

# 2023年大班游戏踩高跷教学反思总结(模板8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。相信许多人会觉得总结很难写？下面是小编带来的优秀总结范文，希望大家能够喜欢！

## 大班游戏踩高跷教学反思总结篇一

设计意图：

的逻辑思维，我们根据大班幼儿的发展水平，提供多元的排序材料，引导孩子自己动手给材料排队，学习从多角度地思考问题，并探索和发现各种不同的排序规律，促进幼儿观察、比较、思考及创造能力的发展，提高幼儿的思维水平。活动目标：

- 1、引导幼儿学习自由排序，让幼儿在自由的探索活动中，尝试和发现不同的排序方法，并体验排序活动的乐趣。
- 2、发展幼儿的发散性思维，培养幼儿的探索精神。
- 3、了解排序与我们的生活密切相关，并学习将排序的知识运用到日常生活中。

活动准备：

排序材料：积木、几何图形、吸管、数字卡、玩具等等。

日常用品：有关排序图案的衣服、杯子、帽子、项链、毛巾、建筑物等等。活动过程：

一、玩“给物品娃娃排队”的游戏，来自由探索，尝试不同的排序方法。

1、教师向

幼儿介绍各种物品娃娃，并请幼儿给物品娃娃玩排队的游戏。

2、幼儿自己选择物品娃娃进行排队，自由探索排序的方法。

二、交流排序结果，教师引导幼儿发现各种不同的排序方法。

1、提出问题：你是怎样跟物品娃娃排队的？

2、根据幼儿的操作结果，引导幼儿发现不同的排序方法。

三、引导幼儿再次尝试，探索用同一材料创造出不同的排序方法。

2、幼儿自己选择物品，探索同一材料创造出不同的排序方法。

3、教师巡回观察，鼓励幼儿排出和别人不一样的方法。

4、交流探索结果

教师小结：原来同一种的物品可以按不同的规律排出很多不同的排法。

## 大班游戏踩高跷教学反思总结篇二

教学反思：对“自主性游戏”的思考

国家骨干教师培训已经持续了近两个月，在这两个月中我学习到了很多的专业知识和专业技能。在“自主性游戏”这一主题学习后我有一些自己的想法和思考。

自主性游戏不同于学习型游戏，后者强调教师预设，幼儿的模仿。而前者强调的是幼儿自发、自主、自由的活动。在自主性游戏中，幼儿会利用自然环境和教师所提供的材料自我探索，研究出好玩的游戏。

在本学期，大班教材中安排了“土中寻宝”主题。一天户外游戏，我带着孩子们到幼儿园的菜园去参观植物，并请幼儿自由游戏。孩子们刚开始还都不知道干什么，一会儿就发现小朋友们几个几个围成一圈，我走到一个圈边一看，原来他们发现了一条蚯蚓，并且在认真的观察。有个小朋友说：“这个蚯蚓可能是饿了，爬出来找吃的了。”这时立马有一个孩子反驳道：“不是的，蚯蚓吃泥土里的东西就可以了，不用爬出来找吃的。一定是下雨了它想出来逛一逛。”刚说完又一个小朋友指着蚯蚓的一边说：“这个黑黑的一圈是蚯蚓的脖子吗？蚯蚓的眼睛在哪里？”蚯蚓好像没有眼睛啊，那它怎么认得路的啊”……孩子们的讨论越来越激烈，这时一个孩子拿了一根小木棍，说：“我来看看蚯蚓的眼睛是不是藏在肚子底下！”可是他把蚯蚓翻了个遍也没有发现蚯蚓的尾巴，就自言自语道：“可能蚯蚓真的没有眼睛吧。”“那蚯蚓的嘴巴呢？它是怎么吃饭的？”“蚯蚓为什么喜欢吃泥土，能好吃吗？”就这样，孩子们从“蚯蚓为什么从土里爬出来”一直聊到“蚯蚓的家是什么样子的”，有的孩子能把自己知道的知识告诉其他人，如：蚯蚓没有眼睛，蚯蚓带围脖的那边是头等等。可是孩子们还是有很多的疑问没有解决。这时一个孩子看我站在一边，就赶紧叫我：“朱老师，蚯蚓身上有好多我们不知道的，你能帮我们解决问题吗？”正好我们有专门关于蚯蚓的教学活动，我便对孩子们说：“蚯蚓身上的小秘密多着呢，等会我们把蚯蚓请回教室慢慢研究，但是要注意，蚯蚓对我们菜园里的菜生长有很好的作用，可以帮助菜园松土、施肥，所以我们一会研究完了要把蚯蚓送回家哦！”孩子们都点点头。

