

部编人教版小学二年级下册道德与法治教案全册

部编人教版二年级道德与法治下册教案 学科教学方案

一、学情分析

两个班的孩子经过一年的学习后根本懂得了学校生活规矩那么，初步养成了良好的生活习惯和学习习惯，多数学生文明有礼貌，能遵守课堂学习的规定，能积极学习，能平安安康地学习生活。但还是有少数学生比拟顽皮，自我控制才能差，在课堂上、集体活动中不能很好地约束自己，甚至个别孩子有模拟社会上不良言行的现象。两个班的孩子还是有些差异，2班的孩子纪律意识较强，3班的孩子较为活泼顽皮，因此，在教学中，要根据学生的现有情况调整教学，有不同的方法开展教学，鼓励所有孩子努力学习。

二、教材分析

教材编排注重图文结合，内涵丰富，形式多样，坚持以学生品行教育为主线，实在抓好学生品行教育和养成良好习惯教育两个环节，为学生的学习和安康成长营造良好的育人环境。本教材游戏较多，通过游戏和各种儿童喜欢的主体

活动，对学生进展深化浅出的、道德的、科学的、生活的启蒙教育。为学生形成积极地生活态度、良好的道德品质和实际的生存才能打下初步的根底。本教材面向了儿童的整个生活世界，以儿童的现实生活为主要题材。课程将从课堂扩展到家庭、社区及其儿童生活的所有空间。

三、 教学目的

1. 通过第一单元《让我试试看》的教学，让学生懂得我们要敢于挑战、敢于尝试，指导学生在对故事、情境的考虑当中领悟道理，在理论活动中强化行为，使学生明白我们要敢于挑战和尝试，并懂得区分有些事情要大胆试，有些事情不能试，有些事情要别人帮着才能试，培养应付挑战的勇气，愿意想办法解决学习与生活中遇到的问题。通过回忆生活中的烦恼让学生知道烦恼是必不可少的，只有正确对待烦恼，变烦恼为快乐，才是好的生活态度。通过开展各种体验活动，让学生尝试心理调节，在活动中培养学生自我消除烦恼和给别人带去快乐的行为习惯。理解父母的辛苦，学会向父母表达自己的爱和感谢。初步认识到自己作为家庭一员的责任，学会自理，承当力所能及的家务。培养学生的自理才能，培养学生做事有方案、用心、不畏困难的品质。

2. 通过第二单元《我们好好玩》的教学，积极参与有益的游戏，安康快乐的成长，喜欢锻炼身体，愿意坚持参加

体育活动，使学生知道迷恋电子游戏的害处，从而可以正确对待电子游戏和上网，能有节制地玩电子游戏，安康地上网，坚决不到网吧和游戏机房去玩。通过平安事例，认识到平安问题的重要性，懂得如何注意游戏平安，进步自我保护的才能。感受到锻炼身体的好处，选择合适自己的运动。传统游戏的教学能引导孩子在高科技的今天养成良好的生活习惯，开展幼儿动手、思维、想象等多方面的才能。游戏的新把戏，让孩子们在自愿的、自由的活动中，体验快乐，学会对信息进展家中处理产生新的联想或者学会解决新的问题。

3. 通过第三单元《绿色小卫士》的教学，鼓励学生积极投入环保事业，使学生明白，保护环境是人类共同的责任，引导学生从生活的细微之处入手开展环保活动。

4. 通过第四单元《我会努力的》的教学，引导学生肯定自我，让学生体验自信的感受，区别自负、自卑和自信，能客观的认识、评价自己的优缺点，形成比拟明晰的自我整体形象。明白，假设要学习好，不仅要努力，更应在学习中分析^p总结出好的学习方法，让学生明白成功不是轻易能得到的，她属于那些能持之以恒的拼搏者，让学生体会坚持完成一件看似完全不可能的事后成功喜悦。

四、教学重难点

1. 教学重点： 让学生懂得我们要敢于挑战、 敢于尝试， 指导学生在对故事、 情境的考虑当中领悟道理， 在理论活动中强化行为， 使学生明白我们要敢于挑战和尝试， 让学生尝试心理调节， 在活动中培养学生自我消除烦恼和给别人带去快乐的行为习惯， 积极参与有益的游戏， 安康快乐的成长， 喜欢锻炼身体， 愿意坚持参加体育活动， 学会对信息进展家中处理产生新的联想或者学会解决新的问题， 鼓励学生积极投入环保事业， 使学生明白， 保护环境是人类共同的责任， 让学生明白成功不是轻易能得到的， 她属于那些能持之以恒的拼搏者。

