

# 2023年比赛法设计体育活动策划教案(精选5篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。优秀的教案都具备一些什么特点呢？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。

## 比赛法设计体育活动策划教案篇一

本节课的教学内容是“计算比赛场次”，在课中为了找到数学知识与生活的联结点，我充分利用了学生喜欢体育游戏扳手腕作为切入点。让孩子们自主探索，小组讨论，借助图示法找到解决问题的方法，在培养孩子们的探究能力的同时，发展数学思维，培养学习数学的兴趣。在此，学生可能会出现各种不同的场次，通过讨论让学生得出用算式计算比赛场次的规律，让孩子们体验学习成功的喜悦。而后从大家熟悉的中国女排的短片，来让学生感悟女排的拼搏精神。当然，此时的学生在探索计算方法的过程中，由于有了第一部分的答案，此部分的解答会很自然。所以，在列表分析中，我用了自学看书的方法，让学生仔细观察表格，提出自己的不明白之处。这样可以让大部分同学带领个别的学生，因为大多数学生会看出：斜线将表格分成两部分，其中一部分代表各队之间的比赛，而另一部分是重复的，重复的正好是比赛场次的一倍，所以正确的计算应该是 $6 \times 5 \div 2 = 15$ 。对于为什么要除以2，学生认识就比较深刻清晰了，从而也就深刻理解了单循环比赛场次的计算方法。这与新授时单循环的比赛制度是相呼应的。

最后的练习，我分成了两个层次。第一：通过选择进一步让学生理解单循环比赛的场次计算方法。第二：通过每两人通一次电话，是两人之间联系一次就可以做到的。而两人互相寄一张贺卡，应该是你寄给我，我寄给你。需要两张贺卡。

采用对比教学，使学生体会到具体情况具体分析，结合生活实际，理解题意。

反思：这节课我注重学生自己先独立思考解决问题的方法，让学生经历寻找规律的过程。充分利用了学生喜欢体育游戏扳手腕作为切入点。让孩子们自主探索，小组讨论，借助图示法找到解决问题的方法，在培养孩子们的探究能力的同时，发展数学思维，培养学习数学的兴趣。通过讨论让学生得出用算式计算比赛场次的规律，让孩子们体验学习成功的喜悦。但是，在授课过程中如果三个层次的过程有坡度课堂教学可能会更好。

## 比赛法设计体育活动教案篇二

《骑牛比赛》是一篇描写南美洲的骑牛比赛的课文，通过对课文中一个骑士的描写，显示出他的坚定的信念和不怕失败的精神。教学这课，我把教学重点定为：体会骑手的技艺高超，理解骑手说的话，并懂得“只有刻苦练习，才能获得高超本领”的道理。我重点抓住以下环节。

一、“好几个骑手骑在野性大发的公牛野性大发的公牛背上，只两三秒钟就摔了下来。”做比较。

问：小朋友们，这些骑手停留在公牛背上多久啊？让我们一起来感受这两三秒钟的时间吧。（全班坐端正，感受三秒钟时间）时间长吗？（指导读好句子，重读“野性大发”、“两三秒钟”）

再问：这头牛好厉害，难道没有骑手能制服它吗？

二、“只有一个骑手技艺高超，尽管公牛疯狂地上下蹦跳，他还是牢牢地骑在牛背上。”问：小朋友，牛听话了吗？当这位骑手上去了，牛还是一一上下蹦跳（指导读好）野牛蹦跳地可疯狂了，这就是一一疯狂地上下蹦跳。（指导读好）

问：这时骑手的表现是什么呢？（骑手牢牢地骑在牛背上。）牢牢地是怎样的？再看看其他选手的表现的图片，对比一下，说说这是一位怎样的骑手呢？（了不起的骑手，技艺高超的骑手，本领特别大的骑手……。）

三、理解“小姑娘，你不知道，我曾经从牛背上摔下来上千次。”

问：小朋友，读了这句话，你明白了什么？“曾经”是什么意思？什么时候摔下来上千次？（设计情景）清晨，人们还在睡觉的时候，骑手在？天寒地冻，人们在家取暖，骑手在？练得满头大汗了，骑手还在？一次次地从牛背上摔下来，骑手？他一次次刻苦地练习，不怕失败，终于，他成功了，所以他说——（齐读）小姑娘，你不知道，我曾经从牛背上摔下来上千次。（重读“上千次”）

反思过后，在今后的教学中，我认为要注意以下几点：

一、加强朗读训练，用多种形式激发学生的读书兴趣。

二、备课要精，课堂上更要做到少讲、精讲，发挥教师的引导、点拨作用，使学生得到更多发展能力的机会。

三、运用多样化的教学手段，渗透课改中“尝试创新，合作探究”的理念，让学生在课堂上学得轻松，学得愉快。

## 比赛法设计体育活动教案篇三

《组织比赛》是北师大版一年级下册统计部分内容，在此之前，学生已经认识了象形统计图及简单的统计表。

《数学课程标准〔20xx年版）》关于“统计与概率”领域在“主要内容”、“基本理念”、“总体目标”及“学段目标”等方面都作了调整，尤其强调关注学生经历数据的收集、

整理、分析的过程，关注学生了解调查数据的简单方法，关注数据的简单分析等等。在此基础上我将本课的教学目标制定为：1、初步体验数据的收集及整理过程，认识简单的条形统计图，并能根据统计图提出和回答一些简单的问题。2、学会分析统计图，并学习做出判断和决策，初步形成解决实际问题的能力。3、激发参与统计活动的兴趣，感受到统计的必要性，体会数学与生活的密切联系。

