

# 2023年教案游戏活动反思 猜数游戏教学反思(优秀6篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。那么问题来了，教案应该怎么写？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

## 教案游戏活动反思篇一

《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。

## 教案游戏活动反思篇二

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。

## 教案游戏活动反思篇三

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；不同的人在教学上得到不同的发展。”

## 教案游戏活动反思篇四

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。

## 教案游戏活动反思篇五

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。

# 教案游戏活动反思篇六

学习领域：造型·表现

教学课时：2课时

教学目的：

- 1、通过对弹涂孔版画的学习，激发学生热爱生活并感受这种版画产生的朦胧、丰富、特殊的美感。
- 2、使学生学习、掌握弹涂漏印的工艺知识及技法。
- 3、培养学生的整体设计能力。

教学重点：

学习弹涂孔版画技法知识。

教学难点：

弹涂的颜料水份、力度；

整理效果的`把握。

教具准备：范画、弹涂孔版制作步骤范画、颜色、剪刀、裁纸刀、牙刷、卡纸等。

教学过程：

一、组织教学：检查学生用具准备情况。

二、导入新课（欣赏导入）

导言：“同学们，我们一起来欣赏《潮汕农家》（课本p28□

吗？”

提问：“这是一幅丝网版画，是最有代表性的孔版画之一，通过漏印的原理制作而成。它带给你怎样的感受？”

——宁静、祥和，洋溢着浓郁的乡土气息。

今天，我们就来学习如何制作一幅孔版画。

### 三、讲授新课

#### 1、发挥学生的主动性。

提问：“请同学们看看书自学一下，这种孔版画怎样做？”

#### 2、出示工具，讲解工具的作用。

那么什么叫漏印呢？（教师边讲解边演示制作过程）。

漏印：就是在纸板上设计出你所要表现的形象，然后剪去这个形象，使纸版呈镂空状，再用颜色涂在镂空位置的底纸上，就印出与版上一模一样的纹样来，这种方法叫漏印。

#### 3、示范步骤方法。

（1）在纸上画出图形，用刻刀阴刻；

（3）揭开底版，作品完成。

### 四、作业步骤：

启发学生讲解制作过程。

提出：“同学们，想一想，来做的时候，第一步干什么？”

1、设计。2、制版。3、弹涂漏印。

在弹涂制作过程中，同学们要注意掌握颜料的水分，弹涂的力度，让画纸与弹涂的颜色搭配得更好看？（让学生充分发挥想象力、审美能力）。

五、学生作业：放轻音乐。

教师巡视指导。

六、讲评作业：

选取优秀作业，表扬较好表现了弹涂孔版画的作业。

七、师生总结：

谈谈创作弹涂孔版画的心得与体会。

本课同学们学会漏印的基本方法，这种方法运用广泛，生活中还有许多地方运用这种方法，希望同学们多去发现、去探索、体会生活的乐趣。

八、下课。

收拾用具，布置下节课任务。