

2023年幼儿园游戏教学总结大班(模板8篇)

知识点总结是在学习过程中对所学知识进行归纳和总结的重要环节。想要了解如何写一份出色的考试总结吗？不妨看看以下的范文，或许会给你一些帮助。

幼儿园游戏教学总结大班篇一

回顾大班这一个学期中幼儿自主性游戏的开展情况，就游戏的自主性、游戏主题的目的性、游戏材料的使用、人际交往、游戏常规、创造力表现、与主题的联系等方面作一回顾、总结。

一、游戏区域的创设

设了“幼儿园”、“医院”、“娃娃家”、“银行”、“理发店”、“菜场”、“点心店”、“小舞台”等社会化区域游戏活动，和“美工区”、“建构区”、“阅读区”、“表演区”、“益智区”、“数学区”等几个学习化区域游戏。其中“幼儿园”游戏是结合“走进小学”主题活动而开设的，在游戏过程中随着孩子游戏自主能力的增强，他们还增设了“学做小学生”的小主题，丰富了“幼儿园”游戏的主题内容；“小舞台”的游戏是结合“走进小学”主题活动中的“小小才艺展”而开设的，是当前孩子们游戏中的热点。

在学习化区域游戏中，本学期的重点是棋类游戏，深受男小朋友的喜爱，在餐后的安静游戏中，孩子们也会自发地下五子棋、斗兽棋、飞行棋等；而“表演区”则是女小朋友喜爱的天地，“节目主持人”是她们最喜爱的角色，也有一些男小朋友参与进来，扮演起小演员，为大家献歌献舞，小小的一角充分展示了孩子活跃的个性。

二、游戏的自主性与主题的目的性

进入大班，幼儿都能独立地选择自己喜欢的活动进行游戏，受别人影响而干扰选择的情况出现较少。在游戏中目的性较强，角色意识比较强烈，有一定的角色责任心，幼儿在游戏中的行为态度大都能符合角色的要求，如“点心房”里的点心师傅会很负责地设计出各种各样的点心，服务员则很热情地招呼着每一个顾客等，还能随着游戏的展开自主增加了“小礼仪员”的角色。大部分幼儿都能专注地投入到某个游戏角色中，直至游戏结束，游戏中幼儿扮演角色的能力也有了很大的提高。

同时在选择游戏角色时也发现了一个问题，很多孩子都喜欢扮演一些对游戏道具具有直接使用权利、或者是在游戏中具有指挥权的参与者，如“点心店”的厨师、“医院”的医生、“幼儿园”的老师等，而对于顾客、学生、病人等角色，幼儿的兴趣就比较小，很多孩子宁可去玩积木，也不愿扮演这些角色，说明游戏中的道具对于幼儿来说是作用非常大的。

三、游戏材料的使用

随着游戏的不断深入，我们也会及时增减游戏材料，如在“图书馆”游戏的开展过程中，针对幼儿频繁换图书的现象我们请孩子们自己设计了“借书卡”，并以次来规范对图书的正确阅读，从而帮助幼儿树立起良好的游戏常规。对于材料的使用，幼儿已经不在停留在对材料本身的兴趣了，他们不仅能正确熟练地进行常规玩法，还能以物代物，一物多用。如“医院”中医生要给病人开刀，就以记号笔来代替手术刀；当病人太多体温计不够用时，记号笔又成了体温计，虽然游戏的材料非常简单，却在幼儿的手下千变万化，其乐无穷！

在游戏过程中，我们还注重提供给幼儿一些半成品供幼儿自制游戏材料用。如在“点心房”游戏中我们设置了一个“百

宝箱”，收集了许多废旧材料、各种手工活动中用剩的彩纸等，提供给点心师们制作各种丰富的点心；在“小舞台”游戏中我们还发动幼儿收集家中的一些废旧物品，如家中妈妈不用的丝巾、废旧话筒、零食包装盒等，极大地丰富了我们的游戏材料，同时又使幼儿养成了废物利用的思维习惯。

四、角色交往及社会参与性

在游戏中，大部分孩子都能和同伴友好相处，愿意和同伴分享玩具，许多幼儿都能与同伴互相谦让。游戏中出现了冲突时，如在角色的分配问题上意见不一时，几个人都想扮演同一角色时等等，大部分孩子会用语言与同伴协商解决。

游戏中出现了比较多的礼貌用语，如“请你帮我”、“我想和你一起玩，可以吗？”“谢谢”“对不起”“欢迎光临”“欢迎下次光临”等，一些消极的交往方式，如独占、排斥、干扰、破坏、退缩、攻击、对抗等，在幼儿中出现的情况比较少，但也在个别幼儿身上出现出来，如樊博非在游戏过程中常常会故意捣乱同伴的游戏，因而受到了其他幼儿的排斥，在游戏评价中也总是听到幼儿对他进行投诉，因此在今后的游戏中还要对他加强重点的个别教育，帮助其提高学会和同伴友好协作游戏的能力。

随着年龄的增加，幼儿游戏中的交往日益增多，很少见到有独自游戏的情况出现，他们喜欢和同伴一起游戏，游戏中经常是欢声笑语接连不断。不仅同一游戏中幼儿之间的交往增多了，各个平行游戏之间也开始出现了比较合理的联系，如“娃娃家”的爸爸妈妈会带着宝宝去“小舞台”看戏，会送宝宝去“幼儿园”上课；“点心店”的师傅会去“幼儿园”里送点心；“建构区”的小朋友搭好公园之后会邀请“幼儿园”中的小朋友参观公园；“图书馆”的管理员会去“幼儿园”给小朋友送图书看，等等，这些都反映出幼儿之间的交往水平又进入了一个新的台阶。