在这次户外游戏中，孩子们发现蚯蚓后便自发的进行观察、讨论。在讨论中，孩子们的已有经验得到交流，自己也学到

了新的经验。而我在整个幼儿的自主研究中起到的是观察者、支持者、引导者的作用。给孩子们足够的自由观察蚯蚓，并在他们求不得解时帮他们解答疑惑，而且这种解疑也是在孩子们的仔细观察基础上完成的。幼儿观察蚯蚓，我观察幼儿，并给与适时支持，这是我觉得很好的推进幼儿自主性游戏发展的策略。

## 大班游戏踩高跷教学反思总结篇三

在备课前，我就一直构思如何来安排这节课，我班班额过大（77名幼儿，最近常到园的也有70或72名幼儿），对幼儿的分组活动也做了认真的思考，组分多了没人管理（一个老师、两个保育员），最终把每个游戏活动时分成三个组来完成。

在“自由玩圈”活动中，当老师让幼儿自己想出圈的玩法时，幼儿的积极性很高，每个幼儿都能拿着圈玩，有几个幼儿表现特别突出，能用圈套自己、手上转、地上滚，老师请出玩法好的幼儿玩给大家看时，别的幼儿都积极地跟着做，活动中老师说的不多，幼儿能自主练习，每个幼儿都能玩起来。

在“小球钻圈”活动中，老师分组示范动作后让幼儿自己尝试，幼儿跃跃欲试，第一次滚球的时候，老有幼儿滚不到圈里，老师让他们多看（看别的小朋友滚）多练，经过尝试后最终能把小球滚进地上的圈里，开始距离要远些，看到幼儿能滚进的不多，及时缩短距离后效果好很多。这个活动中，幼儿参与意识强，看到自己能把球滚进圈里时都很激动，都期盼能再滚一次。

“过小河”时，老师在讲双脚跳的要领时，幼儿在原地就跟着做，都能双脚多前一个圈跳进后一个圈，只有少数幼儿能连续跳，几个年龄小、个子矮小的幼儿跳时不能保持身体的平衡摔在地上，经过老师再次提醒方法以及同伴鼓励后，能坚持跳完，还有几个幼儿胆小不敢双脚跳，在老师的鼓励帮助下也敢跳了。

“开火车”时，幼儿一个接一个做得非常好，用脚尖走比较平稳，用脚跟走时好些幼儿走不了几步就掌握不了平衡，这时我缩短了脚跟走的时间，幼儿就走得很好了。

这次活动设计方案时幼儿我没把人数问题考虑周全，分成三个组活动，幼儿的等待时间都很长，后面没玩的幼儿玩的兴致受到一定的影响，有的幼儿开始不能约束自己，经过老师的提醒后方能管住自己。活动前没考虑到小班幼儿的能力，第一次滚小球时，距离远了，幼儿滚球的准确性差，第一轮幼儿基本都没把球滚进圈里。

如果现在让我再上一次，首先我会考虑到人数的问题，尽可能让每次活动的人数少一些，把幼儿分成两部分来上，一部分由一名保育员安排在教室做别的活动，每个游戏活动前把游戏规则讲清楚，让幼儿在活动时安全方面有保障。活动前多推敲活动方案的可行性，并对教案进行说课，发现问题及时修改。

