

最新幼儿语言游戏教学反思的论文 幼儿园游戏教学反思(模板8篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。相信许多人会觉得范文很难写？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

幼儿语言游戏教学反思的论文篇一

分享交流。这一环节的目的是为了帮助幼儿再现已有经验。因为中班正是语音发展的飞跃期，所以本人在此为幼儿营造宽松的交流氛围，鼓励他们在集体中大胆介绍自己喜欢的动物，在生生互动中提高语言表达能力，同时教师也可以关注个别语言表达能力弱或发音不准的幼儿及时给予帮助和纠正。

情景导入。这一环节的目的是为了加深对动物明显特征的认识。因为幼儿思维大多由行动引起，所以教师首先出示多媒体课件，预设了“和动物朋友捉迷藏”的场景，引起幼儿特别的注意和喜爱，使他们能主动去认识环境，投入活动。通过观察影子判断不同的动物，在此预设重点讨论：蜗牛的外形特征（结合经验丰富相关的知识）、比较小鸡和小鸭（两者的外形特征较为相似，幼儿在区分上有困难），并引导幼儿表达各自的理由。针对幼儿注意不稳定的特点，本人在游戏中鼓励幼儿结合已有经验用肢体动作模仿表现动物的特征，并以儿歌小结、讲讲动动等学习方式帮助幼儿互相习得经验。

配对游戏。这一环节的目的在于巩固对动物外形特征的了解。因为幼儿对新鲜事物具有强烈的好奇心，所以教师再次为幼儿创设立体的、宽松的、可操作的游戏环境，满足每个幼儿的需求，引导他们自由选择、动手操作，教师则以观察者、倾听者、引导者的身份进行巡视，鼓励幼儿互相交流，发现问题、共同解决，提升经验。最后教师将优美的旋律融入游戏，在音乐模仿中结束整个活动。

幼儿语言游戏教学反思的论文篇二

区域活动开始了，小朋友都到自己喜欢的区域角活动去，只听见表演区里传来了吵闹声，“我要当小姐，是我先来的，我要当公主，我才不要当老爷呢”。我随声望去，原来是大家都为自己扮演的角色所争吵，很多孩子都吵着争当小姐。尤一卿和沈馨宁争着当公主，他们正互相争夺代表公主标志的头饰，谁也不肯让。而胡一桑当了夫人，只有一个老爷就是没有人愿意当。就在他们争执不下时，他们发现我在一旁，就把求助的目光指向了老师，希望老师给他们一点权威的评判。

像这样争吵经常发生，真是见了头疼，原先我们是想培养孩子的独立性，多给孩子一些自主权，就让他们自己选择角色，自己分配角色。迫于无奈，我只好指定谁当小姐，谁当是公主，分到自己喜欢的角色的小朋友很开心，没有分到得嘟着嘴巴，最后见瑶瑶还没有角色，我就问她：“你来当老爷吧？”她说：“我才不要当老爷呢，我喜欢当夫人。”我说：“那到底谁愿意当老爷？”小朋友你看我我看你，谁也不愿意当老爷。

在区域活动中，幼儿根据自己的意愿自由选择活动，这样能更好的按照自己兴趣能力来进行活动，能使幼儿体验成功、愉快的机会，从而激起他们对学习的主动性、积极性。例如：我班幼儿他们对于角色扮演有着浓厚的兴趣，他们最关心自己扮演什么角色，自己会选择喜欢的角色，却不善于分配角色。所以当她们遇到自己喜欢的角色，往往会争论不休，这与他们的自我为中心状态有关。作为老师可以不用硬性指派谁谁去当客人，可以采用相互协商分配角色，协商后没有争议了再开始游戏。

