

# 翻翻乐游戏教案反思(优质8篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？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。

## 翻翻乐游戏教案反思篇一

在教学中，虽然也经常使用体育游戏教学，但有时结合主教材时常感觉到游戏内容有点匮乏，好象没有好的游戏可供选用。最近通过学习后，心里豁然开朗，不是游戏内容匮乏，是因为我们不够投入，是我们教师没有根据具体的实际开动我们的脑筋，在教学中只要教师能充分地调动全体学生的积极性、创造性，师生一同去创新发展新游戏，才能丰富体育教学的内容，很好的开启学生的思维、创造力，提高他们的主动参与意识。

在教学中不断变换练习方法，不仅可以很好地激发学生的兴趣，更主要的是挖掘学生的创新能力，让他们对游戏提出更合理的建议和游戏方法，这样实施起来就非常的顺利。比如我们在上“贴膏药”的游戏时，一般都是两个人一组，从前面贴上，我在教学时，发现学生多的情况下，可以三个人一组，从后面贴，中间的同学跑，这样就能发展学生的反应能力。

在实施游戏练习时，除了要提高游戏的趣味性，一定还要教育学生遵守游戏的规则，即游戏的奖惩一定要执行好，教育学生要相互监督好，体现“公平、公正”的原则，以保证学生在愉悦之中，身体素质和运动能力同时得到提高。这点尤其重要，一个游戏有奖有惩，学生玩起来才有积极性。

在游戏练习时，教师加入到学生当中去，就是他们中的一员，

就能明显感觉到多数同学的积极性被调动起来，他们相互协作，配合的更加紧密。因此，我觉得体育游戏的教学不仅需要老师的精心组织和指导，需要学生的积极参与，而且更需要教师的直接加入和学生一同做游戏。教师与学生共同参与，同甘（奖）共苦（罚），这样不仅能调动学生参与的积极性，激发学生的练习兴趣，而且教师在参与过程中可以更好地体验游戏的是否合理性，从而更好地与学生一同修正游戏，使游戏更加符合学生的生理心理特点，确保体育教学的健康有序进行。

## 翻翻乐游戏教案反思篇二

- 1、发展幼儿钻、爬、跑、跳的能力及动作的灵活性、协调性。
- 2、培养幼儿练习钻、爬、跑、跳的兴趣，调动幼儿参加体育活动的积极性。
- 3、培养幼儿集体意识和规则意识。

- 1、起点线前分别放四个拱形门，门前摆放四个垫子距4米左右处拴一条需要幼儿跳起来才能摸到的绳子，绳子上挂着与幼儿人数相等的香蕉模型。

- 2、幼儿扮小象，分成人数相等的四队，分别站在起点线后。

- 3、通过情景导入游戏的玩法和规则要求。

- 4、当听到“请小象去采香蕉”的信号后，各队第一名“小象”，钻过山洞（拱门），爬过草地（垫子），跑到“香蕉”下，跳起来各采下一个“香蕉”，跑回本队与第二名“小象”拍手后，站在队尾。第二名“小象”在拍手后出发，游戏依次进行，最后一名“小象”归队后，以最快的一队为胜。

- 1、听到信号后，第一名幼儿才能出发。
- 2、第二名幼儿被拍手后，才能出发。
- 3、每个幼儿必须采到“香蕉”后，才能跑回本队。
- 4、每个幼儿自能采一个“香蕉”。

本次的活动是为了综合观察幼儿钻、爬、跑、跳、灵活性和协调性而设计的。通过本次活动我发现幼儿对于综合性的体育游戏兴趣更高，幼儿的集体意识和规则意识较之刚入园时有所提高，而且幼儿钻、爬、跑、跳的能力及动作的灵活性、协调性较之刚入园时有很大的进步。今后，我会针对幼儿的兴趣创设更多有益有趣的体育游戏。

## 翻翻乐游戏教案反思篇三

《猜数游戏》是小学一年级数学上学期第三部分《加减法》的内容，这一课是在学生理解加减法的意义和5以内的加减法的基础上学习的。

本节课的教学目标为：

- 1、通过观察和操作等学习活动，使学生进一步理解加减法的意义，并正确计算得数是6、7的加法以及相应的减法。
- 2、能运用所学的知识解决简单的实际问题。
- 3、在生动活泼的情境和游戏中，激发学生的学习兴趣，培养合作意识和主动探索精神。