五、对游戏常规的遵守情况

幼儿在游戏中是自由的，但自由与规则又是相辅相成的，没有规则约束的自由不是真正的自由，只有在一定规则约束下的自由，才是真正的自由。经过一个学期的锻炼，幼儿的游戏常规相对期初有了很大的进步：大部分幼儿在游戏中都能遵守游戏规则，爱护游戏玩具，玩时轻拿轻放玩具；在游戏中都能专注于游戏活动，很少出现追逐打闹或者频繁出入各个游戏等现象，游戏也很少因为幼儿之间的相互影响而出现无法正常展开的现象；游戏结束时能主动将游戏材料放到指定的地方，收拾整理材料的秩序有了很大的提高。

六、创造力表现

在观察中我们发现，幼儿的游戏也经常擦出一些创造的火花，主要表现在游戏情节的丰富、创新及对材料运用的独创上。如在玩“小舞台”游戏时根据演员的要求幼儿又生成了新的小主题“服装店”，以满足演员演出时穿的服装的要求；在“幼儿园”游戏中幼儿从模仿老师给小朋友上课，进而发展到模仿小学校里老师给小学生上课、批改作业、做眼保健操等，游戏的情节愈加丰富；“小舞台”上设计出了各种各样的演出服装，还制作装饰了小演员演出的号码牌……这些都是幼儿创造力萌芽的表现。

七、游戏与当前教学主题之间的联系

根据纲要精神：“探索游戏主题与当前教学主题之间的联系，力求主题内容能融入到游戏中去，体现课程与游戏的整合”，在具体工作中，我们努力做到目标与实践相一致。结合本学期开展的“走进小学”、“相反国”、“我想飞”、“我会旋转”、“不一样的我”等主题，我们的游戏中就相应地出现了一些与主题相关联的内容，如“科学区”中提供了各种运动的物体，让幼儿来了解力与运动的关系，“美工区”的设计食谱、和别人的不同等，“小舞台”上表演的“才艺

秀”等游戏，力求体现课程与游戏的整合。

在本学期开展的自主游戏中，我们注重幼儿的自主选择，教师更多的是间接地指导、督促等方法，影响幼儿的行为，如在对某一游戏区的游戏成果讲评时，说：“我喜欢做事认真的xx小朋友……”，使行为不当的幼儿及时纠正自己；采用幼儿评价同伴的行为等方法，提高幼儿语言表达能力及判别是非的能力等，并通过同伴的影响使幼儿各方面能力得以提高。

幼儿园游戏教学总结大班篇二

一、背景：

在孩子们眼里，沙子魅力无穷。每当下课时，总有几个孩子跑过来问：“老师！今天是不是要玩沙子？”“老师！今天玩沙子吗？我们很想玩沙子呀？”然后我跟他们说：“我们每次但周的星期三会玩沙。”这时孩子们有点失落：“今天玩不成了，真没劲！”但是每当星期三，好多孩子又会过来问：“老师，今天是星期三，可以玩沙子了吗？”然后我在想，孩子们对玩沙那么感兴趣，何不多让孩子们玩沙呢？况且，玩沙对孩子各方面的发展都有好处。

二、案例描述：

今天阳光明媚，是户外活动的好时间。孩子们格外高兴，因为又要去玩沙了。每个幼儿拿好玩沙的工具：筛子、小铲、小桶、小瓶、模子等，穿上胶鞋去沙池。个个洋溢着灿烂的笑容。

孩子们对于玩沙有着特别的情感。到了沙池，我问孩子们：“小朋友，今天你们想怎么玩呢？”“我想挖个地道、挖条小河、我想做一个大蛋糕、我想盖个大高楼，我们用沙子做个大蛋糕吧！……”，孩子们想得很多。于是让他们自

主的去玩了，三人一组，五人一组，或者许多人一组。看见孩子们用铲子铲，用各种模具，还有用洒水桶，还有的小朋友把旁边捡来的的树枝中在里面，与同伴说：“我们一起来种树吧！给树浇水，让它长得好高好高。”还有的小朋友在挖路、挖河、挖坑、挖山洞等等，忙得不亦乐乎。欣欣就挖了一条长长的、弯弯曲曲的小河，手里拿了一条模具鱼，她在跟旁边的小伙伴说：“小河挖好了以后，会有好多小鱼游来了，”这是我正过去，她抬头看了看我说：“老师，快看我挖的小河。”“你挖的和是什么河，它叫什么名字？”我问。“她叫小人河。”“她是小人国的河吗？”欣欣高兴的说“对，对就是小人国的河。“那小人国的人呢？”“老师你没看见呀，这些小沙粒就是小人国的人。”“啊！小人国的人也太多了吧！”我又看见几个小朋友在沙池里挖了个大洞。我走过去问他们，挖得什么？他们告诉我是山洞。玩沙好了，孩子们发现自己身上都是沙子，但是都自觉地拍拍自己身上的沙子。有的小朋友还会帮助别的小朋友拍。

三、案例分析：

孩子们的身上蕴藏着极大的创造潜力。他们创造力、想象力等不是一朝一夕能发展好的，而是要通过锻炼。游戏是一种很好的锻炼方法。只有给幼儿广阔的空间，让每个幼儿都能在其中找到起点，这样做既激发了幼儿学习、探索的积极性，又促进了他们自信心的提高，同时还真正满足了所有幼儿的发展需要。

