

2023年小学数学教师自我介绍内容有哪些 (通用5篇)

无论是在个人生活中还是在组织管理中，方案都是一种重要的工具和方法，可以帮助我们更好地应对各种挑战和问题，实现个人和组织的发展目标。方案对于我们的帮助很大，所以我们要好好写一篇方案。以下是小编精心整理的方案策划范文，仅供参考，欢迎大家阅读。

游戏活动方案篇一

- 1、反复游戏中学会唱歌曲，能注意弱拍起唱，唱出句首重音。
- 2、圆圈行进走时，注意与前后的同伴保持适当的距离。
- 3、体验音乐游戏带来的快乐。

幼儿站成内、外两圈的对形，学习内外圈按顺时针和逆时针方向走。

- 1、老师带领幼儿一起听乐曲《幸福拍手歌》边律动。
- 2、什么是幸福的事？（幼儿结合自己的经验和理解大胆表达）
- 3、小结：是呀，生活中有许多让人觉得幸福的事，尤其是和自己的家人在一起。

- 1、倾听师边范唱歌曲，幼儿理解歌词内容。
- 2、教师用较慢的速度范唱歌曲，边唱边按歌词的内容依次指图中每个角色，并按音乐节奏轻轻摇动。教师要特别注意在唱到弱起后的重音时，用较大幅度的动作暗示幼儿此处的唱法。

1、师边讲解边与部分幼儿合作，示范请朋友的方法。

2、教师：现在我来当爸爸，我要邀请小朋友和我一起逛公园了，我请到谁，谁就跟在我后面走。教师边唱第一段歌词，边在幼儿围坐的半圆形内侧，按顺序时针方向有节奏地走动，当唱到第一段的最后“爸爸逛公园”的“园”时，用左手请一个身边的小朋友，请他扮“妈妈”跟在自己的身后走。当唱到第二段结束的前一句时，教师停下来提示幼儿：该“妈妈”来找小弟了。然后帮助“妈妈”在唱到第二段的最后一拍时，请一个身边的小朋友扮“小弟”跟在自己的身后走。当唱到最后一段开始时，扮“小弟”的幼儿任意指一个人扮“小猫”，大家停下脚步，一同对着“小猫”边唱边表演。

3、教师引导幼儿想一下：在唱到什么地方时，就要请下一个小朋友了？

4、当幼儿熟悉游戏后，可讨论增加其他人物，如大哥、大姐、小妹等家庭人员同去逛公园，以增强游戏的趣味性。

对于本次活动，首先我重点抓住两个重难点一是学唱弱拍起唱的歌曲；二是掌握两个重点的游戏规则：强拍带人，和猫叫后抓人和逃回座位。在这两点上我们最大的困惑是如何让孩子很好的理解“”第一强拍？在具体活动中我让幼儿在开始部分的律动中、基本部分感受歌曲内容和旋律的过程中以及在游戏中引起对第一强拍的感知和充分的运用。

其次，反馈目标我们发现由于歌词易于幼儿理解，幼儿很容易在边游戏边歌唱的过程中学会演唱，第一条目标基本完成，但是在幼儿唱弱拍起唱的歌曲时我过分注重了游戏性即让幼儿发现第一强拍，而忽视了第一强拍因唱出强拍的重音的唱法的指导，对于第二条目标我们个别游戏和集体游戏的过程中不断的引导幼儿尝试，在孩子玩的过程中发现问题，再请大家帮助解决使游戏规则得到落实。第三条目标我个人认为完成的很好，孩子们在活动的`最后都还是兴致勃勃，意由未

尽的。但是原本在活动最后我们只安排了一次拓展游戏，但是由于我个人的疏忽把歌词接错了，因此又加了一次游戏，使整个活动时间超了一些。

每一次活动尽管设计时自己认为已经很完善了但是在具体的组织过程中总会出现这样那样的问题，需要老师灵活机智的调整，我想只要心中有孩子，在不同的孩子尝试的时候给予适当的引导和学习的机会，给予能力不太强的孩子学习调整的机会，活动是孩子们的，面向全体孩子让他们都能从中获得有益经验和愉快的体验最为重要。

