

2024 年幼儿园游戏活动教学反思

幼儿园游戏活动教学反思 篇 1

表演游戏是一种深受幼儿喜爱的活动方式，表演游戏中，教师的指导策略对幼儿主体性的发挥起着重要作用。兴趣和需要是幼儿参与表演游戏的出发点，教师要善于发现和掌握幼儿的兴趣点，了解幼儿的需要和经验。而幼儿的已有经验不但是表演游戏顺利进行的保证，而且决定着表演游戏的发展方向。然而，幼儿的兴趣和需要是多方面的，他们的经验也存在着个体差异。教师可以通过观察幼儿的游戏，倾听他们之间的对话发现其关注点。

案例一：

语言活动中，孩子们对故事《三只蝴蝶》很感兴趣，尤其喜欢小蝴蝶的花翅膀翩翩起舞的动作。于是，在表演区里经常几个孩子聚在一起飞呀、舞呀，但我们发现孩子的表演只是复述故事中的一些对话，没有头饰，更谈不上表情变化。孩子们有这样的兴趣，引起了教师的注意，在老师的引导和支持下，幼儿不断探索创设相关的游戏情境，一个以幼儿自主探究的主题表演游戏《三只蝴蝶》开展了起来。

反思：幼儿是以具体形象思维为主的，引导他们通过观察交流，发现同伴之间形象的表演打扮是十分重要的教育资源，能起

到进一步激发幼儿游戏动机的作用。把握幼儿生成活动的特点和不同年龄阶段的表现，关注幼儿生成活动中的兴趣、需要和经验，形成对幼儿生成活动正确的价值判断，并予以适时适宜的指导，在此基础上，归纳、总结教师对幼儿生成活动回应指导的策略，进一步推进游戏课程中生成活动与预设活动整合，有效促进幼儿的发展。

案例二：

在《三只蝴蝶》表演游戏初次开展中，幼儿在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是在戴上头饰以后，都各自表演动作，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。表演的故事显得较平淡。

反思：中班幼儿对于表演游戏暂时只有头饰的经验，缺乏相关服装、道具的经验。单纯的头饰装扮，不能帮助幼儿认清自己所扮演的角色，所以，他们的表演不够积极、主动。因此我们应通过创设相应的表演情景，进一步激发幼儿游戏动机。还根据故事的情节，引导幼儿讨论该怎样布置游戏的场景，并一同准备布置。如装饰蝴蝶美丽的翅膀、布置漂亮的花园、设计花姐姐的道具等，从三维空间上给予幼儿故事表演情境的感受，引起幼儿身临其境生动表演的欲望。

案例三：

一次游戏后的交流评价时，杨晶扮演的红蝴蝶提出：“我觉

得我演的很好，我是一边发抖一边请求避雨的，可是有的小朋友还笑我。”于是，我立即引导幼儿围绕这个问题进行讨论，大家请她再那样表演一段，这次片段演完后大部分孩子们都觉得有意思：“这样一边发抖一边请求，让人看了觉得很生动”，“我就想到坐在妈妈自行车后面很冷的感觉”，有几个孩子当下就不由自主的学起她来。并由此引发了探究表情的第二阶段表演游戏。

反思：在游戏的整个过程（包括准备阶段），会出现很多问题情景，在这样的问題情景中，问题自然呈现在幼儿的视觉中，只要教师退一步，通过讨论把解决问题的机会留给孩子，这样就能促发幼儿更积极地参与解决问题的活动，把活动引向深入的作用。在任何一个主题的探究性游戏活动开展过程中，都需要教师改变原来在活动中死背教案、很少顾及孩子表现的状况，在与孩子共同的活动中更多地关注孩子在活动中出现的各种不同，捕捉有价值的生成点而能及时做出专业判断进行有效支持。

整体反思：

1. 幼儿的年龄特点决定了他们的合作意识正处在萌芽阶段，如果没有游戏的组织者，他们很难通过自己的协商来共同完成一件事。

2. 幼儿对该作品的接触时间较短，对于以表演游戏的形式开展也没有完全熟悉，需要教师在游戏过程中不断的指导与评价。

3. 虽然要求幼儿的表演游戏应充分尊重幼儿的意愿，发挥他

们的主动性和创造性，让他们自己来选择、自己来设计、自己来表演，但尊重幼儿的意愿并非抹杀教师的作用，尤其是在每一个表演游戏开展的初级阶段，教师一定要学会观察并善于观察幼儿的在游戏中的表现，适时的点拨和指导，发挥表演游戏在幼儿发展中的作用。

