

三年级体育与健康教案 三年级体育与健康的教学计划(优质5篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

三年级体育与健康教案篇一

- 1、学生情况三年级共六个班，每班约四十人左右，以男生居多，大多数学生身体健康，无运动技能障碍。
- 2、技能情况三年级学生喜欢跑、跳、投掷、攀登、追逐、跳绳、踢毽子等大肌肉活动。但动作则显得僵硬呆板。

二、教材分析

根据义务教育小学阶段的培养目标、《九年义务教育全日制小学体育教学大纲》以及本校实际情况，有目的、有计划地进行教育教学工作，传授基本的体育卫生保健知识和体育技能，并在传授中渗入思想道德教育，使每个学生都发展成为德、智、体、美、劳全面发展的好学生。

三、教学目的和要求

- 1、使学生初步认识自己的身体和掌握锻炼身体的简单知识及方法，学会一些体育卫生保健和安全常识，培养认真锻炼身体的态度。
- 2、初步学习田径、体操、小球类、民族传统体育、舞蹈等项目的 basic 技术，掌握简单的运动技能，进一步发展身体素质，提高身体基本活动能力。

3、培养学习各项基本技术的兴趣和积极性，以及勇敢、顽强、胜不骄、败不馁、自觉遵守规则、团结协作等优品质。

四、教学措施

1、教育学生热爱中国共产党，热爱祖国，逐步提高锻炼身体主动性和关心自身健康的社会责任感。

2、运用体育对学生特有的影响，培养学生的美感和文明行为，逐步提高，培养遵守纪律，尊重他人，团结友爱，互相帮助等集体意识和良好作风。

3、发展学生个性，培养勇敢、顽强、朝气蓬勃和进取向上的精神，注意能力的培养，启迪思维，培养学生的主动性、创造性。

4、特别加强对广播体操的教学。

三年级体育与健康教案篇二

现在的学生，有许多属于追星族，教师在体育教学中可充分利用明星来激发学生的学习兴趣。（教师启发）如：在耐久跑教学时，可通过举例说明“我国哪位女子长跑运动员在雅典奥运会上过五关斩六将，夺得金牌？”。学生都争先恐后的抢答——“邢惠娜”。这时教师给同学们讲述运动员是如何刻苦训练，克服重重困难最终取得胜利为国为民争光的先进事迹。这时我问：“在奥运会上为国为民争光的优秀运动员值得我们崇拜和学习吗？”同学们都异口同声地说：“我们应该向她学习。”“那我们就付诸行动吧！”同学们心情愉快的按老师的要求开始练习耐久跑。

在学生进行耐久跑的过程中，虽然有些同学很累了，但是在“名星”效应下同学们还是坚持了下来。这样，既提高了学生的身体素质又培养了学生刻苦训练、吃苦耐劳等意志品

质。

三年级体育与健康教案篇三

本节课通过老师循序渐进的语言引导，让学生融入到哪吒的传奇故事中去，学生们被哪吒的故事所深深吸引，使学生们由羡慕哪吒发展成为“我来争做小哪吒”，使学生产生强烈的角色体验感，充分调动学生积极性和学习兴趣。针对小学生兴趣广泛、模仿力强、活泼好动的特点，有意识的运用各种情景，通过一定的音乐渲染，语言的描绘，启发学生怀着探究的心理，带着强烈的求知欲去观察情景，体会情景，欣赏情景。本节课一开始去寻找宝物，播放音乐《少年英雄小哪吒》，一下子诱发了学生争当小哪吒的欲望，个个摩拳擦掌，使学生乐意去学，从而获得最佳的有意注意。

