

蹦蹦跳跳教案及反思(优秀8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。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

蹦蹦跳跳教案及反思篇一

在这一节课的教学中充分让学生经历事件发生的可能性大、小的探索过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，体会事件发生的可能性是有大有小的，初步感受随机现象的统计规律性。同时让学生明白随机观念不是一次就能形成的，也不是一次两次的试验就能形成的。

在这一节课的教学中有很多问题没有注意到，一是班级大学生多，不是每个人都有机会上台摸球。导致了下面的同学在哪里说话争吵，课堂杂乱。

二是在教学中只用了学生去摸去猜，这样教学方法单一，学生学习兴趣不高，特别是在填表和做想一想时，学生更是独立思考能力差，不愿意动脑。在练习题中看下面的那些城市会下雪的教学中，存在的问题更多，学生对城市地理位置不太明白，在教学中教授者也没用考虑到，导致了学生完全都在那里猜想。

如果我能出示一份这些城市的10.11.12月份的气温或者是天气情况情境图这样就能很好，很直观的进行教学，及培养学生的观察与总结能力，也加强了学生的理解。

蹦蹦跳跳教案及反思篇二

《猜数游戏》是小学一年级数学上学期第三部分《加减法》

的内容，这一课是在学生理解加减法的意义和5以内的加减法的基础上学习的。

本节课的教学目标为：

- 1、通过观察和操作等学习活动，使学生进一步理解加减法的意义，并正确计算得数是6、7的加法以及相应的减法。
- 2、能运用所学的知识解决简单的实际问题。
- 3、在生动活泼的情境和游戏中，激发学生的学习兴趣，培养合作意识和主动探索精神。

学生在幼儿园对6和7的加减法已有了初步的认识，为尊重学生的认知规律和已有经验，在进行教学设计时，我主要为学生提供知识形成过程的情境和机会，使学生通过观察、操作、猜测、验证等多种学习方式获得对6、7加减法的全面认识，让学生在数学活动中获得成功的体验，初步建立学好数学的自信心。

根据一年级的学生比较爱玩好动的年龄特点，在课一开始，我用教学生玩新游戏引入，引起学生的学习兴趣，将他们的注意力吸引到课堂上来。在玩猜数游戏的过程里，我先告诉学生我一共有几颗豆子，然后告诉他们左手有几个，让学生猜右手有几个，这样反复进行几次，学生就在“猜”中逐步掌握了数的分解和组成以及加、减法。这种潜移默化的数学知识的习得比重复的训练与单纯的讲授效率更高，学生也能够在一个更加愉悦轻松的课堂氛围中学习。

接着我借助教材上“小老鼠运土豆”的插图，让学生根据这幅图编一个故事。在学生开始编故事之前，我明确的提出了要求：编好故事之后把算式写在练习本上，到讲台给大家展示的时候也要讲算式写在黑板上，同时解释算式的含义。在设计这个活动时，我考虑到了一年级学生在语言组织和理解

教师意图上的不足，我先给学生讲了一个故事，我的故事讲得很简洁，讲完之后，我写出了算式，解释了算式的含义。这样学生很自然地就明白了他们要如何去做。接下来我给每个学生5分钟的时间编故事。在编故事的过程中，我发现大部分学生在专注的思考，一小部分学生在做书上的练习，似乎对编故事不太感兴趣。因此，我采取了语言激励的方法，“看看谁的小脑袋转得最快”，“这样我们就有属于我们自己的故事了”，“看看谁是我们班的故事大王”等等语言，这些激励性的语言很有效果，每个学生都开始认真思考自己的故事，同时写出了自己的算式。在展示环节中，我发现每个学生都兴致勃勃，认真倾听别的小朋友讲故事，也勇敢的走上讲台分享他们的故事。

最后一个环节，我设计了一个拍手游戏，采取“我拍几，你拍几”的方式，让学生在动一动中巩固这节课所学的内容。在拍手游戏中，我发现学生拍手回答的速度与准确率已经比学生玩猜数游戏时快了很多，这说明学生已经掌握了6和7的加减法，达成了这节课的知识与技能目标。

