

最新游戏方案和教案的区别(大全5篇)

方案是从目的、要求、方式、方法、进度等都部署具体、周密，并有很强可操作性的计划。方案对于我们的帮助很大，所以我们要好好写一篇方案。下面是小编精心整理的方案策划范文，欢迎阅读与收藏。

游戏方案和教案的区别篇一

- 1、通过幼儿对梯子的各种游戏，发展幼儿的攀爬能力和平衡能力。
- 2、培养幼儿无畏、勇敢、果断、镇定的优秀品质。
- 3、增加幼儿对大自然的热爱。

竹梯、彩色滚筒、椅子、牛筋等。

一：准备部分

基本动作练习。立正——稍息——向右看齐——向右转——原地踏步走——齐步走——小跑——立停。

二：基本部分

小特警已经学会了许多本领，今天要进行考试了——探险。在我们探险的路上，要过许多小桥。有有趣的小桥、也有很危险的小桥，大家可要注意了！看哪个小特警员特别勇敢、机智、聪明。

1、过小桥

第一关：平地小桥要求：规定用走、跳的`方法在梯内和梯上通过。

第二关：倾斜小桥要求：规定用走、跳的方法在梯上通过。

第三关：悬空小桥要求：规定用爬的方法在梯上通过。

第四关：人工摇桥要求：梯子驾在两个圆筒上，教师在两头固定及摇晃，幼儿在梯子上自由发挥通过。

2、幼儿学看示意图，可以商量讨论来进行探险游戏。在游戏中要求幼儿遵守游戏规则。

三：结束部分

幼儿分组在梯子旁把梯子搬起，并唱儿歌。（儿歌如下）

儿歌

我们都是小小特警员，高高兴兴往家走；

怎么走？……

1、2、3向前走，

2、2、3向后走，

3、2、3向左走，

4、2、3向右走；

弯一弯，扭一扭，

很快到了家门口，

我们都是勇敢的小小特警队。

游戏方案和教案的区别篇二

为帮助家长营造家长与孩子间的交流、交往，从而促进儿童健康成长的氛围，提高家长科学育儿的'理念和技能，促进儿童的健康成长，为家庭提供一流的服务和教育指导，我校xx部特根据学生实际特点及情况，特制定如下活动方案：

培智部全体学生、家长及教师

xx年1月21日（星期三）上午9点

学校篮球场

1、按年龄组策划游戏

2、扩音器及游戏材料（钉子球8个、羊角球5个、）

3、小礼物人手一份（小手套43份）

4、照相机

5、小奖品12份

1、程xx□给活动优胜者颁奖并做总结发言

2、范xx□直接指导整个活动并做开场发言。

3、葛xx□负责活动音响设备

4、戴xx□宋xx□负责活动材料购置

5、华xx□负责整个活动拍照（华会计请假，蒋xx替代）

6、徐xx□策划、主持本次亲子户外活动及后期新闻报道。

7、冯xx□场地赛道准备

8、各班班主任：组织本班学生积极参加活动

9、相关老师：示范活动规则、计时

1、螃蟹夹球

规则：一名家长与孩子手拉手，将一个球放在上面，身体侧向迅速前进，先将球运到终点者为胜。

道具：钉子球8个

道具准备者：黄xx

示范者：袁xx

参与者：仰xx家长

计时者：陈xx

2、袋鼠跑

规则：孩子面对家长，双手抱住家长的脖子，双腿勾住家长的腰。家长双手不能碰孩子，快速跑到对面。用时最短者为胜。

示范者：戴xx

参与者：张xx家长

毕xx家长

计时者：冯琼芳

3、羊角球比赛

规则：家长和孩子面对面站在相距一定距离的起跑线上。游戏开始后，由家长骑坐羊角球向孩子方向跑去，然后将球交给孩子。孩子再骑坐羊角球向家长起跑线跑去。谁先到谁为胜。

道具：羊角球5个

道具准备者：陈xx

示范者：冯xx

参与者：仰xx家长杨xx家长

计时者：黄xx

4、托球跑

规则：孩子与家长面对面站立；孩子拿起一个乒乓球送给对面的家长，家长随即将球用乒乓球拍托着走到终点。谁先到谁为胜。

注意：运球过程中，乒乓球如有掉落，请家长立即捡起来，回到起点继续向前跑。

道具：乒乓球7个，乒乓球拍7个

道具准备者：余xx

示范者：黄xx

参与者：储xx及家长丁xx及家长

刘xx及家长

计时者：余xx

xx部

xx年元月20日

游戏方案和教案的区别篇三

游戏是大学教育的教学方式之一，但主要应用于相对基础的课程，如外语和体育，其他课程应用较少。营销类课程的内在属性使得游戏教学在此领域会有广泛的应用，本文主要将围绕营销专业课程的游戏教学问题展开分析。

