

# 科学游戏教案案例 摸球游戏教学反思(精选5篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看看吧。

## 科学游戏教案案例篇一

在教学过程中我为学生提供了具体的实践活动，创设了引导学生探索，操作和思考的情景。整个过程以学生活动为主，让学生在充分的活动中“猜测—实践—验证”，经历事件发生的可能性大小的探究过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，事件发生的可能性是有大有小的。

在活动过程中为了满足学生探索的欲望，我安排了小组合作的形式来解决问题，让学生在小组内独立完成活动，以“自主探索”为核心，将“合作交流”贯穿整个教学过程。充分利用学生的生活经验，设计生动有趣，直观形象的数学活动，同时又在学习过程中注重培养学生的能力。如“填完表格后，说说你们发现了什么？”“你想想可能出现哪些结果？列举出来”学生在交流过程中不仅使思维活跃起来，能力也得到充分发展。

本节课的教学也存在不足，由于本节课的内容是可能性，都与“摸，猜”联系在一起，而判断是建立在统计的基础上，判断是做决策，决策的前提是充分掌握信息，信息从哪里来？从统计来，而统计的数据又是建立在多次摸的基础上，因此，少数的几次往往会产生误差。教学中，教师应引导学生认识到这一点，并组织学生进行尽可能多的摸球次数。在这里，统计与概率是一个整体，教学中还应引导学生了解它们之间的联系，才能让学生更好地学习统计与概率的知识。

## 科学游戏教案案例篇二

今天执教北师大版四年级数学上册第八单元《可能性》中的最后一课《摸球游戏》，旨在让学生在摸球游戏过程中感受事情结果的可能性，并且如何判断可能性大小，教学内容相对简单。

整节课让我记忆犹新的应该是毕俊伟这个比较个性的孩子的表现了。毕俊伟，班里的小龄生，行为较古怪，总是“不按指示行动”，爱咬衣物，但是思维很灵活。当做到逆向思维训练的第三题时，“盒子里有6个球，不可能摸到红球”根据这个定性的描述，写出盒子里的球，在安静的空间里，一个稚嫩的坚定的声音出现了，第三题的答案很多种！很多种？我一下子愣住了，因为在预设中没有预设到，只是根据前面练习题的规则中，大家好像潜移默化地认为无非就是红球和白球两种颜色。当毕俊伟同学说出“可以是6个黑球”或者“5个蓝球1个黄球”时，全班愣住了！因为在他们的意识里，根本就没有想到过其他情况。那毕俊伟同学的想法究竟对不对？就这个另类的答案，同学们展开了一场激烈的辩论，最后达成共识：六个黑球既满足了盒子里有六个球，也满足了不可能摸到红球，所以这种想法是可行的！我想，这要比老师生搬硬套教给学生可能性的大小与什么有关，或者如何判断可能性这个记忆会来的更深刻吧！感谢毕俊伟，给这个平淡的课堂激起一层浪花。

整节课，学生的参与状态是积极的，可能学习内容简单，他们也非常感兴趣，练习题的设计也比较接地气，抽奖、摸牌，……学生们七嘴八舌的发表自己的见解，就连平时当和尚都懒得撞钟的郑誉杰都积极发言了呢！

在课堂中，对于如何设计有层次的练习，仍然困惑着我。难点学优生掌握快，学困生难接受，有些知识点要两三倍的时间甚至更多；简单的内容，照顾到了学困生，但是学优生就无所事事了，有点荒废了时间。比如《摸球游戏》这节课虽

然内容容易掌握，但是老师仍不敢放手让学生自主探索，除了和学生差异有关，估计和这个班级的纪律也有关吧，今后，教师要根据需要，适时地放手，大胆地放手，相信学生会给我一个奇迹，一份惊喜！

### 科学游戏教案案例篇三

通过游戏教学能培养学生的创新精神、竞争意识、团结合作、热爱集体和遵纪守法等优良品质。而这些优良品质正是一个人健康心态的集中体现。游戏深受学生的喜爱，也为教师开展心理健康教育提供了良机。例如，在游戏比赛中一些个性较强的学生因不服输而与对方发生争执，甚至“动武”；也有失利组的学生互相埋怨，导致受指责的学生产生层场心理而退出比赛。这样一来，不仅影响了游戏教学的正常进行，而且还伤了同学之间的和气。这时，教师要抓住这一契机，耐心地教导学生认识游戏比赛的意义，正确看待比赛的成败，批评有碍团结的不良倾向。同时还要与学生一道分析造成失败的原因，找出制胜的有利因素，最终使学生化“沮丧”为“振奋”，以积极的心态迎接新的挑战。

