

2023年燕子飞教案中班 中班区角游戏活动反思(优质5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

燕子飞教案中班篇一

1: 准备了许多材料，孩子们却不理睬，或操作马虎，比如我们红乐坊。出现这种现象，其原因可能是活动本身缺乏趣味性、单调枯燥，操作活动难度大（或过于简单）。我们尝试增加活动的趣味性，适时地调整活动材料，除了考虑教育的需要外，幼儿兴趣及发展的需要也能忽视，通过与幼儿共同商量，更新丰富材料，让幼儿感受到自己是区域活动的主人。当然，区域活动的材料还应具有层次性的探索性，材料的投放要顾及到幼儿的个体差异。

2: 我们教师可指导不当急于求成，导致孩子失去自主探索的机会，使区角活动丧失了应有的价值。要解决此类现象，首先我们应树立幼儿是区角活动主体的观念，只有在自主活动的过程中，幼儿才能充分体验自身的存在价值，更好地获得发展。在区角活动中，活动的整个过程主要是一个幼儿自发生成、自由想象，积极创作长大胆表现的过程，要给幼儿留出充分探索、质疑的时间和空间，在活动中给予积极的期望。

通过对幼儿园区域活动的反思，我们知道所谓区角活动，简单地说就是小组或个别活动，也就是教师根据教育目标，有意识地将整体活动范围分割成小区活动活动空间，有目的、有计划地投放材料，幼儿根据自己的意愿选择活动内容和活

动伙伴，主动地进行探索和交往。在此过程中，教师应该及时的分析反思，在观察指导的基础上，做好观察记录长进行理论、实际的分析。在这其中，可以从两个方面考虑：一是教师自己，环创是否适宜，布局是否合理；材料提供上是否要做调整；游戏中的介入行为是否及时、适时，对幼儿的游戏是否有推动作用。二是幼儿：孩子的兴趣在哪里，游戏中需要幼儿积累怎样的经验，幼儿是否已经具备幼儿在游戏中的效、合作等达到怎样的水平，还存在什么问题，需要怎样的帮助.....有了分析反思，才能体现指导的价值，帮助我们不断发现区活动的价值，促进幼儿在自主游戏中得到进一步发展。同时，我们还可以进一步将主题与区角有机结合，互相渗透，使主题在区角中生成和发展，使区角在主题背景下丰富和深入，体现课程内容的整体性，促进幼儿整体性发展。

注：查看本文相关详情请搜索进入安徽人事资料网然后站内搜索中班区角游戏活动反思。

燕子飞教案中班篇二

本次活动目标我围绕知识、技能以及情感三方面来进行制定。让幼儿通过了解轮船的基本构造，从而学习用花片来拼插船，并懂得与同伴分享成功的喜悦。

活动过程中，我首先以出示轮船范例引入，引出话题“小朋友们见过轮船吗？谁来说一说他见过的轮船是什么样子的？”，并组织幼儿讨论自己所见过的轮船，幼儿参与活动的积极性较高。接着逐副出示图片让幼儿直观地来观察各种轮船的构造。这一环节的主要目的是要让幼儿知道轮船的构造可以分成船舱和船底两个部分，但是由于在引导幼儿观察的时候我没有重点围绕着这一个目的来引导，导致图片观察完幼儿仍然不理解如何来划分轮船的结构。在这一环节我的引导语言不够简练，花费了较长的时间来引导，导致后面示

范引导幼儿拼插的时间较仓促。

通过了解轮船的基本构造，再分别出示船底和船舱的范例，并引导幼儿观察。我首先示范引导幼儿拼插梯形的船底，重点示范如何连接两个梯子，船舱也是以同样的方法将两个梯子连接起来，最后我请幼儿来连接船底和船舱。这一环节是本次活动重点和难点，重点是引导幼儿掌握一个拼插垒高的技能，难点是如何根据船的构造，运用不同长短的“梯子”来连接成轮船。通过孩子拼插的过程来看，我发现有个别的幼儿连接“梯子”的方法还是没掌握好。

燕子飞教案中班篇三

在幼儿提出想站上凳面做操时，教师及时的给予支持和满足，能较好的体现新课程中教师是学生探索道路上的支持者和合作者和游戏的伙伴的观念。

基本部分的第一个环节教师引导幼儿和板凳一起游戏，孩子们表现出了较高的创造积极性和创新思维。

游戏目标的达成。

幼儿通过创造性的游戏以及集体的板凳游戏，较好的锻炼了协调、平衡、跳跃的能力，同时进一步培养了幼儿的合作、适度等待、坚强勇敢等品质。同时，站在板凳上做操和从高处往下跳游戏情境也给幼儿创造了体验“刺激”、挑战自我的好机会。

