

未来的智能汽车教案 画汽车教学反思(优质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。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

未来的智能汽车教案篇一

王 雪

20xx年12月16日

《画汽车》教学反思

本课属于造型表现学习领域。这节课是为了使学生通过对汽车的回忆、观察，大胆的'把自己所见所闻、所想所思的事物表现出来，从而培养学生造型表现能力和创造能力，使其体验成功的喜悦。整体教学设计力图体现，学生由兴趣出发到回忆生活中的事物，再到概括事物的特征，最后运用这些特征表现自己的创造性想法。

我考虑到一年级儿童注意力集中时间短的特点，创设了以卡通形象汽车小子为主线的教学情境，和汽车小子一起旅行大大激发了孩子的兴趣，调动了孩子的积极性，整节课课堂气氛活跃，真正体现了教师主导，学生主体，让学生成为真正的学习主人。课堂伊始，我设计了让学生听音辨车的环节，充分调动了孩子的听觉能力，引发学生的兴趣，创造学生探究学习的气氛。同学们积极踊跃的猜着汽车的名字，看到自己猜对，欢呼声此起彼伏，这样学生很容易对教学内容产生兴趣。在概括汽车特征这一重要环节中，学生在合作探究气氛中讨论不同汽车的共同之处。教师主持学生交流时，多鼓

励学生以提升他们的自信心；及时引导学生对汽车特征的概括。教师的适时演示使学生对汽车特征的总结变的更直观，学生头脑中形成的汽车特征也变的更明确。为了激起学生创新的意识，我让学生欣赏设计师设计的未来汽车、同龄小朋友的作品，特别是教师创作的海陆空多功能汽车，更让学生大开眼界，兴奋不已，激发了学生创作的欲望。

但由于教学经验不足，驾驭课堂的能力欠缺，如课堂随

机的一些评价，应该更有实效性，对于学生回答的问题点拨的还不够到位。从学生创作的作品来看，学生独特创意的作品比较多，但表述能力比较弱，老师应给予更多的耐心，以便于他们的审美创作力的培养。

未来的智能汽车教案篇二

《小汽车》是我们正在开展的主题活动《轱辘轱辘》中的一节美术活动，主要是用记号笔将点与点连接成小汽车，体验将点连接成小汽车的趣味性。小汽车是我们小朋友熟悉的，孩子们不仅认识，在玩的过程中已经观察到了小汽车的基本的外形结构特征。在观察的基础上进行这样的活动有利于孩子巩固对小汽车的认识，从而培养孩子细心观察周围事物的好习惯。

用记号笔绘画是我们小朋友第一次尝试。活动开展前，在“巧手坊”游戏中，已经向幼儿讲解了正确的握笔姿势，幼儿还进行了连接直虚线、弯曲虚线的练习，为这个活动的开展做好了前期的经验准备。所以，在活动中我没有重点强调握笔的姿势。在幼儿绘画的过程中，我发现了还有部分幼儿握笔的姿势不对。由于小班幼儿有意注意水平低下，观察的目的性较差，缺乏顺序性和细致性，不会有意识地识记某些事物，只有那些形象鲜明、具体生动、能引起强烈情绪的事物才易记住。因此，在活动中应该再与幼儿一起巩固握笔的正确姿势，这样就不会出现错误的握笔姿势。

教师在贴绒板上操作示范，挡住了部分幼儿的视线，幼儿看得不是很清楚。应该充分利用多媒体教学，在投影仪上示范，通过电视机屏幕展示出来，这样幼儿就能够一目了然的看到教师的整个操作示范过程。活动中如果教师用拟人化的语言来引导幼儿学习点与点连接，我觉得这样更能帮助幼儿轻松、快乐的掌握点与点的连接的绘画技能，幼儿也更乐于接受。同时也将原本就有点枯燥的点与点的连接的操作过程生动、活跃起来，幼儿参与的积极性也会更高。

