

幼儿园大班活动设计方案生活中的标志(模板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。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

钻山洞游戏教案反思中班篇一

《标准》强调数学学习要贴近儿童的现实生活。这是一节游戏课，怎样使游戏课上得有序、有效，让学生在玩中掌握知识、发展能力，需要教师有较强的课堂组织能力。本节课通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅有利于提高学生学习的兴趣，而且可以帮助学生体验可能性的大小的合理性，这些游戏都是经过“猜测—实践—验证”的探索过程完成的。

1、学生学生活中的数学。

兴趣和情感的兴趣之间的一种缓冲地区。本课教学设计，从生活中提取源泉，做到了数学与游戏相结合，学生在熟悉的生活情境中学习数学，真真切切地体验和感受到了生活中处处有数学。如摸球游戏、转盘游戏等，都是学生喜闻乐见的生活话题。

2、教师教生活中的数学。

沿着学生对“事情的发生可能是这样也可能是那样”的认识，教师改变条件，再让学生猜测，然后通过游戏实验去验证猜测，通过这样的“猜测—实验—验证”的亲历过程，学生就在游戏活动中对事情发生的可能性大小有了感性的认识。“试一试”的游戏进一步让学生认识到什么情况可能性

大，什么情况可能性小。怎样拉近数学与人和自然的距离，使学生体会数学的文化价值和应用价值，这就需要教师帮助他们运用数学的思维方式去观察、分析日常生活现象、解决实际问题。如学生利用所学的概率知识设计活动，根据数学知识的特点，让学生带着数学去理解生活，去体会数学的价值。这样，学生对数学学习产生很大的兴趣，迫切期待着下一堂数学课的到来。

钻山洞游戏教案反思中班篇二

- 1、探索呼啦圈的多种玩法，学习滚圈的动作。
- 2、体验游戏的快乐。
- 3、发展幼儿空间辨别能力和空间想象力。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

- 1、数量与幼儿人数相等的呼啦圈。
- 2、场地中画两条宽50厘米的跑道。
- 3、音乐、障碍物。

在幼儿进行滚圈游戏时，教师要注意提示幼儿动作要领。

一、教师带领幼儿随音乐进入活动场地，并进行热身运动。

二、让幼儿探索呼啦圈的多种玩法并进行展示。

1、师：小朋友你们知道这是什么吗？你们玩过没有？你们是怎么玩的？你们来试一试，玩一玩，看看都有哪些玩法，你们想怎么玩就怎么玩。

2、幼儿进行尝试。教师巡回观察，并请个别幼儿展示。

3、幼儿再次尝试。

三、玩游戏“汽车司机”，学习在一定距离内滚圈走的动作，并能绕过障碍物。

1、师：小朋友，看老师在干吗呢？（教师做开汽车的动作）引导幼儿回答是在开汽车。

2、师：我们都是小汽车司机，来开一开我们的小汽车吧！（教师带领幼儿做开汽车动作）。小司机们，快停下来吧，我们的汽车出现故障了。哦，原来是我们的轮胎坏了，把我们手中的呼啦圈当做轮胎把它们送到修理厂去吧，看看哪个司机运送轮胎的动作最灵活、最熟练。

3、教师示范滚圈的动作，边示范边提示动作要领：小朋友跟在轮胎的后面，双手推动轮胎向前滚动，要尽量让轮胎在跑道内滚动，不要让轮胎离开地面，看到障碍物后慢慢绕过去，运到对面后第二个小朋友接着运。

4、幼儿站两排，进行练习，教师在旁边进行指导。

5、幼儿分两组进行比赛。

四、放松活动。

师：我们的轮胎修好了，小司机们跟我一起做（教师带领幼儿跟随音乐进行放松活动）。

从这堂课，我们也看出一堂教学活动是要发挥教师的主导性，不放任自流，还是要尊重孩子的自主性，顺其自然。不管哪种占主导，都应该处理好教的方式，让孩子们感觉不到被教，一切像一场游戏活动。教无定法，无论采用哪种教学方式，

