

最新变向跑教学反思(实用11篇)

7. 环保标语能够引导人们养成低碳环保的生活习惯，为可持续发展作出贡献。环保标语的创作需要注意哪些方面？以下是一些建议和方法，希望能对你有所启发。这里有一些创意十足的环保标语范文，让我们一起来欣赏和学习吧！

变向跑教学反思篇一

本课以“健康第一”为指导思想，在新课标的引导下对教学内容进行灵活的处理，以学生的运动兴趣为出发点，关注学生个体发展，注重学生学习能力的培养。本节课让学生在练习中带着问题去思考，激发学生的学习兴趣，提高学生的学习能力。

二、教材分析

跳跃是人体基本活动，也是小学体育教学的重要内容之一，深受小学生喜爱。跳跃与游戏的内容丰富，生动有趣。通过跳跃与游戏的结合，不仅给学生带来了欢乐，而且为学生提供了展示自我的机会；不仅能有效地使学生获得基本的动作知识与实用技能，而且能有效地促进和发展学生的跳跃能力，使学生身心得到和谐地发展。

三、学情分析

水平二的学生其注意的集中性和稳定性较差，在观察时往往也只注意事物较突出的特征，缺乏顺序性。独立意识也开始增强，已经不满足于单纯地听老师的话，希望能够自主思考的空间。因此，在实施体育教学中，应充分尊重学生的实际，给学生更多地思考和展示空间，评价方式多采用鼓励、启发等语言。帮助学生树立自信，热爱体育锻炼。

四、教学目标

【知识与技能】

能够说出动作要点，80%的学生能完成跳远的动作。

【过程与方法】

通过跳跃的游戏练习，发展速度、协调、下肢力量等身体素质。

【情感态度与价值观】

培养勇敢、不怕困难，勇于进取的心理素质和体育精神。

五、教学重难点

【重点】

掌握跳跃游戏方法，提高学生的跳跃能力。

【难点】

助跑与起跳技术的结合。

六、教学方法

1. 讲解示范法：通过精练适度的语言讲解，使学生获得正确的动作概念；以优美的示范，利于学生模仿正确技术。
2. 纠正错误法：由于学生之间存在个体差异，完成练习的情况各有不同，通过纠正错误学习正确的技术动作，避免运动损伤的产生，提高学习的自信心。
3. 分解练习法：通过分解技术动作，降低技术动作的复杂度，更易于让学生掌握动作，激发学习欲望，获得成就感。

4. 完整练习法：通过完整动作的学练，帮助学生建立动作的整体概念和动作间的练习。

5. 游戏比赛法：通过游戏与比赛的穿插，帮助学生在快乐中学习，提高学生学习兴趣与练习效率。

七、教学过程

(一)开始部分(3分钟)

1. 课堂常规：体委整队，报告人数，师生问好，教师简要介绍教学内容，检查服装，安排见习生。

【教学意图】简短精炼的开始部分可以迅速让学生进入上课状态，锻炼学生做事不拖沓的习惯；课前对于着装的检查以及安全的提醒可以提高学生的安全意识，避免危险的发生。

(二)准备部分(5分钟)

1. 玩赛龙舟游戏

游戏规则：将学生分成4队，每队学生竖排一行，头扎红色布条，面向前蹲下，两手分别扶住前面一个学生的腰，比赛开始，学生同心协力蹲着前进，游戏当中，不能松手，队伍自始至终没有断队的现象，最快到达终点的一队为胜利。输的队伍蹲起五个。

2. 配乐韵律操：伸展运动、下蹲运动、体侧运动、体转运动、腹背运动、全身运动、跳跃运动、整理运动。

【教学意图】把平时枯燥的跑步活动寓于游戏活动之中，激发学生的创造性思维；配乐韵律操替代了传统的徒手操，在活动关节的同时，也让学生在欢快的音乐中放松心情，融入课堂。

(三) 基本部分(27分钟)

1. 导入：我会以情境进行导入。“同学们!青蛙王国一年一度的运动会要开始了!大家想不想当蛙王啊?”，由此导入本节课内容：跳跃与游戏。

【教学意图】通过运动会的情境设置，能够激发学生的学习热情，增强学生的竞争意识，让学生在接下来的学习中，更加严格的要求自己，有利于项目的学习与练习。

2. 示范：首先，我会组织学生呈四列横队，前两排蹲下，我在队伍的前方做侧面示范。示范前向学生提出问题：跳远一共分为几个步骤，经过学生回答总结得出三个步骤：助跑、起跳腾空、落地。

【教学意图】侧面示范有利于展示动作的侧面和按前后方向完成的动作，好的示范会引起学生学习的欲望，同时还会在脑海里建立初步的动作表象，同时适当的提问可以加深学生对动作的印象，引起学生对动作关键环节的注意。

3. 讲解：我会边讲解边做动作，讲解时我会提取口诀，如助跑起跳要自然，两腿屈膝靠胸部，落地屈膝要缓冲。

【教学意图】以口诀的形式讲解可以迅速抓住关键点，直接满足学生对于动作学习的需要，让学生的注意力完全放在教学重点上;而边讲解边做示范的方式，可以让学生对分解动作更好的理解，使动作理论迅速回归实践，迅速提取之前学习的记忆，达到事半功倍的复习效果。

