

# 最新大班体育蜈蚣爬教学反思 游戏教学 反思(实用6篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。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。

## 大班体育蜈蚣爬教学反思篇一

本课通过水墨手段、认识线，用线去自由涂抹，尝试造型，感受笔墨，在水墨空间里游戏和活动，是富有生命力的课程，树立起学生的表现和尝试意识，让学生在水墨的线条、块面中自由地散步，感悟水墨的浓淡干湿和曲直粗细，抒发自己快乐和愉悦的心情。因此在课的一开始我就用毛笔蘸水墨进行简单涂抹，让学生感悟：所画的效果和所用的工具和平时的绘画有什么不同之处。

接着让学生自己去尝试、去感受水墨的变化，体会其中的乐趣。从而引申到对文房四宝的认识和看法，然后有教师进行总结，进一步介绍笔墨纸砚并用实物展示。自然而然的去欣赏书上的学生作品，体会线条的各种变化和作品表达的意境和情趣，并欣赏课件中的水墨作品，教师引导学生感受墨色的丰富变化。

然后让学生自己反复尝试和体验笔墨，使抽象化的线条富于情感，通过水墨线条，我们可以表现植物、动物、人物等自然界中所有的事物，尝试通过点线面大胆地自由联想，添画成图。对于学生审美能力的培养和自由创造能力的发展有着积极的建构意义。最后我用语言表述，学生尝试用水墨线条表达，培养学生对水墨线条的感受力。画好后让学生对自己的作品进行评价，并互相欣赏。

## 大班体育蜈蚣爬教学反思篇二

我本着追求快乐作文的本意，让学生在课堂里摆脱畏惧作文、感觉“没有东西可写”的困境。我设计了一节游戏作文课。

### 一、玩玩、说说、写写轻松又实在

兴趣是学生学习的强化剂，是学习获得成功的必要条件。要想让学生认真写作，喜欢写作，还应培养他们对写作的兴趣。游戏作文是最富有情感性的创造活动，在课堂上我挤出时间让学生尽情地“玩”，这对于激发学生的表达欲望，创造协作心境是大有益处的。在游戏过程中，我把游戏分成三个部分，就是让学生能够边看、边玩、边议、边说。在每一个部分开始或结束时都让学生谈体会，说看到的、听到的、有意思的事。学生兴趣盎然，纷纷举手发言，写起作文来自然是得心应手。

### 二、重视学生的口头表达

在游戏作文课中，玩玩、说说、写写是紧密联系，相互相成的。在玩玩、说说的过程中，有些学生只注重玩的过程，而没有注重用合适的语言把玩游戏时，自己或同学的神态、动作、语言说清楚，那样写出来的作文照样也不会生动。所以，在课堂上我认真倾听学生的发言，遇到表达好的学生及时鼓励，给其他同学以榜样作用。如：“你的口才真好，把你的同学逗笑的动作说得逼真极了。”或及时引导表达不具体的学生：“他们玩游戏的姿势是怎样的？能形容一下吗？他们说了什么，做了什么才把你逗笑呢？”等等。在课堂上我还展示学生的习作，使学生感受到成功的喜悦，从各方面激发学生写作的兴趣，点燃学生写作的激情。在尽情游戏、细致观察的基础上，我再引导学生进行具体、形象的描述，这样学生就能创作出优秀的游戏作文。

在玩玩、说说、写写作文课之后，我准备继续将“画画、说说、写写”、“做做、说说、写写”、“读读、演演、写写”等各种活泼、有趣的形式请进我们的作文课堂，让学生越来越喜爱作文课堂，越来越喜爱作文。

## 大班体育蜈蚣爬教学反思篇三

这是一年级下册的教材，本课通过水墨活动，让学生认识笔墨工具，了解笔墨意趣，培养对水墨活动的兴趣。水墨画相对于一年级的小朋友来说还是相当陌生的，有一定难度。很多小朋友是第一次接触，首先要学会的是材料的基本用法，例如毛笔的笔锋，水、墨、宣纸的运用。对于刚接触水墨的儿童来说，充满着好奇和神秘，有位画家曾说，绘画就是拉根线条去散步。这句话形象地描述了绘画和玩的关系。在玩中学，在玩中学，是我们课堂的完美理想境界。

