

2023年小班好玩的球教学反思(优秀6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。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

小班好玩的球教学反思篇一

活动目标：

- 1、尝试用多种方法和轮胎做游戏，在游戏中练习走、跑、跳等基本技能。
- 2、能积极参与体育活动，掌握滚轮胎的方法，体验游戏活动的愉快。

活动准备：

- 1、废旧汽车轮胎若干。
- 2、录音机一架、磁带。

活动过程：

1、开始部分

师：“今天天气真好，我们到外面玩玩吧”（听音乐，活动身体）

2、基本部分

(1) 幼儿自由玩轮胎

师:咦,大家看那是什么呀?(轮胎)我们在哪里也看见过有这些轮胎宝宝?(启发幼儿说出各种车上有)

师:轮胎宝宝可真漂亮,我们和轮胎宝宝做好朋友,一起玩玩吧,老师看哪个小朋友最会动脑筋,想出的玩法又多又有趣。

a幼儿分散自由玩轮胎,教师注意观察,适当指导。

b集中交流玩法。

师:刚才看到宝宝很会动脑筋,想出了许多有趣的玩法,谁愿意来当小老师,把自己的好办法教给小朋友。

请个别幼儿上来玩给大家看,对有新意的玩法加以表扬,并请其他孩子跟着学。

几种玩法:

a□滚轮胎,几个幼儿面对面滚轮胎。

b□将轮胎排成直线,练习在轮胎上走。

c□轮胎跨跳、双脚向前跳。

d□脚跳上轮胎脚跳下轮胎。

e□钻轮胎。

(2)、游戏:滚轮胎大赛

师:轮胎真好玩,我们来把轮胎变成小汽车,进行开车比赛吧。

(1)将幼儿分成4组进行迎面接力,每组准备轮胎一个。

(2)交待游戏规则:一位幼儿将轮胎往前滚,滚到对面,交给对面组的一位幼儿;这位幼儿再滚回来给这面的一位幼儿。依此类推,最快轮完的那一组就获胜。

游戏2-3次

3、结束部分

师:今天宝宝真勇敢、真聪明。天色不早了,我们开着车子回家吧,明天再来玩。

活动延伸:

(1)利用轮胎练习合作游戏

(2)户外活动时,鼓励幼儿自创轮胎的多种玩法。

小班好玩的球教学反思篇二

大班孩子们对魔术有一种与生俱来的浓厚兴趣,表现出极大地好奇,在大班孩子的眼里,“魔术师”是非常神奇,无所不能的人物,有了部分生活经验和独立思维的大班孩子就会更喜欢这个人物,并且兴趣浓厚。为了让幼儿上一节有趣又生动,开心放松的课。因此,这次教研课我选择了大班综合活动-----《好玩的魔术》。

本次活动旨在引导幼儿通过观看魔术表演和模拟魔术表演的活动,激发幼儿对魔术中科学原理的探究欲望和动手操作的兴趣,带领孩子们感受神奇的魔术,积极引导幼儿充分运用各种感官,动手动脑,主动探究魔术的秘密,并通过自己表演魔术的方式来表达探索的结果,最后通过设疑结束活动,激发幼儿继续探索的兴趣。

在目标定位方面也是根据幼儿的实际能力,是幼儿可以达到

的。活动中不管是教师变魔术还是幼儿自己发现秘密自己操作都体验到了快乐，被表演所吸引，也对老师产生了喜爱和崇拜之情。

活动中，我通过魔术“纸牌变色”吸引了幼儿的注意力，加上邀请了幼儿与我配合，更加提高了幼儿的兴趣度，在情绪方面还调动了其他幼儿的积极性，在表演时，魔术的过程让幼儿惊叹。尤其是后来幼儿看老师变的“兔子耳朵”和“一个小圈变大圈”的魔术，充分的让幼儿的思维得到锻炼，幼儿们的想法因为魔术你的神奇跟着也创意十足。

整个活动中，幼儿非常渴望自己也能把弄熟变出来，因此在实际操作中，我让幼儿由看我变，自己猜，按自己猜的做，到讲解秘密，自己再做的情况下，幼儿对于魔术的操作不仅好，也非常有兴趣，思维和动手能力一起提升。

