

最新登山游戏的教学反思 体育游戏教学反思(汇总8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。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

登山游戏的教学反思篇一

本次《快乐做运动》活动的成功之一在于通过创设情景“蚂蚁搬运粮食准备过冬”来引起幼儿参与活动的兴趣。怎样搬运粮食呢？搬运粮食要经过哪些路线呢？以此让幼儿自然从练本领开始学习。问题情景的创设有助于促使幼儿发现本次活动的学习重点：两人不直接用手合夹一个球向前走的方法，进而有效激发幼儿的学习兴趣。

成功之二在于本次活动以游戏的形式贯穿始终，用幼儿感兴趣的方式增强跑、跨、跳、平衡、钻、不直接用手夹球向前走等综合运动能力。在活动中探讨不同的夹球方法，同时培养孩子克服困难的精神及于同伴合作的意识。激发幼儿参与活动的积极性、主动性，有效完成了动作技能的练习，真正让幼儿体验趣味体能运动的快乐。

成功之三在于教师将游戏分层次实施，从易到难。充分运用运动图谱，让幼儿明白并遵守游戏规则的前提下，游戏进行三次：第一次夹球走的路线较短；第二次夹球走的路线拉长，且加大跨跳宽度，在游戏中要求幼儿手拉着手共同合作完成；第三次以比赛的形式进行，到了大班幼儿喜欢玩有竞争的游戏，且会为比赛中的伙伴喊“加油、鼓劲！”充分体现了“团结与合作”的精神。让幼儿体会到游戏的乐趣并在愉悦的游戏中完成整个教学目标。

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

登山游戏的教学反思篇二

《猜数游戏》是北师大版一年级上册的内容，这节课是想通过猜数这一活动让学生在活泼的精神和游戏中，激发学生的学习兴趣和培养合作意识，主动探索的精神，通过观察等学习活动使学生进一步理解加减法的意义，能解决简单的问题，能正确计算出得数是6，7的加减法，培养学生观察，语言表达和初步运用数学解决问题的能力。

我根据孩子爱玩好动等年龄特点，创设学“猜数游戏”这一活动，让学生猜猜老师手中有几个红珠子？在这个环节刚开始，也不知道是不是巧合还是自己做得不够严密，前几次我放到手中的珠子都能被学生猜中，学生的兴致越来越高，我也就顺势提高游戏的难度，把有关6、7的加减法运用到游戏活动中，学生也就很快、开心地学到相关知识。在教学的最后，我又设计了“拍掌游戏”——6：我拍1，我拍5……通过让学生动口说，动手拍，来巩固这节课的新知识。这样，学生在游戏中玩中学，轻松领悟，使手和脑得了同时发展。

一节课下来，我发现学生整节课的学习兴趣还是蛮高的，都

能积极地参与游戏活动中去。同时我也发现发现学生的基础参差不齐，大部分学生思维活跃，学习数学的兴趣较浓；也有少数同学能力差，注意力易分散，容易受外界因素的干扰。

登山游戏的教学反思篇三

《标准》强调数学学习要贴近儿童的现实生活。这是一节游戏课，怎样使游戏课上得有序、有效，让学生在玩中掌握知识、发展能力，需要教师有较强的课堂组织能力。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。

1、学生学生活中的数学。

兴趣和情感的兴趣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、转盘游戏等，都是学生喜闻乐见的生活话题。

2、教师教生活中的数学。

沿着学生对“事情的发生可能是这样也可能是那样”的认识，教师改变条件，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。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活动，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。

《摸球游戏》

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](#)

登山游戏的教学反思篇四

《彩墨游戏》一课教学反思12月16日我在师范附小一小的三（11）班上了一节公开课，课题为《彩墨游戏》。之所以选则《彩墨游戏》这节课，是因为这节课给我的印象最深，而我又是国画专业的，我感觉国画的材料比较特别，学生也应该很感兴趣吧！上这节课我是做了充分地准备，做了两份给王老师指导选择。对于我上的这节课《彩墨游戏》我主要有以下感想：

整堂课存在许多明显的问题的问题：

- 1、因为怕学生没有国画基础，所以，课前我还特地介绍了国画用具（笔、墨、纸、砚）及它们的特性，谁知却忘了告诉学生拿笔姿势，幸亏上课之前一位学生提起。通过课上作业

