

2023年板凳游戏活动目标 体育游戏教学反思(大全8篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

板凳游戏活动目标篇一

- 1、探索呼啦圈的多种玩法，学习滚圈的动作。
- 2、体验游戏的快乐。
- 3、发展幼儿空间辨别能力和空间想象力。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

- 1、数量与幼儿人数相等的呼啦圈。
- 2、场地中画两条宽50厘米的跑道。
- 3、音乐、障碍物。

在幼儿进行滚圈游戏时，教师要注意提示幼儿动作要领。

一、教师带领幼儿随音乐进入活动场地，并进行热身运动。

二、让幼儿探索呼啦圈的多种玩法并进行展示。

1、师：小朋友你们知道这是什么吗？你们玩过没有？你们是

怎么玩的？你们来试一试，玩一玩，看看都有哪些玩法，你们想怎么玩就怎么玩。

2、幼儿进行尝试。教师巡回观察，并请个别幼儿展示。

3、幼儿再次尝试。

三、玩游戏“汽车司机”，学习在一定距离内滚圈走的动作，并能绕过障碍物。

1、师：小朋友，看老师在干吗呢？（教师做开汽车的动作）引导幼儿回答是在开汽车。

2、师：我们都是小汽车司机，来开一开我们的小汽车吧！（教师带领幼儿做开汽车动作）。小司机们，快停下来吧，我们的汽车出现故障了。哦，原来是我们的轮胎坏了，把我们手中的呼啦圈当做轮胎把它们送到修理厂去吧，看看哪个司机运送轮胎的动作最灵活、最熟练。

3、教师示范滚圈的动作，边示范边提示动作要领：小朋友跟在轮胎的后面，双手推动轮胎向前滚动，要尽量让轮胎在跑道内滚动，不要让轮胎离开地面，看到障碍物后慢慢绕过去，运到对面后第二个小朋友接着运。

4、幼儿站两排，进行练习，教师在旁边进行指导。

5、幼儿分两组进行比赛。

四、放松活动。

师：我们的轮胎修好了，小司机们跟我一起做（教师带领幼儿跟随音乐进行放松活动）。

从这堂课，我们也看出一堂教学活动是要发挥教师的主导性，不放任自流，还是要尊重孩子的自主性，顺其自然。不管哪

种占主导，都应该处理好教的方式，让孩子们感觉不到被教，一切像一场游戏活动。教无定法，无论采用哪种教学方式，都必须作用于人的感官才能发挥作用。教学方式实质上是一种刺激手段。讲授法、提问法刺激听觉感官，示范法、观看法刺激视觉感官，练习法、游戏法综合刺激各种感官……因此，教学方式的成败与否，关键是看能否发挥出它应有的刺激性。教师要不断锤炼自身的刺激能力，如独具特色的肢体动作，极富渲染的表情神态，变化多端的语言声调等，这是实现教学方式刺激性的基础。因此优秀的教师应该时刻关注孩子的肢体、眼睛、嘴巴，了解孩子的内心状态，及时调整自己的教学方式。

板凳游戏活动目标篇二

本课时的设计经过说课、做课的实际教学检验，整体评价为：《游戏公平吗》是概率的一个内容，它主要通过学生经历“猜测——试验并收集试验数据——分析试验结果”的活动过程，使学生体会不确定事件的特点，感受不确定性及游戏公平的含义。就本节课的特点来说，这是一堂名副其实的“生活中的数学”的数学课，学生学习课堂气氛活跃，活动参与面广，生生互动、师生互动比较活跃，体现了新课程的理念，教学效果较好，具体表现如下：

一、创设让学生容易接受的学习情境

首先从第一次给同学们上课，给学生带来的好奇，引出对我的猜测，肯定了猜测对认识世界的作用，同时引出对猜测如何检验是本节课需要解决的一个数学模式，再通过学生熟知的事件，复习必然事件，不可能事件，不确定事件的概念，为顺利开展本节内容，打下良好的基础，特别是设计了七个转盘，让学生感受到不可能事件，必然事件，不确定事件发生的可能性的在 $0\sim 1$ (或 $0\sim 100\%$)之间，感受不确定事件的可能性是有大小的，如何选择游戏规则，使游戏公平。打下了很好的伏笔。

二、课前准备充分为有效课堂提供支持

由于在课前让前后桌的四名学生通过抽签的方式，确定各自的角色并准备不同的教具，为学生活动的正常进行提供了保障，特别是任务分工，让每一个人参与到活动中去，极大的调动了学生学习的积极性，大大激发了他们主体参与意识。

