

游戏打地鼠教学反思 摸球游戏教学反思(精选10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。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？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。

游戏打地鼠教学反思篇一

《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。

游戏打地鼠教学反思篇二

- 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。

游戏打地鼠教学反思篇三

《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。

游戏打地鼠教学反思篇四

- 1、探索呼啦圈的多种玩法，学习滚圈的动作。
- 2、体验游戏的快乐。
- 3、发展幼儿空间辨别能力和空间想象力。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

- 1、数量与幼儿人数相等的呼啦圈。
- 2、场地中画两条宽50厘米的跑道。
- 3、音乐、障碍物。

在幼儿进行滚圈游戏时，教师要注意提示幼儿动作要领。

一、教师带领幼儿随音乐进入活动场地，并进行热身运动。

二、让幼儿探索呼啦圈的多种玩法并进行展示。

1、师：小朋友你们知道这是什么吗？你们玩过没有？你们是怎么玩的？你们来试一试，玩一玩，看看都有哪些玩法，你们想怎么玩就怎么玩。

2、幼儿进行尝试。教师巡回观察，并请个别幼儿展示。

3、幼儿再次尝试。

三、玩游戏“汽车司机”，学习在一定距离内滚圈走的动作，并能绕过障碍物。

1、师：小朋友，看老师在干吗呢？（教师做开汽车的动作）

引导幼儿回答是在开汽车。

2、师：我们都是小汽车司机，来开一开我们的小汽车吧！（教师带领幼儿做开汽车动作）。小司机们，快停下来吧，我们的汽车出现故障了。哦，原来是我们的轮胎坏了，把我们手中的呼啦圈当做轮胎把它们送到修理厂去吧，看看哪个司机运送轮胎的动作最灵活、最熟练。

3、教师示范滚圈的动作，边示范边提示动作要领：小朋友跟在轮胎的后面，双手推动轮胎向前滚动，要尽量让轮胎在跑道内滚动，不要让轮胎离开地面，看到障碍物后慢慢绕过去，运到对面后第二个小朋友接着运。

4、幼儿站两排，进行练习，教师在旁边进行指导。

5、幼儿分两组进行比赛。

四、放松活动。

师：我们的轮胎修好了，小司机们跟我一起做（教师带领幼儿跟随音乐进行放松活动）。

从这堂课，我们也看出一堂教学活动是要发挥教师的主导性，不放任自流，还是要尊重孩子的自主性，顺其自然。不管哪种占主导，都应该处理好教的方式，让孩子们感觉不到被教，一切像一场游戏活动。教无定法，无论采用哪种教学方式，都必须作用于人的感官才能发挥作用。教学方式实质上是一种刺激手段。讲授法、提问法刺激听觉感官，示范法、观看法刺激视觉感官，练习法、游戏法综合刺激各种感官……因此，教学方式的成败与否，关键是看能否发挥出它应有的刺激性。教师要不断锤炼自身的刺激能力，如独具特色的肢体动作，极富渲染的表情神态，变化多端的语言声调等，这是实现教学方式刺激性的基础。因此优秀的教师应该时刻关注孩子的肢体、眼睛、嘴巴，了解孩子的内心状态，及时调整

自己的教学方式。

游戏打地鼠教学反思篇五

《套圈游戏》 在教学过程中我努力作到以下几点：

两位数进位加法的竖式计算

在课堂中，我列举表格引导学生运用“比较”这一方法，估出淘气的分数可能高。教师顺势指导，也可以用整十数来估计。学生的思维处于非常活跃的状态，学习效果较好，突破了教学难点。

新课改的数学计算课堂提倡算法多样化的教学理念，在课堂中，学生积极思考，运用“口算”和“笔算”两种方法进行计算，特别是竖式计算，学生列出了三种：分式列、整体列、接着列。我引导学生进行对比，让学生自己客观的选择，寻找最准确、最合理的竖式计算方法，力图培养学生主动发现、认真思考的好习惯。