任何人从事任何事情都不可能一帆风顺，事事如意。同样，学生在体育学习中，也难免会遇到挫折。便如，在一场班际拔河比赛中，因教师发现一名外班的学生参与了某班的比赛，故大声斥责，结果使该班的学生转移了注意力而导致失败。这种由于决心书外因素造成的失利使学生难于接受，情绪非常恶劣。对于这种意外事情的发生，教师要主动地向学生说明真相，讲清道理，充分肯定他们的实力，保护他们的自尊心，并提供再赛的机会。同时还可以通过我国运动员参加世界大赛出师不利的典型事例来教育学生，使学生了解任何比赛都可能存在一定的意外，包括裁判不公等，培养学生接受意外事实的能力，从而增强抗挫折能力和情绪调节力。

性格是个性的核心要素。良好的性格对于学习具有重要影响，而人的性可知与际关系和心理健康有着密切联系。小学阶段

是性格形成期，我们应当通过体育教学培养学生良好的性格，使他们乐于交往，兴趣广泛，与人和谐相处和积极进取。如在体育分组活动中，常会发现个别学生不愿参与活动，只是坐在一旁观看或四处走走，询问为何？大都强调客观原因。经深入调查才得知是因性格孤僻而导致不合群。针对这一情况，教师可亲自出马，带领不合群的学生一起参加小组活动，指导小组活动方法，并在巡视中不时地过问该小组每个成员的活动情况，及时表扬小组成员取得的成绩，使不合群的学生增添信心、融入群体。此外，还可创设两人合作的游戏比赛，让这类学生在愉快的气氛中与同伴打成一片。这样日积月累，持这以恒，就能帮助学生培养起良好的性格。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

## 科学游戏教案案例篇四

《彩墨游戏》一课教学反思12月16日我在师范附小一小的三（11）班上了一节公开课，课题为《彩墨游戏》。之所以选则《彩墨游戏》这节课，是因为这节课给我的印象最深，而我又是国画专业的，我感觉国画的材料比较特别，学生也应该很感兴趣吧！上这节课我是做了充分地准备，做了两份给王老师指导选择。对于我上的这节《彩墨游戏》我主要有以下感

想：

整堂课存在许多明显的问题的问题：

1、因为怕学生没有国画基础，所以，课前我还特地介绍了国画用具（笔、墨、纸、砚）及它们的特性，谁知却忘了告诉学生拿笔姿势，幸亏上课之前一位学生提起。通过课上作业我发现，这节课我还没备好，因为学生还是不会用国画的方法去表现，说明我课前没了解好学生的国画功底。

2、上课时我错将“浓淡”讲成“干湿”，因为我问学生感到有什么不同时，学生说一个水多一个水少，我心里只记得要板书也忘了思考这到底是“浓淡”还是“干湿”了。

3、还有用来板书的那个板没粘住，一节课掉了好几次。

由于，王老师临时调课，把我的课安排到了第一节，上课时感到有点手忙脚乱，漏洞百出。深深感到自己还缺少自信和勇气，缺少登台讲课的经验和锻炼，对课也还不够熟悉。

但是我也有优点一课教学反思是值得自己肯定自己的。本节课课堂气氛足的够轻松快乐，感到和学生一起做特殊技法哪一环节应该是整堂课的精彩之处，也应该是学生特别感兴趣的一个环节，在让学生上台来感受笔墨画出各种各样的点和线的时候，学生们兴趣十分高涨，课堂气氛被我充分地调动了起来。我的优点还有：

1、学生的配合，特别是在展示环节中，学生的自我评价让我感到欣慰。

2、自己的一点点进步，以前讲课都感到是被迫的，而这次我感到自己很积极的准备了。课前准备还是比较充分的，也比以前会控制学生了，课堂还是挺有秩序的，在讲课时感到没以前那么紧张了，或许是因为课前我去梳洗了所有的多媒体

