

最新比赛场次教学设计一等奖(实用5篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

比赛场次教学设计一等奖篇一

比赛场次教学反思本节课我的感触很多，只有自己亲身经历赛课，才能找出其中的优缺点，这也使我对自己的一个新的认识。首先，这节课是学生喜欢的生活中的数学，从内容、选题上我觉得很适合总的来看是一节比较成功的课，最值得欣慰的是我已经突破了以前传统的教学模式，在每一个环节上我都体现了新课程、新理念，学生能够自主学习、合作交流。学生们通过分组讨论，能逐步总结规律，整堂课学生兴趣很高，兴致很浓、气氛活跃，研究讨论特别起劲。他们不但轻松地掌握了本课的知识目标，还经历了科学探讨的过程。实际师生互动，给学生更大的学习空间和思考时间。其次，在本节课中我也有许多不足。

在教学过程中，存在一个问题，提出的问题没有层次，导致小组活动时刚开始出现盲目性，有些细节问题对学生指导不到位，缺少让学生之间的互评。总之，通过这节课我收获很多，其中有成功也有不足。在以后教学工作中，我要多多学习新课程的理念，积极投身到新课程改革和校本教研中去，进一步提高自己的教育教学能力和水平。

比赛场次教学设计一等奖篇二

比赛场次的问题在三年级下册学生已有过初步接触，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实际问题。本节课是在已有知识的基础上的进一步发展。主要是借

助解决比赛场次的实际问题，引导学生通过画图、列表发现规律，体会解决问题的策略，包括从简单的情形开始寻找规律，也包括列表，作图等，而不仅仅是为了解决类似比赛场次的问题，因此要给学生充分探索解决问题策略的空间，并帮助学生理解解决问题的策略。

整节课，既有学生独立自主的探索活动，又有小组合作的探究活动；既有基础知识的学习，又有课本知识的发展和延伸。我认为总的来看是一节比较成功的课，最值得欣慰的是我利用课件帮助学生理解了什么是单循环制比赛，引导学生从简单的情形开始寻找规律，让学生列表或画图时从两个队参加比赛开始，从简单到复杂寻找规律。在例题的讲解中，在给学生留足空间和时间的的基础上，抛出问题后让学生独立思考，放手让学生去分析和讲解，这样大大培养了学生独立思考和口头表达能力。课堂上充分调动学生学习的主动性，通过小组交流、讨论，然后得出答案，提高了学生解决问题的能力 and 小组间团结协作的能力。

总之，通过这节课我收获很多，其中有成功也有不足：如：一是课堂中面向全体学生做的不到位，很多学生学习的积极性没有充分调动起来。二是在运用 $\frac{n(n-1)}{2}$ 这个公式时否，部分学生没有理解 $n(n-1)$ 各表示什么、为什么要除以2？在以后教学工作中，我要多多学习新课标的理念，积极投身到新课程标准和教学研究中去，进一步提高自己的教育教学能力和水平。

比赛场次教学设计一等奖篇三

比赛场次的问题在三年级下册学生已有过初步接触，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实际问题。本节课是在已有知识的基础上的进一步发展。主要是借助解决比赛场次的实际问题，引导学生通过画图、列表发现规律，体会解决问题的策略，包括从简单的情形开始寻找规律，也包括列表，作图等，而不仅仅是为了解决类似比赛场次的问题。

题，更重要的是要学会从简单的问题入手，寻找规律来解决问题。对于用等差数列的求解方法，让学生自主探究方法比较难，我是出示方法，让学生根据列表来寻求理解算式各部分表示什么意思得以解决。

反思整个教学过程，既有学生独立自主的探索活动，又有小组合作的探究活动；既有基础知识的学习，又有课本知识的发展和延伸。利用课件帮助学生理解了什么是单循环制比赛，引导学生“从简单的情形开始寻找规律”，让学生列表或画图时从两个队参加比赛开始，从简单到复杂寻找规律。在例题的讲解中，在给学生留足空间和时间的的基础上，抛出问题后让学生独立思考，放手让学生去分析和讲解，教师只是点拨引导，这样大大培养了学生独立思考和口头表达能力。课堂上充分调动学生学习的主动性，通过小组交流、讨论，然后得出答案，提高了学生解决问题的能力 and 小组间团结协作的能力。虽然教学效果还不错，但是我想如果在课堂整体的把控上进行适当调节，教学效果会更好。

比赛场次教学设计一等奖篇四

一、创设问题情景，激发学习兴趣。

本课通过学生最关心身边的话题入手；提出整节课的中心问题，把问题作为教学的出发点，激发学生学习的兴趣，让学生带着明确的解决问题的愿望去探索新知识、形成新的技能。课堂实践下来发现学生对本节课要解决的问题较感兴趣，也比较乐学。

二、教会学生必要的学习方法。

首先要解决的问题是四支对要进行几场比赛，问题的解决对学生而言是一个难点，我首先采用尝试教学法，让学生先独立完成，其次才让他们在小组讨论和图表展示相结合的方式关键是通过要达成以下目标：1. 学会用符号表示各个球队，

为后面探究问题提供方便，同时让学生学会这种方法，为以后学习作好铺垫。2. 会用列表、画图等方法解决问题。3. 培养有序思考的能力。实践下来，效果比较理想。

三、自主合作探究。

数学教学是以学生为主体的数学活动。课堂上要努力体现先教后学、自己探索、小组合作相结合的方法，充分给予学生合作、交流、实践、探究的时间和空间。让学生经历学习、思考的全过程。提供给学生充分进行数学实践活动和交流的机会，使他们真正理解和掌握数学知识、思想和方法；运用数学的思维方式解决生活中的实际问题。在这一过程中，我具体安排了以下几个环节：

(1) 独立思考，小组交流，相互取长补短。在小组内，每个学生都讲述自己的解题方法，并对其他学生的解法充分发表自己的看法。通过这个过程，试图培养学生数学交流的能力，并通过交流使学生学会倾听。

(2) 全班汇报。组织学生合作并发现不同的方法，使学生体验方法的多样化，锻炼学生的发散思维能力。

据课堂观察，学生能在交流的基础上对自己的方案进行思考并作修正。我欣喜地发现学生很有潜力，他们所想到的方法并不都是教师预设之中的。

这节课是学生喜欢的生活中的数学，从内容、选题上我觉得很适合，总的来看是一节比较成功的课，在每一个环节上我都体现了新课程、新理念，体现了我校开展的尝试教学法，学生能够自主学习、合作交流。学生们通过分组讨论，能逐步总结规律，整堂课学生兴趣很高，兴致很浓、气氛活跃，研究讨论特别起劲。他们不但轻松地掌握了本课的知识目标，还经历了科学探讨的过程。实际师生互动，给学生更大的学习空间和思考时间。

比赛场次教学设计一等奖篇五

“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：

1、创设问题情境，激发学生学习的兴趣。

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。

2、探索学习方式多样化。

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。

3、让学生大胆讲出自己的想法和做法，不怕学生错。

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：1、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。

文档为doc格式