以上三点是在教完这节课后的小结，同时，我认真反思，总结经验，发现还存在着一些不足：

- 1、情境的创设有些费时，整体性不强，应该让各个环节处于一个完整的大情景中，可以利用六一儿童节这一情景，“准备节目——为小明准备礼物”，这样，与学生的生活更近，兴趣更高。
- 2、对于提出数学问题的能力还应当加强培养，而且学生读题的能力也应当加强训练，尤其是图表。
- 3、培养学生发展初步的估算意识这一难点未在课堂上完全突破，在接下的两节训练中才完全突破。
- 4、学生在口算、竖式计算的计算过程中，我在教学中没有做到进行对比引导让学

生明白竖式计算的方便之处。

游戏打地鼠教学反思篇六

《变色的游戏》一课曾经在古镇小学美术教师教学比赛时上过，这次再重复上一节课，两节课的上课经验与过程都深深刻印在脑海，其中的每一个环节、小细节以及学生对本课的学习反应，不能说不有所感触。

《变色的游戏》是广东岭南版美术课程第十一册第四单元——美术与科技“造型？表现”学习领域的其中一节，本单元有些内容也属于“设计应用”学习领域。不管属于哪个学习领域，本单元都密切联系“美术与科技”、“美术与生活情趣”的课程取向，因为电脑本身就是科技的产物，电脑美术作品题材均取自社会生活，生活气息浓郁，情感色彩强烈。而《变色的游戏》本课重点学习颜色工具的使用与操作，让学生在操作使用中感觉色彩的变幻与丰富以及色彩的一些相关知识，比如色彩与光、冷色与暖色等。

首先，作品引入。让学生欣赏两幅内容一样，但色彩完全不同的画（一幅是白天时鲜明的、亮度高的色彩，一幅是晚上深色调，亮度低的色彩），引导学生从中发现问题，找出不同点，指名提问学生，让学生自己小结，以引出下面的本课主要内容——变色。

其次，对比学习。在学生还沉醉在刚才的变色游戏给他们带来的新鲜感的时候，学生注意力高度集中，求知的欲望更强，我出示一张有“春、夏、秋、冬”四个不同季节的四张图片，画面上四种色彩感受完全不一的对比，适时提出：四个季节的主要色调是什么颜色？随后引导学生回忆，在脑海里留下一年四季的主色调。即为本课的变色打下伏笔，也为学生今后的色彩知识添上一笔。这段学习内容重在启发引导，让学生自己来感受，自己说出对一年四季的不同色彩的感受，突出学生的主体性。

再次，分析比较。这个环节主要通过学生自己动手操作，在电脑上利用绘画工具对同一幅内容的画面进行填充色彩。此节主要针对冷色与暖色的对比进行学习，学生对画面进行填色的时候冷暖对比，学生基础的色彩搭配知识。

最后，是展示评价。这个环节把本课推向高潮与结束，学生在全班同学面前展示自己的色彩搭配作品，并进行自评、他评。最后由教师和学生一起归纳本课“我学会了什么？”。

游戏打地鼠教学反思篇七

本节课通过学生进行游戏创编和活动的情况，体现出以学生为主体，教师引导学生进行学习的过程。新课改给我们带来了新的变化。在教学实践中，以新课程改革理论为指导，紧紧围绕课堂教学这个主阵地，坚持为了每一位学生发展的核心理念，把握“让学生成为学习的主人”的主题策略，努力改变教师的教学方式和学生的学习方法，积极探索适合学生学习的各种课堂模式，为有效提高教学质量此文来自优秀斐斐，课件园努力完善教学的各个环节。主要体现在以下两个方面：

上课前由体育委员提前将队伍带到上课地点，有序地进行队伍的集合，整理队伍后体育课的队形进行课前一分钟的常规练习。做得好方面：学生能按照体育委员的指令进行集队，动作比较迅速、规范。存在问题：个别同学的注意不是很集中，动作比较慢，以后需要加强。

