

2023年幼儿园中班游戏学期总结反思(优质10篇)

写总结最重要的一点就是要把每一个要点写清楚，写明白，实事求是。那么，我们该怎么写总结呢？以下是小编为大家收集的总结范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇一

游戏是为了寻求快乐而自愿参加的一种活动。但幼儿游戏决不是单纯感觉上的快乐，而是伴有生命充实感的快乐。游戏是幼儿的活动，与学习活动，劳动活动有着不少的区别。它有这样的一些特点：第一：游戏是幼儿主动自愿的活动，游戏是幼儿的天性，幼儿游戏不是在外强制的情况下进行的，而是幼儿出于自己的兴趣与愿望自发自愿主动进行的活动。幼儿游戏的类型很多，而我就对以下几种游戏进行一下总结。

一、角色游戏

在角色游戏中，角色是游戏的中心。幼儿在游戏中通过扮演某一种假想的角色，以假想的方式把头脑中已有的想法重新组合，从而反映对社会生活的认识，并参与成人的社会生活。幼儿在游戏中，经常会发生这样或那样的问题，并为之争吵不休，对于大班的孩子，不仅要进行品德教育，让他们懂得互相谦让，同时在本学期着重对幼儿协作意识进行培养。

第一，利用游戏规则诱发幼儿的协作行为。规则的提出，不仅是为幼儿的活动提出要求，也是对幼儿行为及其游戏开展一种暗示。要求幼儿能提出自己想要担任的角色，并相互协商。用“一家人”将他们间关系明确，暗示他们在行为上要有协作。

第二，教师主动加入幼儿游戏。老师加入幼儿的活动中，可

以激发幼儿的游戏兴趣，也能为幼儿做出良好的榜样。

此外，由于幼儿年龄小，他们参与角色的主要动力是兴趣和好动性。因此本学期在组织角色游戏时，在设置情景，激发幼儿的活动兴趣的基础上，注意引导和鼓励幼儿去大胆尝试获取经验，从亲身体验中逐步认识自己。这样才能逐步变自发的好动为主动的活动，有利于幼儿自身潜力的发展。例如，在“小老鼠面包房”这一角色游戏中，我们的小朋友能选择、利用各种材料制作他们心目中的特色蛋糕。他们在游戏中可以自由自在地随意选用材料制成心中所想的东西，大家都玩得十分开心。由此可见，在游戏中，幼儿通过自身的体验从中获取了经验，选择了自己感到好的方法，这样使他们在更好更快地掌握技能的同时，更增强了他们对角色游戏的兴趣和信心。

三、晨间自选活动

晨间自选活动也是幼儿在园游戏的一部分。它是幼儿园一日教育教学活动的开始，因而要精心组织每日的晨间活动，做到有目的、有计划，让每个孩子都能积极愉快地参加，每天都有新收获。为了让幼儿轻松愉快的进行晨间活动，我们采取了让幼儿自由组合、自由选择。如：有的幼儿愿意画画，就让他自由的想象涂画；喜欢玩积木的幼儿可任意搭建高楼。因此，我们会提前做好准备，对幼儿的兴趣爱好做到心中有数，在幼儿来园之前准备好各种活动材料，使幼儿一到幼儿园就能投入到活动之中去。在活动过程中，我们注意观察每个幼儿表现出的兴趣，个性语言发展水平，和同伴的交往能力，便于因人施教，帮助幼儿解决在活动中遇到的问题，使活动顺利进行。

不论是角色游戏、还是晨间自选活动，我们都应该在活动结束后进行总结评价。评价的方式有很多，可以是全班进行，可以是分组讨论，也可以让幼儿自己评价，由老师指点迷津等。幼儿的自主评价主要是鼓励幼儿把自己在游戏中的所见

所闻、感受体验表达出来，与同伴交流分享，由幼儿主动评价的“我发现了什么问题?为了以后玩得更好，我们还应该做些什么?我觉得谁玩得好，谁玩得不好。”又如：以教师的全面评价为主的“今天哪一组小朋友收拾玩具最快?”“发现有的小朋友在更换游戏的时候，没有将原来的游戏的玩具收拾好再到另一个游戏去，下次活动中不能再出现这种情况了等等。

当然，在本学期的游戏活动中，还存在着一些问题需要我们去注意和改善。如在分配游戏角色、游戏任务时，我会指定几个能力强的幼儿为负责人，负责人再去邀请其他人。我发现，负责人在班上走动召唤伙伴时，大多数的幼儿两眼紧张地注视着他们，小手举得高高，嘴里不停地说着：“我，我!”可是，每次被叫的总是那么一些人，剩下的往往是常规习惯较差，或者是能力较弱的。剩下的孩子常常由教师另行安排：去看图书吧，。沮丧、难过、不满，种种表情立即会出现在这些孩子们的脸上，而那些被召唤的孩子对教师或小负责人指定的角色也不一定满意。

