

# 最新小班语言活动圆的教学反思 小班语言听说活动教学反思(精选5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？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。

## 小班语言活动圆的教学反思篇一

在备这堂课时我把重点放在体会重点词句在表情达意方面的作用上。在理解词句的过程中，能体会文章表达的思想感情，并有自己独特的体会和感受。在教学中，我紧紧抓住“毛毛虫内心情感的变化”这条线索，通过对重点词句的感悟品味读懂课文，体会寓意。在教学中，我力求做到两点：

### 一、以读为本，感悟情感

语文教育，语文课，就该上成读书课，读是语文的生命，“简简单单教语文”的理念永远不会过时，因此，在课堂上，我尽可能地将有限的时间用于读的训练，让孩子们在课堂上真实地读，充分地读，用话语点拨，用评价激励，让孩子们在读中想象，读中感知，读中理解，读中受到情感的熏陶。进而能通过说、讲表达内心的感受和对生活的感悟。充分凸显学生是学习的主人，体现学生学习的主体地位。

### 二、让课堂散发着浓郁的语文芬芳

既然是语文课，就要上出语文的特色，在这一课中，无论是重点句的品读，还是引导学生读懂课文，都是在扎扎实实地对学生进行语言文字训练，凸显简简单单教语文，扎扎实实求发展的语文教学理念。在教学时，我围绕重点词“羡慕”、“伤心”、“自信”、“奋斗”、“高兴”和重点句毛毛虫的所想所做引导学生感悟品味。在课堂上，引导学生边读边

想象，体验情感。使抽象的文字被激活，并通过朗读表现出来。所有这些，并不是老师的强行拉扯，而是扎根于语言文字的教学，在对语言文字的品味中，领悟语言的含义和背后的深意，实现语文教学的主旨。

今天的这节课，离真正优秀的课堂教学还相差很远，对于我来说，需要反思，需要提炼，更需要智慧。如何凭借简明的教学目标，简单的教学方法，来实现省时高效的教学理想，这将是我不懈的追求。

小班语言《听说活动》

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](#)

## 小班语言活动圆的教学反思篇二

《树真好》是一个整合活动，又是一个生活化的活动。丰富的生活给整合活动提供了多彩的'内容，综合的生活给整合活动提供了多种的样式。这次活动我做到了以下三点：

新《纲要》在第三部分“组织与实施”中指出：幼儿园教育活动的组织应“寓教育于生活、游戏之中”。生活和游戏是

幼儿园课程的重要内容和实施途径，我们应该让教育回归生活和游戏、让幼儿回归生活和游戏，让幼儿的学习课堂生活化、游戏化。这次综合活动《树真好》我充分地考虑了课程的生活化。题材“树”来自于幼儿生活之中，是幼儿日常生活中所熟悉的、常见的一种植物，对幼儿来说开展这样的题材内容，是幼儿感兴趣的、乐于参与的。

大班综合活动《树真好》的整个设计内容整合了科学、数学、社会、语言领域的内容，从各个方面促进了幼儿的发展，让幼儿从多个角度获得了“树”的一个完整概念。

活动的目标定位为：

1、区分常绿树和落叶树的显著特征，感受树给人们带来的好处。

2、感受植树中的各种排列乐趣。从这两点目标上看，就可以发现大班综合活动《树真好》这一内容整合了科学、社会、数学这几个领域。而语言领域的内容——欣赏散文诗《树真好》是作为活动延伸，所以我在目标中没有写到。同时也能看到，其中的主要领域为：科学领域，主要是引导幼儿区分常绿树和落叶树的显著特征。

生活是一种动态的、复杂的现象。在生活中学习，就是在活动中、在不断的探究中学习。幼儿是生活的主人，也是生活的主动探究者。生活中的事物、事件、现象、人员等都是幼儿探究的对象，甚至幼儿也会探究生活中的自己。因此，生活化的课程最重要的特征就是鼓励幼儿自发的、持续的和深入的探究，把幼儿看做是有巨大潜能的个体，有智慧的个体。

小小遗憾：

整个活动虽然自然、流畅的开展了下来，活动目标也基本达成，但在活动的一些细小环节中，我还是找到了一些不足，

比如在“第二环节——说说认识的树”中，根据幼儿的回答我发现虽然“树”普遍的种植于我们的生活周围，但孩子对以往的记忆并没有想象的那么丰富。他们只是知道柳树，以及期初我们开展过活动的“水杉”、“银杏树”等，当一个小朋友说到“橘子树”时，孩子们的思维被打开了，“苹果树”、“石榴树”、“香蕉树”，“梨树”，甚至连“西瓜树”也从孩子们的口中跑出来了，因此我想如果我事先准备一些常见树的图片，在孩子们回答的同时出示就可以丰富幼儿对树的认识，加深幼儿的印象。

## 小班语言活动圆的教学反思篇三

“蛤蟆种瓜”是一个小班的语言活动，是关于有一只蛤蟆想自己种瓜的故事。

活动一开始我就拿来了哈密瓜给宝贝们看看，引起他们的兴趣，因为实物感知最适合小年龄的幼儿。起初我还担心宝贝们蛤蟆和青蛙分不清楚，所以抱着试试看的心态让宝贝们说说蛤蟆和青蛙的区别。壮壮一听，胸有成竹地说：“蛤蟆是身上有很多点点的，青蛙没有点点。”听到壮壮宝贝的话，真让我吃惊，看来这小家伙们懂得还真不少啊！宝贝们的兴趣被成功吸引！第一遍听故事了，要求宝贝们通过听故事后来回答老师提出的问题，有：说说故事的名字？蛤蟆见种子没长出来他是怎么想的？又是怎么做的？蛤蟆睡了很久很久，醒来发现了什么？他是怎么说的？等等。结果有些问题孩子们答不上来。没关系，那就带着问题进入第二遍故事吧！于是我事先提出要求刚才的问题仔细听，故事听完了谁能回答出来谁就是小耳朵最灵的宝宝！我在讲第二遍故事时根据挂图，让幼儿边看挂图边听故事，这样，宝贝们带着我的要求来听故事，更加深了对故事的印象，效果明显比第一次回答问题要好得多！