4. 练习

(1) 原地预摆练习

动作要领：两脚左右开立，与肩同宽，两臂前后摆动，前摆

时，两腿伸直，后摆时，屈膝降低重心，上体稍前倾，手尽量后摆。

(2) 蛙跳辅助练习。

练习设置：两脚快速用力蹬地，同时两臂稍屈由后往前上方摆动，向前上方跳起腾空。

(3) 整体动作练习。

练习设置：让学生把预摆跟起跳腾空动作进行一个结合。在落地的时候强调要收腹举腿，小腿前伸，同时双臂用力后摆，并屈膝落地缓冲。

在以上练习过程中，会出现上下肢不协调，落地没有充分缓冲的问题。我会以正确动作示范和口头提醒的形式帮助学生改进。

【教学意图】通过循序渐进的练习，学生能在游戏的乐趣中掌握动作要领，通过教师的个别纠错与集体纠错，能够迅速帮助学生回归正确动作。

4. 检验：在检验环节设置游戏展示环节，全体学生以体育小组为单位，进行袋鼠跳比赛：让每组同学接力袋鼠跳，看哪组最后跳的最远。比赛过后，我会表扬获胜小组，鼓励其他小组，并让获胜小组分享胜利经验，互相学习。

【教学意图】在展示环节中让学生进行比赛是对整堂课学习效果的检验，游戏的形式可以培养学生间团结互助的意识，同时更加突出学生为主体的地位，并将整堂课的气氛推向高潮。

(四) 结束部分(5分钟)

1. 放松活动—配乐放松操。
2. 课堂小结：教师总结学练情况，表扬先进，激励全体学生。
3. 宣布下课、师生再见、回收器材。

【教学意图】通过放松环节帮助学生恢复疲劳，为下节课做好身心准备。教师的针对本节课的鼓励性评价，也为学生树立信心。

八、场地器材

标志筒4个、录音机1台、磁带、田径场、口哨。

九、预计负荷

练习密度：35%~40%；平均心率：125~136次/分；运动强度：中等偏上。

十、课后反思

变向跑教学反思篇二

本节课的授课对象是小学五年学生。他们天真活泼，模仿力强、喜欢表现，但好动，不能很好地控制自己的行为，一部分还存在任性、娇气等不良的心理倾向。为此，针对他们喜欢游戏、喜欢展示的共性特点和个性差异，我选择以跳绳为活动主形式，迎面接力为副教材。快乐跳绳，营造浓厚个人竞争和团体竞争氛围。

二、教学理念

在设计理念上，我认真渗透素质教育思想，积极创新体育教学形式，以学生的心理趋向为导向，面向全体学生，贯彻落实

“快乐体验”的课题思想，突出一个“新”字，体现一个“改”字，做到人人享有体育，人人都有进步，人人拥有健康。

三、教学目标

根据体育课程标准的学习领域目标，以及五年级学生的特点，我初步预设了本节课的教学目标：

1、情感、态度、价值观：激发学生积极参与体育活动的兴趣，让学生在活动中展示自我，快乐锻炼，增强团队合作意识和竞争意识。

2、知识与技能：发展协调、灵敏的素质，促进智力开发。

3、本节课的重难点：

重点：通过各种跳绳游戏的体验活动掌握一定的技能。

难点：在练习中，能够掌握跳绳活动方法，做到自主学练和合作锻炼。

场地器材：一块篮球场地、学生每人一条跳绳、录音机一台。

四、教法、学法预设

为了达成以上目标，突破重、难点，我初步预设本课教法和学法是：

教法：情境教学法、设疑法、演示法、练习法、激励法等。

学法：观察法、尝试法、游戏法、合作法、竞赛法、展示法等。

五、教学程序

（一）情景导入

对于五年级学生来说，有趣的游戏情景最能吸引他们进入课堂角色。整节课，我将以“跳绳王国”为主情景，去激趣。一入课就在情景中带领学生去旅游参观，学生的活动热情自然而然地被激发和调动出来。

（二）旅游第一站-----“过关”

通过创设“王国门岗”，指导学生两人一组，用脚玩“石头剪子布”游戏进行热身活动。

（三）旅游第二站-----“踩蛇尾”

我设计踩蛇尾活动，通过“甩、踩”游戏，让学生进一步开展热身活动，发展学生的迅速反应、灵敏运动能力。

（四）旅游第三站-----“抓尾巴”

教师通过“小朋友们现在我们到了小动物园，瞧！里面有很多的小动物，还有尾巴呢，我们来比赛一下，谁抓到的尾巴最多？”的谈话引导，指导学生进入本节课的主体活动，要求学生通过两人一组，一人把绳子绑在腰间，露出两端“尾巴”，想方设法保护好“尾巴”；另一人使劲去抓它；并轮流活动。教师边指导，要求注意动作规范和安全，边参与学生活动。活动中，学生兴致盎然，奔跑、躲闪，循环反复，在轻松愉快的情景中，达到了一定的锻炼强度。

（五）旅游第四站-----“迎面接力”

本站的主要目标是通过整合学科间的知识，以体育小组合作活动形式，促其思，启其智，炼其身。首先，让各小组在讨论用接力棒交接要领的基础上，先进行展示和交流。然后引导学生选择自己喜欢做法，组成新小组进行有序交接练习、

展示，让全体学生沉浸在愉快地学、练氛围中，享受体育活动的快乐，陶冶身心。

（六）旅游结束-----放松总结

播放歌曲《三步舞》组织放松活动，恢复学生生理和心理状态，进行课堂小结，评价，颁奖，渗透德育美育教育。

总之，本节课我将力求充分体现“教师主导，学生主体”思想理念，充分利用“自主学练、合作探究互动评价”等办法，充分调动学生的积极性和主动性，并及时鼓励表扬，促进学生身心发展，提高教学效果。

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](#)

变向跑教学反思篇三

尊敬的各位评委、老师，大家下午好！我是x号选手，来自xxx□今天我说课的内容是大象版四年级下册第五单元，第二课《制造平衡》，下面我将从教材、教学目标，教学重难点、教法学法、教学过程，板书设计6个方面进行我的说课。

教材分析：

《制造平衡》是义务教育课程标准实验教科书大象版小学四年级下册第五单元第二课。这节课是在《机械是什么》这一整体感知机械的基础上，具体感知杠杆的平衡。并为《我能撬起地球》中杠杆省力的研究做铺垫。

