靠得紧一点，成功的机会就大一点！也可以减减口号！”

通过这次的游戏让我明白了合作是非常重要的！

听了我的介绍，你想不想玩这个游戏呢？其实当你亲身体验后，一定会有意想不到的感觉！

《鲸》的教案篇3

活动目标：

１、通过欣赏，激发幼儿设计制作帽子的愿望。

２、利用剪、贴等形式，发展幼儿的动手操作能力。

３、能积极观察比较，了解帽子的不同质地、不同用途，结合已有经验，加深对生活中几种常见帽子的认识。

活动过程：

一、 引导幼儿观察欣赏帽子，了解其特点和作用。

１、\"小朋友这几天一定发现，活动室里多了很多各种各样的帽子， 你们认识这些帽子吗？这里有你不认识的帽子吗？\"教师：你们喜欢这些帽子吗？它是什么样子的？。

个别提问：你选的是什么帽子？为什么喜欢它？它是什么样的？

２、在孩子讲述的基础上，老师进行小结：小朋友发现制作帽子都有一个帽顶和帽舌。而且帽子还有很多的用处，比如冬天，我们戴上又厚又软的绒线帽，可以防寒；夏天，我们戴上遮阳帽，就会凉爽一些，医生护士工作时，都戴上隔离帽，建筑工人工作时都带上安全帽……还有一些帽子，比如时装表演时，人们戴的时装帽，小女孩戴的公主帽等，都是为了漂亮好看的。下面老师请小朋友看一组帽子图片，仔细观察这些漂亮的帽子，是怎样做成的。

二、教师示范制作帽子。

重点讲解挖剪的方法。

三、幼儿制作帽子。

四、延伸活动：戴上帽子跟着跟着音乐《郊游》做游戏。

《鲸》的教案篇4

词句游戏：有趣的线路图

一、游戏目标

1、幼儿对线条图能展开丰富的想象，促进幼儿发散性、求异性思维的发展。

2、幼儿能清楚地将想象出的词语运用到语言活动中。

二、游戏准备：组合图两人一幅，木珠两人一筐。

三、游戏方法

1、两人一组，轮流看线条组合图，说出像××，并利用××词汇说一句完整的话。说对者可得一枚木珠，得木珠多者为胜。如：我看这幅图有点像“骆驼”，骆驼喜欢在沙漠中生活。

2、猜拳决定看图说的先后次序，轮流进行。一次只能说一个词，一句话，说对者才可获得木珠。每次所说的词与句子都不能重复或雷同，每次所说的词要有一定的根据和道理。

《鲸》的教案篇5

活动目标：

1．知道自己有两只手，手能做很多事;

2．通过大手找小手，大手摸小手的活动，充分

感受到老师的爱;

3．在听儿歌及跟做动作的过程中，初步理解“举、

转、握、藏”的意思。

活动准备：

指偶一个; 每人一把小椅子。

活动过程：

1．出示指偶，吸引幼儿注意，并用指偶的口吻说：小朋友，你们好！你们认识我吗？我叫丫丫，你们喜欢我吗？（指偶和幼儿握手）

2．说一说，做一做。

以指偶的口吻提问：小朋友们！你们知道是谁在帮助我跳舞吗？原来是老师的大手在帮我，小朋友的小手也很能干，小手能够做什么呢？（引导幼儿学做相应的模仿动作）

3．学念儿歌（教师边念儿歌边带领幼儿做动作）。

小手小手拍拍，我的小手举起来。

小手小手拍拍，我的小手转起来。

小手小手拍拍，我的小手握起来。

小手小手拍拍，我的小手藏起来，藏―――起―――来！

4．找一找。

引出游戏“大手找小手”（可反复游戏数遍）可爱的小手全都不见了，现在我的大手要来找你们的小手摸大手一摸到小手，小手就赶快放到腿上，好吗？

《鲸》的教案篇6

第一课时

教学程序

一、导入新课：

1、愿意和老师交朋友吗？愿意和老师合作上一节课吗？

2、愿意认汉字吗？前一段的学习中认过汉字吗？都认了那些汉字？

3、现在我们来回忆一下过去认过的汉字（出示字卡）。

4、今天这节课我们再来认识一些汉字好不好？

5、让我们共同学习汉语拼音部分的《认一认4》（出示板书）

二、出示课文情景图：

1、每幅图都找个学生说说意思。

2、借助拼音读准16的汉字.

