

游戏说课稿幼儿园 天平游戏说课稿(大全7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？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

游戏说课稿幼儿园篇一

各位老师，大家好！今天我说课的题目是大班音乐游戏《我会变》。

一、说教材：

音乐是幼儿的天性，幼儿园的音乐教育是促进幼儿全面发展的重要手段。如今，倡导“让幼儿主动学习，让孩子成为学习的主人”已成为教育工作者的共识。然而，如何在你教我学的歌唱活动中发挥孩子的主体性，使枯燥平淡的歌唱教学变得生动活泼和富有儿童情趣，是我们常常遇到的一个问题。本次活动意在打破传统单一教学模式，通过师幼互动，运用形象生动的肢体动作配合轻快的节奏，以鼓励、赏识的方法来调动幼儿的积极性，主动性和创造性，使幼儿愉快地投入整个活动中。而《我会变》是一首旋律生动活泼、节奏感强的幼儿喜欢表现自我的教材，它通过一个引子——橡皮泥，创编出周围事物形象的肢体动作，容易引起幼儿的学习兴趣。

二、说目标：

当代教育论认为教育过程就是师生交往积极互动，共同发展的过程。师幼互动是本活动的教法学法的最大特点，一方面，幼儿是音乐活动的探索者，学习者和创造者，幼儿带着对音

乐的热爱，带着对音乐教育活动的期盼、带着各种各样的问题和挑战，主动积极地参与到音乐活动中，自由地与音乐交流、大胆地表现自己优美的动作，对于音乐活动的愉快体验主动与老师沟通，吸取经验，并获得教师的支持、帮助，与鼓励。另一方面，教师是幼儿主动学习的引导者、支持者和促进者，也是幼儿音乐表现和艺术创造活动的发现者、欣赏者和学习者。教师为幼儿营造一个愉快、欢乐、无拘无束的音乐游戏氛围，从而有效地激发幼儿音乐学习和不断创新的动机兴趣，充分体验到音乐游戏所表达的快乐，让幼儿有充分表现自我的机会。为此，我为《我会变》这一活动确定了以下的目标：

- 1、在初步学会歌曲的基础上，联想创作、续编歌曲。
- 2、尝试跟随音乐用身体动作表现周围环境中的各种事物，提高身体的表现能力。
- 3、体验与同伴沟通、协作带来的快乐。

三、说重难点：

根据目标，我把活动的重点定位于：让幼儿尝试跟随音乐用身体动作表现周围环境中的各种事物。对此，大班幼儿有了一定的经验认识和表现能力。通过教师的引导，幼儿的模仿到自创的肢体动作，与相似的事物联系起来，使活动呈现了趣味性，同时寓教育于生活情境、游戏之中。我将难点定位于：如何更好地与同伴沟通、协作。

四、说准备：

为了更好地服务于本次的活动目标，完成活动内容，我作了以下准备

- 1、魔术帽一顶，魔术棒一根、橡皮泥。

2、各类造型卡片3张（香蕉、猴子、打棒球的人），空白卡片人手一张。

3、课前学唱歌曲《我会变》。

五、说教法：

教育心理学家认为：“学习者同时开放多个感知通道，比只开放一个感知通道，能更准确有效地掌握学习对象。”根据幼儿的学习情况，本次活动我运用了直观法、演示法等教学方法。直观法是因为这个年龄段的幼儿思维具有明显的具体形象性特点，属于典型的具体形象性思维，所以在幼儿园音乐教育中贯彻直观性原则非常重要。以看卡片上图案的形式直接刺激幼儿的视听器官，能使教学由难变易，活动开展得生动活泼，从而激发幼儿参与的兴趣。采用演示法是因为能引导幼儿有目的地、仔细地观察教师的动作，启发幼儿积极思维，将看到的具体形象和肢体动作联系在一起，是解决活动重点和难点的有效方法。