游戏活动中有引发反思的不足之处：

- 1、集体游戏“穿过森林”“过断桥”以及“乌龟爬”时幼儿均应分成两队或三队。原活动设计中安排幼儿站一队，是有意识的想锻炼幼儿的等待与合作能力，但实践过程中发现幼儿等待

的时间过长，影响了孩子充分的探索和体验。

2、教师观察、分析、特别是灵活处理问题的能力还应该加强。如：发现游戏中幼儿消极等待时间有些多，后面的游戏就应该及时的调整和避免。

3、注意处理好新课程“三维目标”的整体性、融合性和平衡性。使游戏活动中知识与技能，过程与方法，情感态度与价值观三方面相互联系，自然的融为一体。如：游戏“小伞兵”中，教师在注重跳跃技能与勇敢品质的锻炼时没有充分考虑幼儿的情绪、情感与心理体验，导致个别孩子因惧怕哭泣。这使笔者想到：遇到有难度的活动时，可以引导和允许幼儿自主选择是否尝试，而教师也应该积极鼓励幼儿大胆表达自己的感受，在鼓励幼儿尝试、体验的同时还应努力尊重每一位幼儿在能力与心理机制等方面的差异。

4、活动场地的选择方面还欠妥当。木地板的硬度给幼儿造成了一定的心理威胁如：玩板凳上游戏时，幼儿会担心从板凳上掉下来摔痛身体；扮演“小伞兵”从高处跳下时虽有保护垫，但周围的硬地板也会让孩子产生心理恐惧。本次活动若在幼儿园院落的塑胶地板上进行，则更利于营造幼儿安全的活动心理环境，促进幼儿更为投入的活动，更为充分的体验、尝试和探索。

中班的体育游戏《壳中乐》

目标是：

- 1、探索在环状器具中前进的方法。
- 2、体验探索身体运动的乐趣。

准备：

- 1、环状器具，录音带。
- 2、丰富有关甲壳动物的知识。

过程：

（一）、活动身体教师做海龟妈妈，幼儿做海龟宝宝，一一躲在壳（环状器具）内。音乐响起，幼儿从“壳”里钻出，在教师的带领下做热身运动。

（二）、自由探索交流1、提问：海洋里除了海龟有壳以外，还有哪些动物是有甲壳的？（幼儿自由发表意见）。今天，我们就来学学甲壳类动物是如何前进的。

2、引导幼儿分散自由探索。

3、引导幼儿交流玩法，说说自己模仿的是什么动物，鼓励幼儿相互学习各种前进的方法。如：双膝双手着地爬，双手扶壳蹲走，滚动前进、匍匐前进等。

（三）、探索快速前进的方法1、大海污染很严重，海洋里的甲壳类动物如果不尽快搬到新家，就会有生命危险，这可怎么办呢？2、鼓励幼儿分散探索快速前进的方法。

3、请方法好，速度快的幼儿演示、交流，幼儿再次相互学习。

4、带领幼儿按各自的动作向指定目标快速前进。

5、借助“动物搬家”的情景，引导幼儿练习在壳中快速前进。期间，根据幼儿的活动情况适时播放鲨鱼音乐，引导幼儿思考一旦鲨鱼来了怎么应付，以增强活动的趣味性，达到快速前进的目的。

（四）、放松身体1、小动物终于搬家成功了，我们一起来

庆祝吧！

2、一起做放松运动，自然结束。

二、分析应该说这个活动目标确定比较恰当，活动内容也符合中班幼儿的年龄特点，教师开始就创设了一个适合中班孩子喜欢的游戏情景，（老师做海龟妈妈，幼儿做海龟宝宝）。同时教师也准备了能引发孩子参与活动的材料（环状器具，录音带）。我是一位老老师，有一定的组织经验，在游戏组织的过程中，我考虑到中班的年龄特点，（此时的孩子对游戏的自主能力较强，能分散自由探索，交流玩法），因此孩子对这游戏兴趣很高，游戏中孩子很投入。

