

# 2023年小篮球游戏教案(大全9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。优秀的教案都具备一些什么特点呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

## 小篮球游戏教案篇一

我们现在的学校中，女子篮球教学计划全部是以技战术教学为主，没有把规则的介绍列入教学计划，从而导致了我们的学生，在学习篮球之后，大多数女生还不知道什么是走步球，什么是两次运球，篮球教学的反思。在以往的教学过程中，我们一般把篮球规则作为理论课的教学内容，从来没有纳入实践课的教学之中，学生在理论课上，听讲的能力一般，况且，女生对于篮球的热爱程度本身就不是很高，所以，理论课讲完后，能记住的很少很少。所以才导致了，在学院的篮球赛中，出现了女生抱着球满场跑，还有故意用脚去踢球的行为出现，这些问题值得我们深思。另外，女生参加篮球运动的兴趣不高，我们也要在教学中解决好这个问题。在教学中，我们教师一般是按着教学计划往下进行，所以，要改变这种现状，我们就要从我们的教学计划中，想办法。从而制定一份更好，更适应我们女生接受的教学计划。

## 小篮球游戏教案篇二

昨天开展了《各种各样的树叶》科学活动，现在就教学流程和教学后的思考谈一谈：

活动中我采用落叶找朋友、扫落叶的人扫落叶的情境来开展教学。这个情景引发了幼儿对树叶朋友了解、观察的兴趣，同时这个情景中蕴含了操作的规则（落叶放好时不放好的扫落叶的人就会来扫走落叶），这样在一位小朋友介绍自己

的树叶朋友时，其他的小朋友就能看着他的树叶并听他介绍，将大家的注意力吸引在一个点上。听别人介绍完则赶紧举手介绍自己的。整个活动环节还是比较清晰的：

第一个环节是针对粗看的落叶的颜色、外形发现落叶的不同，同时渗透了树叶名称的介绍（个别孩子在介绍落叶时会说出落叶。）

第二个环节则是细看发现叶脉的不同、了解叶脉的作用。在这个环节中我采用管道的形象来帮助幼儿理解什么是叶脉。由此指导叶脉是输送水分和营养的作用。

第三个环节是让孩子送树叶宝宝回家。这个环节的目的在于通过前面的对树叶的了解引导孩子可以根据颜色的不同、大小的不同、形状的不同三个角度分类，最后的操作中是让孩子按照形状来分类。

但在实际操作中我是将延伸活动提前幼儿听着音乐是说故事情境，幼儿在故事情境中表演，最后表演结束送树叶宝宝回家。

活动后与组内的老师进行交流发现自己还有几点准备的不够充分：

第一点，树叶的种类提供的太多，在分类的过程中不好把控。因此，在叶子的提供上提供：银杏（黄色）、梧桐（黄色）、樱花（红的、黄的都有）、夹竹桃（或柳树黄色）、瓜子黄杨（常绿）、枫树（红的）。这几种树叶从外形上孩子比较好描述出像什么，而且是孩子们日常生活中常见。它们的色彩漂亮，是幼儿所熟悉的，大小比较中也很鲜明。这样在最后环节中按照形状来分送树叶宝宝回家则简单而且不会乱，孩子的操作性、目的性更强。

第二点，在活动环节上精简些，内容涉及的更丰富些。在环

节二中对叶脉的观察和发现时是直观性的，这里不需要很久的时间。因为在孩子看来叶脉都是细线状，有的是像一根一根的针，有的是像网。在实际的操作中环节一幼儿要表述的东西反而更多，这也由于叶子提供的中类太多导致的。因此，在树叶种类调整后，环节一则会精简省出一些时间。在这个省出来的时间里可以引发幼儿思考秋天里怎么会有这么多颜色的树叶？从而渗透落叶树、常绿树的知识，再来观察叶脉。这样一些科学的小知识点则渗透活动中丰富活动的内容，让活动不那么单一。

第三点，延伸活动随音乐带着小树叶舞蹈让活动更有趣味性。在孩子们了解了树叶之后再来和小树叶跳舞孩子们对自己的树叶更加的喜欢。但这个环节与送树叶宝宝回家环节相结合则更好。听着音乐师说像……的xxx树叶随着秋天妈妈的歌声跳起了《秋天》的舞蹈，音乐停了则将树叶落回秋天妈妈的怀抱里（框子里）。这也与之前的音乐活动《秋天》相结合。幼儿有表演的经验。在游戏表演中进行树叶分类。

