

# 健康的演讲稿经典语录(优质5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。相信许多人会觉得范文很难写？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

## 记一次游戏教学反思篇一

本次《快乐做运动》活动的成功之一在于通过创设情景“蚂蚁搬运粮食准备过冬”来引起幼儿参与活动的兴趣。怎样搬运粮食呢?搬运粮食要经过哪些路线呢?以此让幼儿自然从练本领开始学习。问题情景的创设有助于促使幼儿发现本次活动的学习重点：两人不直接用手合夹一个球向前走的方法，进而有效激发幼儿的学习兴趣。

成功之二在于本次活动以游戏的形式贯穿始终，用幼儿感兴趣的方式增强跑、跨、跳、平衡、钻、不直接用手夹球向前走等综合运动能力。在活动中探讨不同的夹球方法，同时培养孩子克服困难的精神及于同伴合作的意识。激发幼儿参与活动的积极性、主动性，有效完成了动作技能的练习，真正让幼儿体验趣味体能运动的快乐。

成功之三在于教师将游戏分层次实施,从易到难。充分运用运动图谱，让幼儿明白并遵守游戏规则的前提下，游戏进行三次：第一次夹球走的路线较短;第二次夹球走的路线拉长，且加大跨跳宽度，在游戏中要求幼儿手拉着手共同合作完成;第三次以比赛的形式进行，到了大班幼儿喜欢玩有竞争的游戏，且会为比赛中的伙伴喊“加油、鼓劲!”充分体现了“团结与合作”的精神。让幼儿体会到游戏的乐趣并在愉悦的游戏中完成整个教学目标。

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

## 记一次游戏教学反思篇二

本次《快乐做运动》活动的成功之一在于通过创设情景“蚂蚁搬运粮食准备过冬”来引起幼儿参与活动的兴趣。怎样搬运粮食呢?搬运粮食要经过哪些路线呢?以此让幼儿自然从练本领开始学习。问题情景的创设有助于促使幼儿发现本次活动的学习重点：两人不直接用手合夹一个球向前走的方法，进而有效激发幼儿的学习兴趣。

成功之二在于本次活动以游戏的形式贯穿始终，用幼儿感兴趣的方式增强跑、跨、跳、平衡、钻、不直接用手夹球向前走等综合运动能力。在活动中探讨不同的‘夹球方法，同时培养孩子克服困难的精神及于同伴合作的意识。激发幼儿参与活动的积极性、主动性，有效完成了动作技能的练习，真正让幼儿体验趣味体能运动的快乐。

成功之三在于教师将游戏分层次实施,从易到难。充分运用运动图谱，让幼儿明白并遵守游戏规则的前提下，游戏进行三次：第一次夹球走的路线较短;第二次夹球走的路线拉长，且加大跨跳宽度，在游戏中要求幼儿手拉着手共同合作完成;第三次以比赛的形式进行，到了大班幼儿喜欢玩有竞争的游戏，且会为比赛中的伙伴喊“加油、鼓劲!”充分体现了“团结与

合作”的精神。让幼儿体会到游戏的乐趣并在愉悦的游戏中完成整个教学目标。

### 记一次游戏教学反思篇三

一次游戏的教学给我很大的启示，在平时教学中老师是课堂的主角，只是让学生按照老师设计好的教学内容去做、去模仿，学生的学习较为被动，长期以往会扼杀学生的创新意识。学生今天课堂上主动学习的高涨情绪给了我很大的启示。如果教师习惯于让学生按自己的设置内容去练习，没有冲破思想上束缚的“网”，就不会有学生创新闪光点的出现。

在这节课中我有一个意想不到的收获，那就是：学生发挥出了创新的能力，改变了游戏的方法，体现了以学生为本。在今后的教学中，我将继续引导学生积极思考和探索，抓住时机培养学生学习的主动性和创造性，让学生的个性得到充分发展。

### 记一次游戏教学反思篇四

本课是小学二年级美术教材中的一节造型与表现类型的课，目的是开发学生的创造性思维和丰富的想象力。让学生在游戏中了解线的变化，根据线随意变化，根据线随意变化产生的形状进行想象设计，添画上各种具象或抽象的形象。让学生在教学活动中体验学习美术的乐趣，尝试新的绘画方法。

一、我在教学活动中，首先是让学生看书（其实，我每上一次新课，都是要求同学们学会自学：细读有限的文字，看懂精彩的图片和作品），鼓励学生相互讨论，初步懂得什么是“绘画游戏”。

