

奖学金基金会成立 校友成立基金会的倡议书(实用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。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

绘画游戏教学反思美术篇一

在上三年级投掷课时，我让学生通过投轻物、打活动目标、比赛与练习相结合、看谁投得远的反复练习，提高了同学们对投掷的积极兴趣，以直接兴趣为动力，情趣特点真实地决定了学生学习和练习的效果。在课堂上，我还让学生用自制的投掷物进行练习，个个生龙活虎，尽情玩耍，学生们如此的兴奋出乎我的意料。在课后我深受启发，要是在体育课中，我们能多采用一些我们日常生活中常见的、简易的器材，自己创编些新游戏。我相信，课堂一定更加精彩。通过到其他学校听课和在网上看教学视频，我个人认为给低年级学生上体育课时应注意以下几点：

- 1、小学生的身体素质决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。小学生正处于身体发育阶段，其骨骼硬度小，韧性大，易弯曲变形；肌肉力量小，耐力差；心率快，肺活量小，负氧能力差，易疲劳。这些都表明小学生的运动负荷不能过大，运动时间不宜过长，否则，非但起不到通过上体育课来强身健体的作用，反而会给身体健康造成影响。因此，在体育教学中，把“教”与“玩”有机结合，使小学生在上体育课过程中有张有弛，无疑是必要的。

- 2、小学生的接受能力决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。尤其是低年级的小学生，理解能力和应用

能力都比较差，在体育教学过程中，我们常常会遇到教师讲的头头是道，学生却似懂非懂的情况，这就说明体育教学只强调“教”是不够的，还必须同“玩”结合起来，通过投得准、掷得远、打活动目标等趣味活动来启发学生理解教学内容，达到潜移默化的效果。

3、小学生的成才需求决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。体育教学的目的在于育人，即为社会主义事业培养体格健全的合格人才，这就要求在体育教学中应体现出能够开发学生的智力、发展学生的个性、增强学生的体质和培养学生的思想品德。要达到这一目的，需要教师的精心教导和学生的自我锻炼。“教”，可以使明确体育课的目的、原则、方法。“玩”，则可以促进学生消化理解教学内容，增强实践能力，同时，通过有目的的“玩”，还可以发挥学生的潜能，发展其个性，增强其创造能力。

出现一味追求投准而忽略了肩上屈肘和用力挥臂的动作技术的现象。但通过小组的交流合作以及适时恰当的点评与指导，学生在活动中也能初步认识了正确的投掷技术，达到了预期的教学目标。我觉得，做一名好的体育教师，在今后其他体育项目的教育中能更好的运用好“教”与“玩”，得花更大的精力去思考。

绘画游戏教学反思美术篇二

走是人们在日常生活、学习、劳动和各种体育运动中表现出的最基本的活动能力，它是各项运动的基础。走常以游戏的形式给儿童带来许多乐趣，由于二年级小学生正处在长身体时期，身体尚未定型，发育尚未完善，心理尚未成熟。因此，本课结合儿童的身心，从内容和形式上设计出了具有多样性、趣味性、竞争性和娱乐性，并能为儿童提供展示自我的条件和机会，不仅使儿童身体得到发展，而且在心理的需求上也得到了满足。

通过走与游戏的教学，使学生掌握走的基本方法，培养学生身体的正确姿势，形成良好的身体形态，发展身体素质和走的基本活动能力，并在走的游戏体验参加体育活动的乐趣，促使儿童身心全面发展。

注重引导，启发学生的思维，以情景音乐调动学生的积极性，采取发现，体验的教学方法。从学生的兴趣出发，引导学生充分利用场地和器材，运用手上的器材达到锻炼身体的目的，利用器材进行学习奔走的技术和方法。

（一）在走与游戏的教学中，通过体验学习，使学生掌握走的基本方法。

（二）在走与游戏教学中，发展学生走的能力，发展速度、灵敏、协调和一般耐力素质，醋劲身体各系统、器官功能和下肢力量的发展。

（三）采用多样化、兴趣化、儿童化、游戏化的教学组织、方法和手段，调动学生各种积极因素，使学生学得生动活泼、积极主动、充满自信，培养良好的心理素质。

（四）培养学生勇敢、顽强、克服困难、坚忍不拔、吃苦耐劳的意志品质，团结协作、友好交往的集体意识与行为，以及奋力拼搏和竞争进取的精神。

绘画游戏教学反思美术篇三

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。

绘画游戏教学反思美术篇四

《猜数游戏》是小学一年级数学上学期第三部分《加减法》的内容，这一课是在学生理解加减法的意义和5以内的加减法的基础上学习的。

本节课的教学目标为：

- 1、通过观察和操作等学习活动，使学生进一步理解加减法的意义，并正确计算得数是6、7的加法以及相应的减法。
- 2、能运用所学的知识解决简单的实际问题。
- 3、在生动活泼的情境和游戏中，激发学生的学习兴趣，培养合作意识和主动探索精神。

学生在幼儿园对6和7的加减法已有了初步的认识，为尊重学生的认知规律和已有经验，在进行教学设计时，我主要为学生提供知识形成过程的情境和机会，使学生通过观察、操作、猜测、验证等多种学习方式获得对6、7加减法的全面认识，让学生在数学活动中获得成功的体验，初步建立学好数学的自信心。