本课的设计我最满意的是第二个环节，这一环节的设计克服了学生注意力难以长时间集中的不足，让学生充分展示自我，使学生真正成为学习的主人。我也在这一环节中发现了很多有潜力的小人才，许多不常举手的同学在这节课表现得十分活跃，这充分说明好的教学设计是吸引学生的关键。

蹦蹦跳跳教案及反思篇三

在上三年级投掷课时，我让学生通过投轻物、打活动目标、比赛与练习相结合、看谁投得远的反复练习，提高了同学们对投掷的积极兴趣，以直接兴趣为动力，情趣特点真实地决定了学生学习和练习的效果。在课堂上，我还让学生用自制的投掷物进行练习，个个生龙活虎，尽情玩耍，学生们如此的兴奋出乎我的意料。在课后我深受启发，要是在体育课中，我们能多采用一些我们日常生活中常见的、简易的器材，自

已创编些新游戏。我相信，课堂一定更加精彩。通过到其他学校听课和在网上看教学视频，我个人认为给低年级学生上体育课时应注意以下几点：

1、小学生的身体素质决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。小学生正处于身体发育阶段，其骨骼硬度小，韧性大，易弯曲变形；肌肉力量小，耐力差；心率快，肺活量小，负氧能力差，易疲劳。这些都表明小学生的运动负荷不能过大，运动时间不宜过长，否则，非但起不到通过上体育课来强身健体的作用，反而会给身体健康造成影响。因此，在体育教学中，把“教”与“玩”有机结合，使小学生在上体育课过程中有张有弛，无疑是必要的。

2、小学生的接受能力决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。尤其是低年级的小学生，理解能力和应用能力都比较差，在体育教学过程中，我们常常会遇到教师讲的头头是道，学生却似懂非懂的情况，这就说明体育教学只强调“教”是不够的，还必须同“玩”结合起来，通过投得准、掷得远、打活动目标等趣味活动来启发学生理解教学内容，达到潜移默化的效果。

3、小学生的成才需求决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。体育教学的目的在于育人，即为社会主义事业培养体格健全的合格人才，这就要求在体育教学中应体现出能够开发学生的智力、发展学生的个性、增强学生的体质和培养学生的思想品德。要达到这一目的，需要教师的精心教导和学生的自我锻炼。“教”，可以使明确体育课的目的、原则、方法。“玩”，则可以促进学生消化理解教学内容，增强实践能力，同时，通过有目的的“玩”，还可以发挥学生的潜能，发展其个性，增强其创造能力。

出现一味追求投准而忽略了肩上屈肘和用力挥臂的动作技术的现象。但通过小组的交流合作以及适时恰当的点评与指导，学生在活动中也能初步认识了正确的投掷技术，达到了预期

的教学目标。我觉得，做一名好的体育教师，在今后其他体育项目的教育中能更好的运用好“教”与“玩”，得花更大的精力去思考。

蹦蹦跳跳教案及反思篇四

孔子曰：知之者不如好知者，好知者不如乐知者。在课堂导入环节中，我以生动的卡通人物米老鼠在迪士尼玩抽奖活动和“师摸生猜”的摸球游戏，很容易就达到师生互动，从而调动学生的学习兴趣。在玩中教会学生用“一定”“不可能”“可能”来描述事件发生的确定性和不确定性。这一活动唤起了学生对旧知的记忆，为新知做好铺垫，起到“引路导航”的作用。

对儿童来说，概率实验是很有吸引力的，动手集体数据的过程常常体现为令人愉快的游戏。学生通过自己的实验，在亲历、体验的过程中感悟、体会到事情发生的可能性的多少。合作学习的形式既能发挥集体的智慧，又能展示个人多方面的才能。此环节通过学生的合作学习，使他们体会与他人交流的快乐，同时促使学生个人完善与发展。

