

# 自然走与游戏教学反思 游戏公平教学反思 (大全9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？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 自然走与游戏教学反思篇一

本课内容属于《概率与统计》范畴，在此之前学生学习了可能性的大小，平时生活中也经常玩一些游戏，对游戏公平有一定的感性认识。为此，教材在编写上注重了活动性和可操作性。通过游戏公平的学习，加深孩子们对事件发生等可能性的认识与理解。为今后进一步学习可能性大小的计算做好了必要的准备。

现在思考我设计的活动，很多是不严谨的。例如：情景引入时所采用的摸球游戏（初步体验游戏的公平性）

1、老师盒子里装有一些球，想不想进行一次摸球比赛？

课件出示比赛规则：

（1）全班分为两组，男生一组、女生一组，男、女生各派10个代表摸球。

（2）每人各摸1次，摸到白球多算女生赢，摸到红球多算男生赢。

（3）其余学生记录每次摸球的结果。

选出男女生各10人，比赛开始。

2、谁赢了呀？

女生真不简单，祝贺你们取得了胜利。男生有话要说吗？

男生：不公平。

3、你怎么觉得游戏不公平？

4、我们来看一看到底是什么情况？

生1：还是会摸到白球 生2：可能会摸到红球，但是摸到白球的可能性会比较大。

5、男生想说些什么吗？

6、怎样的游戏是公平的、合理的呢？今天我们就来研究“游戏规则的公平性”（板书）

思考：我认为这个环节时多余的，本节课主要是让学生会判断游戏规则的不公平性，并且设计公平的游戏规则，其实学生时有这种不公平的游戏经验的，没有必要再课堂上花费时间让学生感知已经有的经验，可以直接引入。

我认为我在探索新知的活动中，所进行的两个掷骰子的`游戏比较好，能够让学生真切的对比不公平的游戏规则和公平的游戏规则所产生的结果是不同的。但唯一的遗憾之处在于这节课，我没有把学生的经验上升到理论知识。

## 自然走与游戏教学反思篇二

游戏是幼儿的基本活动，游戏是幼儿最感兴趣的的活动，也是对儿童发展最具有价值的活动。幼儿自主选择游戏内容，游戏方式和游戏伙伴开展真正的.儿童游戏，获得游戏的体验和身心各方面生动、活泼的发展。各种民间游戏在幼儿园内如

如火如荼地开展着。民间游戏的玩法有很浓厚的趣味性，而且容易理解。根据中班幼儿好奇、好动的年龄特点，让孩子们在玩中乐、乐中学、玩中有得、玩中有创，更好的促进他们的全面发展。

1、消除生疏拘束，一开始我与一位幼儿玩，孩子们很快就学会了游戏的具体玩法，并且对这个游戏也非常感兴趣，“城门城门几丈高”这个活动，很快吸引了幼儿的注意力，孩子们也玩的都很不错。但是，随着游戏的越来越熟练，问题也接踵而至。“不算不算，儿歌还没念完，你就套住了我”“老师，我套住了他他还在跑。”越来越多的孩子反映着相同的问题，我仔细琢磨了游戏的全过程，发现是游戏的规则出现了漏洞，让机灵的孩子钻了空子。

2、过程安排灵活。要根据幼儿实际，灵活地有针对性地安排教学过程。何时探索，何时休息，视幼儿的需要而定，不作统一安排。如灵活地用情景来调控幼儿的活动量。于是，我和孩子们一起商量了起来……“儿歌完后，套住的小朋友就不能再钻了，就表演节目”“遵守规则的才是好宝宝……”孩子们七嘴八舌的说开了。同时活动密度加大，避免等待的现象，尊重孩子的个体差异，更能调动孩子们主动思考、积极探索的兴趣。

3、制定好游戏规则、玩法。到了活动实践阶段出现一系列的问题，我意识到由于游戏规则制定的不够细化，没有制定违规惩罚措施，让机灵的孩子钻了空子。再次游戏前规定幼儿在游戏中必须遵守游戏规则，促使幼儿控制自己的行为。发现问题后，我决定将游戏的规则进行细化。最后，我们决定违反游戏规则的幼儿将失去继续参加游戏的资格，同时在游戏中结束后评选出“最佳游戏宝宝”。游戏又继续运转起来了，这次，再也没有孩子耍小聪明了，游戏迅速受到了孩子们的喜爱。

