

最新大班球的游戏 体育游戏教学反思(模板10篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

大班球的游戏篇一

课堂中极大部分时间让给学生，培养他们的创新精神和实践能力。创新精神和实践能力是衡量学生心理健康的一个重要指标。因为一个创新活动必须是有充沛的体力、饱满的精神和乐观的情绪。为此，体育教师在教学中把大部分时间让给学生，通过培养学生活跃的思维和丰富的想象及运用知识的实践能力等。比如教材的安排要正确性、趣味性和实用性，以促进学生生理、心理和精神等方面的提升，获得成功的体验，使他们能热爱体育，增强自尊心和自信心。此外，还可以通过教学方法来激发学生的潜能和完善人格，培养学生自主学习，自主练习的能力，并给学生营造合作学习的环境，为学生提供机会，培养他们的创造力、竞争力。

利用游戏活动的形式，培养性格孤僻学生乐于合群的性格。性格是个性的核心要素。乐于合群的性格对于学习具有重要影响。小学阶段是性格形成期，体育教学也应该重视培养学生的性格，使他们乐于交往，兴趣广泛，与人和谐相处和积极进取。如在体育游戏活动中常会发生个别学生不愿意参与活动，只是坐在一旁观看或四处走走。为什么个别学生不愿意参加游戏活动呢？经深入调查才得知是因性格孤僻而导致不合群。针对这一情况，我就亲自带领不合群的学生一起参加游戏活动，指导游戏活动的方法，并不停地鼓励、表扬不合群的学生，使他们增添信心。此外，还创设三人（老师、

合群学生、不合群学生)合作游戏比赛,让这类学生在愉快的气氛中与同伴打成一片。这样日结月累,持之以恒,就能帮助学生培养起良好的性格。

“转变角色”“尊重个性”“让学生在自主、合作、探究中学习”“重视学习过程和方法的指导”“关注情感态度价值观的培养”等新课程理念已成为教师教学实践中的共识。学生们都有着良好的精神面貌,多数学生主动热情,课堂发言落落大方、充满自信。课堂教学充满活力。课堂气氛和谐,师生关系融洽,呈现师生、生生互动的富有活力的局面。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。《小学体育与健康上学期《游戏》教学反思》这一教学反思,来自网!

大班球的游戏篇二

在潘村小学我担任中年级体育教学,通过近一段的教学,我觉得游戏比赛在小学体育教学中十分重要的,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层场心理而退出比赛。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,批评有碍团结的不良倾向。同时还要与学生一道分析造成失败的原因,找出制胜的有利因素。还有一个例子就是,我们学校举行一个篮球比赛,就因为争一个球,就准备打架了,我