教师可以引导幼儿自己互相分配角色，以一种协商的态度来选择和分配，当孩子的意愿与角色之间相距太远而无法协商，这时教师应酌情协调，启发幼儿制定轮换角色的规则，让每

个孩子都有机会担任主要角色和自己喜欢的角色，当孩子得到自己喜欢的角色，教师应该对其提出一些游戏的要求，让他学会珍惜自己的机会。同时对做出谦让的幼儿进行表扬，这样有助于帮助幼儿逐步学会协商、合作，学会克制自己，去理解和满足同伴的需要，同时有助于培养幼儿的社会交往能力。

幼儿语言游戏教学反思的论文篇三

区角活动时，大班教师在一张桌子上摆放了几盘彩色糖豆和几把小勺，勺柄上都绑了长长的小棍子，端头还涂有红色标记。几个幼儿见状立刻围了上来，十分好奇。原来，这是教师设计的“吃糖豆”游戏。游戏的玩法和规则是：用小勺从盘子里取到糖豆再送到嘴巴里；糖豆不能直接用手拿取，只能用小勺拿取；用小勺时须抓住勺柄的端头（红色标记处）。

接着，教师请出六位幼儿，让他们两人一组，按规则进行探索性操作。一开始，每个幼儿都各顾各地用小勺取糖豆，并探腰伸脖尝试着把糖豆送到自己的嘴巴里。无奈勺柄太长，嘴巴怎么也够不到小勺，因此，每组幼儿都没能按照规则吃到糖豆。大概是由于糖豆的诱惑太大，几位幼儿忍不住直接用手抓取糖豆送到嘴巴里，其他幼儿看到他们的“越轨”举动纷纷大叫起来。此时，教师不慌不忙，微笑着让孩子们停下游戏，说道：“我们都看到了，刚才有小朋友大概太想吃糖豆了，一着急就用手抓了。大家想一想，有没有什么好办法既不违反规则，又能吃到糖豆？”教师稍作停顿，看到孩子们若有所思的样子，进而启发道：“这个活动是两人一组的，是不是可以相互帮助呢？”，“哦，老师，我知道。”有几位幼儿像是发现新大陆一般兴奋起来。很快有几位幼儿抢先说道：“我也知道了，就是你喂给我吃，我喂给你吃。”教师微笑着请这几位幼儿给大家演示。看到这几位幼儿用两两合作的方式吃到了糖豆，其他幼儿也十分向往：“老师，我也想玩。”“老师，我也要吃。”此后，操作区里便多了几把长柄小勺和几只盘子，盘子里每天都有不

断更新的小点心。在好长一段时间里，这个活动成了孩子们快乐生活的一个亮点。

事实上，在这个案例中，教师在某些引导的细节上还是有瑕疵的，如教师没能给幼儿提供充分的协商和在操作中寻求答案的机会。尽管如此，这个案例仍给我们一些有益的启示。其一，教师发起和组织游戏的前提是要把握幼儿现有的发展水平以及即将面临的挑战。该游戏能使幼儿获得新经验，对于培养幼儿解决问题的能力具有挑战性，这也就使得这个游戏具有较大的发展价值。其二，游戏过程中幼儿不仅需要教师的启发，也离不开材料本身的暗示和同伴间的影响等。在遵循规则的前提下，诱人的彩色糖豆、长柄的小勺、教师的点拨、同伴的商讨都是引导幼儿产生合作意识并最终体验分享乐趣的重要媒介。其三，游戏中的师幼关系应是一种融洽的合作关系。当幼儿出现违反规则的情况时，教师作出的和颜悦色的回应既维护了游戏的和谐气氛，也有利于启发幼儿继续寻求解决问题的方法。

在实践中，我们常习惯于对集体教学活动投入较多的时间与精力，而对幼儿的游戏特别是自选游戏的指导并不充分，有时甚至采取放任自流的态度。也许有教师会认为游戏是自主和自愿的，任何外在的‘干预都会是一种干扰。但实际上，幼儿游戏的内容和方法往往不纯粹是自发的结果，如果教师能给予合理的指导，就可能促使幼儿更好地实现自主发展，从而实现游戏的发展价值。可以说，游戏蕴含着幼儿学习与体验的种种契机和可能，一次成功的游戏就是一次成功的教育，其情境的营造、规则的形成、问题的设置、角色间的合作、师幼的互动，等等，都是教师教育素养和教学艺术的展现。

