

2023年大班数字游戏活动教案反思与评价 (通用10篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。优秀的教案都具备一些什么特点呢?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。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇一

活动目标:

- 1、感受歌曲旋律活泼、欢快和优美、恬静的不同意境,用语言、歌声、动作表达自己的感受。
- 2、理解歌词,感受一拍的休止,初步学唱歌曲。

活动准备:

音乐、吹泡泡课件

活动过程:

一、《吹泡泡》律动进场

二、完整欣赏歌曲引出歌曲的名称《吹泡泡》

三、理解歌词

- 1、教师清唱歌曲,利用课件帮助幼儿理解歌词。
- 2、引导幼儿讨论:为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑?

四、感受歌曲中的停顿与连贯

五、演唱歌曲

1、随着音乐轻声哼唱歌曲，激发歌唱兴趣

2、引导幼儿表现歌曲中的停顿和连贯

3幼儿用歌声表达自己的情感

六、欣赏教师舞蹈，进一步感受歌曲的美

活动反思：

我的这次活动开展的过程，大致和我设计的计划没有什么差距，就是在引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？这一环节幼儿说的和我预设的不太相同，在上课之前我还想着幼儿应该在听完一遍这首歌后说出前面的xx是谁吹出的泡泡，没想到幼儿把整首歌的歌词都听出来了。导致我为幼儿设计的在这环节应该完整听歌曲最少三遍了，让幼儿能对歌曲有深刻的印象，对后面的唱做铺垫，而幼儿的表现不是我所预设的，他们很快的就把歌词听出来了，后来在玩“点泡泡”游戏时我发现幼儿对歌曲的停顿掌握的还不太好时，我就让幼儿多练习了一遍，让幼儿能更好的掌握好停顿，为唱歌做好准备。

活动中幼儿都很积极参加我设计的各项活动，很认真很主动，我所提出的问题，并不是很多幼儿都很积极的发言，只有在问他们听到“歌里唱了谁吹出了什么泡泡”这个问题上有许多幼儿回答，而在请他们说说自己的感受时，许多的幼儿都不敢起来说，只有及少数的幼儿回答，幼儿的回答基本都能根据我提问的问题做出的回答，这一点很好，但大班幼儿的语言水平好多都只停留在表面上，许多幼儿回答的就只是简单的两个字，而对于大班的孩子，他们已经具备用一句完整的话来表达自己的感受了，今后应多加强幼儿自由表述的机会，还应多鼓励一些能力差的孩子，让他们想说敢说。

对于这次课教师能根据大班孩子的年龄特点设计活动，在活动中给孩子动手的机会，以往的歌唱活动都是理解完歌词就开始唱，教师把歌曲的重难点都放在幼儿的唱中一遍的指导，而幼儿开口唱后，错的就很难纠正了，而这次的活动打破了以往的教学模式，先让幼儿欣赏理解歌曲，解决了歌曲的重难点后才让幼儿一张嘴唱就能唱准了，避免了以往教师的反复纠正。教师在教学的过程中，思路很清晰，能根据幼儿的表现，及时调整活动的时间，能让幼儿掌握好每一个环节。

本次活动也有不足之处，如在玩“拍泡泡”游戏时教师虽与幼儿互动，但教师的位置没有把握好，教师在活动中的语言感染力还要加强，要用自己的语言来调动幼儿，从而让课更有气氛。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇二

活动目标：

1. 培养幼儿的观察力、注意力、对音乐的开始与结束的反应能力。
2. 对幼儿进行气息的训练及力度的控制和想象力的练习。
3. 能够完整地歌唱歌曲并且大胆地表现歌曲地情感。
4. 喜欢参加音乐活动，体验音乐游戏的快乐。
5. 感受旋律的气氛以及和同伴一起参加集体音乐活动的乐趣。