活动结束后，幼儿还是意犹未尽，对老师的魔术提出了种种质疑因为怀疑所以不停的思考，因为思考要得到证实，语言方面也加强了，而对于魔术本身，幼儿也学会了“假动作”“把秘密藏好”等“专业”知识，一个个不亦乐乎。

当然活动中也有不足，在课堂上缺乏一种机智，或者说是缺乏一种应变能力，我不能很好地处理幼儿抛给我的“球”。比如，我问幼儿“相不相信我”之类的问题时，有些幼儿说相信，有些幼儿说不相信，我对他们的回答就一带而过了，课后想想，我可以先对相信我的幼儿表示一句感谢：“谢谢你们相信我。”也应该对不相信我的幼儿有所回应：“我真佩服你们的怀疑精神。”这两句话不仅可以对幼儿的猜测有个回应，更是对不相信我的幼儿有了一种肯定，不相信是实话，现在的幼儿更多的都很相信老师，不管老师怎么样，他们都相信，所以我觉得这种“怀疑精神”是很值得表扬的，这样下次他们就更加敢大胆地发表自己的意见。

小班好玩的球教学反思篇三

《快乐轮胎》是一个语言活动。而本次活动来自幼儿的生活，从幼儿的兴趣出发，将幼儿带入了一个美丽的童话世界。车子、轮子、轱辘轱辘，是幼儿在玩汽车的过程中产生的经验。在他们欢快地追逐汽车时，对到处滚动的轮胎也产生了浓厚的兴趣。本活动故事内容简单，情节有趣、生动，为了激发幼儿的兴趣和求知欲，利用挂图讲述故事情节。

活动中，很多环节用到提问法，我是边看图边提出问题，故事里描写的世界吸引着孩子们，一步一步的走入故事中。但可能是小班的孩子不太会思考，想象力不够丰富，对老师提出的问题思考的幼儿少，大部分只是听不动脑。这一活动的重点是让幼儿大胆想象，说说轮胎滚到了什么地方，发生了什么事情，体验想象的快乐。但活动还是没有充分调动幼儿的情绪，让幼儿深刻了解快乐的轮胎为什么快乐。整个活动我觉得气氛有些冷老师说的多，幼儿处于被动状态。我想活动首先应该调动气氛，如果事先准备好轮胎拿了出来，孩子们肯定会纷纷举手要求试一试，故事里小动物快乐的感染了孩子们，孩子们能亲自来尝试一下滚轮胎的乐趣，请小朋友每个人想一想怎么来玩这个轮胎。孩子们肯定会有很多的玩法。有了体验孩子们肯定能理解感受故事里快乐的情感，幼儿在情感愿望的驱动下大胆想像，如轮胎滚到了哪些地方，发生了什么事情等，体验想像的乐趣，同时也以角色的身份感受了小动物乘坐轮胎时的快乐的感受。

《好玩的轮胎》

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

小班好玩的球教学反思篇四

教师以谈话的方式与幼儿互动，导入魔术的主题，引起幼儿的兴趣，唤起幼儿对魔术观看的经验。教师的语言风趣幽默，与幼儿的关系更像是亲切的朋友。教师以开小玩笑的方式让幼儿集中精神，充满好奇和探究的欲望，为下面的魔术学习做了很好的铺垫。教师为幼儿创造了一个神秘的环境，如：让幼儿在自己的手上吹一口气、假装要拔头发拉动兔子的耳朵、让幼儿猜猜接下去会发生什么事情等，牢牢地抓住了幼儿的注意力，不知不觉中引发了幼儿的一系列思考。教师在活动过程中的示范比较清晰、明确。从之前撕纸的简单小魔术一层一层过渡到比较难的长纸条变成环的魔术上，教师的教学条理十分明确。让幼儿的惊喜一次比一次强烈，牢牢地抓住幼儿的眼球。

教师有调节活动气氛的能力，主动向幼儿要求掌声，既与幼儿进行了良好的互动，又保持了幼儿高涨的积极性。同时，还能让幼儿明白，作为一个观赏者，要给予表演者肯定和鼓励。

教师的教学内容十分有创意，是幼儿喜欢和感兴趣的。因此能在活动时掀起一个又一个的高潮。面对幼儿的大胆质疑，教师给予了肯定和表扬，教师从容地面对幼儿所给出的不一样的答案，耐心引导，争取能为每一个幼儿进行解答。幼儿在看看玩玩中产生了对事物的探究兴趣，观察能力也随之得到发展。教师鼓励每一个幼儿都亲自尝试玩纸魔术，这样既让幼儿感受到了纸魔术带来的快乐，同时也发展了孩子的动手能力。