六、说学法：

遵循幼儿学习的规律和幼儿的年龄特点，在《纲要》新理念的指导下，整个活动，始终以幼儿为主体，变过去“要我学”为现在的“我要学”。遵循由浅入深的教学原则，幼儿在唱唱、听听、看看、想想、动动的轻松气氛中掌握活动的重、难点，幼儿将运用观察法、游戏法、互相学习等方法。接下来我会在活动过程中一一呈现。

七、说过程：

我采用环环相扣的程序为本次活动设计的流程如下：

一、复习歌曲《我会变》

1、律动进场，鼓励幼儿自由的变变变。

该环节教师主要是复习歌曲内容，并尝试让孩子身体创造性地表现各种造型。由于幼儿的年龄特点，对学习的认识很大的程度都依赖于行动，那么鼓励幼儿扮演自己最喜欢的造型既能满足幼儿的天性，又能在音乐游戏中让幼儿体验快乐。在幼儿扮演自己造型的同时，也让幼儿相互学习到同伴表演的不同造型。

2、导入，引出活动主题。

你们变出的东西可真多！今天老师请来了一位超级变变变大师。（出示一人）他的本领非常大！瞧，他都变了些什么？（欣赏泥工作品），这些东西是用什么变的？用一块橡皮泥变出这么多的作品，难怪他叫超级变变变大师。

该环节主要观察泥工作品的不同造型。在活动开始，充分利用孩子的这段有意注意时间，引导幼儿观察各种泥工作品的不同之处，并鼓励他们讲述造型之独特处。

二、超级变变变

1、今天我们也来玩个“超级变变变”的游戏。不过这次我没有为你们准备橡皮泥，因为我决定把你们每人都变成一块“橡皮泥”。我现在是大师哦！

——变——（师用魔术棒空中一挥舞），橡皮泥，变好了吗？

——我要用橡皮泥开始变变变了，哪块橡皮泥愿意借我用一下（请一名幼儿）

2、根据音乐，塑造形象：（伴奏音乐《我会变》）

前奏：（师呈动脑筋状）

第一段：师从上到下不停的捏一捏幼儿。

第二段：将幼儿双腿拉开，两只手呈爪状，额头上写个王字，塑造出一只大老虎。

师：谁猜出我刚才用橡皮泥变出了什么？

老师当大师，幼儿扮演橡皮泥，带领幼儿用《我会变》的曲调将动作引入歌曲进行游戏表演。

3、分析动作和音乐

谁知道我刚才在捏橡皮泥时，伴奏用了哪个歌曲的音乐？出示《我会变》谱子。

（前奏）响起时，我做了什么动作，表示什么意思？

（第一乐段）我第一步做了什么动作？为什么？橡皮泥必须是软软的，才能被人们随意塑造出各种漂亮圆润的形状。

（标记）

——我来摸一摸你们这些橡皮泥是不是软软的？没有变软，不行，得赶紧捏软（师双手全身捏），软了吗？（师全身扭动）

（第二乐段）第二步就要干什么了？将你前面想好的东西，快速变出来。（标记）

（最后一句）把你变的東西大声说出来，让大家看看象不象！

——你们跟着我跟着音乐一起来捏橡皮泥吧！

三、幼儿练习游戏

1、给幼儿分组一人扮演“大师”一人扮演“橡皮泥”，根据

音乐自由想象进行塑造。

——这个变变变的本领都学会了吗？

师：接下来，我们就两个两个小朋友一起合作表演“超级变变变”，一个小朋友当“橡皮泥”，另外一个小朋友当“变变变大师”。要求：跟着音乐，变变变。

该环节主要是鼓励幼儿自由创编动作，但创编过程中一定要尊重儿童的个性。创造型的儿童往往具有独特的人格特征，教师特别要注意因材施教，尊重他们的一切想法和做法，充分发挥他们的潜能。这与教学活动的主体性原则相一致。好奇、冒险、自信是典型的创造素质，选择这一教学内容很能满足具有这些品质的小男孩们创造欲望，变老虎、变机器人、变恐龙怪兽，分腿弓背搭南浦大桥，几人组合成宇宙飞船。在这一活动中，教师还非常理解和保护幼儿的这些创造性表现，不管是小小的变化，还是不怎么样美的组合，都以鼓励、赞扬的口吻，为幼儿的创造力品质成为稳定的心理品质打下了基础。