课堂上我简单的介绍了材料的基本使用方法，然后先让学生来自己尝试。尝试以小组的方式展开，有的孩子画出很多点，有的画出长长的线条。一（4）班的涵意小朋友学习过国画，她在宣纸上展现了一个大大的盆子，盆子里有苹果和梨子。画面线条流畅，墨色丰富。引起同组小朋友的赞叹，纷纷学起她的画法，涵意就当起了小老师，效果比较好。

卫生问题。课堂上教师还要强调卫生问题，教会小朋友整理学习用品，这是好习惯，也是一种能力。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

## 大班体育蜈蚣爬教学反思篇四

美术课程标准指出：“美术课程具有人文性质，美术学习绝不仅仅是一种单纯的技能技巧的训练，而应视为一种文化学习。”“应通过美术学习，使学生在一种广泛的文化情境中，认识美术的特征、美术表现的多样性以及美术对社会生活的贡献。”本环节让学生欣赏两幅画家的水墨画，激发学生对水墨画的兴趣，了解水墨画所蕴含的文化元素、艺术意趣，在此基础上观赏水墨动画片，初步感受水墨动画片的艺术特色，使学生了解文化中的美术。

无论学生的水墨涂抹是什么样的效果，只要表现出了墨迹的“浓淡干湿粗细曲直”等变化，教师就应让学生认识到他的表现是非常优秀的，使其充分感受水墨游戏的快乐和墨迹变化呈现的美感，让他们在自由的水墨空间中愉快地散步。通过画面的展示，使学生进一步感悟水墨的浓淡干湿和线的曲直粗细，并抒发了自己快乐和愉悦的心情。

## 大班体育蜈蚣爬教学反思篇五

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……

## 大班体育蜈蚣爬教学反思篇六

在整个一系列的过程中，我学习到了很多教学规范和教学技巧，积累了经验，让我成长，并在学校组织的教学有效性中学习到语言、教学方法的更有效；也正是这样的过程，凸现出许多不足，认清了自己，明确自己的位置和方向。

首先，对小学生的不了解制约着我，是我的一个不足，包括对学生的认知程度、心理因素和思维方式。在这节课中，针对教学重点我使用了较长的时间进行讲解，利用欣赏、对比、自主等手段，试图让学生充分了解蜡笔版画的技巧。这些教学方法的效果是有的，但知识停留在学生表面的知道和了解，却不能转化为学生的深刻印象和使用能力，这在学生的制作过程和评价过程中凸现出来。通过这些我发现，像这种理论性较强的知识，对小学生来说较抽象，难以理解记忆，应该在教学过程中把知识更好地融入有趣的、具象的方式中，使学生容易接受和理解。正是经验的缺乏和对学生的认知和思维的不了解，使我在运用教学方法时的缺陷。解决这个不足，我认为要请教三个“师傅”，他们是书籍、其他老师和小学

生们，从各个角度去了解学生，研究学生，理论与实践相结合，掌握学生各年龄层次的心理特点，并融入教学中去，使教学更有效，更成功。

第二个不足就是对教材领悟能力的不足。面对一节课的教材，我不能准确的挖掘更深层次的内容。把教材与学生联系起来，把握教学难点重点的能力都比较吃力。每节课教材的制定都是有针对和有目标的，教学参考提供了很广泛的帮助，却不能突出每所学校学生的特点和教师的特点。有选择性、针对性以及有特色的教学，才是现代社会需要的教学。因此，领悟教材、把握教材的能力需要我不断的去钻研和提高。这节课对教材的把握，我更多的是依据教学参考书的指引，对于教科书的知识传授还不够深入，学生掌握的也不深刻，这些都说明教师对教材掌握的不够好。要解决这个缺陷，我觉得经验的积累很重要，而且这种积累是一个注重学习，注重记录分析的成长过程。在掌握教材能力的培养，第一应该要注重教学过程经验的课后反思，分析自己课前对教材的把握是否合理准确，不断的记录自己的心得和得失，并且不断的调整。第二是多听课，了解其他老师对教材的运用，为什么这样教，这样教会使学生达到怎样的效果等等，思考与请教结合，让自己成长。

这节课的教学，在大家的帮助下我明确了自己的位置，提出很多细节的缺陷需要改正；也找到了今后的努力方向，相信以后的路我会走的更踏实。