二、让学生成为课堂的主人，让学生多一些选择，多一些想象。

在低年级的传统教学中，多是教师“手把手”地教学生，即典型的“请你跟我这样做，我就跟你这样做”的模式。这种教学方法，把学生看作是被动接受知识和技能的容器，学生在学习中的主体地位得不到体现，也就根本成为不了课堂的主人。在本节课教学中，注重对学生主人翁意识的培养，让学生自主的去探究呼啦圈健身的本领，许多学生研究出的健身方法，是老师没有想到的，所以你给学生多一些选择，多一些想象，学生会还给你一个精彩的回报。在展示环节，学生异常兴奋，这是对自己劳动成果的肯定，因为自己付出了，去动脑筋了，所以在展示时就会积极，就会自信，体会到了自己的成功，再加上老师及时的鼓励与表扬，课堂的'积极性一下子就起来了。

三、增强学习体验，促进身心发展。

在课堂中让学生获得充分的学习体验，是低年级体育教学追求的目标之一。要让学生获得真正的体验效果，需要老师转变自己的教学观念，精心设计体验的情境，加强教学中的引导、指导和辅导。重视学生体验的过程。低年级学生爱听故事、好表现、善于模仿，喜欢在故事情景里游戏玩耍，这节课老师充分尊重学生的行为特点，课的开始就把同学们带入到“小哪吒”的角色中，去寻找宝物，老师设计了呼啦圈就是本节课的第一件宝物，呼啦圈就是哪吒的兵器——乾坤圈，学生们利用乾坤圈学本领，本领学成去打妖怪，打完妖怪，学生取得胜利的果实——宝箱里得到宝物，这就是本节课的第二件宝物——混天绫，最后运用混天绫进行放松。通过模仿，学生们表现的极为认真，很“入角色”。

四、注重培养学生同伴之间的协同合作意识。

心理学家研究发现，没有同伴，不能与同伴正常交往，就会导致心理发展的异常。二年级学生已经对交往产生兴趣，交友开始以情感为主。本节课在学习探究阶段老师就要求以小组为单位，相互协作，相互观察，去研究呼啦圈健身的本领，展示环节，每个人要积极踊跃的参与，每展示一次，就可以获得小奖章一枚，小奖章算作小组成绩，树立了学生要为集体争光的信念，当掌握了呼啦圈的健身本领时，小伙伴们之间要相互的展示，不知不觉中，产生了人与人之间的交往。在集体创编呼啦圈玩法的过程中，更是将同伴之间的互助意识发挥到了极致，要求每一位小组成员都要参与到创编中。在游戏“降妖捉怪”环节，要求小组成员要为“打怪”队员呐喊助威，培养学生集体主义观念。在鼓掌加油中，伙伴们的真诚鼓励，实际上是一种交流，这种强烈的友谊感同胜利的喜悦一样，会激起很强的集体协同意识。

整堂课，学生的表现积极、兴奋，踊跃的参与到每一个环节中去，课结束学生们感觉意犹未尽，感觉体育课的时间过得很快，观察到学生们的感受，我感觉我这节课是成功的，学生们乐意去学，乐意去练，那种强烈的学习欲表现的淋漓

尽致，我感到也是欣慰的。小学生应该是天真烂漫的，我们当老师的不应该让他们感觉到学习是一件很有压力的事情，应该让他们有一个快乐的童年，我想是每一个体育老师的责任，责无旁贷。

回顾本节课，也有些许稚嫩和不足的地方，本节课的队形调动还应该更合理有效一些，语言组织还应该更具有逻辑性，说话要清晰响亮，注意普通话的应用。在个人展示环节，有的学生没有兼顾到，应该让学生得到更多的展示机会。

本节课以童话故事为依托，植入小学生喜欢的角色——哪吒，老师在课堂教学中寓教于乐，让学生在玩中学，玩中练，努力使教师在整堂课中能自始至终成为学生的引导者，促进者，帮扶者，让教师成为学生的良师益友。在小学体育课堂上，应该向40分钟要质量，让学生在课堂中，身心都得到良好的发展，这就需要老师细心的准备和精心的设计，让学生成为课堂的主人，让课堂成为学生发展的基石，让课堂成为学生的乐园。作为一名年轻教师，在教学探索的道路上还有很长的路要走，应该去钻研教材，分析学生，真正设计出好的体育课，让学生爱上体育课，努力让自己成为学生最喜欢的老师。