2、幼儿角色互换，再次进行音乐游戏。并请客人老师猜一猜，他们变出了什么。

该环节活动中让幼儿塑造自己熟悉的东西，用动作表现，同伴猜出了，体验到了成功的快乐。幼儿通过想象塑造大量的日常生活、大自然中那些有趣的物体，他们的塑造不是重复，而是创造性的再现，他们克服一些困难，与同伴合作、交流完成一件作品，这也成为他们继续探索和主动学习的动力，从而有利于他们良好学习品质的形成。

活动过程中可能会出现“橡皮泥自动变形”，再次强调游戏的规则：橡皮泥不能动，只能由大师帮他捏揉。

四、超级变变变冠军争夺赛。

（一）、三人合作游戏

1、小朋友都学会了超级变变变游戏，接下来，我要加大难度：双人合作、超级无敌变变变。

——教师出示图片：请看大屏幕，这是什么，怎么变呢？
（听幼儿讲述并示范）

2、会玩了吗？我们的超级变变变大赛马上就要开始了哦，看谁才是我们的大师之王！

——先请这边7个做大师。每个大师在剩余小朋友里面挑选两块橡皮泥。等我数到十，大师手里必须拉好两块橡皮泥。再根据我出示的图片内容，大师将两块橡皮泥变出这个造型。再由评委亮分，评委老师会根据你的作品打出大星或小星，看谁是我们超级变变变最后的冠军。

——出示图片。唐僧骑马、妈妈盘腿坐着抱娃娃、吸尘器吸西瓜。

幼儿根据音乐“雕塑家”逐一塑造出各种物品。并请评委老师依次为作品打星。

3、重选大师，重新组合游戏。

——蛇、蝴蝶

4、为我们的冠军颁奖。

该环节主要激发幼儿创造动机。创造动机在创造活动中具有激活、指向和维持调节功能。对学前儿童来说，他们整个心理活动尚处于无意识为主的阶段、目的意识和自主意识较差。因此，教师要善于激发孩子的创造动机，使他产生内在的、自主的参与创造活动的要求。儿童的创造动机可以以培

养“问题意识”着手，教师可以经常向幼儿提出一些启发性的问题进行讨论、交流。幼儿积极思考、大胆想象，由此，可以迸发出富有创造力的思维火花。同时将该活动提高一个阶梯，并推向高潮。

游戏说课稿幼儿园篇二

一、说教材：

二、说目标

活动目标是教学活动的起点和归宿，对活动起着导向作用。根据小班幼儿年龄特点以及实际情况，以幼儿快乐情绪的激发为主要目的，在活动中渗透多种知识经验与能力的培养，让幼儿在活动中体验快乐，在活动中获得发展，因此我把本次教学活动的目标确定为：

1. 教幼儿练习钻过70厘米高的障碍物。
2. 尝试在游戏中灵活地钻爬，发展幼儿动作的协调性及灵敏度。
3. 培养幼儿愉快地与同伴交往的能力。

在目标的确立上我考虑到了整合性，如在体验游戏的活动中，突出了情感、习惯、态度等方面的价值取向。

活动重点：

学习钻的方法，体验身体活动的乐趣。

三、说准备

为使活动呈现趣味性、综合性、活动性、寓教育与游戏活动

之中，我做如下活动准备：

- 1、物质准备：各种颜色鲜艳、大小不同的塑料圈若干、音乐课件与头饰。
- 2、知识经验的准备：利用日常生活中，让幼儿熟悉《找朋友》的音乐。

四、说教学法

《纲要》还强调幼儿是中心，教育活动应以幼儿的需要、兴趣、尤其是幼儿的经验来进行的，学决定教，在活动中我对自己角色的定位是一个活动的参与者，我希望和孩子共同游戏，共同探索布垫的玩法，所以在教学过程中我采用了以下几种教学法：