2. 教学难点： 培养应付挑战的勇气， 愿意想办法解决学习与生活中遇到的问题， 初步认识到自己作为家庭一员的责任， 学会自理， 承当力所能及的家务。 培养学生的自理才能， 培养学生做事有方案、 用心、 不畏困难的品质， 认识到平安问题的重要性， 懂得如何注意游戏平安， 进步自我保护的才能， 开展幼儿动手、 思维、 想象等多方面的才能， 引导学生从生活的细微之处入手开展环保活动， 让学生体会坚持完成一件看似完全不可能的事后成功喜悦。

五、 教学措施

1. 引导学生自主学习

儿童是学习的主体，学生的品德形成和社会性开展，是在各种活动中通过自身与外界的互相作用来实现的。为此，老师要创设学生乐于承受的学习情境，灵敏多样地选用教学组织形式，为学生的自主学习和生动活泼的开展提供充分的空间，注意引导学生从自己的世界出发，用多种感官去观察、体验、感悟社会，获得对直接的真实感受，让学生在活动中探究，在探究中发现和解决问题，要及时鼓励学生的各种尝试和有创造性的考虑，引导学生得出有价值的观点或结论。

2. 充实教学内容

教科书式一种“活性因子”，它应激活本课程的教学内容与语文等学科教学内容的严密结合，注重与学生生活和社会的联络，要把静态的教学内容和学生丰富多彩的现实生活联络起来。教学内容可以从教科书扩展到学生的整个生活空间，包括社会生活中队儿童开展有意义的题材，把教学内容与本地区实际有机联络起来，同时关注社会新的开展和变化，及时丰富、充实课程内容，增进课程内容的现实性和亲近感。

3. 拓展教学空间

教学要面向学生的生活实际，加强课程内容与学生生活实际的亲密联络，教学空间不局限于学校和课堂，应尽可能

向社会延伸， 让学生体验社会生活， 在理解和感悟中受到教育， 获得经历， 逐步进步认识社会、 参与社会、 适应社会的才能。

六、 详细课时进度安排

第 1 周 第一单元 第 1 课 2 课时

第 2 周 第一单元 第 2 课 2 课时 第 3 课 1 课时

第 3 周 第一单元 第 3 课 1 课时 第 4 课 2 课时

第 4 周 第二单元 第 5 课 2 课时 第 6 课 1 课时

第 5 周 第二单元 第 6 课 1 课时 第 7 课 2 课时

第 6 周 第二单元 第 8 课 2 课时

第 7 周 第三单元 第 9 课 2 课时 第 10 课 1 课时

第 8 周 第三单元 第 10 课 1 课时 第 11 课 2 课时

第 9 周 第三单元 第 12 课 2 课时 第 13 课 1 课时

第 10 周 第四单元 第 13 课 1 课时 第 14 课 1 课时

第 11 周 第四单元 第 14 课 1 课时 第 15 课 2 课时

第 12 周 第四单元 第 16 课 2 课时

第 13 周 第一二单元 复习 3 课时

第 14 周 第二三单元 复习 3 课时

第 15 周 第四单元 复习 3 课时

第 16 周 课程考核

1、 挑战第一次

教学目的：

1、 情感态度价值观目的： 通过本课学习， 让学生懂得我们要敢于挑战、 敢于尝试。

2、 过程与方法目的： 指导学生在对故事、 情境的考虑当中领悟道理， 在理论活动中强化行为。

3、 知识目的： 使学生明白我们要敢于挑战和尝试， 并懂得区分有些事情要大胆试， 有些事情不能试， 有些事情要别人帮着才能试。

教学重难点：

引导学生区分哪些事物可以单独尝试、 哪些可以在别人帮助下尝试、 哪些不可以尝试， 鼓励学生克制心理尝试新颖事物。

教学准备：

1. 设置一些学生未经历过的情景， 事件
2. 搜集学生关于尝试事物的经历及感受， 并总结尝试失败或还未尝试的案例， 做成纸条放在盒子中用于抽签
3. 课件， 含有一些是否可以尝试的经典案例

