

幼儿园游戏与教学的关系心得 幼儿园游戏教学的实践设计的原则(大全5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。相信许多人会觉得范文很难写？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

幼儿园游戏与教学的关系心得篇一

活动目标：

- 1、运用幼儿园已有的大型运动器械，让幼儿探索爬的不同方法，提高幼儿动作的协调性和灵敏性。
- 2、通过活动，激发幼儿参加运动的兴趣。

活动准备：

大型玩具场地，小兔、乌龟大头贴若干，奖牌20块。

活动重难点：探索爬的不同方法。

活动流程：

热身运动——小乌龟爬行——；龟兔赛跑——；放松运动

活动过程：

一、热身运动，激发兴趣。

师：“我是乌龟妈妈，来，小乌龟，跟我去一起做早操。”

二、探索不同爬行的方法。

1、幼儿自由探索爬的不同方法。

师：“前面有个城堡，想不想去玩？那好，小乌龟爬的本领最大了，今天我们就在城堡里爬一爬，看，哪个小乌龟爬得方法又多又好。”

2、集体练习，个别幼儿示范，全体练习。

3、教师小结幼儿练习情况。

4、再次练习。

那现在你们还想不想用各种爬的方法去城堡里再玩一玩呢？

三、游戏“龟兔赛跑”

1、两人一组进行龟兔赛跑。

2、统计比赛成绩。

活动结束：

登上领奖台，分发奖牌(金币巧克力)。

幼儿园游戏与教学的关系心得篇二

依据“综合实践活动课程理念”，“综合实践活动课程指导纲要”，及科学的资源观，在综合实践课教学中教师结合不同的教学内容，采取不同的教学方式，引导学生通过问题的质疑，自主探究生生互助，师生互助，进而解决问题，提高学生各方面的能力，全面育人。我校处于以花卉种植闻名的花乡地区，综合实践课上我们让学生了解花卉的栽培历史、种植技术，从而在实践操作中培养学生种植和动手操作方面的劳动技能；培养学生发现问题、研究问题、解决问题的能

力及持之以恒的品质及热爱家乡的思想感情。

二、教学背景分析

（一）教学内容分析

本内容是以学生自主探究，实践操作为主的综合实践课，学生在探究实践过程中体验种植的乐趣。通过激发兴趣，搜集资料，实地参观或访问，制作标本，交流展示体现的。使学生在亲历亲为的过程中获得解决现实问题的真实经验，从而培养学生的实践能力。

（二）教学对象分析（学生情况）

教学对象是小学三年级学生，他们具备一定的观察能力，他们需要直观、形象、生动的教学形式来吸引他们的注意力促思激趣，从而激发他们学习的积极性主动性，在综合实践课上种植一些常见的、容易养护的花卉，培养他们细致观察、实践操作的能力。

（三）教学方法与手段说明

听讲座，搜集资料，实地参观或访问，制作标本，交流展示的方法。

三、教学目标

通过参观访问、查询资料等途径，通过合作小组的集体实践活动，使学生对自己的实践成果有喜悦感、成就感，感受到与他人合作、交流的乐趣；使学生在实践的访谈中锻炼口才，提高社会交际能力，在实践操作中培养学生种植和动手操作方面的劳动技能；培养学生发现问题、研究问题、解决问题的能力及持之以恒的品质；在实践活动中，使学生学会合作，与人分享劳动成果，感受相互交流的乐趣；初步学会查找、

收集、整理资料；学会总结。

四、教学流程图

教学流程图

五、教学活动设计

师生在活动中兴趣盎然，对课程的认识体验不断加深，创造性地火花不断迸发。课题使学生们不断成长，越来越自信。

幼儿园游戏与教学的关系心得篇三

活动目的与要求：

- 1、引导幼儿了解小动物们喜欢吃的食物。
- 2、启发幼儿说出并用线把小动物与它们喜欢吃的食物连起来。
- 3、教育小朋友要爱护小动物。

活动准备：小猫、小狗等动物毛绒玩具各一、动物喜欢吃的食物小卡片若干、与幼儿人数相等的连线书本。

活动过程：

一、以游戏形式，引出活动内容。

- 1、逐一出示小动物，启发幼儿说出它们的名字。
- 2、鼓励幼儿相互交流。

二、组织幼儿游戏：《它们喜欢什么》

- 1、教师提问：“你们知道小动物们喜欢吃什么吗？”

