

虫虫虫二教学反思(优质6篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。相信许多人会觉得范文很难写？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

虫虫虫二教学反思篇一

弹涂画，估计连学校里的老师也没几个知道的。我这次讲的就是这种富有趣味、又容易制作的弹涂画。

刚从热气滚滚的户外进到开着风扇的美术室，感觉就像从赤道瞬间变到北极般的凉爽。

周老师开始讲课啦！她首先讲了一下怎么涂，之后就让我们涂颜色了。我拿出在家事先剪好的纸板，那是我仿照牛奶糖盒上的图案剪出来的。我先把纸板按在一张a5纸上，接着用蘸过墨的牙刷刮一个雪糕棍，让溅出来的水滴在画上，待到觉得水溅够多之后，把纸板揭开，这张弹涂板画就大功告成啦！虽然这种画简单，但是这种板画全产生一种朦胧、丰富、特殊的美。

虫虫虫二教学反思篇二

《弹涂的游戏》一课是岭南版《美术》四年级下册第四单元《我们的版画乐园》中的最后一课。从教材编者的设计意图来看，本单元共有《水和蜡的游戏》《蜡和笔的游戏》《拓印的游戏》《弹涂的游戏》四个课题，是以多种版痕、印迹的体验为取向的课程，让学生体验版面、颜料、印纸、画面之间的关系，以游戏形式引导学生在学习过程中实现知识、情感、探究、审美、创造活动的交融，并通过版画作品内容、技法和风格的欣赏、感受和分析，引导学生从日常生活中寻

找版画创作的主题，使他们认真体验生活，加深对人和事物的观察，体会艺术与生活的关系，主要是培养学生的动手能力和创造能力。就《弹涂游戏》一课来说，其重点在于学习和掌握弹涂版画的表現方法，难点是运用所掌握的表现方法创作出有个性、有水平的版画作品，因此，笔者把本课设计成两课时的教学活动课（教学设计略）。

从本课的教学设计理念上看，主要依据了布鲁纳教育理论，他强调学生不是被动的、消极的知识的接受者，而是主动的、积极的知识的探究者。在教学过程中，学生是一个积极的探究者。教师的作用是要形成一种学生能够独立探究的情境，而不是提供现成的知识。学习的主要目的不是要记住教师和教科书上所讲的内容，而是要学生参与建立该学科的知识体系的过程。本人认为，学生获取知识的途径是多方面、多渠道的，传统的课堂更注重教师如何把知识传授给学生，主要研究“如何教”的问题，而新课程改革带来最革命性的转变就是教师的教学方式和学生的学习方式的转变，即教师的“如何教”是围绕着学生的“如何学”来进行的。本课时中，学生学习的重点在于如何进行弹涂的表现方法，我试图让学生通过自学（尝试、体验）先感知弹涂效果以及工具的使用，然后通过讨论“你是如何使用工具的？”问题探讨工具的正确使用方法；在学生展示各种使用方法的过程中，借助同学的探究结果自己再次尝试找到正确的弹涂方法。

从本课的教学过程的设计上看，我力求从关注学生的学习过程为出发点，设计了欣赏比较、尝试体验、制作实践、分享评价四个学习活动，通过学生自主探索、同学互助、师生互助等形式，引导学生运用牙刷、笔、颜料、纸、布等学习资源进行弹涂的技巧、色彩搭配知识的探究。

从本课的教学方法的设计上看，是力求用问题建构的模式，如你是怎么想的？你碰到什么问题了吗？你有什么困难吗？你认为应该怎样做？等问题来促进学生主动思考。皮亚杰关于学习的原理也认为：只有在学习者仔细思考时才会导致有

意义的学习。学习的结果，不只是知道对某种特定刺激作出某种特定反应，而是头脑中认知图式的重建。决定学习的因素，既不是外部因素（如个体生理成熟），而是个体与环境的交互作用。由于是异地教学，课前不了解学生的情况，对学生的知识储备、思维、语言表达等没底，所以在问题设计上采用了让学生有比较大的思考空间的问题。

由于自己在上课前，查阅了大量的资料，认真备课，并从学生的角度做了大量的课前工作，如学习用具和资料的准备、收集，所以在课堂中，虽然也有个别学生不带工具，个别的学生制作时出现了困难但由于自己课前做了一些准备，所以这些问题都得到了很好的解决。应当说整节课还是取得了相当好的教学效果！