学生在幼儿园对6和7的加减法已有了初步的认识，为尊重学生的认知规律和已有经验，在进行教学设计时，我主要为学生提供知识形成过程的情境和机会，使学生通过观察、操作、

猜测、验证等多种学习方式获得对6、7加减法的全面认识，让学生在数学活动中获得成功的体验，初步建立学好数学的自信心。

根据一年级的学生比较爱玩好动的年龄特点，在课一开始，我用教学生玩新游戏引入，引起学生的学习兴趣，将他们的注意力吸引到课堂上来。在玩猜数游戏的过程里，我先告诉学生我一共有几颗豆子，然后告诉他们左手有几个，让学生猜右手有几个，这样反复进行几次，学生就在“猜”中逐步掌握了数的分解和组成以及加、减法。这种潜移默化的数学知识的习得比重复的训练与单纯的讲授效率更高，学生也能够在一个更加愉悦轻松的课堂氛围中学习。

接着我借助教材上“小老鼠运土豆”的插图，让学生根据这幅图编一个故事。在学生开始编故事之前，我明确的提出了要求：编好故事之后把算式写在练习本上，到讲台给大家展示的时候也要讲算式写在黑板上，同时解释算式的含义。在设计这个活动时，我考虑到了一年级学生在语言组织和理解教师意图上的不足，我先给学生讲了一个故事，我的故事讲得很简洁，讲完之后，我写出了算式，解释了算式的含义。这样学生很自然地就明白了他们要如何去做。接下来我给每个学生5分钟的时间编故事。在编故事的过程中，我发现大部分学生在专注的思考，一小部分学生在做书上的练习，似乎对编故事不太感兴趣。因此，我采取了语言激励的方法，“看看谁的小脑袋转得最快”，“这样我们就有属于我们自己的故事了”，“看看谁是我们班的故事大王”等等语言，这些激励性的语言很有效果，每个学生都开始认真思考自己的故事，同时写出了自己的算式。在展示环节中，我发现每个学生都兴致勃勃，认真倾听别的小朋友讲故事，也勇敢的走上讲台分享他们的故事。

最后一个环节，我设计了一个拍手游戏，采取“我拍几，你拍几”的方式，让学生在动一动中巩固这节课所学的内容。在拍手游戏中，我发现学生拍手回答的速度与准确率已经比

学生玩猜数游戏时快了很多，这说明学生已经掌握了6和7的加减法，达成了这节课的知识与技能目标。

本课的设计我最满意的是第二个环节，这一环节的设计克服了学生注意力难以长时间集中的不足，让学生充分展示自我，使学生真正成为学习的主人。我也在这一环节中发现了很多有潜力的小人才，许多不常举手的同学在这节课表现得十分活跃，这充分说明好的教学设计是吸引学生的关键。

## 翻翻乐游戏教案反思篇四

这一课属于“造型·表现”学习领域，即“通过看看、画画、做做等方法，大胆、自由地表现出自己的感受，体验造型活动的乐趣。”这节课要面对的是三年级的学生，彩墨画对于他们来说难度较大，在上学期学生已接触过一堂彩墨游戏课了，所以已有了一些经验，本课教学设计是让学生在游戏中的，进一步感受彩墨与宣纸的特性，通过笔墨感受、想像创造实施教学，以此来触发学生学习水墨画的兴趣，使他们那充满童真、童趣的，不受制约的想象会像火山一样喷涌不止。这也正是《美术课程总目标》所倡导的“培养学生欣赏、评述能力，体验美术活动乐趣，表达自己的情感和思想，激发创新精神。”“本着使学生提高对美的感受能力和艺术创造能力的精神”。

这学期，我依然是把除了绘画课以外的同一类型的课（比如手工、剪纸、彩墨等）放在一起上，一是为了同学们准备相应的美术用具，二是为了把同一类型的内容，落实的更扎实，而且这样也更有助于学生们深入地实践和思考，也更有利于培养学生们在这一课型中形成良好的习惯。而且把其它课型穿插到绘画课型中来，也更有利于调节学生们的绘画情绪。因为这就家庭主妇每天做饭一样，每天都做同样的伙食，就算是再好吃的东西，也会食之无味了。所以，我就通过不同的课型来调节学生们的绘画情绪，这一做法还是很管用的。比如这一次《彩墨游戏》课中，同学们的热情很高，虽然这

很难，但他们是初生牛犊，主要是“新鲜”。画好第一张的同学，还会得到第二张纸，所以同学们整堂课都在紧张忙碌的画着，甚至没有时间像往常一样，看看别人画得怎么样。值得一提的是，每个班都有几个特别出色的小作品，画得很有韵味，有的我已经拍成照片保存起来，并把这些画挂在班级里。每次上课看见这些画，心情真是很愉悦。

