

# 最新火柴棒数学教案 摸球游戏教学反思(汇总8篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。那么教案应该怎么制定才合适呢？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。

## 火柴棒数学教案篇一

今天执教北师大版四年级数学上册第八单元《可能性》中的最后一课《摸球游戏》，旨在让学生在摸球游戏过程中感受事情结果的可能性，并且如何判断可能性大小，教学内容相对简单。

整节课让我记忆犹新的应该是毕俊伟这个比较个性的孩子的表现了。毕俊伟，班里的小龄生，行为较古怪，总是“不按指示行动”，爱咬衣物，但是思维很灵活。当做到逆向思维训练的第三题时，“盒子里有6个球，不可能摸到红球”根据这个定性的描述，写出盒子里的球，在安静的空间里，一个稚嫩坚定的声音出现了，第三题的答案很多种！很多种？我一下子愣住了，因为在预设中没有预设到，只是根据前面练习题的规则中，大家好像潜移默化地认为无非就是红球和白球两种颜色。当毕俊伟同学说出“可以是6个黑球”或者“5个蓝球1个黄球”时，全班愣住了！因为在他们的意识里，根本就没有想到过其他情况。那毕俊伟同学的想法究竟对不对？就这个另类的答案，同学们展开了一场激烈的辩论，最后达成共识：六个黑球既满足了盒子里有六个球，也满足了不可能摸到红球，所以这种想法是可行的！我想，这要比老师生搬硬套教给学生可能性的大小与什么有关，或者如何判断可能性这个记忆会来的更深刻吧！感谢毕俊伟，给这个平淡的课堂激起一层浪花。

整节课，学生的参与状态是积极的，可能学习内容简单，他们也非常感兴趣，练习题的设计也比较接地气，抽奖、摸牌，……学生们七嘴八舌的发表自己的见解，就连平时当和尚都懒得撞钟的郑誉杰都积极发言了呢！

在课堂中，对于如何设计有层次的练习，仍然困惑着我。难点学优生掌握快，学困生难接受，有些知识点要两三倍的时间甚至更多；简单的内容，照顾到了学困生，但是学优生就无所事事了，有点荒废了时间。比如《摸球游戏》这节课虽然内容容易掌握，但是老师仍不敢放手让学生自主探索，除了和学生差异有关，估计和这个班级的纪律也有关吧，今后，教师根据根据需要，适时地放手，大胆地放手，相信学生会给我一个奇迹，一份惊喜！

## 火柴棒数学教案篇二

《弹涂游戏》一课来说，其重点在于学习和掌握弹涂版画的表演方法，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，把本课设计成两课时的教学活动课。

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”。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，笔者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，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。

## 火柴棒数学教案篇三

《摸球游戏》是北师大版三年级上册第八单元“可能性”第一课时的教学内容，是在学生初步感知事件发生的确定性和不确定性的基础上进行教学的。旨在让学生了解事件发生的可能性有大有小，知道可能性的大小与数量的多少有关，并能用语言进行描述。

利用有趣的游戏导入，既可以激发学生兴趣，促进学生对新课内容产生强烈的求知欲望，同时也能加深对以前所学知识的理解和巩固。更重要的是营造了一个宽松、民主、和谐的学习氛围，有利于学生积极主动地参与课堂教学，迅速集中注意力，充分发挥了学生的主体能动性。

教学中我设计了现场抽奖活动、帮神秘朋友设计放球游戏、让学生用“一定”、“经常”、“偶尔”、“不可能”等词语描述生活中一些现象。如，练习设计中的填空题和判断题、帮张阿姨分析她买的奖票是否能中奖等，都是围绕日常生活中事件发生的确定性、不确定性及可能性大小来练习的，既巩固了本节课所学知识，又将知识学习的终极点延伸到生活中，同时也整合了课程资源。