马上跟他们两个人说：友谊第一，比赛第二；不然就请先离场休息。最终使学生化“沮丧”为“振奋”，以积极的心态迎接比赛。

大班球的游戏篇三

教学目标：

1. 经历填数游戏活动，初步提高分析推理能力。
2. 在探索、尝试、交流等活动中，体会填数游戏的乐趣，激发学习兴趣。教学重点：

学会正确、准确、合理的推理。

教学难点：

能分析和自我总结，反思的过程。

教学过程：

一、谈话导入

师：小朋友，你们喜欢玩游戏吗？（喜欢）

师：今天老师带来了羊村的小伙伴们一起来玩个填数游戏

板书：填数游戏

师：瞧他们来了！想和他们一起闯关吗？

二、探究新知

师：首先我们请出第一个朋友——沸羊羊。你看他给我们带来了什么游戏？

出示表格

师：做游戏前，我们都要知道游戏规则，哪个小朋友愿意来宣布游戏规则？

生读游戏规则

师：你读懂游戏规则了吗？

生说规则

师：谁能比划比划横行是怎样的竖行是怎样的。

师：在空的方格里我能填3, 4, 5吗？

生：不能，因为规则说只能填1, 2

师：那老师懂了，老师想在2上面填个2这回总对了吧。

生：不对不对。因为横行、竖行不能重复的。这样竖行有两个2了。师：感谢你们，老师也读懂了，那谁愿意像沸羊羊一样勇敢，来填一填。

生填

(2)、合作闯关

生：只能填1、2、3三个数，不能填其他的数

生2：每一横行和每一竖行数字不能重复。

师：游戏规则都清楚了，那你们试着动手做一做。在作业纸上完成。生完成后汇报，小老师上讲台讲。

师：这么多空格，我要先填哪个呢？

生：先把第二竖行的第一个空格先完成，填3

生2：第三横行的第一空格填3

师：你们发现了吗？这两个小朋友说的这两个空格在横行和竖行中都

只有他们没填，所以这里只能填3。

总结：刚才我们在填表格时，都先找到横行和竖行中只有一个没有填师：恭喜你们又顺利的通过一关。现在难度要加大了，我们来到了第三关。

师：这次我想让大家猜猜游戏规则是什么

自主完成，并说一说是先填哪个的。

生汇报

介绍数独游戏

师：大家都顺利的通过了三个游戏的闯关，这会聪明的喜羊羊遇到了一个难题，希望大家帮助。喜羊羊想走出这个数字迷宫，但是要按照51-100的顺序才能走出这个数字迷宫。

师：从51入口接下去我可以往上走吗？

生：不可以，上面是57没有按顺序。

师：那我往下走总可以吧，到52.

生：但是接下来没有53、54这样走就错了

小组合作完成走出数字迷宫。

三、练习

师：恩，看来今天大家都学得非常棒，填数游戏已经难不倒大家了，老师这里还有个填图形游戏，请你来试一试。

四、课堂总结

今天你学到了什么

填数游戏

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

大班球的游戏篇四

游戏目标：

锻炼幼儿手部小肌肉的灵活性

游戏准备：

幼儿已有各种动物的经验、简单的动作协调意识。

游戏玩法指导：

(一)、导入部分：

1、教师扮演各种小动物的样子，让幼儿根据动物的特点说说老师模仿的是哪种小动物。

教师扮演小鸟飞的样子让幼儿猜。教师：“咱们用手指点点鸟，鸟飞了，啾啦啦。不见了！”幼儿会自觉的跟着老师的动作去模仿。

(二)、展开部分：

1、教师用手指律动的形式引出儿歌。

教师：“小朋友，姜老师要给小朋友表演一个手指‘魔术’，让小朋友看看刘老师的手指能变成什么？”教师边做律动边说儿歌，来引起幼儿的兴趣，让幼儿把注意力集中在老师的手上。

2、引起幼儿兴趣之后，开始进入教授阶段。

教师：“点点虫，虫虫飞；点点鸡，鸡会啼；点点鸟，鸟飞了，啾啦啦。教师边说边演示。”

(三)、结束部分：

师：“小朋友和老师一起做一下，看看那个幼儿做的又好，说的又好听啊。”幼：“好。”做完之后领着幼儿入厕、洗手。

欢快的情感

游戏反思：

这首儿歌是比较简短的，对于幼儿来说学念是非常容易的，

那么如何让孩子们更有兴趣的念呢，我采用了演一演和集体游戏的方式。对于每一种动物我都让幼儿进行模仿表演并学说该句，使幼儿在动作表演中巩固认识，这一环节孩子们特别感兴趣，模仿得都很到位，很多幼儿特别喜欢表现毛毛虫爬，总是手脚着地的表演，非常的形象。趁着这一活跃的气氛，我将活动的形式进行进一步的提升，玩集体游戏——点点虫。

大班球的游戏篇五

1、对于教学目标的设定，应该确定为3个，即“认知目标，技能目标，情感目标”。在目标的制定上可以更加的细化。通过前面几次的活动，我似乎走进的一个误区，目标的细化与重难点的混淆。本课的学习目标是两个：1、通过各种方式的沙包游戏、比赛，进一步体验投掷的乐趣。2、乐于和同伴一起参与体育游戏活动，并能在活动中体验成功的乐趣。在制定时我考虑的是投掷单元里最后一课的练习，即“自主游戏能通过小组合作创编出一种投掷游戏，并能大胆演示小组合作创编游戏、演示交流、改进游戏交流体会”。但单从本节课的教学情况来看，学生玩的很开心，游戏也有多样化，只是所学的知识和本领呢？也正如交流中几位领导和老师所说的，“学生玩的很开心，是的，但开心不是建立在瞎玩的基础上，学生应该有所学，比如我们的体育课中‘跳山羊，通过老师的教学，学生的反复练习，从跳不过甚至不敢跳到勇敢面对以至于最终成功，那就是一种最好的体验和收获’；再如‘中长跑的联系800米或1000米，对学生来说是一种极度疲惫的枯燥的内容，但如果最终跑下来了，亦或跑得成绩比原来提高了，在学生筋疲力尽时同样能感受到学习的快乐……”所以在这里就提出本节课的目标应该有更为明确的内容，对与学生的投掷不仅仅是创设游戏，应在投掷的准确性或投远上确定，做到“有玩有学”。