- 1、尝试法：陶行知先生说过：“做中教，做中学，做中求进步。”在活动中我就鼓励幼儿尝试探索不同的布垫玩法，通过尝试、商量、合作使幼儿的技能得到提高。
- 2、情境教学法：教师有目的的创设具有一定情绪色彩的形象与场景，创设一个自由宽松的环境，让每个幼儿都有机会参与尝试，以引起孩子对学习的兴趣，()使孩子的能力得到培养。

五、说活动过程

根据小班幼儿的年龄特点和认知水平，结合活动目标，循序由浅入深、循序渐进的教学原则，我设计了以下四个环节。

第一个环节是热身运动，这是在开展体育活动中必不可少的环节，我让幼儿在音乐中跟着我随音乐做热身操，使幼儿的身体各个环节得到舒展，从心理和生理上都进入状态。第二个环节是自由探索钻的方法来做游戏，通过这个环节充分调

动幼儿参与活动的积极性，让幼儿尝试各种钻的方法，从中感到成功的乐趣。

第三个环节是关于钻圈的游戏，整个活动由易到难，由浅入深，逐层深入。

通过以上活动设计的开展，让幼儿能够通过游戏寓教于乐，激发幼儿参与体育游戏的兴趣，让幼儿真正从活动中体验快乐！

今天我所展示的这个活动希望在座的各位老师能给予批评指正，让我在以后的教学实践中，在新的教育理念的熏陶下，和孩子一起探索，一起成长！谢谢！

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](#)

游戏说课稿幼儿园篇三

《猜谜游戏》是义务教育课程标准实验教材一年级下册第五单元的口语交际。这是要求学生能正确、流利、态度自然、大方的念出谜面。并能把怎样猜出谜语的道理说清楚。要提高学生的想象力、判断力、表达力以及识字能力。本节课重

点是指导学生正确、流利、大方的念出谜语，把怎样猜出谜语的道理说清楚。难点是引导学生说的过程说清楚，说明白，培养学生说话大方、听话认真的习惯。

二）、说教法

口语交际教学的目标是使学生具有文明和谐的人际的素养。在教学中，力争作到给学生创设情境，激发学生在实践中得到听话、说话的训练。这节课主要运用“自主、合作、探究式”的教学方法，使学生主动参与到教学中，得到口语交际的训练，也培养学生的想象力、判断力和表达能力。

三）、说学法

口语交际是听话、说话的发展，是一种双向甚至多向互动的言语活动。一年级的口语交际的关键是创设情境，激发学生想说的兴趣和欲望。本节课一开始创设谜语王国的情境，激发学生想猜谜语的兴趣。学生通过谜语大赛的闯关游戏，先练习说出自己收集谜语和创编谜语的过程，再通过老师的示范，学生自己总结评价，明确了出谜语和猜谜语的'要求。然后学生上台表演出迷、猜谜，再由学生自己评价，逐步培养学生说话完整、态度自然大方，听话认真的习惯。最后，本课还设计的颁奖典礼，使每个学生都能品尝成功的快乐，获得成功的满足感，增强口语交际的自信心和勇气。