“教学过程中，我组织每个学生参与到摸球游戏中去，让他们亲历知识探索的过程，理解事件发生的可能性有大有小，可能性的大小与数量有关，有些事件是不可能发生的。如在装有9个黄球和1个白球的盒子里摸出黄球的可能性大，摸出白球的可能性小，不可能摸出一个红球。渗透”生活中还有形形色色的.骗术存在，有些事件的发生只是偶然现象，一定要冷静分析，正确判断。”以此为契机对学生进行正确的人生观、价值观的教育。

玩是孩子们的天性。我抓住孩子爱玩的心理。上课伊始，先进行摸球有奖游戏，学生的学习积极性一下子被调动起来了，因此分组合作学习进行得非常顺利。好奇心驱使他们认真摸球，积极思考，踊跃发言，通过自己的努力验证大家的猜测，体验到了成功的喜悦。当孩子们有些疲倦时，我顺势开展了一个班级抽奖活动——让同学们把写有自己学号的纸条放进盒子里，邀请一位听课老师从中抽出一名幸运之星。同学们更加兴奋了，纷纷猜测会抽到谁，课堂进入了高潮。这样的设计既达到了放松的目的，又将巩固训练落实到位，学生在玩中学，学中悟，悟中得。

## 火柴棒数学教案篇四

- 1、让学生学会探索并准确计算与10有关的加减法。
- 2、会根据实例建立 $a - \square = b$ 的数学模型，并求减数。

1、体现了练习课的特点。整堂课的教学设计紧紧围绕练习课的原则进行的，即练习课要体现练习为主线原则；练习课要体现练习的形式与层次。练习有易到难，层层递进。从加法题到减法题，从基本题到拓展题。

2、使原本枯燥乏味的练习变得生动有趣。我根据低年级学生的年龄特征将整堂课的练习用一个故事贯穿始终，一题紧扣一题，衔接自然，并制作了生动形象的多媒体动画使教学内容变得有趣味性，充分调动了学生的积极性。

3、教学手段多样。在教学中我采用了多种教学手段尽可能地让课堂活跃起来，比如，用手势表示数，同桌交流，开小火车，自由说，指名说等等都起到了渲染课堂气氛的作用。

4、注重学生思维的训练，培养学生的口头表达能力。每一层次的练习反馈后并不是急于收场而是引导学生仔细观察题目有什么规律，当学生知道了答案后我总是反问一句为什么这样想？你是怎么知道的？从而归纳概括出计算的几种方法：可以想分与合，可以借用一定的学具，还可以顺着数、倒着数，最后引导学生想分与合最简便，这样不仅开拓了学生的思维还提高了学生的口头表达能力。

在于学生还显得比较拘谨，发言声音较轻，互动不够，缺少激情，以后在这方面还有待改进。

## 火柴棒数学教案篇五

1、探索呼啦圈的多种玩法，学习滚圈的动作。

2、体验游戏的快乐。

3、发展幼儿空间辨别能力和空间想象力。

4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知

识。

- 1、数量与幼儿人数相等的呼啦圈。
- 2、场地中画两条宽50厘米的跑道。
- 3、音乐、障碍物。

在幼儿进行滚圈游戏时，教师要注意提示幼儿动作要领。

一、教师带领幼儿随音乐进入活动场地，并进行热身运动。

二、让幼儿探索呼啦圈的多种玩法并进行展示。

1、师：小朋友你们知道这是什么吗？你们玩过没有？你们是怎么玩的？你们来试一试，玩一玩，看看都有哪些玩法，你们想怎么玩就怎么玩。

2、幼儿进行尝试。教师巡回观察，并请个别幼儿展示。

3、幼儿再次尝试。

三、玩游戏“汽车司机”，学习在一定距离内滚圈走的动作，并能绕过障碍物。

1、师：小朋友，看老师在干吗呢？（教师做开汽车的动作）引导幼儿回答是在开汽车。

2、师：我们都是小汽车司机，来开一开我们的小汽车吧！（教师带领幼儿做开汽车动作）。小司机们，快停下来吧，我们的汽车出现故障了。哦，原来是我们的轮胎坏了，把我们手中的呼啦圈当做轮胎把它们送到修理厂去吧，看看哪个司机运送轮胎的动作最灵活、最熟练。