教学时数： 2 课时

教学过程设计：

第一课时

小剧场： 《小马过河》。

1、 师： 同学们， 如今小剧场马上就要开演了， 谁要来参演呢？ 你又想要饰演哪个角色呢？

2、 师： 好了， 角色已经选好了， 那么就让我们看看这些小表演家们会给我们带来一个怎样的故事呢？

3、 师： 感谢你们为我们带来的精彩表演。

4、 动动小脑筋： 如何你是小马， 你会怎么做呢？

5、 师： 让我们在课本当中找到答案， 最后小马是怎么做呢的？

6、 提问： 为什么马妈妈说“孩子， 你终于长大了呢？”

7、 总结： 马妈妈之所以说小马长大了， 是因为小马懂得依靠自己去尝试、 去挑战

了。 我们每个人都是在无数次的“第一次” 中成长起来的。

第二课时

一、 我的第一次。

1、 师： 那么同学们， 你们都有哪些“第一次” 的经历呢？

2、 我也要说〔小讨论〕：

3、 展示第一次的经历和当时有趣的回忆：

4、 师： 同学们真英勇， 有过那么多的第一次的经历， 你们正是一个小勇士。

5、 师： 很多时候， 我们做第一次的时候会做得不好， 可是有了第一次之后、 第二次、 第三次就会越做越好了。

二、 我还想试。

1、 师： 那么小勇士们， 你们还想要尝试哪些新颖的事呢？

2、 小小冒险家： 我的冒险方案〔说一说， 你还想尝试什么。〕

3、 展示“我还想试□□”

4、 考虑： 可是， 是不是所有的事情我们都能去尝试呢？

5、 师： 这些小同学们也有一些疑惑， 我们一起来帮他们解决吧。

6、 大家一起来帮助：

三、 考虑：

1、 〔1〕 为什么小晨可以去尝试， 小图却不能呢？

〔2〕 哪些事情我们要大胆试？ 哪些事情我们不能试呢？

2、 展示我们要大胆尝试的事情和我们不能去展示的事情。

、 考虑： 玲玲的问题

四、 温馨提示： 有些事情有危险， 需要大人帮助和陪同才可以哦！

五、 板书

挑战第一次

1、 我的第一次。

2、 我还想试。

教学反思：

2、 学做快乐鸟

教学目的：

1、 知识与技能： 说出生活中让自己快乐的事儿， 感受快乐带来的身心愉悦。

2、 过程与方法： 知道生活中也会有不开心的事儿。

3、 情感态度与价值观： 体验分享快乐后， 快乐加倍自己更快乐。

教学重难点：

引导学生理解什么是真正的快乐， 启发学生正确面对生活中的不开心， 鼓励同学多感受正能量带来的快乐

教学准备：

1. 设计一些小游戏让同学们感受快乐

教学时数： 2 课时

第一课时

1. 体验活动

(1) 师一进教室，就表扬听到上课铃声立即静息的同学，表扬书本准备好的同学。

(2) 师在黑板上画两个圆，请同学们用这两个圆在两分钟之内创造一个新的事物，看谁最有创意？

(3) 我们来玩儿一个游戏好吗？

(4) 师小结。

2. 提醒课题、分享快乐

(1) 师：先来和大家分享我的快乐吧。今年暑假，我到三亚旅游去了。记得在天涯海角那天，因为天气冷，我穿了比拟厚的长袖T恤 □

(2) 今天我们都来学做“快乐鸟”【板书：2. 学做“快乐鸟”】小组长组织四人小组的同学一起，轮流说说自己感到快乐的事儿。

(4) 师：在分享快乐的时候，同学们也和你一样快乐起来了呢？

3. 师：我们为什么要做一只“快乐鸟”，也就是一个人身心愉悦有什么好处呢？

(3) 展示交流，分享快乐

故事启发

(1) 【PPT 出示绘本图】 师：可是我们生活中也不都是快乐的事儿，常常会不开心。看，蜗牛和寄居蟹为啥不开心呢？

【同桌学习要求】 1. 先独立看懂故事； 2. 说说蜗牛和寄居蟹分别是为什么不开心？每人说一个； 3. 它们的不开心事儿能解决吗？怎样解决？ 4. 准备好全班交流发言。

