

# 幼儿园游戏教案活动反思 幼儿园游戏活动教学教案(模板10篇)

安全教案是为了提高人们的自我保护意识和应对突发情况的能力，对相关知识和技能进行系统化的整理和总结。以下是小编为大家收集的高一教案范文，希望能够给大家提供一些参考。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇一

认识各种种子，知道种子的名称及用途。

玉米、花生、大豆、高粱、绿豆等各种种子。盘子。小星星若干。

1、认识各种种子，知道种子的名称。

2、老师引导幼儿说出各种种子的用途。

3、老师介绍分法。（必须把同一类种子放在一起）。

4、幼儿在自己的位置坐好。老师将准备好的各种种子混合后，分给每个幼儿一盘，放在幼儿面前。老师发出口令：开始分类。

4、幼儿听到口令后，迅速将各种种子进行分类。分得快并且没有错误的，为胜者。老师奖励他一颗小星星，游戏根据幼儿的活动兴趣，可以反复进行。看谁的小星星最多，谁就是冠军。

分类时不要将种子撒在地上。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇二

我园着力研究混龄游戏的丰富性和层级性。以“平等、尊重、宽容、关怀”为核心理念不断建构起丰富多样、功能多元的混龄游戏案例；遵循不同幼儿的年龄特点和发展规律，从简单到复杂层级推进，让不同年龄的幼儿一起探索、一起建构。

幼儿通过合作玩吹乒乓球的游戏，锻炼肺活量，同时在游戏中感知乒乓球滚动的原理。哥哥姐姐可以在游戏中初步形成责任感，尝试主动、友好、礼貌地与弟弟妹妹合作交流，学习解决交往中出现的简单问题；弟弟妹妹通过与哥哥姐姐的接触，了解他人的存在，学习并体会站在哥哥姐姐的立场感受情境，理解哥哥姐姐主动关心自己的情感。

游戏材料：乒乓球、桌子、积木。

游戏玩法：

桌子两端设置网兜，积木在桌子两侧围边，桌子正中间画一横线，球放线上。幼儿两人一组（大带小）蹲在桌子两端，一方幼儿合作将球吹进对方网兜内。先进球者胜。

游戏规则：

合作吹球过程中，手不可以帮忙；对方的球过了中线才可以将球再次吹回给对方。

延伸游戏：

- 1、变换轨道（桌面）的长度。
- 2、通过调整围边积木大小改变轨道（桌面）的宽窄度，越窄的轨道，游戏时难度相对越低。

3、用积木搭建多种形式的“球门”，激发幼儿游戏的兴趣。

游戏材料：乒乓球、桌子、积木、白纸、颜料、筷子。

游戏玩法：

在桌子上放白纸铺平（用积木将白纸围边），将3只蘸有颜料的乒乓球夹到纸上，两幼儿（大带小）共同吹动乒乓球，用球运动时在白纸上留下的痕迹想像画画。

游戏规则：

可以补充颜料，用筷子夹球动作均由哥哥姐姐完成。

延伸游戏：

1、桌面上平铺的白纸可以调整为不同形状的图案，如手套、帽子、裙子等，以提高幼儿游戏兴趣。

2、开始游戏时只提供3原色（红黄蓝）颜料，待游戏熟练后，可以启发幼儿将3种颜色进行调配，调出新的颜色后继续游戏。

游戏材料：乒乓球、桌子、积木、吸管。

游戏玩法：

在规定区域内用积木设计迷宫（球的轨道），设计完成后用吸管将球从迷宫的起点吹到终点。

游戏规则：

哥哥姐姐设计搭建迷宫，弟弟妹妹帮助哥哥姐姐拿积木。哥哥姐姐搭建完成后给弟弟妹妹讲解吹球路线。迷宫主要由弟弟妹妹走，弟弟妹妹吹球遇到困难时，哥哥姐姐可以协助一起吹。