都必须作用于人的感官才能发挥作用。教学方式实质上是一种刺激手段。讲授法、提问法刺激听觉感官，示范法、观看法刺激视觉感官，练习法、游戏法综合刺激各种感官……因此，教学方式的成败与否，关键是看能否发挥出它应有的刺激性。教师要不断锤炼自身的刺激能力，如独具特色的肢体动作，极富渲染的表情神态，变化多端的语言声调等，这是实现教学方式刺激性的基础。因此优秀的教师应该时刻关注孩子的肢体、眼睛、嘴巴，了解孩子的内心状态，及时调整自己的教学方式。

钻山洞游戏教案反思中班篇三

“小学低段的体育教学，应以游戏为主。使学生在‘乐中学、学中取乐’，达到娱乐性与趣味性相结合。”

要作好体育游戏的教学，首先应懂得如何创编游戏。娱乐性是检验体育游戏的一种非常重要的方法，体育游戏只有具备了娱乐性、趣味性，才得以使其存在与发展，更具有诱人的魅力。如我国许多优秀的传统游戏（母鸡爱小鸡、丢手绢、猫抓老鼠），源远流长。所以体育游戏的创编，应从提高其娱乐性、趣味性出发。

（一）、使游戏具有新奇性并带有较强的喜剧色彩

只有使游戏新奇，才能诱发学生参与的兴趣。游戏的创编出乎学生的意料，好奇心被激发，他们“蠢蠢欲动”，或许会想：“我能做好吗？——我一定会比别人做得更好的！”同时又调动了学生的主动性与积极性，能认真地去完成这一个游戏。如一年级学生做“夹着球走”的接力比赛，学生受腿长的限制，跨下夹球已经是很不容易的事，更何况要走完10米距离的路程，那是“雪上加霜”，便会出现很多的滑稽场面，不能用手抱球、举步难行，或是走几步球便慢慢下滑——成了“母鸡下蛋”，让学生捧腹大笑。所以为了能完成好而作不懈的努力。

（二）、体育游戏的设计应淡化竞技意识

改变竞技体育为主的教学思想也是大纲的要求，淡化竞技意识，能更大的提高游戏的娱乐性。学生只要在体育游戏的竞赛中认真完成，遵守纪律，听从指挥，都能拿到一块“金牌”。这样在游戏教学的比赛中，每位学生都会认真去做，集体项目更会为集体着想，争取“第一”，培养了勇敢顽强、奋发向上的精神斗志。达到竞赛目的，又实现了体育游戏的娱乐目的。当你向全班三分之二的学生，或只有几个不在内的众多学生宣布游戏结果均取得“第一名”时，他们会双手握拳高举头大声地喊“耶”。

（三）、体育游戏应是一个故事的发展过程，是一个情节化了的过程

故事化、情节化的游戏更具趣味性，这种别具一格的设计，容易使低段学生能进入情境，走入角色游戏，取得更好的教学效果。如游戏“小明的星期天”（注：自取游戏名），把“赶小猪”、“穿过小树木”、“跨过小河”等游戏连在一起，编造一个很动听的故事，让学生都去当“小明”，达到了游戏效果，又使学生轻松、愉快地受到教育，身体的正确姿势活动能力得到发展。

在体育游戏的组织教学中，选材与安排游戏的同时还要注意安全与卫生意识教育，并根据学校活动范围大小、班级人数、体育器材设备，降低难度惊险性，尽量减少与避免可能发生的运动损伤，而选材尽量富有更高的教育意义。

（一）、选用低难度、低要求，但通过意志努力又能克服困难达到目的，活动范围较小集中性的适合低段孩子特点的游戏。

（二）、作好安全、卫生意识教育

要求学生严格执行游戏规则，课堂纪律，适当调整游戏中的激烈程度，对游戏过程中可能会出现细微运动损伤的关键环节，都应在游戏前进行安全教育，并作好保护帮助。低段学生往往不注重个人卫生，如玩沙子、玩水等情况时有发生，又如游戏时无意的不卫生习惯，都要作及时的教育。让他们养成良好的安全意识与卫生习惯。

