

最新纸的游戏教案(模板8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？又该怎么写呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

纸的游戏教案篇一

我本着追求快乐作文的本意，让学生在课堂里摆脱畏惧作文、感觉“没有东西可写”的困境。我设计了一节游戏作文课。

兴趣是学生学习的强化剂，是学习获得成功的必要条件。要想让学生认真写作，喜欢写作，还应培养他们对写作的兴趣。游戏作文是最富有情感性的创造活动，在课堂上我挤出时间让学生尽情地“玩”，这对于激发学生的表达欲望，创造协作心境是大有益处的。在游戏过程中，我把游戏分成三个部分，就是想让学生能够边看、边玩、边议、边说。在每一个部分开始或结束时都让学生谈体会，说看到的、听到的、有意思的事。学生兴趣盎然，纷纷举手发言，写起作文来自然是得心应手。

在游戏作文课中，玩玩、说说、写写是紧密联系，相互相成的。在玩玩、说说的过程中，有些学生只注重玩的过程，而没有注重用合适的语言把玩游戏时，自己或同学的神态、动作、语言说清楚，那样写出来的作文照样也不会生动。所以，在课堂上我认真倾听学生的发言，遇到表达好的学生及时鼓励，给其他同学以榜样作用。如：“你的口才真好，把你的同学逗笑的动作说得逼真极了。”或及时引导表达不具体的学生：“他们玩游戏的姿势是怎样的？能形容一下吗？他们说了什么，做了什么才把你逗笑呢？”等等。在课堂上我还展示学生的习作，使学生感受到成功的喜悦，从各方面激发

学生写作的兴趣，点燃学生写作的激情。在尽情游戏、细致观察的基础上，我再引导学生进行具体、形象的描述，这样学生就能创作出优秀的游戏作文。

在玩玩、说说、写写作文课之后，我准备继续将“画画、说说、写写”、“做做、说说、写写”、“读读、演演、写写”等各种活泼、有趣的形式请进我们的作文课堂，让学生越来越喜爱作文课堂，越来越喜爱作文。

纸的游戏教案篇二

美术课程标准指出：“美术课程具有人文性质，美术学习绝不仅仅是一种单纯的技能技巧的训练，而应视为一种文化学习。”“应通过美术学习，使学生在一种广泛的文化情境中，认识美术的特征、美术表现的多样性以及美术对社会生活的贡献。”本环节让学生欣赏两幅画家的水墨画，激发学生对水墨画的兴趣，了解水墨画所蕴含的文化元素、艺术意趣，在此基础上观赏水墨动画片，初步感受水墨动画片的艺术特色，使学生了解文化中的美术。

无论学生的水墨涂抹是什么样的效果，只要表现出了墨迹的“浓淡干湿粗细曲直”等变化，教师就应让学生认识到他的表现是非常优秀的，使其充分感受水墨游戏的快乐和墨迹变化呈现的美感，让他们在自由的水墨空间中愉快地散步。通过画面的展示，使学生进一步感悟水墨的浓淡干湿和线的曲直粗细，并抒发了自己快乐和愉悦的心情。

纸的游戏教案篇三

新的课程改革要求教学观念不断更新，面对低年级教材，我们更应该注重用什么样的创新教学手段。在美术活动中，低年级学生的兴趣激发和创造性思维的开发非常重要。

本课是二年级教材中一节造型与表现的类型课，主要是开发

学生的创造性思维和丰富的想象力，让孩子们从线条造型中发现从抽象变具象的美感，通过绘画游戏，让学生认识线条的魅力，了解线条形状的想象要注意线条疏密变化，从线到形再到具体事物的添加，让学生不但体会造型的乐趣同时也开发了孩子们想象力。

在开始上课的时候，我给学生创设了愉快而又新奇的学习氛围，伴着不同动感的音乐，学生随意画一条线，音乐停后，师生欣赏自己的作品——看上去乱乱的线条，彼此谈感受，孩子们兴奋不已，不知从和谈起，我告诉他们我能将这乱乱的线变成美丽的画面，顿时，孩子们的兴趣十足……我的课开始使每个孩子都有了兴趣，所以这节课课堂活跃，效果很好。

在画过线条之后，我把主动性交给学生，发挥学生自主学习能力，引导欣赏作品，分析作品，发现问题，解决问题，不仅培养学生的分析能力，也提高了孩子们的自主探究，合作学习，以及美术鉴赏力，如在欣赏学生作品时联系自己的作品进行想象，我设计了这样几个问题：小朋友是怎样添加的？为什么这样添加？你画线条时应注意什么？你所画的线条成了许多形状，你能把它想成什么呢？等…。学生既欣赏了作品又能和自己的画相联系，使学生的思维开拓，大胆想象，轻松的获取了美术知识。