是的，游戏既是幼儿快乐的源泉，更是幼儿成长的阶梯。小小的游戏既能孕育幼儿的智慧，更能体现我们教育者的智慧！

幼儿语言游戏教学反思的论文篇四

身为一名刚到岗的人民教师，我们要有很强的课堂教学能力，通过教学反思可以有效提升自己的教学能力，那么什么样的教学反思才是好的呢？下面是小编精心整理的大班游戏优秀教案及教学反思《百变跳绳》，希望能够帮助到大家。

活动目标：

- 1、通过游戏，体验捕捉到鱼的快乐。
- 2、练习快跑、快躲闪，提高幼儿动作敏捷性。

活动准备：

幼儿手拉手围成“池塘”（圆圈）、渔网一张（用尼龙纱巾代替）

活动过程：

- 1、做活动前热身准备。
- 3、了解游戏规则，玩游戏？

让三分之二的小朋友围成一个圆圈做“池塘”，两名幼儿各拿纱巾一端，做“渔夫”，其他幼儿充当“大鱼”在池塘内四散站立。

游戏开始，大鱼在池塘内四处游动，当老师发出“捕大鱼哦”的信号时，“渔夫”立即向池塘跑，用网去“捕鱼”。“渔网”碰到“鱼儿”就算被捕住，就要离开池塘到岸上去，被捕到的“鱼儿”替换围成圆圈做“池塘”的幼儿。“来；自。屈；老师；教。案；可根据时间替换“渔夫”，调换角色，让每一名幼儿都能进入到“池塘”里来。

游戏规则：

(1)、“渔网”碰到“鱼儿”身体任何部位“鱼儿”就算被捕住。“渔夫”要行动一致、配合得好，要用渔网捕鱼，不能用手抓。

(2)、扮演“大鱼”的小朋友要在池塘里面躲闪，不能跑出圈外，若跑出圈外就算被捕到。

(3)、游戏反复进行。教师注意让幼儿轮换做“渔夫”、“小鱼儿”鼓励幼儿遵守规则

游戏反思：

今天我带了早操和游戏活动。我是第一次带早操，虽然在之前我练习了很多次，但是由于紧张，我一听到音乐就开始做，而那时早操还没有真正开始，小朋友还大声提醒我“还没开始呢”。中途我又不小心将动作做错了，然后又听到小朋友们的提醒“老师做错啦！应该是这样！”然后小朋友给我做了个示范，当时很尴尬啊，不过还是谢谢小朋友们。下次有了经验我就不会这么仓促了。

或是因为早操有点失败的缘故，我后来带游戏活动的时候显得心有余而力不足，一开始就信心不足，乱了手脚。将小朋友带到场地上后，忘了热身活动这个环节，直接进行游戏解说环节。最糟糕的是解说环节，我吸取上次的经验，注重游戏儿歌的教授，但是却忽略了更为重要的游戏规则解说。到后来要玩的时候，我才意识？这个问题，马上补上了“游戏规则”。还好，小朋友以前玩过类似的游戏，不用说也会玩。由于人数太多，我将他们分为两组，也带来了新问题，两方面顾及不过来，这个时候很感谢学姐们的帮助。