(2) 同桌交流

(3) 课堂展示〔请同桌的小朋友轮流说一说蜗牛和寄居蟹。〕 我们大声来汇报，我们端坐认真听。

(4) 师：这个小故事给你什么启发呢？

第二课时

一、提醒课题、分享快乐

师：这节课我们继续学习第二课《学做快乐鸟》

小组展示：三个成员说例子，小组长进展判断。

二、玩转漂流瓶

(1) 师：每个人都会遇到不开心的事儿，但我也相信你们也有消除不开心的妙招。小小的漂流瓶里装进了每个小朋友的不开心往事，如今就让我们翻开漂流瓶，为朋友寻找消除不快乐因子的妙招吧。

(3) 指名一个小组的同学说说消除不快乐的妙招。

4) 说说书上介绍的几种方法

三、 播放歌声与微笑

1、 在歌声中快乐地唱起来、 跳起来。

2、 小组合作： 开启漂流瓶， 悄悄把消除不快乐因子妙招写在纸条上吧， 然后再装进漂流瓶。

教学反思：

3 做个“开心果”

教学目的：

1、 知识与技能： 寻找家里和小组里、 班集体里的开心果， 想想他们做的让大家开心的事儿。

2、 过程与方法： 体会做“开心果” 帮到别人的那份快乐。

3、 情感态度与价值观： 学会与人快乐相处。

教学重难点：

引导学生做一个阳光向上乐于为别人带来快乐的人

教学准备：

1、 学生每人写出 是我家的开心果， 是组内开心果， 是班级开心果。

2、 老师搜集后统计。

教学时数： 2 课时

教学过程设计：

1. 直接提醒课题：

2. 师：谁先来做这个开心果？

指名事先准备了节目的同学表演

3. 说说你家的开心果

师：在你家里，谁是“开心果”？做过什么让你和家人开心的事儿？在小组里说说吧？

〔2〕展示：指名说说家里的“开心果”开心事儿。

4. 找找小组里的“开心果”

〔1〕师：有的小朋友不仅在家里是父母长辈的开心果，在学校里，也是小伙伴们们的开心果。看，他们是怎样成为大家的小伙伴的？

【播放 PPT 书上的图片】

〔2〕师：那么我们小组里有没有开心果，找一找，说说他怎样带给你们快乐的？小组里寻找“开心果”，说出“开心果”的开心事儿

〔3〕展示：指名两个小组说说他们的“开心果”及事例。

板书

做个“开心果”

第二课时

讲绘本故事

(1) 师出示课本上的绘本故事图，指名學生轮流讲一讲

(2) 师：小狐狸找到的“开心果”是什么？

2. 提醒课题

师：小狐狸想找“开心果”，结果“开心果”就是他自己。在生活中，你们也来做做这样的“开心果”吧。

(1) 师讲亲历故事：这个寒假，我和妹妹到了三亚享受阳光温暖，谁想妹妹却生病需要立即回重庆。于是，我立即在网上给她购置了飞机票，还亲自打车送她到机场，为她办理所有等级手续。直到她通过安检，进入候机厅休息我才分开。她回到重庆后经过医院治疗病已经好了，她很快乐打来感谢我为她做的一切。我为我能帮上她，让她在病痛时得到抚慰，心情好了许多。

(2) 师【PPT出示书上的几幅图】：假如是你，看到这样的情形，你会怎么办？

4. 察言观色送温暖

(1) 师：有时候，我们的家人为了不给大家带来费事，即使有烦恼、有痛苦也会不说。作为家里的一份子，你观察到这样的细节了吗？你又会怎样发挥“开心果”的作用呢？

(3) 展示

指名生答复

(2) 小组合作学习

课堂小结老师：这节课你有什么收获？

板书 做个“开心果”

教学反思：

4 试种一粒籽

教学目的：

知识与技能：从认识种子开场，知道生命的奇妙。

过程与方法：学习多种方式认识种子，试着学种一粒籽。

情感态度与价值观：在认识种子，试种一粒籽的过程中，懂得珍惜自然界中的每一个生命

教学重难点：

根据学生种植种子的不同进展不同的种植指导

教学准备：

2. 常见植物种子的图片

3. 花生，黄豆，发芽的土豆等种子、小花盆

教学时数：2 课时

教学过程设计：

第一课时

感受生命奇妙

1. 师播放视频【种子萌芽生长过程】：春天，万物复苏，让我们一起来感受一段生命的奇妙旅程吧。

学生看完之后，师：在这段视频中你知道了什么？

2. 认识种子

(1) 师：你能给大家介绍一种你认识的种子吗？

(2) 老师介绍种子【PPT展示】：老师也想给你们介绍几种：柳絮中的小黑子儿是柳树的种子；杨树也是一样；西红柿的种子是很小很小的颗粒；黄瓜籽是老黄瓜的种子；萝卜的种子是萝卜开花后结籽。

