

幼儿园中班社会说课教案(优秀5篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

幼儿园中班社会说课教案篇一

体育中，教师要鼓励幼儿能发挥想象力和创造力，愿意与同伴合作。通过大带小的合作形式，增强幼儿间的互帮互助精神。以下是小编整理的幼儿园中班体育说课稿，可以提供给大家进行参考和借鉴。

目 标

1. 指导幼儿学习纵跳触物，发展跳跃能力。
2. 培养幼儿动作的协调性和灵活性。

准 备

青蛙头饰若干，在架高的竹竿或绳子上悬挂画在纸上的小虫子(数目与幼儿人数相等，“虫子”距离幼儿高举双手指尖20~25厘米)，红花若干。

过 程

1. 复习引入

(1) 教师集合幼儿成四路纵队，然后组织幼儿走成圆形队，听口令齐步走，跑步走，再成四路纵队。

(2) 引入主题：教师告诉幼儿，小青蛙本领大，最会捉虫子，

今天老师就要当青蛙妈妈，请小朋友当小青蛙一起来捉虫子。

2. 学习纵跳触物的动作

教师示范讲解纵跳触物的动作要领：腿微屈，体前倾，臂后摆预备，双腿用力蹬直，双臂由后往下向前上方摆起，右手举触摸物体，腾空时不低头。

小朋友原地练习2~3遍。

3. 玩《青蛙捉害虫》的游戏

全体幼儿玩《青蛙捉害虫》的游戏，教师注意悬挂的小虫子应高低不同，适合不同身高的孩子，以便每个幼儿都能捉到虫子，虫子用回形针或线绳悬挂，能反复使用。最后比比看谁捉的虫子多。