课堂教学是以构建以“学生为主体，教师为主导，训练为主线，发展为中心，师生互动，生生互动”的高效课堂。通过探索实践，认识到教学过程应该是：学生在教师精心设计的问题探索中，紧紧被问题吸引，自觉地，全身心地投入到学习活动中，用心思考，真诚交流，时而困惑，时而高兴，在起伏的情感体验中，自主地完成对知识的构建。在这样的学习过程中，学生不仅对知识理解十分深刻，而且“创造”着

获取知识的方法，体验着获取知识的愉悦，使知识变成自己的精神财富。如：在本课堂开始部分就给学生一个自己展示的机会，让学生从所学所知大胆地表现自我，使课堂的学习气氛提高。改变了以往的老师先做，然后学生才跟着做的教学的“填鸭式”的教学方法。运用启发式的教学方法丰富了学生的学习思维，通过运用各种器材进行游戏的创编与活动，学生的运动情绪高涨，活跃了课堂气氛，又能锻炼学生身体素质，从而达到教学效果。

学生成为教学活动的主体，说起来比较容易，但真正落实在课堂上，并不是一件很容易的事。首先教师必须转变角色，真正从权威的讲授者变为与学生共同探索对问题以好朋友和引导者。在上课的过程中，通过游戏“找朋友”激发学生学习兴趣，很自然地过渡到如果进行游戏的创编与活动的过程，分组教学让小组长成为学生的“小老师”真正地为老师减轻了负担，能够有效地组织本小组的同学进行活动，从中可以发现在部分的小组在小组长的组织很有序地进行游戏的创编与活动，运动的气氛很活跃；但有个别小组长由于组织不是很合理，学生的运动积极性也就减少了，运动情绪也不那么高涨。这需要老师与小组长更多的沟通，使小组的活动发能更好地开展，充分体现学生与学生之间、老师与学生之间合作的重要性。让学生真正成为学习的主人。最后的环节通过分组的游戏比赛活动使学生感受成败的情绪变化，使学生认识团结就是力量的重要性。课的结束部分，运用了情境教学法使陶醉的“水中世界”里轻松的. 游动，达到很好放松效果。整一节课师生互动、学生之间的相互合作都很积极，真正实现了学生是教学活动的主体。

游戏打地鼠教学反思篇八

《彩墨游戏》

《彩墨游戏》是人民美术出版社小学美术教材第五册第十五课。

一课时

本课属于“造型表现”领域。通过教学，让学生在游戏中感受彩墨与宣纸的特性，体验彩墨画的乐趣。本课所涉及到的技法，包含着中国画的基础技法，可以说，这是一课中国画的入门课，会为今后的不同阶段的中国画学习奠定技法、认识和情感态度等方面的基础。但本课却没有刻意强调技法，而是从学生的需要出发，从学生的兴趣出发，充分考虑到学生的能力水平及未来发展的持续性，重点强调的是感受彩墨游戏中的偶然现象和意外效果，体验彩墨画的艺术美感。从而激发学生热爱民族艺术的情感。

心理学家对儿童美术发展进行评定研究后指出，八岁左右的孩子是“美术发展的黄金时期”，这一时期，涂鸦仍然他们的天性，是一件极快乐的事。他们的绘画是一种出于本能的创造性游戏，是非常主观化的。孩子们会出于自己心灵和观念上的一种愉悦，无拘无束的涂抹出非常迷人的作品。儿童的这种绘画心理发展现状与本课的设计达到高度的协调，孩子们一定会被激发起创作的灵感。 本课的绘画形式、工具材料对于三年级学生来说，是陌生而又新鲜的，学生的兴趣和好奇心一定非常浓郁，但全新的技法对他们来说也是一种挑战。看似简单的彩墨游戏，细细品味起来却包涵了很多内涵：中国画的笔墨技法、又好似现代的构成艺术、形、色与情感的融合等都标志着这一课将是学生在造型、表现领域上的一次飞跃。

