

最新快乐的回忆教学反思(优质9篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

快乐的回忆教学反思篇一

《快乐的歌》是一首二拍子的歌曲，节奏清晰，节拍感较强。通过学习这首歌曲，要让学生认识二拍子的拍号知道它的含义，了解二拍子的强弱规律；认识二分音符，知道二分音符的时值，并能在演唱时正确演唱；通过学习这首歌曲，还要让学生学会设计队形，学会走队列的正确方法。

《快乐的歌》就是一个载体，这么多的知识，全都要通过这首歌曲的学习，使学生能够掌握。这就要求教师在设计教学过程时有周密的打算。

在这首歌曲的教学设计上，我从抓住学生的听觉入手，一开始就让学生听着这首歌曲的音乐进教室，然后提问：你们刚才是用怎样的律动进教室的？学生交流后得出结论：这些动作的都符合一二，一二的节拍规律。由此再得出这首歌曲是二拍子的。在这里我自然地导入二拍子的拍号和含义以及二拍子的强弱规律这两个知识点，在认识、了解二拍子的拍号和含义以及二拍子的强弱规律后让学生再听歌曲，并且跟着歌曲的音乐律动，把对音乐知识的了解与自己的感受结合起来，以此促进对音乐知识的理解。这样的设计达到了非常好的教学效果，通过反馈，大约百分之九十的学生掌握了这些常识。

针对二分音符的教学，我把它安排在歌曲处理时引出来。因为大多数学生在歌唱时有这样的坏习惯，时值较长的音往往都会缩短。我就在学生出现这个问题的时候，导入二分音符。

先让学生认识二分音符,知道二分音符时值,最后再指导学生唱足时值。学生既学到了乐理知识,同时又学会了正确的演唱歌曲。知识学得牢固、学得扎实。

这一课里,第一次引进了队列活动,通过学习这首歌曲要让学生学会设计队形,学会走队列的正确方法。在学生感受音乐、听音乐做律动时,我已经为学习队列做了准备。在学生的律动中,最适合这首歌曲的、最简单的就是踏步。我先引导学生按照音乐的节拍正确地踏步,然后在学会歌曲之后指导学生先设计两个队形,听着音乐进行简单的队列练习,之后再增加队形数,逐步丰富、美化。

这首歌曲的教学通过以上这样的设计,能比较全面、周到地完成教学目标,学生学得比较轻松、比较容易投入,课堂上师生的教学互动也比较流畅。

快乐的回忆教学反思篇二

本课教学以“快乐的人”为课题,通过观察、分析人体的多种优美姿势,激发学生的学习兴趣,感受它的艺术特色。通过本课的学习,学生能用多种材料表现出特点突出的快乐的人,进一步提高学生的设计、制作能力。在本课教学环节中体现了可持续发展的理念,培养学生养成对生活中多种废旧材料再利用的能力。使枯燥的美术知识同趣味形式及学生熟悉的生活融为一体,使学生对美术有亲切感,拉近美术与学生生活的距离,本课在注重美术的工具性功能的同时,更强调美术的智育功能和完善自我功能,在注重美术教育的科学价值的同时,更强调美术教育的人文价值。

本课的教学主要有以下几点变化:

首先以线造型表现为主线,以竞赛游戏贯穿于教学中,变脱离学生生活和经验的学习内容为多样的美术活动:从学生的生活实际出发,针对学习者先前的经验和学习者的兴趣,通

过自己的经验来建构认知。把美术活动建立在学生已有的经验上，紧密联系学生的生活实际。努力反映学生身边的美术，使学生感到亲切、自然、有趣，引发学习美术的欲望。

第二、变枯燥的知识传授为创设生动活泼的美术情境：关注学生学习的情感、态度、个性、价值观，不再是知识第一位，民主、和谐的课堂氛围加上丰富多彩的学习组织形式，激发学生学习的兴趣，营造学生良好的学习情感，积极主动，全身心地投入学习活动。爱玩、好动是学生的天性，课堂中教师组织一些游戏活动如争当“慧眼英雄”“智多星”“创新明星”“巧手超人”等“窜联”美术知识，让学生在玩中学，学中玩，做到学得有趣、学得愉快、学得轻松、学得主动、学得深刻。“创设这种竞赛的情境，课堂中充满悬念，学生的情绪热烈而高涨，避免了纯粹知识表达的枯燥性，促使学生带着强烈的学习动机和问题意识去寻找、探究知识的内在规律，教学效果比较显著。