虫虫虫二教学反思篇三

体育是学校教育的重要组成部分，小学体育教学大纲中特意提出要培养学生的正常的身体姿势，根据小学低年级学生的心理特点和身体特征，有效的锻炼身体，增强体质，使小学对体育活动具有浓厚的广泛的兴趣，喜欢儿歌，喜欢做游戏，善于模仿，愿意和大家一起活动，这是一年级学生的特点。并在此基础上，培养一定的品质，比如勇敢，合作，团结等，我就安排了这节课。

本节课我安排了游戏追尾游戏，对于尾巴，是学生比较熟悉的，对于低年级学生，既扩宽他们的知识面，又提高他们对体育的兴趣。但目的是增强体质，训练他们敏捷的反应，提高灵活性。

教学时主要是讲授，活动性比赛和随机指导为主。学生在活动中，奔跑能力，反应能力都得到锻炼。达到锻炼目的，并增强了合作，竞争意识。

低年级学生注意力比较差，容易疲劳，但他们好奇心强，兴

趣和爱好广泛，为了上好这节课，我把课分三步来完成。下面我就具体介绍下我的具体安排。

1准备部分，准备部分是常规的教学，学生列队，慢跑，进入准备状态，然后提出所授内容，激发学生兴趣，通过交流，扩宽学生对“尾巴”的理解，把学生很自然的.导入活动状态。

在这部分的教学，把学生的兴趣激发了，对教学的顺利进行，教学任务的完成奠定了保障基础。

2活动部分，活动部分其实分2步完成的，为了达到由简单到复杂的转换目的，先安排单人的揪尾巴，要求简单，玩法学生容易理解，只要求学生在指定的范围内，揪别人的尾巴，没尾巴就退出，揪尾巴多的为胜。学生可以自由的，尽情的玩上一把。奔跑，躲闪能力在玩中得到锻炼，好胜心也得到了满足。接下来，尾巴换成了活生生的人，这就对游戏增加了难度，要求学生的合作。尾巴由死到活的转变，靠学生靠个人能力完成是不可能的，只有全队的人合作，共同进退才可以完成。在游戏中除了单纯的活动训练，还对学生的思维能力也提出了要求。有人提出“玩中学，学中玩”，不是没道理的，在我所授的这节课中，不动点脑筋想取得游戏的胜利是有点难度的。

3结束部分，主要安排了学生与伙伴分享快乐，发挥想象，展示自己本节课的收获，让学生身心完全的愉悦和放松。

虫虫虫二教学反思篇四

《摸球游戏》是在学生学习可能性大小的基础上进一步深化，是在前两个年级的基础上的一个延伸和发展，这时的学习不仅仅停留在用描述性语言说出事物可能性大小，而是会用分数描述可能性的大小，体现数据表示的简洁性和客观性。

通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅利于提高学生学

习数学的兴趣，而且可以帮助学生体验可能性的大小的合理性。

在教学过程中，让学生通过猜想、观察、想象、分析、验证等思考方式亲自体验、感知，得到事件发生的可能性是不确定的，可以用分数表示可能性的大小。让学生在参与中体验，在体验中学习使枯燥的知识趣味性，抽象的知识形象化。学生始终处于主动探究之中。与此同时，也关注学生个性思维的发展和综合能力的提高。

虫虫虫二教学反思篇五

教学设计思想：

《游戏公平》这节课是在学生已经初步了解可能性知识的基础上，进一步学习可能性大小的认识。其属于概率的一个内容，是学生已尝试定性描述及判断事情发生的可能性的基础上，通过“掷硬币”、“掷骰子”、“玩转盘”等游戏活动，讨论游戏规则是否公平，并亲身试验，验证游戏规则的公平性和等可能性；能自己尝试设计使双方都公平的游戏。概率这一领域的内容对学生来说是充满趣味和吸引力的，做概率游戏本身就是对思维的一种挑战，有助于培养学生对数学的积极情感体验。通过这一系列的活动，让学生在活动中抓住“可能性相等”这一重要概念，理解可能性是大还是小，游戏是否公平等，获得直观感受，从而体会事件发生的等可能性和游戏规则的公平性，从而升华做人也应做个公平，公正的人。