学情分析

平衡现象对四年级学生并不陌生，但学生更多的只是感性的生活经验，很少对其进行理性分析，更未曾上升到科学层面，本节，我着重带领学生，从科学层面认识平衡。

教学目标

根据本课的教学内容和学生现状，我制定了以下教学目标：

- 1、通过简单游戏，能准确判断平衡状态与不平衡状态。认识杠杆尺，钩码等实验器材。
- 2、通过实验，探究杠杆尺平衡的条件，并准确记录实验数据。根据探究过程和记录的实验数据，分析、归纳出杠杆尺平衡的规律。
- 3、通过小组合作交流，能够联系生活，说说自己知道的平衡实例。运用所学的知识解决相应问题。

为了完成以上教学目标，我会提前准备杠杆尺、钩码盒、实验数据记录表教具。

说教学重难点

根据本课教学内容和学生的认知情况，我把自行设计实验、探究平衡的实验过程做为了教学重点，把分析、整理数据、归纳出平衡的规律做为了教学难点。

说教学法

根据本课的特点，结合学生的知识层面，让学生轻松把握教学重点、突破教学难点，我确定以下教学方法：情境激趣法、多媒体辅助法、问题讨论法、实验探究法。以情境激趣展开这节课的教学，暗示引导；围绕教材的中心问题，各抒己见；通过讨论的办法激发学生学习的兴趣；通过实验探究法，指导学生掌握杠杆尺平衡的规律，并能通过实验加以验证。

在本课中我指导学生学习的方法为：观察发现法、动手操作法、自主探究法、合作交流法。

说教学过程：

根据“主导和主体”，“开放式教学和主动学习”之间的关系，以及学生的实际情况，我确定以下教学思路：

（一）设置悬念，激发兴趣。

上课时，我让学生先玩一个游戏。我出示一把尺子，请学生上台把一根尺子平放在一个手指上，不让他掉下来。学生根据生活经验能很快做出来。我会告诉学生这种情况就是平衡状态。同时，我会增加难度，在尺子一段放上橡皮，会怎样，学生会回答，尺子会掉下来。我趁机告诉学生这种情况是一种不平衡状态。然后，告诉学生今天我们手中的器材来制造平衡。

本环节我的设计意图是，看似简单的游戏，其实激发了学生的兴趣，探索的欲望被调动起来了，接下去的学习顺理成章。

（二）猜想假设，实验探究。在这个过程中，我设计了三个环节。

1、认识器材。

通过游戏学生的兴趣被调动起来，接着给学生介绍本节课我们借助的实验器材，杠杆、钩码。

2、研究等臂平衡。

认识器材时，我将有意先展示平衡状态，然后展示不平衡状态，随机提出研究问题：老师在左边第二格挂3个钩码，想想右边二格处应挂几个钩码才能使杠杆尺平衡？学生猜测，并分组进行验证。验证时，同时要求学生要分工明确，确保每个孩子有事可做，避免探究活动只是部分孩子展示自我的舞台。分组活动结束后，学生全班进行交流。如果出现不同结果，我会引导学生再次实验，寻找原因。接下来在交流实验探究过程中自己发现的问题，学生可能会提到在右边的其他位置挂上不同数量的钩码，杠杆尺也会平衡。我会根据交流的状况灵活地进行教学调整，开展不等臂平衡的研究。

3、研究不等臂平衡。

在交流等臂平衡的实验结果时，如果学生没有提出在右边的其他地方挂钩码也能使杠杆平衡，我会直接提出新问题：老师不规定同学们在右边第三格挂钩码，你们还有其他的方法让杠杆尺平衡吗？一石激起千层浪，学生的兴趣再次被调动起来。这时，我给学生充分思考的时间，进行猜测。交流时，我将学生猜测的情况记录在黑板上，同时告诉学生方法不仅仅这几种，可能还有更多，鼓励学生在验证猜想的同时想出更多平衡的方法。

本环节我这样设计意图，使学生经历了猜想、自行设计实验，进行探究验证的过程，充分体现了自主，合作，探究的教学理念。使学生的科学素养在操作与探索中得以培养，也使学生获取了数据，为整理分析数据，发现规律提供了基础。

（三）分析数据，发现规律。

我以谈话的形式进入，告诉学生，我们找到这么多是杠杆尺平衡的方法，那杠杆尺的平衡有没有规律呢。然后让学生对实验数据进行分析，讨论、研究，探寻杠杆尺平衡的规律。如果学生自己探究出来，我会请他们讲解，如果没有，我将引导他们探寻规律。

这个环节，使学生充分体现了自主，合作，探究的教学理念，也使学生整理分析数据，发现规律提供了学习保障。

（四）联系生活，拓展运用

科学研究的目的是科学应用，帮助解决生活问题。因此，我设计了两项练习：

1、让学生再次回到开课前的那个游戏，鼓励学生利用平衡规律，寻找不同方法让平放在手指上处于不平衡状态的尺子再次回到平衡。

2、寻找生活中的平衡现象。

变向跑教学反思篇四

小鸭找朋友是一个简单的故事，语言比较简单，有重复性，有利于小班孩子的理解与学习。故事中根据不同动物的生活习性，让幼儿知道有的动物能和小鸭在池塘里玩，有的动物不能和小鸭在池塘里玩。重复性的动物对话，适合小班孩子的语言发展水平。但是课程的提示中从另一个角度——学说拒绝别人的礼貌用语来理解故事，我觉得跳出了平常故事教学的局限圈，是将语言与社会领域的有机结合，既可以在故事中发展语言，又可以在活动享受礼貌交往的快乐。

