

# 2023年游戏化教学活动教案大班 大班游戏教学活动教案与反思小手变变变(汇总5篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。大家想知道怎样才能写一篇比较优质的教案吗？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来了解一下吧。

## 游戏化教学活动教案大班篇一

活动目标：

- 1、探索袋鼠跳袋子的多种玩法，运用袋鼠跳袋子快乐地游戏
- 2、练习走、跑、跳、爬的动作技能，重点练习套袋手膝着地爬，发展身体及动作的协调性。
- 3、体验情境游戏的乐趣，提高对体育活动的兴趣。

活动准备：

- 1、袋鼠跳袋子人手一个、皮球若干（幼儿人数的两倍）、录音机、磁带。
- 2、课前教幼儿系紧口袋一端的技能。

活动过程：

### 一、开始部分（热身运动）

引导语：宝宝们，来来来。今天妈妈要带你们出去玩袋鼠跳袋子，走，背上袋鼠跳袋子出发吧！

引导语：哇，刚才好大的雨，把我们身上都淋湿了，来拧干袋鼠跳袋子，把它晾一会。甩甩头上的雨水（做头部运动），手上的，脚上的（做四肢运动），还有身上的’（做全身运动）。

## 二、基础部分

引导语：宝宝们，看看我们的袋鼠跳袋子干了没有？刚才你们和妈妈把袋鼠跳袋子变成了小伞，为我们挡雨。想一想，它还可以怎样变？怎样玩？自己试一试。

1、袋鼠跳袋子一物多玩：妈妈也来变变变，变成小球抛一抛，接住；变成地毯爬一爬；变成蹦蹦床跳一跳；变成瘦子（袋鼠跳袋子对折），跳过去跳过来；瘦子越来越瘦（袋鼠跳袋子再对折），变成小桥走一走；小桥太短了；连起来变一变，变成长长的桥。

### 2、学习套袋手膝着地爬：

（1）教师用儿歌引导幼儿套上袋鼠跳袋子，变成虫宝宝。

引导语：大大袋鼠跳袋子真好玩，两头空空瞧一瞧。一头两只小耳朵，一头两个小疙瘩。提着耳朵钻一钻，小脚小脚钻进去，变，变，变，变成毛毛虫。

（2）虫宝宝自由手膝着地爬，练习快爬。

（3）听指令（跟着妈妈去吃叶子）。

### 3、脱掉外套变成美丽的蝴蝶

## 三、结束部分游戏运球

幼儿用袋鼠跳袋子装上妈妈准备的礼物（球），快快乐乐运回家。回家途中，教师用儿歌小结本次活动布袋的玩法。

## 游戏化教学活动教案大班篇二

活动目标：

- 1、运用手的造型，想象创作意愿画。
- 2、通过想象，在手的造型上进行添画，创造出不同形态的物体。

活动准备：

1□ppt范例画。

2、水彩笔、油画棒、白纸、幼儿用书：《小手变变变》

3、轻柔的背景音乐，播放设备。

活动过程：

一、导入活动。

游戏“小手变变变”教师：小朋友，苗老师带大家玩个游戏——“小手变变变”，看看我们的小手可以变成什么？请伸出小手和老师一起来。

我的小手变变变，变成小鸟飞飞飞。

我的小手变变变，变成小鱼游游游。

我的小手变变变，变成小兔跳跳跳。

我的小手变变变，变成螃蟹爬爬爬。

教师：看一看你们的小手，想想小手魔术师还能变出什么造型？

教师：小朋友的想象真丰富。我们的小手可以有这么多的变化呀。

二、欣赏范例，师幼共同讨论绘画方法。

(仙人掌，大树，小鱼，小鸡，)

教师：它们和以前画的画有什么不一样?(有手掌的轮廓)原来用小手的形象也可以变出这么好看的图画。

教师：怎样在纸上画出手掌的形象呢?

教师示范：来看看老师是怎样画的。一只手拿水彩笔，另一只手张开五指平放在纸上，用水彩笔沿手的边缘描画。作画时，放在纸上的手在画完之前不能移动，水彩笔不要太用力，这样就画出了手掌的形象。

教师：我除了把手这样放，还可以怎样放?(可以换个方向画一画，教师摆放不同的手形)。

2、添画和涂色教师：看看老师的小手像什么?