依据新课程标准及教材要求，我将目标按以下三个维度来表述：

- 1、知识技能方面：通过彩墨这种绘画形式，使学生在游戏中掌握简单的笔墨方法，初步认识中国画，了解绘画工具。
- 2、过程与方法方面：通过学生个人和合作的方式参与活动，让他们充分体验美术活动的乐趣，并在尝试探索的过程中发

展美术的实践能力。

3、在情感与态度方面，让学生体验、感受彩墨画的乐趣，在彩墨游戏中发现偶然现象和意外效果，激发学生热爱民族艺术的情感，增强合作意识。

让学生在游戏中的去发现彩墨与宣纸产生的一种特殊变化。

笔上水分的多少与不同的变化。

我在教学中创设一种轻松愉快的游戏情境，课的结构从对工具材料的特殊体验开始，到在“奇妙笔法”中创研新奇独特的笔法；从以小组为单位的“调墨大赛”到“快乐合作”时的尽情挥洒，都无一不体现游戏的快乐与轻松。在游戏中技法的难度被化解，而后的欣赏研讨与个性创作正是在教师潜移默化的引导下，学生从游戏行为一步步过渡到“学习行为”上来，从“随意涂抹”到“个性表现”，学生已经进入了创作角色，从而一步步的进入艺术的殿堂，充分体现了以学生为本的教学理念。

教学中我注重教法的趣味性和游戏性，加强教学中的直观原则，尽量淡化概念，深入浅出，用学生的视角和语汇来为其定义，引导学生勇于实践，大胆探索。教学设计以情境烘托为基础，以激发兴趣为先导，以审美教育为主线。通过游戏激趣、引导发现、指导观察，综合探究等教学方法，充分调动学生的口、眼、脑、手多种感观参与教学，从而达到教学目的。

在本课的教学中，我将学法的指导渗透到各个教学环节中。通过引导学生观察感受，分析思考，尝试体验，大胆表现，鼓励学生进行合作性与探究性学习，教会学生思维方法。让学生在充分的艺术实践中发挥主动性，培养学生的自主学习与合作交流的能力。

由于孩子们对新奇事物的好奇天性，对手中新材料有着按捺不住的好奇，所以课的起首部分，我设计直接进入主题：玩玩笔、墨、纸，让孩子们用自己的独特方式、方法观察感受笔、墨、纸。再将笔蘸水或墨在纸上自由涂画，进一步感受纸性。然后再说说几种工具材料的特点。借着孩子们的好奇心，我向他们介绍文房四宝和其中笔墨纸砚的悠久历史，以及中国画颜料中例如藤黄、花青、石绿等名称美丽，做工独特的中国画颜料，介绍中国书画是具有深厚中国艺术精髓的文化瑰宝，初步让学生感受中国画的独特魅力。通过感受、欣赏，在轻松游戏中提升一种文化氛围，有利于学生了解中国文化，涵养人文精神。

这时学生已经在纸上画了一些线条，基本上都是中锋用笔。为了让学生探讨笔法，我设计了“奇妙笔法”环节，让学生自己动手自由地在纸上画，创造性地用笔画不同线条、形状，看哪个小组能创新笔法，并到黑板上演示这种方法。学生边画边讲，侧锋、逆锋、散锋、滚笔、顿、挫等方法都从孩子们的笔下出现了，虽然他们的命名还很幼稚，但孩子们是实实在在地掌握笔法，并巧妙地完成了笔法的演示过程。

