

最新数字游戏教学反思总结 游戏教学反思 (通用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。什么样的总结才是有效的呢？以下是小编精心整理的总结范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

数字游戏教学反思总结篇一

本课通过水墨手段、认识线，用线去自由涂抹，尝试造型，感受笔墨，在水墨空间里游戏和活动，是富有生命力的课程，树立起学生的表现和尝试意识，让学生在水墨的线条、块面中自由地散步，感悟水墨的浓淡干湿和曲直粗细，抒发自己快乐和愉悦的心情。因此在课的一开始我就用毛笔蘸水墨进行简单涂抹，让学生感悟：所画的效果和所用的工具和平时的绘画有什么不同之处。

接着让学生自己去尝试、去感受水墨的变化，体会其中的乐趣。从而引申到对文房四宝的认识和看法，然后有教师进行总结，进一步介绍笔墨纸砚并用实物展示。自然而然的去欣赏书上的学生作品，体会线条的各种变化和作品表达的意境和情趣，并欣赏课件中的水墨作品，教师引导学生感受墨色的丰富变化。

然后让学生自己反复尝试和体验笔墨，使抽象化的线条富于情感，通过水墨线条，我们可以表现植物、动物、人物等自然界中所有的事物，尝试通过点线面大胆地自由联想，添画成图。对于学生审美能力的培养和自由创造能力的发展有着积极的建构意义。最后我用语言表述，学生尝试用水墨线条表达，培养学生对水墨线条的感受力。画好后让学生对自己

的作品进行评价，并互相欣赏。

数字游戏教学反思总结篇二

本节课的主要教学目标是引导学生寻找色彩，认识色彩，表现色彩。体验不同色彩所表达的不同感觉。下面我们来看看《色彩游戏广场》的教学反思，欢迎阅读借鉴。

本课我设计了四个展馆，“色彩知识馆”、“色彩游戏馆”、“色彩图书馆”、“色彩展览馆”。每个展馆都有丰富的内容，学生们都兴趣盎然。这一课在做做、玩玩、说说、画画中结束了，时间好象过得特别快，大家都有意犹未尽的感觉。

爱因斯坦说过：“我认为，对一切来说，只有热爱才是最好的教师，它远远超过责任感。”于是我在四个展馆中都注重教学“趣味化”的设计。例如在色彩知识馆中就以魔术“变变变”的方式把色彩知识传授于游戏之中，本来很枯燥的色彩知识变成了一种乐趣。符合学生的心理特征，提高了学生的学习兴趣，增强了课堂效果。在色彩图书馆中让学生体会了关于色彩的故事，诗歌、绘画，这些丰富的课堂内容并让学生领悟到，颜色在我们的生活和情感领域里发挥着不可替代的作用。

加强了学生探究式学习的培养。在色彩知识馆中我让学生自由用桌子上的三原色两两相加，通过记录得出红色+黄色=橙色，红色+蓝色=紫色，蓝色+黄色=绿色，这三个公式。为了让学生明白红、黄、蓝三色是不可调配的，又让学生继续用桌上所有的颜色进行调配，得出结论。培养了学生创新精神和自主探究解决问题的能力。让学生在实践中求知，在实践中创造。给学生提供自我发展的舞台。

数字游戏教学反思总结篇三

根据教学计划要求，本周科学内容有个小制作《自制连通

器》，为了体现人人参与的原则，我在上周五就发了个通知条到每个家长手中，让他们给自己的孩子带两个透明的一次性塑料杯和一根吸管来园。周一早上，家长们陆陆续续领着孩子来交材料，一会儿杯子就垒了高高的几摞。

上课时，我讲完了制作过程就该孩子们自己操作了，当值日生把几摞杯子发完后，还有七个孩子没有杯子，经过调查是因为几个小朋友忘记带了。看着那几个没有完成任务而失落的孩子，我不忍心批评他们，因为我知道这是家长的失误，毕竟孩子还太小，于是，我采取了合作游戏的形式，让每个孩子都能快乐参与。

