

最新公司年会主持人词稿 兔年公司年会 主持稿(优质5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。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

幼儿园识字教案篇一

我们的周围到处都有线，缝衣服的线，打毛衣的线，电话有线，电灯也有线。哦，原来生活中到处充满了奇妙而有用的线！仔细观察一下，“线条”也无处不在。双手可以围成一个圆，一根线重新摆弄一下可以形成三角形，门和窗也可以看成由四根线构成的方形。而我们的身体呢，本身就有很多直的，弯的线条。生活中神奇的“线条”更是无处不在。

带领孩子去探索我们周围的“惊奇一线”吧。让幼儿自己先找找什么是“线”，发现哪里有“线”，进而转化到抽象的“线条”的概念，看看两点之间可以形成哪些千变万化的线条，这些线条又可以构成什么样的图案。让我们的幼儿张开好奇的眼睛，展开想象的翅膀，去认识和体验“线”的千变万化。

因此，在这个“惊奇一线”主题活动，将引导您和孩子们一起进入生活中无处不在的“线”，用开放敏锐的心去感受，用细腻的心灵去创作，在充满“惊奇”的情境中尽情享受探索、发现和创作的乐趣。

主题目标

1. 认识线并会寻找生活中各种各样的线。

2. 观察生活环境中各种线的特征，比较各种不同特征的线，发展敏锐的观察力，感受自己动手制作和探索的乐趣。
3. 学习利用线条画图，运用绳子做造型，在游戏中培养幼儿丰富的想象力和创造力。

环境创设

第十八周

1. 收集各种各样的线，如电线、天线、电话线、毛线、钓鱼线、尼龙线、中国结线、棉线等，幼儿完成学习单“我收集的各种各样的线”，布置成版面。
2. 一同收集各种与线有关物品的照片或图片。

第十九周

1. 收集各种网状物品，如纱窗、菜罩、蝇拍、羽毛球拍、渔网、苹果包装网、发网等。
2. 展示用线制成的各种物品：中国结、毛线制品、十字绣、蜘蛛网图片，布置成“线在哪里”版面。