（一）、游戏教学的课前准备

认真构思，作好场地布置，游戏所用到的教具学具的准备、制作，为游戏教学的顺利进行“辅路搭桥”。

（二）、讲解、动作示范与纠正错误

小学低段学生对教师的语言讲解接受能力较低，所以游戏活动前教师应完整的示范动作一次，并结合示范作讲解，说明游戏的方法、规则、动作要领，加深学生对游戏的整个动作过程的理解与兴趣。教师的讲解要针对游戏的任务、特点，讲究语气、声调、神态，简明扼要，示范要熟练完成整个过程，动作稍慢，活动路线清晰，学生游戏时，教师顾全局、巡视，有必要进行再次示范，或多示范，做到少讲解，或边示范边讲解，发现动作、方法有误应立即口头提示，作及时纠正。

（三）、游戏教学中的小助手培养与分组

1、体育课缺少了小助手，游戏教学更需要小助手的协调帮助。因此，小助手的选择与培养非常重要。在选择机灵、活动能力强并有一定号召力，能被同伴所敬佩的学生担此任。他的作用有担任小裁判、引导并组织好学生进入游戏有双重任务。

2、体育游戏的分组应就游戏内容与特点而定。首先各组人数应均等，“实力”大致相当，低段男女生组织教学上可进行

混编。其次组数与人数又应游戏的运动负荷及场地器材而定。运动负荷大多要安排多组数少人数；反之，或有一定的难度、危险性的则少组数多人数，但仍要尽量避免“多看少动”的场面。

（四）、游戏也要注重运动负荷的调节

体育游戏跟普通体育实践课一样，教师应根据学生实际与游戏活动情况，及时调节运动负荷，了解学生运动与疲劳状况，应课前课中均“有数”，不仅要对学生施加“压”，而且学生的疲劳现象应高度重视，必须防止过度疲劳。还应根据季节与天气情况调节运动负荷，冬夏季节则降低运动负荷或选择运动强度较小的游戏活动。

总之，为了更好地开展好小学体育课的游戏教学，需要我们在体育教学第一线的同行们作不懈努力，付出艰辛的劳动，为学校体育教学整体改革与实施素质教育服务。

钻山洞游戏教案反思中班篇四

游戏目标：

锻炼幼儿手部小肌肉的灵活性

游戏准备：

幼儿已有各种动物的经验、简单的动作协调意识。

游戏玩法指导：

（一）、导入部分：

1、教师扮演各种小动物的样子，让幼儿根据动物的特点说说老师模仿的是哪种小动物。

教师扮演小鸟飞的样子让幼儿猜。教师：“咱们用手指点点鸟，鸟飞了，嘟啦啦。不见了！”幼儿会自觉的跟着老师的动作去模仿。

(二)、展开部分：

1、教师用手指律动的形式引出儿歌。

教师：“小朋友，姜老师要给小朋友表演一个手指‘魔术’，让小朋友看看刘老师的手指能变成什么？”教师边做律动边说儿歌，来引起幼儿的兴趣，让幼儿把注意力集中在老师的手上。

2、引起幼儿兴趣之后，开始进入教授阶段。

教师：“点点虫，虫虫飞；点点鸡，鸡会啼；点点鸟，鸟飞了，嘟啦啦。教师边说边演示。”

(三)、结束部分：

师：“小朋友和老师一起做一下，看看那个幼儿做的又好，说的又好听啊。”幼：“好。”做完之后领着幼儿入厕、洗手。

功欢快的情感

游戏反思：

这首儿歌是比较简短的，对于幼儿来说学念是非常容易的，那么如何让孩子们更有兴趣的念呢，我采用了演一演和集体游戏的方式。对于每一种动物我都让幼儿进行模仿表演并学说该句，使幼儿在动作表演中巩固认识，这一环节孩子们特别感兴趣，模仿得都很到位，很多幼儿特别喜欢表现毛毛虫爬，总是手脚着地的表演，非常的形象。趁着这一活跃的气氛，我将活动的形式进行进一步的提升，玩集体游戏——点