幼儿园游戏活动教学反思 篇2

运用仿生物声形动作创设情境，让幼儿模仿象行、马奔、兔跳、鸟飞等工作，能达到入景动情、寓教于乐的目的。比如，在进行大班跳跃教学时，针对跳跃的某个动作让幼儿模仿某种动物的动作。如侧跨跳动作，引导幼儿模仿蜜蜂在花丛中从这朵花飞到那朵花的动作。又如蹦跳动作，引导幼儿想象草地上有许多蹦蹦跳跳的小兔子，有的在吃草，有的在玩耍……并让幼儿把小兔蹦蹦跳跳时的动作模仿下来。诸如此类情境的创设能调动幼儿的思维，促使幼儿在有趣的动作模仿中习得动作。

当然，体育活动中可运用的情境教学法远不止上述三种。教师在体育活动中设计情境时要注重把握幼儿的兴趣和年龄特点，并根据教学需要把握住情境创设的'三个时机：

1. 开始阶段创设情境。在体育活动一开始教师就创设情境以导入活动或调动幼儿参与活动的兴趣。比如，主动提出开一个小动物运动会，让幼儿戴上相应的动物头饰进入后续的活动情境之中。

2. 基本阶段创设情境。在体育活动的基本部分根据教学内容设计情境。比如，大班体育活动“搭障碍练跳跃”的教学内容就是跳过障碍物。为此，可以设计学青蛙跳田埂(小长凳)、小河(绳子)等游戏情境。

3. 结束阶段创设情境。在体育活动的结束部分一般采用欢快的音乐跟基本部分的情境联系起来设计情境。比如，“小蚂蚁运粮”游戏结束部分，采用了欢快的音乐《洗澡歌》来调节幼儿的情绪，渲染了洗澡放松的情境，从而达到放松身体、消除疲劳的目的，让幼儿获得快乐的情感体验。

幼儿园游戏活动教学反思 篇3

为了让孩子们积极参与户外游戏活动，促进身体健康，我主张要组织情境化的户外游戏活动。

1、要求情景化的原因是孩子们的年龄小，活泼好动，注意力容易分散，在户外游戏中容易出现难组织的问题，如果咱们如果单纯强调纪律，又会让让孩子产生厌烦情绪。所以才会要求进行情境化的户外游戏，吸引幼儿的参与兴趣。

2、情境化的具体要求是：通过场景的创设，让孩子们不知不觉地进入角色的扮演，让孩子们在充满趣味性的游戏情节中，依赖游戏材料的支持，主动、愉快地进行基本动作的练习。同时也能让让幼儿在扮演角色中获得真实的内心体验，在动作技能锻炼的同时获得情感的熏陶。所以游戏本身的情节设计才是最主要

的',它是促进孩子们主动积极有兴趣的参与游戏的关键。像汪裕芳老师上的音乐游戏,就是通过设置火车从火车站开往各地的情境,并且配上朗朗上口的儿歌,让幼儿在快乐中学习,使幼儿的学习积极性在游戏中得到升华。

3、著名教育家陶行知先生说:“教学艺术就是在设法引起学生的兴趣,有了兴趣就肯全力用脑去做事情。”情境教学就是一种促使教学过程变成能引起幼儿极大兴趣,激发幼儿不断探索的教育方法。在体育活动中,教师应根据班级幼儿的身心特点,运用故事、游戏、音乐等形式,以及现实生活中的典型场景,创设情境引导幼儿在愉悦的环境中进行锻炼。

幼儿园游戏活动教学反思 篇4

把体育活动的教学内容设计成一个较为完整的故事,通过生动形象的故事情节展开体育教学,引导幼儿积极参与,在人景动情中促进各项教学目标的达成。比如,在执教小班体育活动内容“练习手膝着地向前爬、往后爬”时,设计拟人化的“小蚂蚁运粮”故事情境,构思了有趣的故事情节——蚂蚁宝宝跟着蚂蚁妈妈出门玩,在草丛里发现了粮食,但在把粮食运回家的路上遇到了种种困难,如遇到打雷下雨的天气、遇到大甲虫等。

