

游戏化情境教学反思与评价 游戏教学反思 (大全9篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看看吧。

游戏化情境教学反思与评价篇一

根据教学计划要求，本周科学内容有个小制作《自制连通器》，为了体现人人参与的原则，我在上周五就发了个通知条到每个家长手中，让他们给自己的孩子带两个透明的一次性塑料杯和一根吸管来园。周一早上，家长们陆陆续续领着孩子来交材料，一会儿杯子就垒了高高的几摞。

上课时，我讲完了制作过程就该孩子们自己操作了，当值日生把几摞杯子发完后，还有七个孩子没有杯子，经过调查是因为几个小朋友忘记带了。看着那几个没有完成任务而失落的孩子，我不忍心批评他们，因为我知道这是家长的失误，毕竟孩子还太小，于是，我采取了合作游戏的形式，让每个孩子都能快乐参与。

制作的过程看似简单但对于孩子而言有一定的难度，特别是用铁钉在杯子上戳洞：力气小了戳不破，力气大了洞口太大容易漏水，操作不当甚至容易戳到手指。根据这种情况，我让一些动手能力稍弱的孩子主动送一个杯子给没带杯子的孩子，让他们两人合作完成一个连通器，这样自己杯子里的水就可以流到另一个杯子里了。

看着一个个连通器里流动的清水，孩子们欢呼着、高兴地蹦着……

游戏化情境教学反思与评价篇二

平时，我们经常开展猜谜活动，幼儿对猜谜游戏很感兴趣。如何巧妙地将猜谜和歌曲融为一体，是我一直思考的问题。在思考中，我很自然地想到动物猜谜的音乐活动，于是我就选择并设计了本活动——动物猜谜歌。它既能丰富幼儿说唱、问答歌曲的知识，又能从中体验到语言艺术的精妙。

活动选自福建省新编教材，此活动将民间游戏——猜谜和音乐说唱形式融为一体，既传承了旧的活动形式，又保持了趣味性，有效地发挥幼儿的创造性。

在活动前我先让孩子回家和爸爸妈妈一起准备了2个动物的谜语，要求谜语一定要体现动物的特征，在活动中教师与幼儿共同创设“森林动物王国”的活动环境，当幼儿随着美妙的音乐融入其中时，激发了孩子参与活动的热情。在活动中，幼儿积极主动地参与，以说、唱、问、答的方式与教师、小伙伴一同游戏，依据已掌握的节奏，模仿或自由地表演小动物。这对教师也提出了要求，本活动是第一课时，所以幼儿在创编时不是很熟练，有必要进行第二课时，在第一课时掌握歌曲节奏的基础上进行创编，效果会更好。也可将主题扩展至其他类别，如：人物、植物、水果等，对拓宽幼儿的创造性思维会更理想。若将民间游戏纳入活动（如：以猜拳的游戏形式边问边答），更能增加活动的趣味性，持续参加活动的热情。

游戏化情境教学反思与评价篇三

“口语交际”课主要是培养学生具有日常的口语交际能力，在各种交际活动中，学会倾听、表达与交流，学会交往，发展合作精神。所以在本节课中，我就以“唤醒学生学习智慧，发展口语交际能力”为教学主线。创设了多种情境，为学生搭建平台，提供表现的机会，在平等、关爱、鼓励中，有效地培养学生的口语交际能力、正确的交际态度和良好的语言

习惯。

语文课程标准提倡学生多识字，多阅读，而“识字”教学要在情景中识字，在生活中识字，利用学生已有的生活经验，用自己喜欢的方式识字。我在这节“口语交际”课上进行了“识字”教学的尝试。上《猜谜游戏》一课时，我首先让学生提前去找一些谜语读、背，或者在家长的帮助下抄写下来。学生在收集谜语的过程中会积极主动地解决遇到的生字。上课时，在调动学生积极猜谜语的兴趣时，我不是一味的把自己收集到的谜语说给学生猜，说了几则谜语，学生猜到后，兴趣已经高涨起来，我就出示几则谜语让学生自己读、自己猜，而且提示他们遇到不认识的字要想办法解决。这也是一个识字教学的过程。

