

最新果园里教案反思 丰收的果园教学反思 (大全5篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

果园里教案反思篇一

今天教学《丰收的果园》，这节课主要是综合应用已经学过的认位置知识、认数、10以内的加减法、以及简单的用图画表示的实际问题等在丰收的果园这一场景中提出问题，解决问题，体会解决问题的办法。

学生对本课的内容很感兴趣，兴趣是最好的老师，这样学生就能积极主动地投入到学习活动中。为此，创设游果园的教学情境，吸引学生的注意力，引发学生强烈的求知欲和好奇心。

在教学设计时，我考虑到学生不太会自己提出问题，因此设计了由扶到放的过程，先让学生在场景中体会，再出示大场景让学生分小组合作，提出问题并解决问题。

开始提问果园里有什么，学生各抒己见。让学生仔细看、充分说果园里有什么，能为接下来的发现问题和提出问题奠定良好的基础。然后问苹果树和梨树有几棵，苹果和梨分别有几筐。

在教学中，我特别注意为学生创造独立思考的机会，让每个学生都主动参与学习。同时，注意培养学生的问题意识，鼓励学生发现问题、提出问题并解决问题。课堂上孩子对于复杂情景中的相关数学信息和要根据此提出的数学问题没有很

大的区分度，我让学生充分感知图意、说说图中意思的基础上再提出数学问题。大部分学生的问题意识已很强，但仍有少数学生还不会提问题，这方面需多多加强，教学中一定要注意个别后进生。

在教学中老师的板书对于一年级孩子来说，还是太抽象，并没有起到预设的效果；因此我将数学符号、数字、数学算式写在板书里，这样对孩子的启发就更大些。小朋友们在对复杂场景里的内容眼花缭乱，所以我注意加强引导，省得浪费宝贵的课堂时间。学生在老师的指导下能提一些类似的问题，表达方面也越来越完整，越到后面举手的小朋友越来越多，课堂气氛比较活跃。

果园里教案反思篇二

《果园机器人》让学生感知科技发展给人们的生活带来的巨大改变的文章，上课开始，我用图片向学生展示了骑自行车的机器人、踢足球的机器人等多种机器人的图片，一下子吸引了学生的眼球！然后引出本节课的课题：我们这节课来认识一种特殊的机器人——果园机器人！

因为这是一篇略读课文，我让学生读阅读提示，并从中找出阅读要求，这对三年级的学生来说很轻松，学生很容易找到阅读要求是：果园机器人是怎样的？哪些地方有趣？让学生带着这两个问题读书，并要求学生把自己的发现在课本上画下来。因为本班孩子的学习习惯并不是很好，没有边读书边记录的好习惯，在课堂上不得不提醒，但在巡视的时候发现孩子们找的还是很好的。

学生读完课文以后先解决是个怎样的机器人？学生能很准确的找出句子：它们能把成熟的果子从树上摘下来，整齐地装进纸箱，然后运到指定的地方。“这句话告诉我们果园机器人有哪些本领呢？”孩子们还不能一下子找出来，但在又一遍读文后能很准确地找出果园机器人的本领是摘果子、装果

子、运果子。“能不能用一个字来概括果园机器人的几种本领呢？”“老师，可以概括为摘、装、运。”“你真是一个聪明的孩子！”听了夸奖，孩子的高兴一看就知道。然后让学生接着找：从哪些地方还能看出机器人能干？真没想到孩子们竟然能抓住“成熟、整齐、指定”这三个词语，并且谈得很详细，很准确！

说完机器人的本领后，交流机器人有趣的地方？孩子们能很准确的找出“罢工”、“饿到”、“吃果子”等理解，让学生充分了解课文拟人手法的妙用，体会到机器人的可爱！并在读中让学生感知机器人的有趣，孩子们真是用心体会，能充分体会语言文字所包含的深刻含义！

本文还有一个目标：引导学生明白科技来源于生活。于是我运用关联词语：一开始……科学家想……接着发现……又……后来……所以……，引导学生说说机器人的发明过程，进一步让学生知道一切的发明都来源于生活。再让学生发挥想象：发明机器人，虽然因为时间有限，只有几个学生说出了，但从中感觉学生的思想发生了很大变化！