在实践中我体会到，是游戏激起了幼儿的学习兴趣，增长了幼儿的生活知识。在以后的游戏活动中，我们会加强对幼儿游戏的观察和指导，让幼儿在游戏中快乐地成长和学习。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇二

记得刚开学，我们班就来了23位天真的幼儿，在他们璀璨的笑脸上看到了儿时的自我。随着光阴的推移，我班的手指游戏运动也开展起来了，没有一点手指游戏经验的孩子们，他们显得无从下手。为了更好的引导他们，我们作出了尽力，现将这一学期来通过手指游戏总结如下：

一、依据幼儿的实际，培养幼儿的手指游戏兴趣

由于没有经验，在手指游戏的情况中，我班采取区角不分的

部署，投入的种类在幼儿的经验所及的范围如：依据小班幼儿在生活、认知和自我成长上的必要，区角有些关于《小被子》等种类的手指游戏，在表达区角中，引导幼儿发明美、创造美(搭积木/秋叶飘)，有目的的学习，使孩子在富厚的运动情况中，具有充分的运动自主权，且让孩子按本身的方法在运动中边探索边学习成长。使幼儿的手指游戏兴趣获得了进一步进步。

二、在手指游戏中渗透德育

小班幼儿在礼貌方面有待于进一步培养，在游戏时，我们注重这方面的渗透，比如，在玩积木时，就有关于搭积木的手指游戏。针对这一现象，我们就将这一环节放入手指游戏中，在去娃娃家作客时，里面就有关于小被子的手指游戏。有了这一环节，幼儿都异常喜欢进入到去叫游戏中，一边做游戏，一边念手指游戏，从手指游戏中知道了学习了许多关于礼貌方面的用语。

三、施展幼儿介入的自主性，让他们在玩中学，在学中乐

为了在游手指戏中充分把权利交给孩子，我们在选择手指游戏时，有个人玩的，有两个人玩的，有多人玩的等等，可以让幼儿自主选择，和本身的好朋友在学中玩，玩中学。

四、亲自介入，培养幼儿的交往才能

游戏中，我们主张亲自介入，让本身与幼儿间没的间隔，这样能力让幼儿没有心理包袱的去玩。先生介入，能引导幼儿学会最基础的交往才能，遇到问题本身磋商办理。达到完美的结果。且让幼儿本身去结伴，以培养幼儿的交往才能。

五、以后的计算

在今后的手指游戏中，我们会更注重对幼儿手指游戏才能的

培养，使幼儿的手指游戏程度在原有的根基上获得更进一步的进步。多开展综合性手指游戏，充分施展幼儿介入的自主性。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇三

手指精细、灵活的动作，能促进大脑的发育。把手指充分利用一下，定会发现妙用无穷。

1、利用手指讲故事。爸爸妈妈可先为孩子的十个手指分派上不同的角色(稍大的孩子可自行分派角色)，小猫、小狗、小兔等，也可直接在手指上画上有关故事内容的动物、人物的形象，然后编出不同内容的故事，由十个能屈能伸、能摇头晃脑的手指分别上场，可使故事变得生动有趣。这种游戏的参与性极强，有利于发展孩子的口语表达能力及想象能力。

2、学会比较。家长可在孩子的手指中挑出最长的，让孩子挑出最短的;或是家长指出最粗的，让孩子挑出最细的。利用手指的不同“形体”，孩子可学会理解高矮、胖瘦、长短、粗细等对应关系。

3、手指顶锅。该游戏可训练孩子反应的灵敏性。具体玩法是：成人用一只手伸出，手心向下，孩子伸出右手食指，顶在成人手心中，大家齐声说：“手指顶锅，淘米下锅，一把抓住哪一个？”成人单独说三声“嗨！”“嗨！”当说完第三个“嗨”时，孩子迅速把手抽回，如抽得慢就被成人夹住，游戏重新开始。

4、藏手指。该游戏可锻炼孩子的手指活动能力，发展手指活动的协调性。玩法是：两人一组，一个把两只手合掌交叉相握在胸前，并藏一个手指在掌内，请另一个人来看，找出哪个手指藏起来了。找对了，两人交换进行。

5、配合儿歌内容进行的手指游戏。如“五个好娃娃”。玩法

是左手握拳，念儿歌：“五个好娃娃，乖乖睡着啦，公鸡喔喔啼，叫醒五娃娃，拇指姐姐起床了，食指哥哥起床了，中指哥哥起床了，四指弟弟起床了，五指妹妹起床了。”

从“拇指姐姐起床了”开始，一边念一边用右手把左手的五个手指依次扳起，从而使孩子在游戏中记住五个手指的名称。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇四