四）、说教学过程（见教案）

教学目标

- 1、能大方的出迷，正确地猜谜并能把怎样猜出谜语的道理说清楚。
- 2、激发相互交流的兴趣，敢于发表自己的看法。

3、提高学生的想象力、判断力、表达能力和识字能力。

教学重点

指导学生清楚地表达自己的意思。

教学难点

提高学生的想象力、判断力、表达能力和识字能力。

教学方法

自主、合作、探究

德育目标

通过口语交际，培养学生说话自然大方、有礼貌的习惯。

教具准备

图片、录像、生字卡

教师活动

学生活动设计意图

教学过程：

一、激趣导入

1、带学生进入谜语王国；

2、提议在谜语王国举办谜语大赛，出示课题“谜语大赛”。

二、初步说话，选出大赛记录员

- 1、说说作记录员的要求；
- 2、为大赛记录员受牌，发参赛选手的名单。

三、举办大赛

（一）、大赛第一关

- 1、介绍大赛程序；
- 2、宣布第一关比赛要求；
- 3、示范收集谜语的过程。

（二）、大赛第二关

- 1)、宣布比赛要求；

师范出谜，指导学生猜谜，并把怎样猜谜的道理说清楚；

- 2)、总结说话要求。

- 1、参观谜语王国；

- 2、入座，准备比赛。

- 3)、发表自己见解，提出作记录员的要求；

- 1、学生自愿报名；

- 2、学生选出记录员。

- 4)、明确大赛过程、要求；

- 1、试说收集谜语的过程；

2、自行评议是否过关。

5)、明确第二关比赛要求；

1、认真看教师示范；

2、照样子出谜和猜谜；

3、须生评价是否过关。

激发学生的猜谜兴趣

创设大赛情境，形成生动有趣、逼真现实的口语交际氛围，初步练习说话。

培养学生听话认真，敢于发表自己意见的习惯。

指导学生正确评价别人，培养说话有礼貌，能清楚表达自己意思的良好说话习惯。

（三）、学生互动

让学生找自己最喜欢的谜语卡片和同学互猜，并互评是否过关。

四、颁奖

五、作业

把自己喜欢的谜语卡片张贴在板报中，课间交流，留心识字。

1、自主交流猜谜、自主评价，并通报记录员；

2、记录员记录过关者。

获奖者说说获奖的心情。

让每个人都有说话的机会，体验口语交际的乐趣。

让学生树立自信心。

扩展识字，让学生作识字的有心人，留心在生活中识字。

游戏说课稿幼儿园篇四

《绘画游戏》这一课属于“造型表现”学习领域，目的是让学生在游戏中了解线的变化，根据线随意变化产生的图形进行联想设计，添画上各种具象或抽象的形象。激发学生学习美术的兴趣，充分发挥想象力，培养创新精神。让学生在新颖的教学活动中体验学习美术的乐趣，尝试新的绘画方法。

具体目标为：

1. 了解本课绘画游戏的基本方法。
2. 会利用随意线条形成的图形，想象添加形象，完成一幅有趣的画。
3. 激发学生学习美术的兴趣，体验美术活动带来的乐趣，培养学生丰富的想像力。

根据学生的实际情况，我把本节课的教学重点定为：学习利用随意线条形成的图形，想象添加具象或抽象的形象。教学难点定为：巧妙地利用随意形，添加生动有趣的形象。

心理学家布鲁纳认为：学习是一个主动的过程。对学生学习内因的最好激发就是激发学生对所学内容的兴趣，即来自学习活体本身的内在动机，这是直接推动学生主动学习的心理动机。低年级学生活泼、好动，游戏是他们最喜欢的一种活

动形式。因此，在设计活动时，我主要通过“形的联想”、“走迷宫”、“迷宫探宝”等游戏环节来引导学生思考、探索、发现和创作。在整个教学过程中我尊重学生学习的规律，由易到难，由简单到复杂，由探索再到创新这样一个过程。

在教学中，为了更好地突出重点、突破难点，体现课程设计注重人文关怀，侧重学生的体验过程，针对低年级学生的心理特点和认知规律，我遵循“教为主导，学为主体”的教学思想，通过游戏情景的创设，引导学生主动探索，体验学习的过程，培养学生自主学习和主动探究的意识，发展学生的想象力、提高学生的创造力；通过评价激励，引导学生积极互动，体会创作的快乐。为了更好地激发学生参与活动的兴趣，我还设计了“摸奖”的游戏来奖励在活动中表现突出的学生，充分凸显美术活动的学科特点，同时也让这些图画带给学生更广阔的想象、思维空间。