但还存在不足：没有引导学生怎样写作？在以后的教学中还应该注意写作方法的引导！

果园里教案反思篇三

我们班的同学已经打开了自学课文的通道，在自学课文时我给了他们一个框架，学生就能够按照框架进行自己学习课文。课上的时候我当然很轻松了，而且我们的教学速度也就能够很快的进行了。

作为新课程改革的一个年级，我们一定要把学生的知识面拓展出去，所以在平时学习时我经常让学生看一些有关图片和知识。

在学习这一课时主要一个任务是让学生自己会读会了解课文

内容。这样我就先让学生读一读自读课本上的同步阅读《我新老师》，先让学生了解这一个作为老师的机器人，让学生把自己觉得有意思的地方找出来交流一下，学生初步了解了机器人，然后老师又让学生带着自读提示里的问题“果园机器人是怎样的？你觉得哪些地方有趣找出来交流一下。你想造什么样的机器人？”这三个问题在学生读课文后就迎刃而解了。学生了解课文就很好了。学生对机器人的功能和印象就一下子明确了。我再找了一些有关机器人的图片和知识，学生学习起来也很感兴趣。也增加了对课文的了解。最后为了让学生能够有比较多的阅读量，又让学生读了学习乐园上的《护士助手》，学生对机器人的功能和印象就更加深了。

果园里教案反思篇四

《果园机器人》是人教版三年级下册的一篇略读课文，内容简单，主要介绍了机器人的特点，语言生动有趣，比较适合学生自读学习。

因为是略读课文，略读课文的学习提示特别重要。教学时，我让学生先阅读学习提示，从中找到阅读要求，这对于三年级学生而言相对简单，他们轻而易举地找到了。于是，我让学生带着学习提示的要求进行学习。学生围绕着第一个问题很容易就找到了机器人的本领：会干农活、自己充电，并且通过说话练习，知道了“果园机器人不仅会干农活，还会自己充电，真是聪明能干啊。”

对于果园机器人有了大致了解之后，我出示了三张图片，分别代表着果园机器人不同的成长阶段，通过让学生自主排序，理清文章思路，并结合文章三个带有思考的问题帮助学生自主介绍机器人的成长过程。在复述中，让学生初步感受机器人的形象和语言的优美。在此基础上，引导学生交流机器人有趣的地方，学生准确抓住了“罢工”、“饿倒”、“吃”三处拟人写法，体会到了机器人的可爱及课文拟人手法的妙用，并在读中感知机器人的有趣！

对于略读课文，不应做到面面俱全，应突出重点，然而在教学过程中，我把大量时间浪费在引导学生介绍机器人的成长过程上，对于课文有趣的体会仅仅是蜻蜓点水，未深入挖掘，因而学生只是从概念上知道了机器人的有趣，并未真正理解课文拟人手法的妙用。其次，为了让学生学有所用，在教学最后我让学生运用习得的拟人手法进行练笔，并学习作者运用“你会想”、“能不能”这样带有思考的问题句式续写机器人的成长过程。交流中，学生用到了拟人手法，并使用了思考性的句式。在语言点上，学生看似学会了些东西。然而，纵观大部分学生的续写成果，他们的思维仅仅停留于写作手法上的运用，并未拓展自己的思维，对于机器人今后还会遇到什么问题，还有什么缺点或需要改进的地方，学生们涉及不多。

在今后的教学中，希望能将教师“教”的过程压缩，进而增加学生“学”的时间和实践，让他们真正体会到课堂学习的幸福。

分享：

果园里教案反思篇五

信息时代的到来，改变了教育生存与发展的环境。信息时代经济发展的战略资源由资本转向了知识和信息，这对教育的改革与发展指出了新的方向；信息时代的通讯技术高度发达，这既丰富了教育教学资源，也改变了人们的时空关系；信息时代是“今天你如果不生活在未来，那么明天你将生活在过去”的时代，这对人的信息素质和能力提出了更高的要求；……。所有这些都是改革教育、实施教学、培养人才的基本出发点和最终归宿。