延伸游戏：

- 1、游戏熟练后可以更换小积木，增加设计路线的难度，提高游戏兴趣。
- 2、铺上不同材质的桌布，改变乒乓球滚动时的摩擦力，促使幼儿尝试用不同的吹气力度完成任务。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇三

故事作为一种文学形式，充满童趣，幼儿极易接受并产生浓厚的兴趣。以故事为主要形式的教学活动，不仅能使幼儿增长知识和明白事理，而且还能发展幼儿的听说能力。故事《龟兔赛跑》用浅显的故事内容不仅能让幼儿明白知道做事情只要不骄傲、认真、努力、坚持到底，一定能成功的寓意。而且故事里的动物对话，会激发起幼儿学习艺术语言的欲望，符合幼儿的年龄特点。

- 1、通过观察图片，自幼表述，大胆猜想来理解乌龟和兔子不同的性格特点。
- 2、培养幼儿的语言表达能力和想象能力。
- 3、使幼儿明白知道做事情，只要不骄傲，认真，努力，坚持到底一定能成功地寓意。
- 4、通过讨论、猜测等多种方式，理解故事内容，感受主人公的心理变化。
- 5、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

指导幼儿能清楚地说出自己心中的想法，体会乌龟和兔子不同的性格特点。

通过故事使幼儿懂得骄傲使人落后的道理。

神气龟电脑教学课件，头饰。

## 2、师幼共同讲故事。

(1)师讲故事开头，幼儿模仿乌龟兔子的样子及对话内容。

(2)出示图一，问；当猴子喊了一声跑时，比赛开始了，你们猜猜谁会赢？根据图一的内容幼儿会猜到兔子赢，因为在平时日常生活中，孩子们都知道兔子跑得快，乌龟爬的慢，可能会有孩子说乌龟赢，因为在家时妈妈可能讲过这个故事，针对这种现象我鼓励幼儿大胆说出自己的想法，并引导幼儿认真的看下去，进一步引起幼儿想知道结局的欲望，更加认真地学习下面内容。

(3)出示图二，问；兔子跑在前面的表情是怎样的？它会说些什么？乌龟是怎样做的？幼儿自幼表述，以回答问题的方式不知不觉地用自己的语言讲述了此图片的故事内容。

(4)出示图三：幼儿观察后，模仿前两次进行自己讲述，师提醒幼儿语言的连贯性和完整性，适当给与表扬。通过看图，让幼儿大胆发言正是锻炼了说话能力，猜想故事情节也发展了幼儿的想像思维。

(5)出示图四；幼儿会看到图片上所表示的是乌龟胜利了，问：问什么跑得快的兔子失败了，反而乌龟跑得慢却胜利了呢？幼儿说说自己的想法。兔子骄傲落后，乌龟认真，努力，坚持到底最终胜利。

3、游戏：幼儿分成两组，乌龟队用背运球，爬着前进，兔子队用手举球，蹦着走，看哪一组先到终点。让幼儿在游戏中体会到学习的乐趣，还为本节的内容起了辅助作用。

4、播放故事《龟兔赛跑》，幼儿更加熟悉故事内容

5、表演故事：幼儿佩戴头饰进行分角色的对话表演，边看图边回忆故事情节进行相应的语言动作表演。

6、讨论总结；听了这个故事，你懂得什么道理，幼儿说说，我们要像乌龟那样坚持到底不服输，而不能像兔子那样骄傲自满，否则就会落后。伴着《龟兔赛跑》的歌曲结束活动。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇四