2、对于低年级的学生来说，特别是一年级的小朋友，课堂的常规仍须加强；本课在开始部分的队列队形的练习可以说还

是成功的，我们可以看到学生在上课时专注的神情，以四列横队教师在前面的基本队形，教师可以完全掌控。但在基本部分学生一旦散开游戏了，就成为一种“满场飞”的现象，范围太大了，控制区域应该小一些（左右30米范围），这样更容易管理好学生。同时也有老师提出在队形的处理上，基本部分以老师为中心的散点队形比较凌乱，当然在整个教学过程中可以出现，遗憾的是不能一直出现，在后面的弧形来看应该是一个很好的队形，教师可以关注全体学生。以做到“能放能收”。

3、安全教育；这应该是一个最基本的话题。在备课时就已经注重考虑到了，在教案上也有充分的体现，只是在教学过程中还需要落到实处。毕竟还只是一年级的小朋友，容不得半点马虎，更不能出现丝毫的意外。

4、游戏环节的设计；对主教材的一种延伸，但不是加强。学校操场的半圆过大，可以自己画一个，这样在组织中也便于教学。设计考虑应该更为细致一些。

5、多媒体教学的应用；在现代化教学的过程中，多媒体运用到教学中已经不是新鲜事了，运用的好一定能对整堂教学起到推波助澜的作用。在本节课上，学生的自主活动，还有后面的放松练习都可以适当用一些音乐，效果会更好些。

大班球的游戏篇六

《游戏公平》这节课属于概率的一个内容，是学生对一事件定性描述及判断事情发生的可能性的进一步升华，通过“玩转盘”、“掷骰子”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，有以下几点感受：

1、本节课，我创设了麦当劳为了举办答谢顾客的活动入手，引发学生的问题意识，先让学生根据自己的生活经验说一说，然后让学生说出自己的方法，适时让学生设计转盘，有了公平的转盘还要有公平的游戏规则，然后让学生亲身体会自己设计的公平的转盘和公平的游戏规则。这样，学生因为对游戏感兴趣，故而全身心投入到探索活动中来。

2、本课的内容具有趣味性、过程性和体验性的特点，因此我注重让学生亲自从事试验，注重学生思考的'过程。在活动的过程中体会等可能性及游戏规则的公平性。组织活动由浅入深，让学生充分参与到活动的全过程，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：知识贵在探索和总结。

3、数学教学是师生之间、学生之间交往互动与共同发展的过程。本节课，我提供给学生充分的合作交流的机会，创设基于师生交流、互动的教学关系，彼此形成一个真正的学习共同体。根据教学内容和问题情境，适时地引进小组合作学习，帮助学生设计恰当的学习活动，每个学生有明确的分工，有充分的合作学习的时间，以提高合作效能。本课的一系列活动，都是让学生在小组合作中完成，使学生在合作中学会学习，在学习中学会合作，不断提高探究学习的有效性。

4、这节课也有不足之处，因为是堂活动课，所以本堂课的课堂组织要进行的十分严密，要充分的调动学生学习的积极性，但是对于学困生来说还是留有一定的遗憾，因为他们不善于总结，也不太善于与同学进行交流。所以本堂课上出现多次组织教学的情景，对于学困生我在教学当中没有很好地给予引导。这是我今后教学中所要改善的方面。

大班球的游戏篇七

《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

“掷硬币”、“玩转盘”、“掷骰子”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、本节课，我创设了玩转盘的游戏情境，引发学生的问题意识：必须要想一个使双方都公平的游戏方法！先让学生根据自己的生活经验说一说，然后让学生说出自己的方法，适时让学生设计转盘，使游戏公平。有了公平的转盘还要有公平的游戏规则。这时出现笑笑的方法：“大于3点学生先行，小于3点老师先行”你们觉得这个办法好吗？公平吗？这样，学生因为对游戏感兴趣，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。组织活动由浅入深，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。