我发现，这节课我还没备好，因为学生还是不会用国画的方法去表现，说明我课前没了解好学生的国画功底。

2、上课时我错将“浓淡”讲成“干湿”，因为我问学生感到有什么不同时，学生说一个水多一个水少，我心里只记得要板书也忘了思考这到底是“浓淡”还是“干湿”了。

3、还有用来板书的那个板没粘住，一节课掉了好几次。

由于，王老师临时调课，把我的课安排到了第一节，上课时感到有点手忙脚乱，漏洞百出。深深感到自己还缺少自信和勇气，缺少登台讲课的经验和锻炼，对课也还不够熟悉。

但是我也有优点一课教学反思是值得自己肯定自己的。本节课课堂气氛足的够轻松快乐，感到和学生一起做特殊技法哪一环节应该是整堂课的精彩之处，也应该是学生特别感兴趣的一个环节，在让学生上台来感受笔墨画出各种各样的点和线的时候，学生们兴趣十分高涨，课堂气氛被我充分地调动了起来。我的优点还有：

1、学生的配合，特别是在展示环节中，学生的自我评价让我感到欣慰。

2、自己的一点点进步，以前讲课都感到是被迫的，而这次我感到自己很积极的准备了。课前准备还是比较充分的，也比以前会控制学生了，课堂还是挺有秩序的，在讲课时感到没以前那么紧张了，或许是因为课前我去梳洗了所有的多媒体设备吧！也或许是在自己学校。

总之，如果没有别的事情干扰我，我相信自己应该能一点点进步的，还有一点遗憾的是由于匆忙没有本节课的照片留存《彩墨游戏》一课教学反思。

登山游戏的教学反思篇五

《摸球游戏》是在学生学习了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。

登山游戏的教学反思篇六

1、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

2、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

体育游戏是幼儿园教育的重要组成部分。适宜幼儿的体育游戏，不仅能提高幼儿参与体育活动的积极性和主动性，还有利于幼儿身心健康全面发展，增强幼儿体质，减少生病的几率。

40块砖排成两条5米长的平行线玩法：2人为一组。男女共6组。哨声响后各走由砖铺成的独木桥，脚一直踩砖块到五米处再返回，先到起跑线为胜。班主任为其发奖品。

本教案设计突出体现了幼儿的主体地位。从幼儿随音乐自主做小动物模仿操；教师和幼儿一起动手搬运器材做成小桥；自己选择拿玩具；走怎样的小桥；到幼儿按自己喜欢的动作方法过桥，无不体现了“在教师的引导下，让幼儿最大限度地自主运动，使幼儿成为游戏的主人”这一教学理念。充足而符合幼儿兴趣的运动器材为幼儿的自主探索提供了良好的物质条件。

在本节活动《小动物过桥》的游戏中，我给孩子们准备了多种玩具器材，我不再给孩子们一个单一的平衡木当桥，而是让孩子们在了解了游戏内容和规则后，让孩子们自由选择我给他们准备的各种器材自己搭建小桥，孩子们非常开心，也非常配合我。我选出三个能力比较强的幼儿当小组长，每个幼儿都戴上小动物的头饰，由每组的组长带领他们走过自己搭建的小桥。

孩子们非常聪明，积极动脑，有的组把塑料盆翻过来当小桥，有的组把梅花桩一字排开当成小桥，有的组把平衡木抬来当小桥，由于桥的数量增多，每个孩子也不再为等待过桥而发生打闹、跑开的现象，整节活动孩子们的兴趣都非常高，活动井然有序进行得非常顺利，我也觉得轻松愉快。

在环境创设上我为幼儿提供了多种平衡器材，例如：平衡木、梅花桩、塑料盆。鼓励孩子们自由结伴、自由选择器材探索多种搭桥、过桥的方法，充分调动他们自主活动的积极性，提高他们的平衡能力。在学习方法上，考虑到一味的平衡训练会使幼儿感到单调乏味，因而我给幼儿戴上他们喜欢的动物头饰，以小动物过桥来贯穿整节活动，使幼儿在有趣的活动中积极主动地投入游戏。体育活动的各个环节合理安排十分重要，并不是任何环节可随心所欲地改动的，各个环节都需要精心设计，科学安排，全方位重视，才能更好发挥体育活动增强幼儿体质，促进幼儿健康的实际功能。

登山游戏的教学反思篇七

本课的教学目的是让学生通过在游戏中，了解线条的变化，并根据随意变化的形状进行观察想象，添画出各种具体日常生活中的形象及抽象的形象。通过游戏的形式，让学生体验美术活动的乐趣，尝试新的绘画方法，充分发挥学生们的想象力和创新能力。同时，也激发了学生学习美术的兴趣。