(3) 小组合作进一步认识种子结合自己的生活，说说你用什么方式认识的种子？

(4) 展示指名学生说，例如吃的零食有种子；我们的主食也是种子加工的；吃的水果；书上看见过的；网上查询的；问的长辈□□

3. 提醒课题

师：生活真奇妙，不问不知道，小小一粒籽，长成大苗苗。孩子们，我们也来试种一粒籽好吗？板书课题：试种一粒籽。

4. 方案试种

(1) 出示老师种的白菜的视频

(2) 分小组说说假如我们要试种应该做些什么准备？

写出你们的方案

(3) 展示方案

板书 试种一粒籽

第二课时

回忆试种的经过， 感受生命的萌发

一、 师播放亲自试种的过程视频： 在这次试种中我的体会是： 蒜苗刚开场 5 天之内只是添水， 5 天之后每隔 7 天换一次水。

二、 小组里说一说自己试种的体会。

三、 全班汇报。 指名两学生说指导记录试种过程

四、 展示课本上的种植日记和成长记录图。

五、 在之后的时间关注学生的种植日记。 并在适当的时间再次展示学生的种植成果（含实物、 日记、 绘图等）。

教学反思：

5 安康游戏我常玩

教学目的：

1. 知识与才能： 学习如何区分安康游戏与不安康游戏

2. 过程与方法： 引导学生对益智游戏、 体育活动、 合作游戏产生兴趣

3. 情感态度与价值观： 区分什么样的环境合适什么样的游戏

教学重难点：

让学生理解手机游戏的弊端学会区分游戏的优劣

教学准备：

一些游戏道具翻绳、 跳棋□□准备不同的天气、 身体、
人员条件图片

教学时数： 2 课时

教学过程设计：

第一课时

一、 激趣导入

1、 师导： 今天我们来讨论一下大家在课余时间都会做一些什么游戏。 并说明喜欢这个游戏的原因。

2、 发言后老师总结游戏的类别。

二、 体验游戏

1、 师： 小朋友们， 快和同组的同学说说你玩过的游戏， 看谁说得清楚。

2、 学生先在小组内讨论， 再在全班交流。

三、 游戏诊断会。

1、 (出示户外运动， 球类游戏， 电脑游戏， 益智游戏等图片) 师： 你们喜欢哪种游戏？ 为什么？

2、 生讨论。

3、 师总结： 当同学们热衷于某一个游戏时， 应该仔细考虑游戏的优点和弊端， 但无论如何都不要沉迷其中。

第二课时

一、 为大家推荐一些安康游戏。

1、 将准备好的游戏道具示范给同学们， 并让同学们尝试， 感受到游戏的乐趣。

2、 推荐完老师带来的小游戏， 大家也分享一下自己的安康游戏吧。

3、 老师在发言后点评游戏的实用性、 规那么是否完善、 是否可以推广。

二、 选个游戏玩一玩。

将准备好的小游戏配上天气条件、 身体条件、 人员条件让学生正确的选择什么情况合适什么游戏。

三、 板书设计：

选择游戏玩一玩

教学反思：

6 传统游戏我会玩

教学目的：

知识与技能： 理解外国的一些游戏

过程与方法： 学习更多我国的传统游戏

情感态度与价值观： 感受我国传统游戏与外国传统游戏不同的魅力

教学重难点：

让同学们承受传统游戏， 并感受其中乐趣。

教学准备：

- 1、 课前作业， 学生回家恳求行辈分享几个幼时的游戏
- 2、 查找资料找到三到五个传统游戏
- 3、 查找资料理解其他国家的传统游戏

教学时数： 2 课时

教学过程设计：

第一、 二课时

一、 交流分享

1、 老师先讲述几个自己童年玩的游戏， 由学生继续发言讲述家中长辈们的游戏。

2、 童年时人人都喜欢玩游戏。 很多游戏代代相传， 直到如今。 你知道其中的原因吗？ 你喜欢传统游戏吗？

二、 传统游戏知多少

1、 由同学抢答方式说出自己知道的传统游戏， 采用加分扣分形式进展。

2、 老师通过课件展示一些其他国家的游戏， 介绍游戏起， 规那么。

三、游戏体验

1、课堂上挑选五到六个游戏让每个小组体验一个传统游戏。感受传统游戏的魅力。

2、也可以试试其他国家的玩法，看看会有什么不同。

四、老师总结

传统游戏之所以可以代代流传是因为它们大局部都是需要伙伴之间互相配合，而想要一起玩耍就要先学会这个游戏的规那么，相比如今的手机游戏只是独乐乐，不需要分享，便少了许多兴趣。