玩沙就是其一，沙的可塑性很强，它是可以千变万化的，幼儿通过玩沙，了解沙的特点。孩子们在想如何玩，这样能发挥想象力、创造能力。通过堆沙，铲沙，拍沙，运沙等活动提高了幼儿动作的灵活性。在玩沙活动中幼儿自由结伴，可以培养幼儿合作游戏的能力。还培养了爱清洁的习惯。

四、反思：

孩子们学习知识，不单单就在几十分钟的课堂上，也不是只靠教师的灌输。孩子在自由的游戏里，也能发展很多的能力。如：探索能力、专注力、语言能力、交往能力、领导能力、解决问题能力等等。更重要的是发展自主性和创造性。当然，孩子们之间，总会有个别差异，有的孩子不需要别人去打扰，喜欢自己去发现，自己去探索。但有的孩子就很依赖别人，人家怎么做他就怎么做，没什么创意。但这些孩子不是创造思维缺乏，而是缺乏成人的引导，家长或老师。

作为老师，只有给孩子创设宽松自由的活动环境，才能更好的发挥他们的想象力、创造力、口语表达能力。幼儿在玩时，教师要时时关注幼儿，多引导、多鼓励。让幼儿感到玩沙的快乐，尽情地发挥想象力去创造，自主地尝试体验，在不知不觉中感知沙的特性。在孩子们交流的时候，教师要以参与活动的形式积极地去引导。引导孩子说长句，说完整句。教师要用精练的语言去感染孩子。

幼儿园游戏教学总结大班篇三

游戏是为了寻求愉快而自愿参加的一种运动，但幼儿游戏决不是纯真感到上的愉快，而是伴有生命充足感的愉快。游戏是幼儿主动自愿的运动，游戏是幼儿的本性，幼儿游戏不是在外强制的环境下进行的，而是幼儿出于本身的兴趣与愿望自发自愿主动进行的运动。幼儿游戏的类型许多，本学期我们班创设了角色游戏和晨间自选运动，此中包括奶茶屋、小超市、医院、跳房子、踩高跷等游戏。下面对我们班本学期的游戏运动作一总结。

一、角色游戏

角色游戏突破了传统教导中幼儿处于被动、静止状态的场所场面，不是教师把知识奉告幼儿，让幼儿被动、静止地接收，而是教师通过设计、提供可供幼儿操作的情况分外是各类运动资料，让幼儿在和情况的相互作用中主动地获得成长。

本学期，我们创设了”小超市“、“人民医院“、“七彩奶茶屋“等，幼儿在游戏历程中，体验到了售货员、大夫、病人、顾客等等不合角色，在角色的饰演历程中，幼儿开脱对本班先生，熟悉情况的依赖性，有了更广阔的想象、发明和创造的空间。幼儿间的互助交往更为主动、积极，探索和办理问题的才能获得很大的进步。

二、晨间自选运动

除了角色游戏，晨间自选运动也是幼儿在园游戏的一部分。它是幼儿园一日教导教授教化运动的开始，因而要精心组织每日的晨间运动，做到有目的、有计划，让每个孩子都能积极开心地参加，每天都有新劳绩。为了让幼儿轻松开心的进行晨间运动，我们采取了让幼儿自由组合、自由选择。如：有的幼儿喜欢跳格子、有点喜欢拍球，都可以让她自由选择。

三、游戏评价

岂论是角色游戏照样晨间自选运动，我们都邑在运动停止落后行总结评价。评价的方法有许多，有时是全班进行，有时是分组讨论，也可以让幼儿本身评价，由先生辅导迷津等。幼儿的自主评价主要是勉励幼儿把本身在游戏中的所见所闻、感想感染体验表达出来，与同伴交流分享，如：以教师的勉励性言语来勉励幼儿的”你搭建的楼房可真高，可以向人人介绍一下你的搭建经验吗？“由幼儿主动评价的”我发明了什么问题？为了以后玩得更好，我们还应该做些什么？“又如：以教师的全面评价为主的”本日哪一组小朋友摒挡玩具最快？“等等。

当然，在本学期的游戏运动中，还存在着一些问题必要我们去注意和改良。如幼儿人数少、游戏相对集中、游戏的角色分配较少等。在实践中我们体会到，是游戏激起了幼儿的学习兴趣，增长了幼儿的生活知识。在以后的游戏运动中，我们会增强对幼儿游戏的察看和指导，让幼儿在游戏中愉快地

发展和学习。

幼儿园游戏教学总结大班篇四

什么叫游戏化教学？其实在字面上不难理解，游戏化教学就是在游戏中学习，游戏与游戏化是两个不同的概念，游戏教学与游戏化教学也是两个不同的概念。在教学中应该是不同的层面，一个是点，一个是面。游戏教学是针对某一个游戏进行方法、规则的讲解、示范或引导创编的过程，同时对参与者进行实际辅导的教学行为。

随着电脑和互联网的普及，网络游戏作为一种益智的娱乐方式，给玩家带去乐趣的同时，也带来负面影响。尤其是对游戏的沉迷，已经严重影响当代青年尤其是90后的健康成长，导致众多年轻玩家荒废学业、精神萎靡、三观扭曲。而在这样的时代背景下，教育专家李添财先生却提出“听课不如玩游戏”的言论，引起一片哗然。那么，此言论到底有什么含义呢？为此，我们对李添财先生进行了一次简短的个人专访。

