

幼儿园中班电脑教学反思总结 幼儿园中班教学反思(优质10篇)

工作学习中一定要善始善终，只有总结才标志工作阶段性完成或者彻底的终止。通过总结对工作学习进行回顾和分析，从中找出经验和教训，引出规律性认识，以指导今后工作和实践活动。那么，我们该怎么写总结呢？下面是小编带来的优秀总结范文，希望大家能够喜欢！

幼儿园中班电脑教学反思总结篇一

在幼儿的午餐时间中，每次都能看到孩子与孩子的个体差异很大。吃饭吃得快的孩子不到10分钟已经吃完了，吃得慢的孩子等全部孩子已经吃完了，他们还在位子上慢慢的吃着。我们班的xx就是其中的一个。每次吃完饭，大家都要去饭后散步了，唯独xx还坐在餐桌前不停的咀嚼着。

其实接手中三班都快三个月了，对于xx的吃饭问题我也一直很关注，每到吃饭时间，我总要提醒xx好几次。该用的方法都用了，（鼓励、提醒、批评等等）可是这样的状况一直没有多大的改变。我也试图帮xx找过原因。每次去看她时，总是不停地咀嚼着饭，不像很多孩子要不聊天，要不把饭含在嘴里。随着天气的慢慢变冷，我真的很担心xx的吃饭问题。决定找xx的妈妈深入的谈一次。

在一次离园活动中，我把xx的妈妈叫到了旁边。从妈妈的口中也可以感受到其实妈妈也很担心xx的吃饭问题。平常在家中也花了很多的经历。可后来还是放弃了。无论妈妈用什么方法，付出多少努力，后面的结果都是一样的，以失败告终。

第二天吃饭我又一次走到xx的身边，一边引导孩子快点吃饭，一边问xx“你菜还要加吗？”可xx总是使劲的摇头说不要，

我还接到，如果你菜菜实在是吃不下，可以倒掉□xx肯定的说，“老师，我可以把这些饭菜全部会吃完的。”一边回答一边还不停的咀嚼口中的饭。无意间我从电视上看到了一个关于牙齿的节目，在节目中也说到这样一个案例，跟xx的事例很像。可能是因为牙齿咬合度不够，导致吃饭很慢。我又一次找xx的妈妈，也把建议带给了她妈妈，妈妈很感激，决定带xx去牙科看看，看过以后，妈妈向我们表示了感谢，幸好发现了早，没有错过最佳治疗时间。

得知了xx的真实原因以后，我也有点难过，其实在幼儿园中每个都是独立的个体，可是当个别孩子跟不上集体要求的同时，老师总是一味的提出要求，引导幼儿改正。其实我们更要做的是了解真正的原因，才能帮助幼儿解决实质性的问题。

幼儿园中班电脑教学反思总结篇二

因为我们的孩子大部分都是家住农村，那里的习俗有过会闹社火等活动。孩子们在日常生活中见过舞龙，对舞龙有着必须的认知，此素材来源于幼儿生活，所以活动中孩子们进取性很高。

中班的孩子，热爱健康活动，每一次的健康活动孩子们都进取参与其中。热身运动充分调动幼儿的进取性，同时也为后续的活动做好铺垫，使的整个活动更加完整，连贯。让幼儿在完整的游戏情境中感知游戏。

整个活动中幼儿能按照规则游戏，可是在拿着彩绳“舞小龙”时候幼儿动作单一，创造性不够，这需要教师多方面，多维度的为幼儿引导，激发幼儿的创造性。

在活动开始的第一个环节中，我预设的资料是让幼儿阅读故事、讲述故事。在实施的过程中，我所留给幼儿的时间却较少，使得许多幼儿没有了讲述的机会。

分析情景能够看出，幼儿与幼儿之间的学习水平是有差距的，教师在指导过程中应研究到幼儿存在的差距，并进行相应策略的调整，即：能够经过形式上的调整来保证每位幼儿有讲述的机会，让先看懂图意的幼儿自我讲，后看懂图意的幼儿在团体中讲或者相同速度的幼儿互相讲，有了这样一种互相协调的过程，就能提高幼儿的学习效率了。