第三、传统的交流方式是教师问学生答。新理念指导下，教师作为课堂教学的组织者、引导者和合作者，给学生提供形式多样的交流活动：生生交流、小组交流、师生交流等，使每位学生都有独立思考的空间和提出问题的机会，相互切磋，取长补短，能力强的学生可以提出富有挑战性的问题，并担任起辅导有困难的学生任务，能力稍差的学生可以先倾听后表达自己的意见，这样不仅能激发学生的主动思维，让学生自己发现问题，解决问题，而且培养了自主学习的能力，形成良好的交往品质，在合作交流中学生感到学习成功的快乐，使学生深信自己的力量，指引他们力争上游，培养学生利用美术知识分析问题和解决问题的，彻底摆脱传统观念的束缚，勇于创新，打破陈规，对教材进行整合、重组，帮助学生在实践中学，在合作中学，为学生终身学习奠定基础。

最后采取多种评价手段：正确的学习评价对培养学生的创造精神，使他们向创造型人格发展，具有重要的作用，除应制定有利于培养创新精神和实践能力的评价标准外，评价观念

更新至为关键。例如：评价学生的创造力，不能把创造力仅看作是一种智力特征，它更是一种人格特征。创造力不与智力正相关，但一定和人的精神状态、人格特征、综合素质正相关。学生在美术学习过程中，其探索行为受到鼓励，不同于他人的意见受到重视、标新立异的作品得到赞扬，他们的创造兴趣就会增强，创新精神就会发扬。在巡视过程中趁着学生绘画的兴致进行自评，可发挥其主体作用，深化创造过程；互评可以让学生们互相取长补短；小组评议有利于加强学生间的情感交流；而教师点评则起着画龙点睛、锦上添花的作用。灵活多变的点评方式从多角度、多方位看待学生的作业，更加客观地给学生做出评价，这其中要注意的是教师的点评一定要站在学生的角度出发，用童心看作品，激发学生的创作欲望，更多地张扬学生的个性。通过学生之间作业相互比较、讨论。互评提出优点及需要改进的地方，吸取他人好的绘画方法与创意来改进自己的不足之处。学生之间的作业又可以互相激发其想象力的发展，这样学生的学习兴趣提高了，自信心、自尊心加强了，也提高了他们的成功率，学生的审美能力与语言表达能力随之得到提高。

快乐的回忆教学反思篇三

《溶解的快与慢》是小学科学四年级上册第二单元第五课的内容。通过前几节有关食盐溶解的课以及平时的经验，学生们对溶解的概念已有了一定的了解。这节课旨在通过搅拌和水温等条件改变的前提下，初步感受对比实验，从而启发学生从更宽广的角度去探究事物。教材分为三个部分：1. 搅拌对于食盐溶解快慢的影响。2. 水温对于食盐溶解快慢的影响。3. 研究水果糖。

在确立教学目标时，我定了这么两点：教学目标：1. 理解可溶性固体物质在水中的溶解能力与物体大小、水的温度、液体是否被搅动等因素有关。2. 初步感受对比实验的意义，亲身经历控制变量进行实验的活动过程。3. 体验探究影响溶解快慢因素的乐趣。教学重点：探究影响可溶性固体物质在水

中溶解快慢的取决因素。教学难点：感受对比实验的重要性，以及在实验中的变量与不变量的控制问题。在教学准备方面，我采用课件与课堂教学的相结合，准备了一系列材料，如：每组四个杯子、每组一个量杯、搅拌棒、食盐、水槽、一块抹布、热水、糖。

在搅拌这一个实验时，我是和学生一起来完成试验计划单，其目的在于让学生共同解决这一实验中的相同条件和不同条件，理解科学课学习的严谨性。在第一个实验的提示部分，有一条是要求学生顺时针搅拌，并且是不能碰到杯底和杯壁，是因为今天我虽然用的是一次性杯子，但是平时我们大家可能用到烧杯，所以我也就把这一条渗透在里面了。而且我也要求在实验操作时，不要把杯子拿起来等一系列要求。这一系列要求意在培养学生科学学习的严谨性及规范实验操作。同样，对于杯子的选择也是这个目的，可以让学生直观感受到水量是一样的。实验计划单的完成是以填空的形式出现的。四年小朋友到目前为止，还没有制定实验计划的要求，所以以这样的形式出现，我觉得可能更适于于这个年龄段的学生，()更容易让学生理解。

