# 教案模板8篇

来源：网络 作者：独酌月影 更新时间：2024-02-24

*凭借准备好教案，能够更好地根据实际状态对教学进程进行规律调整，通过多年来的工作经历，教师在制定教案时一定十分得心应手，下面是小编为您分享的教案模板8篇，感谢您的参阅。教案模板篇1一、活动目标：1、理解故事内容，体验礼物带给人的快乐。2、学习...*

凭借准备好教案，能够更好地根据实际状态对教学进程进行规律调整，通过多年来的工作经历，教师在制定教案时一定十分得心应手，下面是小编为您分享的教案模板8篇，感谢您的参阅。

教案模板篇1

一、活动目标：

1、理解故事内容，体验礼物带给人的快乐。

2、学习关心和体谅别人。

二、活动准备：

故事中小动物的头饰、故事磁带、字卡：新年礼物

三、活动过程：

1、你收到新年礼物了吗？

——大家刚刚过完了一个热热闹闹的新年，过年的时候大家都会互相送礼物，有什么礼物？

——想一想，自己收到了谁送的礼物。

——介绍自己最喜欢的一份礼物。

2、收到礼物真开心。

——我们收到了别人送的礼物，森林里的小动物有没有收到礼物呢？

——我们来听一个故事，题目叫《新年礼物》。出示字卡：新年礼物。

——教师讲述故事，鼓励幼儿认真倾听。讲述中，随情节展开出示相应的动物头饰。

——引导幼儿体验小动物收到新年礼物的喜悦心情，并知道每只小动物收到了什么样的礼物。

——熊伯伯收到特别的礼物后的心情是怎样的？

——讨论：全体小动物为什么要送一辆自行车给熊伯伯？

——：我们要关心和体谅别人，共同分享快乐。

3、活动延伸：分角色扮演，表演故事。

教后记：在这节课的学习中，幼儿从全体小动物送给熊伯伯自行车的事情中知道了关心和体谅别人，特别是关心自己的人。

教案模板篇2

教学目标：

1、明白爱护小手，不玩尖利的东西。

2、明白手划破后简单的处理和保护方法。

教学准备：相关图片一张。

教学过程：

1、请幼儿观察图片，提问：

（1）这个小朋友的手怎样啦？（出血了）

（2）好好的小手怎样会出血呢？（被东西划破了）

（3）什么东西会把手划破？为什么？（玻璃片、针、铁钉、铁丝、剪刀等。因为这些东西很尖，很锋利。）

（4）启发幼儿回忆：自己的手有没有被划破过，手划破了有哪些不方便。

2、讨论怎样才能使我们的小手不受伤。（平时不玩剪刀、小刀、针、玻璃片、铁片等尖利的东西。）小结：我们周围有很多东西，有的是很尖的，有的是很锋利的，如果我们去玩这些东西，就会把手划破，给自己带来危险和许多不方便。所以小朋友们不要去玩这些东西，以免我们的手受伤，影响我们的教学和生活。

3、讨论怎样保护、处理受了伤的手。

（1）如果手不留意被划破了，能不能用没有洗过的手去捂伤口？为什么？（不能，因为没有洗过的手有细菌，会使伤口感染、化脓。）

（2）手受伤了怎样办？（如果擦伤了皮，要先清洗伤口，然后涂上红药水或紫药水；严重的要找医生处理。）

（3）手包扎后还要注意哪些事项？（不能把伤手浸在水里，不能随便揭掉包布，要按时找老师、医生换药等。）小结：如果我们的小手已经受了伤，就更要好好保护，这样才能使它快快恢复健康，为我们服务。

教案模板篇3

活动意图

引导幼儿认识和使用温度表，温度表是幼儿生活中常见的物品。它能帮助幼儿了解温度变化的情况。本活动的重点在于引导幼儿探索温度表的特性及作用，启发幼儿注意观察温度表中刻度的变化，体验温度变化与幼儿身体感觉的关系，进而理解温度表在人们生活中的重要作用。