第二十周

展示幼儿的编织作品“爱心圈”，布置成“线条变魔术”展板。

第二十一周

1. 展示幼儿用各种线在黏贴板上通过弯曲等技能形成各种有趣的图案、画面，布置成“和线玩游戏”的版面。
2. 展示幼儿的各种线描画作品。

区域创设

一、探索区

区域负责人：__

第十八周

1. 会变色的线

材料：提供颜料、水盆、各种各样的线、学习单。

指导：1)探索哪些线放入有颜色的水中会变颜色。2)探索放入水中的各种线变色速度的快慢。

第十九周

1. 好忙的蜘蛛

材料：提供蜘蛛标本或者图片，放大镜。

指导：1)指导幼儿找一找、看一看，发现探索蜘蛛的秘密；2)指导幼儿按一定的顺序观察蜘蛛，学习科学的观察方法。

第二十周

1. 神奇传话筒

材料：提供不同材料和长度的线，及其它制作传话筒的工具。

指导：1)指导幼儿根据步骤图学会制作传话筒。2)探索不同材料和长度的线的传话效果。

第二十一周

1. 会吸水的线

材料：提供各种各样的线、颜料和水。

幼儿园识字教案篇二

欣赏离奇的童话情节，拓展想象空间，对蛋的种类有探索的欲望。

该童话的`录音磁带一盒母鸡鸡蛋国王等桌面教具一套实物蛋若干

1、欣赏童话，理解情节。

（1）教师先出示实物蛋，激发幼儿活动的兴趣。

（2）教师有表情地讲述一遍，让幼儿欣赏童话，思考：

2、叫什么名字？

里有谁？

里发生了什么事？

3、结合桌面教具演示听一遍，加深对情节的理解，思考：三只母鸡下的蛋有什么不一样？

4、欣赏童话录音一遍，让幼儿用语言与动作表达自己的理解。

二、让幼儿想象"蛋"的奇遇记，集体合编童话。

1、小组自由讨论，想象"蛋"的奇遇记。

2、集体续编童话。

三、组织幼儿讨论：

有几种动物会下蛋？（鸡鸭鹅鸟类蛇等）它们下的蛋有什么不一样？（引导幼儿从颜色形状大小等方面加以比较）

四、活动延伸：

根据不同动物下的蛋继续续编童话，讲给客人老师或爸爸妈妈听。

幼儿园识字教案篇三

1、记住“山上有个木头人”的游戏儿歌，知道“山、上、三”的正确发音。

2、能正确发出“山、上、三”等字音，区别s和sh,an和ang等音，并能听懂“山上有个木头人”的游戏规则，能按指令作出相应反应。

3、积极参与游戏，体验听说带来的愉快情绪。

1、拉线木偶玩具一个。

2、幼儿已经学习过s和sh,an和ang的发音和山、上、三等字。

1、出示木偶人创设游戏情境，引起幼儿的兴趣教师以小木偶的口吻向大家自我介绍：“小朋友们好！我是木头人。今天我想和小朋友一起玩一个游戏，名字叫‘山上有个木头人’。”接着，教师边操作木偶拉线，边念儿歌，帮助幼儿了解游戏的基本内容。

表演结束后，教师继续以木偶的口吻与幼儿交谈：“谁想和我玩游戏呢？那你必须先告诉我，刚才我说了些什么？”引导幼儿回忆儿歌内容，学会念游戏儿歌，正确发出每个字音，特别

是“山”“上”“三”。

2、向幼儿介绍游戏的规则及玩法

(1) 游戏时必须念儿歌,并可自由做动作。儿歌念完后就不能动,也不能发出声音。

(2) 如果谁动了或发出了声响,就必须将手伸给同伴,而同伴则拉住他的手说:“本来要打千千万万下,因为时间来不及马马虎虎打三下。”然后边拍同伴的手心边说:“一、二、三。”游戏结束。

3、教师以游戏参与者的身份与幼儿一起游戏,给幼儿观察和练习的机会

(1) 教师带领全体幼儿边念儿歌,边坐在椅子上自由做动作,鼓励幼儿做出各种动作以增加游戏的趣味性。儿歌念完后,教师自己故意先动,然后伸出一只手让全班幼儿边说边打三下,给幼儿以练习游戏语言的机会。