李：大家都知道，现在的年轻人尤其是学生面临各种学业压力，多数又正处青春叛逆期，网络游戏正好给这些年轻人提供了一个宣泄的渠道。而网络游戏充满刺激、诱惑、挑恤，容易勾起年轻人的征服心态。一旦接触之后，游戏的各种通关设置、虚拟情景就会诱导玩家一步步地沉陷于游戏世界。其实从另一角度看待沉迷游戏的青年，我们会发现，他们身上拥有不轻言放弃、追求成就感的韧劲。如果我们能从他们这种心理特点出发，研究出一种类似游戏一样充满乐趣与挑战的教学模式，摒弃传统的“听课”方式，在玩游戏中学习成长，也许能够引导更多的年轻人步入正途。而“听课不如玩游戏”就是这种新型教学模式的标志语。

记者：说到年轻人爱玩游戏。那么，咱八卦一下，李老师您学生时代是否也喜欢玩游戏呢？

李：与众多年轻人一样，尤其作为理工宅男，我在中山大学攻读软件工程那些年，经常躲在宿舍打游戏。不过我并不沉迷，而是作为一种放松的娱乐方式。因为那个时候我与几个志同道合的同学正在进行软件工厂的研究工作。因为软件工厂的研发过程需要承受相当大的压力，于是游戏成了我释放压力的出口。可以说，游戏也是陪伴我走过那段艰苦岁月的小伙伴。

记者：原来是游戏的发烧友，难怪李老师您“叛逆”地说出“听课不如玩游戏”的心声。开个小玩笑，咱们言归正传。刚刚您说到，新型教学模式就像玩游戏般刺激魅惑，那么这种教学模式到底是怎样的呢？您给我们简介介绍下。

李：这种新型的教学模式是模拟rpg游戏模式，我们称之为浸入式培训体系。在这种培训模式下，每一位学生对应一个“游戏”角色，通过做任务、刷副本、打boss来获取经验值、财富值、技能点，玩游戏过程就是学习成长过程。当然，这些都是游戏术语，我想年轻人都听得懂的。

记者：这样把游戏和培训结合起来，会不会让学生分散注意力，影响学习效果呢？

李：我们引用游戏的模式，是为了引起年轻人的学习兴趣。当他们被我们的“游戏”所吸引时，他们就会按照游戏规则，一步步去做我们的学习任务。在做学习任务的过程，既是玩游戏的过程，也是学习的过程。也就是说，这两者虽然看起来似乎目的不同，玩游戏可能是为了通关，而培训是为了学习，但在浸入式培训体系里面，二者却是殊途同归。将游戏跟培训结合起来，给学生提供更多的学习乐趣，同时，用游戏的魅力引导学生一路通关学习，更能集中学生的学习注意力。也正是在“游戏”的驱动下，使得教学模式自然而然地从传统“要我学”向“我要学”转变，而教育的第一主体也从老师变成为学生。

李：至于为什么要将它命名为浸入式培训体系而非其他的，关键在于“浸入式”三个字。这里有三层意思。第一层，让学生犹如玩游戏般沉浸在学习的乐趣中。第二层，给学生提供全真的环境，让学生浸入到一个真实环境下学习。例如，给英语专业的学生提供一个真实的英语环境，在此环境下学习英语，将“学以致用”发挥极致，从而提高学习效率。第三层，学生所做的通关学习任务，都是按照当前社会所需的技能和知识特地设计的，甚至是直接引用当前社会中的真实需求任务，让学生浸入到现实社会中，避免所学知识技能与社会脱节。

记者：既然浸入式模式有诸多优势，那么它适合于哪些类型的学习或培训呢？

李：浸入式培训模式如果运用得当，其实适用范围还是比较广的。其中英语的教学和培训最适合采用浸入式的培训模式，其运行的难度和成本较低。而在it领域中的运用，是最能将此模式的优势发挥极致的，但是运行的难度和成本较高，必须要有长期的试验经验和数据累积，才能较好地将浸入式教学模式应用到it教学中。在这里，我给出三点建议，想要构建一个满足浸入式it培训的“软件工厂”必须具备如下人才条件：

- 1、运作过真实“软件工厂”的技术专家；
- 2、拥有多年it培训经验的资深培训师；
- 3、熟悉国际软件外包业务及现代软件过程规范（如cmmi）的过程改进专家。

记者：好的，那非常感谢李老师您百忙之中接受我们的采访，为我们揭开“听课不如玩游戏”的真相。

随着科技发展，众多高新技术产品被广泛应用到教学领域之中，教学方式从原始的传统教学到多媒体教学，再到如今多

种教学模式的诞生，发生了多次的改革。虽然传统教学有着明显的弊端，但却依旧被广泛应用，而多次的改革也始终没有动摇传统教学在我国的主流地位。然而，随着人们对教育的要求越来越高，传统教学模式逐渐无法满足社会对人才的需要，新的教学模式必将更广泛地被试验并应用。那么，浸入式教学这种新型的教学模式在实际的教学中能否使得教学更有效有质，到底能否能否被人们所接受，甚至成为未来一种主流的教学模式，还有待时间和实践的考验。那么，就让我们拭目以待吧！

