

2023年幼儿园游戏课程教案设计方案(汇总10篇)

“方”即方子、方法。“方案”，即在案前得出的方法，将方法呈于案前，即为“方案”。优秀的方案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？以下是小编为大家收集的方案范文，欢迎大家分享阅读。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇一

- 1、通过游戏活动，复习3的组成。
- 2、激发游戏的兴趣，发展思维的敏捷性。

重点：复习3的组成。

难点：能快速又准确地完成各种游戏。

火柴棒220根、胸卡12各10张。

一、游戏：碰球

师：我们一起来玩碰三球的游戏，老师说的球和你们说的球合起来为三。

师：嗨嗨，我的二球碰几球？

幼：嗨嗨，你的二球碰一球。（先集体后个别）

二、游戏：钻魔洞

师：小朋友们还记得我们上次玩的钻魔洞的游戏吗？

你们还想玩吗？你们还记得钻魔洞的游戏规则吗？我请小朋友

来讲一讲。

魔洞只允许数字3过去,我们要去找伙伴变成数字宝宝3才能钻过魔洞,对吗?

那现在我来给你们发数字宝宝卡片,你们把它们贴在胸前,请你们来排好队。

三、复习3的分合式

师:你们还记得这是什么吗?(出示3的分合式)我们一起来读一读

四、操作游戏:摆火柴

师:小朋友真聪明,那现在我们就来摆一摆3的分合式,好吗?

(幼儿从椅子下面拿出操作盒,教师指导操作。)(怎么摆,自己心中要有数)

教学反思:

本节课幼儿已有了3以内分与合的基础,计算本身不存在问题,关键是如何让学生理解加法的含义。要让活泼、好动的小朋友坐住30分钟,真是不易的事情。因此,在教学中,我根据本节课教学重点,幼儿的实际经验和年龄特征,确立以情境教学为主线,游戏活动为辅助形式,带领幼儿在情境中结合图意理解加法的含义,在玩中掌握算法,正确进行3的加法计算。

教学中确立这样的几个环节:

第一环节复习旧知。

3的分与合是学生学习本节课的知识基础。因此，课前谈话，我以拍手游戏创设情境，即复习了3的分与合，又激发了幼儿的学习兴趣，奥运福娃作为奖品，调动了幼儿学习的欲望，符合大班幼儿的年龄特点。为课堂教学的有序开展做了很好的铺垫。

第二环节创设情境，探索新知。我分两个层次组织教学。

第一层次认识加法，理解含义。

因为小兔、小鸭是小朋友们最熟悉的动物，因此，我以小兔、小鸭创设主题情境，引导幼儿独立观察、用自己的话描述图意，在教学中发现幼儿都能认识到：把原来的1只小兔和又来的2只合起来一共有3只。然后，我小结引出加法的算式，再引导幼儿同桌讨论，交流算式的含义，在幼儿读算式的过程中，进一步深化理解“要把两部分合起来”需要用加法来计算。主题图的创设既充分调动幼儿自主探索的兴趣，又进一步培养了幼儿语言表达能力，丰富了幼儿对加法的认识，初步感悟用加法可以解决问题。

第二层次

引导探究，掌握方法。

我再次创设情境，出示两组图，引导幼儿观察，交流所获得的信息，体会要把2只小鸭和1只小鸭合起来是3只小鸭，就要用加法计算。通过对算法的探究，在交流中掌握把2和1相加就是把2和1合起来的方法，进一步建立加法的含义。

第三环节

实践运用巩固对加法的认识。

为了调动幼儿的学习兴趣，我创设了“送信”游戏活动。不

仅帮助幼儿熟练计算3以内的加法，又体会数学与生活的联系，让幼儿享受数学成功的快乐与价值。

本节课因为我组织教学比较到位，注意调动幼儿学习的积极性，特别注重幼儿表达图意能力的培养，因此，幼儿在说中很好的理解了加法的含义。课堂教学扎实有效，生动活泼，幼儿学得轻松愉快。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇二

为进一步强化家、校联系，优化学生成长环境，提升学校教育水平，决定在全校开展优秀家长评选活动。根据有关法律法规，结合我校实际情况，制定评选活动方案如下：

一、活动目的

通过活动的开展，营造孩子健康成长、快乐成长的良好氛围，引领广大家长转变家庭教育观念，掌握科学有效的教育方法，在家庭和学校间架设起沟通交流的桥梁，推动我校素质教育工作健康发展，让我校小学生真正成为家庭教育和学校教育的受益者。