## 大班游戏踩高跷教学反思总结篇四

活动目标：

- 1、继续学习建构教学楼，会用交错、延长和垒高的技能表现楼房特征。
- 2、在与同伴的合作建构中，激发对小生活的向往之情。
- 3、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。
- 4、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。
- 5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

活动准备：

- 1、参观过小学，了解小学的主要设施；
- 2、木质积木、彩色软积木、大型积塑、万象组合拼插玩具、管状积木、雪花片、纸砖积木、拼插积木、拼装积木等建构材料。

活动过程：

一、出示教学楼图片及教师范例图片，导入游戏。

教师示范讲解不同建构材料的建构方法，引导幼儿重点学习用交错和延长的方法把教学楼搭高，并增加教学楼的阳台。

二、提出游戏要求。

- 1、用协商的方式与同伴友好地合作。
- 2、要及时整理多余的建构材料。

三、幼儿分组建构，教师观察指导。

- 1、重点指导幼儿用交错的方法搭高教学楼，增加阳台。
- 2、观察幼儿使用不同建构材料的不同方法。

四、师幼共同欣赏建构作品，针对本次游戏的不足提出下次游戏的要求。

活动反思：

本次活动已是我们建构长城的第二次活动，在活动开始时第一环节我先预设了一个话题，进行引导幼儿经验的回忆，然后重点在培养他们合作意识，当幼儿们下去活动时他们就会

懂得一起合作才能把长城拼起来。结果他们在沙坑的时候真的把长城拼出来而且拼得很像，但是本次的活动孩子们已经有了一些经验基础所以对对他们来说难度不算大。

## 大班游戏踩高跷教学反思总结篇五

“左右”的含义及其相对性要具有更强的空间观念。通过学习，可以发展幼儿的空间观念，提高解决实际问题的能力，使幼儿初步感受数学与生活的联系。区分左右是本学期所开展的有关空间方位感知方面的内容。其重点在于引导幼儿能以自身为中心来辨别左右关系。《纲要》中提出：“幼儿园数学应以游戏为主要向导，孩子在游戏中得以不同的发展和提高。”于是我在活动中设计了多个小游戏，让小朋友在游戏中轻松的掌握左右概念，体现了数学的趣味性。在以自身为中心正确的判断左右的基础上，发展幼儿以客体为中心区分左右的空间知觉能力。使幼儿在玩中学、乐中悟，感受生活中处处有数学，激发孩子们的参与意识。通过幼儿的参与，让孩子们用眼观察、用口表达、用心思考的方式更好的使教学进行下去。孩子们始终在我创设的具体场景之中轻松愉快的学习。

通过这次活动我也发现数学活动中运用游戏孩子比较喜欢，而且对于教学内容也能较好的掌握，那么在今后的数学活动中，我们也可以多尝试加入些游戏，使数学活动不乏味。但是始终也有个别幼儿由于能力强弱的原因，还是对于左右分不清楚，那么针对个体差异这个现象，我想可以利用休息的时候对幼儿进行一对一的指导，以此来提高他们的能力。

大班游戏教案及教学反思《区分左右》.doc

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

## 大班游戏踩高跷教学反思总结篇六

- 1、发现以自身为中心的左右。
- 2、发现以客体为中心的左右。
- 3、培养幼儿的空间方位感,提高思维的灵活性。

活动准备

用海绵纸做红、绿两种手镯，左右箭头标志，木偶。

活动过程：

一、猜谜激趣，导入新课。

“一棵小树五个杈，不长树叶不开花。从早到晚不讲话，写字画画不离它。”

二、区别自己身体的左右。

(一)区别左右手。

1、请小朋友举起拿笔的那只手，招招手。

2、交流做哪些事情需要用到右手?小朋友，你用哪只手握铅笔?你用那手拿剪刀?你用那手拿筷子?对了，我们都要用右手。

3、伸出左手摇一摇，说说左手的作用。

4、出示手环，我们的左右手都很能干，奖励一下。给右手戴上红手镯，那左手就戴上绿手镯。今天我们就来区分左和右。

(二)、发现自身的左右提问：“在我们每个人的身上，有着很多像左手和右手一样的好朋友，看一看自己的身体，你能找出像这样一左一右的好朋友吗?请你一边找一边和你旁边的朋友说一说。”

1、幼儿两两活动交流。

2、集体交流。提问：“谁愿意和大家说一说你身体上一左一右的好朋友?”