九月是孩子们开学的日子，我们小班迎来了一张张既好奇又兴奋的小脸蛋，说实在，昨天在家里还是一个众星捧月的宝贝，今天已需要独立地走向集体生活。为了减少幼儿的分离焦虑，尽快地融入到大集体中，我们为他们营造了一个爱的环境，帮助他们愉快地走进幼儿园，感觉到“幼儿园真好”。

“幼儿园真好”的目标定为稳定幼儿情绪，进行一日生活的常规培养；乐意参与集体活动，感受集体活动的快乐，逐渐减轻入园焦虑；学习相应的行为规则，逐渐适应集体生活。

本主题我们主要进行了稳定幼儿情绪。孩子刚入园，有哭有闹，我们想尽办法，用一些身体的语言给以抚慰和鼓励，使初入园的孩子感到温暖和安全，并使他们在情感上得到满足，让孩子们感受到老师的关爱，还利用各种有趣的活动转移注意力，稳定他们的情绪；带领孩子参观美丽的园舍，认识幼儿园的活动设施；认识老师和小朋友，去大班看哥哥姐姐上课还和他们做好朋友；认识自己的标志（利用大头贴或自己喜欢的小物件做成标志），以及一日生活的常规培养等活动。我们在带领宝贝进行户外活动时也是一刻不停的与他们交谈着，看似闲聊，其实我们的目的是向他们慢慢渗透主题的有关活动，使他们无意中认识了幼儿园的设施，认识了自己的好朋友，潜移默化中培养了宝贝良好的常规。

幼儿逐渐认识集体，走入集体生活，并渐渐地喜欢集体生活。在活动中我们得到了家长的积极配合，使我们的活动能顺利

地开展，家长与教师之间加强沟通，及时交流孩子的健康状况、睡眠时间、饮食状况。在这里再次感谢家长朋友对我们工作的支持和配合！在这个主题中，我们组织了各种各样的活动，玩大型玩具、唱歌、念儿歌、娃娃家等。童趣的环境、宽松的氛围，深深吸引了宝贝们，使他们感到集体活动的愉快，不知不觉爱上了幼儿园。在集体教学活动中还通过让孩子唱唱“我爱我的幼儿园”；念念儿歌“幼儿园也是我的家”；讲讲故事“高高兴兴上幼儿园”；游戏“找朋友”等一系列活动，孩子们从互不认识到成为游戏玩伴、好朋友，还初步学会了关心、安慰同伴，喜欢上了老师，真真切切感受幼儿园就像自己的家，老师就像妈妈一样呵护着自己、爱着自己。宝贝的点滴进步我们看在眼里，喜在心里，乐得溢于言表。

我们的教学活动都是以游戏形式来进行，引导他们积极地参与活动，不仅体验快乐，并会有所收获，让孩子在游戏中学习。通过这一主题的实施，我发现孩子在游戏中学习，掌握知识较快，同时他们的动手能力、操作能力、自主能力、交往能力和口语表达能力也相对有所提高，这些能力将在我们以后的活动中逐步培养。作为教师更要深入了解幼儿的原有水平和经验，深入主题，领会意图，设计有趣的活动方案和幼儿一起进入学习，共同成长。

新纲要指出：教育活动内容的组织应充分考虑幼儿的学习特点和认识规律，各领域的内容要有机联系，相互渗透。小班幼儿犹如生活在“大人国”里，他们有着被看作是小不点儿的情感体验。在老师的眼里，小班每个幼儿都是一个独立的个体，但在父母的眼里，他们却还是一个需要倍受呵护的小不点儿。所以这个主题是根据小班幼儿的年龄特点来设计，使幼儿产生情感共鸣，从而促使幼儿更积极主动的参与活动。

