

2023年游戏化教学总结与反思 游戏公平 教学反思(大全7篇)

总结，是对前一阶段工作的经验、教训的分析研究，借此上升到理论的高度，并从中提炼出有规律性的东西，从而提高认识，以正确的认识来把握客观事物，更好地指导今后的实际工作。优秀的总结都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是我给大家整理的总结范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

游戏化教学总结与反思篇一

本课内容属于《概率与统计》范畴，在此之前学生学习了可能性的大小，平时生活中也经常玩一些游戏，对游戏公平有一定的感性认识。为此，教材在编写上注重了活动性和可操作性。通过游戏公平的学习，加深孩子们对事件发生等可能性的认识与理解。为今后进一步学习可能性大小的计算做好了必要的准备。

现在思考我设计的活动，很多是不严谨的。例如：情景引入时所采用的摸球游戏（初步体验游戏的公平性）

1、老师盒子里装有一些球，想不想进行一次摸球比赛？

课件出示比赛规则：

（1）全班分为两组，男生一组、女生一组，男、女生各派10个代表摸球。

（2）每人各摸1次，摸到白球多算女生赢，摸到红球多算男生赢。

（3）其余学生记录每次摸球的结果。

选出男女生各10人，比赛开始。

2、谁赢了呀？

女生真不简单，祝贺你们取得了胜利。男生有话要说吗？

男生：不公平。

3、你怎么觉得游戏不公平？

4、我们来看一看到底是什么情况？

生1：还是会摸到白球 生2：可能会摸到红球，但是摸到白球的可能性会比较大。

5、男生想说些什么吗？

6、怎样的游戏是公平的、合理的呢？今天我们就来研究“游戏规则公平性”（板书）

思考：我认为这个环节时多余的，本节课主要是让学生会判断游戏规则的不公平性，并且设计公平的游戏规则，其实学生时有这种不公平的游戏经验的，没有必要再课堂上花费时间让学生感知已经有的经验，可以直接引入。

我认为我在探索新知的活动中，所进行的两个掷骰子的`游戏比较好，能够让学生真切的对比不公平的游戏规则和公平的游戏规则所产生的结果是不同的。但唯一的遗憾之处在于这节课，我没有把学生的经验上升到理论知识。

游戏化教学总结与反思篇二

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它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，使幼儿在有趣的活动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。

游戏化教学总结与反思篇三

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。

游戏化教学总结与反思篇四

《套圈游戏》是北师大版一年级下册第六单元的内容，一年级的学生年龄比较小，以具体形象思维为主，所以在教学时，主要以生动形象的情境吸引学生，把套圈游戏变成了动态的画面，激发求知的欲望，调动学习的积极性，促使学生自主学习，使其掌握100以内的连加运算的方法从而达到本课的教学目的。本节课在教学过程中主要存在以下方面的问题：

1、估算方面还可以引导学生多思考出不同的估算方法，而不是发现学生估对了，就停止引导其他学生进行其它方法的估算。

2、让学生尝试计算得出几种不同的计算方法后，应该将这几种方法放在一起进行比较，让学生发现它们的不同之处，从而更直观地选择一种自己喜欢的方法进行后面的计算。

3、最后一道练习题的设计目的是让学生明白不仅仅是满十进一，而是满几十进几，结果因为学生都是采用分步计算为主，而忘记了重点强调，导致这一设计的目的没有达到。

4、整个教学过程中，感觉自己关注学生较少，课堂组织能力还有待加强。

总的来说，通过这次汇报课学习到了很多。第一次在较多老师面前开课，第一次借班上课，还有从自己的教学到观看别人的教学等等让我明白了上课不仅仅是形式上的上课给别人

听，重要的是，通过你这次的上课，教学的目的有没有达到，学生是否掌握了你所教给他的，而不是自己一个人讲了一节课，结果学生什么都没学到。我想在接下来的教学生涯中，我将更加努力的去读懂教材读懂学生，当一名合格的教师。

游戏化教学总结与反思篇五

《标准》强调数学学习要贴近儿童的现实生活。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数学的兴趣，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，教学是成功的。还记得，学校曾要求我们课改老师把自己对课改的认识与感受，用一句话来描述。当时，我们调侃的“名言”是“痛并快乐着”。“痛”是因为“前无古人，后有来者”。我们必须每天思考，每天探索，每天革新。在实践中体验酸、甜、苦、辣……正所谓“梅花香自苦寒来”。而“快乐”的源泉想必就是以下的原因吧。学生生活中的数学。

小学低年级的学生更多地关注“有趣、好玩、新奇”的事物，因此，学习素材的选取以及活动的安排应当充分考虑到趣味性，使他们感觉学习是一件有意思的事情。对孩子来说，游戏就是生活，生活就是游戏。游戏是孩子们的天地，在游戏中可以使孩子的各种能力得到培养。瑞士教育家皮亚杰说过：游戏是认识的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、设计摇奖活动等，都是学生喜闻乐见的生活话题。教师教生活中的数学。

“我想，教书育人是教师教学的最高境界。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摇奖活动，就是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。

游戏化教学总结与反思篇六

在教学过程中我为学生提供了具体的实践活动，创设了引导学生探索，操作和思考的情景。整个过程以学生活动为主，让学生在充分的活动中“猜测—实践—验证”，经历事件发生的可能性大小的探究过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，事件发生的可能性是有大有小的。

在活动过程中为了满足学生探索的欲望，我安排了小组合作的形式来解决问题，让学生在小组内独立完成活动，以“自主探索”为核心，将“合作交流”贯穿整个教学过程。充分利用学生的生活经验，设计生动有趣，直观形象的数学活动，同时又在学习过程中注重培养学生的能力。如“填完表格后，说说你们发现了什么？”“你想想可能出现哪些结果？列举出来”学生在交流过程中不仅使思维活跃起来，能力也得到充分发展。

本节课的教学也存在不足，由于本节课的内容是可能性，都与“摸，猜”联系在一起，而判断是建立在统计的基础上，判断是做决策，决策的前提是充分掌握信息，信息从哪里来？从统计来，而统计的数据又是建立在多次摸的基础上，因此，少数的几次往往会产生误差。教学中，教师应引导学生认识到这一点，并组织学生进行尽可能多的摸球次数。在这里，统计与概率是一个整体，教学中还应引导学生了解它们之间的联系，才能让学生更好地学习统计与概率的知识。

游戏化教学总结与反思篇七

《摸球游戏》是在学生学习了可能性大小的基础上进一步深

化，是在前两个年级的基础上的一个延伸和发展，这时的学习不仅仅停留在用描述性语言说出事物可能性大小，而是会用分数描述可能性的大小，体现数据表示的简洁性和客观性。

通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅利于提高学生学习数学的兴趣，而且可以帮助学生体验可能性的大小的合理性。

在教学过程中，让学生通过猜想、观察、想象、分析、验证等思考方式亲自体验、感知，得到事件发生的可能性是不确定的，可以用分数表示可能性的大小。让学生在参与中体验，在体验中学习使枯燥的知识趣味性，抽象的知识形象化。学生始终处于主动探究之中。与此同时，也关注学生个性思维的发展和综合能力的提高。