二、评选标准

优秀家长是指积极营造良好环境促进孩子健康成长的家长。具体标准如下：

1、关爱孩子，尊重孩子。真正关心爱护孩子，尊重孩子的独立人格，注意与孩子平等交流，不将孩子当成个人的私有财产，不想当然地以家长的身份高高在上地发号施令。

(1) 能够真正走进孩子的内心世界，与孩子建立良好的情感联系，经常以平等的姿态与孩子进行沟通交流。

(2) 不将目光仅仅盯在孩子的考试成绩上，不将不切实际的期望强加给孩子。

(3) 正视孩子的缺点和过错，不溺爱孩子，在孩子犯错误的时候，及时予以纠正，引导孩子做正确的事。

2、观念正确，方法科学。引导孩子在德、智、体等方面全面发展，用丰富有效的教育手段促进孩子的健康发展。

(1) 注重孩子良好的思想品德的养成教育，引导孩子形成积极健康的心理素质和良好的人际交往能力。

(2) 训练孩子良好的学习习惯和生活习惯，引导孩子参加力所能及的家务劳动及社会公益劳动，培养孩子的自理能力。

(3) 善于用启发诱导等适当的方法教育孩子，不因粗暴的教育方法而影响孩子身心健康。

3、率先垂范，营造环境。注重言传身教，强化自我约束，争做表率，创造良好的家庭育人环境。

(1) 举止文明，礼貌待人，遵守公共道德，遵守公共秩序，具备健康的生活情趣和良好的生活习惯。

(2) 夫妻和睦，孝敬老人，妥善处理好家庭成员、邻里之间的关系，人际关系融洽和谐。

(3) 合理调控孩子在家学习、娱乐和健身等活动时间。不因家长的活动而影响孩子正常的学习和作息。

4、及时沟通，家校合作。主动承担家长在孩子成长过程中的责任和义务，积极支持配合、协助学校、老师做好孩子的'教育工作。

(1) 关心学校发展。为学校发展出谋划策，以正常途径，及

时有礼貌地向学校反映家长、社会对学校工作的意见。

(2) 经常与老师保持联系，交流孩子的思想、学习情况，对教师工作提出合理化建议，支持孩子参加学校组织的各项活动。

(3) 能正确对待孩子与同学之间的问题或矛盾，能配合学校和老师处理好发生在孩子们间的事情，家长之间关系和谐。

三、评选方法及步骤

参评对象为西关小学所有学生家长，全校共评选“优秀学生家长”10名，提名奖20名。共分为宣传发动、家长自荐、调查摸底、表彰奖励等四个阶段。

第一阶段：宣传动（11月1日——11月10日）

统一印制《告学生家长的公开信》，将评选活动的目的、标准、方法等内容告知学生家长，争取每位家长踊跃参与。

第二阶段：家长自荐（11月11日——11月30日）

参评家长逐条对照标准自评，列举出个人在教育孩子方面哪些做得较好，形成书面自荐材料，要求实事求是，突出特色。

第三阶段：调查摸底（12月1日——12月30日）

各班主任、任课教师认真做好审核工作，采取观察学生表现、电话或登门采访等方式，核查自荐材料的真实性，了解自荐家长的综合素质，每班推荐一名候选人，参加“优秀家长”评选活动。

第四阶段：表彰（——）

家长委员会采取座谈了解、跟踪观察等方式，对候选人全面

筛选，最终投票选出“优秀家长”10名，提名奖20人，在全校家长代表大会上隆重表彰。

四、几点要求

1、盯紧一个目标。整个活动过程中，要牢牢盯紧引领广大家长转变教育观念这个目标，即把相当一部分家长的观念由只注重孩子的学业成绩转变到关注孩子身心健康和全面发展上来。

2、防止一个偏差。防止将优秀家长的评选简单等同于优秀学生家长的评选，评选出的优秀家长中，要有孩子学习优秀的，更要有孩子学习一般，但家长确实优秀的。

3、注重家长品行。要认真组织对家长的调查了解，全面掌握家长相关材料。优秀家长除了对孩子好之外，还应该是孩子成长的榜样，对那些不遵守公共道德、品行不良的家长要一票否决。