（一）课前组织教学。在轻柔的音乐声中，稳定学生情绪，提示学生准备好学习用具，为上课做好准备。

（二）谈话导入。在这一环节中我以“小朋友们，你们喜欢做游戏吗？今天老师为你们准备了许多有趣的绘画游戏。想不想一起去玩一玩？”这一谈话直接引出课题，激发学生参与活动的兴趣。

（三）“形的联想”游戏。在这一游戏环节中，我引导学生从常见的圆形、三角形再到不规则的图形展开联想，并通过添画的方法来创造新形象。使学生在联想添画的过程中发现不同的图形、不同的方向都会带来不同的联想。为后面学生对“迷宫路线”随意形成的图形展开丰富的联想和添画服务。

（四）“走迷宫”游戏。在这一游戏环节中，我首先向学生展示一幅幅线条随意画，请学生在音乐的伴奏下伸出手指跟着一起弯弯绕绕地画线，感受线条的连贯性和随意性，同时

也为下面的活动作铺垫。

（五）“迷宫探宝”游戏。在这一游戏中，因为学生有了先前对图形的联想、添画经验，我就尝试先让学生来“探宝”，并利用小组探讨、交流、演示的形式来培养和锻炼学生自主学习的能力。然后再出示教师的范例，使学生感受不同个体联想、添画的内容也是不尽相同的，同时引导学生发现不同的图形可以组合起来联想、添画，感受绘画游戏的神奇、有趣。另外，我设计了一个看图思考的练习，向学生出示四幅“迷宫图”，让学生说说哪张迷宫图最容易让我们添画，从而可以有效地指导学生创作。

（六）作品欣赏。在“作品欣赏”过程中，我分别引导学生从画家的作品和学生的作品中感受画面的神奇、有趣和丰富的想象力，同时也了解线描装饰和涂色装饰的两种方法，拓宽学生的创作思路，激发学生的创作欲望。

（七）学生练习。在这一环节中我鼓励学生用走迷宫、联想、添画的方法自己来创作一幅神奇而有趣的画，锻炼学生的想象能力和创作能力。我首先引导学生根据提示说说画画时要注意什么？然后在学生创作的同时，展示一些配有音乐的图片、作品等，营造轻松的学习氛围，让学生在优美的旋律中展开思路、大胆创作，体验绘画游戏带来的快乐。

（八）活动评价。在这一过程中首先通过展示学生作业，引导学生自评、互评，感受不同作品丰富的想象力和趣味性。然后教师再总结、评价，鼓励学生在美术活动中积极想象，大胆创新，实现美术活动的价值。