第四点，课前科学知识准备的不够充分。活动前只想到了活动中孩子们观察发现叶脉这个藏在叶子里的秘密，对于叶脉的用途没有多想。活动中孩子们提出疑问，则像他们解释是像管子一样的通道，帮助树妈妈输送营养、水分的。这里管子一样的通道帮助了幼儿结合生活经验理解了叶脉这个名词和用途。但是在具体的表达中缺少了对幼儿的考虑，我的解说是不是全体幼儿都能够接受、理解的。因此，对于科学的知识点不仅是要知道理解，更要关注的是怎么说来让孩子理解。此外，对于科学知识点不是根据自己的知识经验想当然，而是在知道的情况下还要做一个严谨的科学态度去查阅相关的资料，进一步地确实、巩固自己的知识经验，这样在教学中才能更好地应变孩子们的回应。活动后我又查阅了叶脉的用途，遗漏了“支撑叶肉”的用途。

由以上几点看出在教学活动中细节考虑的还是不够周到，在备课的过程中自己要有一个严谨的态度，正所谓态度决定一

切，细节体现态度。教学路每天似是雷同，却又是走后一片新的思考，原来，每天都在开创新的路。那就从现在起，以严谨的态度践行新的道路。

## 小篮球游戏教案篇三

（一）在实施过程中的亮点主要表现在：

1、节奏感强音乐和姚明篮球球星的导入，很好地营造了学习的氛围，在外部的驱动下，有效地刺激了学生进行情景仿真学习。

2、结构紧密，环环相扣，环节的过渡自然，衔接有效，由易至难，层层递进，易于学生理解和接受。

3、教学管理方法实用、高效。调控能力强，学生表现在能动能静。例如听哨声拍掌、快快集合、激励、评价、比较等等。

4、教学手段和方法有趣、多样，例如提问法、谈话法、综合练习法、形象练习法、就地、就近取材法、情景接力赛游戏法等等，效果明显。

（二）在实施过程中的不足之处：

1、在动作的分解教学上要加强力度，在学生行进间运球时容易犯错误的地方要加强引导。（改进方法：用较优秀动作和较差动作的对比让学生观察动作方法。）

3、加强对学生的设疑，引导学生探究学习方法，有效促成学生知识技能的生成。

2、动作示范上加强优秀动作和较差动作的对比，进一步帮助学生建立动作概念。

根据《体育与健康的新课程标准》，本节课中开创学生主动、积极参与的篮球行进间运球运动，课堂教学中耐心地结合德育、安全教育，使之激发个性的同时，又能凝聚班级力量。在教学过程中力求从我做起，从易入手，让学生亲身去感受自己在体育活动中的成功和失败，体会喜悦和苦涩，从小培养其社会适应能力，为终身体育打好基础。另一方面也有意识地执行了以趣激乐，以乐促学，以赛求进等教学策略，从各方面较好地发展和评价了学生的整体素质，取得了一定的成功。

希望在以后的教学生涯里，能取长补短，不断积累教学经验，为我所用，为课堂服务，力求在发展学生的同时也发展自己。

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](#)

## 小篮球游戏教案篇四

《变色的游戏》一课曾经在古镇小学美术教师教学比赛时上过，这次再重复上一节课，两节课的上课经验与过程都深深刻印在脑海，其中的每一个环节、小细节以及学生对本课的学习反应，不能说不有所感触。

《变色的游戏》是广东岭南版美术课程第十一册第四单元——美术与科技“造型？表现”学习领域的其中一节，本单元有些内容也属于“设计应用”学习领域。不管属于哪个学习领域，本单元都密切联系“美术与科技”、“美术与生活情趣”的课程取向，因为电脑本身就是科技的产物，电脑美术作品题材均取自社会生活，生活气息浓郁，情感色彩强烈。而《变色的游戏》本课重点学习颜色工具的使用与操作，让学生在操作使用中感觉色彩的变幻与丰富以及色彩的一些相关知识，比如色彩与光、冷色与暖色等。

首先，作品引入。让学生欣赏两幅内容一样，但色彩完全不同的画（一幅是白天时鲜明的、亮度高的色彩，一幅是晚上深色调，亮度低的色彩），引导学生从中发现问题，找出不同点，指名提问学生，让学生自己小结，以引出下面的本课主要内容——变色。

其次，对比学习。在学生还沉醉在刚才的变色游戏给他们带来的新鲜感的时候，学生注意力高度集中，求知的欲望更强，我出示一张有“春、夏、秋、冬”四个不同季节的四张图片，画面上四种色彩感受完全不一的对比，适时提出：四个季节的主要色调是什么颜色？随后引导学生回忆，在脑海里留下一年四季的主色调。即为本课的变色打下伏笔，也为学生今后的色彩知识添上一笔。这段学习内容重在启发引导，让学生自己来感受，自己说出对一年四季的不同色彩的感受，突出学生的主体性。

