

# 最新好玩的多米诺游戏活动反思 彩墨游戏教学反思(优质7篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？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。

## 好玩的多米诺游戏活动反思篇一

这一课属于“造型·表现”学习领域，即“通过看看、画画、做做等方法，大胆、自由地表现出自己的感受，体验造型活动的乐趣。”这节课要面对的是三年级的学生，彩墨画对于他们来说难度较大，在上学期学生已接触过一堂彩墨游戏课了，所以已有了一些经验，本课教学设计是让学生在游戏中，进一步感受彩墨与宣纸的特性，通过笔墨感受、想像创造实施教学，以此来触发学生学习水墨画的兴趣，使他们那充满童真、童趣的，不受制约的想象会像火山一样喷涌不止。这也正是《美术课程总目标》所倡导的“培养学生欣赏、评述能力，体验美术活动乐趣，表达自己的情感和思想，激发创新精神。”“本着使学生提高对美的感受能力和艺术创造能力的精神”。

这学期，我依然是把除了绘画课以外的同一类型的课（比如手工、剪纸、彩墨等）放在一起上，一是为了同学们准备相应的美术用具，二是为了把同一类型的内容，落实的更扎实，而且这样也更有助于学生们深入地实践和思考，也更有利于培养学生们在这一课型中形成良好的习惯。而且把其它课型穿插到绘画课型中来，也更有利于调节学生们的绘画情绪。因为这就家庭主妇每天做饭一样，每天都做同样的伙食，就算是再好吃的东西，也会食之无味了。所以，我就通过不同的课型来调节学生们的绘画情绪，这一做法还是很管用的。

比如这一次《彩墨游戏》课中，同学们的热情很高，虽然这很难，但他们是初生牛犊，主要是“新鲜”。画好第一张的同学，还会得到第二张纸，所以同学们整堂课都在紧张忙碌的画着，甚至没有时间像往常一样，看看别人画得怎么样。值得一提的是，每个班都有几个特别出色的小作品，画得很有韵味，有的我已经拍成照片保存起来，并把这些画挂在班级里。每次上课看见这些画，心情真是很愉悦。

因为考虑到减少学生的负担，让每个学生都有机会尝试，所以我替学生们准备了颜料和第二张宣纸。他们每个人只需要准备毛笔和水瓶就行，调色盘有的自己买了，没有的就用厚纸代替了，因为是在班级教室里画，所以根本不敢发墨，只能用深颜色来代替。这一点很遗憾！

在本课中学生有的出现重游戏活动轻技法运用的问题，也有的出现重技法轻, 游戏活动，从而不敢大胆去画的现象。因此还要鼓励学生大胆用笔用色，综合运用技法，敢于表现，为学生提供展示的空间，让学生通过游戏活动学习技法、运用技法。让学生在笔墨游戏中发现基本技法，重点强调在彩墨游戏中感受乐趣，在实践中尝试和运用基本的简单技法。比如有的同学因为不熟悉笔墨的运用以及调水的多少，导致第一张宣纸完全湿掉，画得不成样子，这时我们更是需要很好地鼓励他们，用心地完成第二张，而不是去质问他。让他觉得绘画是件快乐的事！

我的感悟：如果学生们对他所“学”的内容，真正用心地画起来了，他们就没有工夫说话了！

## 好玩的多米诺游戏活动反思篇二

- 1、培养幼儿的自我控制能力和肢体表现能力。
- 2、培养幼儿的创造能力，愿意在许多人面前能大胆的表现自己。

幼儿熟悉儿歌。

在规定时间内控制自己的身体动作。

一、热身活动：幼儿走、跑、跳和学各种小动物走路，进行活动。

二、激趣导入：

1、小朋友喜欢玩游戏吗？

2、平时你们常玩什么游戏呢？

三、游戏的玩法和规则：

1、今天我们来做一个游戏，名字叫“木头人”。

2、小朋友还记张老师教你们的《木头人》儿歌吗？让我们一起读一读吧？

3、规则：幼儿站成圆形，幼儿一边说儿歌一边走，当说到儿歌最后一句时幼儿身体做出各种动作，摆出各种姿势不动，如果谁动了或笑了，就要被停止游戏。

4、儿歌：山连山，水连水，我们都是木头人，不许说话，不许动，最后只能跳一下。

四、游戏：

1、演“木头人”：做这个游戏，我们首先要演好“木头人”。

（1）摆姿势：开动脑筋想，你准备摆个什么可爱、有趣的姿势做“木头人”呢？快快想，游戏马上要开始了。

（2）演一演：想好了吗？老师说“木头人”你们就摆姿势，

准备一次、准备第二次。

(3) 现在游戏真的要开始了。准备：开始。(幼儿边读儿歌边走，反复游戏)