4、民间游戏有其相对固定的规则和玩法，教师在引导幼儿理

解游戏规则的意义之后，重要的是鼓励幼儿对游戏的创新。在组织民间游戏时，教师不应让幼儿呆板地遵守规则，按照固定的玩法，一成不变地使用材料，而是要鼓励幼儿在游戏中根据自己参与游戏的体验和需要，制订出适宜的规则。幼儿自己制订的游戏规则，他们更容易去遵守。

5、不断变化，更新。老是一种玩法，有的孩子开始坐不住了，“老师，这个游戏太简单了”有的直嚷着要换个新游戏。

“再教给我们一个好玩的吧……”于是，我提出新的游戏玩法及规则：“苹果”和“香蕉”站在场地的一个圆圈内，相互用肩膀、臀部把对方挤出圆圈外，看圆圈外“苹果”多还是“香蕉”多就哪队胜。赢了小朋友就会忍不住“嘿嘿嘿”的笑，胜利的喜悦溢于言表，欢乐的笑声充满整个教室。整个活动，老师没有进行任何的说教，每一个孩子就在愉快的游戏中不知不觉掌握了滚球的基本技能，并且充分感受着花样玩球的快乐！在整个游戏活动中，我班的孩子们都表现出了很浓厚的兴趣，孩子们都玩儿的特别开心。

不足之处是在游戏环节和短暂的休息时，幼儿不能很好地控制身体的动作，有相互碰撞现象发生。如果重新上这节课，我会在游戏准备上和安全预防设计上更细致一些。

## 自然走与游戏教学反思篇三

1、让学生学会探索并准确计算与10有关的加减法。

2、会根据实例建立 $a - \square = b$ 的数学模型，并求减数。

1、体现了练习课的特点。整堂课的教学设计紧紧围绕练习课的原则进行的，即练习课要体现练习为主线原则；练习课要体现练习的形式与层次。练习有易到难，层层递进。从加法题到减法题，从基本题到拓展题。

2、使原本枯燥乏味的`练习变得生动有趣。我根据低年级学

生的年龄特征将整堂课的练习用一个故事贯穿始终，一题紧扣一题，衔接自然，并制作了生动形象的多媒体动画使教学内容变得有趣味性，充分调动了学生的积极性。

3、教学手段多样。在教学中我采用了多种教学手段尽可能地让课堂活跃起来，比如，用手势表示数，同桌交流，开小火车，自由说，指名说等等都起到了渲染课堂气氛的作用。

4、注重学生思维的训练，培养学生的口头表达能力。每一层次的练习反馈后并不是急于收场而是引导学生仔细观察题包有什么规律，当学生知道了答案后我总是反问一句为什么这样想？你是怎么知道的？从而归纳概括出计算的几种方法：可以想分与合，可以借用一定的学具，还可以顺着数、倒着数，最后引导学生想分与合最简便，这样不仅开拓了学生的思维还提高了学生的口头表达能力。

在于学生还显得比较拘谨，发言声音较轻，互动不够，缺少激情，以后在这方面还有待改进。

## 自然走与游戏教学反思篇四

《游戏公平吗》选自义务教育课程标准实验教科书《数学》（北师大版）四年级下册第六单元，本节是对上册中必然事件、不可能事件和不确定事件的进一步理解，并且通过经历猜测、试验、分析试验结果、验证等活动，让学生从中了解必然事件、不可能事件和不确定事件发生的可能性大小。

一、“游戏”公平，游戏的趣味性。这节课的教学内容，是探求游戏中的数学问题——公平性（可能性）问题。我在课堂中精心设计游戏，让孩子在活泼生动的游戏中发现数学问题。因此，在教学设计中，以没有规则的游戏引入，让学生感受游戏规则的重要性；以不公平的游戏无法进行，让学生发现游戏公平原则的重要性；让学生主动寻找选择操作者的公平方法；以确定硬币的正反面的游戏，让学生通过抛瓶盖