4、各班要高度重视。一是要让学生、家长全面了解这次评选活动的目的要求、评选标准、评选程序。二是各班主任要强化责任意识，严格按照评选标准筛选，不能受学生成绩和家长地位、身份的影响。三是要通过这次评选活动，排查出、推树出一批过硬的典型人物，作为全校学生、家长共同学习的榜样。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇三

活动目标

发展幼儿听信号快速变换方向的能力。

活动过程

老师先向幼儿介绍游戏的名称及玩法。

游戏玩法

- 1、将参加游戏的人，分成人数相等的三个或两个小组，第一组和第二组幼儿，每个人手拉手举起来，组成一个山洞。第三组的幼儿就能扮小白兔。
- 2、游戏开始后，老师将小白兔集合在一起，手拉手边跳边唱。一二组扮山洞的幼儿也随着唱歌，一会儿老师突然喊：“狼来了！狼来了！”小白兔们就一起竞相钻山洞，一个洞只能钻一个人，最后有没有钻到洞的人，就要表演一个节目。就这样，第一组和第二组的幼儿相互调换，游戏继续进行。
- 3、老师带领幼儿进行游戏，并注意安全。
- 4、游戏结束后，老师做活动总结。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇四

游戏目的：

通过让幼儿扮演时针来掌握句子"it's __"使他们掌握英文数字1—12。

材料准备：

数字卡片1—12，时针一个。

游戏过程：

请12名幼儿分演12个钟点，围站成一圈。请一名幼儿扮演时针。游戏开始，教师说“钟表、钟表几点了？”幼儿说：“1点”或“2点”，“时针”要用英语讲"it's one....."并伸直左臂顺时针

方向开始原地转，转到1时停止，手指尖指向1点，扮演钟点的幼儿举起卡片one□此后游戏继续进行。要求扮演时针的幼儿要手口一致。

看谁算得快游戏种类：计算游戏。

游戏目的：

训练幼儿的快速反应能力，复习巩固一些英语单词（如1—12，加，减□□plus□minus□□

准备：

写有加减法计算题的数字卡片若干。

游戏过程：

教师手拿数字卡片用英语出题，让幼儿观察后马上回答得数，然后，用英语把整个算式叙述一遍。为了增加游戏的难度，可以把幼儿分成两组以竞赛的形式进行游戏，最后看哪组取胜。

教学反思：

从活动中可以看出，孩子们的情绪非常好，积极参与活动，尤其是游戏《老狼老狼几点了》，让孩子们14人一组，自己想办法站成时钟的样子，孩子们非常喜欢，有效地培养了孩子们的合作与管理能力，同时更好地激发了幼儿学习看时钟及关注时间的兴趣。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇五

1、发展幼儿跑的能力，增强腿部力量。

2、培养幼儿团结合作的精神。

在场地上画好一条直线作起跑线和终点线

老师把幼儿分成两组，分别站在起点线后面，听信号，老师说：“跑”各组第一名幼儿

将开始跑，一直跑到终点线，然后各组第二名幼儿就接着跑，跑到终点线，就这样依次进行，直到最后一名幼儿跑完，那一组幼儿最先跑完，就那一组为胜。

跑的'时候不可以跨出起跑线，不然作犯规。

跑的时候注意安全，不要相互碰撞。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇六

1. 享受追逐游戏躲避的乐趣。

2. 提高幼儿动作和思维的敏捷性。

3. 游戏过程中懂得及时说出会发光物品的名称。

重点：游戏过程中懂得及时说出黑魔王害怕的会发光的物品名称。

难点：培养迅速反应的能力，并能遵守游戏规则。

1. 发光物品图片。

2、黑色垃圾袋做的魔王披风。(班级自备)。

3. 放松音乐□qq音乐《缓缓的安静》。

(一)故事情节导入，激发幼儿活动兴趣。

(二) 出示ppt□调动幼儿回忆已知的发光物体经验。

——白天使需要有一个本领，想想哪些东西会使黑暗的地方变亮?(幼儿先说再感知ppt)