活动目标

1、 激发幼儿探究温度表的科学奥秘的兴趣。

2、 认识温度表，知道温度表是测量气温高低的仪器。

3、 初步了解空气在不同条件下的温度不一样。

活动准备

温度表、空调、冰水和热水。

过程建议

1、 探究活动：观察温度表遇到冷空气与热空气时的变化。

（1） 幼儿分别将手放在装有冰水的杯口和装有热水的杯口。

（2） 幼儿观察温度表寻找“红线的顶端”，教师向幼儿解释红线的意义。

（3） 将温度表分别放在两个杯子里，让幼儿发现温度表的变化，红线遇到热气会上升，遇到冷气会下降。

2、 引导幼儿认识温度表。

（1） 幼儿观察温度表的外形：温度表上有什么？是什么意思？（刻度、水银、数字、编号、°c特殊符号。）

（2） 游戏：认度数。

（3） 幼儿将温度表放在热水和冷水中，根据温度表的刻度学习如何记录温度。

3、 讨论：哪些情况需要用温度表？

4、 操作活动：测量气温，幼儿到有阳光的地方和没有阳光的地方进行气温测量。

延伸提示

将温度表放在科学角内。让幼儿通过测量和记录，发现一天气温的规律。

教案模板篇4

目标

1．喜欢参加游戏活动。

2．注意倾听对方讲话。

准备

小花猫、小鸡、小鸭子、小黄狗头饰若干。

小鱼、虫子、小虾、骨头卡片若干放在场地周围。

玩法

1．出示小动物头饰，教师与幼儿分别选一种戴上，并说：我是小花猫、我是小鸭子……教师带领幼儿跑一跑、跳一跳。

2．教师对幼儿说：小动物的肚子饿了，咱们找东西吃好吗?小花猫想想你要找什么吃呢?小狗你呢?……

3．教师带领幼儿边说儿歌边找食物，问问幼儿找的是什么，找到后做吃的动作，鼓励幼儿找得越多越棒。游戏反复进行。

4．游戏后将儿歌录音放入活动区，方便幼儿学儿歌。

附儿歌

小动物怎么叫

小花猫，喵喵喵，

捉到老鼠喵喵喵。

小小鸡，叽叽叽，

找到虫子叽叽叽。

小鸭子，呷呷呷，

吃到鱼虾呷呷呷。

小黄狗，汪汪汪，

啃着骨头汪汪汪。

点评

1．由于游戏是幼儿喜欢的活动，因此，幼儿在游戏中始终保持愉快的情绪，都积极地参加活动。

2．教师根据托班幼儿的年龄特点，将儿歌贯穿到游戏中，增加了游戏的兴趣性，使幼儿在玩中学会了儿歌，同时也丰富了幼儿的知识。

3．将儿歌投放到活动区方便幼儿游戏，满足幼儿随时想玩的愿望。

教案模板篇5

一、活动目标：

让幼儿认识自己的性别，进一步认识自我，发展自我意识。

二、活动准备：

⒈男孩子、女孩子卡片各一张。

⒉裙子、短裤若干(与班的男、女幼儿人数相等)

三、活动过程：

(一)出示男、女孩子卡片，让幼儿知道自己的性别。

⒈“今天，我们班来了两位客人，他们是谁?”(一个男孩子，一个女孩子)

⒉“那么，你是男孩子，还是女孩子呢?”(教师帮助幼儿区分自己是男孩子，还是女孩子 )

(二)请幼儿选服装，进一步认识自己。

⒈“这儿有许多漂亮的衣服，我们来看看哪些是女孩子穿的哪些是男孩子穿的?”

⒉“请小朋友一起选出你爱穿的衣服。”(教师进一步帮助幼儿区分性别)

(三)组织幼儿结合性别，学会自己上厕所。

⒈“刚才，小朋友都知道自己是男孩子还是女孩子了，那谁知道，男孩子、女孩子是怎样上厕所的呢?”