学生入学前，脑子里已经储备了许多知识，我们要充分利用他们已有的知识，激励他们不断地发现和创造。课堂中让学生利用已有的知识编字谜，有的学生就编出了简单易懂的字谜。这样，不仅使学生的思维和语言表达能力得到了有效的发展与锻炼，而且在学生的眼中，汉字不再是单调的笔画组合，而是一个个生动活泼的个体，里边还有各不相同的故事。识字不再是死记硬背的枯燥过程，而是充满情趣的游戏。孩子们会真切地感受到学习汉字的乐趣。

当然，本节课中也存在着不足的地方。课堂气氛虽然十分活跃，但个别学生的注意力没有集中起来。在编谜语这个教学环节，虽然学生的表达欲望积极主动，但是由于学生的年龄小、知识面窄，在表达时，有些学生表达的内容不够准确，今后应加强培养学生的阅读能力和表达能力。

游戏化情境教学反思与评价篇四

通过游戏教学能培养学生的创新精神、竞争意识、团结合作、热爱集体和遵纪守法等优良品质。而这些优良品质正是一个人健康心态的集中体现。游戏深受学生的喜爱，也为教师开

展心理健康教育提供了良机。例如，在游戏比赛中一些个性较强的学生因不服输而与对方发生争执，甚至“动武”；也有失利组的学生互相埋怨，导致受指责的学生产生层场心理而退出比赛。这样一来，不仅影响了游戏教学的正常进行，而且还伤了同学之间的和气。这时，教师要抓住这一契机，耐心地教导学生认识游戏比赛的意义，正确看待比赛的成败，批评有碍团结的不良倾向。同时还要与学生一道分析造成失败的原因，找出制胜的有利因素，最终使学生化“沮丧”为“振奋”，以积极的心态迎接新的挑战。

任何人从事任何事情都不可能一帆风顺，事事如意。同样，学生在体育学习中，也难免会遇到挫折。便如，在一场班际拔河比赛中，因教师发现一名外班的学生参与了某班的比赛，故大声斥责，结果使该班的学生转移了注意力而导致失败。这种由于决心书外因素造成的失利使学生难于接受，情绪非常恶劣。对于这种意外事情的发生，教师要主动地向学生说明真相，讲清道理，充分肯定他们的实力，保护他们的自尊心，并提供再赛的机会。同时还可以通过我国运动员参加世界大赛出师不利的典型事例来教育学生，使学生了解任何比赛都可能存在一定的意外，包括裁判不公等，培养学生接受意外事实的能力，从而增强抗挫折能力和情绪调节力。

性格是个性的核心要素。良好的性格对于学习具有重要影响，而人的性可知与实际关系和心理健康有着密切联系。小学阶段是性格形成期，我们应当通过体育教学培养学生良好的性格，使他们乐于交往，兴趣广泛，与人和谐相处和积极进取。如在体育分组活动中，常会发现个别学生不愿参与活动，只是坐在一旁观看或四处走走，询问为何？大都强调客观原因。经深入调查才得知是因性格孤僻而导致不合群。针对这一情况，教师可亲自出马，带领不合群的学生一起参加小组活动，指导小组活动方法，并在巡视中不时地过问该小组每个成员的活动情况，及时表扬小组成员取得的成绩，使不合群的学生增添信心、融入群体。此外，还可创设两人合作的游戏比赛，让这类学生在愉快的气氛中与同伴打成一片。这样日积月累，

持这以恒，就能帮助学生培养起良好的性格。

游戏化情境教学反思与评价篇五

场景一：户外活动中，孩子们拿起乒乓板和乒乓球，开始练习板上颠球，女孩子站两队，男孩子站两队。刚开始颠球的时候，大家都站在指定的小点上认真地练习，过了一段时间，大部分女孩子还是很有耐心地在练习板上颠球；反观男孩子这边，有的仍然站在原地颠球，有的停下来和同伴聊天，个别孩子拿着乒乓板跑来跑去，追逐打闹。