在学生初步体会了事情发生的可能性之后，再让学生进行摸三种颜色的球的游戏，这样既帮助学生进一步体会到可能性的几种情况，又激发了学生学习数学知识的浓厚兴趣。

为了提高同学们的课堂积极性，在这环节我联系《幸运52》的电视节目带入课堂，将学生喜爱的电视节目情境引入课堂，激发学生的学习热情和参与热情，让学生在玩中学，学中悟。使学生玩游戏的同时巩固了所学的知识，进一步体验数学知识与生活的联系。

最后让同学们用“可能”、“一定”、“不可能”等词联系生活说一说，充分体现学习与实践应用相结合。前面的活动都是请学生猜、摸、试，这一活动发挥学生的自主性与合作

精神，群策群力，应用所学知识设计转盘，进行逆向思考巩固知识。了解身边一些事情发生的可能性，能够让学生进一步感受和体验数学知识与生活的联系。

蹦蹦跳跳教案及反思篇五

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。

体育课不应该是简单的跑跳投或者是其他枯燥无味的练习。而应该是根据儿童的生理特点和心理特点，在课堂当中穿插游戏，是学生在玩中学，学中玩。因为游戏能激发他们的学习兴趣。如果体育课的教学机械而无生命力的话，学生是不会感兴趣的，是枯燥乏味而又令人厌烦的。在体育课中只要你稍加留意就会发现有些学生“无精打采”。他们的“无精打采”也正是因为体育课的枯燥乏味，机械的反复练习。这时，我们只要多费心思尽量用游戏的手段来提高兴趣，使课变得生动多姿，学生听起来就会有滋有味，动起来也会生龙活虎。

游戏比赛在小学体育教材中占有相当的份量，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怯场心理而退出比赛。

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，我就要抓住这一契机，耐心地教导学生特别是有偏游倾向的学生认识游戏比赛的意义，正确看待比赛的成败，批评有碍团结的现象。

体育教学是双向多边, 复杂的活动。体育教师掌握着教学方向、进度和内容。在体育课中即使有丰富有趣的的游戏, 教师不参与活动, 只是让学生活动, 这样的游戏毫无生机, 学生玩一会儿就毫无兴趣, 我就经常和孩子们一起活动, 效果非常理想。因此, 师生共同参与活动, 是学生快乐上好课的桥梁。传统的体育理论认为师生之间是命令与服从。教师神情严肃, 不容质疑。这样学生言听计从, 根本就谈不上快乐而言, 快乐体育就是要建立师生之间和谐协调平等的关系。

蹦蹦跳跳教案及反思篇六

《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, 而我又是在国画专业的, 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, 做了两份课件给王老师指导选择。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, 这节课我还没准备好, 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。

但是我也有优点彩墨游戏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。

简单了解彩墨画的绘画方式，在游戏中感受、体验彩墨画的基本方法。

让学生学习简单的彩墨画技法进行表现。

合理运用点、线，使画面更具有节奏感。

通过游戏感受彩墨画的乐趣，激发学生热爱民族艺术的情感。

演示法、探究法、谈话法等

毛笔、颜料、水桶

一课时

- 1、 我们来看一段动画片：课件展示动画片《小蝌蚪找妈妈》。
- 2、 有趣吧，讲了一个什么故事？你知道这个动画片里的画面是用什么工具画出来的吗？
- 3、 师展示要用到的工具，现在我们就用它们来玩一些有趣的彩墨游戏好吗？
- 4、 板书课题：彩墨游戏，课件展示。