1、学习正确地说出小动物的名称，模仿动物的'叫声，并协调地做动作。

2、学会倾听教师讲解游戏方法何规则，遵守游戏规则。

3、乐意与同伴一起游戏。

4、发展幼儿空间辨别能力和空间想象力。

5、养成敢想敢做、勤学、乐学的良好素质。

1、各种动物小图片或玩具若干。

2、活动前基本学会了动物地叫声。

一、出示各种小动物。

1、教师：“看，今天我们班来了许多小客人，它们是谁呀？”一一向幼儿展示动物，并配合用儿歌念出来。

2、教师念儿歌一遍。

3、教师念儿歌前半部分，幼儿说出叫声。注意叫声要有节奏地念出来。

## 二、讲解游戏玩法和规则。

1、玩法。一人报小动物地名字（如：小鸡小鸡）之后，其余幼儿马上说出其叫声，并做出动作。（如小鸡：两手食指和拇指在胸前做小鸡吃米状；小狗：两手在头顶做狗耳朵状等）

2、规则：必须是先报出动物名，再说叫声与做动作。

## 三、师幼游戏。

1、先由教师带领幼儿游戏。教师当“报名”人，幼儿说叫声、做动作。教师要指导帮助幼儿正确发音。开始速度慢一些，待熟练后加快速度。

2、幼儿自由选择同伴游戏。教师适当指导幼儿要轮流担任“报名”人地角色，鼓励每一个幼儿积极参与游戏，游戏可2—6人参加。

## 附：游戏儿歌

### 可爱的动物

小鸡小鸡叽——叽，

小鸭小鸭呷——呷，

小狗小狗汪——汪，

小羊小羊咩——咩，

小猪小猪噜——噜，

小鸟小鸟喳——喳，

小牛小牛哞——哞，

小猫小猫喵——喵，

青蛙青蛙呱——呱，

老鼠老鼠吱——吱。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇五

活动目标：

- 1、培养幼儿大胆运用连贯、完整的语言表述自己的观点，学习用“如果……就会……”的句式进行辩论。（认知目标）
- 2、通过辩论，培养幼儿专心倾听的好习惯，训练思维的敏捷性。（能力目标）
- 3、初步培养竞争和合作意识。（情感目标）

活动准备：

- 1、进一步熟悉“龟兔两次赛跑”的故事，了解龟兔的特性，并进行相关知识的准备（如：辩论、观点、反驳等）（知识准备）
- 2、小兔子、小乌龟手偶各一个；红绿牌与幼儿相等，计分球若干。（材料准备）

活动过程：

1、出示课件并提问

（1）小兔子、小乌龟两次赛跑的结果如何？

（2）小兔子、小乌龟举行第三次赛跑，谁赢谁输？



## 2、交待辩论会的组织与进程

(1) 说明由正方，反方才能辩论，要求辩论时，要学习运用句式。

(2) 幼儿拿牌分正、反方入座，讨论片刻。

1、主持人请哪一方发言，其他的小朋友注意听，准备补充发言。

2、辩论时，正方要用“我认为，如果……就会……”的句式提出观点，反方要用“我反对，如果……就会……”的句式进行反驳。

3、发言的小朋友声音要响亮，让大家都能够听明白。

4、要求正、反方的小朋友都要积极发言，发言多的一方加分，最后得分最多的一方取胜。

1、启发幼儿大胆根据自己的观点展开辩论。

2、引导幼儿围绕问题逐步展开。

3、提示幼儿运用学习的句式进行辩论。

4、正、反方各选出一名主辩手，完整讲述本方的观点。

5、通过情境表演进一步表述自己的观点。

6、评分决出取胜的一方。

共同分享辩论过程的快乐，分享自信成功的快乐，分享竞争合作的快乐。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇六

总结是指社会团体、企业单位和个人对某一阶段的学习、工作或其完成情况加以回顾和分析，得出教训和一些规律性认识的一种书面材料，它能够提升我们的书面表达能力，因此，让我们写一份总结吧。总结怎么写才是正确的呢？以下是小编收集整理幼儿园中班角色游戏活动反思总结，仅供参考，大家一起来看看吧。

在上课之前，我了解了下幼儿的兴趣以及能力水平，根据中班幼儿年龄特点，中班幼儿基本动作更加灵活。本次活动有利于充分调动幼儿的积极性。在运水过程中，幼儿要先通过小桥才能到达目的地，这样有利于锻炼幼儿自身的协调平衡能力。在幼儿自由选择路线中，让幼儿自由选择工具和路线中，充分给幼儿自由选择的空间。

