

最新回声真奇妙教案反思(优秀6篇)

作为一名教职工，就不得不需要编写教案，编写教案有利于我们科学、合理地支配课堂时间。优秀的教案都具备一些什么特点呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

回声真奇妙教案反思篇一

“克隆”是一项存在极大争议的前沿科学，其症结就在于能不能克隆人。这是一个到现在还在争吵的话题。利用这个机会，我在两个班组织了以“克隆人对人类有利还是弊”的辩论会，效果喜人。三班的王蒙蒙课后对我说：“老师，我们什么时候再组织一次这样的辩论会呀？”由此，学生的喜爱程度可见一斑。

回声真奇妙教案反思篇二

我国著名遗传学专家谈家桢的《奇妙的克隆》，既向我们介绍了关于克隆的科学知识，也让我们体会到科学家们严谨求实、锲而不舍的态度和精神，能让我们树立正确的科学观，全面看待科学技术的发展，实现科学精神和人文关怀的统一。

对于科普文章，我没有在写作思路的分析上花太多的时间，因为这样会让学生感觉枯燥乏味，《新课标》也明确提出，要让学生提高分析、理解、提取、整理信息的能力，高科技知识的文章，学生较为感兴趣，但如果老师过多的介入，反而会适得其反，因而我设计了一个问题：阅读本文，你了解了什么知识？问题较浅而且范围很广，同学们畅所欲言，或多或少，或深或浅全由自己的水平而定，回答问题的同学争先恐后，热情高涨，在这个过程中，结合他们在生物课上学的关于细胞学的知识，便很快地突破了本课的教学重点：了解有关克隆的科学知识。在拓展延伸的部分里我还设计了一

个辩论题：正方——克隆技术能为人类造福，反方——克隆技术不能为人类造福。以课本的知识作为理论基础，加上他们课外所了解的事例、数据、故事等作为论据，展开了激烈的争辩，正反双方你不让我，我不服你，争得面红耳赤，场面达到白热化的程度。

在这一环节里，课文的一个难点：科技进步是一首悲喜交集的进行曲。不用老师做过多的分析，一切都迎刃而解了，非常的轻松。

回声真奇妙教案反思篇三

今天在了解了“各种和各样纸”的特点及用途的基础上，我们又进行了美术活动“奇妙的撕纸画”。撕纸画是美术活动的形式之一。它通过撕纸、组合、拼贴的方式来完成。并且在活动中能让幼儿进一步的了解纸的多种用途，感受纸的奇妙所在。

中班的时候，孩子们曾尝试过撕纸画，但由于动手能力还不强，不能较好的撕出物体的形状，也没有较强的构图、组合能力，所以拼出来的都只是单个的物体，内容也较为分散，所以作品显得十分稚嫩。现在孩子们已经大班了，但作为这个年龄段的幼儿，应该具备了一定的想象力和创作力，动手能力方面也有了较大的提高。所以我期待着孩子们的作品。

吸取了上次的经验教训，并结合了本班幼儿在美术方面较薄弱的特点。在实际操作中，我让孩子们选用细的记号笔构图，然后再撕纸，将纸片贴在构好的图中。内容可以是小房子或海底世界两者之一。但活动下来还是发现了以下的问题：

1. 孩子们由于构图局限性，所以画的景物过小，纸片太大，导致盖住了画的图；有些孩子画得内容很丰富，所以景物很小，不方便粘贴。

解决方法：为了更明显地展示出作品的内容，只能将纸贴上去后，再进行勾线。

2. 由于每个孩子只有一种颜色的彩纸，于是我让孩子们把纸撕好后，放在小篮子内，和同组的孩子一起用，这样色彩的选择就会多一些。结果孩子们在粘贴的时候，并没有认真的筛选，而是把所有的景物都贴上了彩色的纸；有些景物可以是彩色的，比如彩虹鱼。但所有的都是彩色，就会给人凌乱的感觉。

解决方法：画的内容中，面积大的物体，比如鱼身子、房子的墙壁。小的物体用纯色，比如屋顶等。

3. 由于拼贴需要较长的时间，这也考验了孩子们的耐心。但有些孩子急于玩耍，敷衍了事，任务意识薄弱。

回声真奇妙教案反思篇四

我讲授的课题是《奇妙的撕纸添画》这一课属于“造型表现”。通过低年级学习喜闻乐见的形式：撕一撕，想一想，贴一贴，画一画，大胆自由地，把所见、所想的事物表现出来。在活动中让学生体验造型活动的乐趣，培养他们的艺术感知能力、形象思维能力以及求异创新的思维。这样的活动对低年级来说是一种巧妙而有效地综合训练。