整个活动中唯一让我觉得可以改进的地方就是：教师在示范长纸条变成一个大圈的时候，没有把手抬高，让每一个幼儿都能观察清楚，所以导致在此环节中，幼儿亲自操作时几乎没有出现成功的幼儿。教师应该把手举起，让每个幼儿都更加清晰地看清教师的操作方法。

我认为，一节好的教学活动，不仅是要让幼儿得到应该掌握的知识，完成教师的教育活动目标，更重要的是要让幼儿在一个愉快的教学环境中得到自信和成功的体验。而周老师的教学活动正是带给了幼儿这两种宝贵的精神财富。

在今后的教育教学过程中，我会以我的热情争取在教学上的不断进步，成为一名合格的、能组织真正让幼儿获益的活动的幼儿教师。每一次的观摩学习都会为我带来新的动力，和新的前进方向。

无论是集体教学活动还是游戏活动，每一个活动的生动与有效都需要有适合孩子的教学方法和策略。

在进行了两个关于风的科学、健康活动之后，第三个活动是一个语言游戏《云的歌》，该游戏从大班下册《大自然的的语言》主题的日常活动中选取，主要鼓励幼儿在学说散文的基础上创编散文，表达语言的优美和丰富，在游戏中体验语言学习的有趣和快乐。

首先我用提问的方式引出云：“风儿有一个好朋友，你知道是谁吗？”“是云”“云有什么本领呀？”“云会变的”“它会变出大狮子的”“会变出大老虎的”“会变成娃娃的”……这是孩子建立在了学习散文《云彩和风儿》的基础上吧。

孩子的回答已经到了下一步的游戏中，我出示事先准备好的云的图片，对着云问它：“是呀，云娃娃，你什么时候学得本领这样大？一会儿变花，一会儿变马，一会儿变成胖娃

娃。”（用问云娃娃的方式示范朗诵散文）“云娃娃的本领大不大呀？它的本领为什么这么大，让我们问问云娃娃好吗？”孩子们齐声问起了云娃娃，教师作适当引导，这样幼儿很快会说了散文的范句。

接着老师把游戏引入下一个环节，“我想问问云娃娃能不能变出我想要的东西，我们看看云娃娃有没有答应好吗？”“如果下次你再变，别忘了给我变条小手帕，幼儿园的小弟弟，天热用它把汗擦。”“云娃娃有没有变出小手帕呀？”“没有”“请小朋友们来问问云娃娃吧？”等小朋友们一问完，我随即把云朵换成了一张白色方形纸：“小手帕变出来了。”

“云娃娃变出了小手帕，你们还想让云娃娃变出什么来呀？”请幼儿出主意。

我根据幼儿的要求随意选一样来变，“那就让云娃娃变把枪吧，但是我们要问问云娃娃的？”引导幼儿用散文的语句问云娃娃：“……，如果下次你再变，别忘了变把小枪，我们幼儿园的小朋友游戏的时候要用它。”

在幼儿的问话中，我即刻把一张白纸撕成了一把枪的形状，并且送到了那位想要枪的男孩手中。这下孩子们开始兴奋起来，都想得到云娃娃变出了的东西。

我继续请幼儿说说想请云娃娃变什么？

“变花”

“变蝴蝶”

“变星星”

“变小兔”

我在幼儿的朗诵声中变出了花、蝴蝶、小兔，得到了云娃娃的礼物的幼儿多开心呀，其他小朋友就争着也想要了，要星星的幼儿有好几个？怎么办得？最好一次变出几个，这样就同时满足了几个孩子的要求。

我把白纸折叠了四、五次，一次就撕出四、五颗星星了。这次我给幼儿提出了更高的要求，“你们要用优美的声音对云娃娃说，不然云娃娃是不会把礼物送过来的。”

孩子的声音更动听了，云娃娃变出的东西也越来越多了。

有时候，孩子们真的给我出了难题，要求云娃娃变的东西我撕起来有点难度，但是孩子还是喜欢云娃娃变的东西，什么东西到了孩子的眼里就抽象成他想象中的物品了，于是在云娃娃变的过程中孩子们创编着，学说着。