- 2、鼓励幼儿说出小动物喜欢吃的食物。
- 3、出示毛绒小动物及动物食物卡片，启发幼儿按规律进行配对。
- 4、组织幼儿讨论：你是按照什么配对的。
- 5、每人一本画册，引导幼儿观察，并鼓励幼儿用线把小动物爱吃的食物连起来。
- 6、教师巡回指导，及时纠正连线有误的幼儿。

三、小结：

- 1、表扬大胆参与活动的幼儿。
- 2、教育幼儿爱护小动物。

幼儿园游戏与教学的关系心得篇四

1、娱乐性与认知性相结合的原则

游戏教学的目的首先在于借助游戏的娱乐性以改变儿童对某些枯燥、乏味的传统教学方式的厌倦心理，消除孩子的生理与心理的疲劳；使他们积极地投身到教学活动中去。能带给游戏者愉悦的情绪是任何一种真正游戏的基本特征。有些游戏往往会伴随着忧虑和些许害怕，如当一个儿童打算去滑一个陡峭的滑梯时。他心理会有些恐惧，但儿童依然会一滑再滑，因为这种游戏具有娱乐性质，它能给儿童带来克服困难、赢得挑战所产生的满足感和愉悦感。因此即使要完成的教学任务对儿童有一定的难度，只要使教学过程能巧妙地化为儿童自身一种真正的游戏过程，儿童的愉悦感就相伴而生。

保证游戏教学的娱乐性除了要遵循游戏活动本身的基本原则

和规律外，还应注意要使游戏新颖、奇特、出乎意料，这样的性质往往使游戏教学变得更有色彩，使游戏中掌握知识的过程变得引人入胜。但如果把教学生搬硬套地套上游戏的形式，或者所采用的教学游戏单调、刻板、陈旧，那么，游戏教学虽然表面上像在利用游戏的形式，但实际上儿童无一点愉悦感，这样的游戏教学不但不能帮助教学，反而成为组织教学的一种累赘。

但是，游戏教学的娱乐性并不是目的本身，因为游戏教学不只是让儿童玩得投入、玩得快乐而已，它的根本目的还在于完成一定的教学任务。仅靠形式上的游戏不能使儿童获得规定数量的知识和技能，只有根据一定的教学任务能将教学内容有机地转化为游戏内容，才能让学生获得游戏体验的同时也获得认知的发展。

总之，游戏教学的娱乐性与认知性相结合的实质，就是游戏教学在激起并满足儿童情感需要的同时，激起并满足儿童的认知需要，使以情感需要等为核心的一系列非智力因素，能加强和帮助儿童的学习和发展。

2、具体活动和反省抽象相结合的原则

具体活动和反省抽象相结合的原则是指教师在组织游戏教学时既要让儿童有具体实际的游戏活动，又要引导儿童对游戏过程和游戏结果进行总结和评价，从而帮助儿童从具体的活动对象及活动过程本身中抽象出概念、定义、原理和解决问题的办法及规律。

具体实际的游戏活动除了指游戏在时间上的展开有始有终以外，它还有比其他活动更强的外显行为性。皮亚杰认为游戏是使思维和行动相结合的方法，没有积极行动的游戏，永远是不好的游戏。行动（游戏行为）是游戏不可缺少的部分，也是吸引儿童大脑、五官、手脚、身躯等全身心投入活动之中的关键因素。游戏教学正是借助于游戏中丰富多样的外显

行为来变静态的教学为动态教学的。

因此，教师在组织游戏教学时，应切实引导儿童深入到具体实际的游戏活动中去，敦促儿童履行游戏的动作和行为，即使游戏是对观念性的物体进行游戏性操作，教师也应引导和鼓励儿童在操作过程中不断地表达和交流。这样，才能变严肃的内部思维活动为活泼的内部思维与外显行为相结合的游戏活动。