刚开学时，我们就开展了一系列有关“朋友”的活动，如：音乐活动：找朋友等，对朋友这两个字眼孩子们还是很熟悉的，也很乐意做大家的朋友，但在这个活动中我看到“新”

的交朋友的方式-拒绝别人时的礼貌用语，这也是我选择此教材的很大原因，对于小班孩子而言，这个语言活动倘若能顺利地实施开展，对我班孩子交朋友方面肯定是有帮助的。

二、说活动目标

(1) 说活动目标

根据教材及我班孩子的特点，我就认知、能力、情感三方面制定了活动目标，活动目标如下：

- 1、通过模仿小动物之间的对话，培养幼儿完整的语言表达能力。
- 2、亲近小动物，了解一些常见动物的生活习性。
- 3、能大胆运用有礼貌的语言拒绝别人。

分析：从三条目标来看，第一条是主导目标也是能力目标，意想通过这个活动让幼儿模仿小动物之间的简单对话，从而发展幼儿的语言表达能力，我想小班初期要注重幼儿语言表达的完整性，所以也就在目标中体现了这一点。第二条是认知目标，在这个故事中，有的动物会游泳，有的动物是不会游泳的，因此不能下河，让幼儿通过这个故事了解一些动物的习性是一个很好的契机。第三条目标是情感方面的，与以往的情感目标所不同的是，这次是婉言拒绝别人的艺术，拒绝别人时我们也要有礼貌，这是人与人之间交往的艺术。

(2) 说活动的重点：理解故事内容，学习故事中小动物的对话

分析：我们制定重难点时往往是从所定的目标出发，因为是语言活动，又是以故事的形式出现的，所以理解故事内容，学说小动物之间的对话就成了本次活动的重心，通过生动的flash带动幼儿的表达欲望。

(3) 说活动的难点：区分会游泳和不会游泳的动物

分析：在活动中出现的小动物有的会游泳，有的不会游泳，这也是每一个小动物的特有习性，让孩子知道不会游泳的是不能下水的，否则会淹死的。

三、说活动准备

1、前期知识准备：我们的第一个主题就是《高高兴兴上幼儿园》在主题中培养幼儿喜欢上幼儿园的情感，其中有一个很主要的内容就是和每一个孩子做好朋友，所以朋友对孩子来说并不陌生。通过一个多月的幼儿园生活，孩子们也拥有了很多好朋友，也懂得了一些粗浅地礼貌用语：如老师早，老师再见等。

2、在活动中的准备：利用电脑、多媒体自制动画故事，并对故事进行简单的改编和加工，有利于幼儿对故事的理解，在加上幼儿表演用的小动物挂饰等材料，帮助幼儿明确自己的角色，增加兴趣。这些材料可以在语言活动后，放在区角里让幼儿进行操作。

四、说活动设计流程

本次活动我共设计了四个环节，根据小班幼儿的年龄特点，从一只正在哭的小鸭子为契入口引起幼儿兴趣。通生动有趣的flash□让幼儿了解故事，学说小动物之间的对话等等，第一环节语言导入，引起幼儿兴趣，发展幼儿的想象力和求异思维。第二个环节是完整欣赏，熟悉故事中的人物及它们的习性，主要针对第二个目标设计的，这也是本次活动的难点。第三个环节是分段欣赏并学说小动物间的对话，主要是为第一个目标也是本次活动的主导目标服务的，这是本次活动的重点。第四个环节是让幼儿模仿故事中的小动物进行表演，也可以说是整个活动的高潮和延伸，巩固幼儿已掌握的对话，如未掌握的可延伸到区角。

附教案：

小班语言活动：小鸭找朋友

活动目标：

- 1、通过模仿小动物之间的对话，培养幼儿完整的语言表达能力。
- 2、亲近小动物，了解一些常见动物的生活习性。
- 3、能大胆运用有礼貌的语言拒绝别人。

活动准备□flash□《小鸭找朋友》，小鸭、小兔、小鸟、乌龟等动物挂饰若干。

活动重点：理解故事内容，学习故事中小动物的对话。

难点：区分会游泳和不会游泳的动物。

活动过程：

一、兴趣导入

出示一只在哭的小鸭子，问：小鸭子怎么了？他为什么哭呀？（幼儿自由回答）

老师小结：小鸭子一个人玩，真没劲，它想找好朋友和它一起玩。

问：它会找谁和它一

起玩呢？（幼儿猜测）

二、完整欣赏

观看flash《小鸭找朋友》，并提问：

1、小鸭子找谁和它一起玩了？小动物和它一起玩吗？为什么？

小结：原来，小鸟和小兔子不会游泳，所以不能到水里和鸭子一起玩，小乌龟会游泳能到水里和小鸭子一起玩。

三、分段欣赏flash并交流故事内容。

(1) 故事的名字叫什么？学说小鸭子找朋友，并认字。

(3) 一只兔子走过来了，小鸭说什么了？小兔子是怎么回答的？

(4) 一只乌龟爬过来了，小鸭说什么了？小乌龟是怎么回答的？

四、表演“小鸭找朋友”

老师扮演小鸭，请幼儿扮演小鸟、小兔子、小乌龟，学说故事中的对话。

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](#)

变向跑教学反思篇五

我说课的课题是小学三年级的体育游戏小精灵学本领。

(一) 指导思想

是以“健康第一”为指导思想,五个领域目标为依据,促进学生的团结与协作,寓教于乐,激发学生的学习热情,结合素质教育,培养学生创新意识与实践能力和实践能力,使学生在轻松、愉快、热烈的氛围中,提高技能与体能,使学生身心得到全面发展。