最后，学生在添加时想象力丰富，作业生动形象、妙趣横生，课堂效果很好。

在这一节课中，我把激发兴趣、鼓励发现、引导活动作为重点，学生在愉悦的气氛中增强了想象力和表现力，而作为教师最大的收获是在教学中适时地引导学生在游戏中发现美、创造美，并愉悦的参与了他们的活动。再今后的教育教学中，我要不断改变教学手段，努力的开发学生的想象力、创新潜能，关注学生的新发现，新思路，抓住他们的思维火花，使课堂教学充满生机和活力。

纸的游戏教案篇四

本节课的主要教学目标是引导学生寻找色彩，认识色彩，表现色彩。体验不同色彩所表达的不同感觉。下面我们来看看《色彩游戏广场》的教学反思，欢迎阅读借鉴。

本课我设计了四个展馆，“色彩知识馆”、“色彩游戏馆”、“色彩图书馆”、“色彩展览馆”。每个展馆都有丰富的内容，学生们都兴趣盎然。这一课在做做、玩玩、说说、画画中结束了，时间好象过得特别快，大家都有意犹未尽的感觉。

爱因斯坦说过：“我认为，对一切来说，只有热爱才是最好的教师，它远远超过责任感。”于是我在四个展馆中都注重教学“趣味化”的设计。例如在色彩知识馆中就以魔术“变变变”的方式把色彩知识传授于游戏之中，本来很枯燥的色彩知识变成了一种乐趣。符合学生的心理特征，提高了学生的学习兴趣，增强了课堂效果。在色彩图书馆中让学生体会了关于色彩的故事，诗歌、绘画，这些丰富的课堂内容并让学生领悟到，颜色在我们的生活和情感领域里发挥着不可替代的作用。

加强了学生探究式学习的培养。在色彩知识馆中我让学生自由用桌子上的三原色两两相加，通过记录得出红色+黄色=橙色，红色+蓝色=紫色，蓝色+黄色=绿色，这三个公式。为了让学生明白红、黄、蓝三色是不可调配的，又让学生继续用桌上所有的颜色进行调配，得出结论。培养了学生创新精神和自主探究解决问题的能力。让学生在实践中求知，在实践中创造。给学生提供自我发展的舞台。

纸的游戏教案篇五

这节课我主要利用了做游戏和小组活动的方式让学生学习得数是6的加减法，学生在一种活泼、开放的氛围中轻松地学习，取得了很好的教学效果，达到了设计这一课时的教学目

标。“兴趣是最好的老师”，只有学生在对所要学习的知识产生了兴趣之后，才能够产生学习的动力。

在课一开始，我以猜数游戏引入本课，学生都觉得非常有趣，气氛相当热烈，这样学生的注意力就可以集中起来，进行下面的游戏。又在后面安排了分一分棋子的环节，通过学生自主合作探究来经历把数字6分成两份的过程，使学生产生了很浓厚的兴趣，这样就收到了事半功倍的效果。同时我还体会到不仅要让学生产生学习兴趣，还要设法保持住他们的学习兴趣，不能只停留在表面，而是要激发学生的学习潜能，这样才能使每一个学生在原有的基础上都获得不同程度的发展。在教学过程中，学生也说出了不少我在备课时没有想到的答案，发挥出了他们丰富的想象力，而且还能够给予合理的解释，对于这样的学生，我也及时地给予了肯定和鼓励。这一点也充分地说明了国家新课程改革的必要性，旧的灌输式的死板的教学理念是对学生的一种制约和束缚，如今的学生想像力丰富，思维敏捷，看问题总有自己独特的视角，如果我们一味地追求统一的答案，那只会把学生丰富的想像力扼杀掉。本课时的题目就有两道题都是开放性的，答案不唯一，只要学生能够做出合理的说明，就应肯定并且鼓励学生作出不同的答案。只有这样才能充分放手给学生，做到真正意义上的以学生为主体，让课堂真正成为学生放飞思维的舞台。

这节课还有一些不足之处，首先自己有一些紧张，思绪不够清楚，表达不够自然；其次，这节课的内容较多，有游戏、故事和习题，在各个部分过度的问题上就把握得不是很好，对孩子常规的要求也不够完善，有时会忘了让他们把摆出来的学具收回去；再次，上课时语言表达不够严谨，在提出个别问题后，学生不能明白问题的意思，而未能得出合理的答案；由于考虑到一年级孩子识字不多，我没有安排好板书，板书不规范。课堂采用“一问一答”的教学模式，没有充分发挥学生的主动性等等。课后聆听了一些老师对我这节课的点评，使我成长了很多，同时也看到自己在课堂上的不足之处，为今后上课打下良好的基础。在今后的课堂上我要把课