根据一年级的学生比较爱玩好动的年龄特点，在课一开始，我用教学生玩新游戏引入，引起学生的学习兴趣，将他们的注意力吸引到课堂上来。在玩猜数游戏的过程里，我先告诉学生我一共有几颗豆子，然后告诉他们左手有几个，让学生猜右手有几个，这样反复进行几次，学生就在“猜”中逐步掌握了数的分解和组成以及加、减法。这种潜移默化的数学知识的习得比重复的训练与单纯的讲授效率更高，学生也能够在一个更加愉悦轻松的课堂氛围中学习。

接着我借助教材上“小老鼠运土豆”的插图，让学生根据这幅图编一个故事。在学生开始编故事之前，我明确的提出了要求：编好故事之后把算式写在练习本上，到讲台给大家展示的时候也要讲算式写在黑板上，同时解释算式的含义。在设计这个活动时，我考虑到了一年级学生在语言组织和理解教师意图上的不足，我先给学生讲了一个故事，我的故事讲得很简洁，讲完之后，我写出了算式，解释了算式的含义。这样学生很自然地就明白了他们要如何去做。接下来我给每个学生5分钟的时间编故事。在编故事的过程中，我发现大部分学生在专注的思考，一小部分学生在做书上的练习，似乎

对编故事不太感兴趣。因此，我采取了语言激励的方法，“看看谁的小脑袋转得最快”，“这样我们就有属于我们自己的故事了”，“看看谁是我们班的故事大王”等等语言，这些激励性的语言很有效果，每个学生都开始认真思考自己的故事，同时写出了自己的算式。在展示环节中，我发现每个学生都兴致勃勃，认真倾听别的小朋友讲故事，也勇敢的走上讲台分享他们的故事。

最后一个环节，我设计了一个拍手游戏，采取“我拍几，你拍几”的方式，让学生在动一动中巩固这节课所学的内容。在拍手游戏中，我发现学生拍手回答的速度与准确率已经比学生玩猜数游戏时快了很多，这说明学生已经掌握了6和7的加减法，达成了这节课的知识与技能目标。

本课的设计我最满意的是第二个环节，这一环节的设计克服了学生注意力难以长时间集中的不足，让学生充分展示自我，使学生真正成为学习的主人。我也在这一环节中发现了很多有潜力的小人才，许多不常举手的同学在这节课表现得十分活跃，这充分说明好的教学设计是吸引学生的关键。

绘画游戏教学反思美术篇五

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。

绘画游戏教学反思美术篇六

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积极性。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，动手集体数据的过程常常体现为令人愉快的游戏。学生通过自己的实验，在亲历、体验的过程中感悟、体会到事情发生的可能性的。合作学习的形式既能发挥集体的智慧，又能展示个人多方面的才能。此环节通过学生的合作学习，使他们体会与他人交流的快乐，同时促使学生个人完善与发展。

在学生初步体会了事情发生的可能性之后，再让学生进行摸三种颜色的球的游戏，这样既帮助学生进一步体会到可能性的几种情况，又激发了学生学习数学知识的浓厚兴趣。

为了提高同学们的课堂积极性，在这环节我联系《幸运52》的电视节目带入课堂，将学生喜爱的电视节目情境引入课堂，激发学生的学习热情和参与热情，让学生在玩中学，学中悟。使学生玩游戏的同时巩固了所学的知识，进一步体验数学知识与生活的联系。

最后让同学们用“可能”、“一定”、“不可能”等词联系生活说一说，充分体现学习与实践应用相结合。前面的活动都是请学生猜、摸、试，这一活动发挥学生的自主性与合作精神，群策群力，应用所学知识设计转盘，进行逆向思考巩固知识。了解身边一些事情发生的可能性，能够让学生进一步感受和体验数学知识与生活的联系。

绘画游戏教学反思美术篇七

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！

绘画游戏教学反思美术篇八

在这一节课的教学中充分让学生经历事件发生的可能性大、小的探索过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，体会事件发生的可能性是有大有小的，初步感受随机现象的统计规律性。同时让学生明白随机观念不是一次就能形成的，也不是一次两次的试验就能形成的。

在这一节课的教学中有很多问题没有注意到，一是班级大学生多，不是每个人都有机会上台摸球。导致了下面的同学在哪里说话争吵，课堂杂乱。

二是在教学中只用了学生去摸去猜，这样教学方法单一，学生学习兴趣不高，特别是在填表和做想一想时，学生更是独立思考能力差，不愿意动脑。在练习题中看下面的那些城市会下雪的教学中，存在的问题更多，学生对城市地理位置不太明白，在教学中教授者也没用考虑到，导致了学生完全都在那里猜想。

如果我能出示一份这些城市的10. 11. 12月份的气温或者是天气情况情境图这样就能很好，很直观的进行教学，及培养学生的观察与总结能力，也加强了学生的理解。

绘画游戏教学反思美术篇九

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。

体育课不应该是简单的跑跳投或者是其他枯燥无味的练习。而应该是根据儿童的生理特点和心理特点，在课堂当中穿插游戏，是学生在玩中学，学中玩。因为游戏能激发他们的学习兴趣。如果体育课的教学机械而无生命力的话，学生是不会感兴趣的，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。