(2) 教师与个别幼儿游戏,及时纠正个别发不准的音。

4、幼儿自主游戏。

教师引导幼儿与同伴结对,自由组合,自主地开展游戏活动。注意提醒幼儿遵守游戏规则,与同伴友好合作游戏。

让幼儿用“铁皮人”“石头人”“稻草人”等改编游戏儿歌,课后与家人或者小朋友一起玩这个游戏。

游戏儿歌:山上有个木头人

山,山,山,山上有个木头人。三,三,三,三个好玩的木头人。
不许说话不许动。

幼儿园识字教案篇四

1、幼儿初步了解四季中常见的花卉。能够认识到不同季节开不同的花，及花朵给人带来的愉快感受。

2、尝试用拓印的方法进行创作，画出自己喜欢的花卉，充分表现幼儿的想象力。

1、收集不同季节中常见的花卉资料

2、拓印画的范例四张

3、吹塑纸、黑卡纸、铅笔、各色水粉颜料、小毛笔、抹布

一、引起兴趣：

1、这几天，大家都在收集四季花卉的资料，谁愿意来介绍？
（幼儿相互介绍自己收集的资料）

2、我们还欣赏了画家凡高的作品，你们觉得他们画的花美在哪里？

二、幼儿创作：

今天，我们也来画花（出示范例）

1、幼儿可任选一种喜欢的花卉。

2、先用铅笔在吹塑纸上画出此种画的形状，要画大，并且画得细腻，如：花瓣、花茎和叶上的条纹。

3、配上比较协调的背景

4、用水粉颜料涂在花的若干部位逐一在黑卡纸上拓印，小毛笔要舔干，直到完成作品。

三、欣赏作品

- 1、待颜料干后，互相欣赏同伴的作品，认认说说这些是什么花？
- 2、将幼儿的作品布置出来。
- 3、唱歌，活动结束。

《红花开》歌词：

春天来, 春天来,

花儿朵朵开,

红花开, 白花开,

蜜蜂蝴蝶都飞来。

幼儿园识字教案篇五

- 1、鼓励幼儿在集体面前大胆地表述，能从名字、性别、五官等方面介绍自己的宝宝。
- 2、通过游戏活动，让幼儿体验带宝宝的生活经验，激发幼儿对父母的情感。
- 3、鼓励幼儿带自己的宝宝和其他小朋友的宝宝一起玩，培养幼儿的分享意识。

幼儿带自己喜爱的宝宝。

一、律动《快快乐乐上学去》导入活动。

师：今天，你们上学还带了谁来呀？

幼（集体）：宝宝！

师：快把宝宝抱在身上坐下来。

二、介绍宝宝。

1、师：你的宝宝叫什么名字？是男孩还是女孩呢？

幼1：我的宝贝是个男孩子。

幼2：它叫维尼，是个男孩子。

幼3：我的宝宝叫小白兔，它是女孩子。

2、师：你的宝宝长的是什么样子的？

幼1：我的宝宝穿了一件蓝颜色的衣服。

幼2：我的宝宝黄黄的，它手里拿了一块手帕，是用来擦鼻涕的。

3、师：你的宝宝喜欢吃什么？它是怎样走路的？

幼1：它是小兔，会跳（学兔子跳的动作），它喜欢吃青菜和萝卜。

幼2：我的宝宝喜欢吃古老肉和猪蹄子。

4、师：你喜欢你的宝宝吗？为什么？

幼1：我的米老鼠很可爱，我很喜欢它。

幼2：我喜欢洋娃娃，因为她的辫子很长，穿的裙子很漂亮。

5、师：现在请小朋友把自己的宝宝介绍给客人老师听或者讲

给好朋友听。

三、带宝宝

幼1：我想带宝宝玩娃娃家。

幼2：我带宝宝玩小舞台。

幼3：我要给宝宝搭房子。

2、师：那现在就请小朋友带着自己的宝宝到各个活动区里去玩吧！

娃娃家：有10个左右的小朋友带着宝宝在玩游戏，给宝宝做饭，喂宝宝喝奶，让宝宝睡觉。

建构区：有4个小朋友在给宝宝搭房子和床。幼儿给宝宝搭房子开始没有考虑空间的大小，只是自己边搭边想着搭什么样的房子，没有想到房子比宝宝还小，宝宝住不下，后来在老师的启发下，开始把房子进行扩大。

美工区：有5、6个小朋友给宝宝画像，情绪较好。

表演区：2个小朋友抱着宝宝在跳舞，2个小朋友把宝宝放在椅子上，拿着话筒唱歌给宝宝听，4个小朋友抱着宝宝在看表演。

生活区：3个小朋友在给宝宝穿衣服，用皱纹纸条系在宝宝的脖子上做装饰。

语言区：没有小朋友带宝宝去看书。

四、活动评析

许多幼儿带来了宝宝，带来的宝宝没有相同的，大小不一。

有的是娃娃，有的是动物，幼儿都比较喜欢自己的宝宝，观察自己的宝宝也很细心。从讲述的情况来看能围绕话题，个别幼儿讲述比以前大胆了一些，要继续鼓励幼儿大胆讲述。幼儿带宝宝玩得也比较专注，多数幼儿能带着宝宝在1—2个区里玩，幼儿和宝宝之间交流的语言不太多，要鼓励幼儿多与宝宝进行交流。整个活动中，教师允许幼儿有自己的活动自由，充分给孩子活动的时间。