——我就是黑魔王，白天使没通过我的. 挑战，白天就是我黑魔王的啦。

(三) 教师示范，讲解游戏规则。游戏：黑魔王和白天使

1、先请老师担任黑魔王，其他的幼儿当白天使。

2、当黑魔王要捉白天使的时候，白天使就要说出一种会发光物品的名称，如：电灯、太阳、萤火虫等，并蹲下，这样黑魔王就不能抓他;而蹲下的白天使要等别的幼儿碰他一下说：救!才能自由行动。

3、被捉到的白天使，必须和黑魔王互换身份。

(四) 师幼共同梳理游戏规则，鼓励幼儿及时说出发光物品。幼儿担任黑魔王带上头套，实际开展游戏。(根据班级情况选择人数)

——谁愿意说一说，刚才挑战中白天使要注意什么么?

——明白了吗?没遵守游戏规则的小朋友将会被黑暗包围。你们准备好了吗?

(五) 幼儿在原地随老师跟音乐做放松运动。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇七

正确使用有关表情的词语，并尝试创编出与表情相关的故事。

尝试用较完整的话来表达自己的意愿,并乐意大胆地进行交流。

遵守游戏规则,掌握游戏的玩法。

透明的塑料杯、纸杯、饮料瓶、各色包装纸、毛根、各色复印纸。

1. 将不同颜色的复印纸裁成小纸片,在上面画上不同的表情,粘在纸杯的不同侧面上。
2. 在透明塑料杯上用毛线装饰上头发。
3. 将纸杯固定在饮料瓶上,用包装纸制作木偶的衣服,最后进行装饰。

转动塑料杯,就可以看到表情的变化,小朋友可以用它来表达自己的心情,也可以用它来讲述“心情故事”。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇八

- 1、教会幼儿夹包跳的动作,培养幼儿的弹跳力和动作的协调性。
- 2、培养幼儿与同伴间的相互合作能力。
- 3、发展创造性。

1、开始部分。

(1) 队列练习。队形变化:走圈、开花、六个小圆、切断分队。

(2) 准备操,听信号做相xx作。如:口令向前走,幼儿向后走;口令向左走,幼儿向右走、高人走、矮人走等。

2、基本部分。

(1) 幼儿依次取沙袋在场地自由分散进行一物多玩活动，例如：自抛接沙袋，互抛接沙袋，头顶沙袋，手托沙袋走，脚背托沙袋走，投运等。老师巡回观察指导，对玩法新颖有趣的及时给予肯定，并向其他幼儿推广。

(2) 学习夹包跳。集合幼儿，让幼儿站成大圆圈。老师交代活动名称，进行示范讲解：两脚前部夹紧沙袋，跳起用力抛出。幼儿练习。老师巡回辅导，让动作完成好的幼儿做示范。鼓励幼儿间展开比赛，看谁的沙包投得远。

(3) 集体夹包跳比赛。让幼儿站立于斜线上，交代比赛规则：听信号，每队第一名幼儿开始连续夹包跳行进至前方，拿起沙包快跑回来，交给下一位同伴，哪队先跳完为胜。

3、结束部分。

教后感：此活动还可以在户外活动中鼓励幼儿自创玩沙包的多种方法。以达到培养幼儿与同伴间的相互合作能力。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇九

1、文本内容分析

听说游戏就是一听一说，听说游戏是通过一听、一说，将语言学习的重点内容转化为游戏规则，扩展幼儿词汇的一种语言教育活动，教师通过语言引导孩子游戏的活动。《3-6岁儿童发展指南》中强调要培养儿童倾听与表达。大班幼儿有一定的生活经验，我作为教师选择此文本《说相反》，通过说出生活中一些常见反义词的方式培养幼儿逻辑和思维的发展，文本与幼儿语言发展挂钩，注重了材料多样化，并确保每一个孩子都能在活动中获得满足与成功。

2、幼儿分析

大班幼儿已进入词语饱和状态，如不通过兴趣激发他们去运用词语，枯燥的方式并不能够帮助他们更好地获得词语积累。我们班级的孩子也是同样如此，因此可以通过此次说相反的听说游戏活动使幼儿的词汇量与生活经验更好的对接。