。可供幼儿操作的环境特别是各种活动材料，让幼儿在和环境的相互作用中主动地得到发展。

本学期，我们创设了“小超市”、“人民医院”、“七彩奶茶屋”等，幼儿在游戏过程中，体验到了售货员、医生、病人、顾客等等不同角色，在角色的扮演过程中，幼儿摆脱对本班老师，熟悉环境的依赖性，有了更广阔的想象、发现和创造的空间。幼儿间的合作交往更为主动、积极，探索和解决问题的能力得到很大的提高。

组织每日的晨间活动，做到有目的、有计划，让每个孩子都能积极愉快地参加，每天都有新收获。为了让幼儿轻松愉快的进行晨间活动，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。

不论是角色游戏还是晨间自选活动，我们都会在活动结束后进行

总结评价

□

评价

的方式有很多，有时是全班进行，有时是分组讨论，也可以

让幼儿自己

评价

，由老师指点迷津等。幼儿的自主

评价

主要是鼓励幼儿把自己在游戏中的所见所闻、感受体验表达出来，与同伴交流分享，如：以教师的鼓励性言语来鼓励幼儿的“你搭建的楼房可真高，向大家介绍一下你的搭建经验吗？”由幼儿主动

评价

的’“我发现了什么问题？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“今天哪一组小朋友收拾玩具最快？”等等。

当然，在本学期的游戏活动中，还存在着一些问题需要我们去注意和改善。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。在以后的游戏活动中，我们会加强对幼儿游戏的观察和指导，让幼儿在游戏中快乐地成长和学习。

游戏是为了寻求快乐而自愿参加的一种活动。但幼儿游戏决不是单纯感觉上的快乐，而是伴有生命充实感的快乐。

根据园部要求、班级的实际情况，本学期在区域游戏方面我们主要做了以下工作：

，知道那里拿的放回哪里。养成良好的游戏习惯。同伴的游戏。

我们以桌子、柜子等物体将活动室划分为各个游戏区域，幼儿有选择的余地，能够专注地游戏，减少喧闹及攻击性行为。并且充分拓展班级游戏空间，避免了过多地频繁搬动，占用游戏时间。

在游戏过程中，会发生许多没有预想到的情况，因此，在幼儿游戏时，我总是仔细观察幼儿的游戏情况。当孩子遇到困难玩不下的时候，当孩子出现纠纷与行为问题时，当游戏无法深入时，我都会适时地介入、指导游戏。同时，详细地记录重点指导的游戏，进行反思，在下次游戏备课时，组织幼儿一起讨论解决，做到游戏的前沿后续，不断促进幼儿游戏的能力。

角色游戏是幼儿运用模仿和想象，通过扮演各种角色，创造性地反映现实生活的一种游戏。本学期在角色游戏开设方面，我们主要做了以下尝试：

为了提高幼儿在游戏中的自主性，学期初我们开始试行插牌，孩子们在下面每组的盒子里，找到自己的卡片，然后将其插在自己喜欢的角色下面。这样一来不仅提高了幼儿游戏的主动性，而且也进一步帮助幼儿明确了自己的角色，增强了幼儿的角色意识。不少孩子在插完牌之后兴奋的跑过来对我说：“老师，今天我是娃娃家的妈妈，我等等要去买菜给宝宝做饭”等。

服务。同时，我们的哆哆博物馆的游戏不仅止于买卖票务、游客参观游览等，我们还根据孩子们的兴趣，在里面设计了互动体验区域。如：罐子叠叠乐、绕桩跑、套圈等游戏项目，供幼儿在其中探索游戏。通过这样多样化的游戏方式，老板和顾客、顾客和顾客之间的交流也增多了不少。

经过上一学期的集体生活，由于各种原因，孩子之间的个体差异日渐明显，当大部分幼儿可以快乐自主地玩游戏时，还有那么几个孩子茫然不知所措，经过观察，我们发现班级的缘缘由于经常请假，对班级的中处于动态中角色游戏已经非常不了解，他们的行为总会引起同伴的抱怨，为此，每次游戏时，我们两位老师把他们作为重点观察的对象，带着他们一起游戏，并给予及时的指导，另外，我们邀请了班级里能力强的幼儿带着他们一起参与游戏，现在，这缘缘基本上可以愉快地参与到游戏中，尤其是一值缺少玩伴的小政也能够融入到同伴之中了。

在活动中，要做个睿智的观察者，善于发现问题，及时加以引导，做他们的支持者、帮助者，成为他们有力的后盾，游戏才会具有旺盛的生命力。当孩子们在角色游戏中出现争执的时候，我们不会贸然上去打扰孩子们，而是给孩子们一个空间让孩子们自己去解决问题，当孩子们的问题自己解决不了的时候，我们才会以角色的身份与幼儿一起去商量解决的对策。在这一过程中我们始终把幼儿放在首位，尽可能的让孩子们自己去发现问题，解决问题。当然，如果在游戏中发现幼儿出现了危险行为，我们还是会在第一时间叫停孩子们的动作。确保孩子们在游戏中的安全。