第二块实验是水温对于食盐溶解快慢的影响以及切碎对食盐溶解快慢的影响，这两个实验在前一个实验的基础上，学生已经了解了对比实验是如何操作的。所以让学生来说，成为本个实验的重点，让学生自主学习，思考如何要做这一个实验，这当中也渗透了学生实验计划培养的意识，让学生自己发现问题，解决问题，同时再巩固对比实验的要求。

最后用了吃糖作为一个拓展，如果以书上水果糖而言，在前面试教过程中，发现学生的注意力都不在科学实验上，而且时间不够。所以四人小组讨论怎样吃糖可以吃的最快，以此来促进学生之间的发散思维，让孩子在交流中获得意想不到的收获。但是因为时间的原因，我们把这个问题留到了课后，分发给孩子们材料，让孩子们在课后继续探究，有利于学生在科学课后的继续学习。

本堂课中，还是有许多不足的地方的，比如个别环节的时间控制，课堂教学时的过渡引导语言比较贫乏，教学板书设计也需要一定的改进。另外对于最后一个缓解水果糖的溶解把握的不是很到位，没有对教材进行全面的了解分析。

快乐的回忆教学反思篇四

在学生做实验的同时，动手能力固然重要，但不可忽视的是，通过实验所看到的现象是感性上的认识，如何把感性上的认识上升到理性知识，需要老师有意识地引导。

第一个溶解快慢的对比实验做完后，我给学生提出了一个问题：“我们刚才做的对比实验是在哪些相同的条件下进行的？”这是一个既能让学生回答得出来但又不能一下子就答完全的问题，促使学生动脑子想，经过大脑的构思才能回答正确。学生回答后，我及时地进行了纠正和归纳，把语言整理到最简为止，得出结论：烧杯大小相同，水的多少相同，水的温度相同，食盐颗粒大小分量相同。使学生学会如何总结实验结论，这样，后面的两个实验老师不用教，学生就会模仿着说出来。使学生不但会操作而且会思维，能表达。这样的学生才是我们一直想培养的，动手和思维相结合，能有扩散思维。

快乐的回忆教学反思篇五

故事是幼儿最喜爱的一种文学形式。通过故事教学，能培养幼儿良好的品德，帮助幼儿发展语言。

在教学前，我特地带着孩子们到户外去玩了一回轮胎。看着孩子们不断的滚着轮胎，还有的小朋友还进行了滚轮胎比赛，玩的很开心。也有部分女孩子没有男孩子玩的那么激烈，她们比较喜欢把轮胎放在地上，然后和自己的小伙伴一起坐在轮胎的中间，小脚翘翘很是快乐。看到孩子们活动的这些情景，我就知道他们喜欢这个活动。

活动之后，把孩子们带入课堂。《快乐轮胎》这个故事选了一个废旧轮胎作为主要角色，可是一个废旧轮胎能带来什么快乐呢？孩子们在故事《快乐轮胎》里找到了小松鼠的快乐之源。故事轻松的情节既让人觉得有趣又很符合小班幼儿的年龄特点。根据新《纲要》中，主动活动教育提出了“幼儿园的教育活动，应是教师带领幼儿共同创设适应幼儿年龄特点的，丰富多彩的，引导幼儿在轻松愉快的心理氛围中，积极主动地去体验，实践，创造，促进幼儿身心和谐发展的一种教育活动。因此，在整个活动中都以幼儿的自主参与活动为主，教师在活动中起一个引导者和支持者的作用，和孩子共同活动感受作品形象的情感和快乐。

在讲故事的过程中，我发现孩子们对于画面的观察力还不够，虽然他们很喜欢听故事，在我讲故事的过程中能认真听，但是常常在我提问后，他们都是根据自己的想法然后想出些答案回答问题。在发现这个问题以后，我突然反思自己在平时的教学中应该多给孩子练习一些看图说话，有针对性的提问，以及自由表达的机会，以此来提高他们的口语水平。

一堂教学课配合一点游戏，让孩子们学习了之余还可以玩游戏，我相信他们一定特别开心。所以在第三环节中，我带领孩子们一起做了做滚轮胎的游戏。我教小朋友们双手变小拳，然后快速绕圈，这样就变出一个小轮胎啦，小朋友们玩的很开心。我在游戏中还导入了情景，孩子们变成小轮胎以后就跟着队长一起出发去外面的世界旅游了，一路上还可以带上自己的朋友一起去。就这样孩子们一边玩一边邀请好朋友一起出发，活动的氛围很好，大家玩的很开心。