点虫。

钻山洞游戏教案反思中班篇五

本课时的设计经过说课、做课的实际教学检验，整体评价为：《游戏公平吗》是概率的一个内容，它主要通过学生经历“猜测——试验并收集试验数据——分析试验结果”的活动过程，使学生体会不确定事件的特点，感受不确定性及游戏公平的含义。就本节课的特点来说，这是一堂名副其实的“生活中的数学”的数学课，学生学习课堂气氛活跃，活动参与面广，生生互动、师生互动比较活跃，体现了新课程的理念，教学效果较好，具体表现如下：

一、创设让学生容易接受的学习情境

首先从第一次给同学们上课，给学生带来的好奇，引出对我的猜测，肯定了猜测对认识世界的作用，同时引出对猜测如何检验是这节课需要解决的一个数学模式，再通过学生熟知的事件，复习必然事件，不可能事件，不确定事件的概念，为顺利开展本节内容，打下良好的基础，特别是设计了七个转盘，让学生感受到不可能事件，必然事件，不确定事件发生的可能性的在 $0\sim 1$ (或 $0\sim 100\%$)之间，感受不确定事件的可能性是有大小的，如何选择游戏规则，使游戏公平。打下了很好的伏笔。

二、课前准备充分为有效课堂提供支持

由于在课前让前后桌的四名学生通过抽签的方式，确定各自的角色并准备不同的教具，为学生活动的正常进行提供了保障，特别是任务分工，让每一个人参与到活动中去，极大的调动了学生学习的积极性，大大激发了他们主体参与意识。

三、设置有趣活动，让课堂充满和谐

在学生掌握了用0和1表示不可能事件，必然事件发生的可能性大小能用0~1之间的数大致表示出不确定事件发生的可能性大小，并将可能性大小在0~1之间的线段直观的.表示出来后，设计了以两个耳朵为线段端点0和1，脸、鼻子做为0—1之间的部分来进行可能性对应位置的训练，收到很好的效果。

四、设计新颖，结构严谨，质效突出

多媒体的直观演示，让学生有水到渠成的享受，特别是转盘的动画设计和操作，让学生在理解题意上有很大的帮助，也给教学节约了时间，一环扣一环，步步为营，获得好的课堂质效。

五、合作交流，共同协作，养成良好的探究模式

整个课堂是以学生合作学习贯穿始终，学生合作转转盘游戏，掷骰子，充分体现了学生是学习的主体，老师是学生学习的参与者，合作者。

不足之处

1、有的学生自己制作的转盘在转动时指针指向每一个区域的可能性，不相等或形状有不是圆的，对试验过程有一定影响。

改进措施:在今后的教学中要对学生制作教具进行辅导，让学生在理解题意和动手能力方面有所提高。

2、由于学生人数较多，问题讨论不是很充分，个别学生未能得到发表自己意见的机会。

改进措施设计更好的教案，让学生有更多的表达心意的时间。

3、在时间的布置上存在不足，使课后小结由我仓促完成，没能让让学生自己总结出来，比较遗憾。解决的方法，合理设计

课堂时间的分配，克服虎头蛇尾的现象。

总之，通过“三课”展评让自己对教学有了一个新的认识，要想全面提高教育教学质量必须在教学设计上下功夫，只有功夫到了，才会有精彩的课堂教学和有质效的教学质量。

钻山洞游戏教案反思中班篇六

本节课通过学生进行游戏创编和活动的情况，体现出以学生为主体，教师引导学生进行学习的过程。新课改给我们带来了新的变化。在教学实践中，以新课程改革理论为指导，紧紧围绕课堂教学这个主阵地，坚持为了每一位学生发展的核心理念，把握“让学生成为学习的主人”的主题策略，努力改变教师的教学方式和学生的学习方法，积极探索适合学生学习的各种课堂模式，为有效提高教学质量此文来自优秀斐斐，课件园努力完善教学的各个环节。主要体现在以下两个方面：