玩一会儿后，坐下来休息评比，捉虫子多者奖励红花一朵，可反复游戏2~3次。

4. 整理评价

整理成四路纵队，做放松练习，最后评价结束活动。

活动目标：

- 1、 幼儿感受身体控制球，进行多种玩球的小游戏。
- 2、 能与同伴协一致的进行运球活动、共同玩球。

活动准备：皮球。

活动过程：

一、 玩球。

幼儿人手一个球，分散进行玩球活动，鼓励幼儿想出各种玩球的方法。

让幼儿相互交流、学习各种玩球方法。

二、移球游戏。

教师：想一想，一个人怎样给球搬家？

鼓励幼儿自由探索各种“搬家”方法，如：两手心托球、用手背托球、用一只手和手臂夹球、把球夹在两腿之间、抱球在胸前等。

引导幼儿想一想：两人合作该怎样搬运球？请两个小朋友示范运球，然后两两结对进行运球练习。

采用接力的形式开展游戏活动——胸夹球。安排幼儿两两面对面，用胸部或腹部夹住球往前走。（可采用接力赛进行）

结对开展集体游戏——背夹球。采用接力赛形式进行，让两个幼儿背对背，用背部夹住球往前走。

三、放松活动——玩球。

活动目标

- 1、发展幼儿在沙中的跨跳能力。
- 2、鼓励幼儿能发挥想象力和创造力，愿意与同伴合作。
- 3、通过大带小的合作形式，增强幼儿间的互帮互助精神。

活动准备

- 1、场地布置：50—80厘米宽的“小河”，对岸堆有两堆积木。

2、音乐，鼓一面。

活动过程

一、导入

1、教师：欢迎小朋友来参加“小马盖房”的活动，今天要一起合作，互帮互助，

帮小马盖一座又高又好的房子，你们有信心吗？

2、小马散步

引导幼儿一个跟一个做“小马跑”的动作，教师敲起小鼓，要求幼儿根据鼓点的快慢改变跑的速度。

二、游戏：小马过河

1、教师：小马要造新房子，材料在河对岸，让我们来学习跨跳过河的本领。

2、教师示范跨跳动作，重点强调单脚轻轻落地。

3、请幼儿分散自由练习，鼓励中班幼儿在练习期间保护和知道小班幼儿。

三、小马盖房

1、交待游戏规则

每两匹“小马”跨跳过小河，取一块积木再跨跳回来，与同伴合作盖一座新房。

2、游戏重复进行，视幼儿情绪定次数。

四、结束活动

“小马”们围着新房子快乐的随音乐舞蹈，以示庆祝。

幼儿园中班社会说课教案篇二

1、大班幼儿的年龄特点：

探究、分析、观察能力有了一定的发展，能主动地去探究周围和环境的变化。

无意记忆较多，较少进行有目的有意识的记忆。能根据自己的表达方式将感知到的加以表现。

语言表达能力及审美能力有一定发展，能够比较连贯的表达自己的意思。已能清晰地谈话，词汇开始丰富。

2、大班幼儿身心发展特点：

幼儿想象的有意性水平的提高，需要更大的表达与创造的空间幼儿具体形象性的思维，需要具体的活动情境与活动形式。幼儿进一步发展的自主性与主动性，需要宽松、安全的探索环境。

《布娃娃》，是一节语言活动。孩子与布娃娃有着天然之缘，他们喜欢与他们为伍。他们聆听故事，触目所见。孩子们对布娃娃的世界充满着兴趣和好奇，布娃娃是孩子成长过程中的亲密伙伴。布娃娃是幼儿所熟悉喜爱的，而且有着鲜明的外形特征，较易引发幼儿的多种联想。纲要中指出“既符合幼儿的现实需要，又有利于其长远发展，既贴近幼儿生活，选择感兴趣的事物问题，又有助于拓展幼儿的经验和视野。”大班语言活动《布娃娃》恰恰来源于生活，又能服务于幼儿生活，让幼儿在讲述中懂得每个人各有优点，符合大班幼儿的年龄特点和学习特点。因此，我们设计了这一活动情境，成

为他们观察的对象，游戏、表达、表现的主角。孩子不但熟悉布娃娃，亲近布娃娃，而且有目的、有意识地认识、了解布娃娃走进布娃娃的生活世界。

《幼儿园教育纲要》语言领域中提出：发展幼儿语言的关键是创设一个能使他们想说、敢说、喜欢说、有机会说并能得到积极应答的环境”以及要鼓励幼儿大胆、清楚地表达自己的想法和感受、发展幼儿语言表达能力和思维能力。”活动的目标是教学活动的起点和归宿，对活动起着导向作用，根据大班幼儿年龄特点及实际情况，确立了目标，其中既有独立表达的成分，又有相互融合的一面。

幼儿园中班社会说课教案篇三

（一）内容选择的依据

中华民族具有丰富的民族传统文化传统，孩子是传承民族文化桥梁，在幼儿阶段开展民族文化教育，接受民间文化熏陶具有重要的意义。在日常生活中幼儿经常接触有关十二生肖的话题，也看过有关十二生肖影视片，特别是十二生肖中的许多动物都是幼儿熟悉的，喜欢的，《纲要》中也要求我们：一个活动的选择既要贴近幼儿的生活，选择他们感兴趣的事物和问题，又要有助于拓展幼儿的经验和视野。选择十二生肖这个课题，对幼儿来说是非常有趣的，也具有可接受性。

（二）设计思路

根据社会教育的目标要求，十二生肖社会活动的内容，不仅要让幼儿知道十二生肖的名称和形象，同时还要了解十二生肖的顺序和轮回问题。我的活动思路为：熟悉动物；感知顺序；理解含义；了解轮回规律；游戏巩固认知。

根据《纲要》精神和设计思路，努力体现以幼儿为本现代化教育理念。结合本班幼儿实际情况，我确定以下活动目标：

- 1、熟悉十二生肖中十二种动物的名称及其排列顺序。
- 2、了解十二生肖的轮回，对不同生肖的年龄进行简单的判断。
- 3、培养幼儿对民族文化的学习兴趣和热爱情感。

（二）活动重点、难点

以儿童的发展为出发点和归宿是《纲要》的基本点，对大班幼儿学生来说，本次活动的重点是掌握十二生肖中十二种动物的名称及其排列顺序；由于十二生肖的轮回具有抽象性，幼儿理解水平有限，所以理解十二生肖的轮回是本次活动的难点。