一堂教学课下来，收获反思都很大，我要在不断的自我反思中成长！

快乐的回忆教学反思篇六

周一上午我执教了语言活动《快乐轮胎》。

由于故事图片较为抽象，故而在准备教具和考虑活动过程时，我以小松鼠和轮胎引出故事，然后在第一遍讲述故事时就直接出示了图片。轮胎教具、小松鼠头饰、图片的运用加上声情并茂地讲述，孩子们被吸引住了，从头到尾孩子们都认真地倾听着，对于我提出的问题也能正确地回答。第二遍讲述时，我让幼儿带着问题去看图听故事，在第一遍倾听的基础上加深对故事的理解，效果也还不错，看来我的选择是正确的。在第三环节中，我请幼儿坐上快乐的轮胎。并说说，你会滚到哪里去了。孩子们的回答又一次向我证实了他们的想象力多么丰富：滚到滑梯上，滚到公园里，滚到草地上，滚到幼儿园里。由于真轮胎的出示使孩子们获得了更加真实的快乐体验和感受，本次活动效果自己觉得挺满意。

《纲要》指出：要避免仅仅重视表现技能或活动的结果，而忽视幼儿在活动过程中的情感体验和态度的倾向。故事是幼儿最喜爱的一种文学形式，通过故事教学，能培养幼儿良好的品德，帮助幼儿发展语言，体验故事角色的心情从而转化成幼儿自身的快乐。一个废旧的汽车轮胎能带来多少快乐呢？孩子们在故事《快乐轮胎》里找到了小松鼠的快乐之源。

本次活动内容来源于幼儿的生活，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。虽然故事内容简单，但情节有趣、生动，为了激发幼儿的兴趣和求知欲，我利用真正的轮胎吸引幼儿的兴趣，利用挂图讲述故事情节。活动中，很多环节用到提问法，边看图边提出问题，故事里描写的有趣情节吸引着孩子们。

最后环节说说轮胎滚到了什么地方，发生了什么有趣的事情时，我发现虽然是小班的孩子但我惊讶于他们丰富的想象力，故事里小动物快乐的感染了每一个孩子，孩子们能亲自来尝试一下滚轮胎的乐趣，孩子们有了很多的玩法。有了真实的体验孩子们更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，体验到想像的乐趣，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。

快乐的回忆教学反思篇七

这周要讲过关课，选哪篇课文呢？一直在思索，想来想去，最后决定选择接近低年级孩子的一首儿童诗歌《怎么都快乐》，这是一首充满活泼生动的儿童诗歌，全诗写得轻松明快，朗朗上口，不但适宜背诵，而且是学生模仿写诗的最好题材。它共分为四节，写出孩子一个人玩，两个人玩，三个人玩，许多人玩……通过学文，明白游戏会给人带来快乐这一道理。

在第一次备这节课时，我总是感觉找不到灵感，只好又翻开小学语文课标，重新阅读了课标中对低年级学段的要求，我觉得在低年级“读”和“说”的尤为重要，进而达到在“读”中识字，在“说”中运用，所以我在设计中把阅读、识字、口语表达和感受诗歌情感作为重点。在教学的过程中，我发现学生读课文、识字环节表现得非常好。因为在学习这首诗前，学生已经对文本进行了前置性学习，对诗歌内容有一个整体的感知，所以识字、读文都不是难题，难在多种识字方法的分享、有层次的朗读及动宾短语的积累。因此我把这节课的目标定为：

- 1、识记9个生字，分享识字方法，书写“许、讲”两个生字。
- 2、正确、流利地朗读课文，认识游戏的名称。
- 3、下课玩一玩自己喜欢的游戏。

下课后我对这节课进行了反思：

成功之处：导入紧贴本单元口语训练的重点，用小记者采访的形式，聊一聊自己喜欢的游戏，顺势导入课题，很贴切，

在这个环节，一部分学生的口语表达得到了一定的提升。

2、识字环节设计的“篮球”的来历及篮与球的关系，用形象的图片资料进行了展示，加深了学生对篮球的了解，很好地区分了篮与球。

3、朗读中有读悟结合，突破教学重点。全诗四个小节，课堂上邀请了四位孩子来读，孩子们都积极主动地展示，尤其是朗读第一小节，初读时孩子们就抓住“独自”、“静悄悄”两个词语，读完之后还谈了谈自己对词语，本打算词语的感悟理解是放在第二课时的，没想到第一课时就突破了这个教学重点。