这次游戏我带的比上次糟糕，没有步骤和条理，导致我的游戏的失败。老师自身的信心和状态在教学过程中很重要，小

朋友们需要老师的带领和引导，若是老师自身因素不好，对班级组织活动有很大的？良影响。在以后的实践中我会吸取之前经验，将游戏活动组织好。最后放松，结束游戏。

幼儿语言游戏教学反思的论文篇五

本节课学生是在对事情发生的确定性和不确定性有了一定认识的基础上，来进一步学习事情发生的可能性有大有小的`。

对于事情发生的可能性大小的认识，我在课堂中一定要让学生在自身的亲身经历中感悟、体会、认识，基于这样的理念，因此设计了一个个游戏，让学生去动手实践。

首先我是唤起学生旧知的回忆游戏，师生共同做，教师演示，让学生猜，学生的积极性很高。因为这是学生玩过的游戏，所以教师组织的速度放得快些，不让学生再亲自去实验。

沿着学生对“事情的发生可能是这样也可能是那样”的认识，我改变条件，再让学生猜测，然后通过游戏实验去验证猜测，通过这样的“猜测—实验—验证”的亲历过程，学生就在游戏活动中对事情发生的可能性大小有了感性的认识。“试一试”的游戏进一步让学生认识到什么情况可能性大，什么情况可能性小。

课后我发现，学生发现了可能性的大小，但是如何使可能性变大，或变小，学生却很模糊，这也是个逆向思维，如果再设计这样一个环节，学生掌握得会更牢。

幼儿语言游戏教学反思的论文篇六

在本次活动中，我针对小班幼儿的年龄特点，为幼儿创设了情景表演，让幼儿在游戏表演中学唱歌曲，学会和同伴结伴游戏。在表演过程中，很多小朋友都很开心，知道要根据歌

词的内容有礼貌地按要求进行表演，充分体现了幼儿的自主性和主导地位。

《两只小鸟》是一个韵律比较欢快的音乐。以幼儿感兴趣的故事情节导入，激发幼儿学习的兴趣。通过提问：两只小鸟坐在哪里？它们分别叫什么名字？两个好朋友为什么会各自飞走？帮助幼儿理解歌词。并且结合自身的动作暗示，让幼儿在第一次倾听的过程中，在理解的基础上学说歌词。这个环节中，我发现这首歌曲的歌词对小班孩子而言是有一定的体验的，所以在学的时候，孩子很乐意去说、去唱。这次活动很符合小班幼儿的实际，也很能抓住小班孩子的兴趣。

在学习《两只小鸟》的时候，我巧妙地运用了示范，第一次我用两只小鸟的手偶进行情景表演，让幼儿在观看的同时理解好朋友之间应该相互谦让，没有朋友会很孤单，同时激发幼儿学唱歌曲。这一环节中，幼儿的注意力很集中，能结合自己已有的经验大胆地猜测故事的发展情部。最后引导幼儿自主表演，让孩子更好地感知了根据歌词来做动作，让孩子更好地，更直观地感知歌词。

本次活动总的来说比较成功，思路清晰，基本达到了教学目标，但在过程中还是有所欠缺，特别是最后孩子们自己带上纸偶完整演唱歌曲时，手上纸偶的角色分工不是很明确，边唱边做动作有点顾不过来，所以显得有点乱。在以后的教学中，我会吸取经验，将教学活动组织得更好。

鸟(学名:aves)□又称作鸟儿。定义:有羽毛几乎覆盖全身的卵生脊椎动物，字典解释:脊椎动物的一类，温血卵生，用肺呼吸，几乎全身有羽毛，后肢能行走，前肢变为翅，大多数能飞。在动物学中，鸟的主要特征是:身体呈流线型(纺锤型或梭形)，大多数飞翔生活。体表被覆羽毛，一般前肢变成翼(有的种类翼退化);胸肌发达;直肠短，食量大消化快，即消化系统发达，有助于减轻体重，利于飞行;心脏有两心房和两心室，心搏次数快。体温恒定。呼吸器官除具肺外，还有

由肺壁凸出而形成的气囊，用来帮助肺进行双重呼吸。

幼儿语言游戏教学反思的论文篇七

《指南》中指出：3-4岁幼儿能通过一一对应的方法比较两组物体的多少。因此，根据《指南》的要求，我将本次数学活动的目标设定为“能通过一一对应的方法比较4以内数的多少和一样多。”并结合小班幼儿的年龄特点，让幼儿在游戏中达到预设目标。