十二生肖社会活动内容对大班幼儿来说还是有一定难度。为了有效的掌握重点，突破难点，我采用以下几个教学策略。

1、通过故事、课件与游戏手段。

我通过讲述十二生肖来历的故事，再结合课件充分利用学生的听觉和视觉调动幼儿活动的积极性，让学生明确十二生肖的动物名称和排列顺序；游戏活动是幼儿的基本活动，它具有聚教育性、娱乐性、创造性为一体的特点。本次活动的中，我就引导幼儿用游戏的形式记住十二生肖的顺序，感受十二生肖的轮回，让学生在轻松愉快的学习活动中掌握重点。

2、借助钟表。

由于学生已有了如何看钟表的知识基础，知道钟表上的12个数字，知道12个数字的轮回是怎么回事。运用知识的迁移原理，将幼儿对钟表的知识迁移到让学生感受和理解十二生肖的轮回上，符合教育规律，同时钟表的周期具有直观性，这样将抽象的知识具体化，降低了学生理解的难度，有利于学生理解十二生肖的轮回，是突破知识难点的有效手段。

3、双主体互动模式。

师幼互动、幼幼互动是本次活动的最大特点，一方面，幼儿是问题的学习者和探索者，幼儿带着对十二生肖动物的好奇参与学习，探索问题，大胆表述自己的认识，另一方面，教师是幼儿主动学习的引导着、组织者、促进者，教师通过各种手段激发幼儿学习探索的积极性，引导幼儿积极探索，最终实现教学目标。

整个活动我以幼儿为主体，幼儿将在说说、看看、想想、听听、演演、唱唱的轻松气氛中掌握活动的重点、难点。

（一）物质准备：

1、教具的准备：十二生肖动物课件、根据本班学生属性准备属相饰物若干。十二生肖的故事、十二生肖图片一套、十二生肖的儿歌。

2、知识经验准备：通过布置家庭作业使幼儿事先知道自己的属相，知道父母的属相，父母的年龄，了解十二生肖中部分动物。认识钟表。

根据大班幼儿学习经验和年龄特点，结合幼儿园教学工作原则和本次活动的目标，我设计了以下教学过程：

一、开始部分：提问导入，激发兴趣。

兴趣是幼儿学习的动力，有了兴趣幼儿会集中注意力，并乐此不疲。为了激发幼儿活动积极性，教师运用激励机制，将事先准备好的属相小礼物奖给回答问题的学生。

在这个环节，老师对小朋友说：“小朋友们，我这里有很多礼物，现在我要奖励给回答问题积极，答题又好的小朋友，你们看好不好”。根据学生属相在回答完问题后奖一个属相

饰物。问题如：

- 1、你知道自己的属相吗？属啥的？
- 2、你知道父母的属相吗？你妈妈多大了？
- 3、你知道都有哪些属相？

本环节老师通过提问导入，奖励机制，激活幼儿原有知识，目的是调动幼儿的已有经验，让幼儿回忆对属相的认识，为全面学习十二生肖有关问题做准备。此时学生的主体精神得以充分展示，有利于培养学生的语言表达能力，增强学生的竞争意识，激发幼儿学习兴趣。

二、基本部分：

过渡：刚才小朋友回答的问题很好，可是人的属相不仅有我们以上所说几种，实际上人的属相有12种，它们都是什么动物呢？好，今天我把它请来了，大家认真看，它们都是什么动物，它们有什么特点。

第一个环节：播放十二生肖视频课件，在动作、形象、声音等方面突出每个动物的特征，强化幼儿的认知。

本活动环节，教师将事先准备好的十二属相动物做成视频图片，依次给学生播放。这个环节老师采用问题导学法、直观视频教学法。在学生观看视频之前提出问题，幼儿带着问题观看，同时通过形象生动视频，使观看具有目的性、直观性；幼儿处在看看、想想、模仿的学习过程中，这个环节有利于加强幼儿的认知和记忆，实现本次活动的第一个目标。