但是，游戏教学不应仅仅停留于游戏活动的外显行为，游戏活动只是教学的一个手段或环节，完整的`游戏教学的组织要求教师能引导儿童对游戏过程和结果进行反省抽象。当教学内容转化为游戏内容时，教学内容中如一个概念、定义、原理或解决问题的方法等，总是以具体的、分散的、感性的形式进入到游戏活动中去的，它们或附着于各种各样的游戏信号物上，或隐藏于解决游戏任务的游戏过程之中，当儿童深入到游戏活动中后，常常不知不觉地就感知了、记住了、知道了它们。但是，知识的掌握、科学方法和规律的学习，总是要求儿童最终以清晰、确定、统一的形式来贮存于大脑之中。

因此，在组织游戏教学时，教师必须引导儿童对自身的游戏行为、游戏信号物、游戏过程进行反省抽象，从而帮助儿童获得确定、清晰、统一的知识，并逐步形成系统的知识结构。

3、自由选择 and 全面参与相结合的原则

自由选择和全面参与相结合的原则是指教师在组织游戏教学时既要使儿童有自由选择的情感，又要引导和组织全体儿童参与到规定的游戏之中，并成为游戏活动的主体。有自由选择的情感是游戏的心理学基础。因此，游戏教学在儿童的心目中，是把强制性和基本强制性的教学过程跟儿童在游戏中体验的自由选择那样的情感结合起来。游戏教学如果没有自由选择的情感，只有强迫和压抑，童就会对活动失去兴趣和

主动性。

但是，并不是因为游戏是以自由选择的情感为基础，就可以允许儿童对指定的游戏教学自己来决定参加与否，或者仅仅为了迁就某些儿童而在教学游戏中不设置任何需儿童付出努力才能克服的困难或障碍。在游戏教学中，给儿童一定的自由是为了使儿童提高选择性和自觉性，从而促使他们全面参与的积极性，这不但不同遵守纪律冲突，相反儿童的自觉性会促使他们对理解的纪律和规则自觉地遵守。

因此，坚持自由选择和全面参与相结合的原则，关键是既要给儿童在活动中以一定的自由，又要有具体措施敦促儿童去全面参与所指示的活动，措施不应是强迫性的手段，而应是游戏本身的吸引力及适当的规则和要求。教师应创造条件，把指定给儿童必须做的游戏教学转化为儿童自主的活动。创造条件是指教师要善于使用各种方法，让儿童对游戏教学感兴趣，让他们极大部分人都能自主自愿地选择这个活动，从而成为游戏教学活动的主体。

4、主体互动原则

幼儿园的游戏教学是教师和幼儿的双边活动，两个主体是相互依存共同体。互动有广义和狭义之分，广义的互动是指一切物质存在物的相互作用与影响。我们通常所说的互动是相对狭义的互动，指在一定社会背景与具体情境下，人与人之间发生的各种形式、各种性质、各种程度的相互作用和影响。它既可以是人与人之间交互作用和相互影响的方式和过程，也可以指在一定情境中人们通过信息交换和行为交换所导致的相互之间心理上和行为上的改变，从而表现为一个包含互动主体、互动情境、互动过程和互动结果等要素的、动态和静态相结合的系统。互动中的师生之间不仅仅是简单的“主体—客体”关系，或“手段—目的”的关系，而是互为主体间的“人与人”的关系。对此，现代著名的教育哲学家马丁·贝布尔认为，教育过程中师生双方是主体间的“我一