三、反思：

根据新《纲要》提出：游戏是幼儿的基本活动，游戏是幼儿最感兴趣的活动，也是对儿童发展最具有价值的活动。《幼儿园课程指导》除了在各类教育活动设计中较普遍地采用游戏形式外，特别强调通过游戏环境的创设，游戏材料和游戏时间的提供，保证儿童开展自主性游戏的条件，让幼儿自主选择游戏内容，游戏方式和游戏伙伴开展真正的儿童游戏，获得游戏的体验和身心各方面生动、活泼的发展。游戏是幼儿的天性，在游戏中幼儿可以使自身的各种能力获得练习和发展，并吸取周围生活中最基本的知识。自主游戏是幼儿在一定游戏环境中根据自己的兴趣需要，以快乐和满足为目的，自由选择、自主开展，自发交流的积极主动的活动过程，这一过程也是幼儿兴趣得到满足。

燕子飞教案中班篇四

游戏开始啦！孩子们穿梭在游戏区域中间，来来往往好不热闹。今天，好吃点的生意特别好，因为好吃点的厨师们“研

发”了新产品！客人络绎不绝的来到店内，一个厨师负责烧烤，另外四个厨师忙着给客人做小点心。姗姗来到店内：“给我一串糖葫芦。”“好的。”樱姿说道。接着姗姗坐在了餐桌旁等候。“糖葫芦好了。”樱姿对着姗姗喊道。姗姗站起来，拿着糖葫芦把钱给了樱姿后就坐在餐桌上享用美味了。这时候第二个客人来了，樱姿随手把钱扔在桌子上就去招呼客人了。再看看餐桌那边，姗姗吃完了糖葫芦，满意的离开了，留下了一桌的木棒、与橡皮泥。时间慢慢过去，厨房桌子上散落的钱越来越多，顾客餐桌上、地上的剩菜也越来越多了！

反思：

出现上述的情况，我觉得主要的原因不是孩子们不懂得整理东西，而是孩子们不懂得分配角色，从而进行分工合作。好吃点中我们共有六个幼儿可以进行游戏。大部分的孩子只了解自己好吃点得工作人员，殊不知同一个游戏区内的工作人员也分各种各样的工作职务。所以，导致幼儿出现了“一群厨师而无人整理”的混乱场面。对此，我在讲评时，特地强调了游戏人员的分配问题。帮助幼儿了解在同一个游戏中若能够做到分工明确，往往能够达到意想不到的效果。另一方面影响幼儿游戏的原因在于：教师提供的半成品较多，但成品较少。中班的角色游戏中半成品的提供是必要的。但是孩子们在一定的时间内制作的东西毕竟是有限的，在大部分的时间里供应量无法满足顾客的需求量，致使厨师们疏于整理。所以游戏成品的提供也是不容忽视的一个内容。

燕子飞教案中班篇五

今天区域游戏，正当孩子们和谐地玩着游戏时，突然我听到了一声刺耳地喊叫声，“好好没给钱就把薯片拿走了。”“快抓小偷！”我还没反应过来呢，超市里的“工作人员”萱萱马上

冲到了娃娃家里,揪住了正在做客的好好。这时,娃娃家的“妈妈”蒋郭一连忙问为什么要抓住他们的客人。萱萱生气地说道:“他偷我们的东西!他没给钱就拿走了!快把东西放回去!”原来,银行里没钱了,可是好好又想到娃娃家做客,于是就在超市外面伸手拿了罐薯片就跑了。本想着孩子们会怎样处理这件事呢,突然,蒋郭一温柔地对着好好说:“好好,你不买东西也可以来做客的,我们娃娃家欢迎你,但是不付钱是不能拿超市里的东西的,你快去还掉吧。”好好听了,高兴地点了点头,马上把薯片还回了超市。萱萱也跟着回了超市。

反思:

为了观察幼儿如何解决纠纷,我没有介入游戏中,作为旁观者,我欣喜地看到幼儿已经具有了初步解决问题的能力。但发生此次问题的原因,我也有一定的责任,银行里不应该出现没有钱的情况,所以,我马上又为银行补充了些“钱币”让幼儿可以不再为没钱取而烦恼。其次,导致此次事件的另一个原因是中班幼儿的角色意识不强,也没有很强的社会意识,在评析游戏的过程中,我和幼儿一起讨论了去超市应该注意哪些的问题,幼儿纷纷表示只有付了帐才能把东西带回家。