经过一学期角色游戏，我们班的孩子有了较大的进步，角色游戏的兴趣浓厚，同伴间的交往增强了，语言表达能力和动手操作能力发展很快。但由于受幼儿年龄特点和经验水平的限制幼儿创造性、想象力还不够，游戏的内容还不够深入。因此，在以后的活动中，我们要时时处处关注角色游戏，尽其所能地与主题活动整合，让角色游戏在主题背景下内容更丰满，形式更灵活。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇五

总结是事后对某一阶段的学习或工作情况作加以回顾检查并

分析评价的书面材料，它有助于我们寻找工作和事物发展的规律，从而掌握并运用这些规律，不如我们来制定一份总结吧。总结怎么写才能发挥它的作用呢？下面是小编收集整理的有关幼儿园中班游戏活动总结，希望对大家有所帮助。

游戏是为了寻求快乐而自愿参加的一种活动。但幼儿游戏决不是单纯感觉上的快乐，而是伴有生命充实感的快乐。游戏是幼儿的活动，与学习活动，劳动活动有着不少的区别。它有这样的一些特点：第一：游戏是幼儿主动自愿的活动，游戏是幼儿的天性，幼儿游戏不是在外强制的情况下进行的，而是幼儿出于自己的兴趣与愿望自发自愿主动进行的活动。幼儿游戏的类型很多，本学期我们班创设了教育区角游戏、角色游戏和晨间自选活动，其中包括益智区、美工区、科学区、建构区、生活区、语言区以及银行、幼儿园、娃娃家、小老鼠面包房、正仪青团店等游戏。下面对我们班本学期的游戏活动，作一总结。

让他们懂得互相谦让，同时在本学期着重对幼儿协作意识进行培养。

第一，利用游戏规则诱发幼儿的协作行为。规则的提出，不仅是为幼儿的活动提出要求，也是对幼儿行为及其游戏开展一种暗示。如，在娃娃家，我们这样引导幼儿确立规则：“小朋友在游戏开始前，要先商量，确定各扮演什么角色，然后再游戏。爸爸妈妈、爷爷奶奶和孩子是一家人，每人都要关心家里的事情和家里的人，不能想做什么就怎么做”。要求幼儿能提出自己想要担任的角色，并相互协商。用“一家人”将他们间关系明确，暗示他们在行为上要有协作。

第二，教师主动加入幼儿游戏。老师加入幼儿的活动中，可以激发幼儿的游戏兴趣，也能为幼儿做出良好的榜样。如：一次，我在娃娃家当“妈妈”，晋杰当“爸爸”。早晨起来，我对晋杰说：“我给孩子穿衣服，你去买早点吧。”他回来时对我说：“我买了蛋糕。”吃过早点，我看了一眼手表说：

“哎呀，我要迟到了，来不及送宝宝了，”晋杰说：“你快点走吧，我去送他”。开始时，晋杰是被动的与我交往，后来就变被动为主动，协调我们之间的行为。

此外，由于幼儿年龄小，他们参与角色的主要动力是兴

趣和好动性。因此本学期在组织角色游戏时，在设置情景，激发幼儿的活动兴趣的基础上，注意引导和鼓励幼儿去大胆尝试获取经验，从亲身体验中逐步认识自己。这样才能逐步变自发的好动为主动的活动，有利于幼儿自身潜力的发展。例如，在“小老鼠面包房”这一角色游戏中，我们的小朋友能选择、利用各种材料制作他们心目中的特色蛋糕。他们在游戏中可以自由自在地随意选用材料制成心中所想的东西，大家都玩得十分开心。由此可见，在游戏中，幼儿通过自身的体验从中获取了经验，选择了自己感到好的方法，这样使他们在更好更快地掌握技能的同时，更增强了他们对角色游戏的兴趣和信心。

首先，教育区角游戏的设置是灵活的，我们依据主题活动的内容在多方面考虑下进行了设置：如《我们身边的科学》的主题活动中，就设置了美工区、科学区、语言区、益智区、建构区等。而在《我找到了春天》主题活动中，就设置了生活区、美工区、语言区、建构区、益智区、科学区等。

其次，各个区角的创设也根据主题的具体情况而定。语言区通常投放一些与主题相关的图书、卡片、指偶等资料，张贴一些有趣的图画和一些幼儿仿编的儿歌，同时也放置一些空白纸，铅笔等习作物品；美工区投放的东西除一些常规的幼儿幼儿练习用品外，如剪刀、橡皮泥、彩纸、油画棒等，还投放一些简单手工作品的示范图，同时鼓励幼儿粘贴自己觉得满意的绘画及其他的作品；在科学区通常提供一些幼儿操作材料，操作材料与主题相关；通常建构区是根据主题而定。