感知各种点的画法：

- 1、 课件展示例图。

你们看到了什么？（师引导学生讲出各种点和线）师在生讲出时随机板书“点、线”。

想不想知道怎样用毛笔画出这么多表态各异的点和千变万化的线呢？好，老师先来试试。

- 2、 师示范圆点的画法。

生观察，引导讲出圆形点的画法，抓住方法：点（板书：点）

- 3、 同法教学方形、水滴形等各种点的画法，板书方法：画、压、甩、洒。

- 4、 小结：看，老师用一支毛笔就变出了那么多不同形状的点的时候用到了哪些方法呀？引导说出：点、画、压、甩、洒。

感知线的画法：

毛笔的本领还不止这些呢，它还能变出千变万化的线。

1、 师示范画细线引导学生观察并说也细线的画法。

2、 同法教学如何画出各种变化的线。

感知彩墨浓、淡、干、湿变化的表现方法：

我们再来仔细看看，这画面里面还有什么秘密。（师指出浓、淡、干、湿的各种点或线）看这些墨和色看起来怎样。（引导说出浓、淡、干、湿）

师：这种效果与什么有关？

生：毛笔中水份的多少。水少就干而浓，水多就淡而湿。

师示范，师生共同验证。

那这条有浓有淡的线又是怎样变出来的呢？师引导学生说出方法，拓展思维。

生：大

1、 我从小朋友的眼神中看得出大家已经迫不及待地想试试了，好，我们现在就一起来玩第一个彩墨游戏好吗？请听游戏规则：（课件展示）请同学们在纸上画出各种不同的点和线，注意画出浓、淡、干、湿的效果。

2、 宣布游戏开始与结束以音乐起止为号令。

3、 生作画，师巡视指导。

4、 展示作品，师生共评。

5、 小结：我们刚才一起用这些点和线玩了一个有趣的彩墨

游戏，大家在游戏过程中有没有发现我们今天用的毛笔和宣纸和平时用的笔和纸有什么不同呢（感知毛笔和宣纸的特点）？大家别小看了它们，我们国家许多流传千古的书画作品可都是由它们书写绘制而成的呢。

图一：以师讲解为主，让学生知道要从哪几个方面来欣赏一幅作品，并体会画中的意境。

图二至图五：师引导生说出看到了什么？想到什么？师要尊重学生的想法。

小结：这些画的作者独具匠心地把各种点和线巧妙地组合在一起，形成了一幅幅妙趣横生的画面，引起了我们无限的遐想，这就是彩墨画的魅力所在。

现在来比较一下我们的作品，你们觉得美吗？为什么？那我们可不可以想想办法使它们变得更丰富、更生动呢？我先来变个戏法。

1、师在原来示范的画上进行添加，使它们变成一些具象的画面。

2、我在这些画上添加了什么？出现了什么变化？

3、小结并宣布游戏规则：在第一次游戏的作品上进行添加，使画面变得更丰富、生动。可以独自完成，也可以四人小组合作完成。

4、生实践探索，师巡视指导。

5、作品展示，师生互评。

你们学到了什么？

蹦蹦跳跳教案及反思篇七

《游戏公平吗》选自义务教育课程标准实验教科书《数学》（北师大版）四年级下册第六单元，本节是对上册中必然事件、不可能事件和不确定事件的进一步理解，并且通过经历猜测、试验、分析试验结果、验证等活动，让学生从中了解必然事件、不可能事件和不确定事件发生的可能性大小。

一、“游戏”公平，游戏的趣味性。这节课的教学内容，是探求游戏中的数学问题——公平性（可能性）问题。我在课堂中精心设计游戏，让孩子在活泼生动的游戏中发现数学问题。因此，在教学设计中，以没有规则的游戏引入，让学生感受游戏规则的重要性；以不公平的游戏无法进行，让学生发现游戏公平原则的重要性；让学生主动寻找选择操作者的公平方法；以确定硬币的正反面的游戏，让学生通过抛瓶盖的游戏来进行实践验证；以开放性非常强的扑克游戏，让学生确定比较公平的游戏规则。整个过程以游戏为主线，让他们真实地玩游戏，切实地解决游戏中的问题，感受游戏中的数学，体验数学的价值，在游戏中学习。

定位于在游戏中用已有的可能性知识，解决游戏中的不公平问题，验证对于可能性大小的分析，利用对于可能性大小的分析设计公平的游戏，把游戏中的可能性这一数学问题突显出来，收到了非常好的效果。