不足之处：

1、教学设计还不够深入，精细，开头导入还可以再深入一些，如：你喜欢玩什么游戏？和谁一起玩的？这样与这首诗的主题更贴切一些；识字环节识字方法可以把机会多留给学生，从学生口中说出比从老师口中说出更有意义。

2、各个教学环节之间的联系还不够紧密，时间没有分配好，导致后面的写字指导没时间进行，既然是一节小型的大课，就应该在有限的40分钟内完成教学目标，提高课堂效率，课堂语言一定不能拖拉，否则教学任务完成不了。

3、板书设计过于随意，没有体现教学的重点。板书是课堂教学的精髓，是这节课的一条主线，但这节课就写了个课题，下面随意地写了几个同偏旁的字，这样有些随意了。

改进措施：

1、精心准备，包括选课、教具、教案、课件以及学情的预设。

2、用心备课，不能草草了事，要把每一次大课备厚、备牢，

真正让孩子在课堂上有所收获。

3、多向有经验的同组老师请教，多听课，多反思，对照找出不足。

一节课说明不了所有的问题，但可以反映出一部分问题，但愿下次上课问题会少些，所以，自己需要努力！

文档为doc格式

快乐的回忆教学反思篇八

学生们的童年生活应该在欢乐中度过。童年所享受到的乐趣，过了这个阶段就无法寻找回来。而在现实生活中，我们的学生疲于奔命似的往来于各种学习班之间，属于他们自主支配的时间越来越少，那么，如何让学生的童年生活充满欢笑，给他们的一生留下美好的回忆，是我们音乐教育工作者责无旁贷的'事情。

快乐的回忆教学反思篇九

故事是幼儿最喜爱的一种文学形式。通过故事教学，能培养幼儿良好的品德，帮助幼儿发展语言。在教学前，我特地带着孩子们到户外去玩了一回轮胎。看着孩子们不断的滚着轮胎，还有的小朋友还进行了滚轮胎比赛，玩的很开心。也有部分女孩子没有男孩子玩的那么激烈，她们比较喜欢把轮胎放在地上，然后和自己的小伙伴一起坐在轮胎的中间，小脚翘翘很是快乐。看到孩子们活动的这些情景，我就知道他们喜欢这个活动。

活动之后，把孩子们带入课堂。《快乐轮胎》这个故事选了一个废旧轮胎作为主要角色，可是一个废旧轮胎能带来什么快乐呢？孩子们在故事《快乐轮胎》里找到了小松鼠的快乐之源。故事轻松的情节既让人觉得有趣又很符合小班幼儿

的年龄特点。根据新《纲要》中，主动活动教育提出了“幼儿园的教育活动，应是教师带领幼儿共同创设适应幼儿年龄特点的，丰富多彩的，引导幼儿在轻松愉快的心理氛围中，积极主动地去体验，实践，创造，促进幼儿身心和谐发展的一种教育活动。因此，在整个活动中都以幼儿的自主参与活动为主，教师在活动中起一个引导者和支持者的作用，和孩子共同活动感受作品形象的情感和快乐。

在讲故事的过程中，我发现孩子们对于画面的观察力还不够，虽然他们很喜欢听故事，在我讲故事的过程中能认真听，但是常常在我提问后，他们都是根据自己的想法然后想出些答案回答问题。在发现这个问题以后，我突然反思自己在平时的教学中应该多给孩子练习一些看图说话，有针对性的提问，以及自由表达的机会，以此来提高他们的口语水平。

一堂教学课配合一点游戏，让孩子们学习了之余还可以玩游戏，我相信他们一定特别开心。所以在第三环节中，我带领孩子们一起做了做滚轮胎的游戏。我教小朋友们双手变小拳，然后快速绕圈，这样就变出一个小轮胎啦，小朋友们玩的很开心。我在游戏中还导入了情景，孩子们变成小轮胎以后就跟着队长一起出发去外面的世界旅游了，一路上还可以带上自己的朋友一起去。就这样孩子们一边玩一边邀请好朋友一起出发，活动的氛围很好，大家玩的很开心。