3、教师示范滚圈的动作，边示范边提示动作要领：小朋友跟

在轮胎的后面，双手推动轮胎向前滚动，要尽量让轮胎在跑道内滚动，不要让轮胎离开地面，看到障碍物后慢慢绕过去，运到对面后第二个小朋友接着运。

4、幼儿站两排，进行练习，教师在旁边进行指导。

5、幼儿分两组进行比赛。

四、放松活动。

师：我们的轮胎修好了，小司机们跟我一起做（教师带领幼儿跟随音乐进行放松活动）。

从这堂课，我们也看出一堂教学活动是要发挥教师的主导性，不放任自流，还是要尊重孩子的自主性，顺其自然。不管哪种占主导，都应该处理好教的方式，让孩子们感觉不到被教，一切像一场游戏活动。教无定法，无论采用哪种教学方式，都必须作用于人的感官才能发挥作用。教学方式实质上是一种刺激手段。讲授法、提问法刺激听觉感官，示范法、观看法刺激视觉感官，练习法、游戏法综合刺激各种感官……因此，教学方式的成败与否，关键是看能否发挥出它应有的刺激性。教师要不断锤炼自身的刺激能力，如独具特色的肢体动作，极富渲染的表情神态，变化多端的语言声调等，这是实现教学方式刺激性的基础。因此优秀的教师应该时刻关注孩子的肢体、眼睛、嘴巴，了解孩子的内心状态，及时调整自己的教学方式。

## 火柴棒数学教案篇六

《套圈游戏》 在教学过程中我努力作到以下几点：

两位数进位加法的竖式计算

在课堂中，我列举表格引导学生运用“比较”这一方法，估

出淘气的分数可能高。教师顺势指导，也可以用整十数来估计。学生的思维处于非常活跃的状态，学习效果较好，突破了教学难点。

新课改的数学计算课堂提倡算法多样化的教学理念，在课堂中，学生积极思考，运用“口算”和“笔算”两种方法进行计算，特别是竖式计算，学生列出了三种：分式列、整体列、接着列。我引导学生进行对比，让学生自己客观的选择，寻找最准确、最合理的竖式计算方法，力图培养学生主动发现、认真思考的好习惯。

以上三点是在教完这节课后的小结，同时，我认真反思，总结经验，发现还存在着一些不足：

1、情境的创设有些费时，整体性不强，应该让各个环节处于一个完整的大情景中，可以利用六一儿童节这一情景，“准备节目——为小明准备礼物”，这样，与学生的生活更近，兴趣更高。

2、对于提出数学问题的能力还应当加强培养，而且学生读题的能力也应当加强训练，尤其是图表。

3、培养学生发展初步的估算意识这一难点未在课堂上完全突破，在接下的两节训练中才完全突破。4、学生在口算、竖式计算的计算过程中，我在教学中没有做到进行对比引导让学生明白竖式计算的方便之处。

## 火柴棒数学教案篇七

### 《彩墨游戏》

《彩墨游戏》是人民美术出版社小学美术教材第五册第十五课。

## 一课时

本课属于“造型表现”领域。通过教学，让学生在在游戏中感受彩墨与宣纸的特性，体验彩墨画的乐趣。本课所涉及到的技法，包含着中国画的基础技法，可以说，这是一课中国画的入门课，会为今后的不同阶段的中国画学习奠定技法、认识和情感态度等方面的基础。但本课却没有刻意强调技法，而是从学生的需要出发，从学生的兴趣出发，充分考虑到学生的能力水平及未来发展的持续性，重点强调的是感受彩墨游戏中的偶然现象和意外效果，体验彩墨画的艺术美感。从而激发学生热爱民族艺术的情感。

