

最新小动物回家教学设计 回家教学设计(优秀8篇)

公益活动可以增强社会凝聚力，促进社会和谐与进步。在写公益总结时，可以提供一些具体的数据和事实来支持自己的观点和评价，增加说服力和可信度。以下是一些公益活动的经验总结，希望能为大家参与公益事业提供一些指导。

小动物回家教学设计篇一

- 1，了解与自己生活有关的交通安全常识
- 2，树立自立，自护的安全保护意识。
- 3，学会自己平安回家的方法。

教学重点:树立自立，自护的安全意识。

1同学们，现在我们放学了，下课，同学们起立说：“老师再见”。

2放学了，你回家要带什么东西？这些东西都带齐了吗？

3放学了，我们现在站排回家，你知到回家要注意什么吗？

今天我们学习新课《平安回家》。

1演一演，学生放学回家的路上，遇到了一位陌生的阿姨，阿姨要冒领一位小朋友。

2观察小朋友的态度，看有没有小朋友能跟阿姨走的。同时提问：你为什么不与阿姨走呢？

提醒注意

3进一步让学生说一说原因。教师提示学生危险性。

4同学们，你放学回家有人接吗？说一说你是怎样回家的？调查本班学生情况。

5我们回家要遇到一些标志，你知道有那些标志？说一说你认识的标志。

6出示交通路标：指示灯，提问：看到红灯要-----。看到绿灯要-----。

7马路上有人行横道线的。要走人行横道线。

8路上有护栏的，有天桥的要走过护栏和天桥。

9同学们，你在回家的路上，还看到那些标志？

10你认识这些标志吗？出示提前准备好的交通路标，生活常识标志。

同学们今天我们学习了什么？你学会了什么？我们认识了一些交通标志，交通标志在我们的出行生活中有非常重要的作用。学会看交通标志，可以更好地保护我们的出行安全。

平安回家

放学了，会自己回家

路上，交通标志，安全回家

通过演练从实际生活中，使学生体会到交通标志的重要作用。并在生活中学会平安回家的方法。通过观察交通路标，进一步树立自立，自护的安全保护意识。培养学生说一句完整的

话。

小动物回家教学设计篇二

- 1、学唱歌曲《小小羊儿要回家》
- 2、有感情地演唱歌曲并小组合作进行歌表演。
- 3、掌握全音符的时值及延长记号。

教学重点、难点：掌握全音符的时值及延长记号

一、组织教学

- 1、说出你喜爱的动物？导出小羊儿。
- 2、给小羊儿找家，复习四分音符、八分音符。导出新学内容全音符。

二、节奏训练，新授全音符

（节奏训练四分、八分、十六分节奏单独巩固。（出示卡片，巩固）

连起来组成一个四拍子的节奏

4/4xxxxx|xx—x| x— — — ||

新授知识；全音符，以四分音符为一拍，表示四拍。

边拍手，边念歌词

三、走进草原，学唱歌曲《小小羊儿要回家》

- 1、初听音乐，体验音乐情绪

（多媒体）你瞧，有白、有黑、有花的小羊都出来和我们做朋友了呢？

你想变成一只小羊和他们一起玩耍吗？赶快带上你们的亲自动的小羊头饰吧！

身体随着音乐扭动，手上打四拍字的节奏。

谁能说说刚才听到的’这段音乐情绪怎样？速度呢？

2、初听歌曲《小小羊儿要回家》

这首歌曲的名字叫《小小羊儿要回家》

我们不是和他们玩的很快乐吗？它们怎么要走回家呢？回哪个家呢？

认真听歌曲，听完告诉我答案好吗？

3、学歌谱

让我们先学会这首优美的歌曲，然后送小羊回家好吗？

- （1）轻声用“la”跟唱
- （2）找找歌曲中有几处全音符。
- （3）解决歌曲的难点。
- （4）加上节奏念歌词。

4、学唱歌曲

- （1）轻声唱

(2) 注意“延长音”，请学生说说用在歌曲后面的用处？

四、创编歌曲，进行表演。

教学反思：这首歌曲的难点在于把歌曲唱流畅，歌曲中多次出现全音符，而本课歌曲是4/4拍，学生要唱好全音符，不是很容易。在教学过程中，根据学习情况，我重新加入一个环节，导入时，让学生模仿羊儿叫“咩咩咩咩”到“咩咩——”最后到“咩——”通过游戏模仿羊叫，让学生更好的感受、掌握全音符。在处理歌曲时，我引导学生让他们做羊儿的小主人，夜晚来了，期盼羊儿早点回家，情绪柔和、轻声的演唱。