因为考虑到减少学生的负担，让每个学生都有机会尝试，所以我替学生们准备了颜料和第二张宣纸。他们每个人只需要准备毛笔和水瓶就行，调色盘有的自己买了，没有的就用厚纸代替了，因为是在班级教室里画，所以根本不敢发墨，只能用深颜色来代替。这一点很遗憾！

在本课中学生有的出现重游戏活动轻技法运用的问题，也有的出现重技法轻, 游戏活动，从而不敢大胆去画的现象。因此还要鼓励学生大胆用笔用色，综合运用技法，敢于表现，为学生提供展示的空间，让学生通过游戏活动学习技法、运用技法。让学生在笔墨游戏中发现基本技法，重点强调在彩墨游戏中感受乐趣，在实践中尝试和运用基本的简单技法。比如有的同学因为不熟悉笔墨的运用以及调水的多少，导致第一张宣纸完全湿掉，画得不成样子，这时我们更是需要很好地鼓励他们，用心地完成第二张，而不是去质问他。让他觉得绘画是件快乐的事！

我的感悟：如果学生们对他所“学”的内容，真正用心地画起来了，他们就没有工夫说话了！

## **翻翻乐游戏教案反思篇五**

双手投掷实心球，是小学三年级的学习内容。但小学生自控能力比较弱，所以在体育课中要“动中学、动中健、动中乐”的指导思想，让学生在玩中学，玩中练。下面就实心球的教学做一个反思：

一、教学目标是让学生通过“游戏”中体验动作技能。通过几种不同的“游戏”让学生在玩的过程中思考总结，在快乐的学习中体验动作技术，让学生自己得出投掷的基本动作，养成正确的投掷习惯，从而实现了教学目标。

二、营造浓厚的民主氛围，体现教师为主导学生为主体的新课标理念，本案例中，教师始终以参与者的身份进入课堂，与学生共同参与到整堂课的各项投掷体验活动中，同时学生们也相互学习，相互评价，及时提醒和纠正同伴的不足，构造了一种民主合作的氛围。

三、一节好的体育课应该有好的目标，同时还应该在教学过程中突破重点，解决难点，通过本课的学习，大部分学生能够掌握投掷的技巧，改正了以前向下砸球的习惯，同时也改正了大多数学生只用手臂力量不会使用腿部和腰部力量的习惯。

四、投掷教学更要注意安全教育，本课开始便向学生说明了安全的注意事项，使学生养成听从指挥统一行动的习惯，进行有效的安全教育。

五、本节课的不足也很多，如：

(1) 队列队形的调动不够合理，口令不够规范，

(2) 开始的抬头有点机械，需要让学生放松自然。

(3) 气氛不够热烈，及时评价不够精炼。

(4) 应该放手让学生自主练习，加强练习密度和强度，同时特殊学生也要得到照顾。

(5) 课件的运用与课的环节不够融洽。

## 翻翻乐游戏教案反思篇六

《彩墨游戏》一课教学反思12月16日我在师范附小一小的三（11）班上了一节公开课，课题为《彩墨游戏》。之所以选则《彩墨游戏》这课，是因为这节课给我的印象最深，而我又是国画专业的，我感觉国画的材料比较特别，学生也应该很感兴趣吧！上这节课我是做了充分地准备，做了两份课件给王老师指导选择。对于我上的这节《彩墨游戏》我主要有以下感想：

整堂课存在许多明显的问题的问题：

1、因为怕学生没有国画基础，所以，课前我还特地介绍了国画用具（笔、墨、纸、砚）及它们的特性，谁知却忘了告诉学生拿笔姿势，幸亏上课之前一位学生提起。通过课上作业我发现，这节课我还没备好，因为学生还是不会用国画的方法去表现，说明我课前没了解好学生的国画功底。

2、上课时我错将“浓淡”讲成“干湿”，因为我问学生感到有什么不同时，学生说一个水多一个水少，我心里只记得要板书也忘了思考这到底是“浓淡”还是“干湿”了。

3、还有用来板书的那个板没粘住，一节课掉了好几次。

由于，王老师临时调课，把我的课安排到了第一节，上课时感到有点手忙脚乱，漏洞百出。深深感到自己还缺少自信和勇气，缺少登台讲课的经验和锻炼，对课也还不够熟悉。

但是我也有优点彩墨游戏一课教学反思是值得自己肯定自己的。本节课课堂气氛足的够轻松快乐，感到和学生一起做特殊技法哪一环节应该是整堂课的精彩之处，也应该是学生特别感兴趣的一个环节，在让学生上台来感受笔墨画出各种各样的点和线的时候，学生们兴趣十分高涨，课堂气氛被我充分地调动了起来。我的优点还有：



