

2023年大班投掷区活动目标 大班区域活动教案(精选6篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

大班投掷区活动目标篇一

活动目标：

- 1、让幼儿知道扇子有多样性。
- 2、让幼儿大胆发挥想像，设计不同的扇子。
- 3、培养幼儿的想像力及创作能力。
- 4、培养幼儿动手操作扇子的能力，并能根据所观察到得现象大胆地在同伴之间交流。
- 5、感受作品的美感。

活动重点：幼儿能根据老师投放的材料，大胆进行设计制作活动。

活动难点：

幼儿能自主地完成看队形图，创编简单的集体扇子舞

活动准备：

美工区：卡纸、皱纹纸、蜡光纸、彩带、漂亮的袋子等材料。

绘画区：画纸、蜡笔。

表演区：表演时用的扇子，各种队形图示。

利用扇子布置扇子大卖场

活动过程：

一、谈话环节。

1、师：小朋友，炎热的夏天已经来了。你们会用什么东西来降暑呢？

3、请幼儿根据自己的经验说一说。

4、教师小结：扇子有各种各样的，有的是可以打开的也可以收起的，有的是不能打开，扇子都可以用来扇风，还有一种扇子是专门用来表演时用的。

5、播放各种各样的扇子图片或实物给幼儿看。

二、介绍各区域材料及活动要求

1、美工区：

准备：卡纸、皱纹纸、蜡光纸、彩带、漂亮的袋子等材料。

玩法：供幼儿制作扇子，要求幼儿制作出精美又能使用的扇子来。

2、表演区：

准备：各种表演用的扇子，一些适合表演扇子舞的音乐，一

些队形图示。

玩法：让幼儿先自主排队形，然后根据音乐进行表演。

3、绘画区：

准备：蜡笔、画纸。

玩法：设计各种各样不同的扇子，设计好之后可以到手工去再进行制作。

3、扇子大卖场：

准备：各种各样的扇子。自制的或实物或图片。

玩法：这边是“扇子大卖场”，扇子大卖场需要销售员，今天销售员要来一场销售比拼，你们要自己动脑筋，想办法吸引顾客，看看哪个销售员能售出最多的扇子。

三、幼儿自主选择区角进行活动。

四、幼儿活动，教师观察，并作适时的介入。

五、播放音乐，组织幼儿收拾整理材料。

六、交流分享。

1、展示部分较有创新，较有特色的美工作品。

2、表扬在买卖游戏中表现得较好的孩子。

3、请表演区幼儿跟随音乐表演自编扇子舞。

大班投掷区活动目标篇二

【活动目标】

- 1、学习用吹画、手指点画的方法，表现腊梅花的基本特征。
- 2、喜欢吹点画，体验吹画和手指点画的乐趣。

【活动准备】

- 1、墨汁、玫红色、粉红色颜料，图画纸、毛笔、彩笔，抹布，吸管，展板。
- 2、雪中腊梅的图片，点、吹腊梅花的示范画。
- 3、梅花的课件。

【活动过程】

一、引导幼儿观看腊梅花的课件，通过观察对腊梅花有初步认识，欣赏腊梅花的美。

二、出示范画，引导幼儿观察腊梅花的枝、干、花、花蕊的形状颜色、数量等。

引导幼儿比较范画与平时的画有什么不同？猜想它们是用什么材料、用什么方法画出来的？激发幼儿学习吹点画的热情。

三、教师示范作画，并详细讲解吹点腊梅花的方法。

- 1、先用毛笔蘸墨汁颜料滴在纸的左下半部分，然后用吸管对着颜料向前吹、改变方向吹，慢慢吹出树干树枝的形状。吹时用力要适度，主干粗吹时用力小一些，树枝细吹时用力大一些。