幼儿园游戏教学总结大班篇五

一、问题的提出区域活动，就是以幼儿的需要、兴趣为主要依据。

考虑幼儿园教育的目标、正在进行的其他教育活动等因素，划分一些不同的活动区域，如积木区、表演区、科学区等。在其中投放一些适合的活动材料，制定活动规定，幼儿自由选择活动区域，在其中通过与活动材料、同伴等积极互动，获得个性化的学习和发展。它以其自主性、创造性和趣味性深得幼儿的喜爱，在区域活动中孩子们在与材料的互动中建构了知识，开发了智力。而游戏是一种自由自发的活动，同时也是一种有序的活动，游戏的有序性一旦被破坏，游戏将无法很好地进行下去。区域游戏活动因其自由、自主、教师间接指导等特点，也容易出现一些问题，规则比较难建立。再加上新入园的小班幼儿在入园前由于自己的长辈包办代替，导致自身的自理能力差，随拿随放的现象时有发生。在区域游戏活动中充分暴露了这一点，活动结束后一片狼藉，杂乱堆放，整理材料成为了老师的一种负担。此现象造成了两种结果：一是无奈无休止的整理，二是活动时间的短缺。国有国法，家有家规。幼儿园的班级是一个大家庭，同样，班级内也要有规则的约束，这是幼儿一日生活有序开展的保障。幼儿期是行为习惯培养的最佳期，良好规则意识的建立有助幼儿养成受益一生的素质和习惯。

二、存在问题分析。

小班幼儿犹如刚出壳的小鸡，来到幼儿园这个浓缩的“小社会”一切都是那么地新奇，摩拳擦掌跃跃一试，看似破坏性的探索让她们试图了解新环境，获取新知识，这是必不可少的途径。对幼儿来说，区域就是一个有玩具的地方，像自己家的小房间，可以尽情地玩，玩好后可以随手摆放，反正爷爷奶奶会帮他整理，没有顾忌、没有任务，没有任何规则。而且绝大多数幼儿自理能力相对较差，没有收拾整理的经验。

场景一：刚到游戏的时间，教室、走廊就变成了热闹的菜市场。赵宇航和李子涵这两位好兄弟正忙着把建构区的积木从里面搬到了超市，然后又从超市把自己买的'东西放到了教室的角落里。

场景二：徐何、母智文、时晨棫这几个男孩子总是在建筑区玩枪战游戏，搞的建筑区乱七八糟，一片狼藉，不时的还发出“砰砰”的声音，等到结束音乐响起来后，几个小家伙把积木往垫子上一扔穿好鞋子赶紧跑进了教室。

场景三：教室里还不间断的冒出争执：“这个不能放这里的，我不准你放这里。”“这是我的！这是我的！”“老师！他打我！他碰我！”相对于集体活动，区域游戏活动更需要幼儿形成强烈的规则感，如何选择区域，如何取放材料，如何做好自己的事情、如何和同伴合作游戏、如何尽可能控制自己的音量来保持教室的安静、如何向老师求助等等。小班幼儿第一次进入区域，由于缺乏对规则的了解，如“超市”的场面自然是在所难免的。教师往往站在自己的角度给幼儿规则，只能很多规则来约束和控制幼儿，但它只能对某些幼儿起作用或者只是在短暂的时间内有效果。如何给小班幼儿创设一个安静、有序、富有吸引力的环节让幼儿自觉的遵守游戏规则呢？我们必须重视细节处理，内化规则意识，巧妙制定区域活动规则在区域游戏活动中玩出规矩来。

三、区域活动规则建立的方法。

如何在区域活动开展初期做好应对工作，让幼儿顺利地接触并玩好区域活动，让区域活动发挥其应有的教育价值。同时让教师敢于放开手脚让幼儿尽情地玩区域活动，使幼儿玩得开心、教师带得省心，优化区域规则，我认为可以从以下三方面入手。

在区域活动开展前，教师把幼儿带到各区前，一一讲解这是什么区，玩具的名字叫什么？猜猜可以怎么玩？让幼儿对材料有一个大致的了解，也激发了孩子尝试的欲望。接着介绍玩具应该怎么摆放，逐渐增加什么可以做，什么不可以做，在幼儿的概念中形成在幼儿园有“可以”也有一些“不可以”。作为老师不要认为对孩子说“不可以”是不可触碰的高压线，这些可以和不可以就是规则。对孩子讲规则时，并不是粗暴地制止而是委婉地拒绝和适时地引导。当然规则的建立并不是一朝一夕就能见效的，除了活动前亮出规则外，活动中、活动后重新提规则至关重要，需要教师不断地刺激，不断地帮助幼儿巩固，规则才能牢固建立。

这里所讲的规则更侧重的是摆放规则，如：不随意移动固定放置的物品，一个区的物品不能移到别的区，（有交往需要的例外）每个玩具都有自己的“家”玩好后要送它“回家”等等，有了摆放规则，给幼儿自己和老师的整理工作提供了方便。当然还有在自选的区域坚持玩到最后等规则也是需要强调和巩固的。

区域游戏活动的制定，只是为区域活动的高质量提供一种“可依的法”，而要让这个“法”发挥其作用，关键还在于“有法可依”，否则，活动就会失去其存在的意义。在实践中，我们根据不同规则的性质，主要运用四种方法来帮助幼儿更好的掌握和遵守活动的规则。

（1）暗示法所谓暗示法，是指将区域活动规则蕴含在环境之

中，让“环境说话”，让区域中的环境来告诉幼儿该区域的活动规则。

如关于进区人数的限定问题，我们采用进门挂牌、贴名字控制椅子数、投放适量同类材料等方法，来提醒幼儿遵守该活动的规则。如小舞台，我们通过投放适量的椅子，让幼儿形成一种规则；当椅子坐满的时候，先到其他区域去玩，等椅子空了再来，避免一个区域因为认识过多而引发纠纷。再比如建构区，我们投入一定数量的操纵材料，暗示没有足够的材料的幼儿就要去别的区域玩，等等。