教师：变只小鸡好不好。拿水彩笔把首尾相连，添画眼睛、嘴巴、鸡冠、翅膀、脚，小鸡就变身成功啦。然后用油画棒给小鸡穿上漂亮的衣服。

教师小结：看图片，可以在手掌的里面添画，还可以在手掌的'外面添画。(启发幼儿进行创造)教师：请小朋友先用水彩笔给手掌变身，可以和老师画的一样，也可以不一样，再用油画棒给动物的身体涂上颜色，为小动物们穿上漂亮的衣服。我们一起来施魔法把小手变变变吧。

三、幼儿进行绘画播放轻柔背景音乐，幼儿进行添画、涂色，教师进行指导。

#### 四、结束分享作品，交流感受。

教师：小手这么有趣，希望你们以后要爱护小手，让小手变得更加的健康灵巧！

活动反思：

在整个过程中，教师能尊重每个幼儿的想法，并以语言、体态、表情等积极肯定每个幼儿独特的表现和创造。活动还整合了语言教育、情感教育和社会性教育的目标：如提供给幼儿自由宽松的交往环境，鼓励幼儿大胆地自由表现等。

### 游戏化教学活动教案大班篇三

设计背景：冬天到了，小朋友都戴上了各种各样漂亮的手套，小手变美了。

活动目标：根据手形的变化联想各种事物，并尝试。用自己的小手变成各种生动的图案，发动幼儿想象力和创造力，鼓励幼儿大胆想象和尝试。

教学重点、难点：重点：培养亲自动手；

难点：伸出手去，想象变成各种图形。

活动准备：手电筒

活动过程：欣赏：

1、教师把窗帘拉上，请一名幼儿打开手电筒照到墙上，老师伸手做手影游戏，引导幼儿欣赏。例如：狗、孔雀等。

2、引导学生伸出自己的手到窗帘处变出自己想变的事物。

引导：老师边夸奖边拿出自己画的范画（头朝不同方向的鸟）

让学生欣赏后贴在小黑板上。师：这些画的轮廓像什么？生：小鸟。师：小朋友真厉害发现了秘密，让老师来教你们用小手变“小鸟”吧。

讲解示范：

1、老师伸出手指着大拇指说：“把大拇指当小鸟的头”，并在轮廓里画上眼睛和尖尖的。指着其余四个指头说：“这当小鸟的‘身子’”，边说边用粉笔在黑板上描下来。

2、再涂上颜色。

动手创作：指导幼儿摆好要画的手形，用笔从最外边的手指开始，仔细沿着手指的形状走，一直画到最后一个手指（着重找出姆指），师：拇指上画鸟的什么？生：头。并指导幼儿添画进行装饰。

作品展览：让幼儿把自己的画展示给大家看。师进行评价。

教学反思

1、活动过程的反思：

（1）大部分幼儿都能动手画，很感兴趣，刚画时四个小指头个别的合并画了，个别的在画好轮廓后把眼睛、嘴错画在小指上了。

（2）教师在讲小鸟的头时，还要强调以不同的方向进行变换，让学生看出各种姿态的小鸟。

（3）教师在要求画不同方向飞来的小鸟时，幼儿有一定的难度，教师用手在黑板上摆放不同方向飞来的小鸟，幼儿很快就接受了。

2、活动效果的评价：引入还是很好的，师在讲画鸟头朝不同

方向时不够灵活。

3、我重新上这课时，会在范画上精心设计，引导上多下功夫，让学生自己去体会鸟不同姿态的美。

## 游戏化教学活动教案大班篇四

活动目标：

- 1、发挥幼儿的想象和创造能自己或与同伴合作用绳子表现出各种物体形象。
- 2、让幼儿在游戏活动中体验自由表现和创造的快乐。
- 3、培养幼儿与同伴相互合作、协调的能力。
- 4、初步了解健康的小常识。
- 5、培养幼儿敏锐的观察能力。

活动准备：

彩绳、音乐磁带

活动过程：

幼儿拍手按顺序进教室音乐手指律动

教师出示教具

师：今天老师给小朋友们带来了一个很漂亮的箱子，它的名字叫魔术箱

老师和小朋友一起变成魔术师我们一起变魔术好不好？

在变魔术之前老师先教小朋友们念咒语：魔法魔法变变变

小朋友们看看魔术箱给我们变出了什么来(小白兔)我们再变一变好不好看看这次魔术箱能给我们变出什么(糖果)你们喜欢么?我们念咒语魔法魔法变变变(长绳子)。漂亮吗?老师请一个小魔术师拿一下在玩魔术箱的游戏变出短绳子请小朋友上台拿在手上。

