

# 最新小学游戏化教学心得体会(精选5篇)

心得体会是对一段经历、学习或思考的总结和感悟。那么我们写心得体会要注意的内容有什么呢？以下是小编帮大家整理的心得体会范文，欢迎大家借鉴与参考，希望对大家有所帮助。

## 小学游戏化教学心得体会篇一

本课是人美版二年级下册教材中一课，属于造型·表现学习领域，教学目标主要是在活动中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的发散性思维。

在上课前我就感觉这是一节有意思的课，一上课，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，多指名在黑板上随意画一条线，音乐停止，师生欣赏他们的作品。问：“你们感觉怎样？”一个站起来说：“乱死了。”还有的说：“有意思。”教室里一下子炸开了锅，孩子们兴奋不已，谈完感受后，我像变魔术一样将这乱乱的线变成美丽的画面，我又画了一个图形，问你能变成什么？顿时，孩子们又一次七嘴八舌……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“七嘴八舌”之后，我把主动性交给学生，让他们动手画一画，发挥学生自主学习能力，又引导欣赏作品，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。

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。

## 小学游戏化教学心得体会篇二

《彩墨游戏》一课教学反思12月16日我在师范附小一小的三（11）班上了一节公开课，课题为《彩墨游戏》。之所以选则《彩墨游戏》这课，是因为这节课给我的印象最深，而我又是国画专业的，我感觉国画的材料比较特别，学生也应该很感兴趣吧！上这节课我是做了充分地准备，做了两份课件给王老师指导选择。对于我上的这节《彩墨游戏》我主要有以下感想：

整堂课存在许多明显的问题的问题：

1、因为怕学生没有国画基础，所以，课前我还特地介绍了国画用具（笔、墨、纸、砚）及它们的特性，谁知却忘了告诉学生拿笔姿势，幸亏上课之前一位学生提起。通过课上作业我发现，这节课我还没备好，因为学生还是不会用国画的方法去表现，说明我课前没了解好学生的国画功底。

2、上课时我错将“浓淡”讲成“干湿”，因为我问学生感到有什么不同时，学生说一个水多一个水少，我心里只记得要板书也忘了思考这到底是“浓淡”还是“干湿”了。

3、还有用来板书的那个板没粘住，一节课掉了好几次。

由于，王老师临时调课，把我的课安排到了第一节，上课时感到有点手忙脚乱，漏洞百出。深深感到自己还缺少自信和勇气，缺少登台讲课的经验和锻炼，对课也还不够熟悉。

但是我也有优点彩墨游戏一课教学反思是值得自己肯定自己的。本节课课堂气氛足的够轻松快乐，感到和学生一起做特殊技法哪一环节应该是整堂课的精彩之处，也应该是学生特别感兴趣的一个环节，在让学生上台来感受笔墨画出各种各样的点和线的时候，学生们兴趣十分高涨，课堂气氛被我充分地调动了起来。我的优点还有：

1、学生的配合，特别是在展示环节中，学生的自我评价让我感到欣慰。

2、自己的一点点进步，以前讲课都感到是被迫的，而这次我感到自己很积极的准备了。课前准备还是比较充分的，也比以前会控制学生了，课堂还是挺有秩序的，在讲课时感到没以前那么紧张了，或许是因为课前我去梳洗了所有的多媒体设备吧！也或许是在自己学校。