游戏说课稿幼儿园篇五

教学目标：

1、通过天平游戏，发现等式两边都加上（或都减去）同一个

数，等式仍然成立，等式两边都乘上一个数（或都除以一个不为0的数），等式仍然成立。

2、利用发现的等式性质，解简单的方程。

教学重点：

利用发现的等式性质，解简单的方程。

教学难点：

发现等式两边都加上（或都减去）同一个数，等式仍然成立，等式两边都乘上一个数（或都除以一个不为0的数），等式仍然成立。

教学活动：

活动一：创设情境，建立模型。

1、（出示天平）

（两边的质量相等。 $5=5$ ）

2、现在我在天平的左侧再放2克砝码，右侧也加2克砝码，你们发现了什么？

怎样用算式表示。（ $5+2=5+2$ ）

3、分别在天平的两边放上相同质量的砝码，你们发现了什么？怎样用算式表示。

生动手实验，列算式

5、你能写出一个等式吗？

$$□x=10□$$

7、通过上面的游戏你发现了什么？（小组交流）

8、你们再推想一下如果天平都减去相同质量，天平会怎样。先看书，再动手验证你的想法。

9、通过刚才两组游戏，如果我们把天平作为一个等式的话，你发现什么数学规律？小组交流。

（通过天平游戏，发现等式两边都加上（或都减去）同一个数，等式仍然成立）

活动二：解释运用：解方程

1、求出 $x+8=10$ 中的未知数 x

（1）什么是未知数？

（2）根据刚才我们的游戏，你会求 $x□$

方程两边都减去8

$$x+8-8=10-8$$

$$x=2$$

（3）怎样检验？

2、试一试：求未知数 x

理解题意，解方程

活动三：建立模型。

1、看书：说一说你收集到哪些数学信息？

2、等式两边都乘上一个数（或都除以一个不为0的数），等式能成立吗？你怎样验证？

3、解释运用：解方程

（1）饼400克，你能提什么数学问题？

（2）怎样列方程？

$$4x=400$$

（3）怎样解方程？

4、试一试：解方程。

游戏说课稿幼儿园篇六

??【教学目的】

1、培养学生学习水墨画的兴趣，使画画成为引导学生拓宽知识面的一种手段。

2、了解鸟类的形象特征、生活习性和生存本领。

3、培养创新意识，发展创造力。

【教学重点】

学会运用水墨来表现鸟的特征。

【教学用具】

1、学生：收集有关鸟的资料、图片、绘画作品及绘画用具。

2、教师：鸟的'实物、图片、绘画作品及绘画用具。

【教学时间】

一课时。

【教学过程（）】

一、启发阶段

1、同学们有没有听过达·芬奇画鸡蛋的故事？

2、谁把这个故事简单的讲给老师听听：）

哦，达·芬奇小的时候画的画并不好，后来老师让他专门画鸡蛋，经过他的努力，终于成了一个大画家。

3、今天沈老师也想让同学们来画鸡蛋。（揭示课题：水墨游戏）

二、探索阶段

1、老师这儿为大家准备了一张宣纸，还有不同深浅的墨汁，你可以用墨汁在宣纸上画鸡蛋，也可以用你想到的方法来画。

（学生自由上来在宣纸上画鸡蛋）

（鸟类）

4、出示鸟的图片或标本，请大家分析一下鸟的特点。

头像个小鸡蛋

鸟身体像个大鸡蛋

尾巴

脚爪

5、师按照学生们的意思在他们画的鸡蛋上添画出鸟的特征，并得出口诀：

想画鸟，鸡蛋找。

头像小鸡蛋，

加上嘴和眼，

身体像个大鸡蛋，

添上尾和爪，

就是一只鸟。

三、表现创造

1、你们学会用水墨方法画鸟了吗？

2、画画之前，老师还想给大家几点提示。（出示学生作品）

提示一：黑乎乎的墨在宣纸上会变戏法，毛笔上多一些水就出现淡墨的效果，少一些水就是浓墨的效果，简单的变化中蕴含着无穷的乐趣，请你也试试这些变化。

提示二：画鸟儿的眼睛和嘴的时候，水要少些，以免过于渗化。

提示三：鸟画好后，可以在周围画上环境点缀一下。

3、学生作画，教师巡回辅导。

四、评价总结

- 1、为既画得快又画得好的同学开一个水墨画展览。（打出横幅：四1班学生水墨画展）
- 2、没有展出的同学请他做个评论家，用一句话或一个词评价展出的作品。
- 4、师小结：画画的表现方式多种多样，同学们可以大胆尝试用自己的方法去画，老师相信，你们都能够取得成功：）

游戏说课稿幼儿园篇七

作为一名人民教师，总不可避免地需要编写说课稿，借助说课稿我们可以快速提升自己的教学能力。说课稿应该怎么写呢？以下是小编精心整理的《猜谜游戏》说课稿，欢迎阅读与收藏。