教师展示自己做好的绳子变成的图案如(大树、苹果)那老师没个小朋友送条魔法绳，小朋友自己用魔法绳变出自己喜欢的东西好不好，幼儿自己动手操作。

师：谁能说一说，你用绳子变出来的是什么？

师：你们可真聪明！

师：坐了这么长时间，我们一起玩个游戏。拿着我们的绳子到中间来，拉成个圆圈，

师：现在我们来玩绳子变变变的游戏小朋友们你们想玩吗把绳子变成什么。绳子绳子变变变变成(大泡泡、太阳、大海、苹果、西瓜等)让幼儿想象。

师：今天我们小朋友都动脑筋，想办法。用绳子变出了很多的图案，我们下课接着玩好么？

活动反思：

幼儿通过动手操作，充分发挥自己的想象和创造能力，自己或与同伴合作用绳子表现出各种物体，并让幼儿在游戏活动中体验自由表现和创造的快乐。让幼儿在玩中学习、让幼儿在学中玩。



# 游戏化教学活动教案大班篇五

## 一、主题思想

废材料在我们的生活中是随处可见的，如：报纸、旧挂历、牛奶盒、废瓶等等。他们的最终结局往往是与垃圾为伍。不但是浪费，而且还形成了环保问题。为什么不废为宝，利用废物，引导孩子进行再创造呢？因此，我们想到了超级变变变这个主题。

樱花班为大班下学期，目前本班幼儿年龄大约在5岁左右，正是一个对各种事物充满好奇并具有丰富想象力的阶段。对物品制作有着各种各样的想法。同时樱花班是一个日式教育班，平时就十分注重培养了幼儿的动手能力，他们善于想象，勤于动手。值得一提的是，樱花班的家长对于班级工作一直以来都持非常配合的态度。更乐意协助教师共同完成废品收集工作。

我们希望通过这样的活动培养孩子们的动手动脑能力、创新能力和协调能力。并通过利用废材收集，废材制作等活动，从小树立正确的环保意识。

## 二、主题实施情况

超级变变变的实施分为三个阶段，分别在第十周、十二周、十四周进行。在第十周，我们首先进行了废材的收集。我们在班级通知栏粘贴了班级求助。向各位家长征集家中所不需要的旧报纸、牛奶盒、各种瓶子、盒子。也在开班会时也请幼儿在平时注意收集。从中注意培养他们的环保意识。同时，也开始简单的报纸类制作。

### 第十周的活动主要内容

从表中可以看出，收玩具和给废材归类是孩子们不大喜欢的

事情。因为孩子们不是不会收拾，而是孩子们在收拾玩具的时候，有一个普遍的心理不是我搞的。不是我带来的。因此，教师应在这个方面注意加以引导。

## 第十二周活动主要内容

（根据收集到的废材而定）

在表中能够看出，刚刚开始识字写字的他们，似乎对此并不感兴趣，大有完成任务的味道。原因在于教师的求成心理。刚开始就直接教字，没有先进行笔画的训练。如狗能让孩子们先熟悉笔画笔顺，以游戏的形式进行，对于孩子而言可能更有趣。同时，本周也开始了组合型物品的制作。

活动中，有的是有孩子们自行生成，有的是由教师生成。比如说报纸服装就是由孩子们自行生成的：一天，我用报纸教孩子们做帽子。每个人都有帽子了以后，吴柳青说光有帽子不行，我们还要用帽子做衣服！马上就有孩子拿出宽胶带和剪刀行动起来，我也加入了他们的行列。

几种不同的方法，最终，孩子们用太子奶的大盒子，里面填满空太子奶瓶子，再在盒子外面报上一层包装纸，就这样樱花牌桌椅顺利出品了。此后，樱花班的娃娃家制品都是孩子们亲手做的。

1234

## 第十四周活动主要内容

（根据收集到的废材而定）

在这两周中，孩子们的制作兴趣和制作能力有了长足的进步。女孩子开

始仿制食品由汉堡拉面汤圆等等。而男孩子则钟情于金箍棒枪望远镜的制作。还有一部分孩子，自己做钱包和钱币。孩子们从中得到了强烈的成就感和满足感，也有了更多的表现欲。因此，一个大型废品制作综合活动在各种因素的集合中呼之欲出了。