在富有趣味的故事情境中,“蚂蚁宝宝”时而兴奋、时而紧张,积极主动地完成了一系列动作锻炼要求。又如,在体育活动“飞快行动”中,将教学任务贯穿于“动物大营救”的游戏情境之中,

幼儿扮演小救护员，抬着担架，走过独木桥(积木)、跳过小河(绳子)、钻过树林(椅子)，将受伤的小动物抬回救护所。在这样的游戏情境中，幼儿根据游戏情节的变化、自我角色的参与，自然地进入活动状态，走、跑、跳、绕、抬等动作得到练习，并能体验到完成某一任务所带来的成功感。

幼儿园游戏活动教学反思 篇5

“助跑跨跳”是幼儿园大班体育基本动作训练之一。以往我们都是通过示范、讲解和练习的方式教幼儿学习，幼儿既不了解学习的意义，又对单调的练习不感兴趣，所以很难达到好的学习效果。针对大班幼儿的年龄特点和体育活动目标，我班尝试设计并开展了以学习“助跑跨跳”基本动作为主要内容、以“学做解放军”情景游戏为主要形式的体育活动，深受孩子们的喜爱。

播放背景音乐《小号手》——用雄壮有力的音乐和模仿动作激发幼儿学做解放军的积极性。来到户外，我告诉孩子们玩学做解放军游戏，并发给他们一颗红五星佩戴在胸前。孩子们脸上洋溢着自豪感。随着节奏鲜明、雄壮有力的《小号手》音乐，孩子们自然地挺起胸脯抬起头，精神抖擞地排好队伍，开始了准备活动。在音乐的伴奏下，我带领孩子们学着解放军的样子雄赳赳、气昂昂地练习分队走，按口令做敬礼、吹号、射击、投弹等动作。情境逼真，具有鲜明特点的准备活动，激发了幼儿参加体育活动的积极性。“跨战壕运子弹”——让孩子在体验中领会动作要领

我以班长的身份给“战士们”布置了“跨战壕运子弹”的任务。这个任务需要跨两道“战壕”，为了保证成功地将“子弹”运回，我让“战士们”自选分成两组，尝试跨两种“战壕”。孩子们一听跨“战壕”，都高兴地跳了起来，我的任务刚布置完，他们就分组进行了尝试。助跑跨跳要想获得成功就要学会用力蹬地，向前迈腿，这是我们在备课和亲身体验中摸索出的经验。为了让幼儿自己感受到这一点，我用缠上绿色皱纹纸的松紧带设置了两条宽窄不同的“战壕”（一条是60厘米，另一条是75厘米）。

在初次尝试中，跨窄“战壕”的孩子多是对跨跳信心不足或能力弱的孩子，但由于“战壕”比较窄，他们跨起来比较容易；跨宽“战壕”的孩子们因为能力强，跨起来也没有感到太困难。为了让他们充分体验跨越宽窄不同的“战壕”的方法，在第二次练习时我将这两组幼儿调换了一下。这样一来，一些较弱小的孩子就有些畏难。这时，我就鼓励他们向解放军叔叔学习不怕困难。看到老师鼓励的目光，孩子们鼓足了勇气站到起跑线后，听到口令就向“战壕”飞快地奔去。蹬地、起跳、迈腿，嘿！真棒，多数“小战士”都跳过去了。

在试跳两次以后，我及时组织孩子们进行交流，让他们谈谈自己是怎么跳过去的，跳宽的和跳窄的有什么不同。他们总结了经验，共同分享了成功的喜悦。交流时，成功跨过“战壕”的孩子们表现得既兴奋又自豪。那些没有跳过去的孩子听了别人的经

验也受到了启发，有的已经开始跃跃欲试了。但是，再次试跳时，仍然有几个孩子跳不过去。于是，我又引导他们观察同伴的动作，分析跳不过去的原因。孩子们观察后发现，这几个小朋友之所以跳不过去，有的是因为离“战壕”距离相差很远就起跳，有的是因为跑得慢，缺乏冲劲儿，有的是因为没迈腿。在同伴的帮助下，这几个孩子经过总结经验，终于勇敢地跳过了“战壕”。几次尝试之后，幼儿自己得出了结论：跨窄的不用跑得太快，跨宽的要使劲跑，用力蹬地；跨窄的轻轻一迈步，跨宽的要迈大步。