(2) 图示法规则的掌握与遵守不能只是依靠环境暗示，有些规则还可以通过图画加文字的方式形象地表示，并贴在相对显眼的位置，提醒幼儿遵守。比如，我们在娃娃家入口处的地板上贴上几双小脚印，鞋跟朝着娃娃家的地方（因幼儿进区时比较从容，离开区域是比较匆忙，这样放鞋子方便幼儿穿），我们将一双整齐的鞋（左右脚正确）画成两张相向而笑的人脸，提醒幼儿，当你的鞋子放成一对好朋友姿势时，左右脚便不会穿错。这样，鞋印不仅仅是娃娃家满额人数的标志，同时又成为了训练小班幼儿生活技能的无言之师。

除此之外，我们还经常将图示法应用于有关操作材料的使用和收拾的规则。在收拾玩具材料中，我们用不同的区域的材料归类摆放，每一类都有相应的标志，如一把剪刀的图形告诉幼儿这是放剪刀之处，贴着积木的筐子表示这是积木的家，贴着几何图形的表示几何图形应放的位置。这样幼儿在收拾玩具的材料是还可以渗透对应、分类学习。

(3) 提醒法小班幼儿由于受年龄特点的制约，在活动中常常会因忘记规则而影响了自已或别人的操作活动。像这样情况，我们可以采用提醒法给予幼儿适当的帮助、提醒。可以是教师对幼儿的提醒，也可以是幼儿对幼儿的提醒。

教师可将幼儿部分规则隐含在环境中，帮助幼儿建立秩序感。

如在区域活动过程中，教师播放一些轻柔的音乐，当幼儿声音过响时，教师轻轻地提醒：“我听不到好听的音乐了，你们能安静一些吗？”当幼儿由于不懂规则而无法活动时，如在娃娃家中，教师看到娃娃被妈妈放在一旁，就走过去抱起娃娃，摸着娃娃的额头：“哎呀，娃娃怎么发烧了？一定是着凉了，爸爸妈妈们，快送娃娃去医院吧。”这种“介入式”的提醒，既纠正了妈妈忽略娃娃的现象，又丰富了游戏情节。

(4) 趣味法要使幼儿在区域活动时专注，就必须让他们喜欢区域，愿意长时间操作。针对幼儿喜欢模拟、情绪容易受感染等特点，教师在设计区域材料要非常注意情趣性。如在娃娃家，让幼儿学习用勺子舀各种东西来喂娃娃。在超市里，摆设各种丰富的小吃，生活用品，让幼儿身临其境的融入自己所扮演的社会角色。

2. 逐区开展，材料递增，细化、完善规则

(1) 逐区开展，细化规则小班幼儿的认识水平低，接受能力弱，如果一下子让各区全面铺开地玩，不光幼儿会显得手忙脚乱，带给老师的也同样是焦头烂额。所以在组织活动时，可先带领幼儿参观活动区，帮助幼儿认识区域的名称、内容和材料。之后采用逐区开放的方式进行。逐区开放符合小班幼儿的年龄特征，帮助加强幼儿的行为目标，为全面开展作储备。

幼儿来到幼儿园这个新环境，所看到的接触的一切都是新鲜的，他们想去玩、想去探索，这是孩子的年龄特点所决定的。此时教师必须尊重幼儿的天性，不能有太多的限制。而且为了稳定孩子们的情绪，满足他们的心理需求，让他们适时适度地“为所欲为”非常有必要。

(2) 材料递增，完善规则逐区开放，让幼儿全面深入了解了各区的规则，材料有序的递增是完善规则得要点。如：娃娃

家，在材料的提供上既要满足人数需求，又要顾到幼儿的收拾技能，所以材料遵循品种少，数量多的原则，等幼儿的兴趣逐渐减退，幼儿知晓简单的规则后，教师方可逐一丰富，丰富材料的目的是为了激起幼儿的再度兴趣，以开展正式的、完整的区域活动。

3. 关注结束环节，建立活动“后”规则区域活动结束后，幼儿不会整理，教师替幼儿整理材料变得理所当然。如果教师抓一抓结束环节，建立良好的活动“后”规则，这样的状况就会逐渐改变。小班幼儿认知水平还很低，个体之间的差异也很大，让幼儿按类摆放似乎有点困难，但事实证明只要老师把好前面两道关，孩子们能做到，当然这其中需要老师的不断地鼓励、引导和督促。前面说到规则先行时提到摆放规则，有了摆放规则的建立，幼儿在整理时能按老师的要求摆放，别看孩子年龄小，但他们的记忆力强，能理会老师的意图，大部分幼儿知道怎么放才是正确的，谁放错了还会帮忙纠正，初步懂得了分类摆放。随着材料的逐步增加，遇到种类多又相似的区域材料，教师张贴形象的图标帮助孩子们理解材料和位置的对应。（也有小部分幼儿还不会按要求摆放，但我相信在这么一个洁净整洁的大环境下，在大部分幼儿的影响下这部分幼儿迟早会被同化）。

