

2023年中班科学光与影的游戏教案反思(通用6篇)

作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

中班科学光与影的游戏教案反思篇一

本课通过水墨手段、认识线，用线去自由涂抹，尝试造型，感受笔墨，在水墨空间里游戏和活动，是富有生命力的课程，树立起学生的表现和尝试意识，让学生在水墨的线条、块面中自由地散步，感悟水墨的浓淡干湿和曲直粗细，抒发自己快乐和愉悦的心情。因此在课的一开始我就用毛笔蘸水墨进行简单涂抹，让学生感悟：所画的效果和所用的工具和平时的绘画有什么不同之处。

接着让学生自己去尝试、去感受水墨的变化，体会其中的乐趣。从而引申到对文房四宝的认识和看法，然后有教师进行总结，进一步介绍笔墨纸砚并用实物展示。自然而然的去欣赏书上的学生作品，体会线条的各种变化和作品表达的意境和情趣，并欣赏课件中的水墨作品，教师引导学生感受墨色的丰富变化。

然后让学生自己反复尝试和体验笔墨，使抽象化的线条富于情感，通过水墨线条，我们可以表现植物、动物、人物等自然界中所有的事物，尝试通过点线面大胆地自由联想，添画成图。对于学生审美能力的培养和自由创造能力的发展有着积极的建构意义。最后我用语言表述，学生尝试用水墨线条表达，培养学生对水墨线条的感受力。画好后让学生对自己的作品进行评价，并互相欣赏。

中班科学光与影的游戏教案反思篇二

平时，我们经常开展猜谜活动，幼儿对猜谜游戏很感兴趣。如何巧妙地将猜谜和歌曲融为一体，是我一直思考的问题。在思考中，我很自然地想到动物猜谜的音乐活动，于是我就选择并设计了本活动——动物猜谜歌。它既能丰富幼儿说唱、问答歌曲的知识，又能从中体验到语言艺术的精妙。

活动选自福建省新编教材，此活动将民间游戏——猜谜和音乐说唱形式融为一体，既传承了旧的活动形式，又保持了趣味性，有效地发挥幼儿的创造性。

在活动前我先让孩子回家和爸爸妈妈一起准备了2个动物的谜语，要求谜语一定要体现动物的特征，在活动中教师与幼儿共同创设“森林动物王国”的活动环境，当幼儿随着美妙的音乐融入其中时，激发了孩子参与活动的热情。在活动中，幼儿积极主动地参与，以说、唱、问、答的方式与教师、小伙伴一同游戏，依据已掌握的节奏，模仿或自由地表演小动物。这对教师也提出了要求，本活动是第一课时，所以幼儿在创编时不是很熟练，有必要进行第二课时，在第一课时掌握歌曲节奏的基础上进行创编，效果会更好。也可将主题扩展至其他类别，如：人物、植物、水果等，对拓宽幼儿的创造性思维会更理想。若将民间游戏纳入活动（如：以猜拳的游戏形式边问边答），更能增加活动的趣味性，持续参加活动的热情。

中班科学光与影的游戏教案反思篇三

新的课程改革要求教学观念不断更新，面对低年级教材，我们更应该注重用什么样的创新教学手段。在美术活动中，低年级学生的兴趣激发和创造性思维的开发非常重要。

本课是二年级教材中一节造型与表现的类型课，主要是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想象力。

在开始上课的时候，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，学生随意画一条线，音乐停后，师生欣赏自己的作品——看上去乱乱的线条，彼此谈感受，孩子们兴奋不已，不知从和谈起，我告诉他们我能将这乱乱的线变成美丽的画面，顿时，孩子们的兴趣十足……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，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。

最后，学生在添加时想象力丰富，作业生动形象、妙趣横生，课堂效果很好。

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。

中班科学光与影的游戏教案反思篇四

本节课的主要教学目标是引导学生寻找色彩，认识色彩，表现色彩。体验不同色彩所表达的不同感觉。下面我们来看看《色彩游戏广场》的教学反思，欢迎阅读借鉴。

本课我设计了四个展馆，“色彩知识馆”、“色彩游戏馆”、“色彩图书馆”、“色彩展览馆”。每个展馆都有丰富的内容，学生们都兴趣盎然。这一课在做做、玩玩、说说、画画中结束了，时间好象过得特别快，大家都有意犹未尽的感觉。