总之，如果没有别的事情干扰我，我相信自己应该能一点点进步的，还有一点遗憾的是由于匆忙没有本节课的照片留存。

简单了解彩墨画的绘画方式，在游戏中感受、体验彩墨画的基本方法。

让学生学习简单的彩墨画技法进行表现。

合理运用点、线，使画面更具有节奏感。

通过游戏感受彩墨画的乐趣，激发学生热爱民族艺术的情感。

演示法、探究法、谈话法等

毛笔、颜料、水桶

一课时

1、 我们来看一段动画片：课件展示动画片《小蝌蚪找妈妈》。

2、 有趣吧，讲了一个什么故事？你知道这个动画片里的画面是用什么工具画出来的吗？

3、 师展示要用到的工具，现在我们就用它们来玩一些有趣的彩墨游戏好吗？

4、 板书课题：彩墨游戏，课件展示。

感知各种点的画法：

1、 课件展示例图。

你们看到了什么？（师引导学生讲出各种点和线）师在学生讲出时随机板书“点、线”。

想不想知道怎样用毛笔画出这么多形态各异的点和千变万化的线呢？好，老师先来试试。

2、 师示范圆点的画法。

生观察，引导讲出圆形点的画法，抓住方法：点（板书：点）

3、 同法教学方形、水滴形等各种点的画法，板书方法：画、压、甩、洒。

4、 小结：看，老师用一支毛笔就变出了那么多不同形状的

点的时候用到了哪些方法呀？引导说出：点、画、压、甩、洒。

感知线的画法：

毛笔的本领还不止这些呢，它还能变出千变万化的线。

1、 师示范画细线引导生观察并说也细线的画法。

2、 同法教学如何画出各种变化的线。

感知彩墨浓、淡、干、湿变化的表现方法：

我们再来仔细看看，这画面里面还有什么秘密。（师指出浓、淡、干、湿的各种点或线）看这些墨和色看起来怎样。（引导说出浓、淡、干、湿）

师：这种效果与什么有关？

生：毛笔中水份的多少。水少就干而浓，水多就淡而湿。

师示范，师生共同验证。

那这条有浓有淡的线又是怎样变出来的呢？师引导生说出方法，拓展思维。

生：大

1、 我从小朋友的眼神中看得出大家已经迫不及待地想试试了，好，我们现在就一起来玩第一个彩墨游戏好吗？请听游戏规则：（课件展示）请同学们在纸上画出各种不同的点和线，注意画出浓、淡、干、湿的效果。

2、 宣布游戏开始与结束以音乐起止为号令。

3、 生作画，师巡视指导。

4、 展示作品，师生共评。

5、 小结：我们刚才一起用这些点和线玩了一个有趣的彩墨游戏，大家在游戏过程中有没有发现我们今天用的毛笔和宣纸和平时用的笔和纸有什么不同呢（感知毛笔和宣纸的特点）？大家别小看了它们，我们国家许多流传千古的书画作品可都是由它们书写绘制而成的呢。

图一：以师讲解为主，让学生知道要从哪几个方面来欣赏一幅作品，并体会画中的意境。

图二至图五：师引导生说出看到了什么？想到什么？师要尊重学生的想法。

小结：这些画的作者独具匠心地把各种点和线巧妙地组合在一起，形成了一幅幅妙趣横生的画面，引起了我们无限的遐想，这就是彩墨画的魅力所在。

现在来比较一下我们的作品，你们觉得美吗？为什么？那我们可不可以想想办法使它们变得更丰富、更生动呢？我先来变个戏法。

1、 师在原来示范的画上进行添加，使它们变成一些具象的画面。

2、 我在这些画上添加了什么？出现了什么变化？

3、 小结并宣布游戏规则：在第一次游戏的作品上进行添加，使画面变得更丰富、生动。可以独自完成，也可以四人小组合作完成。

4、 生实践探索，师巡视指导。

5、作品展示，师生互评。

你们学到了什么？

### 小学游戏化教学心得体会篇三

这一课属于“造型·表现”学习领域，即“通过看看、画画、做做等方法，大胆、自由地表现出自己的感受，体验造型活动的乐趣。”这节课要面对的是三年级的学生，彩墨画对于他们来说难度较大，在上学期学生已接触过一堂彩墨游戏课了，所以已有了一些经验，本课教学设计是让学生在在游戏中，进一步感受彩墨与宣纸的特性，通过笔墨感受、想像创造实施教学，以此来触发学生学习水墨画的兴趣，使他们那充满童真、童趣的，不受制约的想象会像火山一样喷涌不止。这也正是《美术课程总目标》所倡导的“培养学生欣赏、评述能力，体验美术活动乐趣，表达自己的情感和思想，激发创新精神。”“本着使学生提高对美的感受能力和艺术创造能力的精神”。