上课前由体育委员提前将队伍带到上课地点，有序地进行队伍的集合，整理队伍后体育课的队形进行课前一分钟的常规练习。做得好方面：学生能按照体育委员的指令进行集队，动作比较迅速、规范。存在问题：个别同学的注意不是很集中，动作比较慢，以后需要加强。

课堂教学是以构建以“学生为主体，教师为主导，训练为主线，发展为中心，师生互动，生生互动”的高效课堂。通过探索实践，认识到教学过程应该是：学生在教师精心设计的问题探索中，紧紧被问题吸引，自觉地，全身心地投入到学习活动中，用心思考，真诚交流，时而困惑，时而高兴，在起伏的情感体验中，自主地完成对知识的构建。在这样的学习过程中，学生不仅对知识理解十分深刻，而且“创造”着获取知识的方法，体验着获取知识的愉悦，使知识变成自己的精神财富。如：在本课堂开始部分就给学生一个自己展示的机会，让学生从所学所知大胆地表现自我，使课堂的学习

气氛提高。改变了以往的老师先做，然后学生才跟着做的教学的“填鸭式”的教学方法。运用启发式的教学方法丰富了学生的学习思维，通过运用各种器材进行游戏的创编与活动，学生的运动情绪高涨，活跃了课堂气氛，又能锻炼学生身体素质，从而达到教学效果。

学生成为教学活动的主体，说起来比较容易，但真正落实在课堂上，并不是一件很容易的事。首先教师必须转变角色，真正从权威的讲授者变为与学生共同探索对问题以好朋友和引导者。在上课的过程中，通过游戏“找朋友”激发学生学习兴趣，很自然地过渡到如果进行游戏的创编与活动的过程，分组教学让小组长成为学生的“小老师”真正地为学生减轻了负担，能够有效地组织本小组的同学进行活动，从中可以发现在部分的小组在小组长的组织很有序地进行游戏的创编与活动，运动的气氛很活跃；但有个别小组长由于组织不是很合理，学生的运动积极性也就减少了，运动情绪也不那么高涨。这需要老师与小组长更多的沟通，使小组的活动能更好地开展，充分体现学生与学生之间、老师与学生之间合作的重要性。让学生真正成为学习的主人。最后的环节通过分组的游戏比赛活动使学生感受成败的情绪变化，使学生认识团结就是力量的重要性。课的结束部分，运用了情境教学法使陶醉的“水中世界”里轻松的游动，达到很好放松效果。整一节课师生互动、学生之间的相互合作都很积极，真正实现了学生是教学活动的主体。

钻山洞游戏教案反思中班篇七

《套圈游戏》 在教学过程中我努力作到以下几点：

两位数进位加法的竖式计算

在课堂中，我列举表格引导学生运用“比较”这一方法，估出淘气的分数可能高。教师顺势指导，也可以用整十数来估计。学生的思维处于非常活跃的状态，学习效果较好，突破

了教学难点。

新课改的数学计算课堂提倡算法多样化的教学理念，在课堂中，学生积极思考，运用“口算”和“笔算”两种方法进行计算，特别是竖式计算，学生列出了三种：分式列、整体列、接着列。我引导学生进行对比，让学生自己客观的选择，寻找到最准确、最合理的竖式计算方法，力图培养学生主动发现、认真思考的好习惯。

以上三点是在教完这节课后的小结，同时，我认真反思，总结经验，发现还存在着一些不足：

1、情境的创设有些费时，整体性不强，应该让各个环节处于一个完整的大情景中，可以利用六一儿童节这一情景，“准备节目——为小明准备礼物”，这样，与学生的生活更近，兴趣更高。

2、对于提出数学问题的能力还应当加强培养，而且学生读题的能力也应当加强训练，尤其是图表。

3、培养学生发展初步的估算意识这一难点未在课堂上完全突破，在接下的两节训练中才完全突破。4、学生在口算、竖式计算的计算过程中，我在教学中没有做到进行对比引导让学生明白竖式计算的方便之处。