我们都知道好游戏是孩子们的天性，中班孩子探索欲望强，他们已经不限于教师传授的单一的游戏方法，总是在游戏中创造各种新的玩法，为了满足孩子们的探索欲，我设立了两个目标：一是引导幼儿积极探索运水的方法，练习持物在宽25厘米的平行线中间走发展幼儿走、跑、平衡等基本动作；二是培养幼儿对体育活动的兴趣，激发幼儿关心他人，帮助他人的情感。

班级是我们班的孩子，下午天气比较热，我开始带着他们做热身运动，其实这个很简单，可是也许是天热烦躁的缘故，我自己做这个运动的时候也是无精打采的，最后导致我们的热身运动根本就没达到预计的要求。

活动在设计的时候，有很多细节问题没有考虑到位。孩子在运水的时候，我的指导语太少了，而且只顾着看前面的孩子，忽略了后面的孩子。整节课，孩子的运动量没有达到，以至于我问孩子有没有出汗时，孩子都回答说没有，所以路线设

计有一定的问题。教师示范时，一共两个桶，我是一个手拿一个舀水的，等到孩子运水时，我发现了问题，叫孩子一个一个舀，另一个先放在地上，整个过程幼儿也是无精打采的，我没有站在孩子的角度，把很多细节方面都考虑清楚，才导致这么多的问题。

课后我反思了下今天的教学，从开始我就没有好好建立一个良好的“体育老师”的状态，自己也没有进入角色，在课堂中遇见了突发状况，还是不能好好的去解决。没有良好的开端，就不会有优异的课堂，在对于新课程的问题时，我更多的还是要去探知下它的大概，而不是手足无措的上下去。语言的引导以及角色的切入，也在体育课上也是必要的，最重要的是直接的口令以及专业的口语，也是必不可少的。

情境教学能避免体育教学中的“说教式”传统方法，使幼儿在活动、锻炼、玩乐中受到潜移默化的教育，如何在这节单纯的运水活动中设计出“情境”呢，我设计成我国很多地方遭受着百年不遇的大旱，给人们的生活、生产带来了很大的困难，需要小朋友们来为灾区人民一运水，让小朋友们从小就学会“一方有难，八方支援”这个传统的美德，同时也让孩子们知道水是生命之源，要爱惜水、珍惜水，这样即能渗透的情感教育，又能提高幼儿的上课的积极性。

一、运用教育内容创设情境、运用游戏创设情景，让幼儿都喜欢玩，使幼儿在动中有趣，动中有情，动中有练，通过意境情绪的驱使幼儿进行积极学习，从而达到学习效果，在体育课的各个部分适当地加入音乐，可使幼儿处于各种不同的情境中。当幼儿顺利完成任务的时候，放雄厚的音乐可以振奋人心时，可使幼儿激情百倍，达到一定的运动量。当音乐节奏轻松欢快时，幼儿会处于一种轻松的情境中，有利于消除疲劳。

二、在体育课中，教师应为幼儿提供身体练习的机会和条件，保证幼儿运动的时间要充分，次数要恰当，教师讲解、示范

应简明，避免过多的排队，克服因体育器材少，活动内容贫乏或分组太少而导致等待时间过长的毛病。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇七

随着教育制度的改革以及教育方式的进步，教育越来越以人为本，以幼儿的兴趣为主要教育基础。对于幼儿来说，游戏是幼儿群体的普遍兴趣，将教育的课程融入到游戏中去，以此激发幼儿的兴趣，达到教学的目的，成为现代幼儿园教学的一大主题。于是我学习了幼儿园课程游戏化的六大支架，其中支架1：改造我们的儿童观和教育观。支架2：改造我们的专业知识和能力结构。支架3：改变活动室内小学化的课桌椅摆布方式。合理灵活地规划活动室空间，恰当布置课桌椅，以方便儿童游戏为基本原则，允许儿童跨区域游戏。支架4：尝试一餐两点由儿童自主完成，老师只是自助餐的服务生之一。支架5：每所幼儿园收集园所附近一定范围内的各类自然资源、社会资源和人力资源（机构、基地、材料、有专长的人员等），形成本幼儿园的教育资源地图。支架6：尝试实行弹性一日活动时间安排表，除了餐点和午休时间，其他时间允许老师根据活动需要，灵活调配。