活动准备：

泡泡机、泡泡枪玩具、铃鼓、响板、音乐。

活动过程：

1. 幼儿自由活动，教师开始吹泡泡引起幼儿的注意。要求请每一位小朋友盯住一个泡泡去看，泡泡的颜色、在灯光下的颜色、形状，引出主题。
2. 集体跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。请小朋友每人跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。
3. 用声势表现，集体跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。请幼儿每人跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。
4. 二部练习，幼儿分成两组，当泡泡吹出时，一组小朋友跟一个泡泡，边拍手边发出“啊”的声音，泡破停声；另一组小朋友同样跟一个泡泡，在泡泡破裂时跺一下脚并且发出“啪”的声音。
5. 出示乐器铃鼓、响板让幼儿辨认，用铃鼓跟吹出的`泡泡，响板表示破裂的泡泡。
7. 幼儿边唱边舞，根据歌词的内容和教师一起手拉手先做圆圈状，并边唱边跳，表示所有的人都是一个大泡泡，或者幼儿个体模拟泡泡自由的即兴舞蹈。当唱到“咦”，所有的人做泡泡破裂状，并在原地接唱“泡泡不见了”，要求破裂的动作每个人各不相同，每一次的动作都和别人不一样，也包括自己的创作动作每次都不相同。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇三

活动过程：

一、《吹泡泡》律动进场。

二、完整欣赏歌曲引出歌曲的名称《吹泡泡》

三、理解歌词。

- 1、教师清唱歌曲，利用课件帮助幼儿理解歌词。
- 2、引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？

四、感受歌曲中的。停顿与连贯。

五、演唱歌曲

- 1、随着音乐轻声哼唱歌曲，激发歌唱兴趣。
- 2、引导幼儿表现歌曲中的停顿和连贯。
- 3、幼儿用歌声表达自己的情感。

六、欣赏教师舞蹈，进一步感受歌曲的美。

活动反思：

我的这次活动开展的过程，大致和我设计的计划没有什么差距，就是在引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？这一环节幼儿说的和我预设的不太相同，在上课之前我还想着幼儿应该在听完一遍这首歌后说出前面的xx是谁吹出的泡泡，没想到幼儿把整首歌的歌词都听出来了。导致我为幼儿设计的在这环节应该完整听歌曲最少三遍了，让幼儿能对歌曲有深刻的印象，对后面的唱做铺垫，而幼儿的表现不是我所预设的，他们很快的就把歌词听出来了，后来在玩“点泡泡”游戏时我发现幼儿对歌曲的停顿掌握的还不太好时，我就让幼儿多练习了一遍，让幼儿能更好的掌握好停顿，为唱歌做好准备。

活动中幼儿都很积极参加我设计的各项活动，很认真很主动，我所提出的问题，并不是很多幼儿都很积极的发言，只有在

问他们听到“歌里唱了谁吹出了什么泡泡”这个问题上有许多幼儿回答，而在请他们说说自己的感受时，许多的幼儿都不敢起来说，只有及少数的幼儿回答，幼儿的回答基本都能根据我提问的问题做出的回答，这一点很好，但大班幼儿的语言水平好多都只停留在表面上，许多幼儿回答的就只是简单的两个字，而对于大班的孩子，他们已经具备用一句完整的话来表达自己的感受了，今后应多加强幼儿自由表述的机会，还应多鼓励一些能力差的孩子，让他们想说敢说。

对于这次课教师能根据大班孩子的年龄特点设计活动，在活动中给孩子动手的机会，以往的歌唱活动都是理解完歌词就开始唱，教师把歌曲的重难点都放在幼儿的唱中一遍的指导，而幼儿开口唱后，错的就很难纠正了，而这次的活动打破了以往的教学模式，先让幼儿欣赏理解歌曲，解决了歌曲的重难点后才让幼儿一张嘴唱就能唱准了，避免了以往教师的反复纠正。教师在教学的过程中，思路很清晰，能根据幼儿的表现，及时调整活动的时间，能让幼儿掌握好每一个环节。

本次活动也有不足之处，如在玩“拍泡泡”游戏时教师虽与幼儿互动，但教师的位置没有把握好，教师在活动中的语言感染力还要加强，要用自己的语言来调动幼儿，从而让课更有气氛。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇四