幼儿园识字教案篇六

幼儿园活动教案设计是颇为了通过数糖、装糖、送糖的情境游戏，体验与同伴一起学习数数的乐趣。

1. 感知4以内的数量，提高幼儿点数、数物匹配的能力。
2. 通过数糖、装糖、送糖的情境游戏，体验与同伴一起学习数数的乐趣。

重点：感知4以内的数量。

难点：能根据图片取物（图物匹配）

一、小兔开糖果店

小兔开了家糖果店，我们来看看店里有些什么糖。

1. 这些糖有什么不一样？
2. 谁来分一分？为什么这么分？
3. 数一数每种糖各有多少？（强调数的方法）
4. 小兔糖果店里装好的糖卖完了，她想请小朋友帮她装糖，你们愿意吗？那你们会数糖吗？我们来试试！

(1) 根据点卡取糖、数糖

(2) 听铃声取糖、数糖

二、装糖（学习图物匹配）

大家会数糖了，那我们来帮小兔装糖吧！

1、出示塑料袋。数数有几个塑料袋？塑料袋上有什么？有多少？

2、我们应该怎样装糖呢？谁来试一试？（塑料袋上贴了几颗糖，就装几颗糖。）

3、幼儿装糖，老师观察指导。

4、互相检查。

三、送糖（学习点物匹配）

1、糖装好了，小兔请我们把糖送到柜子上去了，看看该怎么放？（货架上有什么标记？）

2、请个别幼儿示范（将手中的糖袋放入贴有相应数量圆点的柜子上。）

3、集体送糖。

4. 请个别幼儿检查。

四、结束

小朋友帮助小兔把糖装好了，还摆放得这么整齐，小兔说谢谢小朋友，她请我们吃糖去喽！

小班数学活动说课稿：装糖

一、说教材

二、说活动目标

感知4以内的数是幼儿园小班数学内容，本次活动要求幼儿对4以内的数量能手口如一的点数，一般来说，3、4岁的儿童对数的概念已有一定的认识，让幼儿学习手口一致点数，可为幼儿在今后学习数学打下基础。而《纲要》中明确指出：“数学教育的目标是能从生活和游戏中感受事物的数量关系并体会到数学的重要和有趣。”在这一精神指导下，确立了本次活动目标：

1. 感知4以内的数量，提高幼儿点数、数物匹配的能力。
2. 通过数糖、装糖、送糖的情境游戏，体验与同伴一起学习数数的乐趣。

重点：感知4以内的数量。

难点：能根据图片取物（图物匹配）

三、说活动准备

《纲要》指出：“科学教育应密切联系幼儿的实际生活进行，利用身边的事物和现象作为科学探索的对象。”所以，在活动材料的准备中，我选择了一一糖这一幼儿常见且喜欢吃的小食品作为教具。幼儿使用的小筐和塑料袋等也符合安全和卫生的要求。另外，在教具的使用中引导幼儿观察、思考，逐步从具体形象向抽象的方向过渡。

四、说教法学法

由于数学知识具有抽象性和严密的逻辑性；这一活动的教学

对象又是小班幼儿，他们年龄小、好动、爱玩、好奇心强，注意力容易分散。根据这一特点，为了抓住他们的兴趣，激发他们的好奇心，我采用了游戏式教学方法，创设情境，设计了装糖游戏，让幼儿在游戏中学习，充分发挥幼儿的学习积极性。为了更好地突出幼儿的主体地位，在整个教学过程中，通过让幼儿看一看，数一数、说一说、做一做等多种形式，让幼儿积极动眼、动耳、动脑、动口，引导幼儿通过自己的学习体验来学习新知。本次活动主要用了以下方法：

（一）情景感染法：

本次活动，我非常重视情景创设，通过创设情景感染幼儿。如活动开始时，以“小兔的糖果店里的糖有什么不同”情景引入，在装糖时，满足了幼儿的动手愿望，他们的情绪非常激动。这种方法不仅为幼儿创设了生动活泼的生活情景，而且为幼儿创设了宽松自由探索的学习环境。

根据“幼儿园活动组织应以游戏为基本形式，教育寓游戏之中。”这一精神，我采用了游戏探索法，我设计了以“装糖”游戏的形式贯穿整个活动的始终，用游戏的口吻启发鼓励幼儿积极地探索，在数糖、装糖、送糖游戏中，让幼儿探索、感知4以内的数量，突出了本活动的重点。