场景二：在幼儿乒乓室里，我们一起玩“乒乓球进城”的游戏，孩子们都很喜欢这种游戏的形式。看路线图，选择不同的路线送乒乓球进城：孩子们可以自己选择走直直的马路，或是有障碍的山路，然后过小桥，钻隧道（拱形门）等等。活动中孩子们的参与积极性都很高，男孩子也变得专注起来，尤其是平时比较调皮的几个男孩，显得格外认真活跃。而且在走小桥、过隧道的环节，他们有了很大的进步，有的男孩比女孩子完成的更好。

大班的孩子的注意力有了提升，但仍然以无意注意为主。因此当让孩子们练习板上颠球时，时间一长，孩子们就坚持不了了，这其中尤其以男生最为突出。大多数男孩比起女孩来更为好动，因此，要让他们坚持练习，专注学习颠球就更加困难。这也导致了我们班里颠球技能好的大多数是女孩，而男孩的波动比较大，有时候能颠很多，有时候颠的很少，情况不稳定。然而在玩“乒乓球进城”的游戏中，孩子们参与的积极性较平时有了普遍的提高，而且我发现男孩在游戏中表现得比女孩子要好些，注意力也更集中了，似乎男孩更擅长这种游戏。可能也是男女的天性不同所导致的吧，男孩好动的天性为他们在游戏中积累了优势。看到这一现象，我觉得可以从几方面着手，让孩子们在轻松的氛围下学习乒乓。

1、多种形式练习，在情境中快乐学乒乓。

大班的孩子们要掌握板上颠球的本领，还有就是练习攻球姿势。一味地练习比较枯燥，我觉得可以改变一下颠球的形式，让孩子们在游戏中快乐地巩固板上颠球的本领，同时提高一下颠球的难度。游戏是孩子们的天性，在强调技能的同时，我们也要关注孩子的心理状况，让他们没有学习的负担。从幼儿的表现来看，情境创设、提供辅助材料仍然是首选。因此在户外活动时，我会提供各种材料，结合亿童运动包创设情境，让孩子们在情境中练习板上颠球，这样既有挑战性，孩子们也不会觉得那么枯燥，他们有了练习的动力，也在游戏中提高了技能。另外，我也会提供一些其他游戏材料，让孩子们练一会乒乓，然后玩一会其他游戏，放松一下。

2、尊重个体差异，因材施教。

考虑到孩子们的个体差异，对于能力不同的孩子，要求也有所不同。对于能力比较强的孩子，可以让他们进行有挑战性的练习。个别孩子才刚来我们班，以前从未接触过乒乓，从日常生活中，他们能感受到自己在乒乓上和其他同伴存在差距，我们会多以鼓励为主，手把手的教他们感受颠球的方法，但也不过分强求。还有的孩子颠球能力比较弱的，我们也会有意识的进行针对性的指导，让他们先掌握板上颠球的本领，然后再参与到游戏中，提高难度。

游戏化情境教学反思与评价篇六

- 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。

游戏化情境教学反思与评价篇七

1、要求幼儿正确发出“天、灵、捉、蜻蜓”等字音。

2、学说“-，-飞呀飞”的短句，进行简单的句式模仿。

飞舞的蜻蜓教具一个。

1、边念游戏儿歌，边抖动飞舞的蜻蜓教具，引起幼儿的兴趣。接着教师带领幼儿学念游戏儿歌，重点练习发准“天、灵、捉、蜻蜓”等字音，让幼儿基本了解游戏的内容。

2、提出“怎样捉蜻蜓，用什么捉蜻蜓”等问题，启发幼儿采用用手掌做网，手指做蜻蜓的方式开展游戏活动。

3、向幼儿介绍游戏的玩法和规则：

(1)扮网的幼儿必须将手掌伸平，掌心向下。扮蜻蜓的幼儿必须将食指碰到渔网(即手掌)。游戏时，大家必须念儿歌。

(2)儿歌念完后，扮蜻蜓的幼儿要迅速缩回食指，扮网的幼儿捉蜻蜓。

(3)被捉住的幼儿必须说“-，-飞呀飞”的短句，若回答正确，扮网的幼儿与此幼儿交换角色，大家一起玩“捉-”的游戏。若同时抓住几位幼儿，可请一幼儿作为代表；若一位幼儿也捉住，游戏继续进行。