墨法是彩墨画以及中国画的主要色彩，是本课的难点，为了让学生理解“墨分五色”的道理，我先让学生看一幅画，观察画中墨的特点，孩子们一下子就认识到有浓淡变化的墨色是那么美，那淡墨是哪来的呢？讨论之后我让学生分组进行调墨大赛，规定时间内，看哪组调出的墨色最多，并讨论墨色变化的关键是什么？色彩是否也可以这样变化？再让学生欣赏教材中画家吴冠中的彩墨画，体会墨的浓淡交融、色的闪烁跳跃之美。通过这个活动，学生逐步理解了墨的变化是无穷的，并且在实践中认识到水是彩墨画中的重要材料，控制水分的多少就会得到浓淡干湿不同的墨色。

之后，我告诉孩子们我知道一种非常好玩的方法，于是我演示了破墨法的一种，并随意点上不同色点和水，让学生感受这种因宣纸的特性而产生的独特效果是那样有趣，并请学生

发挥想象，看看它象什么，给它起个名字。

然后请每个小组在一张大纸上，尝试创造一种彩墨方法，展示给同学们看。我的演示起到了抛砖引玉的作用。在教师的引导下，学生的思维开始活跃起来，他们不再只用墨色分开的形式画，而主动研究色、墨、水的不同结合方法。自由自有的游戏形式打开了学生的创意空间，这种直观、形象、自由、美好的形式创造了活泼生动的绘画气氛，有效地培育了良好情感的幼苗。

在学生创造出有趣的彩墨方法之后，我让学生继续挥洒，让色墨、笔、水在宣纸上任意狂欢、尽情嬉戏。学生在美术实践中获得了快乐，并互相找一找在彩墨游戏中产生的偶然现象和意外效果，从中体验简单的变化中蕴含着的无穷乐趣。

集体合作让学生充分体验了彩墨游戏的快乐，也从中得到了很多笔墨技法的锻炼和经验。然而合作的方式却不太适合个性风格的发挥及独特构思的展示，而且三年级的孩子已经初步具备了个性创作的能力。为了能让彩墨游戏上升为具有独特风格的彩墨画，我设计了“彩墨创作”这一环节。

生活是创作的唯一源泉。从心理发展中的认识过程来看，创作的过程就是对生活的理解和感受的过程，没有感知生活的基础就不能产生丰富的想象。儿童的创作过程无疑也是这样。所以我首先让学生欣赏一组展现生活中美丽空间的摄影作品，灵动的线条和瑰丽的色彩一定会促动他们的创作灵感。然后我让学生观察分析两幅画，哪一幅画更美，为什么？目的是让学生初步理解有变化、有对比的画才能产生节奏及韵律的美。

我又适时地播放名家作品欣赏，并简单做以讨论分析，让学生感受到艺术家们是运用绘画语言抒发情感，张显个性。学生逐步体会到艺术创作的魅力。而后，我让学生独立创作一幅彩墨构成来表达自己的心情及感受，并给画命题。这

时，学生画中的笔法更熟练了一些，而且，这次的画是注入了生命和情感，所以看起来更生动更完美，更具有个性化。

作品评议时，我设计的评价方式是：注重自我评述，让学生充分表述自己的创作内涵及情感；带以他评，同学们可以互相说说每幅画的不同特点；稍加点评或教师不作点评，只是帮助他们表述清楚。我尊重每一件作品的表达方式，我要让学生明白，自己的表述是最重要的。我相信，艺术是个人经验和自我外化的一种形式，是可视的思想和情感的投射。如果一件艺术作品被人所接受，所尊重，所认可，那么这件艺术作品的创作者也就被接受并受到尊重，他的兴趣和自信心就会得到加倍的`保护和提升。

总结时，我告诉学生们，其实我们今天在游戏中已经掌握了国粹艺术中国画的基础技法，学生会感到非常吃惊和自豪。借此机会，我继续简介中国画的历史文化及在世界上的地位，并且让同学们关注中国画，收集相关知识，使学生在课内的兴趣得以发展持续。相信久而久之，这种兴趣就会转变为持久的情感态度。