1、学生的配合，特别是在展示环节中，学生的自我评价让我感到欣慰。

2、自己的一点点进步，以前讲课都感到是被迫的，而这次我感到自己很积极的准备了。课前准备还是比较充分的，也比以前会控制学生了，课堂还是挺有秩序的，在讲课时感到没以前那么紧张了，或许是因为课前我去梳洗了所有的多媒体设备吧！也或许是在自己学校。

总之，如果没有别的事情干扰我，我相信自己应该能一点点进步的，还有一点遗憾的是由于匆忙没有本节课的照片留存。

简单了解彩墨画的绘画方式，在游戏中感受、体验彩墨画的基本方法。

让学生学习简单的彩墨画技法进行表现。

合理运用点、线，使画面更具有节奏感。

通过游戏感受彩墨画的乐趣，激发学生热爱民族艺术的情感。

演示法、探究法、谈话法等

毛笔、颜料、水桶

一课时

1、我们来看一段动画片：课件展示动画片《小蝌蚪找妈妈》。

2、有趣吧，讲了一个什么故事？你知道这个动画片里的画面是用什么工具画出来的吗？

3、师展示要用到的工具，现在我们就用它们来玩一些有趣的彩墨游戏好吗？

4、 板书课题：彩墨游戏，课件展示。

感知各种点的画法：

1、 课件展示例图。

你们看到了什么？（师引导学生讲出各种点和线）师在生讲出时随机板书“点、线”。

想不想知道怎样用毛笔画出这么多表态各异的点和千变万化的线呢？好，老师先来试试。

2、 师示范圆点的画法。

生观察，引导讲出圆形点的画法，抓住方法：点（板书：点）

3、 同法教学方形、水滴形等各种点的画法，板书方法：画、压、甩、洒。

4、 小结：看，老师用一支毛笔就变出了那么多不同形状的点的时候用到了哪些方法呀？引导说出：点、画、压、甩、洒。

感知线的画法：

毛笔的本领还不止这些呢，它还能变出千变万化的线。

1、 师示范画细线引导学生观察并说也细线的画法。

2、 同法教学如何画出各种变化的线。

感知彩墨浓、淡、干、湿变化的表现方法：

我们再来仔细看看，这画面里面还有什么秘密。（师指出浓、淡、干、湿的各种点或线）看这些墨和色看起来怎样。（引

导说出浓、淡、干、湿)

师：这种效果与什么有关？

生：毛笔中水份的多少。水少就干而浓，水多就淡而湿。

师示范，师生共同验证。

那这条有浓有淡的线又是怎样变出来的呢？师引导学生说出方法，拓展思维。

生：大

1、我从小朋友的眼神中看得出大家已经迫不及待地想试试了，好，我们现在就一起来玩第一个彩墨游戏好吗？请听游戏规则：（课件展示）请同学们在纸上画出各种不同的点和线，注意画出浓、淡、干、湿的效果。

2、宣布游戏开始与结束以音乐起止为号令。

3、生作画，师巡视指导。

4、展示作品，师生共评。

5、小结：我们刚才一起用这些点和线玩了一个有趣的彩墨游戏，大家在游戏过程中有没有发现我们今天用的毛笔和宣纸和平时用的笔和纸有什么不同呢（感知毛笔和宣纸的特点）？大家别小看了它们，我们国家许多流传千古的书画作品可都是由它们书写绘制而成的呢。

图一：以师讲解为主，让学生知道要从哪几个方面来欣赏一幅作品，并体会画中的意境。

图二至图五：师引导学生说出看到了什么？想到什么？师要尊重学生的想法。

小结：这些画的作者独具匠心地把各种点和线巧妙地组合在一起，形成了一幅幅妙趣横生的画面，引起了我们无限的遐想，这就是彩墨画的魅力所在。

现在来比较一下我们的作品，你们觉得美吗？为什么？那我们可不可以想想办法使它们变得更丰富、更生动呢？我先来变个戏法。

1、师在原来示范的画上进行添加，使它们变成一些具象的画面。

2、我在这些画上添加了什么？出现了什么变化？

3、小结并宣布游戏规则：在第一次游戏的作品上进行添加，使画面变得更丰富、生动。可以独自完成，也可以四人小组合作完成。

4、生实践探索，师巡视指导。

5、作品展示，师生互评。

你们学到了什么？

## 翻翻乐游戏教案反思篇七

一场大雪带来了寒冷，却给孩子带来了快乐。于是在组织孩子进行体育活动《玩雪球》中，因为孩子有了经验的积累，孩子更加乐意活动了。

在这个活动中，我改变了以往以幼儿动作发展为唯一教学目标的模式，着重以幼儿的兴趣入手。先让幼儿用报纸自制雪球，通过自捏、自团，发展孩子的手部大小肌肉群，然后让幼儿讨论：雪球可以怎么玩？通过讨论，集思广益，帮助个别幼儿，打开其思维，使运动内容更丰富、更新颖。在此基