设计意图：

在日常活动中，我发现孩子们对“吹泡泡”的体育游戏非常感兴趣，常常会自主地手拉手玩起来，于是我想到根据小班幼儿爱唱、爱跳、爱模仿、好表现的特点，结合已有经验，组织玩“吹泡泡”的音乐游戏。

(活动前，为了能让孩子们在本次活动中达到边唱歌边愉快玩游戏的目标，我事先教孩子们欣赏学唱了“吹泡泡”歌曲。)

活动目标：

1. 通过观察“泡泡”能用肢体动作模仿出“泡泡”的特征，同时区别大小、高低。
2. 在游戏中，理解、熟悉歌曲，能按规则游戏。
3. 感受与同伴一起游戏的快乐。
4. 乐意参与游戏，体验游戏的乐趣。
5. 使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

活动准备：

1. 学过“吹泡泡”歌曲。
2. 已有玩体育游戏“吹泡泡”的经验。
3. 吹泡泡玩具，吹泡泡歌曲碟片。

活动过程：

1. 观察“吹泡泡”学习用肢体动作模仿泡泡特征。
2. 熟悉歌曲，边唱边做自编动作歌表演。
3. 学习按规则与同伴一起愉快游戏。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇五

活动目标：

- 1、培养幼儿的观察力、注意力、对音乐的开始与结束的反应

能力。

2、对幼儿进行气息的训练及力度的控制和想象力的练习。

3、能够完整地歌唱歌曲并且大胆地表现歌曲地情感。

活动准备：

泡泡机、泡泡枪玩具、铃鼓、响板、音乐。

活动过程：

1、幼儿自由活动，教师开始吹泡泡引起幼儿的注意。要求请每一位小朋友盯住一个泡泡去看，泡泡的颜色、在灯光下的颜色、形状，引出主题。

2、集体跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。请小朋友每人跟着一个吹出的.泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。

3、用声势表现，集体跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。请幼儿每人跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。

4、二部练习，幼儿分成两组，当泡泡吹出时，一组小朋友跟一个泡泡，边拍手边发出“啊”的声音，泡破停声；另一组小朋友同样跟一个泡泡，在泡泡破裂时跺一下脚并且发出“啪”的声音。

5、出示乐器铃鼓、响板让幼儿辨认，用铃鼓跟吹出的泡泡，响板表示破裂的泡泡。

7、幼儿边唱边舞，根据歌词的内容和教师一起手拉手先做圆圈状，并边唱边跳，表示所有的人都是一个大泡泡，或者幼儿个体模拟泡泡自由的即兴舞蹈。当唱到“咦”，所有的人

做泡泡破裂状，并在原地接唱“泡泡不见了”，要求破裂的动作每个人各不相同，每一次的动作都和别人不一样，也包括自己的创作动作每次都不相同。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇六

1、通过有趣的轮胎游戏练习单脚跳、双脚跳、钻爬、滚动、搬运等动作，训练幼儿的协调性和灵敏性。

2、体会轮胎花样游戏的快乐。

3、通过玩轮胎发展幼儿的创造性及扩散性思维，培养幼儿主动探索、发现和创造的能力。

4、促进幼儿手脚和全身动作的协调性和灵活性。

5、培养幼儿对体育运动的兴趣爱好。

大的、小的、粗的、细的轮胎若干、小红旗5面、宝物（桔子、苹果、香蕉、糖块）若干。

1、队形练习：

2、自编轮胎韵律操：每个幼儿前方放一个小轮胎，后方放一个大轮胎，听着欢快的音乐围着轮胎做头部、肩部、扩胸、体侧、体转、弓箭步、下肢、全身、跳跃等动作。

1、幼儿自由探索轮胎的多种玩法。老师进行巡视、引导、鼓励，让幼儿注意安全，小心绊倒、与幼儿碰撞等。

2、教师引导幼儿说说轮胎有几种玩法，怎么玩？

（1）、小兔跳：把细轮胎、小轮胎平放在地上，让幼儿单腿、双腿跳过轮胎。

(2)、过河拆桥：把两个细轮胎平放在地上，幼儿双腿跳入第一个轮胎，再跳入第二个轮胎，然后把第一个轮胎捡起放入前方，双腿跳入第一个轮胎，再捡起第二个轮胎放入前方，这样依此类推。幼儿拿轮胎返回交给另一幼儿（如图三）