小动物回家教学设计篇三

本课的教学对象是小学五年级的学生，通过前面的学习，他们已经掌握了scratch各模块的基本命令，具备独立完成简单任务的能力。这个年龄段的学生的思维正处于认知发展阶段，喜欢动手操作，虽然具有一定的分析问题和解决问题的能力，但没有整体规划布局的能力，同时缺乏对直观事物背后技术本质的探究，而本节课是个很好的整合点，能够帮助学生透过事物的表象看本质，重点帮助他们建立整体规划的意识。

本课是苏科版小学信息技术scratch模块的综合练习部分。前面几部分是对每个具体模块的学习，学生用简单的积木搭建式的方法就能制作出比较满意的作品。但如何综合使用不同模块制作出贴合生活实际的作品呢？制作综合作品学生需要掌握哪些技能呢？这需要学生通过综合拓展课来学习。通常综合练习内容需要两节课，甚至更多的课时才能完成，而这是一节市级公开课，只有一课时。笔者认为，选择第二课时的内容进行教学交流，则更具有研讨意义和讨论价值。另外，还能从程序设计整体流程的角度对学生的已有知识体系进行梳理，帮助他们实现个人知识地图的建构。

知识与技能目标：通过具体问题重点复习scratch控制、外观、动作和侦测模块的综合使用方法；学习测试程序的基本方法。

过程与方法目标：通过半成品游戏作品制作，初步学习设计简单小游戏的流程；通过完善游戏作品，初步学习测试程序的基本方法。

情感态度与价值观目标：通过自主探究以及小组合作，提升发现、提出、分析、解决问题的能力以及发散性思维能力，同时养成合作探究的良好习惯。

行为与创新目标：在测试半成品游戏的基础上，利用已有资源，创造性地设计有个性的游戏作品。

重点：理解、掌握、灵活运用scratch中控制、外观、动作和侦测模块的综合使用方法。

难点：初步掌握设计简单小游戏的流程。

本课是一节典型的综合能力拓展课，要求学生只要能利用所学知识制作一个综合作品就可以了，但这样体现不出学生设计的能力，而且学习效率不高。笔者考虑到小学生的年龄特点，对于他们来说问题比较明确则有利于教学的正常开展，所以本课以任务驱动法为主要教学手段。在活动中，教师适时为学生搭建学习所需的“支架”，帮助他们完成知识的建构。本案例中的任务主要基于学生版程序的编写问题，用几个程序问题连贯具体任务，问题由简单到复杂，让学生在中学，在学中思，在思中用，使得技能课不仅是知识的传授和技能的学习，更是让学生在情境化的技术活动中，理解运用程序化的方法解决具体问题。

播放环保宣传片。

设计意图：观看环保宣传片，用视频中具体的数据引发学生

的思考，让他们明白环保的紧迫性，同时迅速进入课堂准备状态，间接告诉学生本课的主题内容是什么。

1. 情境导入，引出主题

生：玩游戏要知道游戏规则。

生：游戏编程者……

教师再请另一位同学演示。

师：我们看看游戏运行的整个流程。（学生顺利过关）大家可以结合之前学习的scratch知识，思考游戏中的背景和角色，以及不同角色的脚本是怎么执行的。

预设：学生看到游戏角色多，脚本编写复杂，可能会有抵触心理。

设计意图：说始终不如做来得记忆深刻。由教师叙述游戏的制作要求，不如让学生们玩一玩游戏，学生有了体会后再来梳理制作要求，会更好着手。而实际上这正是软件开发中的“需求分析”过程。信息技术课的时间是有限的，虽然小学生对新鲜事物好奇心很强，但专注力差，为了提高每节课的教学效率，教师很有必要在课堂上做一些相关内容的取舍。教师告知学生设计游戏的目的和主题，就是让学生集中精力做跟主题相关的设计，明确游戏中每个角色和背景的作用；让学生玩游戏是根据他们好玩的天性，让其去发现问题，了解游戏运行的基本流程。