钻山洞游戏教案反思中班篇八

1、对于教学目标的设定，应该确定为3个，即“认知目标，技能目标，情感目标”。在目标的制定上可以更加的细化。通过前面几次的活动，我似乎走进的一个误区，目标的细化与重难点的混淆。本课的学习目标是两个：1、通过各种方式的沙包游戏、比赛，进一步体验投掷的乐趣。2、乐于和同伴一起参与体育游戏活动，并能在活动中体验成功的乐趣。在制定时我考虑的是投掷单元里最后一课的练习，即“自主游

戏能通过小组合作创编出一种投掷游戏，并能大胆演示小组合作创编游戏、演示交流、改进游戏交流体会”。但单从本节课的教学情况来看，学生玩的很开心，游戏也有多样化，只是所学的知识和本领呢？也正如交流中几位领导和老师所说的，“学生玩的很开心，是的，但开心不是建立在瞎玩的基础上，学生应该有所学，比如我们的体育课中‘跳山羊，通过老师的教学，学生的反复练习，从跳不过甚至不敢跳到勇敢面对以至于最终成功，那就是一种最好的体验和收获’；再如‘中长跑的联系800米或1000米，对学生来说是一种极度疲惫的枯燥的内容，但如果最终跑下来了，亦或跑得成绩比原来提高了，在学生筋疲力尽时同样能感受到学习的快乐……”所以在这里就提出本节课的目标应该有更为明确的内容，对与学生的投掷不仅仅是创设游戏，应在投掷的准确性或投远上确定，做到“有玩有学”。

2、对于低年级的学生来说，特别是一年级的小朋友，课堂的常规仍须加强；本课在开始部分的队列队形的练习可以说还是成功的，我们可以看到学生在上课时专注的神情，以四列横队教师在前面的基本队形，教师可以完全掌控。但在基本部分学生一旦散开游戏了，就成为一种“满场飞”的现象，范围太大了，控制区域应该小一些（左右30米范围），这样更容易管理好学生。同时也有老师提出在队形的处理上，基本部分以老师为中心的散点队形比较凌乱，当然在整个教学过程中可以出现，遗憾的是不能一直出现，在后面的弧形来看应该是一个很好的队形，教师可以关注全体学生。以做到“能放能收”。

3、安全教育；这应该是一个最基本的话题。在备课时就已经注重考虑到了，在教案上也有充分的体现，只是在教学过程中还需要落到实处。毕竟还只是一年级的小朋友，容不得半点马虎，更不能出现丝毫的意外。

4、游戏环节的设计；对主教材的一种延伸，但不是加强。学校操场的半圆过大，可以自己画一个，这样在组织中也便于

教学。设计考虑应该更为细致一些。

5、多媒体教学的应用；在现代化教学的过程中，多媒体运用到教学中已经不是新鲜事了，运用的好一定能对整堂教学起到推波助澜的作用。在本节课上，学生的自主活动，还有后面的放松练习都可以适当用一些音乐，效果会更好些。

钻山洞游戏教案反思中班篇九

课堂中极大部分时间让给学生，培养他们的创新精神和实践能力。创新精神和实践能力是衡量学生心理健康的一个重要指标。因为一个创新活动必须是有充沛的体力、饱满的精神和乐观的情绪。为此，体育教师在教学中把大部分时间让给学生，通过培养学生活跃的思维和丰富的想象及运用知识的实践能力等。比如教材的安排要正确性、趣味性和实用性，以促进学生生理、心理和精神等方面的提升，获得成功的体验，使他们能热爱体育，增强自尊心和自信心。此外，还可以通过教学方法来激发学生的潜能和完善人格，培养学生自主学习，自主练习的能力，并给学生营造合作学习的环境，为学生提供机会，培养他们的创造力、竞争力。