你”关系，而不是把双方看作是某种物品的“我一它”关系。师生间这种“我一你”的关系，是一种互相对话、包容和共享的互动关系。首先，师生间互动的目的就是促进了师生双方特别是学生的学习、认知和社会性的发展。师生互动的内容、形式多围绕这一目的及其相应的教育内容即知识、能力、社会行为和交往能力等的培养而展开。其次，师生互动发生的情境具有多样性，它不仅发生在教育教学过程中，也广泛发生在日常生活、交往与活动中。教师在日常生活、活动中的一言一行及其对人、事、物的态度言行对幼儿具有潜在、巨大的榜样、示范性影响。再次，由于教师角色的特殊性，教师在幼儿心目中的特殊地位，其自觉或不自觉地流露出来的对幼儿的情感、期望与评价，直接影响学生的自我认识、社会行为、师生互动及其教育效果。幼儿常常以“老师是否喜欢我”、“老师认为我如何”作为判断自身行为、能力和师生关系的主要依据，而且其对老师对己情感态度、与己关系的知觉明显影响其学习态度、行为动机及其与教师的互动。正因如此，不少教师在教育实践中十分注意自身与儿童的交往，注意自身言行，自觉利用与儿童的积极情感联系、期望影响儿童，在积极的师生互动中更好地教育、影响儿童，促进童的发展。

互动是一种交互影响和相互作用，互动中的双方总是基于对方的行为来作出自己的反应的。在游戏教学中，一方面，教师的行为对儿童有很大影响，儿童往往是依据教师的要求等来调整自己的行为的；另一方面，儿童的行为同样会对教师产生很大影响，构成师生影响的双向交互性。同时，师生间的这种双向、交互影响不是一时的、间断的，而是连续的、循环的，不但在互动当时对师生双方产生较大影响，还会对其以后的互动产生影响，从而表现为一个既交互又链状的循环过程。

师生互动不仅仅限于师生之间的相互作用，还对游戏教学中的其他人及其互动产生影响。从横向来看，师生间的互动会影响其他儿童和教师与该儿童间的互动，影响教师与其他儿

童、该儿童与其他儿童及其他教师的交往；从纵向来看，则会影响到以后师生双方本身的互动及该教师与该儿童与其他儿童、其他教师间的互动，乃至影响其他儿童和教师以后与该儿童和该教师的交往。与亲子互动不同，师生互动在更多的时候不是一对一的，而是一个教师与多个儿童之间的互动。

在游戏教学中，非一一对应性表现得更为突出、明显。这既可使师生充分利用同伴学习资源，使师生间的影响具有辐射性和弥散性，提高教育的效果等，但也有可能出现教师与每位儿童间有针对性的交流不够充分，个别学生得到的关注相对不足，一些儿童的特殊需要有可能得不到及时的满足等。教师在教育过程中对此应有明确的意识，既注意与一组儿童的互动，同时有意识地与个别儿童保持经常性的有效的互动。

幼儿园游戏与教学的关系心得篇五

活动目标：

- 3、身体健康：发展幼儿的身体协调能力和速度、力量素质；
- 4、社会适应：培养幼儿的团结合作精神和集体主义精神。

活动准备：与幼儿数量相同的沙包

适合年龄：大班

活动过程：

一、激趣导入师：孩子们，今天老师给你们带来了老师小时候非常喜欢的玩具，想不想玩？

二、出示沙包，介绍玩法师：（出示沙包）这是沙包，它有很多种玩法，现在小朋友可以自己选一个沙包，试一试它可以怎样玩。

1、幼儿尝试自己玩（5分钟左右）

2、分小组汇报自己的玩法。

3、教师整理小朋友的玩法。

三、玩沙包

1、抓沙包目的：锻炼手臂的灵活性和上肢肌肉的力量。

玩法：幼儿把沙包放在一手背上，用手背把沙包抛起来，迅速翻手抓住沙包。

接着把沙包向上抛起，迅速翻手用手背接住沙包，依次方法反复进行。看谁的抓包的次数多。

2、抛接沙包目的：练习臂力，发展灵敏性。

玩法：幼儿单手持沙包，向上抛出后，自己拍手一二次，然后用原来的手接住。依次方法反复进行。熟练后可以增加拍手的次数。

3、顶沙包目的：锻炼幼儿的平衡能力
玩法：幼儿把沙包平放在头顶上，向前走动，使沙包不掉下来。

4、踢沙包目的：练习单脚站立、提高协调能力。

玩法：幼儿右臂屈肘，手拿沙包，松手，当沙包落下时，用右脚内侧将沙包向上踢起。

四、游戏结束，整理场地