2. 同伴互助，模块化游戏流程

师：（ppt演示）这个游戏的背景和角色有哪些呢？在编写综合游戏时，我们该怎么设计呢？以“飞碟回家”为例，请大家先小组讨论，再由小组长归纳讨论结果。

生：先设计背景，再设置角色，最后编写脚本。

师：之前，我们制作的作品比较简单，大体是先设置背景和角色，再编写程序，最后进行测试；但这次是综合作品，我们必须先进行整体设计，再将游戏按照运行的顺序模块化，然后将不同的角色添加到不同的模块中，最后编写、调试程序。

学生进行交流。

师：“飞碟回家”游戏中的角色较多，我们可以借助表格将角色归类。为了尽快学习本课内容，课前老师制作了一个设计简单的游戏学习卡范例（如下表），请大家填写“角色与背景分析”部分的内容。

学生填写学习卡部分内容。

设计意图：大部分学生喜欢动手去“折腾”，这样有利于提高他们的创新思维品质，但效率不高，因为学生大脑中没有明确的线索。所以，很有必要通过一定的方式让学生的思维可见，具体的方法是不给学生设限，只要让同伴看懂就行。这样，学生在认识、设计游戏的过程中，无形中为后续编写和测试程序做好了铺垫。实际上，这也正是软件工程中的“概要设计”过程。

3. 分模块编写程序

师：老师带来了之前学生的一个作品（存在部分明显问题）。

设计意图：这节课的目标之一是让学生了解整体程序设计的流程。编写多个角色的综合游戏需要大量的时间，如果将任务按照模块分解，学生就可以根据已有的知识基础分段完成作品。按照模块化的思路分别编写程序带来新的挑战是每个模块怎么连接，虽然方法很多，但能轻松解决的学生很少。

而笔者提供包含有问题的半成品，其目的是让学生学会解读别人的程序，能在别人编写的基础上提出改进建议，同时能全面掌握调试程序的方法。

4. 自主探究，发现问题

生：“开始”按钮不起作用，这个角色没有编写相应的脚本。

师：那怎么解决呢？

生：给“开始”角色编写程序。

设计意图：学生虽然经常玩各类游戏，但对游戏整体的运行不是很清楚，所以很少有学生能制作出比较成熟的游戏运行界面。学生通过测试已有脚本，发现程序不足并修改；学生先分析问题，再尝试用各种方法解决问题。这样，不仅培养了自主探究能力，而且发散思维能力也得到了提高。本环节只预设了一个“按钮”角色问题，难度较小，目的是增强学生学习的自信心。

5. 完善细节，提高练习

师：经常会听说某款游戏有bug□那你的游戏有问题吗？为了保证程序的完整性和正确性，程序编写完成后需要进一步测试。大家讨论一下，程序需要进行哪些方面的测试？（学生讨论，教师引导总结）你的飞碟战士将垃圾清理干净了吗？请大家回想之前学过的“穿越迷宫”的编程方法，以小组合作的方式，让你的飞碟先清理太空垃圾，再回家（如图2、图3）。

生：先读懂已有的程序，然后调试程序，发现问题。

师：大家发现了几个问题呢？

生：两个问题，一是飞碟不能按照迷宫的方式走，二是清理垃圾后动力值没变化。

师：你们知道怎么解决这两个问题吗？

生：设定颜色判断，在条件判断中设置动力值。

师：同学们的想法真多啊，选择你比较擅长的，用最短的时间去实现。

设计意图：经过前面的学习，学生能制作较为完整的游戏了，为了不让学生的作品都一个样，而且为了满足不同学习能力的学生的发展，同时兼顾课堂时间的限制，笔者给学生提供了尽可能多的选择途径。由于本课的容量较大，大部分学生忙于测试程序，会忽略细节问题，所以教师要做些必要的提醒。这个环节最能体现学生学习习惯的多样性，有利于激发学生学习的积极性和主动性，给学生多种解决问题的选择途径，让他们形成适合自己的学习习惯。