制作的过程看似简单但对于孩子而言有一定的难度，特别是用铁钉在杯子上戳洞：力气小了戳不破，力气大了洞口太大容易漏水，操作不当甚至容易戳到手指。根据这种情况，我让一些动手能力稍弱的孩子主动送一个杯子给没带杯子的孩子，让他们两人合作完成一个连通器，这样自己杯子里的水就可以流到另一个杯子里了。

看着一个个连通器里流动的清水，孩子们欢呼着、高兴地蹦着……

数字游戏教学反思总结篇四

新的课程改革要求教学观念不断更新，面对低年级教材，我们更应该注重用什么样的创新教学手段。在美术活动中，低年级学生的兴趣激发和创造性思维的开发非常重要。

本课是二年级教材中一节造型与表现的类型课，主要是开发学生的创造性思维和丰富的想象力，让孩子们从线条造型中发现从抽象变具象的美感，通过绘画游戏，让学生认识线条的魅力，了解线条形状的想象要注意线条疏密变化，从线到形再到具体事物的添加，让学生不但体会造型的乐趣同时也开发了孩子们想象力。

在开始上课的时候，我给学生创设了愉快而又新奇的学习氛围，伴着不同动感的音乐，学生随意画一条线，音乐停后，师生欣赏自己的作品——看上去乱乱的线条，彼此谈感受，孩子们兴奋不已，不知从和谈起，我告诉他们我能将这乱乱的线变成美丽的画面，顿时，孩子们的兴趣十足……我的课开始使每个孩子都有了兴趣，所以这节课课堂活跃，效果很好。

在画过线条之后，我把主动性交给学生，发挥学生自主学习能力，引导欣赏作品，分析作品，发现问题，解决问题，不仅培养学生的分析能力，也提高了孩子们的自主探究，合作学习，以及美术鉴赏力，如在欣赏学生作品时联系自己的作品进行想象，我设计了这样几个问题：小朋友是怎样添加的？为什么这样添加？你画线条时应注意什么？你所画的线条成了许多形状，你能把它想成什么呢？等…。学生既欣赏了作品又能和自己的画相联系，使学生的思维开拓，大胆想象，轻松的获取了美术知识。

最后，学生在添加时想象力丰富，作业生动形象、妙趣横生，课堂效果很好。

在这一节课中，我把激发兴趣、鼓励发现、引导活动作为重点，学生在愉悦的气氛中增强了想象力和表现力，而作为教师最大的收获是在教学中适时地引导学生在游戏中发现美、创造美，并愉悦的参与了他们的活动。再今后的教育教学中，我要不断改变教学手段，努力的开发学生的想象力、创新潜能，关注学生的新发现，新思路，抓住他们的思维火花，使课堂教学充满生机和活力。

数字游戏教学反思总结篇五

平时，我们经常开展猜谜活动，幼儿对猜谜游戏很感兴趣。如何巧妙地将猜谜和歌曲融为一体，是我一直思考的问题。在思考中，我很自然地想到动物猜谜的音乐活动，于是我就

选择并设计了本活动——动物猜谜歌。它既能丰富幼儿说唱、问答歌曲的知识，又能从中体验到语言艺术的精妙。

活动选自福建省新编教材，此活动将民间游戏——猜谜和音乐说唱形式融为一体，既传承了旧的活动形式，又保持了趣味性，有效地发挥幼儿的创造性。

在活动前我先让孩子回家和爸爸妈妈一起准备了2个动物的谜语，要求谜语一定要体现动物的特征，在活动中教师与幼儿共同创设“森林动物王国”的活动环境，当幼儿随着美妙的音乐融入其中时，激发了孩子参与活动的热情。在活动中，幼儿积极主动地参与，以说、唱、问、答的方式与教师、小伙伴一同游戏，依据已掌握的节奏，模仿或自由地表演小动物。这对教师也提出了要求，本活动是第一课时，所以幼儿在创编时不是很熟练，有必要进行第二课时，在第一课时掌握歌曲节奏的基础上进行创编，效果会更好。也可将主题扩展至其他类别，如：人物、植物、水果等，对拓宽幼儿的创造性思维会更理想。若将民间游戏纳入活动（如：以猜拳的游戏形式边问边答），更能增加活动的趣味性，持续参加活动的热情。