再次，分析比较。这个环节主要通过学生自己动手操作，在电脑上利用绘画工具对同一幅内容的画面进行填充色彩。此节主要针对冷色与暖色的对比进行学习，学生对画面进行填充的时候冷暖对比，学生基础的色彩搭配知识。

最后，是展示评价。这个环节把本课推向高潮与结束，学生在全班同学面前展示自己的色彩搭配作品，并进行自评、他评。最后由教师和学生一起归纳本课“我学会了什么？”。

## 小篮球游戏教案篇五

这节课在设计上让学生有机会经历一个完整的探究过程。先是由出示的资料中发现问题：下雨会使泥土发生什么变化。学生进行猜测。但是仅仅是学生的猜测是不够呢？一个问题抛出来：到底有什么变化呢？想知道就要做实验。但是在实验室内马上进行一次下雨是不可能的，自然而然引出模拟实验。学生饶有兴趣的讨论如何去模拟雨水对泥土的作用这个实验。在讨论中进行实验的细致指导。学生对实验方案进行补充。最后定下来的实验方法是经过学生自己思考，是学生智慧的总和。再进行实验，观察实验过程，汇报发现，共享集体成果。最后由学生的实验结果出发提出下一个研究问题：你们实验土地被侵蚀都是一样的结果吗？为什么不一样？学生自然会思考到底是什么因素在影响雨水的侵蚀呢？引申到下节课的研究问题。较好的完成本节课的教学目标。

### 二、课前准备充分，呈现有结构的材料

导入部分呈现的资料和学生的生活紧密联系，给学生一个强刺激。而且准备的实验器木才十分完整，有利与学生实验的设计和实验过程的观察和发现。亦有利于研究过程和方法目标的达成。

### 三、注重学生有证据进行推测和得出结论

在教学过程中十分注重学生尊重事实，尊重证据的科学思想。对于学生的猜测都不与肯定，而是追问到底是不是这样的呢？确定了吗？有哪些证据拿出来？学生在老师的追问下会养成猜测也需要理由，结论需要充分的证据这样的想法。有利于学生科学情感价值观目标的落实。

## 小篮球游戏教案篇六

《篮球运球游戏》这节课是小学水平三五年级的教学内容，

从教学目标达成情况来看，本节课基本达到了课前的预想效果。下面我们对这节课的教与学进行了反思：

本节课以健康第一为指导思想，以教师为主导，学生为主体的主线进行教学，所以在课的开始我通过对篮球原地高、低运球的基本功练习，采用由易到难，从简到繁的教学方法，调动学生学习篮球的积极性，基本部分我们在教拍球捅球、进间直线曲线运球、急起急停运球时层层深入，以活动和游戏为载体，充分激发学生运动参与的兴趣，使学生在活动过程中掌握一定的知识和技能，同时培养学生合作精神，在游戏中培养了学生集体合作的精神，从整堂课来看，教材搭配合理，结构清晰，重难点突出。但是，在本次课的练习部分，对调动学生的激情和队伍的调动还不够，男女生的兴趣爱好差异很大，直接反映在上课的过程中，刚开始女生觉得运球很好玩，兴趣很浓，全都参与练习。但到后面有一部分女生明显兴趣减弱，积极性不够。所以在以后上课要多考虑女生爱好，并且分组进行教学，分组的同时还要注意学生水平相当为一组，这样的安排效果更显著。

根据五年级小学生的模仿能力强的年龄特点，在讲解与示范的时候，利用原地运球与行进间运球作对比，让学生从中得到行进间运球的技术动作与要领，在进行练习时，教师采用激励的方法，发现表现好的学生给予表扬及展示，从而带动全班同学投入练习。教学过程中时刻关注学生有无切实掌握动作技术，并将所学的技术纳入自己原有的技术中融会贯通。同时还要关注在目标的达成过程中是否积极主动的投入，是否熟练地掌握和运用，在致力于面向全体的同时，是否能让素质好的“吃得饱”，让慢生“吃得了”。让每个学生学有所得，各得其所。五年级的学生，特别是女生，他们正处于生长发育的关键期，男女学生开始在身材形态和体能上呈现差别，男生灵敏素质较好，好奇心强，喜欢篮球；而女生柔韧素质较好，但胆量小，不太喜欢体育运动，同时害羞，学习篮球运球技术动作，由于上肢与手段力气不足，学生练习时往往出现球的高下不一，左右动摇稳固性差，特殊是有的