利用游戏活动的形式，培养性格孤僻学生乐于合群的性格。性格是个性的核心要素。乐于合群的性格对于学习具有重要影响。小学阶段是性格形成期，体育教学也应该重视培养学生的性格，使他们乐于交往，兴趣广泛，与人和谐相处和积极进取。如在体育游戏活动中常会发生个别学生不愿意参与活动，只是坐在一旁观看或四处走走。为什么个别学生不愿意参加游戏活动呢？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，我就亲自带领不合群的学生一起参加游戏活动，指导游戏活动的方法，并不停地鼓励、表扬不合群的学生，使他们增添信心。此外，还创设三人（老师、合群学生、不合群学生）合作游戏比赛，让这类学生在愉快的气氛中与同伴打成一片。这样日结月累，持之以恒，就能帮助学生培养起良好的性格。

“转变角色”“尊重个性”“让学生在自主、合作、探究中学习”“重视学习过程和方法的指导”“关注情感态度价值观的培养”等新课程理念已成为教师教学实践中的共识。学生们都有着良好的精神面貌，多数学生主动热情，课堂发言落落大方、充满自信。课堂教学充满活力。课堂气氛和谐，师生关系融洽，呈现师生、生生互动的富有活力的局面。游戏教学在小学体育教学中占有很重要的地位，尤其是传统游戏的教学，能充分调动学生参加体育锻炼的积极性与主动性，一方面使学生的身体素质得到全面发展，更重要的是培养了学生良好的心理素质，使学生身心得到全面发展。《小学体育与健康上学期《游戏》教学反思》这一教学反思，来自网！

钻山洞游戏教案反思中班篇十

教学目标：

1. 经历填数游戏活动，初步提高分析推理能力。
2. 在探索、尝试、交流等活动中，体会填数游戏的乐趣，激发学习兴趣。教学重点：

学会正确、准确、合理的推理。

教学难点：

能分析和自我总结，反思的过程。

教学过程：

一、谈话导入

师：小朋友，你们喜欢玩游戏吗？（喜欢）

师：今天老师带来了羊村的小伙伴们一起来玩个填数游戏

板书：填数游戏

师：瞧他们来了！想和他们一起闯关吗？

二、探究新知

师：首先我们请出第一个朋友——沸羊羊。你看他给我们带来了什么游戏？

出示表格

师：做游戏前，我们都要知道游戏规则，哪个小朋友愿意来宣布游戏规则？

生读游戏规则

师：你读懂游戏规则了吗？

生说规则

师：谁能比划比划横行是怎样的竖行是怎样的。

师：在空的方格里我能填3, 4, 5吗？

生：不能，因为规则说只能填1, 2

师：那老师懂了，老师想在2上面填个2这回总对了吧。

生：不对不对。因为横行、竖行不能重复的。这样竖行有两个2了。师：感谢你们，老师也读懂了，那谁愿意像沸羊羊一样勇敢，来填一填。

生填

(2)、合作闯关

生：只能填1、2、3三个数，不能填其他的数

生2：每一横行和每一竖行数字不能重复。

师：游戏规则都清楚了，那你们试着动手做一做。在作业纸上完成。生完成后汇报，小老师上讲台讲。

师：这么多空格，我要先填哪个呢？

生：先把第二竖行的第一个空格先完成，填3

生2：第三横行的第一空格填3

师：你们发现了吗？这两个小朋友说的这两个空格在横行和竖行中都

只有他们没填，所以这里只能填3。

总结：刚才我们在填表格时，都先找到横行和竖行中只有一个没有填师：恭喜你们又顺利的通过一关。现在难度要加大了，我们来到了第三关。

师：这次我想让大家猜猜游戏规则是什么

自主完成，并说一说是先填哪个的。

生汇报

介绍数独游戏

师：大家都顺利的通过了三个游戏的闯关，这会聪明的喜羊羊遇到了一个难题，希望大家帮助。喜羊羊想走出这个数字迷宫，但是要按照51-100的顺序才能走出这个数字迷宫。

师：从51入口接下去我可以往上走吗？

生：不可以，上面是57没有按顺序。

师：那我往下走总可以吧，到52.

生：但是接下来没有53、54这样走就错了

小组合作完成走出数字迷宫。

三、练习

师：恩，看来今天大家都学得非常棒，填数游戏已经难不倒大家了，老师这里还有个填图形游戏，请你来试一试。

四、课堂总结

今天你学到了什么

填数游戏

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](#)