除了角色游戏和教育区角游戏，晨间自选活动也是幼儿在园

游戏的一部分。它是幼儿园一日教育教学活动的开始，因而要精心组织每日的晨间活动，做到有目的、有计划，让每个孩子都能积极愉快地参加，每天都有新收获。为了让幼儿轻松愉快的进行晨间活动，我们采取了让幼儿自由组合、自由选择。如：有的幼儿愿意画画，就让他自由的想象涂画；有的幼儿喜欢玩彩泥就让他自由的去捏、去塑造形象；喜欢幼儿园中班游戏活动总结，标签：幼儿园工作总结，幼儿园见习总结。

玩积木的幼儿可任意搭建高楼。因此，我们会提前做好准备，对幼儿的兴趣爱好做到心中有数，在幼儿来园之前准备好各种活动材料，使幼儿一到幼儿园就能投入到活动之中去。在活动过程中，我们注意观察每个幼儿表现出的兴趣，个性语言发展水平，和同伴的交往能力，便于因人施教，帮助幼儿解决在活动中遇到的问题，使活动顺利进行。

不论是角色游戏、教育区角游戏，还是晨间自选活动，我们都会在活动结束后进行总结评价。评价的方式有很多，有时是全班进行，有时是分组讨论，也可以让幼儿自己评价，由老师指点迷津等。幼儿的自主评价主要是鼓励幼儿把自己在游戏中的所见所闻、感受体验表达出来，与同伴交流分享，如：以教师的鼓励性言语来鼓励幼儿的“你搭建的楼房可真高，向大家介绍一下你的搭建经验吗？你游戏玩的很开心，把你游戏中最快乐、最有趣的事情讲给大家听好吗？”由幼儿主动评价的“我发现了什么问题？为了以后玩得更好，我们还应该做些什么？我觉得谁玩得好，谁玩得不好。”又如：以教师的全面评价为主的“今天哪一组小朋友收拾玩具最快？”“发现有的小朋友在更换游戏的时候，没有将原来的游戏的玩具收拾好再到另一个游戏去，下次活动中不能再出现这种情况了。”“你学习了什么新本领？”“为了使下次游戏玩得更开心，还需要做什么？”等等。

当然，在本学期的游戏活动中，还存在着一些问题需要我们去注意和改善。如在分配游戏角色、游戏任务时，我们会指

定几个能力强的幼儿为负责人，负责人再去邀请其他人。我们发现，负责人在班上走动召唤伙伴时，大多数的幼儿两眼紧张地注视着他们，小手举得高高，嘴里不停地说着：“我，我！”可是，每次被召唤走的总是那么一些人，剩下的往往是常规习惯较差，或者是能力较弱的。剩下的孩子常常由教师另行安排：去看图书吧，去玩插塑吧。沮丧、难过、不满，种种表情立即会出现在这些孩子们的脸上，而那些被召唤的孩子对教师或小负责人指定的角色也不一定满意。

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。在以后的游戏活动中，我们会加强对幼儿游戏的观察和指导，让幼儿在游戏中快乐地成长和学习。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇六

家园互动人心暖，群星闪耀情意浓，在新的一年里来临之际，西河路小学附属幼儿园举行了“迎新年庆元旦”大型亲子运动会，主要的目的是增进亲子间的情感，增强孩子的竞争意识，激发孩子的荣誉感。

本次活动主要以游戏为主，内容可谓丰富多彩，有“接力拍球”、“接力滚轮胎”、“闯关小勇士”、“亲子接力合作跳圈”、“亲子接力大力士”“家长代表拔河”等。孩子们和家长们都踊跃参加活动，他们在爸爸妈妈的陪伴下表现得非常出色。游戏进行时，各班人员本着“友谊第一，比赛第二”的态度，齐声为班级加油。运动健儿们在赛场上拼搏，听着那一声声的加油声，越发激动，竞争意识和表现欲也得到了加强。活动结束后，各班孩子整齐划一地回到班级，家长也非常配合地在原地等待。

本次活动后，家长们一致反映，这样的活动很有意义，通过亲子活动，不仅使孩子和家长体验到了参与游戏的快乐，更重要的是让家长有进一步了解自己孩子的机会，加深家园情、

师生情、亲子情！

幼儿园中班游戏学期总结反思篇七

时间过得很快，一个学期又将结束，回顾一学期的工作，我们能认真贯彻贯彻新《纲要》精神，在教育活动中突出以游戏为主，尽可能为幼儿创设良好的游戏氛围，让他们在轻松愉快的活动中获得知识，培养交往、合作等能力，以促进幼儿综合能力与个性的和谐发展。