活动开始，先让幼儿初步学唱《逛公园》，掌握弱起拍的重拍，这是幼儿学唱歌曲的难点，我只要求幼儿能刚上老师的节拍。接着是让幼儿手拉手围成圆圈进行游戏。开始我采用一对一的形式，就是一个爸爸，一个妈妈，一个小弟，一只小猫。尝试下来，等待的幼儿比较多，在第二次游戏时，我多请了几位男生做爸爸。在转圈时，幼儿对顺时针、逆时针的方向感还不够明确。在最后一个环节，猫叫后追逐老鼠时，由于教室比较挤，“猫”一回头就捉到“老鼠”了，我觉得这样还不够刺激，应让幼儿有追逐的过程，以后游戏时可带幼儿到室外进行，还可以增加家庭中得其他成员。由于这个游戏带有趣味性，孩子们参与活动的积极性可高了。

游戏活动方案篇二

1. 正确感知6以内的数量的物体，说出总数。

2. 理解数量与数字、数量与标识的对应关系。

1. 花猫头饰1只、小铃1只，教师用1-6点子卡片1套，每张幼儿座位上放置幼儿用1-6数字卡片1张。

2. 幼儿每人1张点子卡片、幼儿用书第35页相应的数字贴纸，笔1支。

3. 幼儿用书1页。

4. 欢快的背景音乐。

1. 教师：今天，我们要做火车去森林公园玩，请你拿好自己的车票（分发点子卡片），看看自己的车票上有几个点点，就找到数字几的座位。

2. 拿到卡片的幼儿按点子数量找到有数字卡片的位置。

——教师：你的车票上有几个点点？找到的是数字几的位置？（引导幼儿互相检查。）

3. 教师：我们都找到了位置，火车要开了。（播放音乐，引导幼儿模仿火车开动的动作。）

4. 教师：森林公园到了，请检票员检票。（每组两名幼儿分别把点子卡片和数字卡片收起来。）

——教师：你收到了多少火车票？（幼儿点数后说出总数）

1. 教师：森林公园到了，我们来看按森林里有些什么，有多少？（引导幼儿打开幼儿用书第1页，点数图上各种东西的数量。）

2. 教师：下面的格子表示什么？（引导幼儿发现图形标记的意义。）

3. 教师：请你在这些标记的后面画上圆点，有几棵树就画几个圆点。

——幼儿操作，教师巡回指导。

4. 集体验证：如：3棵松树，3个圆点。4棵苹果树，4个圆点等等。

1. 教师：公园里风景真美，小花猫也出来了，跟着猫妈妈来喵喵叫吧。（播放音乐）——幼儿跟着教师模仿小猫动作，同时跟教师学猫叫，教师叫几声。（以5-6声为主）

2. 教师的叫声换成小铃声，幼儿用叫声或动作回应，方法同上。

1. 教师：我们要坐车回家了，请你拿好自己的车票。看看是数字几。（引导幼儿拿数字卡片，并互相说说自己卡片的数字。）

2. 教师：提示牌开始翻动，看看卡片上有几个点点。（引导幼儿说出每张卡片上点子的数量。）——教师：提示牌停在了1上，1号车票的上车。（引导拿数字1卡片的幼儿排成一排。）