心理学家对儿童美术发展进行评定研究后指出，八岁左右的孩子是“美术发展的黄金时期”，这一时期，涂鸦仍然他们的天性，是一件极快乐的事。他们的绘画是一种出于本能的创造性游戏，是非常主观化的。孩子们会出于自己心灵和观念上的一种愉悦，无拘无束的涂抹出非常迷人的作品。儿童的这种绘画心理发展现状与本课的设计达到高度的协调，孩子们一定会被激发起创作的灵感。 本课的绘画形式、工具材料对于三年级学生来说，是陌生而又新鲜的，学生的兴趣和好奇心一定非常浓郁，但全新的技法对他们来说也是一种挑战。看似简单的彩墨游戏，细细品味起来却包涵了很多内涵：中国画的笔墨技法、又好似现代的构成艺术、形、色与情感的融合等都标志着这一课将是学生在造型、表现领域上的一次飞跃。

依据新课程标准及教材要求，我将目标按以下三个维度来表述：

- 1、知识技能方面：通过彩墨这种绘画形式，使学生在游戏中掌握简单的笔墨方法，初步认识中国画，了解绘画工具。
- 2、过程与方法方面：通过学生个人和合作的方式参与活动，让他们充分体验美术活动的乐趣，并在尝试探索的过程中发

展美术的实践能力。

3、在情感与态度方面，让学生体验、感受彩墨画的乐趣，在彩墨游戏中发现偶然现象和意外效果，激发学生热爱民族艺术的情感，增强合作意识。

让学生在游戏里去发现彩墨与宣纸产生的一种特殊变化。

笔上水分的多少与不同的变化。

我在教学中创设一种轻松愉快的游戏情境，课的结构从对工具材料的特殊体验开始，到在“奇妙笔法”中创研新奇独特的笔法；从以小组为单位的“调墨大赛”到“快乐合作”时的尽情挥洒，都无一不体现游戏的快乐与轻松。在游戏中技法的难度被化解，而后的欣赏研讨与个性创作正是在教师潜移默化的引导下，学生从游戏行为一步步过渡到“学习行为”上来，从“随意涂抹”到“个性表现”，学生已经进入了创作角色，从而一步步的进入艺术的殿堂，充分体现了以学生为本的教学理念。

教学中我注重教法的趣味性和游戏性，加强教学中的直观原则，尽量淡化概念，深入浅出，用学生的视角和语汇来为其定义，引导学生勇于实践，大胆探索。教学设计以情境烘托为基础，以激发兴趣为先导，以审美教育为主线。通过游戏激趣、引导发现、指导观察，综合探究等教学方法，充分调动学生的口、眼、脑、手多种感观参与教学，从而达到教学目的。

在本课的教学中，我将学法的指导渗透到各个教学环节中。通过引导学生观察感受，分析思考，尝试体验，大胆表现，鼓励学生进行合作性与探究性学习，教会学生思维方法。让学生在充分的艺术实践中发挥主动性，培养学生的自主学习与合作交流的能力。

由于孩子们对新奇事物的好奇天性，对手中新材料有着按捺不住的好奇，所以课的起首部分，我设计直接进入主题：玩玩笔、墨、纸，让孩子们用自己的独特方式、方法观察感受笔、墨、纸。再将笔蘸水或墨在纸上自由涂画，进一步感受纸性。然后再说说几种工具材料的特点。借着孩子们的好奇心，我向他们介绍文房四宝和其中笔墨纸砚的悠久历史，以及中国画颜料中例如藤黄、花青、石绿等名称美丽，做工独特的中国画颜料，介绍中国书画是具有深厚中国艺术精髓的文化瑰宝，初步让学生感受中国画的独特魅力。通过感受、欣赏，在轻松的游戏提升一种文化氛围，有利于学生了解中国文化，涵养人文精神。

这时学生已经在纸上画了一些线条，基本上都是中锋用笔。为了让学生探讨笔法，我设计了“奇妙笔法”环节，让学生自己动手自由地在纸上画，创造性地用笔画不同线条、形状，看哪个小组能创新笔法，并到黑板上演示这种方法。学生边画边讲，侧锋、逆锋、散锋、滚笔、顿、挫等方法都从孩子们的笔下出现了，虽然他们的命名还很幼稚，但孩子们是实实在在地掌握笔法，并巧妙地完成了笔法的演示过程。

