

做游戏反思 游戏教学反思(通用5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。相信许多人会觉得范文很难写？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

做游戏反思篇一

这是一年级下册的教材，本课通过水墨活动，让学生认识笔墨工具，了解笔墨意趣，培养对水墨活动的兴趣。水墨画相对于一年级的的小朋友来说还是相当陌生的，有一定难度。很多小朋友是第一次接触，首先要学会的是材料的基本用法，例如毛笔的笔锋，水、墨、宣纸的运用。对于刚接触水墨的儿童来说，充满着好奇和神秘，有位画家曾说，绘画就是拉根线条去散步。这句话形象地描述了绘画和玩的关系。在玩中学，在学中玩，是我们课堂的完美理想境界。

课堂上我简单的介绍了材料的基本使用方法，然后先让学生来自己尝试。尝试以小组的方式展开，有的孩子画出很多点，有的画出长长的线条。一（4）班的涵意小朋友学习过国画，她在宣纸上展现了一个大大的盆子，盆子里有苹果和梨子。画面线条流畅，墨色丰富。引起同组小朋友的赞叹，纷纷学起她的画法，涵意就当起了小老师，效果比较好。

卫生问题。课堂上教师还要强调卫生问题，教会小朋友整理学习用品，这是好习惯，也是一种能力。

做游戏反思篇二

《游戏规则的公平性》这部分内容主要是认识游戏规则的公平性，这是在三年级上册学生认识可能性相等和可能性有大小的基础上安排的。这部分内容有利于学生加深对可能性和

可能性大小的体会，使学生联系实际问题，初步学会用可能性知识预测简单游戏的结果。同时，这部分知识也是学习求可能性大小的基础。本课的教学我注重趣味性，让学生在生动活泼的游戏中体验规则的公平性的原理。反思本课教学主要有以下几点收获：

1、充分展现鲜活而生动有趣的学生学习过程。以游戏形式切入，以游戏为链条，把数学知识内容恰到好处地融入到游戏之中；通过层层深入的游戏，学生进入展现自我兴趣盎然的探索知识内涵的情境当中，有一种情不自禁、自我陶醉之感。学生在学习当中发展了能力，对科学知识的兴趣倍增十足。

2、借助逼真及操作性强的游戏，提出情景问题，学生合作完成游戏并质疑、讨论、交流，不浮于表面，具有实质性内在内容。学生天生喜欢游戏，逼真感官的实物或虚拟的游戏，激发了兴致，学生全身性的体验游戏，历经游戏过程，当然愿意让小组成员共享游戏给自身带来的无穷乐趣，于是情不自禁地与大家讨论、质疑、问答，现场的气氛是活跃的，情境是具有诱惑力的，这样的合作交流学习我认为是成功的尝试。

做游戏反思篇三

[教学片断1]：摸奖活动。

（教师拿起1只红球和6只黄球放进不透明袋）

师：在这个袋中任意摸一个球会有什么结果？

师：你觉得摸到哪种球能中大奖？（红球）大家想不想摸一下，摸到红球为大奖。

请一名学生上来摸一摸，并发奖品。

师：你们也想来摸吗？（教师拿着袋子到每个小组，学生摸一摸）

师（故作疑惑）：为什么刚才这么多的小朋友摸，中大奖的人却很少呢？

生回答：因为红球少，不容易摸到。

师：如果让你再摸一次，你会选择什么颜色的球中奖？

生：黄色，因为黄球个数多，容易摸到。

师：分析得真好。但真正摸奖活动的组织者才不会像你们这么大方，他们总把大奖放得很少，这样中奖的人才会很少，他们才能赚到钱。不过如果是为社会做贡献的摸奖活动，老师还是希望你们献上一份爱心。

评析：

教师评价要具有启发性。学生在数学课堂中除了学到了数学知识，体验到了学习的快乐，活动的乐趣，还能得到思想上的启发和净化，不断的提高自己的素养，成为一个能为社会做贡献的人。在课堂上，老师抓住“摸奖活动”这个机会，及时给孩子们灌输了思想上的教育，让孩子们体验到数学学习的价值。这样的评价虽然针对的是所有学生，但教育效果是显而易见的，学生的情感得到了升华，学习也更积极了。

[教学片断2]：体验“一定”。

师：我们来进行一场摸球比赛。为了使比赛公平，两个袋子里装了形状和大小相同的球。我们选一些小朋友，分成女生队和男生队，比哪一队摸到的红球多，哪个队就是冠军。

（小朋友们充满好奇心，跃跃欲试）

两队学生每人依次从口袋中任意摸一个球，举起来给大家看，并大声的告诉同学们，由两名学生统计。（发现女生队从a袋中拿到的都是红球，而男生队从b袋中拿到的`却都是其他颜色的球）

教师宣布：女生赢了！

由学生发出“不公平”的声音。

教师惊讶地问：怎么，你们有意见吗？谁愿意站出来大胆地说一说！

……

师拎起a袋子提问：从这个袋子中任意摸一个球，结果会怎样？

生：在这个袋子里任意摸一个球，都是红球，

而我们那个袋子里根本就没有红球。所以是不可能赢的。

师：那你说说看？……谁还想来说？……你可以说的比他更响亮！再试一次，好吗？

评析：

教师要进行激励性的评价，给学生以鼓励，增强了学生学习的自信心，给了他们尝试和挑战的机会。特别是对课堂上胆子较小、注意力容易分散的学生而言，这样不仅增加了他们的参与意识，学习的动力也得到了相应的提高。这种及时的评价或者说是提醒，对部分学生的发现问题、分析问题、解决问题起到了引领作用。