3、师生共同小结：靠左手的这边叫左边，靠右手的这边叫右边。

4、“说一说”，请小朋友看看自己身边，说一说自己的左边有谁，右边有谁，左边和右边各有哪些物体。

(三)、游戏：看谁做得对。

让幼儿跟教师的指令做出相应的动作，开始速度可以较缓慢，随后游戏的速度由慢变快。

1、举起你的右手;举起你的左手

2、抬起你的右脚;抬起你的左脚

3、用你的右手拉你的右耳朵;用你的左手拉你的左耳朵

4、用你的右手摸你的左眼睛;用你的左手摸你的右眼睛

三、尝试以客体为中心辨别左右

(二)、游戏“碰碰歌”，感知以自身为中心区分左右和以客体为中心区分左右的差异。

1、请5-6名幼儿排成一横排，说说xxx的左边是谁，右边又是谁。

2、幼儿两两结伴，面对面站立，听教师的指令作相应的动作，体验理解左右的相对性、可变性。

如：“伸出右手拍一拍”、“伸出左脚碰一碰”等。

(三)、师幼共同小结：小朋友站的方向变了，左右方向看到的東西也变了。

四、幼儿进一步巩固对左右的认识。

(一)、出示木偶判断左右

(二)、生活中的运用

1、讨论：认识左右可以给我们提供哪些帮助?(引导幼儿说说在日常生活中观察到的上下楼梯、开车、走路等左右方位的运用。)

2、老师小结：左右会经常用在我们的生活中，例如：我们经常会看到左边、右边的东西，也经常会说左边、右边，左手、右手，左脚、右脚等，左右跟我们的日常生活息息相关，大家一定要分清自己的左右。

五、游戏：“我是小司机”，引导幼儿听信号开汽车，学习运用左右方位知识。(自然结束)

# 大班游戏踩高跷教学反思总结篇七

设计意图：

“丢手绢”是经典的民间游戏，儿歌“丢手绢”幅短小，精炼，朗朗上口，游戏规则简单有趣，符合幼儿好奇、好模仿、好动的特点，容易被幼儿所接受，且随时随地自由结合，只需要一块手绢做道具就玩的很开心，非常适合孩子玩。所以我设计了一节体育游戏《丢手绢》。

活动目标：

- 1、有效促进幼儿身体基本动作的发展，提高大肌肉的运动机能
- 2、有利于孩子应变能力的发展，身体的灵活性和在公共场合的表现能力。

活动准备：

小手绢一块，宽阔平坦的. 活动场地。

活动过程：

一，激发幼儿活动兴趣。

幼儿：愿意。

师：做游戏的时候，要遵守规则，注意安全。

二、讲解游戏规则

小朋友们围成一圈，脸朝里蹲下，选一个人在拿着手绢在后面转，悄悄的把手绢丢在一个人后面，然后绕着跑一圈回到

那个人的位置，被放手绢的知道被放了手绢后，要赶紧拿起手绢跟着跑，丢手绢的人就在空下的位置座位上蹲下来，由被放手绢的人做丢手绢的人，继续进行游戏，被放手绢的人要是不知道被放了手绢而被丢手绢的人捉到的话，他就要表演一个节目，表演完了后，再由他做丢手绢的人，继续进行游戏。

注意事项：

- 1、丢手绢的人不能绕着圈子走了一圈又一圈，还是没有把手绢丢给某人。
- 3、丢手绢的人刚走过你的身后时，你不能偷看背后有没有手绢。

三、幼儿开始游戏，教师维持秩序，提醒幼儿遵守规则。

活动反思：

在游戏过程中，幼儿始终处于主体地位，并保持着身心愉悦的状态，这对形成幼儿乐观开朗、积极向上的性格具有积极的意义。此游戏可锻炼孩子的应变能力，身体的灵活性和在公共场合的表现能力。