知识与技能目标：在生活情境中能正确感知、说出正反义词，并掌握其中含义。

过程与方法：在掌握正反游戏规则和玩法中，具有快速语言反应和表达能力。

情感态度与价值观目标：体验游戏快乐，发展幼儿语言表达能力。

活动重点：掌握正反游戏玩法，说出完整的正反义词。

活动难点：熟练掌握正反游戏规则，快速反应与表达。

物质准备：

课件；生活中表达正反义词图片卡若干；区角部分：小箱子、盛水的鱼缸（每位小朋友准备一个）、乒乓球、玻璃球；轻重、厚薄、长短的玩具若干。

知识经验准备：

我班幼儿之前在语言区角中学习玩过相反词语相关的游戏，已经有初步的操作感知。

（一）、设置游戏情景，教师出示口袋，引起幼儿兴趣。

教师展示乒乓球和玻璃球实物，让孩子感知并说出正反义词，教师总结。

幼：乒乓球。

师：再来摸一摸，又摸到了什么？

幼：玻璃球。

师：乒乓球大，玻璃球小，所以像大小这样一组意思相反的
词，就叫反义词。

(二)、介绍游戏规则和玩法，引导幼儿说出反义词

1、教师将正反义词的概念引入生活，让幼儿继续感知。

师：在我们生活中还有很多这样的词，现在老师这里有个盛
水的鱼缸，老师把乒乓球放进去，快看看会发生什么吧。

幼：乒乓球浮在水面上。

师：现在老师把玻璃球放到水中，你们猜猜玻璃球会怎么样？

幼：玻璃球会沉下去。

师：果然玻璃球沉下去了。(教师将玻璃球放入水中)原来沉
和浮也是一对反义词。

小结：原来含义相反，相互对立的词语就叫反义词。

2、教师介绍游戏规则

师：那现在老师给每个小朋友桌子放一个空鱼缸，请小朋友
去区角自己选择厚薄、轻重、长短的不同两种玩具投放在自
己的鱼缸里并告诉老师你选择的玩具。

(三)、教师引导游戏，强化学习反义词

1、教师带领孩子玩游戏，进一步加深反义词印象。

师：小朋友你们都选择的什么东西啊？

幼儿并说出相反的词语，轻重、长短、厚薄、高矮等。

师：这些词语都是表达相反的意思，小朋友你们要记住啦，那我们再来玩一个游戏好不好？

幼：好。

师：下面老师将出示一些正反义词图示图卡，请你们说出它的反义词，然后用动作来表达。

师：这个图卡上面有什么？(教师出示开门的图片)

幼儿回答关门，并且将教室的门关上。

师：那这个图卡上面是什么？(教师出示黑板的图片)

幼儿回答白色，并且手指着墙壁。

教师提问完若干个图卡之后进入活动下一环节。

(四)、幼儿自主游戏

1、教师将男生女生分为1和2两个小组，每组派出一位幼儿。

4、两组比一比哪一组更棒，通过游戏竞赛巩固复习反义词。

请幼儿将今天所学到的反义词回忆，用画图的方式记录下来，并与同伴分享交流成果。

活动紧凑，最后的幼儿自主游戏环节通过游戏竞赛的方式进一步帮助幼儿强化反义词记忆，并能很好的训练到幼儿的反

应能力。但是教师在游戏没竞赛环节后没有给获奖小组颁发小奖品，可能幼儿的积极性达不到理想的'活动效果，有待改正提高。

幼儿园游戏课程教案设计方案篇十

1巩固跑步的正确姿势，训练跑的速度。

2能开动脑筋，运用多种方法练习跑。

3 培养幼儿机智勇敢。

1幼儿人手一张报纸。

2 韵律操音乐的`磁带及录音机。

1开始部分

幼儿入场做准备运动：幼儿手拿卷好的报纸，在音乐中有精神的入场。

2准备运动（韵律操）：幼儿在教师的带领下，听音乐有节奏的手拿卷好的报纸，有精神的做操。

1教师打开报纸，启发幼儿边想边尝试，不用手去帮忙怎样才能让报纸贴在胸前而不掉下来，让幼儿自由分散的活动。

2试后请幼儿集中，谈谈尝试的结果，得出结论：把报纸贴在胸口，快速的跑。

3第二次尝试将报纸贴在胸前往前跑，试跑几下，让幼儿得到结论，跑得越快报纸贴得越紧，越不容易掉下来。

教师带领幼儿做“大哭”“大笑”的表情，以放松肌肉和情

绪，对幼儿活动情况作简单评价，幼儿在音乐声中步回到教室。