在教学中，情感状态是推动学生学习的一股巨大的动力。我们都知道，心不在焉，魂不守舍时是做不好事情的。因此在

数学课堂评价中，我还设置了“最佳听众奖”，“最佳发言奖”，“最佳创造奖”等奖项，从而发觉学生的学习潜能，把外在的老师要求和内在的学生主观愿望结合起来，二者交错并用，相辅相成。

学生成功时的喜形于色，思考时的凝神皱眉，争论时的面红耳赤……都是表露在外的心理状态，同时体现在课堂上动静结合、收放自如的行为中。教师抓住学生的这些个别现象进行评价，往往能收到意外的效果，可以起到牵一发而动全身的作用。也就是说，评价一个学生，受益的却是全体学生，这样的好事何乐而不为呢！

做游戏反思篇四

《游戏规则的公平性》是苏教版数学教材四年级上册的内容，其主要内容是让学生能辨别游戏规则是否公平，并能设计简单游戏的公平规则。学生在以前的学习当中已学习过《可能性》，理解了“可能”、“不可能”和“一定”，并理解了有关可能性大、可能性小以及可能性相等的意义。

本节课是在此基础上，教学游戏规则的公平性，并要求学生把不公平的游戏规则修改成公平的规则。教学这部分内容，有利于学生加深对可能性大小的体会，使学生联系实际，初步学会用可能性的知识预测简单游戏的结果。

本课中，我通过两次摸球比赛的游戏，让学生获得充分的体验，应采用操作的方法，让学生在操作过程中逐步建构知识意义。同时，在第一个摸球游戏中，对于男生赢这一结果，学生感到困惑，从而大胆质疑：为什么会男生赢？引发学生猜想；摸到的红球次数多，黄球的次数少，很有可能袋子中红球多，黄球少。学生强烈觉得比赛不公平，要求打开袋子看看，确实如此，使知识得以内化。第二个摸球游戏中，小组先讨论装球方法，从而进行验证，学生在操作的过程中，潜移默化地得到了体验，进而建立“可能性相等，游戏公

平”的规则观念。

在本课的教学中，我给了学生充分的时间和空间，让他们在操作中主动体验数学。从而使学生处于一种积极主动的状态，体现了课堂中，学生的主体性。

做游戏反思篇五

教学内容：

教科书98~100页主体图、例1及练习二十第1—3题。

学情分析：

本单元教学内容中的游戏活动与学生的生活密切相关，学生对活动都有非常丰富的感性经验，在前面的学习中，学生已经具备了学习本单元知识的基础，会运用排列组合帮助分析问题。教学中要引导学生分析思考，从理性的角度去理解分析问题，掌握规律，充分利用学生的学习兴趣，为学生动手操作提供广阔性的自主探索空间，根据教材内容的特点，培养学生的小组合作意识、探究实践能力。

教学目标：

经历事件发生的可能性的探究过程，亲身感受体验事件发生的等可能性以及游戏规则的公平性，学会用概率的思维去观察和分析社会中的事物，用数学的语言描述获胜的可能性，按照指定的要求设计简单的游戏方案。

培养的公平、公正意识，感受数学知识与实际生活之间的'密切联系，激发学习的兴趣，培养学生分析、思考问题的能力，树立事物的辩证唯物主义观念，培养热爱校园、热爱学习的良好心理。

教学重点：

- 1、感受等可能性事件发生的等可能性，会用分数进行表示。
- 2、判断、描述获胜的可能性，按照指定的要求设计简单的游戏方案。

教学难点：

- 1、用数学的语言描述获胜的可能性，按照指定的要求设计简单的游戏方案。
- 2、培养的公平、公正意识，用概率的思维去观察和分析社会中的事物。

学法突破：

从学生的已有学习基础和认知经验入手，设置学生感兴趣的数学活动，学生在感知、生疑、释疑、交流、评析、操作、拓展的过程中逐步发现理解知识、掌握运用知识，并从中受到良好的学习方法习惯的教育和辩证思维的熏陶。

教学准备：

课件、硬币、乒乓球等。

教学预设：

教学环节

教师活动

学生活动

设计意图

一、情景导入。

1、师生谈话。

2、确定主题。

谈话：同学们，你们喜欢玩游戏吗？游戏规则是：每人摸一次球，摸好后放回袋中。最终摸到黄球的次数多算女生赢，摸到白球的次数多算男生赢。

设疑：为什么总是女生获得胜利？（揭示袋中球的情况）

揭题：今天，我们就一同研究游戏的公平性。板书课题：可能性与公平性。

感知：和老师一起进行摸球游戏。

释疑：了解女生获胜的秘密——袋中全都是黄球。

激活学生情感思维和认知经历。学生感到自然、熟悉，探究兴趣浓厚。

二、探究新知。

1、体验公平。

2、动手实践。

3、深入感知。