开学初，我们认真制订了自主性游戏计划，做到游戏与主题的结合，每周有观察的侧重点，并且注重集体教育与个别辅导的有机结合，真正达到通过游戏促进幼儿在体、智、德、美各方面和谐全面的发展。

一、结合主题，不断深化游戏内容

游戏的开展是建立在幼儿所掌握的知识经验基础上的，幼儿掌握和积累的知识经验愈丰富，游戏的内容也就愈生动，所以随着主题开展，我们也会引发孩子开展相应的游戏活动。如：在“送你一封信”的主题活动中开展后，引发孩子开展了“邮局”游戏，他们自己设计信封、信纸、邮票等，老师只是帮助做了一个邮筒，一个新的游戏就轰轰烈烈的开展起来了，有的去邮局买信封、有的去买邮票、还有的去给好朋友寄信等等，一到时间，邮局的工作人员就开始忙碌的送起信来，收到信的孩子就会非常兴奋，给这个看，拿那个瞧，增进了彼此之间的交流和友谊。

虽然主题活动是从幼儿中来，但仍需教师有序的组织。在师幼互动中，教师决不是简单的管理者、指挥者或裁决者，而是良好师幼互动环境的创造者，交往机会的提供者，积极师幼互动的组织者，因此幼儿活动前，教师必须做好与主题活动相关的知识与材料的准备工作，为幼儿活动提供充分的材料，确保活动的顺利进行；另外，教师支持幼儿活动也不是简

单地表现为传授、解惑，而是要不断地引导、鼓励，使幼儿主动去探索，去发现，点燃幼儿的探索欲望，唤醒幼儿的创造潜能，充分调动幼儿学习的积极性。“伞”主题活动开展时，为了让幼儿对“伞”的基本构造有系统感知，我制作了一张表格：把“伞”特点分成：伞面的形状、伞面的颜色、伞柄的款式、撑开的大小几部分。幼儿能结合已有经验准确记录，记录结束后幼儿不仅能说出自己“伞”的特征，还能根据标记说出同伴的“伞”的特征。我还在区角中投放了许多手工制作的材料，小朋友很感兴趣，陆续做了不同形状、不同大小的“伞”但是，放在哪里好呢？如果堆在桌子上，会影响小朋友的活动，这时，小朋友说“伞”有美化作用，提出可以把它们挂起来。把活动室的角落形成了一个“伞的世界”，小朋友可以随时将自己制作的美工作品和家里带来的“小伞”玩具摆放到“伞的世界”里面去，在“伞的世界”主题开展中，我们还结合孩子们自制的各种伞的情况开展了“伞店”游戏，在发现孩子们特别喜欢拿着伞玩的情况引导孩子组成了表演队在“小舞台”上表演，既满足了孩子们的需要又丰富了“小舞台”的内容。同时能结合学到的知识不断的深化游戏，环境也逐步丰富起来。在这个过程中，小朋友可以不受空间的限制，自主地与材料产生互动，与同伴产生互动，与环境产生互动，他们始终积极地参与。如在“我喜欢”主题开展过程中，结合“我喜欢和朋友玩”、“就是喜欢你”等活动，引发幼儿在幼儿园、娃娃家等游戏中增添了和好朋友逛街、请好朋友做客、和喜欢的人一起去购物等等游戏情节。

二、善于观察幼儿感兴趣的事，有效开展预成活动和生成活动

教师应成为幼儿活动的观察者，善于捕捉随机的契机，并能把教师的主题变为幼儿感兴趣的问题，从而把幼儿的探索兴趣引向教师要求的方向，这就是我们所说的“预成活动”。“过生日”是孩子们最开心、最感兴趣的一件事，常常会看见他们在建构或捏塑游戏中做一个“大蛋糕”，插上

许多蜡烛，然后呼朋引伴地招呼同伴参加“生日会”，但由于孩子们年龄较小，只知道单纯地“过生日”，并不知道自己和同伴具体的生日时间。在“我喜欢”的主题活动中我就抓住幼儿的兴趣，让幼儿向家长了解自己生日的时间，搜集从小到大过生日时拍的照片，了解过生日简单的习俗……根据该主题内容和幼儿一起制作“生日树”，每种水果代表一个月的标志，然后把幼儿的照片张贴在相应的月份中，孩子们许下生日愿望挂在树上，这样一来，常会看见许多幼儿围着“生日树”讨论：“原来你是×月份生日？”“你的生日愿望是什么？”孩子们喜欢这类活动才能使主题活动更充实，更好地体现活动的价值。