二、“线条”游戏，激发学生的学习的兴趣和热情。

《绘画游戏》这一课题他本身就能给孩子们好奇心，心里肯

定会自问：绘画还能做游戏？再加上我给学生创设了愉快而又新奇的学习氛围，孩子们兴奋不已，脸上都露出了喜悦，个个跃跃欲试，课堂生机勃勃。通过这次活动，我深深的看到，要上好一节课不但要深入研究教材，把握好教材的重难点，而且在教学方法上也要根据学生的. 年龄特来设计，从而充分地调动学生学习的兴趣，让兴趣成为学生自主学习的动力。同时，教师应具备随时调控课堂教学的应变能力，使教学更加灵活而有效。

### 三、引导学生观察讨论，添加形象，使画面生动有趣。

在画过线条之后，我把主动性交给学生，发挥学生自主学习能力，并通过多媒体引导欣赏作品，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，使学生的思维开拓，大胆想象，轻松的获取了美术知识。

课堂即将结束之前，我巡视了学生作品，感到骄傲的是，学生在添加时想象力丰富，作业生动形象、妙趣横生。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。在培养学生的创新精神和对生活的热情。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。

但是，高兴之余也感到有一点点不足，需要加以引导和开发：还有两三个学生，不是随意而画，而是有意向的画出了图形。这就没达到随意二画，在画中去发现之目的。

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

## 记一次游戏教学反思篇五

学习领域：造型·表现

教学课时：2课时

教学目的：

- 1、通过对弹涂孔版画的学习，激发学生热爱生活并感受这种版画产生的朦胧、丰富、特殊的美感。
- 2、使学生学习、掌握弹涂漏印的工艺知识及技法。
- 3、培养学生的整体设计能力。

教学重点：

学习弹涂孔版画技法知识。

教学难点：

弹涂的颜料水份、力度；

整理效果的把握。

教具准备：范画、弹涂孔版制作步骤范画、颜色、剪刀、裁纸刀、牙刷、卡纸等。

教学过程：

一、组织教学：检查学生用具准备情况。

二、导入新课（欣赏导入）

导言：“同学们，我们一起来欣赏《潮汕农家》（课本p28吗？”

提问：“这是一幅丝网版画，是最有代表性的孔版画之一，通过漏印的原理制作而成。它带给你怎样的感受？”

——宁静、祥和，洋溢着浓郁的乡土气息。

今天，我们就来学习如何制作一幅孔版画。

三、讲授新课

1、发挥学生的主动性。

提问：“请同学们看看书自学一下，这种孔版画怎样做？”

2、出示工具，讲解工具的作用。

那么什么叫漏印呢？（教师边讲解边演示制作过程）。

漏印：就是在纸板上设计出你所要表现的形象，然后剪去这个形象，使纸版呈镂空状，再用颜色涂在镂空位置的底纸上，就印出与版上一模一样的纹样来，这种方法叫漏印。

### 3、示范步骤方法。

(1) 在纸上画出图形，用刻刀阴刻；

(3) 揭开底版，作品完成。

### 四、作业步骤：

启发学生讲解制作过程。

提出：“同学们，想一想，来做的时候，第一步干什么？”

1、设计。2、制版。3、弹涂漏印。

在弹涂制作过程中，同学们要注意掌握颜料的水分，弹涂的力度，让画纸与弹涂的颜色搭配得更好看？（让学生充分发挥想象力、审美能力）。

### 五、学生作业：放轻音乐。

教师巡视指导。

### 六、讲评作业：

选取优秀作业，表扬较好表现了弹涂孔版画的作业。

### 七、师生总结：

谈谈创作弹涂孔版画的心得与体会。

本课同学们学会漏印的基本方法，这种方法运用广泛，生活中还有许多地方运用这种方法，希望同学们多去发现、去探索、体会生活的乐趣。

### 八、下课。

收拾用具，布置下节课任务。

## 记一次游戏教学反思篇六

《弹涂游戏》一课来说，其重点在于学习和掌握弹涂版画的表現方法，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，把本课设计成两课时的教学活动课。

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”。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，笔者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，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。

## 记一次游戏教学反思篇七

本课是学生在学习了用字母表示数和认识方程的基础上继续学习的。学生已经通过天平初步掌握了有关等式、方程的意义，而本课在这个基础上，再次利用学生在生活中所知事物——天平，深入了解等式的性质，并在理解的基础上来解简单的方程。

教材利用天平这一直观教具，让学生观察天平两侧都加上或减去相同的质量，天平仍然平衡，引导学生发现等式两边都加上（或减去）同一个数，等式仍然成立，从而达到让学生利用等式性质来解简单方程的目的。为今后运用方程解决简单的整数、小数、分数和百分数问题打下了坚实的基础，更使之与中学的移项解方程建立起联系。

