

2023年拼搭教案反思 绘画游戏教学反思(大全9篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

拼搭教案反思篇一

本课的教学目的是让学生通过在游戏的活动中，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的了解线的变化，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。

拼搭教案反思篇二

《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，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。

拼搭教案反思篇三

1. 鼓励学生用自己的方法解决问题，充分体现了解决问题策略的多样性，符合课程理念的基本要求的。

2. 创造性地使用教材，也是这节课的一大特色和成功之处。

3. 在学生互评的过程中，学生的主体作用得到了调动和发挥，课堂上迸发的是学生思维的火花。当然这对教师的教学机智提出了更高的要求，教师必须能围绕关键问题进行适当的引导，有的问题要当机立断。不过教师的转变也是需要过程的，他将随着新课改的开展而不断提高，和新课程共同成长。

一是把错题扔在一边，重新再做；

二是重新计算最后一步的计算结果；

三是从头查起，找到错误原因再改，但所用的时间较长。

三种反应代表了三种学习品质。

第一种学生显然不具备良好的学习习惯，面对问题采取回避的方式，怀着侥幸的心理去碰运气，如果做对了，就过去了，做不对，重新再来。这种学生往往不停地重复着同一个错误，

而不思改悔。这种学生用这样消极、被动的'心态面对学习，因而学习成绩不佳，问题多多。

第二种学生虽然比第一种学生有进步，能够查找自己的问题，但不求甚解，问题得不到根本解决，说明学习态度存在偏差，因而导致学习效果差。

第三种学生比较善于反思，能够从根本上注意解决问题，具备积极的学习态度。但在方法上还需要教师给予指导。面对这三种学习状况，身为教师应把握住契机，纠正错误的学习态度，教给正确的“反思”方法，培养良好的学习品质，并将这种品质延伸到学生的学习和生活的各个层面。

拼搭教案反思篇四

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，使幼儿在有趣的故事情节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。

拼搭教案反思篇五

《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《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。

拼搭教案反思篇六

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。

拼搭教案反思篇七

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。

拼搭教案反思篇八

- 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）。

从这节课，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。

拼搭教案反思篇九

本课是学生在学习了用字母表示数和认识方程的基础上继续学习的。学生已经通过天平初步掌握了有关等式、方程的意义，而本课在这个基础上，再次利用学生在生活中所知事物——天平，深入了解等式的性质，并在理解的基础上来解简单的方程。

教材利用天平这一直观教具，让学生观察天平两侧都加上或减去相同的质量，天平仍然平衡，引导学生发现等式两边都加上（或减去）同一个数，等式仍然成立，从而达到让学生利用等式性质来解简单方程的目的。为今后运用方程解决简单的整数、小数、分数和百分数问题打下了坚实的基础，更使之与中学的移项解方程建立起联系。

本课为学生设计了一系列活动，如动手实践、自主探索、合作交流等，有效地引导学生主动地、富有个性地学习，让数学走进学生的生活。教学中，为了让学生理解等式的性质，懂得运用等式的性质来解决问题。我深入了解新教材的涵意——方程是一个一个等式，是一个数学模型，是抽象的，

而天平是一个具体的东西，利用天平这样的事物原形来揭示等式的性质，把抽象的解方程的过程用形象化的方式表现出来，使学生更好的理解解方程的过程是一个等式的恒等变形。并站在“学生是学习的主人”和“教师是学习的组织者、引导者与合作者”的这一角度上，为学生创设学习此课的情境，提供动手操作、实践以及小组合作、讨论的机会。在教学的整个过程中，重点突出了“等式”与“等式两边都加上或减去同一个数，等式仍然成立”这个规律，不断对孩子们进行潜移默化地渗透，促使学生们都能灵活地运用此规律来解方程。

在今后的教学中，我想，只有充分理解教材，并懂得为教学去创设合理情境，从新的理念、新的角度以及学生的角度去重新定位自己的教学模式，才能真正体现课改精神——“人人学有价值的数学，人人都能获得必须的数学；不同的人人在数学上得到不同的发展。”