

最新中班游戏教学反思及评价(精选7篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

中班游戏教学反思及评价篇一

在教学中，虽然也经常使用体育游戏教学，但有时结合主教材时常感觉到游戏内容有点匮乏，好象没有好的游戏可供选用。最近通过学习后，心里豁然开朗，不是游戏内容匮乏，是因为我们不够投入，是我们教师没有根据具体的实际开动我们的脑筋，在教学中只要教师能充分地调动全体学生的积极性、创造性，师生一同去创新发展新游戏，才能丰富体育教学的内容，很好的开启学生的思维、创造力，提高他们的主动参与意识。

在教学中不断变换练习方法，不仅可以很好地激发学生的兴趣，更主要的是挖掘学生的创新能力，让他们对游戏提出更合理的建议和游戏方法，这样实施起来就非常的顺利。比如我们在上“贴膏药”的游戏时，一般都是两个人一组，从前面贴上，我在教学时，发现学生多的情况下，可以三个人一组，从后面贴，中间的同学跑，这样就能发展学生的反应能力。

在实施游戏练习时，除了要提高游戏的趣味性，一定还要教育学生遵守游戏的规则，即游戏的奖惩一定要执行好，教育学生要相互监督好，体现“公平、公正”的原则，以保证学生在愉悦之中，身体素质和运动能力同时得到提高。这点尤其重要，一个游戏有奖有惩，学生玩起来才有积极性。

在游戏练习时，教师加入到学生当中去，就是他们中的一员，

就能明显感觉到多数同学的积极性被调动起来，他们相互协作，配合的更加紧密。因此，我觉得体育游戏的教学不仅需要老师的精心组织和指导，需要学生的积极参与，而且更需要教师的直接加入和学生一同做游戏。教师与学生共同参与，同甘（奖）共苦（罚），这样不仅能调动学生参与的积极性，激发学生的练习兴趣，而且教师在参与过程中可以更好地体验游戏的是否合理性，从而更好地与学生一同修正游戏，使游戏更加符合学生的生理心理特点，确保体育教学的健康有序进行。

中班游戏教学反思及评价篇二

《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表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、 师示范画细线引导学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？师引导学生说出方法，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？

中班游戏教学反思及评价篇三

《游戏公平吗》选自义务教育课程标准实验教科书《数学》（北师大版）四年级下册第六单元，本节是对上册中必然事件、不可能事件和不确定事件的进一步理解，并且通过经历猜测、试验、分析试验结果、验证等活动，让学生从中了解必然事件、不可能事件和不确定事件发生的可能性大小。

一、“游戏”公平，游戏的趣味性。这节课的教学内容，是探求游戏中的数学问题——公平性（可能性）问题。我在课堂中精心设计游戏，让孩子在活泼生动的游戏中发现数学问题。因此，在教学设计中，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；让学生主动寻找选择操作者的公平方法；以确定硬币的正反面的游戏，让学生通过抛瓶盖的游戏来进行实践验证；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，在游戏中学习。

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”，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，培养学生在实践活动中的分析问题、解决问题的能力非常必要，因此，我把课堂教学目标的外延扩大，在教学设计中没有拘泥于传统教学，特别重视解决问题的教学这一细节，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，有助于培养学生解决问题的能力。

中班游戏教学反思及评价篇四

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！

中班游戏教学反思及评价篇五

孔子曰：知之者不如好知者，好知者不如乐知者。在课堂导入环节中，我以生动的卡通人物米老鼠在迪士尼玩抽奖活动和“师摸生猜”的摸球游戏，很容易就达到师生互动，从而调动学生的学习兴趣和。在玩中教会学生用“一定”“不可能”“可能”来描述事件发生的确定性和不确定性。这一活动唤起了学生对旧知的记忆，为新知做好铺垫，起到“引路导航”的作用。

对儿童来说，概率实验是很有吸引力的，动手集体数据的过

兴趣的，是枯燥乏味而又令人厌烦的。在体育课中只要你稍加留意就会发现有些学生“无精打采”。他们的“无精打采”也正是因为体育课的枯燥乏味，机械的反复练习。这时，我们只要多费心思尽量用游戏的手段来提高兴趣，使课变得生动多姿，学生听起来就会有滋有味，动起来也会生龙活虎。

游戏比赛在小学体育教材中占有相当的份量，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怯场心理而退出比赛。

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，批评有碍团结的现象。

体育教学是双向多边，复杂的活动。体育教师掌握着教学方向、进度和内容。在体育课中即使有丰富有趣的游戏，教师不参与活动，只是让学生活动，这样的游戏毫无生机，学生玩一会儿就毫无兴趣，我就经常和孩子们一起活动，效果非常理想。因此，师生共同参与活动，是学生快乐上好课的桥梁。传统的体育理论认为师生之间是命令与服从。教师神情严肃，不容质疑。这样学生言听计从，根本就谈不上快乐而言，快乐体育就是要建立师生之间和谐协调平等的关系。

中班游戏教学反思及评价篇七

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。