在这个主题活动中，我们需要让幼儿看到万事万物都有大有小，有强有弱，有成长、有变化；感受到自己正在经历有小到大、有弱到强的成长氛围中，看到自己的长处和优点，看

到自己的进步，逐步形成乐观、自信、向上的自我意识。

《小不点儿》是让幼儿根据故事情节猜想，能看到自己的长处和优点，萌发乐观、自信的情感态度。但实际操作后，我发现小班幼儿对于空虚的故事性情节，想象力比较弱，想不出比小猴子、小小老鼠小的动物，这也跟小班幼儿年龄段特点有关，他们抽象想象能力比较差，此外，我还感觉幼儿对于“小不点儿”这一词汇，不够理解，如果能将这一词汇，给点时间帮助幼儿理解，说不定幼儿回答会更好。同时，最后环节让幼儿说说自己有什么本领，幼儿似乎一下子也说不出来说，如果能将事情画下来，让幼儿看图选择自己会做的事情，说不定幼儿积极性会更高。

《大雨和小雨》是能用强烈不同的力度演唱《大雨和小雨》，大胆尝试用声音、动作来表现大雨和小雨，积极参与音乐活动，激发对音乐的表现和创造力。在实际操作后，我发现自己的一些提问是有问题的，不够具体，如问：下大雨时，外面会怎么样呢？幼儿都回答不到点子上，于是我改变方法：下大雨时树会怎么动？树叶会怎么样飘？幼儿很快就用动作表示了来。因此在以后设计教案时，我们应充分考虑自己的问题是否具体，幼儿是否能够理解，这也需要我们不断积累经验。同时我感觉这趟音乐课最大的问题就是我的动作太单一，不够活泼，导致幼儿一味的模仿我的单一动作，没有创新和美感。

《我想长大》选材贴近幼儿生活，组织形式也较新颖，活动前我让家长拿了些孩子婴儿时期的物品和照片在活动中一一展示给幼儿看，幼儿兴趣浓厚，参与性很高，尤其是在讲述自己长大的变化时都抢着讲述，乐于与朋友一起分享自己的成长。并在课后把这些物品和照片粘贴在主题墙上，孩子们有事没事的时候总喜欢站在那里讨论着、交流着。所以对现在的孩子来说，在学习过程中，他们更愿意和老师一起去发现、尝试、探索，最后得出结论。这样的活动进行起来师生都感到轻松、愉悦，幼儿接受得快、掌握好。通过一系列的

活动如《熊大大和熊小小》《大脸小脸亲一亲》《瞧我多能干》等等，体验家庭中成员之间的浓浓亲情，引导幼儿发现自己与周围世界之间的联系，让幼儿去关心周围的人、事、物。我们除了集体教学活动外，还注重日常生活中去培养孩子的自我服务意识，让幼儿体验自己人虽小，但是很多事情也能自己做，产生一种成就感和自豪感。比如，分饭菜时，我们请小朋友分碗和勺子，在午睡时，老师教以正确的方法，鼓励幼儿自己穿脱衣服和鞋子。当孩子有点滴进步时，教师以微笑、拥抱、口头表扬等方式激励幼儿，当看到他们的作品时，教师抓住其中的闪光点，放大，肯定孩子等等。

未来的智能汽车教案篇三

王雪

20xx年12月16日

本课属于造型表现学习领域。这节课是为了使学生通过对汽车的回忆、观察，大胆的把自己所见所闻、所思所虑的事物表现出来，从而培养学生造型表现能力和创造能力，使其体验成功的喜悦。整体教学设计力图体现，学生由兴趣出发到回忆生活中的事物，再到概括事物的特征，最后运用这些特征表现自己的创造性想法。

我考虑到一年级儿童注意力集中时间短的特点，创设了以卡通形象汽车小子为主线的教学情境，和汽车小子一起旅行大大激发了孩子的兴趣，调动了孩子的积极性，整节课课堂气氛活跃，真正体现了教师主导，学生主体，让学生成为真正的学习主人。课堂伊始，我设计了让学生听音辨车的环节，充分调动了孩子的听觉能力，引发学生的兴趣，创造学生探究学习的气氛。同学们积极踊跃的猜着汽车的名字，看到自己猜对，欢呼声此起彼伏，这样学生很容易对教学内容产生兴趣。在概括汽车特征这一重要环节中，学生在合作探究气氛中讨论不同汽车的共同之处。教师主持学生交流时，多鼓