通过本课的教学，基本上达到了预期的教学目标，学生初步体验了调查统计的必要性和作用，经历了数据收集—整理成统计表—制成统计图—分析得出结论这个完整的过程，认识了简单的条形统计图并能根据统计图提出和回答一些简单的问题。同时在统计过程中，学生能够初步根据已有的统计结果对可能性进行猜测，形成了初步解决问题的能力。并借助一定内容、形式拓展了学生对条形统计图的认识及统计在生活中的应用。总之，本课教学目标突出，重点抓住，目标达成度高，在整个教学过程中，学生都能够积极主动地参与到小组合作学习中来，形成了浓厚的学习氛围。

然而，教学永远是一门遗憾的艺术。本节课的教学还是有不完善的地方，如教师语言不够简洁明了，评价的语言比较单调等。课虽然上完了，思考还将继续，但相信，只要我认真思考，课堂终将渐离遗憾。

## 比赛法设计体育活动教案篇四

“比赛场次”的问题在三年级下册学生有过初步接触，当时球队数限制在4支以内，引导学生用画图或列表的方法来解决。本内容是在上述基础上的进一步发展，主要借助解决“比赛场次”的实际问题，引导学生通过列表、画图发现规律，体会解决问题的策略，包括“从简单的情形开始寻找规律”的策略，也包括列表、作图的策略等，而不仅仅是为了解决类似比赛场次的问题。

因此，在课堂中，我给学生创造充分探索解决问题策略的空间，并采用对比、小组合作等方式帮助学生理解解决问题的方法。课后，我认为做的比较好的地方有以下几点：

问题是最好的教师。为了激发学生的好奇心、求知欲。我一开始就以谈话的形式引出：“如果在我们班上进行一次乒乓球比赛，每两人之间都要赛一场的话，一共要比赛几场？”这个问题是例题的复杂版，全班44人，要打多少场呢？让学生去想，去猜，去说，这时就算是说错了也是很正常的，因为最后肯定没人能说出结果或者正确的做法来的。这时，我适时再加一句：“通过这节课的学习，大家就能知道怎么去求出正确的结果了。”于是，同学们都特别有兴趣，都想把这个难题解决，都想知道老师怎么去做。而且，学生也会感到很真实，更加用心去学。

在课堂中，为了给学生创造充分探索解决问题策略的空间，我给学生

创设了一个宽松、和谐、民主的氛围。在课堂教学中，为了解决小组比赛中一共要进行多少场比赛这个问题，为学生提供了图例、表格等教学辅助手段，帮助学生发现正确答案，有的学生还能创新地运用自己独特的方法去解决问题。在学生研讨过程中，我注意走近学生，和学生一起去探究、交流，在学生有困难的时候，帮助学生排除障碍。引导学生合作完成。

学生的错误是一种真实的、有价值的课程资源，是一种不可或缺的课程资源。“正确，有可能是一种模仿；错误，却大凡是一种经历。”

在课堂中，从一开始给学生猜测比赛场次，再到探索解题的方案，最后到总结，学生出现的错误挺多，这些错误都是从他们自己的经验出发，是有感而发的。我不急于给出答案，让学生有自我操作的欲望。从而达到课堂中以学生为主体，

教师为主导的教学模式。

但在教学的过程中还存在着以下几点不足之处：

没有充分考虑到学生会出现的各种情况，比如有学生在探索解决问题的方法时，出现了各式各样的画图方法。而我只是太过强调用列表法来解决问题，对画图法讲的不够细。2。对课堂整体的把控上欠火候，教学经验有待提高。

## 比赛法设计体育活动教案篇五

围绕教学目标，结合学生的生活经验，我的教学设计主要考虑一下几个方面：

1. 注重数据的收集过程。我从学生的实际出发，创设“将在我班举行快乐健身体育活动比赛”这一情境，引出“该组织哪项体育活动？”这一问题，然后学生意见不一产生矛盾，于是引出课题“统计”。接着强调统计的注意事项，并放手让学生分组去统计小组喜欢体育活动的情况，最后汇总成全班小朋友喜欢的体育活动的情况，得到数据。

2. 强调数据的分析过程。我们收集的数据是否正确，根据这些数据，我们又能预测什么结果，得到哪些有用的信息？在绘制好统计图后，我就追问学生这些问题，引导学生体会统计的实际意义。

上完这节课，体会最深的是上课要注重细节，一些我认为大家都不会犯的错误，往往就最容易发生。如在统计图上涂一涂的时候，很多学生涂得不规范。在以后的教学中，我应该考虑的更全面，注重教学中的每个细节。