《猜谜游戏》是义务教育课程标准实验教材一年级下册第五单元的口语交际。这是要求学生能正确、流利、态度自然、大方的念出谜面。并能把怎样猜出谜语的道理说清楚。要提高学生的想象力、判断力、表达力以及识字能力。本节课重点是指导学生正确、流利、大方的念出谜语，把怎样猜出谜语的道理说清楚。难点是引导学生说的过程说清楚，说明白，培养学生说话大方、听话认真的习惯。

口语交际教学的目标是使学生具有文明和谐的人际的素养。在教学中，力争作到给学生创设情境，激发学生在实践中得到听话、说话的训练。这节课主要运用“自主、合作、探究式”的教学方法，使学生主动参与到教学中，得到口语交际的训练，也培养学生的想象力、判断力和表达能力。

口语交际是听话、说话的发展，是一种双向甚至多向互动的

言语活动。一年级的口语交际的关键是创设情境，激发学生想说的兴趣和欲望。本节课一开始创设谜语王国的情境，激发学生想猜谜语的兴趣。学生通过谜语大赛的闯关游戏，先练习说出自己收集谜语和创编谜语的过程，再通过老师的示范，学生自己总结评价，明确了出谜语和猜谜语的要求。然后学生上台表演出迷、猜谜，再由学生自己评价，逐步培养学生说话完整、态度自然大方，听话认真的习惯。最后，本课还设计的颁奖典礼，使每个学生都能品尝成功的快乐，获得成功的满足感，增强口语交际的自信心和勇气。

（见教案）

教学目标

- 1、能大方的出迷，正确地猜谜并能把怎样猜出谜语的道理说清楚。
- 2、激发相互交流的兴趣，敢于发表自己的看法。
- 3、提高学生的想象力、判断力、表达能力和识字能力。

教学重点

指导学生清楚地表达自己的意思。

教学难点

提高学生的想象力、判断力、表达能力和识字能力。

教学方法

自主、合作、探究

德育目标

通过口语交际，培养学生说话自然大方、有礼貌的习惯。

教具准备

图片、录像、生字卡

教师活动

学生活动设计意图

教学过程一、激趣导入

- 1、带学生进入谜语王国；
- 2、提议在谜语王国举办谜语大赛，出示课题“谜语大赛”。

二、初步说话，选出大赛记录员

- 1、说说作记录员的要求；
- 2、为大赛记录员受牌，发参赛选手的名单。

三、举办大赛

（一）、大赛第一关

- 1、介绍大赛程序；
- 2、宣布第一关比赛要求；
- 3、示范收集谜语的过程；

（二）、大赛第二关

- 1、宣布比赛要求；

2、师范出谜，指导学生猜谜，并把怎样猜谜的`道理说清楚；

3、总结说话要求。

1、参观谜语王国；

2、入座，准备比赛。

1、发表自己见解，提出作记录员的要求；

2、学生自愿报名；

3、学生选出记录员。

1、明确大赛过程、要求；

2、试说收集谜语的过程；

3、自行评议是否过关。

1、明确第二关比赛要求；

2、认真看教师示范；

3、照样子出谜和猜谜；

4、须生评价是否过关。

激发学生的猜谜兴趣

创设大赛情境，形成生动有趣、逼真现实的口语交际氛围，初步练习说话。

培养学生听话认真，敢于发表自己意见的习惯。

指导学生正确评价别人，培养说话有礼貌，能清楚表达自己意思的良好说话习惯。

（三）、学生互动

让学生找自己最喜欢的谜语卡片和同学互猜，并互评是否过关。

四、颁奖

五、作业

把自己喜欢的谜语卡片张贴在板报中，课间交流，留心识字。

1、自主交流猜谜、自主评价，并通报记录员；

2、记录员记录过关者。

获奖者说说获奖的心情。

让每个人都有说话的机会，体验口语交际的乐趣。

让学生树立自信心。

扩展识字，让学生作识字的有心人，留心在生活中识字。