

自编游戏教案(大全9篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

自编游戏教案篇一

《游戏公平》这节课属于概率的一个内容，是学生对一事件定性描述及判断事情发生的可能性的进一步升华，通过“玩转盘”、“掷骰子”等游戏活动，讨论游戏规则是否公平，并亲身试验，验证游戏规则的公平性和等可能性；能自己尝试设计使双方都公平的游戏。通过这一系列的活动，让学生在活动中获得直观感受，从而体会事件发生的等可能性和游戏规则的公平性。一节课下来，有以下几点感受：

- 1、本节课，我创设了麦当劳为了举办答谢顾客的活动入手，引发学生的问题意识，先让学生根据自己的生活经验说一说，然后让学生说出自己的方法，适时让学生设计转盘，有了公平的转盘还要有公平的游戏规则，然后让学生亲身体会自己设计的公平的转盘和公平的游戏规则。这样，学生因为对游戏感兴趣，故而全身心投入到探索活动中来。
- 2、本课的内容具有趣味性、过程性和体验性的特点，因此我注重让学生亲自从事试验，注重学生思考的'过程。在活动的过程中体会等可能性及游戏规则的公平性。组织活动由浅入深，让学生充分参与到活动的全过程，逐步加深学生对等可能性及游戏规则公平性的体验和感受。同时也让学生在活动中体会：知识贵在探索和总结。
- 3、数学教学是师生之间、学生之间交往互动与共同发展的过程。本节课，我提供给学生充分的合作交流的机会，创设基

于师生交流、互动的教学关系，彼此形成一个真正的学习共同体。根据教学内容和问题情境，适时地引进小组合作学习，帮助学生设计恰当的学习活动，每个学生有明确的分工，有充分的合作学习的时间，以提高合作效能。本课的一系列活动，都是让学生在小组合作中完成，使学生在合作中学会学习，在学习中学会合作，不断提高探究学习的有效性。

4、这节课也有不足之处，因为是堂活动课，所以本堂课的课堂组织要进行的十分严密，要充分的调动学生学习的积极性，但是对于学困生来说还是留有一定的遗憾，因为他们不善于总结，也不太善于与同学进行交流。所以本堂课上出现多次组织教学的情景，对于学困生我在教学当中没有很好地给予引导。这是我今后教学中所要改善的方面。

自编游戏教案篇二

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。

自编游戏教案篇三

在潘村小学我担任中年级体育教学，通过近一段的教学，我觉得游戏比赛在小学体育教学中十分重要的，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层场心理而退出比赛。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，批评有碍团结的不良倾向。同时还要与学生一道分析造成失败的原因，找出制胜的有利因素。还有一个例子就是，我们学校举行一个篮球比赛，就因为争一个球，就准备打架了，我马上跟他们两个人说：友谊第一，比赛第二；不然就请先离场休息。最终使学生化“沮丧”为“振奋”，以积极的心态迎接比赛。

自编游戏教案篇四

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！

自编游戏教案篇五

《摸球游戏》是在学生学习可能性大小的基础上进一步深化，是在前两个年级的基础上的一个延伸和发展，这时的学习不仅仅停留在用描述性语言说出事物可能性大小，而是会用分数描述可能性的大小，体现数据表示的简洁性和客观性。

通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅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。

在教学过程中，让学生通过猜想、观察、想象、分析、验证等思考方式亲自体验、感知，得到事件发生的可能性是不确定的，可以用分数表示可能性的大小。让学生在参与中体验，在体验中学习使枯燥的知识趣味性，抽象的知识形象化。学生始终处于主动探究之中。与此同时，也关注学生个性思维的发展和综合能力的提高。

