

2023年跑城游戏教案反思(优质10篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

跑城游戏教案反思篇一

我本着追求快乐作文的本意，让学生在课堂里摆脱畏惧作文、感觉“没有东西可写”的困境。我设计了一节游戏作文课。

兴趣是学生学习的强化剂，是学习获得成功的必要条件。要想让学生认真写作，喜欢写作，还应培养他们对写作的兴趣。游戏作文是最富有情感性的创造活动，在课堂上我挤出时间让学生尽情地“玩”，这对于激发学生的表达欲望，创造协作心境是大有益处的。在游戏过程中，我把游戏分成三个部分，就是想让学生能够边看、边玩、边议、边说。在每一个部分开始或结束时都让学生谈体会，说看到的、听到的、有意思的事。学生兴趣盎然，纷纷举手发言，写起作文来自然是得心应手。

在游戏作文课中，玩玩、说说、写写是紧密联系，相互相成的。在玩玩、说说的过程中，有些学生只注重玩的过程，而没有注重用合适的语言把玩游戏时，自己或同学的神态、动作、语言说清楚，那样写出来的作文照样也不会生动。所以，在课堂上我认真倾听学生的发言，遇到表达好的学生及时鼓励，给其他同学以榜样作用。如：“你的口才真好，把你的同学逗笑的动作说得逼真极了。”或及时引导表达不具体的学生：“他们玩游戏的姿势是怎样的？能形容一下吗？他们说了什么，做了什么才把你逗笑呢？”等等。在课堂上我还展示学生的习作，使学生感受到成功的喜悦，从各方面激发

学生写作的兴趣，点燃学生写作的激情。在尽情游戏、细致观察的基础上，我再引导学生进行具体、形象的描述，这样学生就能创作出优秀的游戏作文。

在玩玩、说说、写写作文课之后，我准备继续将“画画、说说、写写”、“做做、说说、写写”、“读读、演演、写写”等各种活泼、有趣的形式请进我们的作文课堂，让学生越来越喜爱作文课堂，越来越喜爱作文。

跑城游戏教案反思篇二

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。在学中玩，在玩中学，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。

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

跑城游戏教案反思篇三

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。

跑城游戏教案反思篇四

美术课程标准指出：“美术课程具有人文性质，美术学习绝

不仅仅是一种单纯的技能技巧的训练，而应视为一种文化学习。”“应通过美术学习，使学生在一种广泛的文化情境中，认识美术的特征、美术表现的多样性以及美术对社会生活的贡献。”本环节让学生欣赏两幅画家的水墨画，激发学生对水墨画的兴趣，了解水墨画所蕴含的文化元素、艺术意趣，在此基础上观赏水墨动画片，初步感受水墨动画片的艺术特色，使学生了解文化中的美术。

无论学生的水墨涂抹是什么样的效果，只要表现出了墨迹的“浓淡干湿粗细曲直”等变化，教师就应让学生认识到他的表现是非常优秀的，使其充分感受水墨游戏的快乐和墨迹变化呈现的美感，让他们在自由的水墨空间中愉快地散步。通过画面的展示，使学生进一步感悟水墨的浓淡干湿和线的曲直粗细，并抒发了自己快乐和愉悦的心情。

跑城游戏教案反思篇五

我本着追求快乐作文的本意，让学生在课堂里摆脱畏惧作文、感觉“没有东西可写”的困境。我设计了一节游戏作文课。

一、玩玩、说说、写写轻松又实在

兴趣是学生学习的强化剂，是学习获得成功的必要条件。要想让学生认真写作，喜欢写作，还应培养他们对写作的兴趣。游戏作文是最富有情感性的创造活动，在课堂上我挤出时间让学生尽情地“玩”，这对于激发学生的表达欲望，创造协作心境是大有益处的。在游戏过程中，我把游戏分成三个部分，就是想让学生能够边看、边玩、边议、边说。在每一个部分开始或结束时都让学生谈体会，说看到的、听到的、有意思的事。学生兴趣盎然，纷纷举手发言，写起作文来自然是得心应手。