三年级体育与健康教案篇四

马斯洛认为：在创造能力的激发阶段，创造者忘记了自己的过去和未来，只生活在此时此刻，他完全沉浸、陶醉和专注于现在的时刻和眼前的情形，倾心于现在的问题。他指出，这种“专注于此刻”的能力是任何创造必不可少的前提。当孩子通过教师的行为和言语揣测教师期待他们“与众不同”时，那种本该属于孩子的自然的，同时也是宝贵的、专心致志地沉浸于游戏之中的状态被打破了。而如果幼儿能够不受干扰，专注于游戏本身，他们就能以最大程度的自发性，表现出创造能力。

平时在家长微信群，也常发现孩子们除了将呼啦圈作为腰部锻炼的器具外，还经常将呼啦圈滚动着开火车，排整齐钻隧道玩。根据孩子们的好奇心和好玩的心里于是我设计了本节活动。活动时我放手让孩子自己探究呼啦圈的.多种玩法，大大激发了孩子们的兴趣，孩子在活动中积极主动，体验与同伴合作的乐趣，以游戏作为引子展开来锻炼幼儿的腰部肌肉，手臂力量及平衡力，同时也让孩子有表现的机会。因此师幼互动的效果也比较好。有些孩子的表现还超出了我的预期的想象。

活动中主要以一物多玩来培养孩子的创造力，我们应该坚信孩子自身不仅有创造的潜能，而且也有创造的需要，尤其当创造是为他们自己痴迷的游戏服务时。而我们教师该做的就是将幼儿创造能力的培养融入到有意识的环境创设以及和幼儿有意义的互动中去，潜移默化地影响幼儿。这就要求教师成为一个敏锐的观察者，把握他们的游戏线索，并顺应幼儿的游戏流程和需要，对环境进行调整（如及时增添幼儿需要的游戏材料，整理、去除环境中多余的、可能妨碍游戏开展的东西等），使幼儿的游戏得以拓展。

三年级体育与健康教案篇五

一、教材分析：

小学三年级体育教材以实践教材为主。根据学生的`能力，体育教材主要选择广播操体操；跑（30—40米加速跑600—800跑走交替）。

上课过程中，若因场地，天气条件等因素的影响，将临时调整。第一大周以教学课堂常规、队列队形为主，每节课都要有队列对形的练习。其余如：身体素质训练将作每次课的准备部分内容。第二大周进行广播操《希望风帆》1—8节，每节课都争取有一个或两个小游戏，及时对学生评价，和

自我反思。

二、学情分析：

三年级的学生年龄在8—9岁之间，男女差别较大，男生活泼好动，表现欲强；女生和男生一样活泼，喜欢竞争性的项目，但考虑到某些女生的天性，要因势利导，加强男生的身体素质练习，培养女生积极参与体育锻炼的习惯。应该努力培养学生主动进取的态度，掌握好学习方法，把握学习规律，让学生在过程中去探讨，去理解，去发现。去创造。

三、教学目标：

在《课程标准》中，明确地规定了小学体育的目的；游戏化教学活动可以激发学生对体育产生浓厚兴趣，积极主动地参与到课堂教学中来，并促进学生的思维活动，促进学生智力的发展，使学生既能广泛地获取运动知识，又能体验运动乐趣，提高运动技能，从而提高体育课堂教学质量。

二、情境教学法

在情境教学的具体操作中，教师必须根据教学目标、教学内容和学生的实际，通过设计相关的故事情节、场地器材和情景氛围，用语言描述、提问、音乐、场地等各种方式进行情境的创设。一般操作的程序是：创设情境——激发运动兴趣——体验情节——产生运动乐趣。