《彩墨游戏》一课属于“造型表现”领域。本课所涉及到的技法，包含着中国画的基础技法，可以说，这是一课中国画的入门课。学生对彩墨方法的兴趣浓郁，是他们非常喜欢的教学内容。对本课的反思我从以下四个方面入手：

教师在整个教学过程中贯穿了一种轻松愉快的游戏情境，课的结构从对工具材料的特殊体验开始，到“奇妙笔法”中创研新奇独特的笔法；从以小组为单位的“调墨大赛”到“快乐合作”时的尽情挥洒，都无一不体现游戏的快乐与轻松。并且在游戏中教师巧妙的将技法的难度化解开来。而后的欣赏研讨与个性创作正是在教师潜移默化的引导下，让学生从“游戏行为”一步步过渡到“学习行为”上来，整节课的设计本着从学生的需要出发、从学生的兴趣出发的宗旨，充分考虑到了学生的能力水平及未来发展的持续性。

三年级学生还处于直观性和感性认识的心理阶段中，而本课的笔墨技法属于中国画中理性化的知识体系。教师能够充分考虑到学生的心理和生理发展特点，在教学中加强了教法的趣味性和游戏性，逐步提升学生的学习兴趣。教师在重视趣味性的同时更重视教材的知识和技能。教学中加强了直观的直观原则，可以看出教师尽量淡化概念，将知识和技能深入浅出，转化为学生容易接受的形式。用学生的视角来观察、以学生的语汇来为中国画的概念和技法来定义，通过引导学生观察感受，分析思考，尝试体验，大胆表现，鼓励学生进行合作性与探究性学习，教会学生思维方法，让学生在充分的艺术实践中发挥主动性，培养学生的自主学习与合作交流的能力，充分体现了以学生为本的教学理念。学生在这样的课堂中一定会学有所获、学有所得的。

可以看出，教师在评价的设计中非常尊重学生的每一件作品的表达方式，让学生明白，自己的表述是最重要的。其中体现了一种以人为本的教学观念。艺术是个人经验和自我外化的一种形式，是可视的思想和情感的投射。教师尊重每一个学生、认可每一件作品，那么这些艺术作品的创作者也就被接受并受到尊重，他们的兴趣和自信心就会得到加倍的保护和提升。

一、教学内容方面：

本课的内容以涂鸦为主，重点强调的是让学生在在游戏中感受彩墨游戏中的偶然现象和意外效果，体验彩墨画的艺术美感。在学生掌握了彩墨方法之后，可以尝试进行彩墨画的写生和创作。小学中年段的写生不必强调形象的似与不似，而是表现一种意象的写生，一种具有童贞同趣、扑拙的写生。创作可以是涂鸦的情感表现，也可以用彩墨画的形式表现任何一种题材的儿童创作画。

二、课时设计方面：

将现在的一课时增加到两课时、三课时或更多。现在的教材所安排的《彩墨游戏》是一课时，而在课堂上学生强烈的好奇心和学习兴趣却是短短的一课时所不能满足的。所以，增加课时一方面可以使学生的技法更加熟练，另一方面也可以有效的延续学生的学习兴趣。

三、教学方法方面：

彩墨画是一种以中国画技法为基础的绘画形式。但在儿童画教学中教师不必强调技法的掌握，而是让学生体会到“画无定法、创新为本”的境界，着重于儿童的个性表现。在教学中用感知和观察自然来拓宽学生的眼界、积累兴趣，创设宽松自由的创作环境让学生尽情发挥。结合中国画欣赏，提升课堂中的文化氛围，有利于涵养人文精神。

游戏打地鼠教学反思篇九

可能性的大小问题是在学生学习了用“一定”、“可能”、“不可能”来判断生活现象的基础上教学的。《可能性》属于“统计与概率”这一知识领域的“概率”范畴。由于“概率”的知识是比较抽象的，小学生在学习这一内容时存在一定的困难，在教学时，主要以直观内容为主。