三、优化游戏环境，注重材料的多样性

主题“感官总动员”中有一个活动叫做“香香袋”，主要是让幼儿用针线缝制香香袋。由于幼儿平时没有接触过针线，再加上班级人数较多，考虑到活动的安全性，在这个活动开展时，我提供一些香料和丝线，然后请幼儿将香料放入自己的手帕中，再用丝线捆扎，孩子们在自己的能力范围内达到了教学要求。

为了让主题活动更贴进幼儿园实际，应将班级特色融入活动。“感官总动员”中让幼儿以歌表演和音乐游戏的形式寻找自己身上的各种器官，使每个孩子都得到锻炼的机会，内向的孩子更大胆，外向的孩子更活泼。

四、注重评价，讲究游戏的指导策略

游戏的评价也是游戏的一个重要环节，我们会让孩子在每次活动结束后把自己在活动中有创意的想法、做法等讲出来，让其他的孩子能分享他的经验，促进游戏的发展，同时也鼓励他们把自己在游戏中碰到的问题。困惑说出来，让其他小朋友一起来想想有什么更好的办法来解决。记得有一次游戏结束后，王盛说：银行的钱一直要被人拿走，我就把问题抛

给了其他孩子，“你们觉得该怎么办呢？”孩子们议论纷纷，最后不知是谁说：“找警察帮忙抓小偷”大家觉得不错就一致通过了，在以后的游戏中，就会出现警察在巡逻了，治安也好了许多。当然，孩子游戏水平的发展、提高是离不开老师在游戏中的观察、指导。如：在“医院”游戏刚开始时，在医院里的小朋友不管是医生还是护士都抢着给病人看病、不管什么毛病都要打针等现象经常发生，随着老师的介入和指导，医院游戏逐渐走上正规，医院里有挂号、配药的、有开刀、打针的，有了分工也有了各自的职责，随着游戏的深入，外出就诊等服务项目，服务的质量也不断的提高了。老师的指导加强了游戏的连贯性与逻辑性，游戏的水平也就提高了。

总的来说，通过一学期的游戏活动，孩子在原有的基础上，游戏水平都有了一定的提高，当然也存在着一些问题：如还有一部分幼儿的交往能力、合作能力差，碰到问题急着找老师解决，还有的经常游离在游戏之外，在游戏活动中对游戏规则的遵守、活动结束后物品的整理也需要进一步的加强。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇八

到了健康的发展。

针对本班幼儿的年龄特点，为了让每个小朋友愿意参与各项游戏，激发他们的活动兴趣，培养良好的各种习惯，使幼儿在无形中养成轻拿轻放，不乱扔积木习惯时，我说：“小朋友，当心点，别弄疼了积木宝宝，积木宝宝要睡觉了，无形中，小朋友养成了轻拿轻放的习惯，在讲评中指示幼儿的错误时，也是这样说的：你喜欢这幢房子呢？为什么皱眉头呀？原来房子没搭平，快帮帮忙。小朋友就知道房子、积木要搭平。

中班孩子慢慢走出以自我为中心，渐渐与同伴开始了交往，尝试使用交往性的语言进行商量与交流，自主活动是一个培养幼儿交往能力的好时机。

玩具的准备给自主活动创造了交往的基础，一开始，有的孩子带来了自主活动的玩具，可有的孩子却一直没有带玩具，一到自主活动的时间这些孩子就去拿朋友们的玩具，孩子一直跟我告状：“老师，我的玩具不见了”。所以当每个孩子都有了一份自己的玩具，这个问题就解决了。

玩具的选择增强幼儿交往的能力。当我要求孩子带玩具来幼儿园时，多数孩子带了刀、枪之类，不是今天刀扎到了这个就是明天枪碰到了那个小朋友，而且孩子们都各自玩自己的玩具很少交流。我知道这是家长们的误区，家长没有很好知道孩子买玩具，于是我和家长们沟通，请家长给孩子准备一些益智玩具，如：拼图、魔方、飞行棋之类的玩具。果然，这些玩具带来之后，孩子们三三两两在一起玩拼图、玩飞行棋，在这个基础上我指导孩子积木除了自己一个人玩还可以怎样玩？孩子们都很聪明，除了自己玩自己的，可以几个朋友在一起玩，还可以交换玩具玩。在交换玩具的过程中指导孩子使用礼貌用语，以及在玩玩具的过程中发生矛盾解决矛盾的能力。

经过一学期自主性游戏的开展，我班幼儿的游戏水平有了一定的提高，大部分的幼儿能自选活动，活动时间也较长；交往也表现出一定的目的性，较少无所事事旁观他人的行为；幼儿能共商玩法、分配角色，出现了合作游戏的行为；幼儿游戏的社会性水平及社交能力有了明显提高；当出现争执时，幼儿也能想办法解决。

当然，游戏中还是存在着许多不足之处，如幼儿的游戏行为创造性不强，依游戏的开展探索多样化的指导方式，积极影响幼儿的游戏行为，让幼儿爱玩会玩，特别要注重引导幼儿共同建立和执行活动区游戏规则，使幼儿的游戏质量不断提高。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇九