要善于观察分析孩子的表现，现在一些独生子女，娇气十足，这与他们从小接受的家庭教育密切相关。依据这一现实，我们应教育幼儿学会自己的事情自己做，鼓励他们养成爱劳动的好习惯。与此同时，我经常给长辈做工作，使长辈们理解培养孩子劳动技能的重要性，受到了很好的教育效果。由此我感到：正确地儿童观、教育观应首先树立在对幼儿的态度上。作为教师，要经常分析幼儿的现实表现，并在此基础上不断寻求自身的教育责任和教育方法。只有这样，教育者的儿童观才能获得最初的教育和实践价值。

发现孩子的兴趣，人们常说，兴趣是最好的老师。孩子的未来发展，很大程度上取决于对其兴趣的发现、保护和激发。

因此，教师不应对孩子的表现过多加以否定，而应该冷静地观察他的言行，从中发现它身上的闪光点以及新表现出来的兴趣，并据此进行有针对性的教育，使他的兴趣得到良好的发展。

尊重理解孩子，发展孩子的自主性。老师眼中文静、听话，不惹是生非，才是好孩子。久而久之，压抑了幼儿个性的发展。我在教学活动中注意到这一点。我以尊重、理解幼儿为前提，在教学活动中注重幼儿个性的保护和发挥。比如，在开展环境保护的活动中，从资料的搜集、环境的布置到活动的交流，我都给每位幼儿充分表现的机会。我把幼儿看成是环境的主人，和他们一起商讨问题，孩子们也一起动手动脑，从而使幼儿的主观能动性得到发展。

恰当地评价幼儿，促进孩子不断地发展。教育实践中，有不少家长往往会这样评价儿童：“这画儿真难看，画的什么呀？看嘟嘟画的多好呀！看隆隆画的多好呀！”显而易见，这种单纯把某孩子与其他幼儿进行横向比较的做法，本身没有考虑孩子的个体差异，既有可能挫伤孩子学习、上进的积极性。必须看到，集体中个体间必然存在差异，教育者应承认这种差异，尊重“落后”幼儿。教师不仅要注意横向比较为幼儿提供榜样，而且要善于把个体的今天和昨天进行比较，发现孩子们的点滴进步，我们要对孩子的每一点进步加以肯定、承认、激励。只有这样，才能培养出每一个幼儿的自信心和学习的主动性、积极性。

课程游戏化就是让幼儿园课程更贴近生活，更生动一些，更有趣一点，活动形式更多样化一点。幼儿动用多种感官探究、交往和表现的机会更多一些，幼儿的自主性和创造性更充分一些。改造、完善我们已有的专业知识和能力结构不是一件容易的事情，也不是一朝一夕的事情，需要我们长期不断地努力，不断地反思、改进、调整，再反思、再改进、再调整，相信不断努力，我们的教育会不断完善。

# 幼儿园游戏教案活动反思篇八

活动目标：

- 1、初步培养幼儿同伴间相互谦让的美德。
- 2、发展幼儿判断是非的能力和口语表达能力。
- 3、帮助幼儿理解故事内容，记忆重点情节。

活动准备：

课件《小熊的客人》、小老鼠、大象图片各一。

活动难点：

通过两个形象的鲜明对比，使幼儿初步懂得同伴间要相互谦让、团结友爱的道理。这是活动的难点，采用对比法、引导法、提问法突破。

活动重点：

是帮助幼儿理解故事内容，记忆重点情节。采用提问法、引导法解决。

活动过程：

一、导入“今天，老师给小朋友请来了两位动物客人，它们是谁呢？”出示小老鼠和大象图片，引出活动内容。

二、展开

1、老师通过提问：“如果有一大一小两个凳子请他们坐，谁坐大的、谁坐小的？”设置情景引导幼儿进入故事情节。“我们小朋友真棒！知道小老鼠要坐小的，大象要坐大的。那老师