这学期，我依然是把除了绘画课以外的同一类型的课（比如手工、剪纸、彩墨等）放在一起上，一是为了同学们准备相应的美术用具，二是为了把同一类型的内容，落实的更扎实，而且这样也更有助于学生们深入地实践和思考，也更有利于培养学生们在这一课型中形成良好的习惯。而且把其它课型穿插到绘画课型中来，也更有利于调节学生们的绘画情绪。因为这就家庭主妇每天做饭一样，每天都做同样的伙食，就算是再好吃的东西，也会食之无味了。所以，我就通过不同的课型来调节学生们的绘画情绪，这一做法还是很管用的。比如这一次《彩墨游戏》课中，同学们的热情很高，虽然这很难，但他们是初生牛犊，主要是“新鲜”。画好第一张的同学，还会得到第二张纸，所以同学们整堂课都在紧张忙碌的画着，甚至没有时间像往常一样，看看别人画得怎么样。值得一提的是，每个班都有几个特别出色的小作品，画得很有韵味，有的我已经拍成照片保存起来，并把这些画挂在班

级里。每次上课看见这些画，心情真是很愉悦。

因为考虑到减少学生的负担，让每个学生都有机会尝试，所以我替学生们准备了颜料和第二张宣纸。他们每个人只需要准备毛笔和水瓶就行，调色盘有的自己买了，没有的就用厚纸代替了，因为是在班级教室里画，所以根本不敢发墨，只能用深颜色来代替。这一点很遗憾！

在本课中学生有的出现重游戏活动轻技法运用的问题，也有的出现重技法轻，游戏活动，从而不敢大胆去画的现象。因此还要鼓励学生大胆用笔用色，综合运用技法，敢于表现，为学生提供展示的空间，让学生通过游戏活动学习技法、运用技法。让学生在笔墨游戏中发现基本技法，重点强调在彩墨游戏中感受乐趣，在实践中尝试和运用基本的简单技法。比如有的同学因为不熟悉笔墨的运用以及调水的多少，导致第一张宣纸完全湿掉，画得不成样子，这时我们更是需要很好地鼓励他们，用心地完成第二张，而不是去质问他。让他觉得绘画是件快乐的事！

我的感悟：如果学生们对他所“学”的内容，真正用心地画起来了，他们就没有工夫说话了！

## 小学游戏化教学心得体会篇四

本课的. 教学内容，探求的是游戏中的数学问题——公平性（可能性）问题。游戏的趣味性外套需要精心设置，让孩子在活泼生动的游戏中发现数学的活泼生动。因此，在本节课的教学设计中，以没有规则的游戏引入，让学生感受游戏规则的重要性；以不公平的游戏无法进行，让学生发现游戏公平原则的重要性；以一次定输赢，让学生主动寻找选择操作者的公平方法；以难以分析确定的瓶盖游戏，让学生实践验证；以开放性非常强的扑克游戏，让学生确定比较公平的游戏规则。整个过程以游戏为主线，让他们真实地玩游戏，切实地解决游戏中的问题，感受游戏中的数学，体验数学的价



值。

## 二、游戏“公平”，需要突出游戏中的可能性

感受可能性的大小（公平性），是这节课的重点。而对于可能性的相关知识，学生已经具有相当的分析能力。因此，这节课把目标定位于在游戏中用已有的可能性知识，解决游戏中的不公平问题，验证对于可能性大小的分析，利用对于可能性大小的分析设计公平的游戏，把游戏中的可能性这一数学问题突显出来，收到了非常好的效果。

## 三、“游戏公平”，需要展现数学活动的全面性

“游戏公平”，是一个数学实践活动，在这一活动过程中，其数学精髓不是直接呈现的，其对于利用数学解决问题的过程也不是那么单一，因此，把课堂教学目标的外延扩大——全面培养学生在实践活动中的分析问题、解决问题的能力也就非常必要。本节课的教学设计没有拘泥于教学重点，特别重视解决问题的细节，展示问题解决的全貌。比如，在怎样公平地选择操作者中，注意对提供方法的选择——选择节约时间、简便易行的方法；在验证瓶盖游戏的公平性中，注意对于实验次数选择的分析（实践证明，这也是必要的），注重偶然性对于验证工作影响的分析，融合统计的知识，确实提高学生解决问题的能力。

