

2023年趣味游乐园教学反思美术 趣味数学教学反思(精选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。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

趣味游乐园教学反思美术篇一

数学的思想方法是数学的灵魂。本课安排“植树问题”的目的就是向学生渗透复杂问题从简单入手的思想。

植树问题教学侧重点：在解决植树问题的过程中，向学生渗透一种在数学学习上、研究问题上都很重要的数学思想方法——化归思想，同时使学生感悟到应用数学模型解题所带来的便利。本课的教学，并非只是让学生会熟练解决与植树问题相类似的实际问题，而是把解决植树问题作为渗透数学思想方法的一个学习支点。

通过教学，不仅是向学生渗透某种数学思想方法，而且借助内容的教学发展学生的思维，提高学生一定的思维能力。

教材用四幅图来呈现学生探索解决问题的讨论过程。首先由一个男孩说出学生们可能会想到的答案：“ $100 \div 5 = 20$ ，所以要准备20棵树苗。来引发学生思考。接下来呈现了解决问题常用的方法——从简单的情况入手解决复杂的问题。这里采用的是画线段图的方式，让学生看到把一条线段平均分成4段，加上两个端点，一共有5个点，也就是要栽5棵树。使学生发现植树时准备树苗的问题并不能简单的用除法来解决。紧接着提出问题：“你能找出什么规律？”启发学生透过现象发现规律，也就是栽树的棵数要比间隔数多1。

最后教材要求应用发现的规律来解决前面的植树问题：100米长的小路，按5米可以平均分成20段，也就是共有20个间隔，而栽树的棵数比间隔数多1，因此一共要准备21棵树苗。这样就把整个分析、思考、解决问题的全过程展示出来，让学生经历这个过程并从中学习一些解决问题的方法和策略。即遇到问题时，可以先给出一个猜测，要判断这个猜测对不对，可以用比较简单的例子来验证，并且可以从简单的事例中发现规律，然后应用找到的规律来解决原来的问题。

趣味游乐园教学反思美术篇二

《新纲要》中指出：教育内容的选择既贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物，又有助于拓展幼儿的经验和视野。还指出：在艺术活动中引导幼儿利用身边的物品或废旧材料制作玩具、手工艺品等来美化自己的生活或开展其他活动。本学期在蹲点活动中，我选择了一堂中班综合《木偶娃娃》，我们知道火柴是日常生活中很常见的物品，也是小朋友很喜欢玩的东西，本次活动就是利用身边的非常熟悉的火柴来拼摆小人，表现各种不同的身体动作，让幼儿在操作活动中体验到用火柴棒拼小人的乐趣。

活动一开始，教师操纵木偶娃娃，引起幼儿的观察兴趣，充分激发了幼儿参与活动的兴趣，注意力较集中。然后让幼儿讨论还可以用什么方法记录？引导幼儿用火柴棒来记录，这样更激发了参与活动的强烈欲望。在第二环节中，让幼儿观看老师是怎么记录的？幼儿都看得很仔细，用一个圆形、五根火柴棒就能拼出一个小人，他们觉得非常有趣。在示范时，我用儿歌形式边念儿歌边操作，特别是在操作到关节的地方讲得非常清楚，用火柴棒可以折一折，如，手或脚可以弯曲。再让孩子们一起来拼摆小人，幼儿都拼得非常好。但是，由于我在示范时，要求没有讲清楚，导致大多孩子忘记了没有去记录，只对拼摆活动非常感兴趣，我就让孩子把拼好的马上记录下来，到这时再讲，效果不是很好。最后，在欣赏作品时，要把记录纸展示的，将幼儿拼出的不同动作编到儿歌

里，供幼儿欣赏，孩子能展示的作品不够丰富。

整个活动过程孩子的兴趣较高，都能积极地投入到活动中，能在轻松愉快的气氛中操作、学习，能用火柴棒表现各种不同的身体动作，体验用火柴棒拼人体造型的乐趣，从而获取多方面的新知识。

趣味游乐园教学反思美术篇三

教学内容：

神奇的扑克

教学内容：

在学生初步了解，年月日、季度的概念后，寻找历法与扑克之间的关系。

教学目标：

1、通过对

2、调动学生丰富的联想，养成一种思考的习惯。

教学重难点：

教学过程：

一、谈话引入

师：同学们，这个你们一定见过吧！这是我們生活中比较常见的

生：……

(教师补充，引发学生的好奇心。)

师：

生：……

二、新课

1、桃、心、梅、方4种花色可以代表一年四季春、夏、秋、冬

2、大王=太阳小王=月亮红=白天黑=夜晚

4、所有牌的和+小王=平年的天数

所有牌的和+小王+大王=闰年的天数

5、扑克中的k□q□j共有12张， $3 \times 4 = 12$ ，表示一年有12个月。

6、 $365 \div 7 \approx 52$ 一年有52个星期。54张牌中除去大王、小王有52张是正牌，表示一年有52个星期。

7、一种花色的和=一个季度的天数。一种花色有13张牌=一个季度有13个星期

三、小结

生活中有很多的数学，他每时每刻都在我们的身边出现，只是我们大家没有注意到。请大家都要学会留心观察，做生活的有心人。

趣味游乐园教学反思美术篇四

五年级美术课《趣味文字》一课是选自人民教育出版社出版

的小学美术教材上册，对于五年级的学生来说，他们会设计字体的骨架，添加双线等基本的方法。因此，这节课关键是让学生在教学活动的过程中发现变形美术字的特点，掌握规律，学会设计的方法。

在教学中我设计了解决教学重点的关键环节是观察教师板演美术字的书写变化步骤，让学生在观察、活动——探索的过程中学会设计的方法。在教学过程中，我注重与学生之间的交流，通过生活中实例的再现，让学生接近生活，表现生活，运用图片为学生感受美、体验美、评价美与合作交流提供机会。