第二个环节：通过猜猜看活动、进一步认识十二生肖中动物的变形图案。

在观看视频之后，学生对十二生肖动物，已经有了一定的认识，但是十二生肖的变形图案很多，为进一步增强认知，教师通过图片匹配、让幼儿猜动物名称，进一步深化幼儿的认知。

本环节采用双主体互动模式，通过师幼互动，幼幼互动，教师、幼儿在师幼互动、生生互动中，形成合作学习的机制。本环节有利于完成本次活动的第一个目标。

第三个环节：讲故事，在钟表图案上贴图片，让幼儿认识十二生肖顺序。

过渡：十二生肖中老鼠排在第一位，小朋友们你知道为什么吗？这里有个传说故事。

教师结合课件，绘声绘色讲关于十二生肖动物通过比赛来排序的传说故事，在讲故事的同时依序将对应的动物图片贴到事先准备好的大钟表上。从1——12。分别为鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪。

爱听故事是多数幼儿的特点，也是最能吸引幼儿的教学手段之一。本环节利用故事与课件相匹配的教学手段，充分利用了幼儿的听觉和视觉，幼儿在听听、看看的学习过程中明确了十二生肖的顺序。本环节设计有利于本次活动的第一个目标达成。

第四个环节：结合钟表图，联系幼儿的属相，用问题引导幼儿了解生肖与年龄的关系以及十二生肖的轮回。

过渡：小朋友们，在我们这个神奇的钟表中，各种动物依序排列，一个数字代表一年，一年一个属相。下面老师问几个问题，谁第一个回答，谁就先得到老鼠的头饰。

教师设置具有层次性的问题，将难点分解，随着学生回答，

依次发出十二生肖头饰。

老师的问题如下：

- 1、今年是牛年，今年出生的孩子属啥的？
- 2、今年是牛年，明年是什么年？
- 3、明明小朋友属马的，明明今年几岁？
- 4、12年后是什么年？

在本环节中，老师采用难点分解法，通过给学生提出由易到难，由具体到抽象的问题，将十二生肖与年龄的关系以及十二生肖的轮回活动难点，一一化解，学生则运用想想，说说的学习方法，从而突破难点，达成本次活动的第二个目标。本环节教学活动，有利于培养学生的语言表达能力和抽象思维能力。

第四个环节：通过游戏、唱歌，巩固加深学习成果，烘托课堂气氛，达到本次活动的高潮。

三、结束部分。

通过关于十二生肖动物儿歌和童谣联唱，激发幼儿对中华民族传统文化的喜爱之情，让幼儿在意犹未尽中结束本次活动。

幼儿园中班社会说课教案篇四

此活动选材来源于生活。蔬菜是幼儿在生活中经常接触的一种食物，随处可见，我们取材也非常的方便。蔬菜的种类繁多，几乎每个孩子都能说出几种来。蔬菜的营养价值也非常的丰富，吃法繁多，可以清炒、可以煮汤、可以凉拌、还可以腌着吃，总之，我们的生活里离不开蔬菜。然而，幼儿虽

然知道很多的蔬菜，但对蔬菜的食用部分及其营养对人身体
的好处不是很了解。因此通过观察、讨论、猜谜、制作等一
系列活动，让幼儿了解蔬菜特性的同时，加深幼儿对蔬菜的认
识，激发幼儿对蔬菜的兴趣，引导幼儿多吃蔬菜是很有必要
的。又如《纲要》中所说“既符合幼儿的现实需要又有利于幼
儿的长远发展；贴近幼儿的生活，选择感兴趣的事物或问题，
有助于拓展幼儿的经验和视野。”因此本次活动来源于幼儿生
活又能服务于幼儿的生活。