小班幼儿最喜欢做游戏，根据他们的这一心理特点我以“小熊服装店”作为活动背景，设计了帮小熊挂衣服、送衣服等一系列游戏活动，让孩子们在有趣的'游戏中反复操作，主动学习比较4以内数量多少和一样多，从而建构数的概念。同时也使数学活动更具有趣味性。从今天的活动看孩子们特别的感兴趣，参与积极性高，都很用心的投入到了游戏中去，活动取得了良好的效果。

选择既简便又符合幼儿兴趣的操作材料是本次设计的一大宗旨，本次操作活动的主要学具——小衣服，衣服是幼儿熟悉的生活必需品，在色彩选择上，考虑到小班幼儿对红色和绿色比较敏感，因此选用了红色和绿色的彩纸剪成小衣服，然后选用了方便的吸管，夹子。挂衣服的方法简单易操作，先用夹子夹住衣服，再用吸管从夹子旁的小洞里穿过去，衣服就挂好了。在整个游戏操作中就围绕这三样学具，较好地完成本次教学活动的目标，同时也锻炼了幼儿的手部小肌肉的力量。

在幼儿操作过程中，一开始要求幼儿手口一致点数夹子和衣服，并说出总数，巩固幼儿手口一致点数4以内物体数量的能力，通过一个夹子夹一件衣服的操作，重点学习一一对应比较夹子和衣服的多少；然后通过讨论交流尝试把夹子和衣服变一样多；最后环节根据衣服多少分类布置服装店，引导幼儿分别把挂好的3件、4件衣服送到有3个点子和4个点子的服

装店，进一步巩固比较4以内数的多少、一样多的知识。让每个孩子都能参与进来，真正成为活动的主人，提高参与数学活动的积极性，使他们在原有的基础上得到一个提升。

不足的地方：

- 1、幼儿操作时对幼儿的指导还不够
- 2、活动中，因为急于完成本次教学活动，没能关注到每位幼儿的表现，对于个别幼儿出现的状况没有及时的处理。

幼儿语言游戏教学反思的论文篇八

儿歌《大气球》是小班的一节语言活动课，这节课原来的设计是幼儿课前先学会《大气球》这首儿歌，在学会了儿歌的基础再做游戏。我则把活动流程稍做改变，先学习儿歌，再边朗诵边做游戏动作，最后，大家一起玩实物气球。

我先是讲了自编的故事：大气球，当然，故事里面就是诗歌的主要内容。然后引导孩子们朗诵诗歌内容。朗诵了三遍，很快我就发现有些孩子有点不感兴趣了，小脑袋开始转来转去。于是，我开展了游戏活动：大气球。为了能让孩子们准确指出“你”和“我”，我用夸张的身体动作，引导幼儿分别用手指向对面小朋友和自己，其他的内容我也编了身体表演动作，孩子们很感兴趣。很快，大家模仿着边朗诵边做游戏，喜笑颜开。特别是最后的拥抱动作，个个表情甜蜜无比。

进行了两次游戏，孩子们的兴致还是很高。于是我想放手让他们自己找朋友两两配对拉手，做游戏。可是，我发出自己去找朋友的信息后，很多孩子还是站在原地就近找朋友，很多都是和边上原来的小朋友拉手。看来小班的孩子大多还是不清楚自由选择的范围，一般会选择就近原则。

最后，我出示了实物气球，很多孩子看见了都欢呼起来。大

家人手一个，边玩边试着朗诵儿歌，气氛活跃又轻松。

总结本次活动的成功之处：夸张的身体动作引导幼儿清楚人称代词的区分，并帮助幼儿加深对诗歌语句的理解和掌握，调动幼儿学习积极性。还有，自由的两两拉手做游戏，增添了活动轻松、自由的氛围。另外，玩实物气球更是掀起了活动高潮。我想，小班的孩子更喜欢、更适合游戏式的教学活动，所以，我们可以利用身体动作或者一些小玩具组织他们一起游戏，帮助他们更好地理解 and 掌握教学内容，并引导他们更好地熟悉同伴，促使他们更好地开展合作性的游戏。