的游戏来进行实践验证；以开放性非常强的扑克游戏，让学生确定比较公平的游戏规则。整个过程以游戏为主线，让他们真实地玩游戏，切实地解决游戏中的问题，感受游戏中的数学，体验数学的价值，在游戏中学习。

定位于在游戏中用已有的可能性知识，解决游戏中的不公平问题，验证对于可能性大小的分析，利用对于可能性大小的分析设计公平的游戏，把游戏中的可能性这一数学问题突显出来，收到了非常好的效果。

三、“游戏公平”，展现数学活动的全面性。

“游戏公平”，是一个数学实践活动，在这一活动过程中，其数学精髓不是直接呈现的，其对于利用数学解决问题的过程也不是那么单一，培养学生在实践活动中的分析问题、解决问题的能力非常必要，因此，我把课堂教学目标的外延扩大，在教学设计中没有拘泥于传统教学，特别重视解决问题的教学这一细节，展示问题解决的全貌。比如，在怎样公平地选择操作者中，注意对提供方法的选择——选择节约时间、简便易行的方法；在验证瓶盖游戏的公平性中，注意对于实验次数选择的分析（实践证明，这也是必要的），注重偶然性对于验证工作影响的分析，融合统计的知识，有助于培养学生解决问题的能力。

## 自然走与游戏教学反思篇五

《标准》强调数学学习要贴近儿童的现实生活。本节课通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅有利于提高学生学习的兴趣，而且可以帮助学生体验可能性的大小的合理性。这些游戏都是经过“猜测—实践—验证”的探索过程完成的，教学是成功的。还记得，学校曾要求我们课改老师把自己对课改的认识与感受，用一句话来描述。当时，我们调侃的“名言”是“痛并快乐着”。“痛”是因为“前无古人，后有来者”。我们必须每天思考，每天探索，每天革新。在

实践中体验酸、甜、苦、辣……正所谓“梅花香自苦寒来”。而“快乐”的源泉想必就是以下的原因吧。学生生活中的数学。

小学低年级的学生更多地关注“有趣、好玩、新奇”的事物，因此，学习素材的选取以及活动的安排应当充分考虑到趣味性，使他们感觉学习是一件有意思的事情。对孩子来说，游戏就是生活，生活就是游戏。游戏是孩子们的天地，在游戏中可以使孩子的各种能力得到培养。瑞士教育家皮亚杰说过：游戏是认识的兴趣和情感的趣味之间的一种缓冲地区。本课教学设计，从生活中提取源泉，做到了数学与游戏相结合，学生在熟悉的生活情境中学习数学，真真切切地体验和感受到了生活中处处有数学。如摸球游戏、转盘游戏、设计摇奖活动等，都是学生喜闻乐见的生活话题。教师教生活中的数学。

“我想，教书育人是教师教学的最高境界。怎样拉近数学与人和自然的距离，使学生体会数学的文化价值和应用价值？这就需要教师帮助他们运用数学的思维方式去观察、分析日常生活现象、解决实际问题。如学生利用所学的概率知识设计摇奖活动，就是根据数学知识的特点，让学生带着数学去理解生活，去体会数学的价值。这样，学生对数学学习产生很大的兴趣，迫切期待着下一堂数学课的到来。

## 自然走与游戏教学反思篇六

本课的教学内容，探求的是游戏中的数学问题——公平性（可能性）问题。游戏的趣味性外套需要精心设置，让孩子在活泼生动的游戏中发现数学的活泼生动。因此，在本节课的教学设计中，以没有规则的游戏引入，让学生感受游戏规则的重要性；以不公平的游戏无法进行，让学生发现游戏公平原则的重要性；以一次定输赢，让学生主动寻找选择操作者的公平方法；以难以分析确定的瓶盖游戏，让学生实践验证；以开放性非常强的扑克游戏，让学生确定比较公平的游

戏规则。整个过程以游戏为主线，让他们真实地玩游戏，切实地解决游戏中的问题，感受游戏中的数学，体验数学的价值。

## 二、游戏“公平”，需要突出游戏中的可能性

感受可能性的大小（公平性），是这节课的重点。而对于可能性的相关知识，学生已经具有相当的分析能力。因此，这节课把目标定位于在游戏中用已有的可能性知识，解决游戏中的不公平问题，验证对于可能性大小的分析，利用对于可能性大小的分析设计公平的游戏，把游戏中的可能性这一数学问题突显出来，收到了非常好的效果。