重视学生生活经验，让学生在已有的知识和经验中建构新的知识，一开课就以学生生活中经常见到的抽奖游戏引入，引发学生对抽奖箱中的秘密进行猜测，帮助他们建立适合自己的数学认知结构。

再与学生常见的转盘游戏来创设情境，引导学生自己制作圆盘。因为我们学习“可能性”的目的是为了让学生在实际生活中运用这一知识。

在通过猜测抽奖箱中的秘密，引出问题，再设计实践和验证，这一学习线路为学生提供了自主探索、合作交流的空间，使

学生在主动获取知识过程中，不但学到了知识，而且体会到了数学学习的思想与方法。

游戏打地鼠教学反思篇十

本课时的设计经过说课、做课的实际教学检验，整体评价为：《游戏公平吗》是概率的一个内容，它主要通过学生经历“猜测——试验并收集试验数据——分析试验结果”的活动过程，使学生体会不确定事件的特点，感受不确定性及游戏公平的含义。就本节课的特点来说，这是一堂名副其实的“生活中的数学”的数学课，学生学习课堂气氛活跃，活动参与面广，生生互动、师生互动比较活跃，体现了新课程的理念，教学效果较好，具体表现如下：

一、创设让学生容易接受的学习情境

首先从第一次给同学们上课，给学生带来的好奇，引出对我的猜测，肯定了猜测对认识世界的作用，同时引出对猜测如何检验是本节课需要解决的一个数学模式，再通过学生熟知的事件，复习必然事件，不可能事件，不确定事件的概念，为顺利开展本节内容，打下良好的基础，特别是设计了七个转盘，让学生感受到不可能事件，必然事件，不确定事件发生的可能性的在 $0\sim 1$ (或 $0\sim 100\%$)之间，感受不确定事件的可能性是有大小的，如何选择游戏规则，使游戏公平。打下了很好的伏笔。

二、课前准备充分为有效课堂提供支持

由于在课前让前后桌的四名学生通过抽签的方式，确定各自的角色并准备不同的教具，为学生活动的正常进行提供了保障，特别是任务分工，让每一个人参与到活动中去，极大的调动了学生学习的积极性，大大激发了他们主体参与意识。

三、设置有趣活动，让课堂充满和谐

在学生掌握了用0和1表示不可能事件，必然事件发生的可能性大小能用0~1之间的数大致表示出不确定事件发生的可能性大小，并将可能性大小在0~1之间的线段直观的.表示出来后，设计了以两个耳朵为线段端点0和1，脸、鼻子做为0—1之间的部分来进行可能性对应位置的训练，收到很好的效果。

四、设计新颖，结构严谨，质效突出

多媒体的直观演示，让学生有水到渠成的享受，特别是转盘的动画设计和操作，让学生在理解题意上有很大的帮助，也给教学节约了时间，一环扣一环，步步为营，获得好的课堂质效。

五、合作交流，共同协作，养成良好的探究模式

整个课堂是以学生合作学习贯穿始终，学生合作转转盘游戏，掷骰子，充分体现了学生是学习的主体，老师是学生学习的参与者，合作者。

不足之处

1、有的学生自己制作的转盘在转动时指针指向每一个区域的可能性，不相等或形状有不是圆的，对试验过程有一定影响。

改进措施:在今后的教学中要对学生制作教具进行辅导，让学生在理解题意和动手能力方面有所提高。

2、由于学生人数较多，问题讨论不是很充分，个别学生未能得到发表自己意见的机会。

改进措施设计更好的教案，让学生有更多的表达心意的时间。

3、在时间的布置上存在不足，使课后小结由我仓促完成，没能让每个学生自己总结出来，比较遗憾。解决的方法，合理设计

课堂时间的分配，克服虎头蛇尾的现象。

总之，通过“三课”展评让自己对教学有了一个新的认识，要想全面提高教育教学质量必须在教学设计上下功夫，只有功夫到了，才会有精彩的课堂教学和有质效的教学质量。