3. 继续翻动点子卡片，幼儿说点子数量，卡片停在某一数量时，持该数字卡片的幼儿排成一排。

4. 教师：所有的小猫都上车了，我们的火车开啦。

——在音乐中，幼儿模仿开火车出教室。

游戏活动方案篇三

1. 分享到海洋公园游玩的经验，发展语言表达能力。

2. 通过绘画海洋动物，发展创造力。

3. 学习用图画表现自己的见闻。

4. 培养幼儿敏锐的观察能力。

5. 探索、发现生活中的多样性及特征。

1. 幼儿自备到海洋公园或海洋馆游玩的照片或纪念品。
2. 妈妈手偶和男孩手偶。
3. 海洋公园或海洋馆的'入场券、小册子和地图。图画纸、彩笔。

1. 利用妈妈手偶和男孩手偶进行对话：

男孩手偶：动物园。

妈妈手偶：答对了一半，那里有很多动物都是住在水里的。

男孩手偶：海洋公园。好哇，星期天我们去海洋公园。

2. 出示海洋公园或海洋馆的入场券、小册子和地图，让幼儿观看，并统计班中有多少名幼儿去过海洋公园或海洋馆。

3. 请去过海洋公园或海洋馆的幼儿介绍带到幼儿园的照片或纪念品，说说当天和谁去的海洋公园，看过什么动物，玩过什么游戏。

4. 请幼儿与同伴交换欣赏照片及纪念品。用照片或纪念品将展览区布置成“海洋公园”。

5. 请幼儿把在海洋公园见过的动物，或玩过的游戏画下来。

6. 老师协助幼儿在图画上加上文字说明，将图画装订成图书，放在展览角让大家欣赏。

能用比较清楚、完整的语言介绍海洋公园的动物和设施。

乐于与同伴分享生活经验。能用图画表达见闻。

活动前，老师可以事先请家长带幼儿到海洋公园或海洋馆游

玩，使幼儿有更直接的感性经验。活动中，老师注意收集幼儿普遍关注的问题，可以在以后的活动中展开探究。活动后，通过区域活动或过渡环节引导幼儿利用展览区的环境，继续探讨有关海洋生物的话题。

利用妈妈手偶和男孩手偶进行对话，引出活动主题，出示海洋公园或海洋馆的入场券、小册子和地图，让小朋友们观看，并统计班中有多少名小朋友去过海洋公园或海洋馆。并分享到海洋公园游玩的经验，发展语言表达能力。

游戏活动方案篇四

1. 了解公园里的规则，学习制作规则标志。
2. 培养幼儿遵守公园规则的意识 and 良好的行为习惯。

多媒体课件、音乐磁带、录音机、卡纸、蜡笔

1. 以“逛公园”的方式让幼儿初步了解公园里的规则。

- (1) 规则一：花儿好看我不摘
- (2) 规则二：游乐场里讲友爱
- (3) 规则三：爱护动物要文明

2. 引导幼儿制定公园的规则

提问：小朋友你们知道在公园里我们应该遵守哪些规则吗？

- (1) 幼儿分组讨论。
- (2) 鼓励幼儿制定规则，老师以儿歌的形式。

美丽公园人人爱，保护环境一起来。

果皮纸屑不乱扔，青青草地不要踩。

爱护动物要文明，花儿好看我不摘。

公园设施要爱护，游乐场里讲友爱。

公园规则请遵守，美丽公园更可爱。

3. 启发幼儿制作标志

(1) 提问：怎样才能让人们都能遵守公园里的规则呢？

(鼓励幼儿自由发言想办法)

(2) 鼓励幼儿制作规则标志，老师讲解标志的具体做法。

(3) 幼儿制作标志，老师巡回指导

1. 请个别幼儿介绍自己设计的规则标志。

2. 幼儿将自己设计的规则标志在自主性游戏“公园”中宣传。

游戏活动方案篇五

价值取向：根据幼儿回忆生活经验，鼓励幼儿发挥自己的想象，设计公园。

1、我们都去过长风公园,长风公园里有什么？

*绿化

*建筑

*游乐场

*海底世界:海底世界里有哪些动物?

小结: 长风公园里有好多的东西, 今天请你们做小小建筑师, 自己设计、搭建一座长风公园。

二、协商、创作

价值取向: 鼓励幼儿协商、创作, 运用组合、连接等技能来进行搭建。

1、请幼儿自由选择一个区域, 并与同伴讨论协商该区域的建构物。

2、幼儿自由选择自己喜欢的材料进行建构。

3、观察要点:

(1) 观察幼儿是否能根据物体的外形特征正确选择和使用不同类型的建构材料进行建构。

(2) 鼓励幼儿与同伴合作游戏, 当发生问题时, 知道协商来解决, 友好与同伴相处。

4、让幼儿将搭好的物体摆放到合适的地方。

三、展示、讲评

1、幼儿自评、互评游戏情况。

2、教师根据幼儿选择建构材料进行建构的情况进行小结, 提出不足之处, 提出下一次游戏的要求。