短短的20几分钟就过去了，还没能满足孩子的所有意愿，有的孩子想要云娃娃变的更多礼物。那好吧，让我们吃过中饭继续再变吧。

日常游戏活动是主题活动的不可缺少的一部分，它使主题活动得到巩固和深化、延伸和拓展，更好地实现主题目标。

小班好玩的球教学反思篇五

本课是小学二年级美术教材中的一节造型与表现类型的课，目的是 开发学生的创造性思维和丰富的想象力。让学生在 游戏中了解线的变化，根据线随意变化，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。让学生在 教学活动中体验学习美术的乐趣，尝试新的绘画方法。

新课程改革要求我们教师不断地更新教学观念，在面对低年 级教材时，我们更应该注重用什么样的创新教学手段呢？心 理学家布鲁纳认为：学习是一个主动的过程。对学生学习内

因的最好激发就是激发学生对所学内容的兴趣，即来自学习活体本身的内在动机，这是直接推动学生主动学习的心理动机。低年级学生活泼、好动，游戏是他们最喜欢的一种活动形式。因此，在设计活动时，我主要通过“走迷宫”、“形的联想”、“迷宫探宝”、“作品欣赏”等环节来引导学生思考、探索、发现、创新。在整个教学过程中我尊重学生学习发展的规律，由易到难，由简单到复杂，由探索到创新这样一个过程。

在“走迷宫”游戏中，我向学生展示了一幅幅自由线条画，学生在音乐的伴奏下伸出手指不由自主地跟着一起弯弯绕绕地画线，在画线的过程中让学生感受线条随意地流动，同时也为下面的活动作铺垫。

在“形的联想”游戏中，我引导学生从常见的圆形、三角形再到不规则的图形展开联想，并通过添画的方法来创造新形象。使学生在联想添画的过程中了解不同的图形、不同的方向都会带来不同的联想。同时也为下一环节学生对“迷宫路线”随意形成的图形展开丰富的联想和添画服务。

在“迷宫探宝”游戏中，因为学生有了先前图形联想、添画的经验，我就尝试先让学生来“探宝”，并利用小组探讨、交流、演示的形式来培养和锻炼学生自主学习的能力。然后再出示教师的范例，使学生感受不同个体联想、添画的内容也是不尽相同的，同时引导学生发现不同的图形可以组合起来联想、添画，感受绘画游戏的神奇、有趣。

在“作品欣赏”过程中，我分别引导学生从画家的作品和学生的作品中感受画面的丰富、神奇和有趣，同时了解线描装饰和涂色装饰的两种方法，激发学生创作的欲望。

另外，为了突破学生画线走迷宫时会出现的一些问题，我设计了一个看图思考的练习，向学生出示四幅“迷宫图”，让学生说说哪张迷宫图最容易让我们添画，从而有效地指导学

生创作。为了更好地激发学生参与活动的兴趣，我还设计了“摸奖”的游戏来奖励在活动中表现突出的学生，同时也让这些图画带给学生更广阔的想象、思维空间。

小班好玩的球教学反思篇六

星期二，我给小朋友们上了一堂语言课：《快乐轮胎》。

第一环节，我引导幼儿猜测：山坡上滚下一个圆圆的东西，猜猜是什么？小朋友们各抒己见。他们的回答，让我对他们十分地钦佩：橘子，石头，西瓜，皮球等等，我不禁佩服他们的想象力，当我听到乐乐小朋友回答出大象的时候，我还有些不解，提醒他是圆圆的。乐乐说：“大象卷起来，滚下来，就是圆圆的”。那一刹，我不知道该用什么词来表扬他，也不知道如何形容我欣喜的表情。

在第二环节中，我请幼儿把自己想象成一只快乐的轮胎。并说说，你会滚到哪里去了。因为是发散幼儿的思维，我对他们的回答没有做出否定。孩子们的回答又一次向我证实了他们的想象力多么丰富：滚到太阳上，滚到肚子上，滚到地上，滚到钢琴上。我对他们的回答给予了赞扬，同时用小轮胎在钢琴上滚了一会，当钢琴在轮胎的滚动下发出了悦耳的琴声时，小朋友们乐呵呵地拍起了小手。

通过一堂，让我看到了小朋友们的聪慧，看到了小朋友们的闪光点，真是收益不少。