三、设置有趣活动，让课堂充满和谐

在学生掌握了用0和1表示不可能事件，必然事件发生的可能性大小能用0~1之间的数大致表示出不确定事件发生的可能性大小，并将可能性大小在0~1之间的线段直观的.表示出来后，设计了以两个耳朵为线段端点0和1，脸、鼻子做为0—1之间的部分来进行可能性对应位置的训练，收到很好的效果。

四、设计新颖，结构严谨，质效突出

多媒体的直观演示，让学生有水到渠成的享受，特别是转盘的动画设计和操作，让学生在理解题意上有很大的帮助，也给教学节约了时间，一环扣一环，步步为营，获得好的课堂质效。

五、合作交流，共同协作，养成良好的探究模式

整个课堂是以学生合作学习贯穿始终，学生合作转转盘游戏，掷骰子，充分体现了学生是学习的主体，老师是学生学习的参与者，合作者。

不足之处

1、有的学生自己制作的转盘在转动时指针指向每一个区域的可能性，不相等或形状有不是圆的，对试验过程有一定影响。

改进措施:在今后的教学中要对学生制作教具进行辅导，让学

生在理解题意和动手能力方面有所提高。

2、由于学生人数较多，问题讨论不是很充分，个别学生未能得到发表自己意见的机会。

改进措施设计更好的教案，让学生有更多的表达心意的时间。

3、在时间的布置上存在不足，使课后小结由我仓促完成，没能让学生自己总结出来，比较遗憾。解决的方法，合理设计课堂时间的分配，克服虎头蛇尾的现象。

总之，通过“三课”展评让自己对教学有了一个新的认识，要想全面提高教育教学质量必须在教学设计上下功夫，只有功夫到了，才会有精彩的课堂教学和有质效的教学质量。

板凳游戏活动目标篇三

课堂中极大部分时间让给学生，培养他们的创新精神和实践能力。创新精神和实践能力是衡量学生心理健康的一个重要指标。因为一个创新活动必须是有充沛的体力、饱满的精神和乐观的情绪。为此，体育教师在教学中把大部分时间让给学生，通过培养学生活跃的的思维、丰富的想象及运用知识的实践能力等。比如教材的安排要正确性、趣味性和实用性，以促进学生生理、心理和精神等方面的提升，获得成功的体验，使他们能热爱体育，增强自尊心和自信心。此外，还可以通过教学方法来激发学生的潜能和完善人格，培养学生自主学习，自主练习的能力，并给学生营造合作学习的环境，为学生提供机会，培养他们的创造力、竞争力。

利用游戏活动的形式，培养性格孤僻学生乐于合群的性格。性格是个性的核心要素。乐于合群的性格对于学习具有重要影响。小学阶段是性格形成期，体育教学也应该重视培养学生的性格，使他们乐于交往，兴趣广泛，与人和谐相处和积极进取。如在体育游戏活动中常会发生个别学生不愿意参与

活动，只是坐在一旁观看或四处走走。为什么个别学生不愿意参加游戏活动呢？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，我就亲自带领不合群的学生一起参加游戏活动，指导游戏活动的方法，并不停地鼓励、表扬不合群的学生，使他们增添信心。此外，还创设三人（老师、合群学生、不合群学生）合作游戏比赛，让这类学生在愉快的气氛中与同伴打成一片。这样日结月累，持之以恒，就能帮助学生培养起良好的性格。

“转变角色”“尊重个性”“让学生在自主、合作、探究中学习”“重视学习过程和方法的指导”“关注情感态度价值观的培养”等新课程理念已成为教师教学实践中的共识。学生们都有着良好的精神面貌，多数学生主动热情，课堂发言落落大方、充满自信。课堂教学充满活力。课堂气氛和谐，师生关系融洽，呈现师生、生生互动的富有活力的局面。游戏教学在小学体育教学中占有很重要的地位，尤其是传统游戏的教学，能充分调动学生参加体育锻炼的积极性与主动性，一方面使学生的身体素质得到全面发展，更重要的是培养了学生良好的心理素质，使学生身心得到全面发展。《小学体育与健康上学期《游戏》教学反思》这一教学反思，来自网！

板凳游戏活动目标篇四

“小学低段的体育教学，应以游戏为主。使学生在‘乐中学、学中取乐’，达到娱乐性与趣味性相结合。”

要作好体育游戏的教学，首先应懂得如何创编游戏。娱乐性是检验体育游戏的一种非常重要的方法，体育游戏只有具备了娱乐性、趣味性，才得以使其存在与发展，更具有诱人的魅力。如我国许多优秀的传统游戏（母鸡爱小鸡、丢手绢、猫抓老鼠），源远流长。所以体育游戏的创编，应从提高其娱乐性、趣味性出发。