二、重视学生的口头表达

在游戏作文课中，玩玩、说说、写写是紧密联系，相互相成的。在玩玩、说说的过程中，有些学生只注重玩的过程，而没有注重用合适的语言把玩游戏时，自己或同学的神态、动作、语言说清楚，那样写出来的作文照样也不会生动。所以，在课堂上我认真倾听学生的发言，遇到表达好的学生及时鼓励，给其他同学以榜样作用。如：“你的口才真好，把你的同学逗笑的动作说得逼真极了。”或及时引导表达不具体的学生：“他们玩游戏的姿势是怎样的？能形容一下吗？他们说了什么，做了什么才把你逗笑呢？”等等。在课堂上我还展示学生的习作，使学生感受到成功的喜悦，从各方面激发学生写作的兴趣，点燃学生写作的激情。在尽情游戏、细致观察的基础上，我再引导学生进行具体、形象的描述，这样学生就能创作出优秀的游戏作文。

在玩玩、说说、写写作文课之后，我准备继续将“画画、说说、写写”、“做做、说说、写写”、“读读、演演、写写”等各种活泼、有趣的形式请进我们的作文课堂，让学生越来越喜爱作文课堂，越来越喜爱作文。

跑城游戏教案反思篇六

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到了关于色彩的故事，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。

跑城游戏教案反思篇七

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……

跑城游戏教案反思篇八

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。

跑城游戏教案反思篇九

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。在学中玩，在玩中学，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。

跑城游戏教案反思篇十

这节课我主要利用了做游戏和小组活动的方式让学生学习得数是6的加减法，学生在一种活泼、开放的氛围中轻松地学习，取得了很好的教学效果，达到了设计这一课时的教学目标。“兴趣是最好的老师”，只有学生在对所要学习的知识产生了兴趣之后，才能够产生学习的动力。

在课一开始，我以猜数游戏引入本课，学生都觉得非常有趣，气氛相当热烈，这样学生的注意力就可以集中起来，进行下面的游戏。又在后面安排了分一分棋子的环节，通过学生自主合作探究来经历把数字6分成两份的过程，使学生产生了很浓厚的兴趣，这样就收到了事半功倍的效果。同时我还体会到不仅要让学生产生学习兴趣，还要设法保持住他们的学习兴趣，不能只停留在表面，而是要激发学生的学习潜能，这样才能使每一个学生在原有的基础上都获得不同程度的发展。

在教学过程中，学生也说出了不少我在备课时没有想到的答案，发挥出了他们丰富的想象力，而且还能够给予合理的解释，对于这样的学生，我也及时地给予了肯定和鼓励。这一点也充分地说明了国家新课程改革的必要性，旧的灌输式的死板的教学理念是对学生的一种制约和束缚，如今的学生想像力丰富，思维敏捷，看问题总有自己独特的视角，如果我们一味地追求统一的答案，那只会把学生丰富的想像力扼杀掉。本课时的题目就有两道题都是开放性的，答案不唯一，只要学生能够做出合理的说明，就应肯定并且鼓励学生作出不同的答案。只有这样才能充分放手给学生，做到真正意义上的以学生为主体，让课堂真正成为学生放飞思维的舞台。

这节课还有一些不足之处，首先自己有一些紧张，思绪不够清楚，表达不够自然；其次，这节课的内容较多，有游戏、故事和习题，在各个部分过度的问题上就把握得不是很好，对孩子常规的要求也不够完善，有时会忘了让他们把摆出来的学具收回去；再次，上课时语言表达不够严谨，在提出个别问题后，学生不能明白问题的意思，而未能得出合理的答案；由于考虑到一年级孩子识字不多，我没有安排好板书，板书不规范。课堂采用“一问一答”的教学模式，没有充分发挥学生的主动性等等。课后聆听了一些老师对我这节课的点评，使我成长了很多，同时也看到自己在课堂上的不足之处，为今后上课打下良好的基础。在今后的课堂上我要把课堂还给学生，充分发挥学生的主动性，营造学生的自主课堂。不断的专研教材和教学方法，我相信行动就会有收获。

《游戏》

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](#)