

猜数字游戏教案反思(优质8篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。大家想知道怎样才能写一篇比较优质的教案吗？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。

猜数字游戏教案反思篇一

游戏目标：

锻炼幼儿手部小肌肉的灵活性

游戏准备：

幼儿已有各种动物的经验、简单的动作协调意识。

游戏玩法指导：

(一)、导入部分：

1、教师扮演各种小动物的样子，让幼儿根据动物的特点说说老师模仿的是哪种小动物。

教师扮演小鸟飞的样子让幼儿猜。教师：“咱们用手指点点鸟，鸟飞了，嘟啦啦。不见了！”幼儿会自觉的跟着老师的动作去模仿。

(二)、展开部分：

1、教师用手指律动的形式引出儿歌。

教师：“小朋友，姜老师要给小朋友表演一个手指‘魔术’，让小朋友看看刘老师的手指能变成什么？”教师边做律动边说

儿歌，来引起幼儿的兴趣，让幼儿把注意力集中在老师的手上。

2、引起幼儿兴趣之后，开始进入教授阶段。

教师：“点点虫，虫虫飞；点点鸡，鸡会啼；点点鸟，鸟飞了，啾啦啦。教师边说边演示。”

(三)、结束部分：

师：“小朋友和老师一起做一下，看看那个幼儿做的又好，说的又好听啊。”幼：“好。”做完之后领着幼儿入厕、洗手。

功欢快的情感

游戏反思：

这首儿歌是比较简短的，对于幼儿来说学念是非常容易的，那么如何让孩子们更有兴趣的念呢，我采用了演一演和集体游戏的方式。对于每一种动物我都让幼儿进行模仿表演并学说该句，使幼儿在动作表演中巩固认识，这一环节孩子们特别感兴趣，模仿得都很到位，很多幼儿特别喜欢表现毛毛虫爬，总是手脚着地的表演，非常的形象。趁着这一活跃的气氛，我将活动的形式进行进一步的提升，玩集体游戏——点点虫。

猜数字游戏教案反思篇二

本课时的设计经过说课、做课的实际教学检验，整体评价为：《游戏公平吗》是概率的一个内容，它主要通过学生经历“猜测——试验并收集试验数据——分析试验结果”的活动过程，使学生体会不确定事件的特点，感受不确定性及游戏公平的含义。就本节课的特点来说，这是一堂名副其实的“生活中的数学”的数学课，学生学习课堂气氛活跃，活

动参与面广，生生互动、师生互动比较活跃，体现了新课程的理念，教学效果较好，具体表现如下：

一、创设让学生容易接受的学习情境

首先从第一次给同学们上课，给学生带来的好奇，引出对我的猜测，肯定了猜测对认识世界的作用，同时引出对猜测如何检验是本节课需要解决的一个数学模式，再通过学生熟知的事件，复习必然事件，不可能事件，不确定事件的概念，为顺利开展本节内容，打下良好的基础，特别是设计了七个转盘，让学生感受到不可能事件，必然事件，不确定事件发生的可能性的在 $0\sim 1$ (或 $0\sim 100\%$)之间，感受不确定事件的可能性是有大小的，如何选择游戏规则，使游戏公平。打下了很好的伏笔。

二、课前准备充分为有效课堂提供支持

由于在课前让前后桌的四名学生通过抽签的方式，确定各自的角色并准备不同的教具，为学生活动的正常进行提供了保障，特别是任务分工，让每一个人参与到活动中去，极大的调动了学生学习的积极性，大大激发了他们主体参与意识。

三、设置有趣活动，让课堂充满和谐

在学生掌握了用0和1表示不可能事件，必然事件发生的可能性大小能用 $0\sim 1$ 之间的数大致表示出不确定事件发生的可能性大小，并将可能性大小在 $0\sim 1$ 之间的线段直观的表示出来后，设计了以两个耳朵为线段端点0和1，脸、鼻子做为0—1之间的部分来进行可能性对应位置的训练，收到很好的效果。

四、设计新颖，结构严谨，质效突出

多媒体的直观演示，让学生有水到渠成的享受，特别是转盘的动画设计和操作，让学生在理解题意上有很大的帮助，也

给教学节约了时间，一环扣一环，步步为营，获得好的课堂质效。

五、合作交流，共同协作，养成良好的探究模式

整个课堂是以学生合作学习贯穿始终，学生合作转转盘游戏，掷骰子，充分体现了学生是学习的主体，老师是学生学习的参与者，合作者。

不足之处

1、有的学生自己制作的转盘在转动时指针指向每一个区域的可能性，不相等或形状有不是圆的，对试验过程有一定影响。

改进措施:在今后的教学中要对学生制作教具进行辅导，让学生在理解题意和动手能力方面有所提高。

2、由于学生人数较多，问题讨论不是很充分，个别学生未能得到发表自己意见的机会。

改进措施设计更好的教案，让学生有更多的表达心意的时间。

3、在时间的布置上存在不足，使课后小结由我仓促完成，没能让每个学生自己总结出来，比较遗憾。解决的方法，合理设计课堂时间的分配，克服虎头蛇尾的现象。

总之，通过“三课”展评让自己对教学有了一个新的认识，要想全面提高教育教学质量必须在教学设计上下功夫，只有功夫到了，才会有精彩的课堂教学和有质效的教学质量。

猜数字游戏教案反思篇三

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，很自然地过度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”真正地为老师减轻了负担，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，使小组的活动发能更好地开展，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。

猜数字游戏教案反思篇四

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。

猜数字游戏教案反思篇五

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！

猜数字游戏教案反思篇六

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](#)

猜数字游戏教案反思篇七

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。

猜数字游戏教案反思篇八

在这一节课的教学中充分让学生经历事件发生的可能性大、小的探索过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，体会事件发生的可能性是有大有小的，初步感受随机现象的统计规律性。同时让学生明白随机观念不是一次就能形成的，也不是一次两次的试验就能形成的。

在这一节课的教学中有很多问题没有注意到，一是班级大学生多，不是每个人都有机会上台摸球。导致了下面的同学在哪里说话争吵，课堂杂乱。

二是在教学中只用了学生去摸去猜，这样教学方法单一，学生学习兴趣不高，特别是在填表和做想一想时，学生更是独立思考能力差，不愿意动脑。在练习题中看下面的那些城市会下雪的教学中，存在的问题更多，学生对城市地理位置不太明白，在教学中教授者也没用考虑到，导致了学生完全都在那里猜想。

如果我能出示一份这些城市的10. 11. 12月份的气温或者是天气情况情境图这样就能很好，很直观的进行教学，及培养的

学生的观察与总结能力，也加强了学生的理解。