幼儿园中班电脑教学反思总结篇三

在开展水粉画活动《彩色车》活动之前，我首先进行了材料的收集，也就是收集各种各样的玩具汽车。在收集玩具汽车的时候，我就想到汽车不宜过大，因为孩子的作画纸只有a3那么大；汽车的轮胎有各种花纹，这样留在纸上的花纹才会更加美丽。但观察收集上来的汽车，小汽车的轮胎基本上没有纹路，大汽车虽然轮胎有纹路，但是又太大，没有那么大的颜料盘可供浸染，而且作画纸也不够大。权衡以后，我选择了适合颜料盘的尽量大一点的汽车。调颜料的盘子我选择了相对较大的花盆托盘。

在活动中，我进行了讲解示范，我一直觉得这是一个非常简单的活动，没有任何技能上面的要求，孩子们只需要将汽车的轮胎沾满颜料，然后在纸上开动就可以了，因此，我的讲解比较简洁，之后就让孩子们操作了，结果问题出现了。

1. 很多孩子只将汽车的轮胎在颜料盘里面浸一浸，没有滚动，因此在纸上出现的纹路就是断断续续的，不连贯。
2. 有些孩子的汽车总是在同一个地方开，因此纸上的纹路全都挤在了一起，空的地方很空，满的地方很满。
3. 由于孩子面前只有两种颜色，虽然老师提醒可以走动调换颜色，但是还是有很多孩子只是站在自己的桌子前面没有走动，因此纸上也只有两种颜色。

针对这些情况，我进行了反思，首先我觉得自己没有进行尝试，因此忽略了轮胎蘸颜料的要领；其次，自己在示范的时候要求不够明确，没有提出小汽车要在不同的地方开；最后就是高估了孩子的能力，小班孩子第二次接触水粉画，他们根本不会拿着作品在教室中走动去变换颜色，教师应该自己帮助幼儿调换颜料盘。

一个看似简单的活动其实一点也不简单，只有深入挖掘，积极尝试，才能够使活动开展得更加顺利！

幼儿园中班电脑教学反思总结篇四

本次活动《学习排序》中，我本来想达到这样的目标，让孩子主动发现abab和abbabb的排序规律，于是我依据中班孩子的年龄特点，我设计了这样的一个教学活动，以“小动物召开运动会”为线索，巧妙地渗透各种具有规律排序的事物，让孩子在运动会布置的会场和动物排队进场的规律，让孩子去发现其中的规律，达到教学活动的目标。

进行实际的教学过程时，发现孩子们对今天的教学内容非常感兴趣，这可能利用课件与情境的设置和层层递进的环节有关系，而且孩子们也发现了其中的规律，但在让孩子操作这个环节中也有着一些不足：

- 1、“孩子操作”的环节，应该有一个明确的要求，要根据项链上的规律继续往下穿。

- 2、老师提供的材料过于单一，都是穿的，可以是贴的等。

我想这节课的教案是比较完整的，在材料上在加以调整，活动效果一定会更好。

幼儿园中班电脑教学反思总结篇五

- 1、在探究活动中发现粗糙材料及有兜的材料易抓泥鳅的现象。
- 2、认识泥鳅的外形特征，初步了解其生活习性。
- 3、消除对动物的恐惧心理，能大胆勇敢地与动物交往。

通过精心地准备材料，设计教案，到活动的实施，我都认真地对待，活动中孩子们非常地投入，效果较好。通过这一活动，我也悟出了以下几点：

1、内容的选择要贴近幼儿的生活，要顺应幼儿的兴趣。其实，一开始，我设计的活动是科常类的《认识泥鳅》。而捉泥鳅这一活动是从我试上后才生成的。试上时，我按原来的设计按部就班的进行，由于天热，泥鳅显得特别的调皮好动，不停的在托盘里游来游去，最后竟从托盘里跳了出来，这下我可傻眼了，因为我自己害怕泥鳅，不敢捉泥鳅。在我的影响下，几个女孩子也尖叫起来，可大部分孩子都显得特别兴奋，纷纷冲过去捉泥鳅，特别眼看就要捉住了，可泥鳅一滑又逃走的时候，孩子们更是激动，看得我都忍不住想去试一试。看着孩子们的表现，我也有了新的想法，活动也从科常类的认识泥鳅改为科探类的捉泥鳅。