习惯的建立是一个长久的、逐步稳定的过程，需要不断地内化，是一种行为倾向。所以日常活动中的物归原处的规则要求不能松懈，如：晨间桌面活动的玩具、晨间锻炼器械材料等收放规则很重要，它和区域活动的取放规则应要求一致，可起到相辅相成的作用。同时争取家长的积极配合，家园一致要求对习惯的养成也至关重要。活动结束环节的自我整理规则是必定的要求，教师要不断强调参加该区域的幼儿一起动手全部整理干净，方可离开区。这不仅能帮助幼儿建立主动整理的良好习惯，还培养了幼儿的责任心。这时候的教师的角色更多的是观察者与引导者，而不是无助的整理者，整理工作大部分交给了孩子，不仅解放了教师，还使幼儿养成了良好的游戏习惯，对幼儿一生的习惯养成有利。

幼儿园游戏教学总结大班篇六

为了进一步普及防震减灾知识，使全园师生牢固掌握应急避震的正确方法和熟悉震后紧急疏散的程序和线路，9月x日，我园组织教师和幼儿进行了一次地震应急疏散演练。

演练前，幼儿园组织全体教职工学习了《幼儿园地震应急演练活动方案》，要求全体教师要提高认识、明确责任，演练时所有教师要按照各自的分工认真履行职责，做好安全导护工作，各班级组织幼儿学习了防震知识和练习疏散避震动作，进一步加强了有关地震知识和演练安全知识的教育。演练前一天，各班级分别组织幼儿练习队列，确保演练活动安全、顺利地展开。

随着防空警报的响起，防震疏散演练开始，教师快速到位，各班级老师立即告知幼儿“地震了，不要慌”，并指挥幼儿紧急避险（指导幼儿双手护头，蹲在课桌下、教室承重墙角等）。1分钟后，各班老师组织幼儿按预定的疏散路线迅速有序地撤离到户外活动场地安全地带，各班级立即清点人数向指挥汇报。全园50名幼儿仅用时1分就全部撤离到户外场地。

演练结束后，本次演练活动指挥对本次演练活动进行了总结，肯定了整个演练过程做到急而不乱，稳定有序，达到了预期的目的，提醒幼儿今天是演习，如果真的地震了也要象今天这样不慌不乱，积极自救。

通过此次防震、抗震演习，幼儿园全体师生及时地了解了地震发生时的应急避震知识，掌握了初步应对地震发生时采取的防护措施和方法，师生紧急避险、自救自护的应变能力得到了提高。今后，我园将继续开展一系列安全教育活动和安全演练活动，进一步提高幼儿的反应力。并将此类安全教育活动作为幼儿园教学活动的重要组成部分。

幼儿园游戏教学总结大班篇七

就在昨天，老师给我们做了一场心理游戏，这个游戏的名字叫做《我是谁》。

这个游戏规则很简单，就是在一张白纸上写你心目中的自己，比如：大方、自信、高大等……，必须要有十个，否则，要让别人来说他心目中的你，和你写的加起来正好是十个，而且你自己说的必须是褒义词，不能是贬义词。

这个游戏是抽学号，被抽到的一定要站起来说。游戏开始了，我们各自在自己的纸上写上了我们心目中的自己。我在纸上写了高大、机智、聪明、幽默、淘气、活泼、开朗，还有一个的话我故意没有写，因为我想知道我在别人的心中是怎么样，所以我故意没有写，这个办法估计别人都没有想到，嘿嘿嘿！

老师第一个叫刘小彤起来说，但结果呢？她不敢说，一个都没有说出来，老师就叫我们这一组的给刘小彤评评价，我听着前面两个人的发言，好像和高大脱不了关系，我一定要来个与众不同的，总算轮到我了，我脱口而出：“暴力！”全班哄堂大笑，刘小彤转过来说：“林宇辰，你下课死定了。”你们看，我说得没错吧。

接下来，老师又叫了22号，也就是陈默翰，他是一个名又高又胖的男生，性格十分地幽默，十分会讲笑话，是我们的开心果，经常把我们全班逗得捧腹大笑。他说：“幽默，肥胖，乐观……”他的话音刚落，老师就说：“肥胖是贬义词，不是褒义词，所以，你要让别人帮你说一个。”老师的话音还没有落，全班同学几乎都举手了，具体老师点了谁，我就不再多说了，给你们一个想象的空间吧。

这一次的心理游戏真好玩，让我们发现了自己的优点，让我们找到了自信，也增进了老师和同学间的了解。我下次还想

玩这种游戏。

幼儿园游戏教学总结大班篇八

一、选择合适幼儿游戏的材料很重要

音乐游戏形式多样，种类很多，有易有难。选材时应该结合幼儿的年龄特点及本班的实际水平，根据教育目标和要求进行挑选或改编。选择音乐游戏教材时，应从以下方面挑选。1. 设置情境。

游戏的情境应为幼儿所理解，角色的活动应贴近幼儿生活。这样，玩起来幼儿的想象才能活跃，感情才能逼真。如小班幼儿喜欢玩捉迷藏的游戏，藏的时候只要自己看不见别人就以为藏好了，藏好后，不少幼儿还喜欢被别人找到。根据这一年龄班幼儿的特点，选用情节简单的“找小猫”游戏他们就非常喜欢。中大班幼儿对“穿斗篷的小孩”这一游戏很感兴趣。他们对树林中远远站着的一个穿斗篷的孩子这一情景能想象得出，会有极大的好奇心想弄清她是谁。因此，如能根据幼儿年龄特点，知识经验基础，挑选适合各年龄层幼儿理解水平的游戏教材，会取得良好教学效果。

2. 简单易学的动作。

音乐游戏多数是音乐与动作配合进行的。因此，在选材时还要考虑本班幼儿随音乐动作能力的发展水平。一般，为小班幼儿选用的音乐游戏的动作应比较简单，最好各自单独活动，相互间没有什么牵制。为中、大班幼儿选用的音乐游戏的动作可适当提高难度，可有一些需要互相配合，协作的动作。