## 三、“游戏公平”，需要展现数学活动的全面性

“游戏公平”，是一个数学实践活动，在这一活动过程中，其数学精髓不是直接呈现的，其对于利用数学解决问题的过程也不是那么单一，因此，把课堂教学目标的外延扩大——全面培养学生在实践活动中的分析问题、解决问题的能力也就非常必要。本节课的教学设计没有拘泥于教学重点，特别重视解决问题的细节，展示问题解决的全貌。比如，在怎样公平地选择操作者中，注意对提供方法的选择——选择节约时间、简便易行的方法；在验证瓶盖游戏的公平性中，注意对于实验次数选择的分析（实践证明，这也是必要的），注重偶然性对于验证工作影响的分析，融合统计的知识，确实提高学生解决问题的能力。

## 自然走与游戏教学反思篇七

在教学过程中我为学生提供了具体的实践活动，创设了引导学生探索，操作和思考的情景。整个过程以学生活动为主，让学生在充分的活动中“猜测—实践—验证”，经历事件发生的可能性大小的探究过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，事件发生的可能性是有大有小的。

在活动过程中为了满足学生探索的欲望，我安排了小组合作的形式来解决问题，让学生在小组内独立完成活动，以“自主探索”为核心，将“合作交流”贯穿整个教学过程。充分利用学生的生活经验，设计生动有趣，直观形象的数学活动，同时又在学习过程中注重培养学生的能力。如“填完表格后，说说你们发现了什么？”“你想想可能出现哪些结果？列举出来”学生在交流过程中不仅使思维活跃起来，能力也得到充分发展。

本节课的教学也存在不足，由于本节课的内容是可能性，都与“摸，猜”联系在一起，而判断是建立在统计的基础上，判断是做决策，决策的前提是充分掌握信息，信息从哪里来？从统计来，而统计的数据又是建立在多次摸的基础上，因此，少数的几次往往会产生误差。教学中，教师应引导学生认识到这一点，并组织学生进行尽可能多的摸球次数。在这里，统计与概率是一个整体，教学中还应引导学生了解它们之间的联系，才能让学生更好地学习统计与概率的知识。

## 自然走与游戏教学反思篇八

前些天，在教委组织的公开课大赛中，我执教了《游戏公平》这一数学教学活动。

《游戏公平》这节课属于概率的一个内容，是学生在第一学段，已尝试定性描述及判断事情发生的可能性的基础上，通过“掷骰子”、“掷硬币”、“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。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，有几点感受：

- 1、创设让学生易接受的学习情境。本节课，我展现了鲜活而生动有趣的学生学习过程。《游戏公平》这一内容富有生活

气息，充分体现了“生活中有数学，数学源于生活”的新课程理念。而游戏一直是孩子们喜欢的话题。好动，爱玩是孩子的天性。于是，我就想，何不顺应这一天性，让这一内容真正从生活中来呢？所以从一开始，我就创设了今天我们是来玩游戏的氛围，同时创设了送礼物的游戏活动，并以它为主线来进行教学。这样子，学生兴趣盎然，从而大大激发了他们的主体参与意识。

我借用教材提供的小明，小华下棋的情境，决定谁先走的情境，适时提出问题，让学生想想有什么办法来决定谁先走。学生这时非常活跃，想出了很多办法，如抽签，掷硬币，石头剪子布等，这个问题调动了学生的积极性，他们利用自己的已有生活经验来解决问题。接着顺理成章出现笑笑的方法：“大于3点小时先行，小于3点小华先行”你们觉得这个办法好吗？公平吗？学生展开了热烈的讨论，纷纷表达自己的观点，在时间上我安排了一些时间给学生说，让他们体会笑笑的办法是不公平的。通过这种讨论的方式，学生很容易接受新知，因为他们对游戏感兴趣，故而全身心投入到探索活动中来。