活动目标是教学活动的起点和归宿，对活动起着导向作用。
根据中班幼儿年龄特点及实际情况，确立了认知、能力、情感
方面的目标：

(1)通过认识蔬菜的外形特征，了解蔬菜的不同食用部分。

(2)按不同的食用部分给蔬菜分类(根类、茎叶类、果实类)，
发展幼儿的分类能力。

(3)知道蔬菜好吃有营养，养成多吃蔬菜不挑食的好习惯。

活动重点：能按不同的食用部分给蔬菜分类。

活动难点：提高幼儿的分类能力，明确蔬菜好吃有营养，教
育幼儿不要挑食。

在活动中我主要是通过观看多媒体演示，在看一看、说一说、
猜一猜、分一分等幼儿自主参与的过程中突破重难点。为此，
我作了如下活动准备：

《纲要》指出“提供丰富的可操作的材料，为每个幼儿都能运
用多种感官、多种方式进行探索提供活动的条件。”依据《纲
要》我做如下三方面的准备。

(1)学具准备：胡萝卜、番茄、白菜、土豆等实物若干、蔬菜

图片数量与幼儿相等。

(2)经验准备：幼儿对蔬菜有一定的经验。

(3)教具准备：多媒体课件。

《纲要》中指出“教师应成为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者”，因此在本次活动中体现了教师与孩子的交互主体性，采用的教法有：

1、情景创设法：利用“大头儿子”这个幼儿喜欢的动画形象，将幼儿引入到活动中，非常适合中班幼儿的年龄特点，极大地调动起幼儿探索的欲望。

2、课件演示法：通过多媒体课件播放，让幼儿对蔬菜的生长过程和组成部分有了一定的了解，在这一过程中，现代教学辅助手段的运用发挥了传统教育手段不可替代的功能，使理解和认识更透彻。

3、观察指导法：此教学方法是针对幼儿在活动过程中出现的情况，教师可以采取随机指导的方法，它体现了教师对活动的调控能力。

4、游戏法：游戏是幼儿的基本活动，它具有教育性、娱乐性、创造性。本次活动的第四环节中，我就引导幼儿根据自己手中的蔬菜图片找朋友，同时加入《找朋友》的音乐，让幼儿边唱边找，共同体验分类的快乐。

整个活动我遵循幼儿的学习规律和年龄特点，以幼儿为主体，本次活动幼儿采用的学法有：

1、多通道参与法：新《纲要》科学领域中的目标明确指出，（幼儿）“能用多种感官动手动脑，探究问题；用适当的方式表达，交流探索的过程和结果”。因此，活动中我引导幼儿

看一看、说一说、猜一猜、分一分、做一做等多种感官的参与，不知不觉就对蔬菜发生了兴趣。

2、尝试法：在第二个环节操作活动中我就鼓励幼儿对蔬菜进行分类，引导幼儿按蔬菜的是食用部分进行分类。

3、体验法：心理学指出，“凡是人们积极参加体验过的活动，人的记忆效果就会明显提高”。为了让幼儿对蔬菜的食用部分有更深的印象，我就采用了游戏体验法，利用了轻松、活泼的音乐《找朋友》，这给游戏活动注入了新的活力，在唱唱找找中引导幼儿体验蔬菜分类的快乐。

(一)设置情景，激发幼儿探究兴趣。(情境创设)(课件演示法)

“兴趣是的教师”。活动一开始教师就利用幼儿最喜欢的大头儿子和蔬菜宝宝来做客，引起幼儿兴趣。

1、大头儿子带着一群蔬菜宝宝来做客了□(ppt)

3、我们先来看看蔬菜都是有哪部分组成的？出示一副完整的植物生长图，知道植物的身体是由(根、茎、叶、花、果实、种子)六部分组成□(ppt)

以上我为幼儿创设了情境，引发幼儿观察蔬菜特征的兴趣，同时也为幼儿提供了语言表达的机会。

(二)猜谜游戏：逐一出示各种蔬菜宝宝，通过猜谜游戏了解蔬菜能吃的部分不一样□(ppt)

1、红漆桶,地下埋,绿的叶子顶上栽,切开红漆桶,清凉可口好小菜。(胡萝卜)说一说胡萝卜的样子？(形状、颜色、可以生吃也可以做菜)老师告诉小朋友胡萝卜还有“土人参”之说。因为胡萝卜中含有淀粉酶，能助消化，有利于人的身体健康，