五、说活动过程

1. 情景引入、激发兴趣

《纲要》指出：“数学学习扎根于儿童的生活与经验，在探索中发现数学和学习数学。”为了引起幼儿的学习兴趣，让幼儿在情景中活动。活动开始，选取幼儿喜欢的小动物（小兔）为切入口，以小兔开糖果店的形式激发幼儿参与活动的兴趣和热情，先让幼儿观察小兔店里的各种糖，让幼儿说说这些糖有什么不一样。这样让幼儿通过观察和比较，得出糖的颜色不一样，为分一分、数一数作好了准备。

2. 通过数糖、装糖、送糖进一步感知4以内的数量。

以“数糖”、“装糖”、“送糖”这一系列游戏情节串连教学过程,激发了幼儿的学习积极性。这个环节是幼儿自主探索、感知数量的过程。幼儿在一种很轻松自然的游戏氛围中学习感知4以内的数量,同时也培养幼儿手眼协调点数的良好习惯。

为了突破难点“根据图片取物”,实现“学会按数取物”这个重点,在数糖游戏中,根据幼儿的个体差异提出不同层次的要求,从易到难分为二个游戏来进行,从而学会按数取物。

游戏一:看点卡片取糖、数糖

游戏二:听铃声取糖、数糖

3. 最后通过看圆点送糖,加深对数量的认识,从而进一步让幼儿巩固对4以内数的感知。

本次活动,我通过三个环节的教学设计,指导幼儿观察、游戏,操作,获取新知;同时注重培养幼儿的思维和各项能力。在教学过程中让幼儿动口、动手、动脑、动脑为主的学习方法,使每个幼儿在不同的水平上获得提高。

活动特色

1. 游戏化学习。

运用生活化的游戏内容,让幼儿在创设的游戏情境中学习数学知识。整个活动通过创设情境化的游戏来展开,孩子们在学习中能保持较高的兴趣,既符合小班幼儿好动的特点,又吸引了幼儿的注意力,在愉快的游戏中练习了4以内的数数,提高幼儿点数、数物匹配的能力。

2. 巧用操作材料。

操作材料是数学活动的载体，新《纲要》指出“教育活动内容选择既适合幼儿的现有水平，又有一定的挑战性；既符合幼儿的现实需要，又有利于其长远发展；既贴近幼儿的生活，选择幼儿感兴趣的事物和问题，又有助于拓展幼儿的经验和视野。《装糖》这一活动的教学内容源于幼儿的日常生活，缘于幼儿的兴趣。因此，选择这个来源于幼儿生活，又是幼儿感兴趣的“糖”作为数学活动内容，既是幼儿熟悉的，又基于幼儿的生活经验，只要动手操作，就会有体验，有收获。同时又有挑战性，而幼儿这种积极参与活动的态度、情感，是幼儿终身发展所要具有的。因此，教学内容不仅是可行的，而且是有价值的。

幼儿园识字教案篇七

- 1、学说“伸出、侧着耳朵听、搂着、就”等词语。
- 2、培养独立精神。

绘画材料

- 1、请幼儿说一说他们有没有自己在家的时候，他们是怎么做的。请他们听一听故事里的小朋友是怎么做的。
- 2、老师讲故事，讲到画妈妈部分，边讲边画，以帮助小朋友理解。
- 4、老师夸奖东东，请幼儿说一说东东是个什么样的孩子？（勇敢、会动脑筋）老师表示希望小朋友向东东学习。
- 5、再讲一遍故事，请幼儿随着故事内容做动作。
- 6、请幼儿说说自己的妈妈长得什么样？
- 7、给幼儿书和笔，让他们也画妈妈（或爸爸、奶奶、姥姥等