4、先组织幼儿讨论，丰富有关游戏的知识和经验。

师“还有哪些动物或虫子是在天上飞的？”(引导幼儿说鸽子、野鸭、天鹅、大雁，以及蚊子、苍蝇、蝴蝶、蝙蝠等。)要求幼儿用“-，-飞呀飞”的短句来表达。

接着教师扮网，请几位幼儿扮蜻蜓与教师玩游戏2“3遍。

5、先组织幼儿与旁边幼儿两两结对玩游戏，让幼儿熟悉游戏的玩法。然后请一对幼儿上来表演一遍，教师针对游戏的情况给予简单的评价。最后，将幼儿分成若干小组，教师先指定一幼儿扮网。游戏活动前，教师提醒幼儿遵守规则，与同

伴友好协商及交往，使游戏活动开展的更加快乐。

附游戏儿歌

捉蜻蜓

天灵灵，地灵灵，

满天满地捉蜻蜓。

捉蜻蜓，捉蜻蜓，

捉到一只小蜻蜓。

活动反思

新《纲要》指出：幼儿的语言能力是在运用的过程中发展起来的，发展幼儿语言的关键是创设一个能使幼儿想说、敢说、喜欢说、有机会说并能得到积极应答的环境。

游戏化情境教学反思与评价篇八

《摸球游戏》主要是让孩子初步理解感受事件发生确定与不确定性，会用“一定、不可能、可能”等词语来描述事件发生的可能性，感受可能性是有大有小的。

根据数学课程标准，我力求把课堂还给学生，让他们采取自主探究、合作交流的学习方式，在小组合作中感悟知识的形成过程，在交流中体验成功的快乐。本节课主要采取了先猜再验证的方法，在活动中体验数学学习的科学性与严谨性。

在“摸一摸”这一环节中，我先让学生猜一猜再摸一摸验证猜测结果。小组合作时，我还特意设计两种颜色的盒子，请同学发言，“用今天所学的知识说说你们组会分到什么颜色

的盒子？”回答正确的同学为小组挑选盒子，同学们根据所剩的盒子及时调整自己的说法，积极性很高。

一样多或大于白球的次数。我先让学生说说自己的一些看法，等学生回答不出时，我及时地告诉学生这其实是数学的随机性造成的，如果摸的次数越多就会越准确的。

在巩固练习时，我设计大家比较熟悉的摸奖游戏的转盘，让孩子用今天的知识来解释其中的一些秘密，然后让学生自己做设计师来帮助老板设计转盘。然后根据这些设计，对学生进行采访：假如你是商店老板，会不会采用前面同学的设计呢？并说说理由。同学的回答很精彩，逗得听课的老师不断地夸奖孩子们。

随后，我又将孩子从开放的思维活动中回归课本来做一些练习，并让学生自己讲解，交流见解。孩子充满了自信，学习更主动了。

这节课的设计不仅考虑数学自身的特点，更遵循了新课程理念和学生的心理认知规律。通过摸一摸等活动，让孩子感知、体验、发现，从而使学生得到进一步的发展。唯一的遗憾就是在课堂上给学生没有留有足够的思维空间，比如：一个问题出现后，老师所要的答案一出来就进行到下一个环节，好像急于求成。这样的课堂，往往是没有生成的，北京特级教师田丽丽曾在她的报告中这样说过：“数学课堂上抓住生成，有效利用生成，这才是课堂的精华所在，也是耐人寻味的地方。”在以后的教学上我会不断反思，仔细斟酌，使自己从一名普通的教师转变成一名研究性的教师，为教育的明天而努力！

游戏化情境教学反思与评价篇九

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、教学目标是通过学生在“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、本节课的不足够也很多，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。