一、游戏教学的界定

目前，游戏并没有统一的定义。赫伊津哈认为：“游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业，依照自觉接受并完全遵从的规则，有其自身的目标，并伴以紧张、愉悦的感觉和有利于平常生活的意识”。本文将游戏界定为自愿参加的并自愿遵守相应规则的特定的非功利性活动。

教学活动有广义和狭义之分，广义的教学指的是人类社会中一切经验的传授和获得的活动，不拘泥于特定的形式。狭义的教学，指的是在学校教育中，由教师教、学生学的统一活动，具有目的性、组织性和计划性。本文涉及的教学活动是狭义的教学活动。综合游戏和教学活动的内涵，本文认为游戏教学是指灵活的应用游戏，以实现教学目标的特定的活动。

做游戏不仅是儿童的重要活动，也是成年人生活中的一部分，如体育竞赛、外出旅游和网络游戏。游戏可以使人们充分的放松，所以非常普及。教育界针对这种现状，将游戏和教学相结合，使游戏教学有了新的发展。1976年，日本的索尼公

司首先创造了管理游戏，从此以后游戏教学与经营管理类课程的联系逐渐紧密，管理游戏已成为mba教学的重要方法之一。从开始，我国高校的管理游戏教学开始逐渐普及，取得了不错的成绩，但对营销专业的游戏教学并没有针对性的研究。

二、营销专业课程教学应用游戏教学的适用性分析

市场营销学科具有交叉学科的性质，既是一门社会科学，又应用了自然科学的相关理论。市场营销学科也是科学性和艺术性的统一，一方面必须遵循通用的营销理论，另一方面又要求学生能够将相关的理论与具体的环境结合，拥有分析问题和解决问题的能力。营销专业课程教学的特点使游戏教学在教学中有着广泛的应用。

(一)游戏教学可以实现情境模拟，提高学生解决实际问题的能力。营销专业主要是为企业培养具有营销专业技能的人才。学生将来面临的工作环境是复杂的，会遇到大量的突发性的、非程序化的问题。要想解决这些问题，必须具有较强的判断力和行动力。而游戏教学可以通过设立挑战性的目标，最大限度的模拟真实的工作情境，将实际问题的复杂化、多样化，不确定性展现给学生，让学生运用相关的分析工具来解决这些问题，从而提高学生解决问题的能力。

(二)可以提高学生的沟通能力和团队意识。市场营销最基本的任务就是帮助企业满足消费者的需求，实现企业的目标。为了完成这个任务，营销人员必须具有很强的沟通能力，能够与企业的利益相关者进行有效的沟通。为了实现这个目标，营销人员还必须具有很强的团队合作能力，在社会化大分工的背景下，单一的个体很难具备所有的技能，比如客户经理擅长与客户打交道，品牌经理精于品牌的策划和管理。所以，要完成一个特定的任务，往往依赖员工的团队合作能力来实现1+1>2的目标。游戏教学可以通过相应的游戏的设计，使学生以团队和角色扮演的方式来完成某项任务。从而通过团队

成员之间的沟通交流，甚至是碰撞和冲突，可以提高学生的沟通能力和团队合作能力。

(三)可以提高学生的营销创新能力。目前，企业面临着复杂的外部环境，只有拥有强大创新能力的企业才能基业长青、在市场竞争中取胜，如苹果、雅虎。在21世纪，企业最渴求的是具有创新能力的人才。为了适应时代的要求，满足企业的需要，营销专业必须着重培养学生的营销创新能力。但我国的教育体制是以应试教育为主，学生具有很强的考试能力，却缺乏创新能力。在游戏教学中，学生处于主导地位，教师是促进学生独立思考的催化剂；整个教学过程富有趣味性、挑战性和开发性，鼓励学生突破传统的束缚、发挥想象力；游戏教学不存在一成不变的结果，有利于学生激发创造力，拓展思维。