(二) 教材的选择与学情分析

为了贯彻新课程标准的精神,体现学生的主体地位,本课选择了以身体健康目标为主的的游戏活动。本课通过教师适当的点拨,使活泼好动的低年级学生通过在反复的游戏活动中,主动探索并初步掌握浅易的生活知识和学习简单的动作技能,寓学习于游戏活动之中,寓乐于教学之中,发展学生柔韧、灵敏、协调素质,提高身体素质。让每个小朋友都能成为健康活泼的小精灵。

(三) 教学目标

- 1、认知目标:充分发挥小朋友的想象能力。
- 2、技能目标:通过教学使学生初步掌握走、跑、跳。
- 3、情感目标:培养学生刻苦锻炼及集体协作等思想品质。

(四) 组织教学

根据低年级学生接受性强,模仿力强、活泼好动、喜欢游戏等特点。在教学过程中,通过激情引趣——学习新知发展个性——寓教于乐——恢复调整,四个阶段进行教学,使学生

在自主学习活动中，引起思维与探索的兴趣，达到教与学的统一，充分挖掘学生学习的主动性、积极性。本课通过多种形式，使学生个性得以展示，情绪得到宣泄，合作得到加强，身心得到发展，在培养爱心的同时，也就提高了相互关注与合作的能力与意识。

重点：学生在游戏中体验快乐，发展身体素质

难点：小组积极合作、讨论,总结参与游戏经验.

(五)教法与学法

教师主要采用故事导入、讲解示范，通过情景的创设，来调动学生浓厚的练习兴趣，来达到激发参与、传授技能、提高体能、培养爱心的目的。同时充分发挥学生在教学中的主体作用，培养学生联想能力、创新意识、实践能力和自我管理能力，并为学生提供自主练习、协作练习的时间与空间。

(六)场地器材

操场一片体操凳三个海绵垫三个跨栏架三个三个纯净水瓶
(装满水)

(七)教学程序

(一)开始部分：

- (1) 集合整队清点人数；将小朋友分成三横排，面向老师。
- (2) 师生问好，宣布本次课任务及要求；
- (3) 安排见习生，并让见习的小朋友作为裁判，参与到本课的活动当中。

(二)准备部分：

- (1) 慢跑三年级的小朋友也许对慢跑的作用还不是很了解，

我告诉他们：慢跑是为了活动大家的小肌肉，不让他受伤。我问大家要是受伤了会怎么样啊？小朋友争抢着回答。有小朋友说疼，有的说长不了大个子，有的说要住院。我对小朋友的回答大加赞赏。同时告诉他们有什么不舒服的一定要告诉我。这样能帮助大家提高自我保护意识。然后带领小朋友围绕操场慢跑1圈，预热身体。

（2）徒手操部分让小朋友联想生活中小动物，教大家模仿小动物的动作青蛙游泳小朋友学习青蛙划水动作活动上肢。

小兔跳跳让小朋友模仿小兔子跳。活动下肢和脚踝。

小螃蟹过马路小朋友们螃蟹是怎么走的？螃蟹是横着走的，所以也让小朋友半屈膝学螃蟹横着走。

（三）基本部分：

课的开始给学生讲一个故事：一个快乐的小精灵被怪物格格乌抓走了，他的好伙伴准备救他，可是怪物太强大了，所以大家开始练本领。大家辛苦的练本领，一起努力，终于救出了他。

“同学们想不想像小精灵一样学本领啊？”

小朋友们兴趣高涨都想像小精灵一样学本领。

本课用分组比赛的形式看哪一组小精灵能学到真本领：首先让小朋友分成三组过独木桥（体操凳）上面走过，再跨越大河（跳过垫子），穿越丛林（10米快速跑），穿过隧道（从跨栏架底下穿过），举起巨石（一大瓶2.5l纯净水），要求小朋友把巨石高举两次，放下后再快速返回，与下一位同学击掌后回到队尾。分别练习学生的平衡、跳跃、速度、柔韧、力量、耐力。游戏的开始，小朋友在老师的指导下学习本领，鼓励每组小朋友相互商量怎样才能顺利通过。最后开始小组

比赛。看哪个队完成的失误少、速度快，哪个队就是最快学到真本领的小精灵队。比赛的时候，场上的小朋友紧张的比赛，场下的同学们欢呼雀跃为同伴加油。比赛结束对表扬获胜的队，鼓励暂时落后的队，让大家在下一次上课的时候再一争胜负。这样，胜利的队即不会太大意，防止被其他队超过；失败的队也不会丧失积极性。我想会在课后相互的讲自己的经验，相互总结经验。在本节课学生兴趣高涨，活动气氛浓厚。在不知不觉中结束了本课，也完成了教学目标，突出了教学重难点。

四) 结束部分：每个小朋友不仅仅是小精灵，还是小蝴蝶，在蝴蝶的轻轻飞舞中作放松活动。在集合队伍后，我们大家一起模仿小蝴蝶飞舞，放松身体，平静呼吸。再模仿电视中武林人一样调息身体。

(八) 预计效果与负荷

变向跑教学反思篇六

尊敬的亲爱的各位领导、评委：

下午好！

我此次说课的课题是青岛版数学五年级上册第五单元《摸球游戏——可能性》，

一、说教材

1、本课地位本课是学生在小学阶段惟一一次对概率知识的学习，它的前置基础是学生已经积累了一些“可能性”方面的生活经验基础，它的后继地位是以后学习较复杂的概率知识的基础。为后续学习作好坚实的铺垫。