活动中，孩子们的表现也如我所料，活动场面可以用热火朝天来形容，孩子们个个兴趣浓厚，积极主动。

2、教师要以积极的情绪感染孩子。一开始我也害怕泥鳅，可活动开始时，有教师捉泥鳅这一环节，为了克服自己对泥鳅的恐惧，我事先买了泥鳅在家里练习，先是戴了手套捉，适应一点后再把手套拿掉，到上课前，我已不再害怕，同时觉得泥鳅还蛮可爱的。我想也正是我这种情绪感染了孩子，活动中每个孩子都大胆探索，没有一个孩子因为惧怕泥鳅而不参加活动。

活动中也存在着一些不足，虽然活动中孩子能与材料充分的互动，但教师缺乏向孩子传递爱护小动物的思想，因此活动时，孩子们的表现显得有点残忍，用食品夹捉泥鳅时，有的泥鳅就被夹得出血了，但孩子们还是不放过。当时我也看见抹布上的血，但为了避免节外生枝，我选择了忽略，现在想想，如果我发现这种现象后，鼓励孩子捉泥鳅时能注意保护泥鳅，玩的时候不让泥鳅受伤，那孩子肯定会注意，那活动就会更完美。

幼儿园中班电脑教学反思总结篇六

上中班已经有一段时间了，经常听到家长来倾诉孩子在家什么事都不做，不会自己吃饭，不会自己穿衣，自己的玩具不会整理等等。于是我们老师天天在学校鼓励孩子，你们是中班的哥哥姐姐了自己的事情自己做。似乎这些话说多了也不怎么见效。通过《别说我小》这节活动课，孩子们慢慢感受到了自己的成长。在家里从来不做事的“小宝贝”，开始慢慢学会了自己叠衣服、自己吃饭等等。

在活动中我首先用了提问的方式导入，“你们的小手会干些什么”对幼儿进行提问，让幼儿为活动中儿歌进行仿编做了很好的铺垫，同时也让幼儿切实感受到自己在身体方面的成长。

活动前教具的准备：我根据儿歌的内容用图片的形式表现出来，很快地引导幼儿理解并掌握了儿歌的内容，轻松地解决了活动的重点。在教师的引导下，活动中幼儿能将自己的照片、物品进行简单的讲述和比较，并让幼儿说说“自己在家会做哪些事”让幼儿自由说说，满足了孩子们我要说，我想说的欲望。接着我就借助课前根据儿歌的内容制作了相关的图片，在我朗读儿歌时，按儿歌顺序一一出示，这样幼儿就能很容易的看着图片把整首儿歌念出来。在活动中带孩子们集体朗读，还采用接力朗读的方式，提高了幼儿朗读的兴趣，帮助幼儿记忆。

可我在活动只重视了幼儿的记忆诗歌内容，却把仿编忽视了，只是我把孩子们会做的事，编入诗歌中。对于目标二没有真正实施。应该让幼儿用“我会xx”的句式进行大胆的表述，并根据孩子们说的内容及及时的画出图标，使幼儿把儿歌中的内容自然的迁移到了自己的现实生活经验中，也自然地进入了第三大环节中，创编儿歌。这样孩子们能很快地创编出自己的儿歌，让他们体会到了创编的快乐和获得成功的喜悦。照片引起幼儿的回忆，幼儿知道小时与长大的不同，不同的衣物、玩具更使幼儿发现了自己的进步，教师在幼儿体验了长大后喜悦后，抓住时机引导幼儿说出了自己的成长和进步离不开父母、老师的帮助，知道了要尊敬老师和父母的道理，最后在延伸活动再让幼儿学习儿歌《别说我小》，激发幼儿在家和幼儿园里自己的事情要自己做的欲望。