自编游戏教案篇六

弹涂画，估计连学校里的老师也没几个知道的。我这次讲的就是这种富有趣味、又容易制作的弹涂画。

刚从热气滚滚的户外进到开着风扇的美术室，感觉就像从赤道瞬间变到北极般的凉爽。

周老师开始讲课啦！她首先讲了一下怎么涂，之后就让我们涂颜色了。我拿出在家事先剪好的纸板，那是我仿照牛奶糖盒上的图案剪出来的。我先把纸板按在一张a5纸上，接着用蘸过墨的牙刷刮一个雪糕棍，让溅出来的水滴在画上，待到觉得水溅够多之后，把纸板揭开，这张弹涂板画就大功告成啦！虽然这种画简单，但是这种板画全产生一种朦胧、丰富、特殊的美。

自编游戏教案篇七

《弹涂的游戏》一课是岭南版《美术》四年级下册第四单元《我们的版画乐园》中的最后一课。从教材编者的设计意图来看，本单元共有《水和蜡的游戏》《蜡和笔的游戏》《拓印的游戏》《弹涂的游戏》四个课题，是以多种版痕、印迹的体验为取向的课程，让学生体验版面、颜料、印纸、画面

之间的关系，以游戏形式引导学生在学习过程中实现知识、情感、探究、审美、创造活动的交融，并通过版画作品内容、技法和风格的欣赏、感受和分析，引导学生从日常生活中寻找版画创作的主题，使他们认真体验生活，加深对人和事物的观察，体会艺术与生活的关系，主要是培养学生的动手能力和创造能力。就《弹涂游戏》一课来说，其重点在于学习和掌握弹涂版画的表现方法，难点是运用所掌握的表现方法创作出有个性、有水平的版画作品，因此，笔者把本课设计成两课时的教学活动课（教学设计略）。

从本课的教学设计理念上看，主要依据了布鲁纳教育理论，他强调学生不是被动的、消极的知识的接受者，而是主动的、积极的知识的探究者。在教学过程中，学生是一个积极的探究者。教师的作用是要形成一种学生能够独立探究的情境，而不是提供现成的知识。学习的主要目的不是要记住教师和教科书上所讲的内容，而是要学生参与建立该学科的知识体系的过程。本人认为，学生获取知识的途径是多方面、多渠道的，传统的课堂更注重教师如何把知识传授给学生，主要研究“如何教”的问题，而新课程改革带来最革命性的转变就是教师的教学方式和学生的学习方式的转变，即教师的“如何教”是围绕着学生的“如何学”来进行的。本课时中，学生学习的重点在于如何进行弹涂的表现方法，我试图让学生通过自学（尝试、体验）先感知弹涂效果以及工具的使用，然后通过讨论“你是如何使用工具的？”问题探讨工具的正确使用方法；在学生展示各种使用方法的过程中，借助同学的探究结果自己再次尝试找到正确的弹涂方法。

从本课的教学过程的设计上看，我力求从关注学生的学习过程为出发点，设计了欣赏比较、尝试体验、制作实践、分享评价四个学习活动，通过学生自主探索、同学互助、师生互助等形式，引导学生运用牙刷、笔、颜料、纸、布等学习资源进行弹涂的技巧、色彩搭配知识的探究。

从本课的教学方法的设计上看，是力求用问题建构的模式，

如你是怎么想的？你碰到什么问题了吗？你有什么困难吗？你认为应该怎样做？等问题来促进学生主动思考。皮亚杰关于学习的原理也认为：只有在学习者仔细思考时才会导致有意义的学习。学习的结果，不只是知道对某种特定刺激作出某种特定反应，而是头脑中认知图式的重建。决定学习的因素，既不是外部因素（如个体生理成熟），而是个体与环境的交互作用。由于是异地教学，课前不了解学生的情况，对学生的知识储备、思维、语言表达等没底，所以在问题设计上采用了让学生有比较大的思考空间的问题。

由于自己在上课前，查阅了大量的资料，认真备课，并从学生的角度做了大量的课前工作，如学习用具和资料的准备、收集，所以在课堂中，虽然也有个别学生不带工具，个别的学生制作时出现了困难但由于自己课前做了一些准备，所以这些问题都得到了很好的解决。应当说整节课还是取得了相当好的教学效果！

自编游戏教案篇八

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

自编游戏教案篇九

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。