励学生以提升他们的自信心；及时引导学生对汽车特征的概括。教师的适时演示使学生对汽车特征的总结变的更直观，学生头脑中形成的汽车特征也变的更明确。为了激起学生创新的意识，我让学生欣赏设计师设计的`未来汽车、同龄小朋友的作品，特别是教师创作的海陆空多功能汽车，更让学生大开眼界，兴奋不已，激发了学生创作的欲望。

但由于教学经验不足，驾驭课堂的能力欠缺，如课堂随

机的一些评价，应该更有实效性，对于学生回答的问题点拨的还不够到位。从学生创作的作品来看，学生独特创意的作品比较多，但表述能力比较弱，老师应给予更多的耐心，以便于他们的审美创作力的培养。

未来的智能汽车教案篇四

- 1、欣赏歌曲，唱准歌曲2拍子节奏型。
- 2、学唱歌曲，通过姿体动作，大胆表现歌曲。
- 3、能学会用轮流的方式谈话，体会与同伴交流、讨论的乐趣。
- 4、幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力。

能用自然的声音表现歌曲

愿意根据歌词的内容创编动作

歌曲录音带、创设马路场景

《纲要》中指出：提供自由表现的机会，鼓励幼儿用不同艺术形式大胆地表现自己的情感、理想和想象，尊重每个幼儿的想法和创造，肯定和接纳他们独特的审美感受的表现方式，分享他们创造的快乐。因此，通过游戏，能进一步让幼儿在

游戏中发展，在游戏中学习。本次活动表现了四种人物不同的赶车情景，活动内容符合幼儿的生活经验，幼儿在熟悉歌词的过程中师通过引导，激发幼儿表演的兴趣。幼儿在唱唱跳跳的过程中学习歌曲。

活动流程：律动导入__感知欣赏__学唱歌曲__游戏表现

一、律动导入：我们乘车去

导入部分：师弹奏摇篮曲，现在小朋友要休息一会了，天亮了，快上车准备逛超市。

问：你刚才做了什么车去超市？是怎么赶车的？

引导幼儿学一学赶车的动作。

二、欣赏歌曲

1、欣赏歌曲，感受歌曲的旋律。

2、欣赏歌词。问：歌中说到谁去赶车？赶什么车？

三、学唱歌曲。

1、幼儿学唱歌曲，个别能力强的唱出歌曲。2、整体教唱歌曲，重点指导幼儿唱好休止音及间奏的停顿。3、分组进行领唱、齐唱的练习，要求幼儿有表情地演唱。

四、游戏表现

引导：双层汽车开来了，赶车了！引导幼儿边唱边模仿各种类型的人赶车的动作。

音乐活泼，欢快，富有童趣。汽车是幼儿在日常生活中常见的交通工具，幼儿对此十分熟悉，音乐游戏：汽车开来了；

贴近幼儿生活，激发孩子的游戏兴趣。并通过游戏学习了简单的交通规则。

未来的智能汽车教案篇五

角色游戏“汽车总动员”是子课题《角色游戏中幼儿社会性秩序感养成之实践研究》中的一个区域活动，在研究过程中，发现了一些值得探讨的问题：第一次游戏：“老师，他们在打架！”角色游戏作为一种通过幼儿模仿、想像、扮演角色，创造性地反映现实生活的游戏形式，它的突出特征是社会性。随着经济的发展，人们的生活条件逐步提高，生活质量也不断攀升，拥有汽车成了家庭较普遍的需求，汽车也成了孩子们关注的焦点，可以说，孩子们选择和设置有关汽车的角色游戏区，满足了内在的需要和兴趣。但是，游戏开展过程中，一番热热闹闹的叫卖和相互之间的介绍与询问之后，孩子们拿着买到的小汽车玩了起来，活动区内的交流渐渐趋于平静，最后，销售员也加入行列，与顾客玩起了汽车大战。有幼儿向老师汇报：“老师，他们在打架！”原因分析：不可操作的材料、简单的情节、有趣的玩具汽车等是孩子们注意力转移、导致角色游戏不成功、角色意识不明确的原因。原来，为了布置游戏区，幼儿从家中带来了许多精美的仿真小汽车，有些甚至非常高档。他们的注意力被这些汽车吸引过去，于是出现了幼儿放弃角色职责玩小汽车的一幕。