三、营销专业游戏教学的设计

(一)拟定教学目标。游戏教学的目标，就是通过游戏教学，学生可以掌握哪些技能和知识。只有界定了明确的目标，才能围绕着这个目标选择合适的游戏，确定游戏的规则，并对教学效果进行评价和改进。目标的设定应符合教学大纲的要求，与市场营销专业的人才培养目标一致，与既定的教学内容形成有机整体。

(二)选择适当的游戏形式

1、角色扮演游戏。角色扮演法不需要复杂的设备和安排，在简单的场地里就可以进行，但却能够模拟任何的情境。可采用有组织角色扮演、自发的角色扮演和单组角色扮演等多种形式。

2、借鉴企业营销技能的培训游戏。企业营销技能的培训游戏已成为企业培训的重要方式。我国企业营销技能的培训游戏种类繁多，是高校营销专业教学的重要资料库。学校可以根

据自己的条件和教学目标，采用恰当的培训游戏，比如训练学生沟通能力的拼图游戏。

3、借助相关教育培训软件。教育培训软件是以计算机、网络为媒介的软件。游戏中计算机常常扮演竞争对手或是裁判员的角色，并设立虚拟的情境，强制游戏参与者遵守游戏规则。开展营销游戏教学有多种教学软件可供选择，比如网络营销模拟教学软件、市场营销模拟教学软件和市场营销决策系统软件等。如仿真课程软件maristart[]可以模拟商战的实际过程，使学生在对现实有着极大拟合度的虚拟环境里，做出相应的营销决策。

(三)准备游戏道具，布置游戏场地。有些游戏的道具和场地非常简单，只要几张纸，或是一条绳子在教室中或运动场就可开展，有的游戏甚至不需要任何道具即可进行，如角色扮演游戏。但有的游戏却比较复杂，对场地和道具有着严格的要求。比如网络教学游戏，只有配备了相应的教学游戏软件和特定的实验室里才可以进行。

(四)讲解游戏规则，引导游戏顺利进行。游戏教学给学生提供了广阔的空间，但不意味着游戏教学的进行没有任何的规则，恰恰相反，规则是保证游戏顺利进行的重要条件。游戏规则是为了实现游戏教学的目标，界定每个游戏参与的权利和责任、游戏的整体流程和游戏的主要内容，以及对每个游戏参与者的奖惩措施。规则要简单、公平、全面，并准确的传达给学生。在游戏教学中，教师要引导学生参与游戏，不要对游戏“撒手不管”，使教学偏离正确的方向，变成纯粹的只为玩乐的游戏。

(五)分享游戏体会。游戏教学还要重视分享游戏的体会。很多游戏教学不可能保证每个学生都参与到游戏过程中，很多学生会以观察者的身份来参与游戏，因此让游戏的参与者和非参与者共同的分享游戏的心得就很重要。参与游戏的学生可以谈谈在游戏中成功或失败的经验，没有参与游戏的学生

也可以从第三方的视角来阐明自己的观点。教师也可以从理论的高度总结游戏的结果，让学生对课程的内容有更深入的认识。

游戏方案和教案的区别篇四

为迎接“五一劳动节”的到来，让幼儿对“五一劳动节”有了深刻的认识，引导幼儿认识周围的劳动人民，萌发幼儿热爱劳动人民的情感，懂得珍惜劳动人民的成果。我们中三班在节日前夕开展了“劳动人民最光荣”的主题活动。希望通过此活动，教育孩子们从身边做起，从小事做起，好好学习，练好本领，长大了用自己的劳动去创造更多的神奇，用自己的力量为祖国为社会服务。

1、介绍“五一”国际劳动节。

了解五一劳动节的由来，初步理解五一劳动节的含义。

2、绘画“各行各业劳动人民”美术作品。

介绍各行各业的劳动人民，初步了解不同劳动者对社会的不同奉献。

3、谈话：说说“我的爸爸妈妈”