6. 汇报展示，总结交流

活动一：教师展示有代表性的学生作品。

活动二：学生互相评价交流。

师：我们请编写程序的同学邀请他的好朋友玩一玩，并说说自己的体验。

3组学生互相测试。

生1：建议给玩家多些游戏规则的提示。

生2：游戏交互的方法可以多样性。

师：大家现在有编写复杂游戏的经验了，通过大家的体验感

言，老师相信大家以后能编写出更优秀的程序。

活动三：学生补充完成学习卡，并总结。

师：回顾整个学习过程，分模块查看程序是否基本完成，最后客观总结自己的学习成果，并完成学习卡。

学生在音乐声中仔细思考，填写学习卡。

设计意图：学生的学习需要“脚手架”，学习卡的作用是让学生始终知道自己在哪个模块做了什么，学生可能暂时不太理解，但经过多次训练，这种模块化解决问题的方式，会给解决类似问题提供一种途径。教学中笔者并没有明确提出软件开发流程的概念和相关知识，但却在实践活动中，在小卡片的模块问题解决中，潜移默化地使学生形成相关的意识。

小动物回家教学设计篇四

- 1、了解有关的交通标志和交通规则，平安度过每一天。
- 2、培养学生的自我保护意识。

教师准备教学课件、学生制作交通标志牌

一、谈话引课

- 2、这节课我们就围绕“平安回家”来学习一些安全常识。

二、活动一：交通知识我知道

- 2、和交通标志娃娃做朋友。把学生手中的标志娃娃介绍给同伴。

三、活动二：辨辨、议议（他们这样做，行吗？）

（1）、放学后，小明穿上旱冰鞋在街道上穿来穿去，还和同学们打打闹闹。

（2）、李刚在加重发现邻居家着火了，他赶紧通知邻居并拨打电话119报警，还在街道口等候救火车。

（3）、王强课间操，不听同学劝告，在楼梯上追逐打闹，翻越栏杆。

四、活动三、我当安全宣传员

生命对于我们只有一次，珍惜生命，平安回家，我们就必须要学会一些自我保护的本领。下面请欣赏“班级安全宣传员”的宣传演出。

1、 安全知识《拍手歌》。

2、 安全童谣《小黄帽》、《安全三字经》、《自护宝典》

3、 小快板：《安全自护永不忘》

五、活动小结：

1、这节课的学习中，你有什么收获？

2、播放《祝你平安》歌曲，教师总结谈话。

小动物回家教学设计篇五

1、结合小动物回家的具体情境，发展提前信息、提出问题和解决

问题的能力。

2、在解决问题的过程中，进一步巩固2到5的乘法口诀，能比较

熟练地用口诀进行计算。

3、在解决问题的过程中感受数学与生活的密切联系，发展初步的

应用意识。

回顾、巩固本单元学过的2到5的乘法口诀的意义，理解及利用乘法口诀解决生活中的相关问题。

如何构建用乘法口诀解决问题的这一数学模型（即数量关系）

课件出示口算练习，指名生回答。

1、出示课件（响起铃声）师：动物学校放学了，小动物们有序的

走出学校准备回家去，看它们多高兴啊！咱们今天就在动物学校的动物们放学回家路上的情境中巩固2到5的乘法口诀。（板书课题：回家路上）

师：你能仔细有顺序的观察这幅“放学图”用简洁的语言把图中的数学信息描述出来吗？（指名两人说后同桌两人互相说一说）

2、好多数学信息啊，那你能帮我算出船上一共有多少只小猫吗？

3、根据这幅图你还能提出其它能用乘法解决的数学问题吗？
（1、

指名一生回答2、同桌两人互相问答3、问答后请两名同学全

班展示交流)

4、师：大家都提了能用乘法解决的数学问题，我有个问题也想请

你们帮我解决一下。在这幅图中算式 $2 \times 6 = 12$ 可以解决什么问题呢？（每组有两只猴子，6组一共有12只猴子；桥上每队有6只狐狸，两队一共有12只狐狸）

师：生活中有没有什么问题也可以用算式 $2 \times 6 = 12$ 解决呢？

1、师：大家都学得好认真啊，咱们玩个跳格子游戏，休息下吧（课

件出示数线图）这个图你能看懂吗？你是怎么知道下一次要跳到数字几的？

第二个数线先让学生在课本上独立完成后全班交流

2、课件出示课本p41页练习题。

(1) 请一名学生读题

(2) 要求7辆索道车可以坐多少人其实就是求“7个2是多少”
 $2 \times 7 = 14$ （人） $7 \times 2 = 14$ （人） $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 14$ （人）