纲要中指出：在语言活动中要让幼儿成为语言的主动学习者、建构者，我们就应该为幼儿创设敢说、愿说、会说的语言环

境和交流与表达的机会。今天的语言活动中，由于我事先准备好了哈密瓜等教具，在活动中得到了充分的体现，很好的促进了幼儿的语言能力的发展和良好的倾听能力，也同时让小朋友们知道了种瓜的不容易及要爱护粮食等多方面的知识促进。

自评：我觉得本节课基本上达成了教学目标，充分的提高了幼儿愿意在同伴面前讲述自己的想法，和口语表达能力，同时也知道种瓜是一件不容易的事，不能太着急。这个活动的重点不是理解种植的有关知识，而是让幼儿在校生活领悟一个道理；种瓜不是一种容易的事情，因而，蛤蟆种瓜时的焦急心情与滑稽可笑的行为应该予以充分渲染。

小结：节约是中国人民的传统美德，幼儿通过本次活认识到了种瓜的辛苦，希望孩子们以后不浪费，珍惜我们身边的每一种食物。

## 小班语言活动圆的教学反思篇四

《逗蚂蚁》这首诗歌节奏明显、内容浅显，短小精练又生动活泼。这朗朗上口的诗歌能很快吸引幼儿的注意力，源于生活的题材能丰富幼儿的生活经验。

在第一次教学过程中，我分成了三个环节，第一环节产生兴趣，通过猜一猜：“小朋友，今天我们要请一位客人一起来做游戏，猜猜它是谁？”。用猜想形式可激发幼儿的学习兴趣，集中他们的注意力。再通过喊一喊，逗一逗，设计了游戏情境“逗蚂蚁”，引导幼儿充分展开想象，理解儿歌内容，并熟悉儿歌句式“蚂蚁来呀来”。第二环节我改变了以往单一模式的教学，让幼儿在游戏中学习儿歌。这个环节中，我抓住了儿歌中的“哼哟哼哟搬得欢”，启发幼儿分别对“哼哟哼哟”与“搬得欢”进行联想，达到了两个目的：一是加深了幼儿对蚂蚁体型小、力气小的印象；二是发挥了移情作用，让幼儿明白有了好东西与他人分享是快乐的事。在试上

时，情况并不乐观，出现幼儿对儿歌感兴趣，但是一到游戏环节出现混乱的景象。

主要原因是幼儿不知道哪些是问哪些是答。因此我设计了让幼儿带着“哪些是问的”这一问题听儿歌。并在分配角色时，教师用“请”的手势作为提醒，帮助幼儿理解。小小的一个手势能起到如此大的作用。在学习中并进行表演，小班幼儿年龄小，较容易进入游戏情境，但主动性往往不够，因此我设计了让沈老师带领参与，教师的参与起着一种示范，又能帮助幼儿顺利开展游戏，体验游戏的快乐。第三环节替换儿歌中的`饭菜名。由于创编对小班幼儿来说，是有一定的难度。因此我将此作为延伸活动，让幼儿在课后跟好朋友、家长进行互动。

由于是精选的活动，因此我觉得在课的设计上都很好。但是在活动中，教师的语言还有待优化（如：我引用了“蚂蚁老师”逗得台下一片欢笑声。课后，师傅说原话可以改为“今天来了这么多老师，我们请他们来当蚂蚁”更恰当）。

## 小班语言活动圆的教学反思篇五

活动选取的材料贴近幼儿的现实生活，好饿的小蛇，故事中所出现的水果都是平常生活中孩子能够接触到的。在活动中孩子能大致说出水果的名称或者是颜色，于是教孩子们一些新的词，如：红红的，黄黄的，弯弯的等，提升幼儿已有的经验。在整个活动中，除了语言领域的表达讲述，还渗透了其他领域的元素。如：科学，一共出现了多少水果，以数序的形式让幼儿理解。艺术：让小朋友学着小蛇张大嘴巴，“啊呜”吃东西的样子，把孩子的兴趣带到了极高点。社会、健康：“你觉得小蛇这样吃东西，好吗？你会怎么吃东西？”幼儿回答“应该洗干净，剥皮，一口一口吃！”在故事中教育了幼儿如何正确的饮食方法。

《好饿的小蛇》活动一改我往日对于阅读活动形式单一、呆

板的阅读方法，以幻灯的形式和幼儿共同阅读，整个活动在一种轻松、有趣、和谐的环境下有序、有效的`进行。活动中教师鼓励幼儿大胆表达自己的观察、猜测和想象。由此产生了能使幼儿参与互动的话题内容，在理解幼儿的基础上，进行适宜的回应，如重复、解释、追问等，将语言领域的指导要点发挥到了极致，使师幼之间始终保持着积极而有效的互动，既引导幼儿感受到夸张、有趣的故事情节，又提升了幼儿原有的知识经验，较深刻地理解故事内容，提高了幼儿的主动性。

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](#)