墨法是彩墨画以及中国画的主要色彩，是本课的难点，为了让学生理解“墨分五色”的道理，我先让学生看一幅画，观察画中墨的特点，孩子们一下子就认识到有浓淡变化的墨色是那么美，那淡墨是哪来的呢？讨论之后我让学生分组进行调墨大赛，规定时间内，看哪组调出的墨色最多，并讨论墨色变化的关键是什么？色彩是否也可以这样变化？再让学生欣赏教材中画家吴冠中的彩墨画，体会墨的浓淡交融、色的闪烁跳跃之美。通过这个活动，学生逐步理解了墨的变化是无穷的，并且在实践中认识到水是彩墨画中的重要材料，控制水分的多少就会得到浓淡干湿不同的墨色。

之后，我告诉孩子们我知道一种非常好玩的方法，于是我演示了破墨法的一种，并随意点上不同色点和水，让学生感受这种因宣纸的特性而产生的独特效果是那样有趣，并请学生

发挥想象，看看它象什么，给它起个名字。

然后请每个小组在一张大纸上，尝试创造一种彩墨方法，展示给同学们看。我的演示起到了抛砖引玉的作用。在教师的引导下，学生的思维开始活跃起来，他们不再只用墨色分开的形式画，而主动研究色、墨、水的不同结合方法。自由自在的游戏形式打开了学生的创意空间，这种直观、形象、自由、美好的形式创造了活泼生动的绘画气氛，有效地培育了良好情感的幼苗。

在学生创造出有趣的彩墨方法之后，我让学生继续挥洒，让色墨、笔、水在宣纸上任意狂欢、尽情嬉戏。学生在美术实践中获得了快乐，并互相找一找在彩墨游戏中产生的偶然现象和意外效果，从中体验简单的变化中蕴含着的无穷乐趣。

集体合作让学生充分体验了彩墨游戏的快乐，也从中得到了很多笔墨技法的锻炼和经验。然而合作的方式却不太适合个性风格的发挥及独特构思的展示，而且三年级的孩子已经初步具备了个性创作的能力。为了能让彩墨游戏上升为具有独特风格的彩墨画，我设计了“彩墨创作”这一环节。

生活是创作的唯一源泉。从心理发展中的认识过程来看，创作的过程就是对生活的理解和感受的过程，没有感知生活的基础就不能产生丰富的想象。儿童的创作过程无疑也是这样。所以我首先让学生欣赏一组展现生活中美丽空间的摄影作品，灵动的线条和瑰丽的色彩一定会促动他们的创作灵感。然后我让学生观察分析两幅画，哪一幅画更美，为什么？目的是让学生初步理解有变化、有对比的画才能产生节奏及韵律的美。

我又适时地播放名家作品欣赏，并简单做以讨论分析，让学生感受到艺术家们是运用绘画语言抒发情感，张显个性。学生逐步体会到艺术创作的魅力。而后，我让学生独立创作一幅彩墨构成来表达自己的心情及感受，并给画命题。这

时，学生画中的笔法更熟练了一些，而且，这次的画是注入了生命和情感，所以看起来更生动更完美，更具有个性化。

作品评议时，我设计的评价方式是：注重自我评述，让学生充分表述自己的创作内涵及情感；带以他评，同学们可以互相说说每幅画的不同特点；稍加点评或教师不作点评，只是帮助他们表述清楚。我尊重每一件作品的表达方式，我要让学生明白，自己的表述是最重要的。我相信，艺术是个人经验和自我外化的一种形式，是可视的思想和情感的投射。如果一件艺术作品被人所接受，所尊重，所认可，那么这件艺术作品的创作者也就被接受并受到尊重，他的兴趣和自信心就会得到加倍的`保护和提升。