3、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。本课，我提供给学生充分的合作交流的机会，创设基于师生交流、互动的教学关系，彼此形成一个真正的学习共同体，从而达到共识、共享、共进。根据教学内容和问题情境，适时地引进小组合作学习，帮助学生设计恰当的学习活动，每个学生有明确的分工，有充分的合作学习的时间，以提高合作效能。本课的一系列活动，都是让学生在小组合作中完成，使学生在合作中学会学习，在学习中学会合作，不断提高探究学习的有效性。

《游戏公平》这节课上完后，我积极地进行了反思。

首先本节课的教学目标得到了很好的完成，学生能够分析游戏规则的公平性，认识到了事件的等可能性，并且会制定出公平的游戏规则，而且学生在课堂中以一种轻松愉悦的方式获得了知识的提升。

但是需要改进的地方：教师在最后的环节设计时，学生开始玩游戏，学生的热情极高，以至下课铃响了，学生都沉浸其中，教师此时又不忍打断孩子的游戏，所以可以在教学时间上再压缩一些，让学生有充分的游戏活动时间。同时由于班上人数众多，有的学生举手了但没被叫到，教师提问学生的面应设法再广一些。

大班球的游戏篇八

弹涂画，估计连学校里的老师也没几个知道的。我这次讲的就是这种富有趣味、又容易制作的弹涂画。

刚从热气滚滚的户外进到开着风扇的美术室，感觉就像从赤道瞬间变到北极般的凉爽。

周老师开始讲课啦！她首先讲了一下怎么涂，之后就让我们涂颜色了。我拿出在家事先剪好的纸板，那是我仿照牛奶糖盒上的图案剪出来的。我先把纸板按在一张a5纸上，接着用蘸过墨的牙刷刮一个雪糕棍，让溅出来的水滴在画上，待到觉得水溅够多之后，把纸板揭开，这张弹涂板画就大功告成啦！虽然这种画简单，但是这种板画全产生一种朦胧、丰富、特殊的美。

大班球的游戏篇九

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。

大班球的游戏篇十

体育是学校教育的重要组成部分，小学体育教学大纲中特意提出要培养学生的正常的身体姿势，根据小学低年级学生的心理特点和身体特征，有效的锻炼身体，增强体质，使小学对体育活动具有浓厚的广泛的兴趣，喜欢儿歌，喜欢做游戏，善于模仿，愿意和大家一起活动，这是一年级学生的特点。并在此基础上，培养一定的品质，比如勇敢，合作，团结等，我就安排了这节课。

本节课我安排了游戏追尾游戏，对于尾巴，是学生比较熟悉的，对于低年级学生，既扩宽他们的知识面，又提高他们对体育的兴趣。但目的是增强体质，训练他们敏捷的反应，提高灵活性。

教学时主要是讲授，活动性比赛和随机指导为主。学生在活动中，奔跑能力，反应能力都得到锻炼。达到锻炼目的，并增强了合作，竞争意识。

低年级学生注意力比较差，容易疲劳，但他们好奇心强，兴趣和爱好广泛，为了上好这节课，我把课分三步来完成。下面我就具体介绍下我的具体安排。

1准备部分，准备部分是常规的教学，学生列队，慢跑，进入准备状态，然后提出所授内容，激发学生兴趣，通过交流，扩宽学生对“尾巴”的理解，把学生很自然的.导入活动状态。

在这部分的教学，把学生的兴趣激发了，对教学的顺利进行，教学任务的完成奠定了保障基础。

2活动部分，活动部分其实分2步完成的，为了达到由简单到复杂的转换目的，先安排单人的揪尾巴，要求简单，玩法学生容易理解，只要求学生在指定的范围内，揪别人的尾巴，没尾巴就退出，揪尾巴多的为胜。学生可以自由的，尽情的玩上一把。奔跑，躲闪能力在玩中得到锻炼，好胜心也得到了满足。接下来，尾巴换成了活生生的人，这就对游戏增加了难度，要求学生的合作。尾巴由死到活的转变，靠学生靠个人能力完成是不可能的，只有全队的人合作，共同进退才可以完成。在游戏中除了单纯的活动训练，还对学生的思维能力也提出了要求。有人提出“玩中学，学中玩”，不是没道理的，在我所授的这节课中，不动点脑筋想取得游戏的胜利是有点难度的。

3结束部分，主要安排了学生与伙伴分享快乐，发挥想象，展示自己本节课的收获，让学生身心完全的愉悦和放松。