下次开展本次活动时，一定要切记目标，围绕目标来实施活动过程，这样才能取得活动的有然、大胆的口语表达能力。

幼儿园中班电脑教学反思总结篇七

语言领域中的问题研讨活动，让我收益匪浅，虽然我不具备丰富的教学经验，但是，利用年轻人思维活跃，善于创造，容易接受新事物的特点，活动中采用提升理论、个人反思等多种形式，让我获得了不少表现自我的机会。从而就看图讲述活动过程中“如何设计提问以及如何发展幼儿语言表达能力？”这个问题我进行了反思：

- 1、“看图讲述”活动的选材非常重要，尤其对于中小班幼儿而言，选材的生活性尤为明显，不能难度太大，必须是幼儿熟悉的、容易接受并理解的讲述内容，从而更有利于幼儿语言能力的培养。《顽皮一夏》这个主题即将接近尾声，幼儿对于夏天有了一定的体会与了解。夏天的植物、动物、人们的饮食等，西瓜就是其中的一种。家庭吃西瓜的方法单一，而《蛤蟆吃西瓜》这个童话故事利用了幼儿喜欢的动物为主人公，发挥丰富的想象力，讲故事演绎的生动、有趣，牢牢吸

引幼儿的目光。

2、问题设计时，要有针对性，有启发性，并且具有灵活性，即：在活动过程中，根据幼儿思维的方向改变方案中预设的提问，并即兴设计新的提问内容，这一点是对教师技能的一次训练也是一次挑战。在活动中，幼儿回答了一些问题：“你觉得蛤蟆的哪个办法最好？”不管他们回答什么，教师都可以继续引导出下一个问题：“你喜欢故事里的蛤蟆吗？”继续教学活动。无论幼儿怎么说，他都跳不出范围，因为，教师只需要鼓励和适当的提问就可以了。

3、在活动中，要充分体现以幼儿为主体，引导幼儿多说、多思考，为发展幼儿语言能力提供机会；在让幼儿多说的同时，传统教学模式中的词汇丰富、句型练习等也是发展幼儿语言能力的基礎，应将其恰当地融入到活动方案设计中。《蛤蟆吃西瓜》注重培养幼儿语言的完整性和连贯性，它利用了原故事里惯有的模式，继续创编故事……利用两两讨论多给幼儿机会去说，去尝试。

在每一次活动中都能有所收获、有所发现、有所提高，从而我们开始打破传统的思维方式，学会了反思，不断地提升自我、挑战自我，学习用新的理念来审视自己的教育教学行为，寻求新的教育教学技能和模式来完善和完美自己的教育教学活动。

幼儿园中班电脑教学反思总结篇八

《做个好吃的汉堡包》是中班的数学活动，本活动主要是引导幼儿学习区别物体的厚薄，并能用正确的词语表达出来，知道比较物体的厚薄是具有相对性的。让幼儿通过进行物体和物体之间的比较发现问题，了解一些逻辑知识，根据中班幼儿年龄发展特点，他们对一些简单的逻辑知识已有了初步的了解，例如高低、大小等，所以我觉得选这个活动让幼儿

知道物体厚薄的比较是具有相对性的是很有必要。

中班的幼儿缺乏对物体测量的认识，在比较厚薄时，应引导幼儿感知被比较的物体应放在同一平面上，通过目测、触摸、操作比较等方法，理解厚薄是相对性的，这是本次活动的重点和难点。

活动中第一个环节，我创设了开汉堡店的情景，让幼儿帮忙评选出汉堡王。（就是选出最厚的那个汉堡）我一一出示厚薄不同的汉堡图片，让幼儿比一比，然后按照从厚到薄的顺序排列汉堡。本以为很简单的一环节，没想到出现了点意外。因为比较时既要清点汉堡的层数，又要按数字排列，所以幼儿们一下子有点反应不过来，时间有点拖沓，一定程度上影响了课堂进程。

第二个环节，是让幼儿自己做汉堡，也就是让幼儿自己动手用瓶盖叠汉堡。目的是将同一物品放置在同一平面上进行厚薄比较。由于瓶盖都比较小，所以叠放起来不太容易，叠不了几层，而且容易倒，所以以后再上这节课的话，应该用其它的东西代替，比如用同样厚薄的大块的积木，或者用一样的纸盒等。