(3)、曲线障碍跑：幼儿滚动轮胎曲线（走s形）绕过障碍物，到达终点后直线返回。（如图四）

(4)、钻山洞：把大轮胎竖起，让幼儿钻过轮胎，到达终点后返回。（如图五）

(5)、小小搬运工：圆圈内摆满大小粗细不同的轮胎，幼儿根据自己的意愿把轮胎运到对面圆圈内，根据轮胎的大小计分，在规定的时间内谁的分值高为获胜者。

3、让幼儿根据自己的意愿分组活动，体验轮胎花样玩法的乐趣。

（根据幼儿意愿选择几种轮胎花样玩法进行组合，设计游戏《闯关取宝》。）

1、小朋友们，你们想得到宝物吗？（想）那么，你们敢不敢钻过深深的山洞？（敢），敢不敢跨过崎岖不平的山路呢？，（敢），我的小勇士们，让我们一起出发吧。

2、游戏《闯关取宝》

游戏玩法：幼儿单脚、双脚跳过3米轮胎，从4米的山洞中钻过去，走完崎岖不平的山路（用大轮胎铺成山路），捡起最细最小的轮胎去套宝物（桔子、苹果、香蕉、糖块等），套到宝物后幼儿就可以和小伙伴享用。

（教师提醒幼儿注意安全的同时，还要自我保护，出汗太多时注意休息，并用干毛巾擦汗等。）

3、游戏设置时，针对幼儿的个体差异，选择适合全体幼儿的轮胎玩法，使每一个幼儿都体验到成功的快乐，将活动推向高潮。

1. 听音乐做腰、腿等部位的放松运动。

2. 组织幼儿整理草地上的轮胎。

整个活动后，运动量和运动密度都到位了，让幼儿拿着自己的宝物和小弟弟、小妹妹一起分享。这样有利于消除幼儿身体的疲劳，更有利于幼儿的健康，在成功的喜悦中结束整个活动。

幼儿是在与材料相互作用中主动学习和发展的，因此，教师要提供适宜的材料，激发幼儿主动探索和发现、创造的欲望。有趣的轮胎突出了一个趣字，全活动密度适度；活动练习能循序渐进地展开；借助幼儿园宽阔的活动场地，我创设了一个宽松的环境让幼儿充分探究、想像，使孩子们创造出了多种玩法，如：小兔跳、过河拆桥、曲线障碍跑、钻山洞、小小搬运工等，轮胎花样玩法的整个过程促进了幼儿走、跑、跳、爬、钻、滚等基本动作的发展，轮胎作为一种运动器材，它的功能得到了充分的发挥。

通过这些形象的游戏，让幼儿的单脚跳、双脚跳、钻爬、滚动、搬运等练习得到了锻炼，在此基础上，我又设计了轮胎组合游戏《闯关取宝》，游戏中，幼儿情绪高涨，把活动推向了高潮。在整个活动中，我针对不同能力的幼儿，采用不同的鼓励引导方式，让所有幼儿都能情绪愉快，团结协作地完成游戏，并通过游戏促进幼儿的自主性、创造力的发挥。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇七