女生拍不起球，呈现篮球脱手到处滚的现象。所以在以后上课要多考虑男、女生爱好和差异，并且由浅到深，这样才能达到预期的目标。在教学方法上采用游戏性质的练习，如拍球捅球、春种秋收的游戏，这样学生的练习积极性比平时要好，所以以后在备课时多花心思设计好游戏部分，让学生在游戏中玩，在游戏中学。

仅仅上好一堂课是不够的，授于鱼不如授于渔。让学生学会自己练习篮球的方法，终身受益。更多的运用新的教学手段激发学生主动求知的欲望，激发学生主动练习的兴趣，促进学生自主性和独立性。让我们的每一位教师都能够走进学生的心灵，让我们的孩子都能享受到体育的快乐。

## 小篮球游戏教案篇七

《游戏公平》是北师大版四年级下册第六单元的内容。本节课是在学生三年级认识“可能性”的基础上进行教学的。本节课的教学理念是：让学生在自主活动中体验，在体验中感悟，在感悟中理解和应用；设计的基本思路是：创设情境、提出问题——猜想验证、体验公平——实践应用、深化理解。

通过这节课的教学，我有以下几点感受：

本节课，以游戏为链条，把数学知识内容融入到游戏之中。通过掷骰子活动验证猜想、公平选“生”做游戏、摸球游戏找“公平”等活动环节，让学生认识到游戏要有规则才能进行，游戏规则要公平才能使大家接受。这样层层深入，把学生带入到兴趣盎然的探索知识内涵的情境当中，让学生在不知不觉中对数学知识产生了兴趣。

本课的内容具有活动性、过程性、体验性的特点，整节课教学将活动贯穿于全课中。从创设情境——提出问题——合作实验——探究新知——学以致用——解决问题，始终把学生放在主体地位，为学生提供了“做数学”的机会，学生在民

主、和谐的氛围中亲身经历了“猜想——验证——分析——应用”等一系列活动，使学生的认识由感性上升为理性。突出了学生的认知特点，使学生对游戏的公平性有了直观的认识。学生在活动中亲身经历了数据的搜集、整理、分析、应用的过程。由浅入深，加深了学生对游戏规则公平性的理解，真切地体验、感受到事情发生的等可能性。

总体上，整个教学过程思路较清晰、各个环节能够一环紧扣一环，活动组织较好。但本节课教学中还存在着不足之处：

首先，要加强信息技术操作方面的学习，以便灵活处理课件出现的突发问题。

其次，要多锤炼语言（过渡语、引导语、评价语等），加强自己的语言功底。

第三，要增强教育机智。生成的课堂，需要我们丰富教育底蕴，活跃教育机智。只有不断地充电，丰富自身的数学素养，才能更好地引领学生在数学活动中体验、感悟数学知识的本质，提高孩子的数学素养。

## 小篮球游戏教案篇八

### 《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。

让学生在游戏中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

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。

## 小篮球游戏教案篇九

《绘画游戏》是二年级教材中“造型与表现”领域内的一节课，教学目标为让学生在游戏中的了解线的变化，根据线随意变化产生的形状进行想象设计，添画上各种具象或抽象的形象。通过教学激发学生学习美术的兴趣，充分发挥想象力，培养创新精神。

首先根据对本课教材的分析与解读，在课的导入部分我通过简单的提问把学生的注意力吸引在线条上，随后在欣赏画家米罗的作品时学生就能把关注的焦点放在了画家画面中由线条组成的各种各样的形状上，由此对这种类似游戏的绘画方式产生了浓厚的兴趣。

怎样才能像画家米罗一样做绘画游戏呢？在学习绘画方法上我把主动权交给学生，充分发挥学生的自主学习能力。通过对教材中作品的分析，大部分学生能够很快的总结出绘画步骤。在处理本课的教学重点和难点上，我通过设置“怎样画线条会更适合添画？如何对简单的图形进行想象？怎样涂色会使添画的内容更加突出？”这三个问题，引导学生讨论交流、对比分析学生作品，教学重难点迎刃而解。这个环节不仅培养了学生分析问题的能力，也提高了孩子们的自主探究、合作学习，以及美术鉴赏能力。

最后，学生在自己绘画时能够合理用线条对画面进行分割，

而且想象力丰富有创意，作业生动形象、妙趣横生。学生们对自己的作品也特别满意，这节课我感受到大部分同学都体会到了绘画的乐趣。

作为教师在这节课中我最大的收获就是在教学中引导学生在游戏中发现美、创造美，并参与到学生之中，和他们一起分享了美术的快乐。再今后的教育教学设计中，我要不断改进教学方法，努力开发学生的想象力、创造力，关注学生，为学生创造更加广阔的学习空间，使课堂教学充满生机和活力。