数字游戏教学反思总结篇六

走是人们在日常生活、学习、劳动和各种体育运动中表现出的最基本的活动能力，它是各项运动的基础。走常以游戏的形式给儿童带来许多乐趣，由于二年级小学生正处在长身体时期，身体尚未定型，发育尚未完善，心理尚未成熟。因此，本课结合儿童的身心，从内容和形式上设计出了具有多样性、趣味性、竞争性和娱乐性，并能为儿童提供展示自我的条件和机会，不仅使儿童身体得到发展，而且在心理的需求上也得到了满足。

通过走与游戏的教学，使学生掌握走的基本方法，培养学生身体的正确姿势，形成良好的身体形态，发展身体素质和走

的基本活动能力，并在走的游戏体验参加体育活动的乐趣，促使儿童身心全面发展。

注重引导，启发学生的思维，以情景音乐调动学生的积极性，采取发现，体验的教学方法。从学生的兴趣出发，引导学生充分利用场地和器材，运用手上的器材达到锻炼身体的目的，利用器材进行学习奔跑的技术和方法。

（一）在走与游戏的教学中，通过体验学习，使学生掌握走的基本方法。

（二）在走与游戏教学中，发展学生走的能力，发展速度、灵敏、协调和一般耐力素质，醋劲身体各系统、器官功能和下肢力量的发展。

（三）采用多样化、兴趣化、儿童化、游戏化的教学组织、方法和手段，调动学生各种积极因素，使学生学得生动活泼、积极主动、充满自信，培养良好的心理素质。

（四）培养学生勇敢、顽强、克服困难、坚忍不拔、吃苦耐劳的意志品质，团结协作、友好交往的集体意识与行为，以及奋力拼搏和竞争进取的精神。

数字游戏教学反思总结篇七

通过游戏教学能培养学生的创新精神、竞争意识、团结合作、热爱集体和遵纪守法等优良品质。而这些优良品质正是一个人健康心态的集中体现。游戏深受学生的喜爱，也为教师开展心理健康教育提供了良机。例如，在游戏比赛中一些个性较强的学生因不服输而与对方发生争执，甚至“动武”；也有失利组的学生互相埋怨，导致受指责的学生产生层场心理而退出比赛。这样一来，不仅影响了游戏教学的正常进行，而且还伤了同学之间的和气。这时，教师要抓住这一契机，耐心地教导学生认识游戏比赛的意义，正确看待比赛的成败，

批评有碍团结的不良倾向。同时还要与学生一道分析造成失败的原因，找出制胜的有利因素，最终使学生化“沮丧”为“振奋”，以积极的心态迎接新的挑战。

任何人从事任何事情都不可能一帆风顺，事事如意。同样，学生在体育学习中，也难免会遇到挫折。便如，在一场班际拔河比赛中，因教师发现一名外班的学生参与了某班的比赛，故大声斥责，结果使该班的学生转移了注意力而导致失败。这种由于决心书外因素造成的失利使学生难于接受，情绪非常恶劣。对于这种意外事情的发生，教师要主动地向学生说明真相，讲清道理，充分肯定他们的实力，保护他们的自尊心，并提供再赛的机会。同时还可以通过我国运动员参加世界大赛出师不利的典型事例来教育学生，使学生了解任何比赛都可能存在一定的意外，包括裁判不公等，培养学生接受意外事实的能力，从而增强抗挫折能力和情绪调节力。

性格是个性的核心要素。良好的性格对于学习具有重要影响，而人的性可知与实际关系和心理健康有着密切联系。小学阶段是性格形成期，我们应当通过体育教学培养学生良好的性格，使他们乐于交往，兴趣广泛，与人和谐相处和积极进取。如在体育分组活动中，常会发现个别学生不愿参与活动，只是坐在一旁观看或四处走走，询问为何？大都强调客观原因。经深入调查才得知是因性格孤僻而导致不合群。针对这一情况，教师可亲自出马，带领不合群的学生一起参加小组活动，指导小组活动方法，并在巡视中不时地过问该小组每个成员的活动情况，及时表扬小组成员取得的成绩，使不合群的学生增添信心、融入群体。此外，还可创设两人合作的游戏比赛，让这类学生在愉快的气氛中与同伴打成一片。这样日积月累，持这以恒，就能帮助学生培养起良好的性格。