总结时，我告诉学生们，其实我们今天在游戏中已经掌握了国粹艺术中国画的基础技法，学生会感到非常吃惊和自豪。借此机会，我继续简介中国画的历史文化及在世界上的地位，并且让同学们关注中国画，收集相关知识，使学生在课内的兴趣得以发展持续。相信久而久之，这种兴趣就会转变为持久的情感态度。

《彩墨游戏》一课属于“造型表现”领域。本课所涉及到的技法，包含着中国画的基础技法，可以说，这是一课中国画的入门课。学生对彩墨方法的兴趣浓郁，是他们非常喜欢的教学内容。对本课的反思我从以下四个方面入手：

教师在整个教学过程中贯穿了一种轻松愉快的游戏情境，课的结构从对工具材料的特殊体验开始，到“奇妙笔法”中创研新奇独特的笔法；从以小组为单位的“调墨大赛”到“快乐合作”时的尽情挥洒，都无一不体现游戏的快乐与轻松。并且在游戏中教师巧妙的将技法的难度化解开来。而后的欣赏研讨与个性创作正是在教师潜移默化的引导下，让学生从“游戏行为”一步步过渡到“学习行为”上来，整节课的设计本着从学生的需要出发、从学生的兴趣出发的宗旨，充分考虑到了学生的能力水平及未来发展的持续性。

三年级学生还处于直观性和感性认识的心理阶段中，而本课的笔墨技法属于中国画中理性化的知识体系。教师能够充分考虑到学生的心理和生理发展特点，在教学中加强了教法的趣味性和游戏性，逐步提升学生的学习兴趣。教师在重视趣味性的同时更重视教材的知识和技能。教学中加强了直观的直观原则，可以看出教师尽量淡化概念，将知识和技能深入浅出，转化为学生容易接受的形式。用学生的视角来观察、以学生的语汇来为中国画的概念和技法来定义，通过引导学生观察感受，分析思考，尝试体验，大胆表现，鼓励学生进行合作性与探究性学习，教会学生思维方法，让学生在充分的艺术实践中发挥主动性，培养学生的自主学习与合作交流的能力，充分体现了以学生为本的教学理念。学生在这样的课堂中一定会学有所获、学有所得的。

可以看出，教师在评价的设计中非常尊重学生的每一件作品的表达方式，让学生明白，自己的表述是最重要的。其中体现了一种以人为本的教学观念。艺术是个人经验和自我外化的一种形式，是可视的思想和情感的投射。教师尊重每一个学生、认可每一件作品，那么这些艺术作品的创作者也就被接受并受到尊重，他们的兴趣和自信心就会得到加倍的保护和提升。

### 一、教学内容方面：

本课的内容以涂鸦为主，重点强调的是让学生在在游戏中感受彩墨游戏中的偶然现象和意外效果，体验彩墨画的艺术美感。在学生掌握了彩墨方法之后，可以尝试进行彩墨画的写生和创作。小学中年段的写生不必强调形象的似与不似，而是表现一种意象的写生，一种具有童贞同趣、扑拙的写生。创作可以是涂鸦的情感表现，也可以用彩墨画的形式表现任何一种题材的儿童创作画。

### 二、课时设计方面：

将现在的一课时增加到两课时、三课时或更多。现在的教材所安排的《彩墨游戏》是一课时，而在课堂上学生强烈的好奇心和学习兴趣却是短短的一课时所不能满足的。所以，增加课时一方面可以使学生的技法更加熟练，另一方面也可以有效的延续学生的学习兴趣。

### 三、教学方法方面：

彩墨画是一种以中国画技法为基础的绘画形式。但在儿童画教学中教师不必强调技法的掌握，而是让学生体会到“画无定法、创新为本”的境界，着重于儿童的个性表现。在教学中用感知和观察自然来拓宽学生的眼界、积累兴趣，创设宽松自由的创作环境让学生尽情发挥。结合中国画欣赏，提升课堂中的文化氛围，有利于涵养人文精神。

## 火柴棒数学教案篇八

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这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

生的可能性的大小在 $0\sim 1$  (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。