教学目标：

知识与能力：通过游戏活动，使学生能判断简单的游戏规则的公平性。会设计对双方都公平的简单游戏的规则。

过程与方法：通过游戏活动，体验事件发生的等可能性和游

戏规则的公平性，进一步体会不确定现象的特点。

情感、态度、价值观：使学生能积极参与游戏活动，发展与他人的合作交流的意识 and 能力，培养学生科学的学习态度及严谨的学风。

教学重点：

能在具体的游戏中，理解事件发生的等可能性和游戏规则的公平性。

教学难点：

能设计并说明公平的游戏规则。

教学过程：

一、创设情境，激发兴趣

师：同学们，你们喜欢做游戏吗？（喜欢）这节课我们就来玩游戏（板书：游戏）

米奇乐园举办了一个摸奖游戏，让我们一起去看看吧。

课件出示：米奇乐园摸奖活动：

特等奖：卡通挂钟

一等奖：米奇玩具

二等奖：签字黑笔

三等奖：精品铅笔

优胜奖：笑脸贴图

鼓励奖：谢谢参与

男生女生谁来摸奖呢？（男生）（女生）到底谁来？怎样才能公平呢？

（抛硬币、掷骰子、转转盘…）

二、合作交流，探究新知

1. 抛硬币

课件出示：抛硬币决定谁来摸奖公平吗？

小组合作，抛20次硬币，计算正反面出现的可能性

师：从上面可以看出抛硬币正、反面朝上的次数差不多，很接近，而且抛得次数越多，正反面朝上的可能性就越接近。

师：大家觉的抛硬币决定谁来摸奖，这个方案公平吗？（公平）

抛硬币，选出一名同学参加摸奖

2. 掷骰子

掷骰子决定谁先走，你认为公平吗？骰子每个面出现的可能性是多少？

课件出示：观察骰子，了解每个面的大小，体现掷骰子的公平

师：点数大于3，男生先行，若点数小于3，女生先行

师：同学们觉得这个游戏规则公平吗？

生：不公平！

师：为什么？（大于3点的机会多，小于3点的机会少）

为什么会产生这样的结果呢？（生：因为点数大于3的只有1、2两种可能性。点数大于3的有4、5、6三种可能性。）

师：这个游戏规则是公平的吗？

生：不公平。

师：怎样制定才公平呢？（单数男生先行，双数女生先行）

师：大家同意吗？（同意）

掷骰子，选出一名同学参加摸奖

师：换这个骰子（长方体）你认为可以吗？

生：不可以，为什么

生：骰子每一个面的大小不同，它出现的可能性也就不同。

而只有在可能性相等的情况下游戏才能公平、公正。

3. 转转盘

a.师：看大家玩得这么开心，老师也想参加

生：不公平，因为红色有两份，黄蓝只有一份，转到红色的可能性就大，所以不公平

b.怎样设计这个转盘才公平？（动手实践，设计转盘）

份，多余一份无效，只有这样游戏才公平

d.可能性的计算（课件出示：一个转盘平均分成四份，各份不同的颜色）

(1) 指针停在这四种颜色区域的可能性各是多少？

(2) 如果转动指针100次，估计大约会有多少次指针是停在红色区域？

4. 全课小结：

只有在可能性相等的情况下游戏才能公平、公正。

(板书：可能性相同，公平)

（补充课题：公平）做人也应该做个公平，公正的人。

三、巩固升华，应用拓展

1. 你认为用“石头、剪子、布”决定谁先走棋公平吗？

一共有多少种可能的结果？

3. 桌子上摆着9张卡片，分别写着1-9各数。如果摸到单数小明赢，如果摸到双数小芳赢。

(1) 这个游戏公平吗？

(2) 小芳一定会输吗？

(3) 你能设计一个公平的规则吗？

4. 宝盒解密：

此宝盒中共有100张卡片，其中特等奖1张，奖品卡通挂钟；一等奖2张，奖品米奇玩具；二等奖7张，奖品签字黑笔，三

等奖10张：奖品精品铅笔，优胜奖30张，奖品笑脸贴图；鼓励奖50张，谢谢参与。

请计算各种奖品获得的可能性，对此，

你想对爱好摸奖的彩民朋友们说些什么？

5. 学校对面开了家新的小卖部，小卖部的老板想搞一个购物抽奖的活动。现在有四个方案，请你替老板选择一个方案，并说说为什么。

方案一：抛骰子。抛到6即中奖；

方案二：抽签。从五十二张牌中抽取到红桃a即中奖；

方案三：摸球。任取一球，取到红球即中奖；

方案四：转转盘。指针指到红色区域即中奖。

四、全课总结，完善认知

谈谈这节课你有什么收获？

教学评析：

苏霍姆林斯基曾经说过，教育的艺术首先在于让学生产生求知的激情。本节课以米奇乐园的摸奖活动贯穿全课，充分利用了多媒体辅助教学，激发学生的学习兴趣，让学生产生一种学习需求！这样，学生因需求而产生动力，故而全身心投入到探索活动中来。每个学生充分发挥自己的聪明才智，成为自由自觉的研究者、探索者、发现者，在活动中体验成功的喜悦。