3、生独立完成课本p41页第4题第一幅图后全班展示交流

4、第三题拓展：生列出算式后追问：为什么这样列，你是怎么想

的？

本节课重点复习了2到5的乘法口诀，并能利用口诀解决生活

中的实际问题。请你在生活中细心感受，看看生活中有哪些问题都可以用乘法来解决，如何解决，在家中跟爸爸妈妈交流交流。

回家路上

一共有多少只小猫？

$$4 \times 4 = 16 \text{（只）}$$

答：一共有16只小猫。

小动物回家教学设计篇六

- 1、使学生在具体的情景中，进一步体会乘法的意义，熟练掌握2——5的乘法口诀。
- 2、让学生经历与他人交流各自的想法的过程，从而理解乘法的意义。
- 3、在活动中培养学生合作交流，相互倾听、相互评价等能力。

活动准备

- 1、出示情境图，让学生根据图上信息口头编故事。
- 2、引导游戏活动，讲清游戏规则（根据画面提问题，你问我答）
- 3、指导观察方法，指名说说按什么顺序来观察。
- 4、小组合作。

要求：1）其中一个同学根据图上信息提问题。

2) 另一个同学运用所学过的乘法口诀解决问题。

3) 互相说说自己的想法。

5、全班交流反馈，互相评价。

小组汇报，说出自己所提的问题和怎么解答并谈谈自己的想法。

(送瓜果 $2 \times 5 = 4 \times 1 = 9 \times 3 = 6 \times 2 =$

$3 \times 7 = 4 \times 3 = 8 \times 3 = 6 \times 5 =$

1、让学生把图意讲一讲。

2、比一比看谁找得又准又快。

写出得数是20的算式，可以是加法算式，或乘法。比一比谁写得多。

小动物回家教学设计篇七

1. 能与他人一起有表情地演唱《迷路的小花鸭》这首歌；

2. 能积极地参与音乐戏剧表演，并主动担当剧中的角色；

重点：能用动听、亲切的声音演唱《迷路的小花鸭》。

难点：能大胆、自信地参与音乐戏剧表演。

一课时。

多媒体设备、课件一套、鸭妈妈和小花鸭的头饰。

一、情境导入

随音乐拍手进教室

二、引导掌握

1、看小花鸭图片，说一说。

2、唱一唱

3、比一比

三、参与表现

1、音乐戏剧表演

(1) 学生讨论怎么表演

(2) 分组表演

(3) 学生评价

2、集体感受

师：小朋友们，当一回小演员的滋味如何呀？

师：当有人需要帮助的时候，你们应该怎样做呢？

生：（热心的`帮助他、伸出援手、要有乐于助人的精神）

四、总结全课

小动物回家教学设计篇八

教材22~23页“2~5的乘法口诀”

3、情感、态度与价值观：培养学生合作学习和运用数学解决

生活中问题的能力。

图片、口算卡。

课前一题就到这儿，如果还是不太明白，课后和老师、同学交流一下。

1、我们已经学习了2—5的乘法口诀，现在我们一起把这些乘法口诀背一下。

2、把乘法口诀补充完整

二（）十四五六（）三（）二十四

四七（）（）五一十（最后一句口诀可以怎样列式？）

3、口算；（直接说得数）

$$3 \times 5 = 8 \times 4 = 2 \times 9 = 4 \times 4 =$$

$$7 \times 3 = 6 \times 2 = 1 \times 3 = 5 \times 9 = \square \text{相机提问乘法口诀}$$

谈话：同学们动物学校开学了，学习一天后大家高高兴兴地回家，你们看，他们在回家路上多高兴！（师板书课题）

看图回答：回家路上都看到了什么？

学生观察回答：花，鸟，鱼，窗户，……（师板书）

谈话：请你根据图上景物提出问题并解答

同桌之间一问一答，互相交流

汇报：生答师板书

1、船上有几只小动物□ $4 \times 4 = 16$ □只)

提醒学生尽量把图意叙述完整，初步明确乘法的数量关系

“练一练”

完成练习1、2、3独立完成全班订正

玫瑰花每枝5元，菊花每枝2元，康乃馨每枝3元。

问题：

- (1) 买4枝玫瑰花要多少元？
- (2) 买4枝菊花和2枝康乃馨一共要多少元？
- (3) 给你20元，请你配一束花？

自主练习。