在充分体验的基础上，我让孩子们6人一组自由组合，分成4队进行“运子弹”的比赛。比赛开始了，听到口令后，“小战士”就像离弦的箭一样，飞快地跨过“战壕”，阵地上的“小战士”在不停地为自己的“战友”加油，场面非常热烈。可是，因为孩子们求胜心切，有的顾不上用力蹬地迈腿跨跳就掉进了“战壕”，影响了动作的完成。于是，我引导幼儿重新调整了规则。新的规则规定，掉进“战壕”的战士所运的“子弹”不算数。这样一来，孩子们将注意力转向了跨越“战壕”的动作，使游戏真正达到了锻炼的目的。

幼儿园游戏活动教学反思 篇6

《3—6岁儿童学习与发展指南》指出：“幼儿的科学学习是在探究具体事物和解决实际问题中，尝试发现事物间的异同和联系的过程。”幼儿在对自然事物的探究和运用科学解决实际生活

问题的过程中，不仅获得丰富的感性经验，而且发展了幼儿的逻辑思维能力，为其他领域的深入学习奠定基础。对幼儿来说，游戏是最快乐、最生动、最丰富的活动，因此以游戏的形式开展科学活动，既能激发幼儿参与活动的兴趣、好奇心和探索精神，又能促进幼儿的动手动脑能力。

（一）将游戏与课堂教学有机的整合

1、游戏与健康活动的整合

让孩子参加体育锻炼无疑是一件枯燥的事，如果将健康活动与游戏有机结合，孩子将会愉快的接受。例：我园以提高幼儿身体素质为目的的“体能达标测试活动”，通过三年三次测试，鼓励孩子积极参加体育锻炼。为了提高孩子参与的兴趣，我园在设置活动项目时，我园力求使游戏和运动有机整合，活动项目以孩子感兴趣的的游戏形式出现，如“小兔跳跳跳”、“过小桥”、“大家来跳绳”等，游戏的介入使原本枯燥而单调体育锻炼变得有趣了，大大激发了幼儿参与体育锻炼的积极性，使孩子们在快乐的游戏增强了体魄。

2、游戏与科学的整合

科学领域的数学活动相对有些抽象和枯燥，如能将数学知识融入游戏中，让幼儿在玩中学，既可满足幼儿游戏的需要，又可以很好地完成数学教学目标。如：中班数学活动学习“7”以内的数，教师用“幸运闯关”的游戏，贯穿课堂教学，将幼儿分成若

干组，

每次“闯关”成功为本组赢得一面小红旗，最后以红旗的多少确定冠、亚军组。游戏让幼儿全身心地投入到教学活动中，简单枯燥的教学活动变得生动有趣，小朋友学得轻松、学得愉快，效果也更好。

3、游戏与社会活动的'整合

社会是个大课堂，孩子的游戏是孩子社会生活的体验，孩子对社会生活的体验会不知不觉地反映到他们的游戏中。例：国庆节长假后，孩子们兴高采烈地探讨着有关国庆的新闻趣事，特别对我市新开放桥头公园和建成不久的淮河文化广场感兴趣。在区角游戏中，他们“建龙湖大桥、搭音乐厅”玩的不亦乐乎。由此产生了“我是蚌埠人”主题教学活动。通过“家乡知多少”，让孩子了解大禹文化、双墩文化；了解家乡的舞蹈——花鼓灯、了解家乡的特产怀远的石榴、五河的螃蟹等，激发孩子爱家乡的情感。

(二)游戏在课堂教学中运用的方式

游戏在教学活动中的作用非常大，向教学活动渗透的方式也很多，运用得当能提高课堂教学的有效性，游戏在课堂教学中的呈现方式是多种多样的，教师可以根据自己教学的需要，选择合适运用方式。游戏在课堂教学中的呈现方式主要有：

1、游戏整体引入法：将游戏整体引入教学中，使教学目标渗透到游戏中，达到游戏与教学一体化。例：小班科学活动“1和

许多”。以故事“小猫钓鱼”为主线，老师扮猫妈妈表示数量“1”，全班幼儿扮小猫表示数量“许多”，整个教学以猫妈妈和小猫一起锻炼——钓鱼——烧烤——野餐——回家等游戏环节进行，在游戏的各个环节中，教师让始终让孩子自己去发现“1和许多”。再如：小班健康活动“熊猫玩球”，教师扮熊猫妈妈，幼儿扮熊猫宝宝，一同在竹园内玩跳羊角球。此方法多用于小班。