3、教师范读、学生齐读、分组开火车读。

三、解释每组词语的相对意义：

1、先提问，让学生试着说说一对或一组词语的意思。

2、教师进一步讲解，如：卧——躺、立——站、入——进。

3、东、西、南、北四个方向。“日出东方，日落西山。”

4、“前后、左右”是相对的。（可让学生上台表演）

四、反复认读16个汉字：

1、出示字卡，打乱顺序，分组开火车读。

2、集体齐读。

3、指名认读。

4、集体看图拍巴掌有节奏的诵读。

5、自己随意朗读。

6、联想情景图画面，集体背诵16个汉字或抽查个人背诵。

《鲸》的教案篇7

教学目的和要求

1、让学生掌握纸牌游戏的玩法，使学生从玩中学计算机知识。

2、使学生熟练掌握鼠标器的操作方法。

3、培养学生动手动脑能力。增强学计算机的兴趣。

教学重点：

1、使学生熟练掌握鼠标器的操作方法。

2、掌握纸牌的规则。

教学难点：

掌握纸牌的规则。对策：加强操作练习。

教学准备：

计算机、网络及辅助教学软件。

教学过程

一、引言导入

我们使用纸牌游戏对鼠标的操作进行练习。

二、新课教学

1、启动纸牌游戏

师（讲解并演示）启动纸牌游戏的操作方法是：

（1）先在“程序管理器”窗口中双击“游戏”组图标，打开游戏组窗口。

（2）双击“纸牌”程序图标，此时就打开了纸牌游戏窗口。

2、纸牌游戏的规则

师（讲解）：开始游戏时，在发牌区有一叠扣着的牌。暂存区摆着７叠牌，每叠上面有一张翻开的牌。在窗口目标区中有的四个目标空位。游戏就是要将所有的牌以花色为区别、从Ａ开始、按从小到大顺序放到这四个目标空位上。

为了达到这个目的，我们就需要移动牌和翻开牌。

纸牌可以移动到暂存区的牌上摞起，也可以直接移动到目标位上。移动到暂存区的牌叠上要求按照从大到小按照顺序、红黑相间的规则接在另一张的下面。只有以Ｋ开始的牌叠可以直接移动到暂存区中的空位上。

当所有翻开的牌无法移动时，可以在发牌区发牌，寻找可以移动的牌。新发出的牌也可以按规则移动到暂存区或者目标位上。当所有的牌都按照花色区别、大小顺序移动到四个目标位上时，你就可以看到移纸牌成功的表演了。

3、用鼠标玩纸牌游戏的方法

移动牌：正面朝上的牌通常是可以移动的。移动时用鼠标拖动牌到需要的位置。可以将牌移动到另一张牌的下面，也可以将牌移动到目标位上。

翻牌：用鼠标单击要翻开牌的背面。一张背面朝上的牌就会翻开。

发牌：就能当窗口中所有的牌都已无法移动时，用鼠标单击一下发牌区，可以开始翻牌。

将纸牌快速移动到目标位上：用鼠标双击可以移动到目标位上的牌。例如：双击Ａ，就可以使Ａ快速移动到目标空位上。

4、重新开始

师（演示）：将牌局重新开始的方法是：单击“游戏”窗口菜单条下的“游戏”一栏。再将鼠标移动，单击“发牌”选项。纸牌游戏重新开始。

5、退出游戏

师（讲解并演示）：通常退出纸牌游戏，有两种方法。

可以用鼠标双击纸牌窗口的控制按钮，退出游戏。

也可以用鼠标单击纸牌窗口中菜单条的“游戏”栏，将命令选单打开，再选择“退出”命令。

练习：

使用“附件”中的“纸牌”游戏，进行活动。

全课总结

你感觉到你的鼠标使用的更灵活了吗？

?教后记〕

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！