孩子最亲的人)。保留画供下一次语引活动用。

幼儿园识字教案篇八

教案中对每个课题或每个课时的教学内容，教学步骤的安排，教学方法的选择，板书设计，以下是“幼儿园各区域活动设计教案”，希望给大家带来帮助！

第一阶段：

区角名称：特别的名字

所属区域：美工区

活动目标：

- 1、幼儿学习认识自己的名字。
- 2、学习用各种方式装饰自己的名字

活动材料：

名字底板、打花机、各种花纹范图、各种手工纸、油画棒等

活动玩法：

鼓励幼儿动脑筋将自己的名字用不同的方式进行装饰，

方法一：

幼儿用绘画的方法进行操作。

方法二：

鼓励幼儿利用多种方法进行操作，如：剪剪、画画、贴贴。

(如图)

第二阶段:

活动一:

区角名称: 对称小人

所属区域: 科学区

活动目标:

通过拼拼画画, 掌握人体对称的知识。

活动材料:

剪好的半个小人动作模板。

活动玩法:

根据老师提供的半个小人动作画出另一半与之对称的小人动作。

活动二:

设计思路:

结合中班下期健康领域目标, 在这个主题区域中可以将认识身体各部位的运动机能, 了解自己身体的特征设置成区域活动。

区角名称: 我的动作

所属区域: 操作区

活动目标：

通过操作了解身体各关节的活动。

活动材料：

幼儿头像、身体各部位的分解部分（有关节的地方分解并预留对接部分并用打孔机在对接的部位打洞——颈部、肘、腕、髌、膝、踝）、对扣（啪啪扣）、各种动作的人影若干。

活动玩法：

用对扣将教师提供的身体各部分连接在一起，根据各种人影的动作活动关节摆出与人影相应的动作。

活动三：

区角名称：我和别人不一样

所属区域：美工区

活动目标：

通过画画玩玩，剪剪贴贴，帮助幼儿进一步掌握男孩和女孩服装的区别，提高幼儿的想象和绘画的能力。

活动材料：

用白纸围好的薯片罐若干、班级幼儿头像、记号笔、蜡笔、手工纸、剪刀、胶水

活动玩法：

鼓励幼儿动脑筋为吱吱和同伴分别设计不同的服装

方法一：

幼儿用绘画的方法进行操作。

方法二：

鼓励幼儿利用多种方法进行操作，如：剪剪、画画、贴贴。

第三阶段：

设计思路：

根据第二阶段了解自己认识身体特征，对该知识点的延伸。

区角名称：身体器官我知道

所属区域：科学区

活动目标：

帮助幼儿进一步认识人体各脏器的名称以及在体内的位置。

活动材料：

人体模型（或模型图片）、人体器官图片底图、人体器官图片拼图

活动玩法：

第一层次——幼儿认识各脏器图片的名称，将人体器官的拼图的各部分与底图上的各个器官一一对应，放在人体模型图片正确的位置上。

第二层次——幼儿在熟悉各器官的基础上，将人体器官的拼图参照人体模型正确完成。

幼儿园识字教案篇九

《幼儿园教育指导纲要(试行)》指出,“幼儿对周围世界的探索主要是通过对物体的看、听、摸、闻、尝等感知和操作活动进行,它与幼儿的‘玩’往往是同一过程”。平时,我班幼儿在听录音机里的故事时,听过各种人物的声音和有关动物的叫声,对此非常感兴趣。于是,我抓住这一教育契机,设计了这次重点培养幼儿听的活动。

活动目标

1. 通过游戏活动,激发幼儿听的兴趣,尝试运用听、看等感官探究问题。
2. 培养幼儿初步分辨不同声音并进行对应的能力。

活动准备

门铃若干(小狗、小鸡、小鸭),外观一样的彩色房子模型四个(其中一个干扰)。

活动过程

1. 用游戏口吻激发幼儿参与活动的兴趣,初步感知声音的不同。

幼: 小狗、小鸡、小鸭。

师: 小动物可喜欢小朋友了,它们特别想和你们做游戏,你们快来和小动物们做游戏吧。但是玩完游戏后要告诉老师,你有什么新发现。

幼: 小动物能响。

师：小动物都能发出响声，它们的声音一样吗？

幼：小狗是“沙沙”的。

幼：小鸡是“咣当咣当”的。

幼：小鸭是“叮当叮当”的。

2. 通过讲故事的方式引导幼儿注意倾听门铃声音，用操作尝试的方法分辨不同的声音。

师：三只小动物是特别好的好朋友，它们在一片绿绿的草地上建了三栋一模一样的房子。可是房子一模一样。小动物们分辨不出到底哪个是自己的家。于是他们的妈妈就想了个办法，把每座房子都装上门铃，每家门铃的声音都不一样，每只小动物身上都带着一个和自己家门铃声音一样的门铃，这样他们就能找到自己的家了。现在，你们赶紧猜一猜，这几座房子都是谁的家。