2、教学目标 (1) 借助摸球游戏，充分体验有些事情的发生

是确定的，有些事情的发生是不确定的，不确定的可能性有大有小，能对生活中简单的随机现象发生的可能性大小作出确定性描述。

(2) 经历事件发生的可能性大小的探索过程，初步形成判断、推理的能力，获得初步的概率思想。

(3) 在解决问题的过程中，培养积极参与数学学习活动的兴趣，形成合作学习的意识和习惯，感受数学学习的乐趣，感受数学与生活的密切联系。

3、教学重难点初步感受事件发生的可能性是不确定的，体会事件发生的可能性有大有小。借助游戏活动和直观图示突出重点，突破难点。

二、说教法

教学时注重从学生已有知识基础和生活经验出发，面向全体引领学生借助有趣的摸球游戏活动和直观操作演示及图示法进行教学。兼用小故事、猜谜语、小游戏等激发兴趣，调动积极性，同时利用辅助教学。通过摸球游戏，调动每位学生积极主动参与，使学生经历“激疑、猜想、验证”的过程，理解起来更直观。

三、说学法

在自主探究、合作探索中，让每位学生参与游戏活动，充分调动眼口心等各种感官，亲自动手摸，猜想，统计（画正字法），表达，归纳总结，经历统计和猜测的过程，感受统计的必要性和事件发生的可能性。

四、说教学流程

1、创设情境，提供素材，游戏导入

同学们都喜欢做游戏，今天老师带来3个袋子，编号为甲、乙、丙，里面分别有黄色、红色小球。咱们如果做个摸球游戏，捂着眼睛从袋子里任意摸出一个球，你能提出什么问题？

（大屏幕显示）（兴趣是最好的老师，激发学生学习的愿望和参与学习的动机是引导学生主动学习的前提。以游戏切入，有效激发学生的学习兴趣 and 参与意识，同时培养学生发现问题、提出问题的数学素养。）

2、游戏前奏，运用素材，猜测感知

刚才提出的三个问题大家是不是急欲知道答案，老师现在不告诉你们，请根据你的经验大胆猜测一下，从三个袋子中任意摸一个球，分别会是什么颜色？（大屏幕显示）

答案不一，也不好确定，到底是什么结果呢？我们来动手试试好吗？（好奇引发猜测，猜测促人探究，让学生根据情况大胆猜测，在培养他们猜测意识的同时吊足他们想动手试试、看看结果的胃口，为下一环节做好铺垫）

3、游戏进行，合作交流，验证猜测，建构概念

分小组合作，小组长带领组员开始摸球；交流结果，怀疑全是红色；倒出验证，果然如此；老师及时表扬鼓励，敢于质疑，一个个真像科学家！（板书：确定的）

（2）解决第二个问题从乙袋中任意摸一个球，结果会怎样？分小组合作活动，并根据记录表用画正字法统计摸到红球和黄球的次数。（体会画正字法进行统计的优越性）猜猜看，乙袋中球的颜色有什么样的？既有红色又有黄色；倒出口袋验证结论。（板书：不确定的）

（3）解决第三个问题，从丙袋中任意摸一个球，结果会怎样？这次游戏有变化，先直接打开袋子看看里面红球、黄球各有多少个（4红1黄）。猜一猜，任意摸一个，结果会怎样？小

组活动验证猜想（个别会出现黄球多，摸的次数越多，还是摸到的红球多）因为红球多，所以摸到的可能性就大，黄球数量少，摸到的可能性就小，看来可能性真的有大有小！

（板书：大小）

（4）举生活中例子老师小结：有些事情的发生是确定的，有些是不确定的，不确定的发生的可能性有大有小。今天大家大胆猜想自己动手验证的就是我们学习的新内容：可能性。

（板书：可能性）（这个游戏环节给我学生足够的探索时间和探索空间。恰当地让学生经历猜测、实验、观察、质疑、验证、反思、交流、感悟这样的过程，在理解数学知识与方法的同时，形成良好的数学思维习惯、增强应用意识与解决问题的能力。）

（本环节通过基本练习，巩固、加深了对知识的理解与运用；通过“改变可能性大小”、“听故事”环节，既调动了学生兴趣，又发展了学生的思维，培养了他们的创新意识。）

5、课堂总结，交流收获你有哪些收获？（引导从知识、方法、感受等方面）

（教师以具体的问题引领学生从知识、方法、感受几个方面全面回顾梳理，帮助学生积累一些基本的活动经验，养成全面回顾的习惯，让学生体验学习的成功感，增强学习信心和乐趣，培养自我反思、全面概括的能力）

6、游戏“再见”（大屏幕显示游戏要求）

（在结尾处以“再见”游戏把本节课推向了高潮，达到巩固知识、激发兴趣、灵活反应、发展思维的目的）

7、板书

变向跑教学反思篇七

教学目标：

- 1、通过“猜测——试验——分析实验数据”，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。
- 2、能对一些事件发生的可能性大小进行描述，结合具体情境，能对某些事件进行推理，知道其可能性的大小。
- 3、在与同伴的合作交流中培养学生的合作学习的意识和能力。体会数学学习与现实的联系。进一步培养学生求实态度和科学精神。

教学重点：

学生通过试验操作、分析推理感受事件发生的可能性有大有小。

教学难点：

利用事件发生的可能性的知识解决实际问题。

教学准备：

多媒体课件、转盘、盒子、布袋、乒乓球等。

教学过程：

一、谈话导入

师：同学们，你们喜欢做游戏吗？今天我们来玩摸球游

戏。(板书：课题)

二、体验“不可能”

师：老师这里有个盒子，看看盒子(空盒子)，猜一猜老师会摸出什么东西?(学生猜想)

师：请认真看(倒转空盒子)老师有可能从盒子里摸出东西吗?为什么?

生：因为盒子里什么东西也没有，所以不可能摸出东西。(板书：不可能)

三、体验“一定”

师：现在老师把1个黄球放到盒子里，猜一猜老师会摸出什么东西?

生：黄球。

师：一定是黄球吗?