吃胡萝卜可以补充维生素。

提问：我们吃的是它的哪一部分？（根）还有什么蔬菜我们可以吃它的根？

2、猜谜语：又红又圆象苹果，酸酸甜甜营养多，既能做菜吃，又能当水果。（西红柿）谁能说一说西红柿是什么样子的？（颜色、形状、皮是怎样的、还有小坑、味道、可以做菜也可以生吃）那我们应该吃西红柿的哪一部分？（果实）还有什么蔬菜是吃它的果实部分？（茄子、辣椒、南瓜、冬瓜）

3、看图中是什么蔬菜？（白菜）老师可以说说白菜的样子。我们该吃它的哪一部分？（叶）还有什么蔬菜我们吃它的叶。（菠菜、青菜、卷心菜）

4、提问：这是什么？（土豆也叫洋芋或马铃薯）。土豆发了芽时有毒，不能吃，如果芽很小，可以把芽和周围的肉削干净，才可以吃。我们吃它的茎。

5、考考小朋友：小朋友们，平时吃我的哪一部分（屏幕）

（三）了解蔬菜的营养价值，教育幼儿不要挑食

蔬菜营养丰富，含有多种维生素，多吃蔬菜有助于身体健康，能使我们长得更高更快更聪明，因此，平时不能挑食。

（四）游戏体验：分类游戏“找朋友”（ppt图片，背景音乐）

每个幼儿手拿一张蔬菜图片，让幼儿根据蔬菜的特征找朋友。看看自己身上的蔬菜娃娃是吃什么部分的，然后听音乐唱着歌去找朋友。

利用轻快的音乐，让孩子们在找朋友的过程中能正确地对蔬菜进行归类，更加深了对蔬菜的认识。

(五) 品尝交流：蔬菜沙拉

教师出示用番茄、黄瓜、胡萝卜做的蔬菜沙拉, 请幼儿品尝, 交流“蔬菜沙拉”的制作方法。让幼儿吃吃讲讲, 在兴奋的状态之中, 逐步意识到多吃蔬菜营养好的道理, 从而自觉地做到不挑食, 让身体吸收更多营养, 使身体长得更棒。

(六) 延伸活动:

请幼儿回家和爸爸、妈妈一起做做蔬菜沙拉, 巩固对蔬菜的认识。

幼儿园中班社会说课教案篇五

《新纲要》指出: “语言能力是在运用的过程中发展起来的, 发展幼儿语言的关键是创设一个能使他们想说、敢说、喜欢说、有机会说并能得到积极应答的环境。”在贯彻、实施的过程中充分挖掘语言教材中所蕴含的创造因素, 有益于培养幼儿的创新意识。

教材来源于《福建省中班领域活动指导》的语言领域, 在这个活动之前, 小朋友围绕“房子”已展开了一系列活动, 对房子的结构、外形特征等有了一定的认识 and 了解。且幼儿通过搭建、泥塑、绘画等形式进一步了解了房子。当我告诉幼儿有一种房子会动时, 幼儿都想探个究竟, 学习积极性很快被调动起来, 因此, 故事《会动的房子》油然而生。

新的课程改革把故事作为一门独立的课程提出, 要求幼儿喜欢听故事, 乐意讲故事的语句, 并懂得一些简单的道理。

《会动的房子》生动地讲述了这样一个故事: 小松鼠在造好的房子内居住, 但房子每天都在变化着方位和地点。故事中所说之事是幼儿能够理解和接受的。小松鼠、乌龟, 这两只动物都是幼儿非常熟悉和喜爱的。叙述过程中小松鼠和乌龟

的对话语句能够照顾到中班的幼儿的口吻，符合中班幼儿语言获得的水准。

1、认知目标：理解作品故事情节以及动物形象的特点，感受其中的幽默。丰富词汇：腻、驮、手舞足蹈、惭愧。

2、能力目标：培养幼儿积极思考、主动参与的习惯和大胆想象创造的能力。

3、情感目标：感受作品中清新的大自然画面，从而热爱大自然

新《纲要》指出：“教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。”活动中应力求师幼互动。因此，活动中我除了以幽默、饱满的情绪影响孩子，还挖掘此活动价值组织教学，采用的教法有：