⒉组织幼儿上厕所，教师给予适当的帮助。

活动评价：

能够知道自己的性别，并会用正确的方法上厕所。

教案模板篇6

教学目标： 使学生懂得独立生活，自主学习的重要。养成学会学习，

会生活，会劳动的好习惯。从而提高自主学习的能力。

教学重点： 怎样独立生活。

教学难点：怎样独立生活。

教具准备：挂图。

教学内容及过程：

教学内容： 培养独立生活和学习的能力

一。 谈话提示课题

1。 板书课题：培养独立生活和学习的能力。

2。 指明说一说：课题中关键字眼“独立生活和学习”。

二。 展开学习

1。 学生自己读书。

2。 出示考虑的问题。

（1） 培养自己独立学习和生活的能力，从几方面？

（2） 培养自己的能力，上课要怎样？

（3） 怎样培养整洁的习惯？

（4） 培养爱劳动的习惯，要做到哪些？

3。 对照问题展开讨论。

（1） 指明说：集体评析。

（2） 老师板书：

第一： 培养自习的能力。 “上课”，“作业”，“阅读资料”，“勤奋”，“自觉”，“独立思考”。

第二： 培养整洁的习惯。 “按时起床”，“整理被，房间”，“物品分类存放”

第三： 培养爱劳动的习惯。 “扫地”，“洗菜”，“洗碗”。

三。 教学小结：

第一： 培养自习的能力， 第二： 培养整洁的习惯，第三： 培养爱劳动的习惯。

教案模板篇7

活动目标：

1、通过活动，引导幼儿热爱大自然，体验大自然的美；

2、培养幼儿与同伴团结合作、自我保护和保护他人的能力；

3、引导幼儿学会踮脚、下蹲、后跳。

活动准备：

1、泡泡水

2、幼儿已有牵圆圈进行游戏的经验。

活动过程：

一、开始部分

1、开始部分带幼儿整队走到户外花园，提醒幼儿户外的常规要求。

2、教师吹泡泡，让幼儿自由抓泡泡，比比谁抓的多，提醒幼儿在活动过程中注意安全。

二、基础部分

1、引导幼儿学习踮脚、下蹲、后跳的动作，注意幼儿动作的准确性。

2、教幼儿游戏的儿歌。

吹泡泡，吹泡泡，一吹吹个大泡泡，一吹吹个小泡泡，泡泡飞高了，泡泡飞低了，泡泡破了。

3、讲解游戏规则。

当儿歌念到吹成大泡泡时，幼儿拉成一个大圆圈；念到吹成小泡泡时，

幼儿向中靠拢；念到批泡泡飞高了，幼儿踮脚；念到泡泡飞低了，幼儿蹲下；念到泡泡破了，幼儿向后跳。

4、引导幼儿边念儿歌边玩游戏。

三、结束部分

引导幼儿课后放松活动，带幼儿一起观察地上的小草，说说小草的特征；感受一下在草地上走是什么感觉？

教案模板篇8

教学内容：

佛山市《信息技术》编委会编信息技术小学版一年级（下册）第一课。本课包含知识点有：

1、通过欣赏动画故事，培养学生对网上浏览和网上获取资源的兴趣；

2、初步接触网络，学习上网的方法。

教学目标：

1、知识与技能：初步接触网络，学习上网的方法。

2、过程与方法：通过玩游戏，开发学生的智力，培养学生的创新意识和互相合作精神。

3、情感态度价值观：

①通过网络游戏，培养学生对信息技术的兴趣。

②培养学生发现美、创造美的能力。

教学重点：

1、学会上网；

2、通过欣赏动画故事，激发学生对信息技术的兴趣。

教学难点：掌握如何上网。

学情分析：

网络游戏是信息技术应用的一个方面，学生爱上计算机往往从游戏开始，一年级的学生适当地

玩一些网上的益智游戏，

除了操作能力得到训练以外，

更能培养学生学习信息技术的兴趣和意识

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！