1. 尝试将3个数字按不同的方式进行组合排列，了解几种数字排序的方法。

2. 积极运用已有的排序经验进行推测。

3. 能积极地思考，灵活思维。

二、游戏《去车展》

1. 提问：1. 2. 3三个数字排排队，有几种不同的排法？

2. 师：这里有123三个数字，请你来排排队，每排出一种方法，就会闪一颗星星，如果你想让五颗星星都亮了，我们就出发。

3. 教师帮助幼儿梳理规律。

师：123三个数字，一共有几种排法呢？在这六种不同的排法里，你们找到什么秘密吗？

三、游戏《看车展》

师：就像你们说的有数字有问号，三种颜色三个车队，只要你们把问号里的数字(编号)猜出来就可以看到新车了。

(一)红队(迷你车)新型环保车(123. 132. 213. ???)师：先看红队，第几辆有问号，(教案. 出. 自: . 教案网)问号后面应该是什么数字呢?答对了之后我们看看红队带给我们的是什么车?红队带来的是迷你车就是新型的环保车。

(二)黄队水陆两用车(456. 465. ??? . 564)师：我们刚才看了红队是迷你车，那黄队的是什么车呢?先看看黄队的第几辆车带问号呢?说下带问号的应该是什么数字，并说说你的理由，刚才我们看红队的时候，我们看上面的车的数字的排队规律，黄队的时候，不仅要看上面的还要看下面的数字排队规律。来我们看看黄队的车，这种车可以在水里开，可以在陆地上开，所以这个车叫水陆两用车。

帮助幼儿梳理规律。

四、游戏《拍牌照》

1. 提问：这些车能直接开到马路上吗？为什么？为什么不能开到马路上，少了什么？你们看到车子前面和后面都有一块蓝色的牌子，这个叫车牌。

2. 提问：你看到的牌照上面有什么？数字，字母，汉字这上面的汉字有什么意义呢？闽，表示这辆车是福建的。

3. 小结：一个牌照代表一辆车，没有重复。

4. 提问：拍牌照比赛，我给你们不同的数字，请你们来组合一下，看看可以编成几个牌照。

师：玩给拍车牌的游戏，红黄绿三个队，你们想去哪个队帮忙拍牌照？每个车队都会给你几个数字，等会请你们用这些数字排排队，排出一组方法你就有1个车牌，排出越多方法，获得的车牌就越多。这个上面的数字不能多也不能少，不能重复，马路上没有一模一样的车牌。

5. 结合课件，梳理幼儿所设计的车牌。

选材来说：《纲要》中指出：引导幼儿对周围环境中的数、量、形、时间和空间等现象产生兴趣，建立初步的数概念，并学习用简单的数学方法解决生活和游戏中某些简单的问题。大班幼儿已经能口头数100以上的数，会书写10以内的数字，能熟练的将10以内的数进行顺数和倒数，但是对数字之间不规则的排列及发现排列规律却有些模糊不清。《奇妙车展行》这一活动，通过参观各种品牌的新车、给数字排列找规律、为新车判断和设计车牌号等有趣的游戏环节，充分调动幼儿学习的主动性。让幼儿在真实的情境和解决问题的过程中，学习将三个数字按不同方式进行排列并发现排列规律，进一步帮助幼儿巩固对数概念的理解。同时，通过了解数字排列在生活中的广泛运用，感受数字排列千变万化的神奇和美妙，

体验学习数学的重要意义。在愉悦的学习氛围中，感受数学活动的快乐，体现了数学、认知等多领域的整合。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇八

- 1、乐于参与游戏，感受游戏的快乐。
- 2、通过游戏，训练幼儿的快速反应能力。
- 3、遵守游戏规则。
- 4、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。
- 5、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

活动重点：通过游戏，训练幼儿的快速反应能力。

活动难点：遵守游戏规则。

经验准备：幼儿初步会玩丢沙包游戏。

物质准备：1、强盗面具2个。

2、沙包2个。

3、宝藏一筐。

4、望远镜一个。

5、热身、游戏、放松音乐各一首。

师：小朋友们，今天我们要一起去寻宝。快，跟我一起出发吧！（师带领幼儿做热身活动）

1、发现隧道。

师：咦，这里怎么有个洞口？噢！这里是条隧道！走，咱们进去瞧一瞧。你们走的时候要小心，别踩到白线，会触发机关的。看，这里有间密室！密室看起来很大很安全。好啦，咱们原路返回吧。（幼儿初步了解规则：踩白线犯规。密室安全可躲藏。）