生：一定，因为盒子里只有黄球。(板书：一定)

四、体验“可能”

师：如果再多放1个白球到盒子里。然后继续摸球，想一想老师会摸出的球会是什么颜色，猜一猜。

生：可能是白球，可能是黄球。

师：也就是说，这次摸球出现两种可能。可能是……(生齐答)，也可能是……(生齐答)。(板书：可能)

(2)老师这里有9个_乒乓球和一个白色乒乓球，

1、猜想

2、实验

就采用大家的办法，要通过实验来验证[板书：实验]一下我们的猜想是不是成立？

学生小组内摸球，教师巡视指导。

3、验证

(生讨论交流)

4、推测

我们用验证的结果来推测一下，要想摸到白球的可能性变大一些，可以怎么办？

(学生各抒己见)

5、总结规律

通过这个活动，验证了我们的猜想。黄球的数量比白球多，摸出黄球的可能性大。白球数量比黄球少，摸到白球的可能性就小。也可以说我们很可能摸到黄球，偶尔能摸到白球。

板书：在一定的条件下：

数量黄球多大(很可能)

可能性

白球少小(偶尔)

巩固新知，应用拓展。

(1) 出示：袋子里有2红、4黄、8白三种颜色的球，一共有14个球，任意摸出一个球，会是什么颜色呢?(学生猜测)

(2) 实验验证：(学生现场摸球，教师及时记录)

(3) 深化结论：通过这次摸球，你有什么新的的发现？

(可能性大小与物体数量多少是密切相关的。)

变向跑教学反思篇八

一、活动目标：

- 1、学习使用比较连贯的语句来描述同伴的发式、衣着等外部特征。
- 2、注意倾听同伴的发言，并能根据言语描述迅速做出正确的判断。
- 3、遵守游戏规则，愉快地进行游戏。

二、活动准备：莲蓬一只

三、活动设计：

(一)游戏导入。

在这个活动的开始，老师和孩子们围坐成半圆形，这样就自然地缩短了老师和孩子们之间的距离，孩子们会觉得老师很亲近自己，为游戏情景的设置打好了情感基础。

接着，老师出示莲蓬剥出莲子“这是什么呢?对，莲子。我们要在池塘里种上莲子，明年才能结出莲蓬。今天，请小朋友扮演池塘里的泥，老师把这颗莲子种到池塘里，大家一起玩

一个种莲子的游戏。”良好的游戏情景自然的设置好了，这也是激发孩子们参与的兴趣、集中孩子们注意力的’一种很好的策略幼儿园中班听说游戏《猜莲子》优秀说课稿范例幼儿园中班听说游戏《猜莲子》优秀说课稿范例。

(二)交代游戏规则及玩法。

游戏规则有以下几点：

- 1、扮泥的小朋友必须将眼睛闭起来，不能偷看，等儿歌念完后才能睁开。
- 2、种莲子的人会在儿歌结束前将莲子放在一个小朋友的手里，并且用简短的语言来描述这个小朋友的外貌特征，请大家来猜。
- 3、被猜出的小朋友必须重复说出自己的外貌特征。

由于游戏规则中包含了活动目标，因此，老师需要用言简意赅的语言向孩子们解释规则，老师解释的同时可以示范举例，这样会加深孩子们对规则的印象。

规则讲完后，孩子们围坐成半圆形，眼睛闭上，手背在后面手掌向上，这样就可以接住老师递过来的莲子。大家开始念游戏儿歌“种莲子”：种莲子，种莲子，不知莲子种哪家。东一家，西一家，到了明年就开花。老师边说儿歌边从每个孩子身后走过，并且把莲子悄悄放入一个孩子手中。最后走到中央，描述这个孩子的特征，如“我把莲子种在一个短头发的女孩手里，她穿着黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋”，请孩子们都来猜，猜对了，有莲子的小朋友就要到前面来说“我就是穿黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋的短头发小女孩”，然后游戏继续。

变向跑教学反思篇九

- 1、认识动物脚印的'不同形状，学习分辨不同特征，培养思维的严谨性。
- 2、学习续编故事情节，培养幼儿大胆想象、完整说话的能力。
- 3、感知故事中象声词运用的趣味性。
- 4、初步理解故事情节，理解故事中语言的重复性特点。

【活动准备】

- 1、教学挂图：“蛋糕失窃案”中小鸭、小鸡、小猫及三种相应的动物脚印图片。（可自己画）
- 2、幼儿脚印图一幅；故事操作卡片每人1套。

【活动过程】

一、游戏“印脚印”，引起幼儿学习兴趣。

玩“印脚印”游戏后，出示鸭、鸡、猫等动物脚印图片，让幼儿知道不同的动物有不同形状的脚印，并学习分辨它们的特征。（丰富词语：脚印）

二、教师引导幼儿观察故事画面内容，并启发幼儿根据提示续编故事。

教师用提问的形式帮助幼儿了解故事内容：图上有谁？为什么它会这么高兴？（幼儿回答后，教师再有表情地讲述图一内容。）丰富词语：蛋糕、可口的。出示图二，教师继续讲述故事，讲到蛋糕没有了一半时，停下引导幼儿观察图画，启发幼儿大胆续编故事情节：“蛋糕怎么没了一半？地下还

有许多脚印，这是怎么回事？”

三、教师讲述故事后，幼儿学习完整讲述故事。

1、幼儿续编故事后，教师根据幼儿续编的情况，有表情地把故事完整地讲述一遍。

2、幼儿边操作图卡边根据自己的想像练习完整地讲述故事，教师帮助能力差的幼儿学习较完整地讲述故事。

3、请个别能力强的幼儿在集体前，讲述自己续编的故事。

四、教师小结。

表扬大胆想象和积极发言的幼儿，并教育幼儿凡事都要多动脑筋想一想。此外，根据幼儿续编的情况，教育幼儿不拿别人的东西，让幼儿知道这种行为是不对的。

五、各领域渗透

社会：教师根据本班情况，引导幼儿讨论一些事情的对错。通过讨论，让幼儿学习辨别事情的是非，并教育幼儿做事前要先想一想，再去做。

教学反思：

新课程的理念是让每个幼儿都能在原有的基础上得到发展。活动中，我紧紧把握这个理念，使幼儿在积极愉快的气氛中以游戏的形式，让幼儿轻松地认识、理解了学习内容。课上的气氛也是很活跃的，发言也很积极，较好地达到了预期设计的活动目标。