2、用右手食指蘸玫红、粉红色颜料，在树枝的适当位置点腊梅花的花瓣。点画前先看好位置，花瓣在排列上要注意层次，不能出现排队现象。点画后及时擦手。

四、 幼儿作画，教师巡回指导。

1、作画过程中，提醒树枝粗细不同，吹的方向、吹的力就不同；点画后及时擦手，保持画面整洁卫生；能力强的幼儿可多吹画几颗梅花树，能力弱的幼儿重点掌握吹的方法。

2、评价展览作品。用幼儿作品布置教室。鼓励、激励不同水平的孩子。

【活动反思】

幼儿有了对梅花的大体了解，对这种吹点画操作活动认真且感兴趣。大多数幼儿都能够在老师的指导下完成的较好，不仅掌握了腊梅花的基本特征，还体验到了吹点画的乐趣。

但在操作过程中，也存在着不足：如在开始的环节，幼儿把墨汁滴落到绘画纸上时，个别幼儿由于吹的力气不够大，时间长了，墨汁就会被绘画纸稀释掉了，这样孩子无论怎么吹也不会吹出好看的树枝，树干。如果老师在示范时加以强调提醒的话，也许会避免出现这种现象。

大班投掷区活动目标篇三

价值取向：

巩固、复习多种已经学过的打击乐节奏型，对打击乐活动有浓厚的兴趣。会用拍手、拍腿等身体动作来表示自己对节奏的认识与理解。尝试自己选择、配对、排列一些简单的节奏卡，并进行乐器的打击。学会一些指挥的小技巧，知道打击乐活动一定要“看”指挥。在与同伴的共同活动中，能保持

自己的演奏速度。会自觉爱护各类打击乐器。

材料设计：

1、蛋糕盒一个，里面盛满沙子，用绿色卡纸裁剪成草叶的形状，插立于盒子里，取名为“美丽的蛋糕盒草地”。

2、彩色卡纸裁剪成各种花瓣形状，并用勾线笔在上面画上各种幼儿熟悉的节奏图，粘贴于吸管上。

3、打击乐器若干：铃鼓、铃铛、圆舞板、手铃、三角铁等。

玩法提示：

1、选择自己喜欢花儿节奏卡，排列于蛋糕盒的草地上。

2、先用拍手、拍腿、拍肩等身体动作来打击节奏，巩固对节奏卡的认识。

3、幼儿相互分配打击乐器，人手一件进行打击乐活动。

4、尝试做“小小指挥家”。

指导要点：

1、平时多与幼儿练习一些节奏的打击，可以把活动渗透于日常活动中。

2、教师可以以“指挥家”的身份参与活动，让幼儿耳濡目染指挥的一些技巧，慢慢地学会自己来做“小小指挥家”。

大班投掷区活动目标篇四

活动目标：1、学习儿歌《我是大班小朋友》，知道自己即将毕业。2、懂得关心爱护小弟弟、小妹妹，为他们做榜样。

活动准备：1、课件《我是大班小朋友》。2、事先带幼儿去看望小班的小朋友。

活动重难点：懂得关心爱护小弟弟、小妹妹。

活动过程：

一、谈话引出活动

1、请幼儿说说看望小班小朋友的感想。

教师：我们去看了小班小朋友，他们是怎么样的？

2、请幼儿说说进入大班以来学会做的事情。

教师：我们现在是大班小朋友了，你们读大班的这一年里，学会了哪些事呢？

3、教师：小班小朋友还很小，有许多事情不懂、不会做，我们小时候也是这样的。但是现

在我们长大了，懂事多了，所以要关心比我们年龄小的小朋友，还要做他们的好榜样。

二、学念诗歌《我是大班小朋友》

1、播放课件“整体欣赏”，请幼儿欣赏诗歌《我是大班小朋友》。

2、请幼儿回忆，诗歌里的小朋友会做哪些事情。

3、播放课件“一、二、三、四、五”请幼儿分段欣赏，并跟着念。

4、再次播放课件“整体欣赏”，请幼儿跟着念，并请他们注

意：念的时候要带有表情(可

以帮助他们分析句子的表情，或愉快或自豪或关爱)。

三、讨论：为小班小朋友做一件事

请幼儿讨论：能不能为小班的小朋友做一件事，帮助他们或者让他们觉得开心。

如果幼儿没有提出有可行性的意见，教师也可以建议。

大班投掷区活动目标篇五

1、运用各种材料创想制作出各种动物。

2、体验成功地乐趣。

设计思路：

孩子与动物有着天然之缘，他们喜欢与动物为伍，常与昆虫对话。孩子们对动物世界充满着兴趣和好奇，动物是孩子成长过程中的亲密伙伴。在孩子们的心中，动物世界有趣又神秘，他们会为了忙忙碌碌的小蚂蚁饭也不吃，会和同伴们因为“恐龙是什么”而争论不休……这是因为在孩子们的内心，始终有一种对动物的亲密感。