一是画面线条过于简单的画面；

二是线条较密较复杂的画面；

三是线条疏密适中的画面。

分别找学生回答哪幅构图较为恰当，并请他们分别说出理由。经过学生们的激烈讨论后，本人指出较为恰当的构图并分别说明了原因（线条的疏密有变化）。接着，又出示了一个三角形，让学生说出看到它能联想到日常生活中的哪些东西。学生们都积极踊跃地回答：像切好的西瓜、雨伞、帽子、蘑菇、铅笔头、尖顶房、火箭、鱼等等。再出示一个上下左右不同方向摆放的简单而又不规则的形状，让学生们去联想生活中的东西，同学们又都讲出了他们各自心中的图像，我此时告诉学生当一个图形由于其方向的改变，就有可能产生不同的联想。然后，本人请学生们将注意力转到刚才我在黑板上画的“抽象画”，并请他们从中找出生活中的图像。通过前面的引导、启发，学生们现在都能大胆地发表自己的想法。为了更好地让学生们完成本课的作业，本人接着出示了其他学生的作业让他们欣赏，并结合画面讲解一些有关涂色方面应注意的问题。

有些学生此时已经跃跃欲试，只等发纸让他们画了。我提出了本课的作业目的及要求，并且短时间内将作业纸发给了他们。学生们拿到纸以后，绝大多数学生都沉浸在绘画游戏当

中，但也有个别胆子小的学生不敢画，我就让其闭上眼睛拿着笔在纸上大胆地画。在本人的鼓励下，他们也都完成了线条构成。完成线条构成以后，关键的是要从中寻找出具像的图形来。有少数学生说他画的看不出像什么东西。于是，我就让他们将纸变换不同的方向再仔细观察。这时，他可能就会说他看出了什么啦。待学生将完成的作业交上来，你会发现每张画面各不相同，幅幅都有自己鲜明的个性。

通过对本课的教学，使我深深地体会到在教学中要善于给学生以启发和引导，并在探究与实践的过程中去发现问题和解决问题。

《绘画游戏》是二年级教材中“造型与表现”领域内的一节课，教学目标为让学生在游戏中了解线的变化，根据线随意变化产生的形状进行想象设计，添画上各种具象或抽象的形象。通过教学激发学生学习美术的兴趣，充分发挥想象力，培养创新精神。

首先根据对本课教材的分析与解读，在课的导入部分我通过简单的提问把学生的注意力吸引在线条上，随后在欣赏画家米罗的作品时学生就能把关注的焦点放在了画家画面中由线条组成的各种各样的形状上，由此对这种类似游戏的绘画方式产生了浓厚的兴趣。

怎样才能像画家米罗一样做绘画游戏呢？在学习绘画方法上我把主动权交给学生，充分发挥学生的自主学习能力。通过对教材中作品的分析，大部分学生能够很快的总结出绘画步骤。在处理本课的教学重点和难点上，我通过设置“怎样画线条会更适合添画？如何对简单的图形进行想象？怎样涂色会使添画的内容更加突出？”这三个问题，引导学生讨论交流、对比分析学生作品，教学重难点迎刃而解。这个环节不仅培养了学生分析问题的能力，也提高了孩子们的自主探究、合作学习，以及美术鉴赏能力。

最后，学生在自己绘画时能够合理用线条对画面进行分割，而且想象力丰富有创意，作业生动形象、妙趣横生。学生们对自己的作品也特别满意，这节课我感受到大部分同学都体会到了绘画的乐趣。

作为教师在这节课中我最大的收获就是在教学中引导学生在游戏中发现美、创造美，并参与到学生之中，和他们一起分享了美术的快乐。再今后的教育教学设计中，我要不断改进教学方法，努力开发学生的想象力、创造力，关注学生，为学生创造更加广阔的学习空间，使课堂教学充满生机和活力。

登山游戏的教学反思篇八

本节课是八年级的一堂篮球游戏课，通过篮球游戏培养学生对玩篮球的兴趣。在这堂课中我设计了两个游戏，一个是拍球游戏，通过游戏要求“怎样玩大家才高兴？”培养学生与同学合作、分享的意识。第二个游戏是过跨下传球接力比赛，通过这个游戏，培养学生团结合作精神。同时，在两个游戏中多次让学生先商量再游戏、讨论经验等。培养学生自主探究的能力。在拍球游戏中，我提出了“怎样玩大家都高兴？”的要求让学生进行拍球练习，但在实际上课过程中还是出现了有些组玩的并不是很开心，甚至出现了一些厌玩的。在这时我及时的进行了调整，了解了这些组不开心原因后，鸣哨让同学们都停下，重申了今天游戏的要求，然后让学生说说看，怎样玩才高兴，怎样玩又不高兴了。经过讨论后让同学再商量继续玩，从而重点教育了学生玩时与他人分享的精神。但是，这节课还有许多地方是值得商讨的，也希望自己能在他人的指导下不断的进步。