第三个环节，是幼儿动手操作，区分厚薄。这里我选择了让孩子将幼儿用书结合起来，直接拿里面的物品进行比较，并且用数字“1、2、3、4、5、6”来表示物体的厚薄程度。“1”表示最厚的，“6”表示薄的或者是最薄的，以此类推，将数字运用进来，这是对孩子们知识掌握程度的一个检查，大部分幼儿在带领下能正确的标记出来。

这次活动第一环节逆向排列时出现的问题，是我一开始没想到的，课后我在想，如果第一环节时，我先从正向排列开始，再慢慢过渡到逆向排列，可能效果要好些，这样就能给幼儿提供点经验，让幼儿有了准备，课堂环节就能更紧凑、流畅！

幼儿园中班电脑教学反思总结篇九

秋天的水果，这个活动进行完后，漏洞及不足之处颇多，我从以下几方面做一下反思，以待在以后的工作教学中取得更大的提高。

2、注重表皮，无本质。本节教学目标应当让幼儿更深层次的去认识一到两种水果，经过一种水果深入到对其它水果的认识。能够认识水果的“果皮、果核、果肉。”3、教师对待课堂的突发情节不能灵机对待。像“幼儿到超市一个挤一个的拿水果，有个别幼儿拿起后还咬了一口水果”对待这种突发环节，教师不知所措，这时完全能够引导孩子，到超市选水果应当是有规则的，能够让孩子们说说应当怎样做，而不是一味的埋怨与训斥。

5、问题提出注意有效性。问题的提出总有指示性属于无效提问。像“你喜欢吗?你感觉漂亮吗?”活动中让幼儿带着问题进行实践性观察与思考，明确参与目标，这样活动有针对性，结果才会更有效。

6、上课下课毫无界限，应当做到有紧有松。

以上几点不仅仅是在公开课活动后进行反思，更应当在日常教学活动中多注意多积累多学习，从而提高自我的教学质量。

幼儿园中班电脑教学反思总结篇十

《长发娃娃》是一节美工课，旨在教幼儿通过剪、贴、画、卷等多种美术技法制作可爱的长发娃娃，让幼儿在操作中感觉美术活动的兴趣。

首先是让幼儿将长方形彩色纸长边对折，打开，将半边剪也细长的头发，剪至折痕处。

孩子们刚学使用剪刀，如何较为均匀地剪出娃娃的细长头发是个难点。于是和孩子们玩小剪刀“开火车”的游戏，告诉他们小剪刀要在轨道（线条）上行走，这样才是又安全又舒服，在这样有趣的游戏过程中，孩子们很自然就仔细地沿着线条剪，虽然有的孩子剪得不太直，但是基本上都能剪完所有的直线。

其次是让孩子在另一半上画上娃娃的眼睛、鼻子、嘴等。

这里面有两个地方要提醒，一个是不要把表情画倒了，二是画出不一样的表情。孩子们都会画基本的表情，为了丰富作品内容，让“长发娃娃”更生动起来，我展示了各种表情的图片，并和孩子玩起“变脸”的游戏，让幼儿互相观察，感知表情的变化，这一环节不作过高要求，幼儿可根据自己的能力自由创作，表情画得还不错，只是由于纸太宽，一些孩子画的表情不太集中，影响了美观。

接着让孩子们为娃娃设计发型，为娃娃“烫发”。

这个环节孩子们非常感兴趣，都能积极主动探索设计不一样的发型。活动中，老师鼓励孩子们交流、创造，提醒他们可以借助其他工具进行卷、折、绕等，孩子们的作品完成的非常好。

最后是把做好的娃娃两边短边粘贴在一起呈筒状。

这一环节让孩子们分组操作，提供废旧的羽毛球筒，让孩子们把自己设计的娃娃粘贴在一起，形成“娃娃高楼”，孩子们自由组合、相互合作，极大的激发了孩子的兴趣，生动可爱的娃娃造型让每个孩子都感受到了成功的乐趣。

本课把美术活动与游戏结合起来，通过不同技法制作长发娃娃，既丰富了孩子的想象能力，又提高了孩子的操作能力。