1、操作演示法：木偶形象逼真，深受幼儿的喜爱，符合幼儿的认知特点。为了帮助孩子的理解，我操作木偶，让幼儿对重点、难点的内容获得清晰的第一印象。

2、交流讨论法：皮亚杰指出：“儿童是个具有主动性的人，他的活动受兴趣和需要的支配。”凭以往的印象，我班的孩子一定会对这个故事产生兴趣，有一种想表演的欲望；这时进行对话教学、交流讨论是个很好的时机。

3、审美熏陶法：幼儿学习语言，重在感悟语言。在教学活动中，我把教学过程融合与多媒体课件中，化枯燥为乐趣，化抽象为具体，化静态为动态，让幼儿在活动中更兴趣盎然，使幼儿的创造性素质得到积极主动的发展。

4、创设情境诱导法：具体的场景，能引起孩子一定的态度体验，能使孩子心理机能得到发展。在教学过程中，教师和幼儿一起扮演小松鼠，依次来到“大树底下”、“山脚下”、“大海

边”、“大草原”上，并根据场景变化进行提问，让幼儿在平等、宽松、活泼的环境中有足够的表现自我的机会。

1、操作法：新《纲要》科学领域中的目标明确指出，幼儿能“用多种感官动手动脑，探究问题；用适当的方式表达、交流探索的过程和结果”。因此，活动中我引导幼儿边操作图片边讲故事。

2、自由讨论法：求异思维是创新思维的核心，教师应引导幼儿从不同角度去思考问题，寻找多种办法解决问题。象“房子为什么会动呢？”这类问题的答案都不是唯一的，因此我为幼儿创造了一个自由讨论的空间。

3、体验法：心理学家指出，“凡是人们积极参加体验过的活动，人的记忆效果就会明显提高”。我让幼儿自由表演故事情节，以增加对故事的理解。体现着“以幼儿发展为本”的理念。

根据本课教材内容集中，特点鲜明、语言通俗的特点，我从（激趣导入，以题质疑）——（以境促感，境中生情）——（角色表演，内化感悟）——（续编故事，拓展升华）四个方面引导幼儿学故事。

1、激趣导入，以题质疑

苏霍姆林斯基认为在儿童的心灵深处，都有一种根深蒂固的需要，那就是希望自己是一个发现者，研究者，探索者。在本课一开始我就以题质疑。

教师出示一幅石块样子的贝壳图，问：石块有何用？为什么？我出示另一幅房子到了山脚下的图，说：不知怎的，这么稳固的房子却移了位置？小松鼠好是疑惑：“房子为什么会动呢？”一石激起千层浪，小朋友立即叽叽喳喳，说出了许多充满智慧的答案。

2、以境促感，境中生情

在以下的环节中，我都是以小松鼠为情节发展主线，从形式内容上吸引孩子，由于电脑提供的软件不仅形象直观，色彩鲜艳，而且富有动感，尤其配上栩栩如生的卡通形象，更能使语言和形象有机融合，直接作用于幼儿的感官，生动地形成语言表象。我让幼儿边听故事边看幻灯片、课件。并根据故事内容提问：

- （1）故事中有哪些小动物？
- （2）小松鼠到过哪些地方？
- （3）小松鼠在旅行中听到过哪些声音？
- （4）房子为什么会动？

3、角色表演，内化感悟

苏霍姆林斯基认为：幼儿往往用形象、色彩、声音来进行思维。我以情境表演为导入，根据教学实际与孩子们的特长提议他们分工合作表演课本剧，在布置好的四个场景中，幼儿手持指偶大胆表现小松鼠和乌龟，从而了解到乌龟的生活习性，以突破重难点。

4、续编故事，拓展升华

培养幼儿的创新意识能激发幼儿的创造欲望。孩子的好奇心一旦被教师引导激发出来，就有可能影响他的一生。针对不同能力的幼儿，采用不同的鼓励引导方式，来促进幼儿的自主性、创造性，以解决难点。我在课末提出：如果你是小乌龟，你会将小松鼠的房子移到什么地方去？把你的想法画到画纸上，然后讲给小朋友听。又一次激发了幼儿的学习兴趣，真正提高了课堂教学效率，使孩子们的综合素养得到全面地

培养。