一番。

孩子们在很多方面都是应该要努力去做好，未来也需要更多的时间和精力去做好，这次活动的意义还是很不错的，孩子和家长之间有了更多的沟通，相信大部分的家长平时都会是忙于工作，在陪孩子的这件事情上面，是没有太多的时间的，所以还是应该要去磨合，跟孩子建立更好的沟通，这一点让我感觉非常的有必要，作为一名幼儿教师，我更加能够直观的看到这些，这次活动期间，我们组织了一些游戏，让家长和孩子互相配合，一起去做好一件事情，孩子们发挥的还是不错的，也能够玩的非常开心，因为天气比较好不热也不冷，在户外的时间就比较长，首先在场地方面，确保其安全性，再有就是有足够的活动空间，孩子们都是认认真真的在做好这些的，期间没有出现什么问题。

在游戏的时候，主要就是让家长和孩子互相帮助，一起去完成游戏任务，也和其他孩子们沟通的比较轻松，大家两两一组，然后相互配合完成好了很多工作，这是非常有意义的，在这方面，确实是需要认真去做好后勤工作，从这次户外活动当中，和孩子们也有了进一步的了解，活动最后取得第一名的小朋友，获得了小红花的奖励，当然孩子们在这次活动当中快乐才是最重要的，让家长和孩子能够更好的相处，做好相关的本职工作，这一点是非常有必要的，这次活动大部分都是爸爸和孩子参加，因为平时没有太多的时间去在和孩子们沟通，部分家长反应有这样的机会是非常难得的。

这一点是非常有必要的，活动整体下来还是做的比较顺利的，孩子们玩的比较开心，时间上面安排的也非常的合理，这是感觉很有意义的一件事情，所以我确实是需要付出更多的时间去做好，以后也一定会有更多的事情等着我去完善好，这次活动进行到现在也是很有意义的，相信接下来可以做出更好的成绩来，希望未来能够得到更多认可，这次大班户外亲

子活动圆满结束，也希望以后能够做出更好的活动。

幼儿园中班游戏学期总结反思篇十

幼儿游戏的类型很多，本学期，据幼儿的年龄特点，我班开设了美工区、科学区、数学区、建构区、图书区、表演区等，并给相同的活动区起不同的名字，如：“我型我秀”、“天空之城概念书屋”等，并坚持每天开展游戏活动，引导幼儿动手、动脑，积极地与材料相互作用，幼儿活动的兴趣很高。下面对我们班本学期的游戏活动，作一总结。

1、区域游戏为幼儿的发展提供了可能。由于是幼儿自选活动，所以儿童的意愿、兴趣可以获得的满足，他们可以轻松地投入到自己所喜欢的活动中去。

2、区域游戏内容的设计必须符合每个班儿童的年龄特征，与教育目标相适应。大班注意加强智力训练，不同的活动内容都有相对稳定的活动区，投入相应的材料。每个区角根据孩子活动的效果不断补充或更新内容。

3、在区域的创设中，我们考虑到软硬材料的搭配。如软材料，图书区，都铺上了垫子，当幼儿进入图书区时，真有一种舒服的感觉。硬材料的投放要科学，美观、合理，富有教育意义，如我班的建构材料。

丰富多彩的区角活动在培养幼儿语言表达能力、观察力、动手操作能力和创造力等方面发挥了其它教育形式不可替代的作用。如“建构区”，孩子们在小小的区域内，每天可随心所欲地搭出自己最满意的建筑，如“高层饭店”、“城堡”等。在每一次的搭建后，孩子们对自己的作品很在意，几天后我发现，很少有人去建构区了。我在想，是什么原因让垒高区遭受到孩子们的冷落？我反思后觉得，孩子们之间的比较产生不了长久的兴趣，孩子希望得到别人的赞扬，于是，我用数码相机拍出幼儿每一次活动的作品，作为孩子的搭建记

录，且在游戏后进行点评，这样，建构区又出现了孩子们兴致勃勃的身影、开心爽朗的笑声，每天，也有孩子在向新的搭建形式进行挑战。

通过努力，虽然孩子的游戏水平有所提高，但在很多方面还是存在着问题，如在美工区活动时，有的孩子会相互模仿，动脑不够；在角色游戏区，孩子们的积极性不够，往往会产生游戏的倦怠感；在表演区中，孩子交往性的语言还欠缺，因此，在以后的游戏开展过程中，我们要组织形式多样的幼儿活动来激发幼儿游戏兴趣。班与班之间能跟深入的交流活动，取长补短，让每个孩子在愉快的游戏活动中提高自我，使得我班孩子的游戏水平上升一个新的台阶。