本课为学生设计了一系列活动，如动手实践、自主探索、合作交流等，有效地引导学生主动地、富有个性地学习，让数学走进学生的生活。教学中，为了让学生理解等式的性质，懂得运用等式的性质来解决问题。我深入了解新教材的涵意——方程是一个一个等式，是一个数学模型，是抽象的，而天平是一个具体的东西，利用天平这样的事物原形来揭示等式的性质，把抽象的解方程的过程用形象化的方式表现出来，使学生更好的理解解方程的过程是一个等式的恒等变形。并站在“学生是学习的主人”和“教师是学习的组织者、引导者与合作者”的这一角度上，为学生创设学习此课的情境，提供动手操作、实践以及小组合作、讨论的机会。在教学的

整个过程中，重点突出了“等式”与“等式两边都加上或减去同一个数，等式仍然成立”这个规律，不断对孩子们进行潜移默化地渗透，促使学生们都能灵活地运用此规律来解方程。

在今后的教学中，我想，只有充分理解教材，并懂得为教学去创设合理情境，从新的理念、新的角度以及学生的角度去重新定位自己的教学模式，才能真正体现课改精神——“人人学有价值的数学，人人都能获得必须的数学；不同的人人在数学上得到不同的发展。”

## 记一次游戏教学反思篇八

《摸球游戏》是北师大版三年级上册第八单元“可能性”第一课时的教学内容，是在学生初步感知事件发生的确定性和不确定性的基础上进行教学的。旨在让学生了解事件发生的可能性有大有小，知道可能性的大小与数量的多少有关，并能用语言进行描述。

利用有趣的游戏导入，既可以激发学生学习兴趣，促进学生对新课内容产生强烈的求知欲望，同时也能加深对以前所学知识的理解和巩固。更重要的是营造了一个宽松、民主、和谐的学习氛围，有利于学生积极主动地参与课堂教学，迅速集中注意力，充分发挥了学生的主体能动性。

教学中我设计了现场抽奖活动、帮神秘朋友设计放球游戏、让学生用“一定”、“经常”、“偶尔”、“不可能”等词语描述生活中一些现象。如，练习设计中的填空题和判断题、帮张阿姨分析她买的奖票是否能中奖等，都是围绕日常生活中事件发生的确定性、不确定性及可能性大小来练习的，既巩固了本节课所学知识，又将知识学习的终极点延伸到生活中，同时也整合了课程资源。

“教学过程中，我组织每个学生参与到摸球游戏中去，让他

们亲历知识探索的过程，理解事件发生的可能性有大有小，可能性的大小与数量有关，有些事件是不可能发生的。如在装有9个黄球和1个白球的盒子里摸出黄球的可能性大，摸出白球的可能性小，不可能摸出一个红球。渗透”生活中还有形形色色的. 骗术存在，有些事件的发生只是偶然现象，一定要冷静分析，正确判断。”以此为契机对学生进行正确的人生观、价值观的教育。

玩是孩子们的天性。我抓住孩子爱玩的心理。上课伊始，先进行摸球有奖游戏，学生的学习积极性一下子被调动起来了，因此分组合作学习进行得非常顺利。好奇心驱使他们认真摸球，积极思考，踊跃发言，通过自己的努力验证大家的猜测，体验到了成功的喜悦。当孩子们有些疲倦时，我顺势开展了一个班级抽奖活动——让同学们把写有自己学号的纸条放进盒子里，邀请一位听课老师从中抽出一名幸运之星。同学们更加兴奋了，纷纷猜测会抽到谁，课堂进入了高潮。这样的设计既达到了放松的目的，又将巩固训练落实到位，学生在玩中学，学中悟，悟中得。

## 记一次游戏教学反思篇九

本节课是八年级的一堂篮球游戏课，通过篮球游戏培养学生对玩篮球的兴趣。在这堂课中我设计了两个游戏，一个是拍球游戏，通过游戏要求“怎样玩大家才高兴？”培养学生与同学合作、分享的意识。第二个游戏是过跨下传球接力比赛，通过这个游戏，培养学生团结合作精神。同时，在两个游戏中多次让学生先商量再游戏、讨论经验等。培养学生自主探究的能力。在拍球游戏中，我提出了“怎样玩大家都高兴？”的要求让学生进行拍球练习，但在实际上课过程中还是出现了有些组玩的并不是很开心，甚至出现了一些厌玩的。在这时我及时的进行了调整，了解了这些组不开心原因后，鸣哨让同学们都停下，重申了今天游戏的要求，然后让学生说说看，怎样玩才高兴，怎样玩又不高兴了。经过讨论后让同学再商量继续玩，从而重点教育了学生玩时与他人分享的。

精神。但是，这节课还有许多地方是值得商讨的，也希望自己能在他人的指导下不断的进步。