五、自制游戏

以组为单位设计一个有创意的游戏。

六、板书设计

传统游戏知多少

教学反思：

7 我们有新玩法

教学目的：

知识与技能：利用身边可利用资改造游戏更合适自己

过程与方法：学会在传统的根底上创造新事物，并能进展简单的探究活动。

情感态度与价值观：能在游戏中找到玩的乐趣，并培养创新意识。

教学重难点：鼓励学生创造改造符合环境的游戏，不局限于已有的传统游戏。

教学准备：

准备一些简单的玩具例如跳绳、毽子、橡皮泥、橡皮筋□□

教学时数： 2 课时

教学过程设计：

第一课时

一、 引入主题

同学们都知道我手中的这些玩具是怎么玩的吗？但是谁规定的这些只能这么用呢？所以今天让我们开动脑筋，想一想这些玩具还可以玩出什么样的新把戏！

二、 小组讨论

每组发一种玩具，合作设计新玩法。设计完成后每组示范新玩法同学们可以创造新玩法，那么将不同的玩具进展组合然后设计一个新玩具呢？

两或三个小组一同讨论设计新玩法。

四、 板书设计

玩出新把戏

第二课时

一、 承上启下

上节课我们进展了变换新玩法，那么我们是不是也可以创造新玩具呢？让我们变废为宝，制作属于自己的玩具吧。

二、模拟大王

我们会经常看到电视上一些综艺节目上嘉宾们玩的非常好的游戏，但是许多道具我们身边都没有，但是没关系，我们可以利用身边有的东西加以改造，就可以创造出可能比电视上还有趣的游戏！

三、小组合作

每组负责改造一个游戏：

1. 制作所需道具
4. 更改合适当前人数的规那么

四、小组发言

向大家展示自己改造后的游戏，并体会其他组的游戏交换意见。

五、板书设计：

我们一起来创造

教学反思：

8 平安地玩

教学目的：

知识与技能： 让学生们知道平安第一的意义

过程与方法：认识平安提示牌，并亲自动手做情感态度与价值观：生活中处处都存在着平安隐患，要让学生们深化意识到平安的重要性，凡事都要把平安放在第一位。

教学重难点：

生活中处处都存在着平安隐患，要让学生们深化意识到平安的重要性，凡事都要把平安放在第一位。

教法：

利用教材以及相关资料进展教学，让学生们讨论，并进展统一总结。

教学准备：

搜索有关平安常识的资料

教学时数：2 课时

教学过程设计：

一、导入活动，引出话题。

1、〔课件出示玩球的地点〕师：同学们，你们能分辨出在哪些地方玩球是平安的吗？

2、生：只有在没有障碍的空地玩球才是平安的。

3、师导入新课。

二、在这里玩平安吗？

1、〔课件出示教材第 30 页的四幅图〕同学们你们想想在这些地方玩可能会有什么危险？

、 学生讨论交流。

3、〔课件出示教材第 31 页《捉迷藏》〕 你们觉得安安说得话有道理吗？ 玩捉迷藏的游戏， 可以藏在哪儿呢？

4、 学生交流。

5、 师总结。

三、 我是平安警示员。

1、〔课件出示教材第 32 页的三幅图〕 你们从中发现了哪些平安隐患？

2、 学生汇报。

3、 假设要做一个平安警示牌， 我们应该写些什么呢？

4、 学生动手制作平安警示牌， 并写出警示语。

5、 学生在班内交流展示。

6、 学生交流讨论。

7、 师总结： 我们要做一个英勇的人， 积极面对危险， 不卑不亢。

四、 我们的平安提示牌。

1、 师： 你们在什么地方见过平安提示牌？ 上面写着什么？

2、 学生回忆并答复。

3、 师： 下面我们来做一个平安提示牌， 放到可能会有危险的地方， 让大家玩得更平安。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/766151142200010231>