（一）、使游戏具有新奇性并带有较强的喜剧色彩

只有使游戏新奇，才能诱发学生参与的兴趣。游戏的创编出乎学生的意料，好奇心被激发，他们“蠢蠢欲动”，或许会想：“我能做好吗？——我一定会比别人做得更好的！”同时又调动了学生的主动性与积极性，能认真地去完成这一个游戏。如一年级学生做“夹着球走”的接力比赛，学生受腿长的限制，跨下夹球已经是很不容易的事，更何况要走完10米距离的路程，那是“雪上加霜”，便会出现很多的滑稽场面，不能用手抱球、举步难行，或是走几步球便慢慢下滑——成了“母鸡下蛋”，让学生捧腹大笑。所以为了能完成好而作不懈的努力。

（二）、体育游戏的设计应淡化竞技意识

改变竞技体育为主的教学思想也是大纲的要求，淡化竞技意识，能更大的提高游戏的娱乐性。学生只要在体育游戏的竞赛中认真完成，遵守纪律，听从指挥，都能拿到一块“金牌”。这样在游戏教学的比赛中，每位学生都会认真去做，集体项目更会为集体着想，争取“第一”，培养了勇敢顽强、奋发向上的精神斗志。达到竞赛目的，又实现了体育游戏的娱乐目的。当你向全班三分之二的学生，或只有几个不在内的众多学生宣布游戏结果均取得“第一名”时，他们会双手握拳高举头大声地喊“耶”。

（三）、体育游戏应是一个故事的发展过程，是一个情节化了的过程

故事化、情节化的游戏更具趣味性，这种别具一格的设计，容易使低段学生能进入情境，走入角色游戏，取得更好的教学效果。如游戏“小明的星期天”（注：自取游戏名），把“赶小猪”、“穿过小树木”、“跨过小河”等游戏连在一起，编造一个很动听的故事，让学生都去当“小明”，达到了游戏效果，又使学生轻松、愉快地受到教育，身体的正确姿势活动能力得到发展。

在体育游戏的组织教学中，选材与安排游戏的同时还要注意安全与卫生意识教育，并根据学校活动范围大小、班级人数、体育器材设备，降低难度惊险性，尽量减少与避免可能发生的运动损伤，而选材尽量富有更高的教育意义。

（一）、选用低难度、低要求，但通过意志努力又能克服困难达到目的，活动范围较小集中性的适合低段孩子特点的游戏。

（二）、作好安全、卫生意识教育

要求学生严格执行游戏规则，课堂纪律，适当调整游戏中的激烈程度，对游戏过程中可能会出现细微运动损伤的关键环节，都应在游戏前进行安全教育，并作好保护帮助。低段学生往往不注重个人卫生，如玩沙子、玩水等情况时有发生，又如游戏时无意的不卫生习惯，都要作及时的教育。让他们养成良好的安全意识与卫生习惯。

（一）、游戏教学的课前准备

认真构思，作好场地布置，游戏所用到的教具学具的准备、制作，为游戏教学的顺利进行“辅路搭桥”。

（二）、讲解、动作示范与纠正错误

小学低段学生对教师的语言讲解接受能力较低，所以游戏活动前教师应完整的示范动作一次，并结合示范作讲解，说明游戏的方法、规则、动作要领，加深学生对游戏的整个动作过程的理解与兴趣。教师的讲解要针对游戏的任务、特点，讲究语气、声调、神态，简明扼要，示范要熟练完成整个过程，动作稍慢，活动路线清晰，学生游戏时，教师顾全局、巡视，有必要进行再次示范，或多示范，做到少讲解，或边示范边讲解，发现动作、方法有误应立即口头提示，作及时纠正。

（三）、游戏教学中的小助手培养与分组

1、体育课缺少为了小助手，游戏教学更需要小助手的协调帮助。因此，小助手的选择与培养非常重要。在选择机灵、活动能力强并有一定号召力，能被同伴所敬佩的学生担此任。他的作用有担任小裁判、引导并组织好学生进游戏有双重任务。

2、体育游戏的分组应就游戏内容与特点而定。首先各组人数应均等，“实力”大致相当，低段男女生组织教学上可进行混编。其次组数与人数又应游戏的运动负荷及场地器材而定。运动负荷大多要安排多组数少人数；反之，或有一定的难度、危险性的则少组数多人数，但仍要尽量避免“多看少动”的场面。