信息技术整合于教学，是世界教育教学发展的趋势，是课程改革自身发展的需要。通过整合可解决课程改革中自身难以解决的问题，为教学、为新课程改革提供知识、技术支持。

在全国课程改革实验区信息技术教育研讨会上，教育部部长助理、基础教育司司长李连宁强调，不应当把信息技术仅仅作为学习的对象，而应当作为学习的工具，要努力实现信息技术与课程的整合，实现教学方式、学习方式的根本变革。

《中共中央国务院关于深化教育改革，全面推进素质教育的决定》，为新时代的教育改革指明了方向；我国现代远程教育基础设施建设改造工程的完成，为信息环境下的教育教学优化奠定了坚实的基础；“校校通”工程的实施和信息技术课程的开设，为培养和提高人的信息素质和能力提供了可*的保障。

作为课题实验教师我想，推进中小学信息技术的应用，不是为了信息化而信息化，而是通过信息化的推进，实现基础教育的跨越式发展，促进基础教育的`均衡发展。通过信息化的平台，让学习能力较弱的学生，也能在网络技术的环境下，接受与学习能力较强的学生同样的优质教育资源，面向全体学生，提高教育教学质量，为每一个学生的终身发展奠基。

本课题研究主要行动研究法为主，辅之以文献法、调研法等方法，行动研究法要注意五个环节（指：计划、行动、考察、反馈与调整）和螺旋式上升的规律。将信息技术优势置于教学中，以充分发挥信息技术的潜能，优化教学过程，改进学习方式，为学生主动参与学习和交流合作提供技术支持。教学时，首先创设精灵探险团的情境，给学生创设了三条游览路线，讲清要求之后请学生自主进行选择学习，充分尊重学生的个性特征，让每一个学生自己完成，达到复习的效果。在学生自主学习的过程中，进行两次反馈，反馈学生的知识点和学生遇到的困难，同时设置智力陷阱提出了具有开放性、灵活性、多变性的生活场景，学生可以根据题目所提供的信息，去选择、去优化，寻找解决问题的最佳策略。游戏不仅给学生萌发求异思维创造了一个广阔的空间，而且也使学生切实的体验到了数学的应用价值，从而增强了学生学习数学的动力和信心。通过教室广播的功能，让学生看到各种方法并

充分讨论，给学生留有充足的时间和空间，让学生去讨论、去争辩、去探索。这样教学不仅使学生的主体地位得到充分的体现，也使学生的创新思维得到了发展，学生可以进行自主学习与合作学习的交流，切实做到资源共享，把时空有限的课堂变为人人参与、个个思考的无限空间。在游玩过程中，学生每闯过一关就可以得到不同的宝贝，还可以赢得小精灵导游不同的表扬、奖励，友好的人机交互方式，让学生及时了解自己的情况，以达到自我反馈的目的，体会到成功的乐趣，培养了学生灵活运用知识的能力。这样的活动很好的激发了学生的学习积极性，促使学生从多方面思考问题，培养获取、处理数据的能力，培养创新精神。因此，在教学时可以利用网络作为媒体提供学生的思维活动的材料和工具，创设解决问题的情景，提出思维的课题，提高学生解决问题的能力，促使学生的思维智力品质得以发展，这样，能将学生的学习和兴趣结合起来，作到既有方向，又有动力。

网络环境下的教学应注意学生的注意力容易分散，进行反馈的同时学生可能对其他的线路并不熟悉，教师要注意组织教学，也可以利用教室广播提醒学生注意听讲，及时进行反馈，并利用生动有趣的情境，在情境中激发学生的兴趣，切实提高学生学习的积极性。此外，由于微机教室的限制，学生只能同位互相交流，无法较好的实现小组合作，学生互相倾诉的对象少了。随着年级的升高，学生对游戏的兴趣逐渐减弱，计算机并不能与游戏划等号，应根据学生的年龄不同，相应的调整计算机中的娱乐性，这样才能因人施教，更好的培养学生的创造性思维。