(1) 活动方法：逗笑人要用语言、动作、表情来逗“木头人”，看能不能把“木头人”逗笑。坚持到最后的“木头人”就是“超级木头人”，千万注意逗笑的人不能接触“木头人”的身体。

(2) 最会逗笑的评他为逗笑专家，最后我们还要请场外的小朋友来给我们评一评谁表演得最好，什么地方最有趣？(游戏反复进行)

3、自由结伴游戏：小朋友想不想亲身体会一个“木头人”和逗笑人呢？找你的好朋友一起游戏吧，一人演木头人，一人做逗笑人，成功了之后，换一换角色。

4、分组游戏：男孩演“木头人”，女孩做“逗笑人”。交换角色，反复游戏。

五：活动结束：幼儿随着舒缓的音乐做放松活动。

本游戏中要求幼儿边念儿歌边进行游戏，充分体现了语言练习的要求，教师通过游戏激发幼儿学念儿歌，在幼儿学习过程中，及时纠正幼儿的不正确发音，孩子们玩得非常开心，很快就学会了儿歌并进行了相应的创编。

## 好玩的多米诺游戏活动反思篇三

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。

## 好玩的多米诺游戏活动反思篇四

今天看了一堂华应龙老师《游戏公平》的课，启发很大。

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。他首先以自己生活中的故事作为引入：父亲和儿子通过啤酒瓶盖的正反决定谁去看奥运会男篮决赛，这个办法公平吗？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。

而良好的开端只是成功的一半，创设了吸引学生的情境后，接下来，如何让学生真正在“玩”中学呢？结合本课的教学重难点（让学生体会事件发生的等可能性，并用它去判断规则是否公平；学会设计公平的规则）华老师让学生在小组内抛10次啤酒瓶盖，记录正面、反面朝上的次数，小组汇报试验数据及推断结果时有的组认为这个方法好，有的组认为不好。为了全班能得出一个结论，学生建议把全班的数据都统计起来，结果发现由于正面重反面轻，正面的次数比反面的次数少得多，因此得出用啤酒瓶盖决定谁去谁不去是不公平的。这个游戏让学生感受到数据的随机性的同时，又利用全班实验数据推断出了事情发生的可能性。很好的诠释了数据随机性的两层含义：对于同样的事情，每次统计的数据是不同的，但只要有足够的数据我们就能得到一个规律。

在这节课里华老师还设计了另一个游戏：掷骰子。华老师准备了两种骰子：一种是均匀的，一种是不均匀的，但不知道哪种是均匀的哪种是不均匀的，1、2、3组是一种骰子，4、5、6组是一种骰子，每个小组各抛15次，统计1点和6点的次数。统计结果是1、2、3组是1点33次，6点38次；4、5、6组是1点31次，6点14次，学生发现1、2、3组的骰子是均匀的，4、5、6组的骰子是不均匀的。因为华老师将4、5、6组的骰子上的6点加重了。通过这个游戏让学生体会到只抛一次就公平的话，掷骰子是一种好的方法，但是要有一个前提，骰子必须是公平的，这让学生进一步体会到了游戏的公平竞争的含义。

学生在自己的游戏中遇到问题会自主去探究，去寻求解决的

办法。因此，游戏后，当老师问学生“设计规则时考虑的关键问题是什么”时，学生都能知道要让“规则公平”，并进一步认识到只有规则公平，游戏才会公平。这样，“玩”中有所学就充分发挥出来了——学生在“玩”中主动参与，自主探索，合作交流，使他们不仅知其然，而且知其所以然。

这节课通过多种游戏活动让学生知道游戏结果可能是不公平的，公平的是结果的等可能性，学生不仅感受到游戏公平的含义，还感受到数据统计的价值和随机现象的特点。

这样的设计让这节课闪动着精彩，而且，在本课活动进行中，由于老师没有大声宣布红队制定的抛硬币的规则，而引起学生争论公平与否的环节，正是学生玩中有所思的体现。我适时捕捉这一课堂生成，相机点拨引导，让这一意外增添了课堂的精彩。

## 好玩的多米诺游戏活动反思篇五

《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必要性；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。

## 好玩的多米诺游戏活动反思篇六

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。

## 好玩的多米诺游戏活动反思篇七

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。