我采用了，游戏魔术导入——撕纸游戏——外形联想——学生动手创作——作业展评——扩展的教学思路。

为了一上来抓住学生的兴趣，我用“小魔术”，在实物展台的演示下，既激发学生兴趣，又让学生明了的知道本节的内容。撕纸时，让学生大胆肆意不受形象约束的随意撕。我让他们分男女生比一比看谁撕得快。

撕完后形的联想是本节课的重点。引导学生将纸片当作生活

中熟悉的各类事物媒材去联想。同时，将纸片转动不同角度观察发现更多联想。在这两个教学难点时，我用课件呈现。在一图多个联想的时候，在充分预设生要回答的形象下，能随即的把生说的形象展现在大家面前，气氛活跃，直接让生说的形象和纸片对照。这点我感到欣慰。

添画时，依托纸片已有形状进行用线添画，完整造型，这样将手工和绘画巧妙结合的方法既降低了绘画的难度，又增加了绘画的趣味性在整个活动中，不需要事先设定主题和形象，主要凭感觉、联想和想象来进行造型，将废纸片变成一件艺术品。在这里我主要借助于实物展台的运用，生在实践操作的自己解决遇到的问题。例如：如何摆。贴，画，充分发挥生自主学习的能力。

反思成功之处：

1. 注重学生的体验和尝试。我在授课中没有对造型技能进行简单的传授，而是激发学生的思维情感，在创设情境、提供思路和条件，充分地让学生进行体验感受和尝试表现。从而主动得获得知识和能力的提高。

2. 注重美术教学的艺术直观性。我通过板书、示范、课件展示、实物投影演示、学生作品展示贯穿整个教学。既有艺术性，又一目了然，简明扼要，学科特点明显。

不足：

1. 学生在进行拼摆纸片时，变化少点。学生上前拼摆纸块的体验不足，多样性和创造性不强。

2. 教学语言的组织也太过平淡，即使课堂的变魔术和学生参与的游戏导入学生非常感兴趣，整个课堂气氛也非常活跃，但是在授课中太过拘谨没有更好让生充分发挥积极性。

4. 在以后课堂中应尽可能尝试计算机和网络美术教学，引导学生利用计算机设计、制作出生动的美术作品；鼓励学生利用国际互联网资源，检索丰富的美术信息，开阔视野，展示他们的美术作品，进行交流。

回声真奇妙教案反思篇五

刚学完第三单元五篇说明文，接下来第四单元又是五课说明文，唉，再美味可口肥而不腻的“东坡肉”也会厌呀。于是决定把第17课《奇妙的克隆》丢给学生，由他们自己来处理。虽说“丢”，还是不太放心，略为组织了一下：第一大组负责课文第一部分“克隆是什么”；第二大组负责课文第二部分“克隆鲫鱼出世前后”；第三组负责课文第三部分“克隆绵羊‘多利’”；第四组负责课文第四部分“克隆技术造福人类”。每组负责朗读自己这部分，每组都要回答其它各组同学提出的问题（内容是各组负责的部分），其它各组同学可以对全组提问，也可以指定同学回答。提的问题可以几个人一起商量确定，也可以单独提出。负责回答问题的小组可以单独回答，也可以一起商量回答。回答不出次数多的算输。如果提问者认为回答得不对的，就要把认为对的答案讲出来，经过全班同学和老师的评定认为行，也算没回答出一次。

分组朗读一结束，全班同学就沸腾起来，不要老师说分组讨论，自己就三三两两聚集在一起，研读自己这组负责的内容，商量提什么问题，怎样应对别组可能提出的问题。哇，可以用热火朝天来描述这个场面。

《奇妙的克隆》教学反思二

《奇妙的克隆》尽管是一篇科学说明文，说明文学起来一般较枯燥，而且“克隆”属于前沿科学知识，对一般人而言生僻难懂。但本文所说明的对象是学生感兴趣的话题，而且作者通过列举大家熟悉的事例，加以细致地解释，所以本文学起来也能做到生动有趣。

首先可以从学生熟悉的身边事说起，让学生课前搜集身边有关克隆的实例，引起学生探究的兴趣。学生会发觉克隆并不神秘、高远，它就在自己身边，经常可以接触到。

其次关于克隆的科幻电影、文学作品很多，可以从这些学生熟知的作品入手，引发对克隆是福是祸的思考，再就此展开辩论，使学生深入了解克隆。

本文的资料较散乱，可根据课文具体情况穿插有关资料，使资料用得到位。

回声真奇妙教案反思篇六

这节课的课堂教学过程能体现新课改的思想，让学生在阅读实践中提高自己的阅读能力，珍视学生的独特的感受、体验与理解，倡导自主、合作、探究的学习方式。不足之处，就是学生平时缺乏这样的学习，可能还是习惯于接受性的学习，乍上这样一节课，不太习惯，不很适应，不过，我觉得我们不能因此牵就学生而墨守成规，停留在原来的教学中，不去探索，不去追求。