基础上，根据孩子们的兴趣，开展竞赛活动“打雪仗”。在活动中，孩子们兴致极高，个个积极参与，大家争着、抢着把雪球瞄准对方扔过去。活动场上到处是孩子的呼雀跃声。除了游戏“打雪仗”以外，我还给孩子一段时间，让孩子自由玩雪球，在玩中探索新的玩法，每当发现新的玩法时，我及时肯定、表扬，并跟他学，从而增强他的自信，激发他的表现欲望。活动最后，我则把孩子召集在我的周围，大家坐下边休息边聊聊自己刚才最有趣、最开心的活动及玩法，在轻松、愉快、平等、朋友式的聊天中，孩子们的情感得到了满足，从中真正体验到了运动带给他们的快乐。

情景化的教学方式对幼儿尤为重要。因为具有一定情景的游戏，不但趣味性强，而且能让孩子迅速进入境界，进入角色，既给他们以可感性，加深记忆，同时又可提升运动兴趣。因此，以情景式的体育游戏来吸引低龄幼儿积极主动地参与体育游戏，努力做到以情景游戏为基本活动。使幼儿在情景游戏中获得良好的情绪体验，从而激发幼儿对体育的兴趣。这是幼儿养成良好运动习惯的基础，也是幼儿在游戏中获得运动兴趣的先决条件。

营造浓厚的民主氛围，我始终是以参与者的身份进入课堂，与孩子共同参与到整堂课活动中。师生间没有命令似的语言，平等的对话呈现了一种民主氛围。

体育锻炼要加强安全教育。在游戏中不断强调安全纪律，没有出现安全事故。但是，体育锻炼有一定的危险系数，我们要时时教育，时时强调，学会自我保护，就如该游戏中提醒孩子不能瞄准孩子的脸部投掷。可见体育课堂的教学模式不但要因地而且还要因时因学生而异。体育课堂的快乐和谐教育，不但可以调动孩子的学习积极性，而且能使孩子向“会学习，会创新、会开拓”的目标靠拢，才会让体育课堂充满活力，会让体育教学更精彩。

体育游戏采用幼儿感兴趣的内容、方式，不仅发展幼儿动作

的协调性、灵活性，还培养幼儿坚强、勇敢、不怕困难的意志品质和主动、乐观、合作的态度。我们要从幼儿发展的角度出发，积极为孩子们创设宽松、愉快地游戏氛围。

## 翻翻乐游戏教案反思篇八

孔子曰：知之者不如好知者，好知者不如乐知者。在课堂导入环节中，我以生动的卡通人物米老鼠在迪士尼玩抽奖活动和“师摸生猜”的摸球游戏，很容易就达到师生互动，从而调动学生的学习兴趣和积极性。在玩中教会学生用“一定”“不可能”“可能”来描述事件发生的确定性和不确定性。这一活动唤起了学生对旧知的记忆，为新知做好铺垫，起到“引路导航”的作用。

对儿童来说，概率实验是很有吸引力的，动手集体数据的过程常常体现为令人愉快的游戏。学生通过自己的实验，在亲历、体验的过程中感悟、体会到事情发生的可能性的多少。合作学习的形式既能发挥集体的智慧，又能展示个人多方面的才能。此环节通过学生的合作学习，使他们体会与他人交流的快乐，同时促使学生个人完善与发展。

在学生初步体会了事情发生的可能性之后，再让学生进行摸三种颜色的球的游戏，这样既帮助学生进一步体会到可能性的几种情况，又激发了学生学习数学知识的浓厚兴趣。

为了提高同学们的课堂积极性，在这环节我联系《幸运52》的电视节目带入课堂，将学生喜爱的电视节目情境引入课堂，激发学生的学习热情和参与热情，让学生在玩中学，学中悟。使学生玩游戏的同时巩固了所学的知识，进一步体验数学知识与生活的联系。

最后让同学们用“可能”、“一定”、“不可能”等词联系生活说一说，充分体现学习与实践应用相结合。前面的活动都是请学生猜、摸、试，这一活动发挥学生的自主性与合作

精神，群策群力，应用所学知识设计转盘，进行逆向思考巩固知识。了解身边一些事情发生的可能性，能够让学生进一步感受和体验数学知识与生活的联系。