2、游戏部分引入法：教师根据教学的需要，在适当的环节引入游戏，以提高孩子学习兴趣，调节课堂气氛。①游戏导入法：用游戏方式开始，孩子们感到现在是做游戏，不是上课，积极性会高些。②游戏插入法：教师依据教学的需要，在课堂教学的中间环节插入游戏，提高孩子学习兴趣。③游戏延伸法：在教学活动的结束部分，孩子们学习的积极性很高，学习的欲望仍很强烈，教师可用游戏延伸法，在游戏中延伸教学内容。

3、游戏竞赛法：在教学中设置竞赛环节，通过比胜负的方法，让孩子体验成功的快乐，可以提高学习的效果。例：“幸运闯关”、“接龙”、等游戏，以竞赛的方式，激起幼儿对学习产生浓厚的兴趣。此方法特别适合中大班的孩子。

幼儿园游戏活动教学反思 篇7

语言活动中学习材料的选择是第一关键——《耷拉耳朵的小兔》也是选材于幼儿画报，来源于幼儿中间。我用电脑放大情节，根据目标需要改编并制作了部分情节，色彩明快，动作表情明显，

直接刺激幼儿的感官。一出示这样的图书孩子们立即有了兴趣，也营造了良好的阅读气氛。《耷拉耳朵的小兔》选材贴近幼儿的生活动，每个孩子都有自尊心，而且大班孩子在交往中会出现被嘲笑时和生气时控制不了自己的情绪，他们在故事中会找到相同的感受，我想这样的选材有利于清楚地表达孩子的想法和感受，激发孩子的表现力。

有了适宜的材料以后，我感觉提问的技巧是展开幼儿想象力，引导幼儿观察，充分表达自己的第二个关键。每一个画面我都抓住了关键点去提问，每一幅图都让孩子学会怎样观察，“世界上有很多的兔子，有胖的、瘦的还有——但他们都有一对竖着的耳朵，看这只小兔有什么不一样的呢？”孩子们很快将注意力集中到所出示的小兔子身上，发现小兔的耳朵不一样。我觉得开放性的问题会让孩子们更仔细地观察、思考、再表达，所以每一幅图片我都不会给孩子直接地讲述，让孩子自己猜测下一个情节，“你们看小伙伴们见到这只特别的兔子会怎么说？”“它是怎么对待小兔子的？你是怎么看出来的？”“小兔子心情是什么样的，你是怎么看出来的？”“小兔子非常难过一心想把耳朵竖起来，怎么办呢？你快来想一想。”老师最后再引导孩子简单地整理或巩固幼儿的回答，达到分享的目的，我也发现孩子们由只能续编结尾的能力发展到猜测高潮以至于续编开始部分。《耷拉耳朵的小兔》使孩子们沉浸在续编的快乐中。孩子们为帮小兔子把耳朵

竖起来及怎样救小兔子想出了十余种办法，在这次创编中我没有把孩子想象的整个画面画出来，因为在以前的创编中这种方法虽然直观但耗费时间太长，使注意力差的孩子精神涣散，因此我用简单的图谱来表示，孩子们一看就知道是什么，如：用绳子帮忙，用曲线表示，请大象则画出他长长的鼻子，用老虎的尾巴则画一个粗粗的尾巴。对孩子来说我想这是一个肯定，既肯定了孩子们的想法又丰富了幼儿对续编想象的理解，他也记录了我们班不同孩子们的语言表达及想象水平，为后面的绘画结尾及制作成完整的图书提供了依据。

在创编结尾小兔看病的过程中，孩子们猜测小兔肯定有病，这是医生的话需要老师点明中心“小兔没有病，世界上没有相同的两只耳朵。”，这种间接地讲道理，让孩子心理更容易接受，所以后面的讨论更结合了实际生活中的感受，“如果小朋友有了错你会怎么办？如果你遭到了嘲笑，你生气了怎么办？你遇到了小兔这样的困难怎么办？”这里融入社会性领域的问题，既发展了语言表达能力，又解决了孩子们的情绪和心理问题。

幼儿园游戏活动教学反思 篇8

案例背景：

说到区域游戏的开展已不是一朝一夕的事了，从小班的娃娃家、中班的生活角、大班的表演区。区域游戏是教师根据幼儿的发展现状和发展目标，创设多种领域的学习区域。并提供活动材

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/867105033065006061>