学生观察教师的书写，通过提问、演示的方式来解决书写美术字最关键的问题是对基本笔画的加工变化，然后通过观察和比较让学生应用已有知识和经验来解决问题，这是一个利用旧知同化新知的过程。

其次，学生在自主探究尝试过程中，我及时地参与、引导学生对尝试的设计作深入探究，充分体验探究的乐趣，感受美术字的乐趣。

另外，我通过课题的示范，不经意间展示了美术字的魅力，还有一些美的示范和作品欣赏，对于学生来说是很有启发的，教学的探索是无止境的，所以最后还对此课做了拓展，通过欣赏，让学生开阔思路，领悟到表现趣味文字的多种手法。

此节课很好的完成了教学目标，对重难点把握较好，对于本课知识如何在实际生活中加以运用，让学生学有所用，提供必要的展示机会来激发学生的学习欲望是值得我思考的。本节课中前一次作业的完成达到百分之九十九，最后作业的完成达到要求的有百分之八十五，百分之十不够完整，百分之五没有达到要求。作业展示的形式有待于改变。

趣味游乐园教学反思美术篇五

一、合理运用操作实验和游戏，帮助学生区分易混淆的数学概念

教师教学艺术的高低直接决定了学生数学学习兴趣的高低，同时也是课堂教学目的能否顺利实现的关键因素。因此，教师在课堂教学时必须采用多样化的教学手段，增强初中生的自主思考和练习时间，从而帮助初中生赶走视觉疲劳，提高课堂注意力。这样的教学手段包括：讨论法、辩论会、讲授法、课堂小游戏和操作实验等，当然最直接、最有效的还属课堂操作实验和游戏。例如，在学习“平面图形的种类划分”时，很多初中生容易混淆一些图形的概念，即使教师多次讲授，还是很难达到预想的教学效果。这时教师就可以通过设置趣味性的课堂小游戏来帮助学生区分和记忆平面图形的概念。教师可以事先准备好各种类型的平面图形卡片，如三角形和四边形。然后将这些卡片发给学生，并要求他们找出同类型的图片。通过这个游戏可以发现，很多中学生容易将等腰三角形和等边三角形混淆，对于什么是直角三角形、什么是锐角三角形也区分得不是特别清楚。针对这一情况，教师就可以将易混淆的图形的特征和区分方法教给学生。通过开展这样的趣味性课堂教学游戏，一方面有效地活跃了课堂气氛，另一方面也帮助初中生弄清楚了易混淆的数学概念，加深了他们对数学知识的理解和记忆，对激发初中生学习数学的兴趣大有裨益。

二、结合图形与类比方法，降低初中数学的学习难度

在初一的数学教材中，有很多知识点都是非常关键的内容。只有学好了这些重点章节，才能为以后的数学学习打下坚实的基础。因此，教师在教学时应该采取结合图形与类比的方法，帮助初中生扫清学习障碍，并在长期的初中数学学习中保持高昂的学习兴趣。例如，在学习有理数的乘法时，由于有理数的概念与初中生的实际生活偏离较大，因此学习起来

比较困难。所以，教师进行课堂教学时应该从数形结合的角度出发，将有理数乘法的运算法则深入浅出地教给初中生。为了便于学生理解，教师可以制作几幅图画，将 3×5 和 $3 \times (-5)$ 放在一起进行比较，并利用数轴的方向来区分有理数的正负。如果把“乘以5”看作是沿数轴的原方向运动五次，那么同理，就可以把“乘以(-5)”看作是沿数轴的反方向运动五次。以此类推，就可以帮助学生形象、生动地归纳出有理数的乘法法则。通过结合图形的方法，可以帮助学生更好地抓住关键知识点；通过类比的方法，可以降低数学学习的难度，帮助学生扫清学习障碍，进而让他们在长期的数学学习中始终保持高昂的学习兴趣。

三、借助多媒体教学手段，培育学生学习新知识的能力

在初中数学的教学过程中，借助多媒体教学手段可以图文并茂、形象直观地将数学概念与知识呈现给学生，将初中生的感官积极调动起来，进而激发初中生的学习兴趣，使课堂教学收获事半功倍的效果。例如，教师在课堂上讲解“二次函数的图形与性质”这一节内容时，由于二次函数的图象形状是一条“光滑”的抛物线，但是对于“光滑”这一概念，初中生不仅难于理解，而且也很难将其画好，所以教师在教学演示时就可以充分利用多媒体教学手段，动态地演示由孤立的点到连续的点再到连接成光滑的抛物线的整个过程。通过这样的演示，既让初中生的大脑中形成了抛物线的具象，又加深了他们对二次函数概念的理解。与此同时，通过对多媒体的利用，还可以让初中生在屏幕上看到，随着自变量 x 的连续变化，函数值 y 所产生的一系列连续变化，最终得到精确的、完整的二次函数图象。借助多媒体手段，可以将数学概念生动、直观地呈现出来，这样理想的教学效果绝不是一支粉笔加一块黑板所能达到的。多媒体教学手段的利用不仅可以帮助初中生更轻松、更愉快的学习，在课堂上营造生动活泼的学习氛围，而且还方便学生对数学知识的整个发生、发展过程进行理解，将抽象的数学概念具体化，将静止的数学问题动态化，将复杂的数学疑难点简单化，增强初中生的自主学

习能力。此外，还有利于初中生发散性思维能力的培养和锻炼。古代著名的教育家孔子曾说：“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”教师在课堂教学时，可以通过合理运用操作实验和游戏、图形结合与类比方法以及多媒体教学手段来增加初中数学教学的趣味性，进而让初中生在数学学习中始终保持高昂的学习兴趣，让课堂教学质量得以提高。