## 小学游戏化教学心得体会篇五

前些天，在教委组织的公开课大赛中，我执教了《游戏公平》这一数学教学活动。

《游戏公平》这节课属于概率的一个内容，是学生在第一学段，已尝试定性描述及判断事情发生的可能性的基础上，通过“掷骰子”、“掷硬币”、“玩转盘”等游戏活动，讨论游戏规则是否公平，并亲身试验，验证游戏规则的公平性和等

可能性；能自己尝试设计使双方都公平的游戏。通过这一系列的活动，让学生在活动中获得直观感受，从而体会事件发生的等可能性和游戏规则的公平性。一节课下来，有几点感受：

1、创设让学生易接受的学习情境。本节课，我展现了鲜活而生动有趣的学生学习过程。《游戏公平》这一内容富有生活气息，充分体现了“生活中有数学，数学源于生活”的新课程理念。而游戏一直是孩子们喜欢的话题。好动，爱玩是孩子的天性。于是，我就想，何不顺应这一天性，让这一内容真正从生活中来呢？所以从一开始，我就创设了今天我们是来玩游戏的氛围，同时创设了送礼物的游戏活动，并以它为主线来进行教学。这样子，学生兴趣盎然，从而大大激发了他们的主体参与意识。

我借用教材提供的小明，小华下棋的情境，决定谁先走的情境，适时提出问题，让学生想想有什么办法来决定谁先走。学生这时非常活跃，想出了很多办法，如抽签，掷硬币，石头剪子布等，这个问题调动了学生的积极性，他们利用自己的已有生活经验来解决问题。接着顺理成章出现笑笑的方法：“大于3点小时先行，小于3点小华先行”你们觉得这个办法好吗？公平吗？学生展开了热烈的讨论，纷纷表达自己的观点，在时间上我安排了一些时间给学生说，让他们体会笑笑的办法是不公平的。通过这种讨论的方式，学生很容易接受新知，因为他们对游戏感兴趣，故而全身心投入到探索活动中来。

2、本课的内容具有活动性、过程性、体验性的特点，因此我注重让学生亲自从事试验，引导学生收集试验数据、分析试验结果，在活动的过程中体会等可能性及游戏规则的公平性。学生在之前的提问中提到了掷骰子、掷硬币的办法，这正和笑笑、淘气的办法一样，因此顺势组织学生讨论方法是否公平。因为学生要亲自通过实验，他才能有更好的体会，所以我在课前让学生展开了掷骰子、掷硬币的实验。每个学生掷

硬币20次并记录实验的结果，在课堂中，学生就可以通过数据来分析自己的观点，从而避免了浮于表面的讨论。这个活动做到了人人参与，也为课堂教学节约了时间，教学也更有效。通过讨论以及我出示的数学家的科学实验，得出掷硬币是公平的，学生从而了解到所谓游戏公平，要做到等可能性，即输赢的机会一样。

3、安排有层次的练习，让学生学以致用。在学生收获新知的时候，我进行了一些相应的练习。第一个层次，学生能判断游戏规则是否公平。第二层次，学生能通过新知修改不公平的游戏规则。第三个层次，学生会设计公平的游戏规则。第四个层次，学生对生活中的一些现象进行分析。我的目的是想通过一系列的练习，既让学生巩固新知，又能更好的把新知运用到解决一些实际问题中去。

总的感受，通过授课，我认为组织活动要由浅入深，通过“提出问题——开展辩论——得出结论——试验验证——分析数据——修改规则——自己设计新游戏规则”让学生充分参与的活动的全过程，逐步加深学生对等可能性及游戏规则公平性的体验和感受。同时也让学生在活动中体会：真知来源于实践，要用事实来说话，试验起到了验证的作用，是一种很好的学习方法。当然，数学教学是数学活动的教学，是师生之间、学生之间交往互动与共同发展的过程。在进行一系列的活动中，都不能忘了要适时进行全班的交流，大家把自己的想法进行充分的表达，老师不要搞一言堂，这样学生参与的积极性也要更高些。老师不再是课堂的主导者，而是引导者，及时抓住学生精彩的生成，让课堂变得更精彩有效。