幼儿晃动手中的小动物，将小动物身上的声音与各房子的门铃声相对应。幼儿猜出门铃声后，教师播放与之相对应的小动物的音乐，引导幼儿跟随音乐晃动小动物。

3. 听声音送小动物回家。

师：小鸡、小鸭、小狗已经和小朋友们玩了很长时间游戏了，他们的妈妈想让自己的宝宝回家休息一会儿。现在，请小朋友听到门铃声后将动物宝宝送回家，可千万别送错家哟。

动物妈妈晃动门铃叫小动物回家，幼儿送小动物回家，教师个别指导。

4. 巩固幼儿经验，再次送小动物回家。

师：小动物们可喜欢小朋友了，他们还想和小朋友做游戏。

现在请小朋友把小动物再领回来，每个小朋友领一只小狗、一只小鸡和一只小鸭。（强调“一只”）

教师引导幼儿领小动物。

师：刚才动物妈妈趁小朋友领小动物的时候，悄悄地搬家了。还好，动物妈妈在搬家的时候把它们的门铃也一起带着了，咱们再来听听搬家后小动物家的门铃声音吧。现在请小朋友帮助小动物，再送它们回家吧。

教师个别指导。

幼儿送动物回家后，教师根据实际情况引导幼儿互相纠正。如，这里怎么又有小狗又有小鸡呢？咱们一起来听听这间房子到底是谁的家。晃动门铃，引导幼儿将声音进行对比。

活动延伸

科学活动：门铃声音从哪来。

引导幼儿将门铃拆开，感受制作材料，激发幼儿进一步操作和探索的兴趣。

幼儿园识字教案篇十

1、复习字“双、跨”，学习新的字和词“海、贝壳、沙滩、踩、螃蟹、趴、举”。

1、中班识字活动。

2、锻炼记忆力。

3、体验游戏的快乐，并体会取得良好的愉悦的心情。

1、知识准备：熟悉儿歌《骑在脸上》，认识字“双、跨”

2、物质材料准备：幼儿识字书、相关卡片若干张三。

1、通过念儿歌《骑在脸上》的来复习上次学过的生字：双、跨。《骑在脸上》看它又圆又亮，生来左右成双，双脚钩住两耳，细腰跨在鼻梁。出示卡片，让幼儿读取卡片的字。

2、教师念故事《太阳娃娃》。然后展示卡片，教幼儿认识生字和词“海、贝壳、沙滩、踩、螃蟹、趴、举”，其中教师一一解释字和词的含义。如：海，组词大海，海边。然后里面有贝壳、沙滩、螃蟹，教师可以做相应的动作让幼儿更加深刻的体验字词的含义。

3、游戏：

（1）卡片游戏一：猜对方卡片中的字词。教师先做示范：两名教师分别手上拿着一张卡片，将其藏在背后，但是不能用手挡住卡片的内容。首先面对面站着，然后在口令“one,two,three-go”之后两人同时尽其最大的能力去看对方背后藏着的卡片信息，并将其大声的读出来，看最后谁能赢。（教师示范游戏之后，再请接受能力比较强的幼儿先做，然后让其他的幼儿有更多的时间消化、领会。）

（2）卡片游戏二：迷失卡片。教师先做示范：先把“海、贝壳、沙滩、踩、螃蟹、趴、举”给幼儿全部熟悉一遍，告诉幼儿一共有7张，然后教师出其不意的将卡片抽出两张藏起来，将剩余的5张卡片给幼儿一一展示，再问幼儿哪两张卡片不见了。依次猜下去。

4、活动结束。