今天给小朋友带来的这个故事讲的就是小老鼠和大象去小熊家做客的事。我们来看一看，事情是不是像小朋友讲的那样呢？小熊为他们准备了好多东西呢，它们又是怎么分的呢？”

2、放课件，讲述故事《小熊的客人》。

3、“好，故事看完了，有谁记住了这个故事的名字？”

4、“故事中是不是小老鼠坐了小板凳，大象坐了大板凳？”“小熊还为他们准备了什么？这些东西他俩是怎么分的？”通过提问引导幼儿记忆故事情节，理解故事内容。

5、提问幼儿“你喜欢哪个动物，不喜欢哪个动物，为什么？”通过引导使幼儿懂得同伴间要相互谦让，团结友爱的道理。解决活动的难点。

6、“我们小朋友是不是都愿意做一个谦让好宝宝呀？”“那我们平时吃饭的时候，放在盘子里的包子、油饼能不能挨个摸呀？请小朋友拿勺子的时候能不能挨个挑呀？玩玩具的时候能不能抢呀？”让幼儿明白这些都是不谦让的行为。

三、结束“小朋友以后能不能做到不挑、不捡、不争、不抢呢？”“我们就来比一比、赛一赛，看谁做得到，看谁做得好。以后我们每周评一个谦让小明星，给他贴一朵小红花，小朋友愿不愿意争取？”活动结束。

四，活动延伸：组织幼儿进行区角活动。

在进行区域活动时，老师巡回观察，是否有幼儿对材料或玩具任有争抢，老师指导并进行教育。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇九

## 一、慎重选择活动内容，切实制定活动目标。

进行教学活动之前，我们首先要做的一点就是选择活动的内容，确定活动的目标。试想一下，一个活动，如果我们在教学的时候，连要干什么，该怎样干都不知道的话，还谈什么教学有效不有效呢？根本就是天方夜谭嘛。所以，选择活动，确定目标是当务之急。

那么如何来选择活动的内容呢？我认为这主要是要遵循幼儿的年龄特点和本班、本地区幼儿的实际发展水平来确定。例如，小班对数学的要求是理解5以内的数，那么如果你去选择“7”作为教学，显然是超过了幼儿的理解水平的，这就好比是让孩子去干一件他们根本不可能干到的事情，又怎么可能会有效呢？当然，不排除其中有个别幼儿发展较好，能够达到要求，但毕竟只是个别而已，大多数的幼儿依然是无法达到要求的，而有效性追求的应当是所有孩子或大多数孩子的发展，绝不会是个别孩子的发展。再如，有一些具有地方特色的教学内容并不适宜本地区的，我认为也不宜采用，幼儿对此毫无经验，活动的有效性必将大大降低，甚至根本就是无效的，一个明知无效的内容，不如不取。

内容选择好了，就要制定活动的目标了。在制定活动目标时，我认为应当坚守的原则是：让孩子“跳一跳，摘得到”。不能太高，高了孩子不容易达到要求，也不能太低，低了就无法适应孩子发展的要求，这个时候，就需要教师去认真把握这个“度”了。

## 二、以各种手段全程吸引幼儿的注意力。

在活动开展的过程中，如何吸引幼儿的注意力，使幼儿对活动的内容感兴趣也是保证活动有效性的一个重要方面。我认为，在集体教学活动中要全程吸引幼儿注意力首先要做到以下三方面：