小百科：蛋糕（英文名[[cake](#)]）是一种古老的西方甜点，一般是由烤箱制作的，蛋糕是用鸡蛋、白糖、小麦粉为主要原料。

以牛奶、果汁、奶粉、香粉、色拉油、水，起酥油、泡打粉为辅料。经过搅拌、调制、烘烤后制成一种像海绵的点心。

变向跑教学反思篇十

《摸球游戏》这一节课我通过游戏活动，引导学生投入学习。活动之前先让学生“想一想”，摸到什么颜色球的可能性更大；第二步“摸一摸”，在小组内摸球，把每次的'结果记录在表内；第三步“填一填”，根据记录表，统计摸到什么颜色球的次数多，摸到什么颜色球的次数少。整个活动让学生经历“猜测—实验—验证”的过程，感受事件发生的不确定性，体会事件发生的可能性有大有小，并在实践中学会与人合作，学会倾听。这样的游戏使枯燥的数学知识趣味化，激发了学生的学习兴趣，活跃了课堂气氛，学生真正成为学习的主人。

变向跑教学反思篇十一

各位老师：

大家好！我执教的是小学二年级体育教学中的跳跃游戏一课。下面我针对这一课的教学设计做如下说明：

游戏是小学体育教学中必不可少的一个重要环节，它不但能够激发孩子的学习兴趣，还能锻炼孩子的智力，毅力，团体精神等……是锻炼和培养孩子的协调运动、健康成长重要手段。

本节课以新的课程标准为依据，树立“健康第一”的思想，以“寓快乐于体育教学之中”为教学目标。根据《体育与健康课程标准》给学生创造一个生动、活泼的学习氛围。我在本课的教学中，始终把学生主动、全面的发展放在首位，在注意发挥教师主导作用的同时，更强调激发和保持学生的学习兴趣，发展学生个性，培养创造精神和实践能力。教学设计是在

游戏的基础上，以游戏的形式提高跳跃能力。旨在培养学生的合作意识，激发学生的学习兴趣，采用不同的教学方法，促进学生更好的学习，让学生乐而不疲，使教材变枯为趣，进而培养培养正确的跳跃姿势，发展体能和灵敏、协调等能力，以及果敢、克服困难等心理品质。

1、对于低年级学生来说，有趣的游戏情景最能吸引他们进入课堂角色。课伊始以同学们熟悉的小动物为背景展开，几句简单的对白，引领学生自然地进入活动中不但拉近了学生与教学情景中的主人公小白兔小袋鼠间的距离，同时也激发了学生学习的兴趣。

2、准备活动以游戏的形式代替了传统的徒手操，学生在欢快的音乐中模仿动物跳跃。教学过程中不仅很好的活动了身体各关节，还很好的锻炼了学生的模仿创造能力。

1、巧设障碍

“一条小河挡住了去路，我们该怎么过去呢？”教师用富有童趣的语言激发学生的学习兴趣。巧设障碍，采用探究性学习的教学手段引导学生自己动手铺路。学生分组研究然后动手铺路并检验是否牢固可行。此环节设计充分发挥了学生在课堂上的主体地位，使学生在游戏中发展学生的实践能力，培养学生克服困难，勇往直前的精神。

2、促思启智

“同学们自己动手铺的小路经过检验它既牢固又美丽，走在自己铺的小路上心情是不是十分舒畅？不知道你还能设计出不同的小路吗？”在肯定了学生的劳动成果后再次引导学生积极动脑思考，勇敢尝试，让学生在游戏中开发潜智力。

3、勇闯难关

为了迎合学生的好胜心里，锻炼学生的创造精神和实践能力，体会游戏带来的乐趣。游戏中，让学生精心设计一个难度系数较高的组合，进而加大娱乐氛围，巩固双脚跳技术。同时让学生勇敢的接受别人的挑战。此环节设计培养学生勇敢、机智，团结合作，勇于克服困难等良好心理素质和道德品质。

4、花样跳法

“同学们通过重重险阻，表现的都非常机智勇敢，双脚跳的动作技巧掌握的非常好。你还能用其他的跳跃方法来过河吗？”在同学们的双脚跳跃能力已经掌握的非常好的情况之下，教师再次抛出问题，启发学生进行其它的跳跃方法。为游戏活动加码，拓展学生的技能知识宽度，锻炼学生的综合跳跃能力以及同伴们友好相处，取长补短，共同进步的良好表现。

5、智勇大冲关

看到满树的果子，同学们跃跃欲试准备摘果子。教师及时讲解游戏规则：单脚跳到垫子前，越过垫子，双脚分开跳进两个呼啦圈里然后再单脚跳进小圆圈内，跨跳到前面的小脚印处再双脚跳越过前面的障碍物，双脚跳到大树下摘到果子快速跑回来，下一个同学接着出发。此环节设计使整节课的游戏氛围达到高潮，既愉悦情智又锻炼学生的综合跳跃能力。

1、师生互动，请学生谈谈成功的关键所在和体验快乐的感觉。

2、在悠扬舒缓的音乐声中，学生跟随教师的语言及动作的提示进行创想活动，放松身心，使肌体逐渐恢复到相对安静的状态，最后同学们在轻松欢快的音乐声中下课。

以上就是我对于这节课的理解和设计初衷，希望各位老师能给予批评指正。