2、洞中寻宝。

师：啊！不好了！我们刚刚进的好像是四十大盗的藏宝洞！我必须马上去报告国王。现在只能拜托你们再次进去寻找，看看大盗们把宝藏藏在哪儿。小勇士们，你们愿意吗？那你们要注意安全，大盗身上带有炸弹！别踩白线，会触发机关把你消灭！那你就不能跟小分队去寻宝了！（幼儿选出队长，带领小队进入洞中寻宝。）

3、强盗出现。

幼儿进洞寻宝，两名强盗出现向幼儿投掷炸弹（沙包）。炸弹炸到者出局，成为强盗俘虏。

4、讨论夺宝策略。

师：找到宝藏了吗？（没有）哎，我今天没带眼镜，看不清楚，谁来帮我看看？（师请一名幼儿拿望远镜观看洞中情况。）

幼：强盗把宝藏运进山洞了！

师幼讨论如何进洞成功夺宝。

5、夺宝奇兵。

两名小强盗投掷炸弹，守住宝藏。队长带领小分队进入隧道

成功夺宝，运出隧道放置筐里即获胜。

师带领幼儿做放松运动并退场。

师：今天我们夺宝小分队成功获胜！强盗头头可不服气，他召集小兵们去了！我们也去召集更多的小朋友加入我们的夺宝小分队好不好！跟客人老师们说再见。

幼儿在这次夺宝活动中兴趣很浓，充分调动了幼儿的积极性，活动培养了幼儿跑跨跳的能力及勇敢和克服困难的品质。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇九

价值取向：根据幼儿回忆生活经验，鼓励幼儿发挥自己的想象，设计公园。

1、我们都去过长风公园，长风公园里有什么？

*绿化

*建筑

*游乐场

*海底世界：海底世界里有哪些动物？

小结：长风公园里有好多的东西，今天请你们做小小建筑师，自己设计、搭建一座长风公园。

二、协商、创作

价值取向：鼓励幼儿协商、创作，运用组合、连接等技能来进行搭建。

1、请幼儿自由选择一个区域，并与同伴讨论协商该区域的建

构物。

2、幼儿自由选择自己喜欢的材料进行建构。

3、观察要点：

(1)观察幼儿是否能根据物体的外形特征正确选择和使用不同类型的建构材料进行建构。

(2)鼓励幼儿与同伴合作游戏，当发生问题时，知道协商来解决，友好与同伴相处。

4、让幼儿将搭好的物体摆放到合适的地方。

三、展示、讲评

1、幼儿自评、互评游戏情况。

2、教师根据幼儿选择建构材料进行建构的情况进行小结，提出不足之处，提出下一次游戏的要求。

大班数字游戏活动教案反思与评价篇十

1. 积极参与垫子上的游戏，锻炼大肌肉的运动技能提高体的协调能力和灵活性。

2. 能够战胜困难，勇于挑战，体验合作，游戏的快乐。

3. 能根据指令做相应的动作。

4. 锻炼平衡能力及快速反应能力。

5. 培养幼儿对体育运动的兴趣爱好。

1. 师生问好。

2. 教师与幼儿一起听音乐做热身运动，模仿各种小动物动作。（围着操场由慢到快，又由快到慢的过程。）
3. 教师请幼儿取一块垫子，请幼儿说说在垫子上的感觉。
4. 幼儿在垫子上自由玩，发挥想象。
5. 请个别幼儿介绍自己在垫子上的玩法并示范动作。
6. 教师一边提示幼儿垫子的变化，幼儿用助跑跳远，向前面的垫子快跑跳上垫子，垫子不断地变化。
7. 结束部分听音乐放松。

户外活动的时候，孩子们喜欢把垫子铺在塑胶地面上躺着晒太阳，有的顶在头上，有的当成蹦蹦床在上面跳，有的则来回地跳。看着孩子们有这么多的垫子玩法，我用垫子做为运动器械设计这节体育集体教学活动。