堂还给学生，充分发挥学生的主动性，营造学生的自主课堂。不断的专研教材和教学方法，我相信行动就会有收获。

《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

纸的游戏教案篇六

平时，我们经常开展猜谜活动，幼儿对猜谜游戏很感兴趣。如何巧妙地将猜谜和歌曲融为一体，是我一直思考的问题。在思考中，我很自然地想到动物猜谜的音乐活动，于是我就选择并设计了本活动——动物猜谜歌。它既能丰富幼儿说唱、问答歌曲的知识，又能从中体验到语言艺术的精妙。

活动选自福建省新编教材，此活动将民间游戏——猜谜和音乐说唱形式融为一体，既传承了旧的活动形式，又保持了趣味性，有效地发挥幼儿的创造性。

在活动前我先让孩子回家和爸爸妈妈一起准备了2个动物的谜语，要求谜语一定要体现动物的特征，在活动中教师与幼儿共同创设“森林动物王国”的活动环境，当幼儿随着美妙的

音乐融入其中时，激发了孩子参与活动的热情。在活动中，幼儿积极主动地参与，以说、唱、问、答的方式与教师、小伙伴一同游戏，依据已掌握的节奏，模仿或自由地表演小动物。这对教师也提出了要求，本活动是第一课时，所以幼儿在创编时不是很熟练，有必要进行第二课时，在第一课时掌握歌曲节奏的基础上进行创编，效果会更好。也可将主题扩展至其他类别，如：人物、植物、水果等，对拓宽幼儿的创造性思维会更理想。若将民间游戏纳入活动（如：以猜拳的游戏形式边问边答），更能增加活动的趣味性，持续参加活动的热情。

纸的游戏教案篇七

根据教学计划要求，本周科学内容有个小制作《自制连通器》，为了体现人人参与的原则，我在上周五就发了个通知条到每个家长手中，让他们给自己的孩子带两个透明的一次性塑料杯和一根吸管来园。周一早上，家长们陆陆续续领着孩子来交材料，一会儿杯子就垒了高高的几摞。

上课时，我讲完了制作过程就该孩子们自己操作了，当值日生把几摞杯子发完后，还有七个孩子没有杯子，经过调查是因为几个小朋友忘记带了。看着那几个没有完成任务而失落的孩子，我不忍心批评他们，因为我知道这是家长的失误，毕竟孩子还太小，于是，我采取了合作游戏的形式，让每个孩子都能快乐参与。

制作的过程看似简单但对于孩子而言有一定的难度，特别是用铁钉在杯子上戳洞：力气小了戳不破，力气大了洞口太大容易漏水，操作不当甚至容易戳到手指。根据这种情况，我让一些动手能力稍弱的孩子主动送一个杯子给没带杯子的孩子，让他们两人合作完成一个连通器，这样自己杯子里的水就可以流到另一个杯子里了。

看着一个个连通器里流动的清水，孩子们欢呼着、高兴地蹦

着……

纸的游戏教案篇八

- 1、发展幼儿钻、爬、跑、跳的能力及动作的灵活性、协调性。
- 2、培养幼儿练习钻、爬、跑、跳的兴趣，调动幼儿参加体育活动的积极性。
- 3、培养幼儿集体意识和规则意识。

1、起点线前分别放四个拱形门，门前摆放四个垫子距4米左右处拴一条需要幼儿跳起来才能摸到的绳子，绳子上挂着与幼儿人数相等的香蕉模型。

2、幼儿扮小象，分成人数相等的四队，分别站在起点线后。

3、通过情景导入游戏的玩法和规则要求。

4、当听到“请小象去采香蕉”的信号后，各队第一名“小象”，钻过山洞（拱门），爬过草地（垫子），跑到“香蕉”下，跳起来各采下一个“香蕉”，跑回本队与第二名“小象”拍手后，站在队尾。第二名“小象”在拍手后出发，游戏依次进行，最后一名“小象”归队后，以最快的一队为胜。

1、听到信号后，第一名幼儿才能出发。

2、第二名幼儿被拍手后，才能出发。

3、每个幼儿必须采到“香蕉”后，才能跑回本队。

4、每个幼儿自能采一个“香蕉”。

本次的活动是为了综合观察幼儿钻、爬、跑、跳、灵活性和

协调性而设计的。通过本次活动我发现幼儿对于综合性的体育游戏兴趣更高，幼儿的集体意识和规则意识较之刚入园时有所提高，而且幼儿钻、爬、跑、跳的能力及动作的灵活性、协调性较之刚入园时有很大的进步。今后，我会针对幼儿的兴趣创设更多有益有趣的体育游戏。