2、本课的内容具有活动性、过程性、体验性的特点，因此我注重让学生亲自从事试验，引导学生收集试验数据、分析试验结果，在活动的过程中体会等可能性及游戏规则的公平性。学生在之前的提问中提到了掷骰子、掷硬币的办法，这正和笑笑、淘气的办法一样，因此顺势组织学生讨论方法是否公平。因为学生要亲自通过实验，他才能有更好的体会，所以我在课前让学生展开了掷骰子、掷硬币的实验。每个学生掷硬币20次并记录实验的结果，在课堂中，学生就可以通过数据来分析自己的观点，从而避免了浮于表面的讨论。这个活动做到了人人参与，也为课堂教学节约了时间，教学也更有效。通过讨论以及我出示的数学家的科学实验，得出掷硬币是公平的，学生从而了解到所谓游戏公平，要做到等可能性，即输赢的机会一样。

3、安排有层次的练习，让学生学以致用。在学生收获新知的时候，我进行了一些相应的练习。第一个层次，学生能判断游戏规则是否公平。第二层次，学生能通过新知修改不公平的游戏规则。第三个层次，学生会设计公平的游戏规则。第四个层次，学生对生活中的一些现象进行分析。我的目的是想通过一系列的练习，既让学生巩固新知，又能更好的把新知运用到解决一些实际问题中去。

总的感受，通过授课，我认为组织活动要由浅入深，通过“提出问题——开展辩论——得出结论——试验验证——分析数据——修改规则——自己设计新游戏规则”让学生充分参与的活动的全过程，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：真知来源于实践，要用事实来说话，试验起到了验证的作用，是一种很好的学习方法。当然，数学教学是数学活动的教学，是师生之间、学生之间交往互动与共同发展的过程。在进行一系列的活动中，都不能忘了要适时进行全班的交流，大家把自己的想法进行充分的表达，老师不要搞一言堂，这样学生参与的积极性也要更高些。老师不再是课堂的主导者，而是引导者，及时抓住学生精彩的生成，让课堂变得更精彩有效。

## 自然走与游戏教学反思篇九

今天执教北师大版四年级数学上册第八单元《可能性》中的最后一课《摸球游戏》，旨在让学生在摸球游戏过程中感受事情结果的可能性，并且如何判断可能性大小，教学内容相对简单。

整节课让我记忆犹新的应该是毕俊伟这个比较个性的孩子的表现了。毕俊伟，班里的小龄生，行为较古怪，总是“不按指示行动”，爱咬衣物，但是思维很灵活。当做到逆向思维训练的第三题时，“盒子里有6个球，不可能摸到红球”根据这个定性的描述，写出盒子里的球，在安静的空间里，一个稚嫩的坚定的声音出现了，第三题的答案很多种！很多种？

我一下子愣住了，因为在预设中没有预设到，只是根据前面练习题的规则中，大家好像潜移默化地认为无非就是红球和白球两种颜色。当毕俊伟同学说出“可以是6个黑球”或者“5个蓝球1个黄球”时，全班愣住了！因为在他们的意识里，根本就没有想到过其他情况。那毕俊伟同学的想法究竟对不对？就这个另类的答案，同学们展开了一场激烈的辩论，最后达成共识：六个黑球既满足了盒子里有六个球，也满足了不可能摸到红球，所以这种想法是可行的！我想，这要比老师生搬硬套教给学生可能性的大小与什么有关，或者如何判断可能性这个记忆会来的更深刻吧！感谢毕俊伟，给这个平淡的课堂激起一层浪花。

整节课，学生的参与状态是积极的，可能学习内容简单，他们也非常感兴趣，练习题的设计也比较接地气，抽奖、摸牌，……学生们七嘴八舌的发表自己的见解，就连平时当和尚都懒得撞钟的郑誉杰都积极发言了呢！

在课堂中，对于如何设计有层次的练习，仍然困惑着我。难点学优生掌握快，学困生难接受，有些知识点要两三倍的时间甚至更多；简单的内容，照顾到了学困生，但是学优生就无所事事了，有点荒废了时间。比如《摸球游戏》这节课虽然内容易掌握，但是老师仍不敢放手让学生自主探索，除了和学生差异有关，估计和这个班级的纪律也有关吧，今后，教师要根据需要，适时地放手，大胆地放手，相信学生会给我一个奇迹，一份惊喜！