### (一) 教具的使用。

教具是在每一次活动开展之前就必须做好准备的，大到各种现代化电教设备的运用，小到教材的使用，都必须在课前就作好全部的准备。而在这些教具的准备中，作为教师应当充分考虑什么样的教具是幼儿最感兴趣的，什么样的东西又能促进幼儿能力的发展。我认为，实物教具和动感教具最利于吸引幼儿的注意力。孩子毕竟仍处于具体形象思维阶段，还不曾发展到抽象逻辑思维的水平，他们对事物的认识通常是建立在第一印象的基础上的，因此如果用一些抽象的符号来代替某一样物品，那么幼儿不容易理解，而我们又怎能要求幼儿对一个他看不懂的事物产生兴趣呢？相信一只活生生的兔子比一张兔子图片对于幼儿产生的吸引力必将大很多吧！而动态的事物对幼儿来说是非常有趣的，一个活动的指偶，一个活动的课件将更利于让幼儿产生兴趣，更利于吸引幼儿的注意力。所以，在教具的准备上，我认为，这两类应当首要考虑。

### (二) 尽量让幼儿动起来。

### (三) 教师语言的感染。

一次活动，幼儿是活动的主体，而教师却是引导者，因此教师的语言是否具有感染力也是吸引幼儿注意力的一个重要方面，所以，在活动的过程中，教师怎样说话，怎样用口头语言和肢体语言去感染幼儿也显得十分重要，在很多时候，精彩的效果就产生在教师的一句话背后。

当然，在教学中还有很多的方法和手段可以吸引幼儿的注意力，这就有待于我们做幼儿教师的去努力尝试和思索了。但有一点却是完全可以肯定的，幼儿的注意力是和教学的有效性成正比的。

三、努力提高教师自身的基本功水平。

在活动的过程中，幼儿是活动的主体，而教师却起主导作用，所以一个教师的教学水平的高与低直接影响着教学活动的有效性，而教师的基本功水平则直接影响了教师的教学质量。所以，为了保证每一次教学活动的有效开展，教师首先要做的就是努力提高自身的基本功水平，只有自身的基本功扎实了，我们才可能达到教学目标，实现教学的价值，促使每一个孩子得到有效的发展。而反之，教师教学基本功差了，则教学的质量必将大打折扣，想象一下，一个自己也不说普通话的教师又怎么去教孩子说正确的普通话，一个自己不会唱歌的老师又怎么教孩子唱歌呢？所以，作为教师，我们应当努力以各种方式促使自身基本功水平的提高，为教学活动的有效开展打下坚实的基础。这些提高基本功水平的方式有很多，可以多加练习，可以请他人指导，也可以通过培训、学习等途径，这关键就要看教师自身怎样做一个有心人，怎样把握机会进行提高，不断前进了。

一次集体活动结束了，那么在这次活动中孩子们进步了吗？他们除了知识的掌握以外还得到了哪些方面的发展？这是衡量一次活动是否有效的依据。通常确保活动的有效性关系到很多方面，但我觉得，以上三方面是非常重要的也是非常关键的。怎样做好以上三点，就通过本次教研活动，有待于我们教师自身在实践中的探索和总结了，从而不断地促进老师们集体教学能力的提高。

## 幼儿园游戏教案活动反思篇十

本次活动设计思路清晰，生动有趣的的游戏情景，使幼儿在积极主动的状态下，全身心的投入到活动中，掌握了背、抛、爬等基本动作。活动各环节联系紧密，适合小班幼儿的学习特点，充分调动了幼儿参与的积极性。总之，在此次活动中，幼儿参与的积极性很高，教育目标完成较好。

为了提高教学活动质量，我将做出以下调整：

- 1、幼儿自由探索环节，发现幼儿有新玩法（如顶、抛）时，引导全体幼儿做顶、抛等动作。
- 2、游戏开火车、爬山洞，可分成两组进行，可增加幼儿参与次数。
- 3、改变“放松活动”方式：由坐在靠垫上放松改为自然结束活动。
- 4、选择适合幼儿大小的靠垫，不宜过大。