## 大班游戏踩高跷教学反思总结篇八

游戏目标

1. 增强快速奔跑的能力，提高追逐中的应变技能。
2. 加强平衡和协调能力，激发对体育游戏的兴趣。

游戏准备

1. 场地、幼儿围成圆圈，手帕一块，跨栏四个，《丢手绢》音乐。

2. 经验准备：幼儿熟悉《丢手绢》。

## 游戏过程

### 1. 基本玩法

基本玩法：幼儿围成一个圆圈，面向圆心蹲下。指定一名幼儿做丢手绢者，手持手绢，随着大家的歌声，沿着箭头在圈外跑，待唱完“轻轻地放在小朋友的后面”时，可任意把手绢悄悄地丢在某一幼儿身后。待一开始唱“快点快点捉住他”时，身后有手绢的幼儿迅速拿起手绢去追逐丢手绢者。当丢手绢者跑到被丢手绢者的空位时，可以慢慢蹲坐在这个空位上，追者便不能再追。追者换作丢者，游戏继续进行。

第二遍游戏，当丢手绢者跑到被丢手绢者的空位时，可以慢慢蹲坐在这个空位上，追者便不能再追。此时追者将进行相应的表演(原地学马奔跑的'动作)。

指导要点：两位教师正确示范游戏的玩法，引导幼儿了解游戏的规则，熟悉游戏的基本玩法。

评价要点：幼儿在游戏中是否能积极参与并遵守规则。

### 2. 创新玩法

玩法：幼儿围成一个圆圈，面向圆心蹲下。指定一名幼儿做丢手绢者，手持手绢，随着大家的歌声，沿着箭头在圈外骑马式的跑，可任意把手绢悄悄地丢在某一幼儿身后。待一开始唱“快点快点捉住他”时，身后有手绢的幼儿迅速拿起手绢学马奔跑去追逐丢手绢者。当丢手绢者跑到被丢手绢者的空位时，可以慢慢蹲坐在这个空位上，追者便不能再追。此

时追者将进行相应的表演。追者换作丢者，游戏继续进行。

指导要点：引导幼儿在模仿动物行进走的时候要注意安全，同时保持身体的协调。

评价要点：幼儿在游戏中是否能保持身体的平衡，并遵守规则。

### 3. 挑战难度

增加跨栏：在四个方向设置障碍，每个方向设置一个。

玩法：幼儿围成一个圆圈，面向圆心蹲下。指定一名幼儿做丢手绢者，手持手绢，随着大家的歌声，跨过障碍物模仿动物在圈外跳，可任意把手绢悄悄地丢在某一幼儿身后。待一开始唱“快点快点捉住他”时，身后有手绢的幼儿迅速拿起手绢学马跳跨过障碍物跳去追逐丢手绢者。当丢手绢者跑到被丢手绢者的空位时，可以慢慢蹲坐在这个空位上，追者便不能再追。此时追者将进行相应的表演。追者换作丢者，游戏继续进行。

指导要点：引导幼儿在跨过障碍物时的时候要注意安全，同时保持身体的协调。

评价要点：幼儿在游戏中是否能保持身体的平衡，迅速的跨过障碍物。

### 4. 活动结束

师：今天小马们反应都特别灵敏，也爱与挑战，游戏玩得非常地开心，你们觉得这个《丢手绢》游戏好玩吗？玩得开心吗？今天我们先玩到这里，下次我们再一起玩。

游戏反思

我们班孩子在这次体育游戏中还算比较乖，所以游戏进行的也比较好，孩子们也很快乐，都吵着要玩，上完课后我也很满意，回味着刚才上的课，游戏的过程中，有一些孩子往往只把手绢丢给自己的好友，这就给课堂带来了不和谐的因素，造成孩子们之间的不团结，以后要注意多强调幼儿遵守游戏规则。