爱因斯坦说过：“我认为，对一切来说，只有热爱才是最好的教师，它远远超过责任感。”于是我在四个展馆中都注重教学“趣味化”的设计。例如在色彩知识馆中就以魔术“变变变”的方式把色彩知识传授于游戏之中，本来很枯燥的色彩知识变成了一种乐趣。符合学生的心理特征，提高了学生的学习兴趣，增强了课堂效果。在色彩图书馆中让学生体会了关于色彩的故事，诗歌、绘画，这些丰富的课堂内容并让学生领悟到，颜色在我们的生活和情感领域里发挥着不可替代的作用。

加强了学生探究式学习的培养。在色彩知识馆中我让学生自由用桌子上的三原色两两相加，通过记录得出红色+黄色=橙色，红色+蓝色=紫色，蓝色+黄色=绿色，这三个公式。为了让学生明白红、黄、蓝三色是不可调配的，又让学生继续用桌上所有的颜色进行调配，得出结论。培养了学生创新精神和自主探究解决问题的能力。让学生在实践中求知，在实践中创造。给学生提供自我发展的舞台。

中班科学光与影的游戏教案反思篇五

根据教学计划要求，本周科学内容有个小制作《自制连通器》，为了体现人人参与的原则，我在上周五就发了个通知条到每个家长手中，让他们给自己的孩子带两个透明的一次

性塑料杯和一根吸管来园。周一早上，家长们陆陆续续领着孩子来交材料，一会儿杯子就垒了高高的几摞。

上课时，我讲完了制作过程就该孩子们自己操作了，当值日生把几摞杯子发完后，还有七个孩子没有杯子，经过调查是因为几个小朋友忘记带了。看着那几个没有完成任务而失落的孩子，我不忍心批评他们，因为我知道这是家长的失误，毕竟孩子还太小，于是，我采取了合作游戏的形式，让每个孩子都能快乐参与。

制作的过程看似简单但对于孩子而言有一定的难度，特别是用铁钉在杯子上戳洞：力气小了戳不破，力气大了洞口太大容易漏水，操作不当甚至容易戳到手指。根据这种情况，我让一些动手能力稍弱的孩子主动送一个杯子给没带杯子的孩子，让他们两人合作完成一个连通器，这样自己杯子里的水就可以流到另一个杯子里了。

看着一个个连通器里流动的清水，孩子们欢呼着、高兴地蹦着……

中班科学光与影的游戏教案反思篇六

“口语交际”课主要是培养学生具有日常的口语交际能力，在各种交际活动中，学会倾听、表达与交流，学会交往，发展合作精神。所以在本节课中，我就以“唤醒学生学习智慧，发展口语交际能力”为教学主线。创设了多种情境，为学生搭建平台，提供表现的机会，在平等、关爱、鼓励中，有效地培养学生的口语交际能力、正确的交际态度和良好的语言习惯。

语文课程标准提倡学生多识字，多阅读，而“识字”教学要在情景中识字，在生活中识字，利用学生已有的生活经验，用自己喜欢的方式识字。我在这节“口语交际”课上进行了“识字”教学的尝试。上《猜谜游戏》一课时，我首先让

学生提前去找一些谜语读、背，或者在家长的帮助下抄写下来。学生在收集谜语的过程中会积极主动地解决遇到的生字。上课时，在调动学生积极猜谜语的兴趣时，我不是一味的把自己收集到的谜语说给学生猜，说了几则谜语，学生猜到后，兴趣已经高涨起来，我就出示几则谜语让学生自己读、自己猜，而且提示他们遇到不认识的字要想办法解决。这也是一个识字教学的过程。

学生入学前，脑子里已经储备了许多知识，我们要充分利用他们已有的知识，激励他们不断地发现和创造。课堂中让学生利用已有的知识编字谜，有的学生就编出了简单易懂的字谜。这样，不仅使学生的思维和语言表达能力得到了有效的发展与锻炼，而且在学生的眼中，汉字不再是单调的笔画组合，而是一个个生动活泼的个体，里边还有各不相同的故事。识字不再是死记硬背的枯燥过程，而是充满情趣的游戏。孩子们会真切地感受到学习汉字的乐趣。

当然，本节课中也存在着不足的地方。课堂气氛虽然十分活跃，但个别学生的注意力没有集中起来。在编谜语这个教学环节，虽然学生的表达欲望积极主动，但是由于学生的年龄小、知识面窄，在表达时，有些学生表达的内容不够准确，今后应加强培养学生的阅读能力和表达能力。