设备吧！也或许是在自己学校。

总之，如果没有别的事情干扰我，我相信自己应该能一点点进步的，还有一点遗憾的是由于匆忙没有本节课的照片留存《彩墨游戏》一课教学反思。

## 科学游戏教案案例篇五

本课的教学目的是让学生通过在游戏的活动中，了解线条的变化，并根据随意变化的形状进行观察想象，添画出各种具体日常生活中的形象及抽象的形象。通过游戏的形式，让学生体验美术活动的乐趣，尝试新的绘画方法，充分发挥学生们的想象力和创新能力。同时，也激发了学生学习美术的兴趣。

一是画面线条过于简单的画面；

二是线条较密较复杂的画面；

三是线条疏密适中的画面。

分别找学生回答哪幅构图较为恰当，并请他们分别说出理由。经过学生们的激烈讨论后，本人指出较为恰当的构图并分别说明了原因（线条的疏密有变化）。接着，又出示了一个三角形，让学生说出看到它能联想到日常生活中的哪些东西。学生们都积极踊跃地回答：像切好的西瓜、雨伞、帽子、蘑菇、铅笔头、尖顶房、火箭、鱼等等。再出示一个上下左右不同方向摆放的简单而又不规则的形状，让学生们去联想生活中的东西，同学们又都讲出了他们各自心中的图像，我此时告诉学生当一个图形由于其方向的改变，就有可能产生不同的联想。然后，本人请学生们将注意力转到刚才我在黑板上画的“抽象画”，并请他们从中找出生活中的图像。通过前面的引导、启发，学生们现在都能大胆地发表自己的想法。为了更好地让学生们完成本课的作业，本人接着出示了其他

学生的作业让他们欣赏，并结合画面讲解一些有关涂色方面应注意的问题。

有些学生此时已经跃跃欲试，只等发纸让他们画了。我提出了本课的作业目的及要求，并且短时间内将作业纸发给了他们。学生们拿到纸以后，绝大多数学生都沉浸在绘画游戏当中，但也有个别胆子小的学生不敢画，我就让其闭上眼睛拿着笔在纸上大胆地画。在本人的鼓励下，他们也都完成了线条构成。完成线条构成以后，关键的是要从中寻找出具像的图形来。有少数学生说他画的看不出像什么东西。于是，我就让他们将纸变换不同的方向再仔细观察。这时，他可能就会说他看出了什么啦。待学生将完成的作业交上来，你会发现每张画面各不相同，幅幅都有自己鲜明的个性。

通过对本课的教学，使我深深地体会到在教学中要善于给学生以启发和引导，并在探究与实践的过程中去发现问题和解决问题。

《绘画游戏》是二年级教材中“造型与表现”领域内的一节课，教学目标为让学生在游戏中了解线的变化，根据线随意变化产生的形状进行想象设计，添画上各种具象或抽象的形象。通过教学激发学生学习美术的兴趣，充分发挥想象力，培养创新精神。

首先根据对本课教材的分析与解读，在课的导入部分我通过简单的提问把学生的注意力吸引在线条上，随后在欣赏画家米罗的作品时学生就能把关注的焦点放在了画家画面中由线条组成的各种各样的形状上，由此对这种类似游戏的绘画方式产生了浓厚的兴趣。

怎样才能像画家米罗一样做绘画游戏呢？在学习绘画方法上我把主动权交给学生，充分发挥学生的自主学习能力。通过对教材中作品的分析，大部分学生能够很快的总结出绘画步骤。在处理本课的教学重点和难点上，我通过设置“怎样画

线条会更适合添画？如何对简单的图形进行想象？怎样涂色会使添画的内容更加突出？”这三个问题，引导学生讨论交流、对比分析学生作品，教学重难点迎刃而解。这个环节不仅培养了学生分析问题的能力，也提高了孩子们的自主探究、合作学习，以及美术鉴赏能力。

最后，学生在自己绘画时能够合理用线条对画面进行分割，而且想象力丰富有创意，作业生动形象、妙趣横生。学生们对自己的作品也特别满意，这节课我感受到大部分同学都体会到了绘画的乐趣。

作为教师在这节课中我最大的收获就是在教学中引导学生在游戏中发现美、创造美，并参与到学生之中，和他们一起分享了美术的快乐。再今后的教育教学设计中，我要不断改进教学方法，努力开发学生的想象力、创造力，关注学生，为学生创造更加广阔的学习空间，使课堂教学充满生机和活力。