三、“游戏公平”，展现数学活动的全面性。

“游戏公平”，是一个数学实践活动，在这一活动过程中，其数学精髓不是直接呈现的，其对于利用数学解决问题的过程也不是那么单一，培养学生在实践活动中的分析问题、解决问题的能力非常必要，因此，我把课堂教学目标的外延扩大，在教学设计中没有拘泥于传统教学，特别重视解决问题的教学这一细节，展示问题解决的全貌。比如，在怎样公平地选择操作者中，注意对提供方法的选择——选择节约时间、

简便易行的方法；在验证瓶盖游戏的公平性中，注意对于实验次数选择的分析（实践证明，这也是必要的），注重偶然性对于验证工作影响的分析，融合统计的知识，有助于培养学生解决问题的能力。

蹦蹦跳跳教案及反思篇八

这一课属于“造型·表现”学习领域，即“通过看看、画画、做做等方法，大胆、自由地表现出自己的感受，体验造型活动的乐趣。”这节课要面对的是三年级的学生，彩墨画对于他们来说难度较大，在上学期学生已接触过一堂彩墨游戏课了，所以已有了一些经验，本课教学设计是让学生在游戏中，进一步感受彩墨与宣纸的特性，通过笔墨感受、想像创造实施教学，以此来触发学生学习水墨画的兴趣，使他们那充满童真、童趣的，不受制约的想象会像火山一样喷涌不止。这也正是《美术课程总目标》所倡导的“培养学生欣赏、评述能力，体验美术活动乐趣，表达自己的情感和思想，激发创新精神。”“本着使学生提高对美的感受能力和艺术创造能力的精神”。

这学期，我依然是把除了绘画课以外的同一类型的课（比如手工、剪纸、彩墨等）放在一起上，一是为了同学们准备相应的美术用具，二是为了把同一类型的内容，落实的更扎实，而且这样也更有助于学生们深入地实践和思考，也更有利于培养学生们在这一课型中形成良好的习惯。而且把其它课型穿插到绘画课型中来，也更有利于调节学生们的绘画情绪。因为这就家庭主妇每天做饭一样，每天都做同样的伙食，就算是再好吃的东西，也会食之无味了。所以，我就通过不同的课型来调节学生们的绘画情绪，这一做法还是很管用的。比如这一次《彩墨游戏》课中，同学们的热情很高，虽然这很难，但他们是初生牛犊，主要是“新鲜”。画好第一张的同学，还会得到第二张纸，所以同学们整堂课都在紧张忙碌的画着，甚至没有时间像往常一样，看看别人画得怎么样。值得一提的是，每个班都有几个特别出色的小作品，画得很

有韵味，有的我已经拍成照片保存起来，并把这些画挂在班级里。每次上课看见这些画，心情真是很愉悦。

因为考虑到减少学生的负担，让每个学生都有机会尝试，所以我替学生们准备了颜料和第二张宣纸。他们每个人只需要准备毛笔和水瓶就行，调色盘有的自己买了，没有的就用厚纸代替了，因为是在班级教室里画，所以根本不敢发墨，只能用深颜色来代替。这一点很遗憾！

在本课中学生有的出现重游戏活动轻技法运用的问题，也有的出现重技法轻，游戏活动，从而不敢大胆去画的现象。因此还要鼓励学生大胆用笔用色，综合运用技法，敢于表现，为学生提供展示的空间，让学生通过游戏活动学习技法、运用技法。让学生在笔墨游戏中发现基本技法，重点强调在彩墨游戏中感受乐趣，在实践中尝试和运用基本的简单技法。比如有的同学因为不熟悉笔墨的运用以及调水的多少，导致第一张宣纸完全湿掉，画得不成样子，这时我们更是需要很好地鼓励他们，用心地完成第二张，而不是去质问他。让他觉得绘画是件快乐的事！

我的感悟：如果学生们对他所“学”的内容，真正用心地画起来了，他们就没有工夫说话了！