然而，对于大班的孩子来说，仅仅了解动物的名字，知道它们的生活习性已远远不能满足了。在我们班开展主题活动《动物大世界》中，我们也感受到孩子对动物的喜爱之情，幼儿也了解动物有着神奇的本领，在自己的探索中也发现动物之间互相依存，互相联系的生存状态，感受到动物是人类的朋友，人和动物更应该和谐相处。因此在主题活动中，我们借助幼儿的这些经验，将各种形式的美术活动融入其中，为幼儿开设一个一个小的区域，并在每个区域中放置了丰富

的操作材料，让幼儿能用多种形式、多种材料来进行对小动物们的创想制作。

一、绘画区

1、水粉画

材料投放：水粉颜料、水笔、宣纸、瓶子、石头、垫子、瓷砖

玩法：发挥想象添画出各种动物与情景。

2、蜡笔画

材料投放：蜡笔、白纸、笔

玩法：用自己的方式，展开想象。

3、刮蜡画

材料投放：刮蜡纸、游戏棒、牙签

玩法：发挥想象画出自己心目中的百兽之王。

4、线描画

材料投放：水笔、画有海底世界图案的纸、海底世界背景图

玩法：大胆画出各种点、线、面、线条流畅

二、玩纸区：

1、百鸟园

材料投放：美工纸、背景图、剪刀、水笔、蜡笔、线描笔

玩法：能折出各种各样的小鸟，并能适当的进行添画。

2、魔法剪裁

材料投放：模板、手工纸、剪刀、笔

玩法：能剪出对称或者连续的小动物，并能进行适当的添画。

3、窍手编编编

材料投放：皱纸、盘子、双面胶、剪刀

玩法：能用辫子辫出各种动物造型。

4、快乐动物园

材料投放：剪刀、双面胶、彩色纸条、杯子、纸

玩法：根据自己的意愿来制作各种动物。

三、制作区

1、蔬菜动物

材料投放：美工纸、蔬菜、剪刀、活动眼睛、扭扭棒、牙签、橡皮泥、吸管、毛线

玩法：能大胆运用瓜果蔬菜进行创作。

2、动物化妆舞会

材料投放：动物面具半成品、纸、剪刀、蜡笔、筷子、吸管

玩法：大胆表现动物地基本特征。

3、泥工区：

橡皮泥

材料投放：橡皮泥、工具刀、牙签、豆子、眼睛、扭扭棒、吸管、盘子、珠片、美工纸

玩法：发挥想象，利用各种材料进行创作。

活动流程：

一、提出要求：

- 1、游戏时要保持安静、认真，不影响其他小朋友，不乱扔垃圾。
- 2、能大胆的进行游戏、创作。

二、幼儿自主活动

- 1、幼儿按自己的兴趣和意愿进入活动区活动。
- 2、教师观察指导。

三、师生交流、作品展示

- 2、让幼儿展示、介绍作品，增强幼儿的自信心及成功感，体验并分享自己的和别人的快乐。

大班投掷区活动目标篇六

- 1、萌发感知、体验左右空间位置活动的兴趣，充分体验合作游戏活动带来的乐趣；
- 2、正确区别“左右”空间位置关系，并理解其相对性、可变

性；

3、提高观察力、抽象思维能力、小组合作学习能力、空间方位知觉和判断力。

1、知识准备：认识过箭头符号，并理解其所代表的意思。

2、材料准备：上下左右前后箭头标志、红绸巾若干、左右标志图、图示卡等

(一)游戏“看谁做得对”。(通过看看、说说、做做等形式，激发幼儿的学习兴趣。)

1、学习看标志、说名称、做游戏。

2、口头游戏：“左手举起来，右手举起来；……”

设疑：“到底哪边是左手，哪边是右手？”

(二)游戏“我的左右朋友”。(引导幼儿自主探索，学习区分左右的位置关系。)