改进建议：

1. 事先熟悉材料，减少玩具的新鲜感。安排专门的时间让幼儿玩一玩小汽车，减少他们对玩具小汽车的新鲜感，同时增加小汽车的数量和种类，以立体纸工汽车、积木汽车、可拆卸的玩具汽车为主。
2. 根据角色游戏情节发展的需要来调整和增加游戏材料的操作性。请幼儿想一想汽车买回去后还需要做些什么。如有幼儿说汽车需要装潢、需要领证、需要保险……可以通过集体

讨论的方式，共同决定开一个汽车装潢公司，在汽车上进行装饰，这样可以增加汽车的可操作性，让游戏充满乐趣。第二次游戏：他等得有点着急 经过一次修改，活动区内增设了规范的收银区、装潢店。销售区与其他两个区都进行了有意识的划分，游戏材料也进行了改进。游戏中角色之间的语言交流也变得丰富起来，出现了这样的对话：问：你的车有什么优点？答：车内空间较大，而且不耗油。问：你们搞不搞活动？答：原价25元，现在活动期间卖给你10元吧……问：我想给我的小汽车装潢一下。答：你想用什么材料？选什么颜色？……就这样，幼儿选好汽车就去刷卡付款，买好汽车就去装潢，没有出现汽车大战。游戏情节的丰富和发展促进了角色之间的交流，帮助幼儿明确角色职责，使他们在通过模仿成人行为的过程来了解买卖过程中的规则和秩序。然而，新的问题出现了：乐乐今天做的是顾客，他买好了汽车去装潢，连续去了三次，每次去，工作人员都说：“等一等，这一辆我还没有装潢好呢。”乐乐只能在装潢店周围转来转去，又不能自己动手装饰，只能焦急地等待，嘴里不停地 说：“怎么还没有装潢好啊？怎么还没有轮到我啊？”其他的顾客因为“买车”早，可以边看着工人给自己的车装潢边提建议，可是乐乐等了好久都没有排上队，他等得有点着急，抱着汽车无所事事。在装潢店幼儿消极等待的时间太长，无法满足幼儿合作与交往的需要，会削弱游戏兴趣，影响幼儿游戏时的愉悦情绪。原因分析：装潢店的规模太小，只有两位工作人员，忙不过来。由于幼儿对装潢店游戏材料的使用方法不够熟练，如有的幼儿在即时贴上蘸浆糊往小汽车上贴，所以装潢速度偏慢。再加上装潢店没有专门接待顾客的员工，没有创设一个交往的环境，延长了等待的时间，冷落了等待的顾客。

改进建议：

1. 适量增加游戏角色，创造交往环境。如可以增加接待人员，有礼貌地接待顾客，安排座位，倒杯开水等。

2. 增加游戏材料的种类，增大幼儿装饰材料的选择范围。这次游戏装潢材料有即时贴、彩纸等，下次可以增加印染好的作品，或废旧图书等。

3. 增加游戏的区域，丰富游戏内容。如可以增设试车区。通过与幼儿一起讨论、制作画有交通标志的试车板的过程，引导幼儿增设游戏区，丰富游戏内容。如此，幼儿在装潢车辆之前可以先试车，一方面增加了游戏的趣味性，另一方面又熟悉了交通秩序，同时又可以减少消极等待。以上是角色游戏“汽车总动员”目前的游戏情况，这是我们第一次将角色游戏和秩序感相联系展开研究，正经历着一个从茫然无措到思路清晰的过程。期望经过改进后，第三次游戏能日渐完善。