（四）、游戏也要注重运动负荷的调节

体育游戏跟普通体育实践课一样，教师应根据学生实际与游戏活动情况，及时调节运动负荷，了解学生运动与疲劳状况，应课前课中均“有数”，不仅要对学生施加“压”，而且学生的疲劳现象应高度重视，必须防止过度疲劳。还应根据季节与天气情况调节运动负荷，冬夏季节则降低运动负荷或选择运动强度较小的游戏活动。

总之，为了更好地开展好小学体育课的游戏教学，需要我们在体育教学第一线的同行们作不懈努力，付出艰辛的劳动，为学校体育教学整体改革与实施素质教育服务。

板凳游戏活动目标篇五

1、对于教学目标的设定，应该确定为3个，即“认知目标，技能目标，情感目标”。在目标的制定上可以更加的细化。通过前面几次的活动，我似乎走进的一个误区，目标的细化与重难点的混淆。本课的学习目标是两个：1、通过各种方式

的沙包游戏、比赛，进一步体验投掷的乐趣。2、乐于和同伴一起参与体育游戏活动，并能在活动中体验成功的乐趣。在制定时我考虑的是投掷单元里最后一课的练习，即“自主游戏能通过小组合作创编出一种投掷游戏，并能大胆演示小组合作创编游戏、演示交流、改进游戏交流体会”。但单从本节课的教学情况来看，学生玩的很开心，游戏也有多样化，只是所学的知识和本领呢？也正如交流中几位领导和老师所说的，“学生玩的很开心，是的，但开心不是建立在瞎玩的基础上，学生应该有所学，比如我们的体育课中‘跳山羊，通过老师的教学，学生的反复练习，从跳不过甚至不敢跳到勇敢面对以至于最终成功，那就是一种最好的体验和收获’；再如‘中长跑的联系800米或1000米，对学生来说是一种极度疲惫的枯燥的内容，但如果最终跑下来了，亦或跑得成绩比原来提高了，在学生筋疲力尽时同样能感受到学习的快乐……”所以在这里就提出本节课的目标应该有更为明确的内容，对与学生的投掷不仅仅是创设游戏，应在投掷的准确性或投远上确定，做到“有玩有学”。

2、对于低年级的学生来说，特别是一年级的小朋友，课堂的常规仍须加强；本课在开始部分的队列队形的练习可以说还是成功的，我们可以看到学生在上课时专注的神情，以四列横队教师在前面的基本队形，教师可以完全掌控。但在基本部分学生一旦散开游戏了，就成为一种“满场飞”的现象，范围太大了，控制区域应该小一些（左右30米范围），这样更容易管理好学生。同时也有老师提出在队形的处理上，基本部分以老师为中心的散点队形比较凌乱，当然在整个教学过程中可以出现，遗憾的是不能一直出现，在后面的弧形来看应该是一个很好的队形，教师可以关注全体学生。以做到“能放能收”。

3、安全教育；这应该是一个最基本的话题。在备课时就已经注重考虑到了，在教案上也有充分的体现，只是在教学过程中还需要落到实处。毕竟还只是一年级的小朋友，容不得半点马虎，更不能出现丝毫的意外。

4、游戏环节的设计；对主教材的一种延伸，但不是加强。学校操场的半圆过大，可以自己画一个，这样在组织中也便于教学。设计考虑应该更为细致一些。

5、多媒体教学的应用；在现代化教学的过程中，多媒体运用到教学中已经不是新鲜事了，运用的好一定能对整堂教学起到推波助澜的作用。在本节课上，学生的自主活动，还有后面的放松练习都可以适当用一些音乐，效果会更好些。

板凳游戏活动目标篇六

游戏目标：

锻炼幼儿手部小肌肉的灵活性

游戏准备：

幼儿已有各种动物的经验、简单的动作协调意识。

游戏玩法指导：

(一)、导入部分：

1、教师扮演各种小动物的样子，让幼儿根据动物的特点说说老师模仿的是哪种小动物。

教师扮演小鸟飞的样子让幼儿猜。教师：“咱们用手指点点鸟，鸟飞了，嘟啦啦。不见了！”幼儿会自觉的跟着老师的动作去模仿。

(二)、展开部分：

1、教师用手指律动的形式引出儿歌。

教师：“小朋友，姜老师要给小朋友表演一个手指‘魔术’，让小朋友看看刘老师的手指能变成什么？”教师边做律动边说儿歌，来引起幼儿的兴趣，让幼儿把注意力集中在老师的手上。

2、引起幼儿兴趣之后，开始进入教授阶段。

教师：“点点虫，虫虫飞；点点鸡，鸡会啼；点点鸟，鸟飞了，嘟啦啦。教师边说边演示。”