### 三、活动案例分析

#### 樱花商店街

那天，孩子们在三五成群的自由活动，男孩子在用报纸搓制成长条做金箍棒，女孩子则有的在玩服装制作的游戏，有的在画画，其中，有一组的孩子在用剪子把报纸剪成细碎的长条形在塑料碗里，上面撒上红色和绿色的碎挂历纸片，美其名曰湖南拉面。做好了几碗以后，她们向我打招呼：唐老师，请来吃面！这里是拉面店，卖湖南拉面！我闻声而去，看到了一碗碗红辣椒，绿葱花真是喜欢极了。便拿起了其中一碗准备吃。这时，田颖说：老师，要先给钱才能吃的！对不起，我身上没有钱呀。我借给你，心蕊说。谢谢你。就这样，我从孩子的手中买了一碗拉面。拉面店的孩子们做成了第一笔生意，孩子们兴趣极高，马上开始吆喝了起来。来吃面吧？请来买面吃吧！几个女孩纷纷从钱包里拿出钱来。而另外几个男孩，也学着吆喝：来买金箍棒呀！来买金箍棒呀！就这样，小小的教室里，很快有了各种店铺的叫卖声。樱花商店街，就这样急急忙忙的拉开了序幕。

#### 第一次活动：

由于是即时形成，情况显得有一些杂乱，东一堆西一堆的大声叫卖着自己的物品。卖的多，买的少。钱币也不够，只有几个女孩子做的。但是，虽然只有几名顾客，但大家还是乐此不疲。有的孩子还像大人一样的叫卖做过路过不要错过！！好东西人人有！（孩子们在日常的生活中常常看见大人有卖与卖的行为。大班的孩子能够意识到钱的用途，同时大声叫

卖是孩子们平时积累的一个经验。孩子们共同开心的玩耍同一个主题游戏，这对他们而言是一个很宝贵的经验。）

我问孩子们：你们有什么东西卖呀？汉堡冰激凌金箍棒答案不绝于耳。我带着几位没有做东西的孩子一起去买东西。到了一个摊位，摊主们都迫不及待的推销自己的商品。我的又大又好。我的只要一块钱！禁不住诱惑，我们这些顾客开始了疯狂购物。每当一件物品被买走，孩子们那种欢欣跳跃的的眼神给我留下了深刻的印象。

（在制作这些物品的时候，孩子们把自己的想法融入其中，当物品被购买的时候，孩子们从中得到了对自己的赞许与肯定，增强孩子们的自信心。）

## 1234

典型表现：

1. 符钰婵用报纸折了好几顶帽子，然后搞高兴的戴着。我可以用报纸折帽子，我也可以用报纸做衣服。于是，她和田颖开始一边做一边她讨论：如果用报纸做衣服，大小可以自己来决定！而且很凉快（当时正值初夏）我们可以在报纸画上画这样，孩子们从中找到了设计的奥秘。

用，保护环境，节约资源。但实际上，他们已经自觉自愿的做到了。

## 第二次活动

时隔两天之后，我们进行了第二次樱花商店街的活动。这一次，樱花班显得有准备多了。

孩子们提出了招牌的问题，说是：外面的店子都有自己的招牌，我们也要有一个招牌！这样，樱花班的孩子开始自己制

作招牌。很快就有了冰激凌店化妆品店银行。这次，还邀请了安琪儿试验班的孩子充当顾客的角色/孩子们给这一次的活动取了名字叫做樱花商店街。

典型表现：

1. 再上一次商店街开始的时候，其实是没有银行的。但是，很快就发现了有的孩子们总是在向别人借钱，而有的小朋友不愿意把钱借出。谢一波的母亲是在银行工作，平时，他也看见过母亲工作的样子，所以他主动提出我做银行，没钱的小朋友来取！他得贺雨凡一起努力，做了许许多多的钱，面值为1元、2元和5元、10元、100元。由此，孩子们不知不觉在游戏中操练了一遍现实生活中的工作态度。他们把自己有限的常识拿来与大家分享，更能主动为他们着想，因为在樱花班的银行取钱是只有出没有入的，可是，却是最受欢迎的地方。但很快又再次出现了问题，取钱的人络绎不绝，可是存钱的却没有，银行里的钱越来越少，于是，和老师商量后决定每人每次来银行取钱一次只能取5元。这样，孩子们感受到了什么是限制和规定。