1、说说“我的左右手”，引导幼儿互相说说左右手的作用，加深对左右的认识。

2、区分左右手(请小朋友将能干的右手戴上红绸巾)，鼓励幼儿两两互相检查、集体检查。

3、游戏“我的左右朋友”。

提问：“在我们每个人的身上，有着很多像左手和右手一样的好朋友，看一看自己的身体，你能找出像这样一左一右的好朋友吗?请你一边找一边和你旁边的朋友说一说。”

(1)幼儿两两活动交流。

(2)集体交流。提问：“谁愿意和大家说一说你身体上一左一右的好朋友？”

(3)师生共同小结：靠左手的这边叫左边，靠右手的这边叫右边。

(4)“说一说”，你座位的左右各是谁？左边与右边的物体是什么？（教师以图示的方法梳理幼儿的发言。）

(三)分组游戏“听口令做动作”。（引导幼儿小组合作自主看符号、听口令、做动作，巩固对左右的认识。）

1、利用图示自由创编口令。

2、师生共同商讨检查的方法。

3、介绍游戏玩法与要求：

(1)先由组长出口令并检查小朋友们做得对不对；

(2)速度可由慢到快，可轮流进行。

4、分小组游戏，教师观察指导。

(四)游戏“碰碰歌”。（引导幼儿两两游戏，感受理解左右的相对性、可变性。）

2、幼儿间两两面对面握手，进一步感知左右的相对性。

3、游戏“碰碰歌”，引导幼儿两两游戏，体验理解左右的相对性、可变性。

4、师幼共同小结：小朋友站的方向变了，左右方向看到的東西也变了。

(五)游戏：“我是小司机”。(巩固对左右的认识，感知左右方位在生活中的运用)

1、讨论：认识左右可以给我们提供哪些帮助?(引导幼儿说说在日常生活中观察到的上下楼梯、开车、走路等左右方位的运用。)

2、游戏：“我是小司机”，引导幼儿听信号开汽车，学习运用左右方位知识。(自然结束)

空间方位的辨别，是指人对客观物体在空间中所处位置关系判断，能正确区别空间位置关系是儿童思维发展的一个重要组成部分。

大班幼儿思维具体形象，抽象思维逐步发展，心理学研究一般认为，5岁以后是左右概念的发展期，幼儿辨别空间方位要经过以自身为中心定向逐步过渡到以客体为中心的定向过程。孩子在日常生活与游戏时，常存在分不清左右方向的问题。

根据幼儿的年龄特点、现状与需要，本次活动选择以自身为中心开展“区别左右”教育活动。活动的重点是以生活中有关左右的真实情境激发学习兴趣，体验、感知“左右”方位；活动的难点是区分“左右”位置关系，并理解其相对性和可变性。本活动创设宽松的游戏环境，通过猜想、操作等方式激发幼儿参加活动的兴趣；运用“看标志做动作”、“找一找”、“听口令做动作”等游戏开展小组自主探索学习活动，充分体验、感知“左右”方向的空间位置关系；通过交流讨论、教师梳理、游戏等形式，帮助幼儿理解其相对性、可变性；最后通过游戏“小司机”把学过的“左右”知识，运用到生活中，并解决生活中的问题。

活动中，充分发挥孩子自身的作用，给幼儿充分互动的空间、时间与机会，达到提高幼儿观察能力、动手操作能力、合作交流能力、抽象思维能力的目的，发展幼儿的空间方位知觉

和判断力。本课的目标是通过律动、游戏等活动，感知以主体为中心区分左右。并能正确说出自己的左边和右边。激发幼儿与同伴交流的关系，能准确的说出物体所在的“左”“右”方位。在活动刚开始时，我带领孩子们跳了一段《健康歌》，既活跃了课堂气氛，又引起小朋友们的注意，拉近了幼儿与教师之间的距离，在短时间内消除了由于初次见面所带来的陌生感。在导课部分能够充分调动小朋友们的积极性，使幼儿能够注意倾听。

在课中，多次运用游戏的形式让幼儿感知左右，体现了数学的趣味性。使幼儿在玩中学、乐中悟，感受生活中处处有数学，激发孩子们的参与意识。通过幼儿的参与，让孩子们用眼观察、用口表达、用心思考的方式更好的使教学进行下去。

本次活动重点突出，难点得到突破，幼儿参与的积极性很高，师幼互动、生生互动良好，达到了预设的目标。