相互介绍自己的爸爸妈妈的工作，知道他们工作的辛苦。

4、组织幼儿义务劳动，如：擦桌子，椅子、洗抹布等。

5、手工：制作“美丽的花”。

组织幼儿将自制花朵送给幼儿园各行业的劳动者，并说一声祝福的话。

6、学唱歌曲《劳动最光荣》。

能用身体动作表现歌曲内容，愿意在大家面前演唱歌曲，表达自己对劳动人民的热爱。

【五一活动方案互动游戏三】

参加人数：小小1班、小小2班全体宝宝

活动地点：小小1班教室

活动时间：4月30日下午3：00——4：00

1、相互学习穿鞋子、折手帕、穿裤子的生活技能，提高宝宝动手习惯，培养宝宝的动手能力。

2、能愉快的参加集体活动，体验集体活动的丰富和有趣。

3、让每个宝宝都有展示的机会，获得成功感。

1、布置教室，感受“五一”节的到来

2、手帕、裤子、鞋子若干、奖状、奖品人手一份

3、音乐、照相机

一、相互认识：

1、小小1班和小小2班相互听音乐找朋友。

2、老师告诉宝宝：五一节是国际劳动节

二、宝宝分组比赛：

1、分组、贴牌。

2、教师示范活动的过程，宝宝倾听。

3、宝宝分组进行：穿鞋子、折手帕、穿裤子

三、发奖：

1、分组进行奖项的`领取和拍照。

2、领取奖品

游戏方案和教案的区别篇五

一、二年级

滚呼啦圈（起始班级1.1、1.2、2.1、2.2）

背靠背夹球（起始班级1.3、1.4、2.3、2.4）

端球接力（起始班级1.5、1.6、2.5、2.6）

亲子接力（起始班级1.7、1.8、2.7、2.8）

三、四、五年级

运球接力口算（起始班级3.1、3.2、4.1、4.2、5.1、5.2）

点球射门（起始班级3.3、3.4、4.3、4.4、5.3、5.4）

夹球接力写成语（起始班级3.5、3.6、4.5、4.6、5.5、5.6）

口算神童

一年级：教学楼前。

大操场平分为四部分，二、三、四、五年级个占一部分。二

一年级东南方，三年级东北方，四年级西南方，五年级东北方。

1. 滚呼啦圈：每班分成四组，距离20米，每人滚来回一圈，然后第二人接上，用时最少的小组获胜。

2. 背靠背夹球：每班分成四组，距离20米，两人一组，背靠背夹住一个气球，来回一圈，然后第二组接上，用时最少的组获胜。

3. 端球接力：每班分成四组，距离20米，用羽毛球拍端一乒乓球，每人滚来回一圈，然后第二人接上，用时最少的组获胜。

4. 亲子接力：每班五位家长参加。距离30米，家长在起点，孩子在终点，家长跑到终点和孩子跳5个绳子，孩子跑到起点。速度快的小组获胜。

5. 运球接力加口算：每班分成四组，距离20米，每人起点跑到终点做5道口算题，做完后再跑到起点，第二个同学接上，根据时间和对题率判断哪个组获胜。

6. 点球射门：每班分成四组，每人3球。距离跨栏架5米。射门的总数最多的.组获胜。7. 夹球接力写词语：每班分成四组，距离30米，每人起点跑到终点写一个词语（第二同学必须用第一个同学最后一个字写成语），写完后再跑到起点，第二个同学接上，最先完成的组获胜。

8. 亲子活动：口算神通。五名家长和全班学生一起参加，全体参赛队员成为一个集体参赛，男士代表一元钱，女士代表五角钱，由游戏主持随机报一个金额，全体参赛队员随机组合成游戏主持所报金额，限时10秒。未组队的人员淘汰，组队错误全队淘汰。规定时间内剩余人数最多的组获胜。

1. 负责领导

一年级：从红海

二年级：郭涛

三年级：姚艳巍

四年级：宋军

五年级：宋军

2. 负责教师：各班班主任，副班主任协助记录数据。

3. 级部分管领导负责准备比赛器材。

4. 亲子活动的组织者

一年级：丛红海、孙凯斌

二年级：郭涛、宋东东

三年级：姚艳巍、张春阳

五、器材

呼啦圈10个

气球40个

乒乓球10个

球拍10个

跳绳10根

篮球10个

口算题18份

足球10个

跨栏架10个

排球10个