1、创设情境，激发兴趣。

本节课首先利用课件设计贴近学生生活、喜闻乐见的摸奖活动，引发学生的问题意识：男生女生谁来摸奖呢？有比较公平的解决办法吗？从而使学生产生强烈的求知欲望，也为学生创造了一种民主、和谐、愉快的学习氛围。

2、合作交流，探究新知

抛硬币，让学生动手操作，探究出硬币正反面出现的可能性是相同的，从而体验抛硬币的方法是比较公平的；掷骰子，学生已有抛硬币的知识，让学生分析判断每个面出现的可能性，使学生明确大于3点的有3种可能，小于3点的只有两种可能，得出这个办法是不公平的。再引导学生认识正方体的骰子和长方体的骰子每个面出现的可能性相同吗？从而认识要使游戏公平，首先选择的材料必须是公平的。

3、激活思维，升华感情。

转转盘的游戏，主要是对学生已有经验的基础上，让学生参与设计了一个公平的游戏方案，使学生在动手操作的过程中体验游戏公平的意义。教师为学生提供广阔的空间，让全体学生都学趣盎然的参与到活动中来，而且在活动中能综合运用所学，设计公平的游戏规则，让学生感受学有所得，学有所用。充分展现了自己的智慧，陶醉在学习的愉悦与成功的体验之中，并从实践中加强思想教育，做人也要做个公平，公正的人。

4、巩固升华，应用拓展

人们在日常生活中，总会遇到很多的游戏规则，如“石头，剪子，布”“猜数字”“摸大奖”等等，通过巩固练习，让学生利用所学知识分析判断这些规则的公平性，尤其对宝盒的解密，更让学生认识到摸奖中存在的不公平性，从而劝阻身边的彩民朋友别抱希望与不劳而获。

虫虫虫二教学反思篇六

《游戏公平》这节课属于概率的一个内容，是学生对一事件定性描述及判断事情发生的可能性的进一步升华，通过“玩转盘”、“掷骰子”等游戏活动，讨论游戏规则是否公平，并亲身试验，验证游戏规则的公平性和等可能性；能自己尝试设计使双方都公平的游戏。通过这一系列的活动，让学生在活动中获得直观感受，从而体会事件发生的等可能性和游戏规则的公平性。一节课下来，有以下几点感受：

- 1、本节课，我创设了麦当劳为了举办答谢顾客的活动入手，引发学生的问题意识，先让学生根据自己的生活经验说一说，然后让学生说出自己的方法，适时让学生设计转盘，有了公平的转盘还要有公平的游戏规则，然后让学生亲身体会自己设计的公平的转盘和公平的游戏规则。这样，学生因为对游戏感兴趣，故而全身心投入到探索活动中来。
- 2、本课的内容具有趣味性、过程性和体验性的特点，因此我注重让学生亲自从事试验，注重学生思考的'过程。在活动的过程中体会等可能性及游戏规则的公平性。组织活动由浅入深，让学生充分参与到活动的全过程，逐步加深学生对等可能性及游戏规则公平性的体验和感受。同时也让学生在活动中体会：知识贵在探索和总结。
- 3、数学教学是师生之间、学生之间交往互动与共同发展的过程。本节课，我提供给学生充分的合作交流的机会，创设基于师生交流、互动的教学关系，彼此形成一个真正的学习共同体。根据教学内容和问题情境，适时地引进小组合作学习，帮助学生设计恰当的学习活动，每个学生有明确的分工，有充分的合作学习的时间，以提高合作效能。本课的一系列活动，都是让学生在小组合作中完成，使学生在合作中学会学习，在学习中学会合作，不断提高探究学习的有效性。
- 4、这节课也有不足之处，因为是堂活动课，所以本堂课的课

堂组织要进行的十分严密，要充分的调动学生学习的积极性，但是对于学困生来说还是留有一定的遗憾，因为他们不善于总结，也不太善于与同学进行交流。所以本课堂上出现多次组织教学的情景，对于学困生我在教学当中没有很好地给予引导。这是我今后教学中所要改善的方面。