2. 在活动进行当中，一位安琪儿班宝宝的哭声吸引了大家的目光，原来，他也想要做卖东西的人，可是，曾清靖说：你不是我们班的，不能卖东西。所以安琪儿班的宝宝哭了，一会儿后，陈茁说：我玩累了，你到我这儿卖东西吧。我马上说：陈茁真不错，知道照顾弟弟妹妹了。孩子们听这么一说，马上就行动起来，请安琪儿班的宝宝当售货员，自己去当顾客，通过这件事情，孩子们开始学会关心他人，知道站在他人的角度看问题，身为教师看到孩子做到这一点的确十分安慰。

1234

延伸活动

在以后的日子里，樱花班也对其他大班的孩子做了相同的活动，这次，我们要求孩子们能用正确的方法进行交易，即——交钱——购物——找零，这样，有将手工制作、数学领域，有效的结合在了一起。

典型表现：

1. 王嘉仪对我说：唐老师，请你拿着这个。我低头一看，原来他们自己制作的优惠券，嘉仪接着说：如果你有优惠券，来买东西的话，便宜你呀！（小小年纪，就有了广告意识，知道用新颖的方法推销自己的产品，嗯，厉害！）

2. 一天，我听见麦当劳传来的争吵声，雨凡说你找错钱了！还有一块！全瑞说：没有！你只给了我4元钱！可是，我只买了一个冰激凌！冰激凌是2元一个一元一个！是2元一个。最后，两个孩子一起来问我。我告诉他们是2元一个，于是雨凡拿走了他的2元钱。从这个事例中不难看出，孩子们已经了强烈的经济意识。并且，能将以往所学的知识融入生活（游戏中）中！

在以后延伸

活动中，超级变变变的主题将继续进行大型废材的制作。

发现与反思：

樱花商店街其实是超级变变变延伸出来一个分支。由于是孩子们自行引发的活动，因此，孩子参与的积极性非常高，同时也有一些感触：

1. 主题活动可变性和孩子的可塑性

活动刚开始时，只是做为废材制作的主题。孩子们也玩得很开心，可是没想到一次突发的事件，竟将整个主题转了方向，

走了废材制作与常识、数学等等科目相结合的樱花商店街。这是当初设计时所没有想到的，这让我看到了主题活动的可变性，而孩子们的表现也着实令我惊讶，刚开始，我认为，转而进行这个主题是孩子们一时兴起，不会持续。可实际上，前后持续了约三周左右，而麦当劳的开店已经持续至今，约一个月左右。这改变了我对本班孩子某些方面三分钟热度的看法。而在这个主题中，孩子们的表现也令我看到他们的可塑性。他们能够自己尝试开店经营，也会用心做准备，（因为所有道具都是由自己准备，不论是所出售物品或是购买物品的钱币。）这也让我看到了存在于孩子们身上的一种执着，另外，孩子们在不知不觉中也得到了成长，事实上，活动期间，孩子们做到了对10以内的加减法了如指掌。而这些，老师并未刻意的去强求，完全是这次活动的附赠惊喜。孩子们在生活中表现的自动学习性令我惊讶！果然生活是孩子最好的老师。

## 2. 改变以往的教师中心而改以幼儿为中心，信任你的孩子

教师往往是完全信任，而教师能完全信任幼儿的又有多少？不敢放手让孩子去做，把主导权牢牢掌握在手，不知扼杀了多少孩子的想象力。我认为，今天的教师幼儿关系，根本是建立在信赖之上的。因此，请信任你的孩子，相信他能做得比你想像中的更好！

## 3. 通过活动进行游戏学习

此次商店街过程中，其实包括了很多方面的内容，其中包括数学常识美术制作语言等领域。孩子们从中锻炼了动手动脑能力，在活动中进行了平时最难进行的数学训练，调动了所有孩子参与积极性，更整合了孩子们在日常生活中积累的各种经验，并与其他的孩子共同分享。在游戏中学习，也许是孩子们最喜欢的教学方法，这样孩子高兴，老师轻松。

## 4. 教师应练就火眼金睛

孩子思想火花，往往迸发在一瞬间，教师应及时发现，迅速鼓励其加以运用，也许一个小小的事件能迸发一个大大的主题。

## 5. 关于超级变变变主题

超级变变变所衍生的活动，除樱花商店街以外，还包括制作娃娃家童话剧道具制作和大型玩具三个大主题。因篇幅有限不再一一陈述，只是樱花商店街较为典型。事实证明超级变变变和樱花商店街不论是单独进行和整合进行都较适合于大班，能够很好的锻炼孩子们的动手动脑能力、想象力、创造能力。

1234