3. 活泼鲜明的动作。

音乐在音乐游戏中是幼儿的指挥者，因此在为幼儿选配音乐时应注意选择有歌曲或便于哼唱的乐曲，因为幼儿非常喜欢

边唱边活动，如果游戏中有好听有趣的歌曲能让他们边唱边玩，这是他们最高兴的。如果是乐曲，最好便于幼儿哼唱。这样即便没有成人为他们伴奏，他们也能自己边哼边玩。另外选择的音乐要形象，节奏鲜明，对比性强，乐段清楚，这样幼儿才容易用不同的动作来表现音乐所要表达的不同内容。

4. 富有趣味的音乐。

要使音乐游戏具有吸引力，必须具有趣味性。首先表现在游戏的情节要有高潮，能使幼儿在心理上得到满足，其次表现在游戏的内容能调动全体幼儿参加游戏的积极性，能从游戏中获得快乐。

二、变教师的“传授”为主为幼儿的“自主”学习为主 在以往的音乐教育中往往是以教师为中心，不尊重幼儿学习的主体性，在设计教育活动、组织教育过程中，不是以幼儿身心发展需要和学习特点为依据，不考虑幼儿有自己的需要、兴趣和愿望，而是把他们作为一种接受知识、技能的容器，教师的任务就是往这个容器里注入、灌输，表现在具体的教育过程中，就是代替孩子说，代替孩子做，没有给孩子思维、想象、理解、创造的时间和空间。久而久之，孩子对音乐活动失去兴趣，学习处于被动状态，离开了教师的示范，孩子就显得茫然失措。

三、培养幼儿的创造意识

在歌曲教学中，我屏弃了以往老师教一句孩子唱一句枯燥而又乏味的教学方式，努力钻研柯达伊教育理论思想，在边学习边摸索中寻找出歌曲教学的有效方式如在歌曲《春雨沙沙》的教学活动中，我是在一个下雨的日子里随机教授的。首先我引导幼儿观察春雨落下的样子并倾听春雨的声音，随之将春雨变成了一首非常优美的小诗，孩子们陶醉其中，在老师的一步一步引导下孩子们在浓厚的兴趣中学会了歌曲。在教学中，我还传递给孩子一种信息那就是创编。只要是美好的快

乐的我们都可以把它变成诗歌、歌曲甚至音乐剧。从此孩子们创作的兴趣可浓了，看到什么唱什么在老师的不断引导鼓励下孩子们的创编能力有了明显提高。

四、有效指导是音乐游戏展开的关键 1. 创设宽松、和谐的环境。

幼儿生来就对音乐有特殊的感情。在优美的旋律中，在音乐带来宽松的氛围中，幼儿用自己独特的方式来表现他们内心的感受。正是这种宽松、和谐的氛围，这份积极愉悦的心情，使幼儿有可能大胆尝试，勇于表现。同时也为老师培养幼儿主动参加音乐游戏提供了机会。如当幼儿大胆拍出第一个节奏，勇敢做出第一个动作时，老师赞许的目光，鼓励的微笑，肯定的口吻（如“你真棒”、“我喜欢你这个节奏”、“你肯定能行”之类）等积极评价都令幼儿对自己的能力充满信心，从中获得强大的推动力，更加积极主动地参与到音乐游戏中。2. 因人而异提要求。

体验成功对于培养幼儿的主动性、积极性是非常重要的，它能使幼儿由此相信自己的能力，对自己做出积极的评价。同时，还能提高幼儿在同伴中的地位，帮助幼儿建立自信。由于幼儿之间存在个体差异，因此，对于不同层次的幼儿来说，要求应有所不同，使他们经过努力后都能在力所能及的范围体验成功的快乐。例如：在音乐游戏中，对于能力强的幼儿，我鼓励他们独立创编游戏情节、动作，要求游戏情节、动作尽量丰富；对于能力中等的幼儿，我只要他们编出的游戏情节、动作简单完整；对于能力弱的幼儿，我只要他们编出游戏中的一个情节。在我的鼓励、指导下，孩子们的创编热情很高，他们每个人都体验到了成功，对自己充满了信心，从而有力促进幼儿主动参与音乐游戏的积极性。

3. 引导幼儿自主游戏。

音乐游戏中，幼儿是主体，老师只是主导作用，老师要把握

好这个度，让幼儿成为音乐游戏的主人。如老师可通过语言讲述故事、图片，直观教具，欣赏游戏音乐，充分引起幼儿游戏的兴趣。在游戏过程中，激发幼儿用自己的生活经验来创编音乐游戏的情节、角色、动作等，对勇于创编、积极投入的幼儿，老师要及时表扬、鼓励。

一个让幼儿获益颇丰的音乐教学活动，不仅需要教师不断摸索并灵活运用有效教育策略，更需要教师将这种“教”的策略转化为幼儿“学”的策略，为幼儿今后迁移这种策略积累经验，促进幼儿自主学习，使幼儿真正成为学习的主人。同时，成功的音乐教学活动，还需要有一定的艺术结构和教学节奏，教师只有用心思考、精心设计教学活动中起承转合的每一个环节，才能确保教学活动富有艺术美感，让幼儿在一种张弛有度、收放自如、动静交替的动态艺术情境中，积极主动地学习，使教学过程得以优化，从而让师幼共同获得音乐活动带来的满足与快乐。