(三)、结束部分：

师：“小朋友和老师一起做一下，看看那个幼儿做的又好，说的又好听啊。”幼：“好。”做完之后领着幼儿入厕、洗手。

功欢快的情感

游戏反思：

这首儿歌是比较简短的，对于幼儿来说学念是非常容易的，那么如何让孩子们更有兴趣的念呢，我采用了演一演和集体游戏的方式。对于每一种动物我都让幼儿进行模仿表演并学说该句，使幼儿在动作表演中巩固认识，这一环节孩子们特别感兴趣，模仿得都很到位，很多幼儿特别喜欢表现毛毛虫爬，总是手脚着地的表演，非常的形象。趁着这一活跃的气氛，我将活动的形式进行进一步的提升，玩集体游戏——点点虫。

板凳游戏活动目标篇七

在潘村小学我担任中年级体育教学，通过近一段的教学，我觉得游戏比赛在小学体育教学中十分重要的，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，我就要抓住这一契机，耐心地教导学生特别是有偏游倾向的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。还有一个例子就是，我们学校举行一个篮球比赛，就因为争一个球，就准备打架了，我马上跟他们两个人说：友谊第一，比赛第二；不然就请先离场休息。最终使学生化“沮丧”为“振奋”，以积极的心态迎接比赛。

板凳游戏活动目标篇八

《弹涂的游戏》一课是岭南版《美术》四年级下册第四单元《我们的版画乐园》中的最后一课。从教材编者的设计意图来看，本单元共有《水和蜡的游戏》《蜡和笔的游戏》《拓印的游戏》《弹涂的游戏》四个课题，是以多种版痕、印迹的体验为取向的课程，让学生体验版面、颜料、印纸、画面之间的关系，以游戏形式引导学生在学习过程中实现知识、情感、探究、审美、创造活动的交融，并通过版画作品内容、技法和风格的欣赏、感受和分析，引导学生从日常生活中寻找版画创作的主题，使他们认真体验生活，加深对人和事物的观察，体会艺术与生活的关系，主要是培养学生的动手能力和创造能力。就《弹涂游戏》一课来说，其重点在于学习和掌握弹涂版画的表现方法，难点是运用所掌握的表现方法创作出有个性、有水平的版画作品，因此，笔者把本课设计成两课时的教学活动课（教学设计略）。

从本课的教学设计理念上看，主要依据了布鲁纳教育理论，

他强调学生不是被动的、消极的知识的接受者，而是主动的、积极的知识的探究者。在教学过程中，学生是一个积极的探究者。教师的作用是要形成一种学生能够独立探究的情境，而不是提供现成的知识。学习的主要目的不是要记住教师和教科书上所讲的内容，而是要学生参与建立该学科的知识体系的过程。本人认为，学生获取知识的途径是多方面、多渠道的，传统的课堂更注重教师如何把知识传授给学生，主要研究“如何教”的问题，而新课程改革带来最革命性的转变就是教师的教学方式和学生的学习方式的转变，即教师的“如何教”是围绕着学生的“如何学”来进行的。本课时中，学生学习的重点在于如何进行弹涂的表现方法，我试图让学生通过自学（尝试、体验）先感知弹涂效果以及工具的使用，然后通过讨论“你是如何使用工具的？”问题探讨工具的正确使用方法；在学生展示各种使用方法的过程中，借助同学的探究结果自己再次尝试找到正确的弹涂方法。

从本课的教学过程的设计上看，我力求从关注学生的学习过程为出发点，设计了欣赏比较、尝试体验、制作实践、分享评价四个学习活动，通过学生自主探索、同学互助、师生互助等形式，引导学生运用牙刷、笔、颜料、纸、布等学习资源进行弹涂的技巧、色彩搭配知识的探究。

从本课的教学方法的设计上看，是力求用问题建构的模式，如你是怎么想的？你碰到什么问题了吗？你有什么困难吗？你认为应该怎样做？等问题来促进学生主动思考。皮亚杰关于学习的原理也认为：只有在学习者仔细思考时才会导致有意义的学习。学习的结果，不只是知道对某种特定刺激作出某种特定反应，而是头脑中认知图式的重建。决定学习的因素，既不是外部因素（如个体生理成熟），而是个体与环境的交互作用。由于是异地教学，课前不了解学生的情况，对学生的知识储备、思维、语言表达等没底，所以在问题设计上采用了让学生有比较大的思考空间的问题。

由于自己在上课前，查阅了大量的资料，认真备课，并从学

生的角度做了大量的课前工作，如学习用具和资料的准备、收集，所以在课堂中，虽然也有个别学生不带工具，个别的学生制作时出现了困难但由于自己课前做了一些准备，所以这些问题都得到了很好的解决。应当说整节课还是取得了相当好的教学效果！