2023年幼儿园大班识字教案(大全5篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢!

幼儿园大班识字教案篇一

识字课教案：

适用班级：大班设计者：文兴华

主要目标：认识汉字“跑”、“跳”、“踢”，丰富幼儿的语言词汇。

渗透目标：培养幼儿的观察力和想象力。

教学准备：图片三幅，汉字的字卡若干，熊猫花花一个（假定作为2008年奥运的吉祥物），已经学过偏旁部首“足”。

教学步骤：

一、开始部分

以2008年奥运会的吉祥物“熊猫花花”邀请小朋友去北京做客为序，激发幼儿参加学习的热情。

教师：“今天，熊猫花花到我们班来了，它要选一些能干的小朋友参加2008年的奥运会”。

（出示熊猫的教具，老师以花花的`口吻）花花：“小伙伴们好！我是吉祥物花花，我想请一些小伙伴去北京参加奥运会，你们想不想？(想)那好，请先认真的跟着老师学好今天的知

识吧，你们就会实现愿望的！”

二、基本部分

（一）、出示图片，请幼儿观察。

1、出示“跑”的图画让幼儿观察

(1)、请幼儿说说图片上的人物在做什么，它的动作是什么?(跑)

(2)、请幼儿用一句完整的话说说图片的内容。

（3）、教师出示字卡“跑”，并教幼儿念、读。

２、3学习“跳”、“踢”教法同１

４、幼儿观察“跑、跳、踢”这三个字，边看边想有什么相同的地方。为什么会有这样的相同点。不同的地方在哪里？让幼儿充分的发挥想象，将字形象化。（教师此时可以通过画画的形式将“跑、跳、踢”形象的表示出来，如；“踢”字的两撇像人的两条腿踢了起来，“跑”字的“巳”像人埋着头使劲的大步在跑，“跳”字的“儿”像人跳起来两只脚弯曲的样子）

（二）、游戏—举字卡

１、由老师说字音，幼儿迅速举卡。（教师注意照顾个别幼儿）

２、把字卡送回家，即把字宝宝送到相应的汉字或图形身边。

（三）、游戏－－看样学样

玩法：由老师举字卡，幼儿看见后做与字卡上相匹配的动作。

（注意提醒幼儿在跑、踢时不要撞着旁边的小朋友）

三、结束部分

“熊猫花花”非常高兴的邀请所有的小朋友去北京参加和观看奥运会。幼儿跳起舞蹈《北京的金山上》。

幼儿园大班识字教案篇二

1、了解汉字的起源，知道汉字是中国人发明的字。

2、尝试根据图画，象形字认读相对应的汉字。

3、关注周围环境中的汉字，产生对汉字的兴趣。

1、课件：象形字

2、课件：单词树

3、汉子图片

1.出示课件4

图片上有什么？这些文字一样吗？有谁知道这是哪些国家的文字。

（中国，英国、美国 ，韩国）

2.谁能找出图片中的汉字？

（知道汉字是中国人发明和使用的文字。）

1.出示课件1

以游戏方式启发幼儿辨识象形字。

2.引导幼儿观察汉字“日，木，山，川”的图画部分和象形字，

猜一猜，认一认，并说说这些汉字是怎么认出来的。

3.出示课件2

帮助幼儿了解我国最早的文字叫“象形字”，它是从各种具体形象的图画中创造演变过来的。

4.出示课件3

观察图片，引导幼儿了解象形字的演变。

出示汉字图片：

1.你看见过这些字吗？你在什么地方见过？你们会认汉字吗？

2.在认读过程中，及时纠正幼儿不正确的发音。

出示课件：单词树

1.请幼儿根据图片认读汉字。

（电风扇，空调，冰箱，扇子）

2.鼓励幼儿和同伴互相交流、讨论。

启发幼儿在活动室寻找汉字。

“象形字”的由来与“现代汉字”的产生在很久很久以前，人们不会写字，如果要告诉别人一些事情，就会用画画的形式，时间长了，他们就发明了像“日”这样的象形字。而现在的人呢，越来越聪明，把字写得既端正又漂亮，就成了现在的汉字。

幼儿园大班识字教案篇三

幼儿天生爱玩游戏，传统的幼儿识字枯燥、乏味，大多数幼儿缺乏对识字的兴趣，从而影响了识字教学的质量。但识字又是大班幼儿学习的重要内容之一。为了提高大班幼儿识字的效果，幼师有必要改变传统的识字教学观念，将游戏贯穿于整个识字课堂。下面请大家参考以下幼儿园大班识字游戏大全。

1.通过活动锻炼幼儿的跳跃能力，让他们的身体得到锻炼。

2.在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。

3、蹦蹦床上的字宝宝

1.复习有关汉字;

2.锻炼幼儿的弹跳力。

将要复习的汉字字卡若干。

将字卡字朝下放在蹦蹦床中间,幼儿站在字卡周围。老师发出预备跳的口令后,幼儿便使劲儿弹跳,直到字卡字朝上,这时幼儿停下认读上面的汉字,认错了,老师帮助纠正,幼儿继续玩。

1.如幼儿过多,可将幼儿分组。由于字卡在剧烈的振动下,时而字朝上,时而字朝下,幼儿弹跳效果不可能所有字卡最后都字朝上。所以各组宜交替玩,时间3-5分钟,达到认读的效果即可。

2.蹦蹦床是大型玩具,所以玩时老师要注意幼儿的安全。

2、点兵点将目的：复习已经学过的字词。

字卡、小筐。

两名幼儿将一小筐字卡反扣在桌上,并一字排开(根据字卡数也可并列几行)。用猜拳的方法分出胜负,胜者先开始游戏。边说儿歌"点兵点将,谁是我的好老将"边用右手食指从左向右点数字卡,点一个字读一个字音,当说到"将"时立即将右手食指所指的字拿起来认读,认对了,字卡放到自己跟前,认错了,继续反扣在原处,有第二名幼儿开始游戏,一人一次轮换进行。如数完字卡,儿歌未说完,继续返回从左向右点数。

3、飞行试验目的：复习所学过的字卡准备：字卡玩法：教师将字卡贴在黑板的四周,其中每一张字卡都代表飞机飞行试验基地,开始,总指挥宣布飞行试验开始,随即飞机到达第一实验厂,如幼儿说出字卡飞机就继续进行飞行实验,如说错了飞机则停止进行修理直至学会这个字后方才继续飞行,最后到达目的后一起欢呼跳跃。

4、翻翻棋目的：1.复习有关汉字;2.提高孩子的记忆力及综合分析能力。

准备：1.棋盘一张。2.25张用硬纸片做的棋子(稍小于棋盘格子),分别写有汉字。其中水果类5张,如:梨、苹果、桃、杏、西瓜;干果类5张,如栗子、核桃、枣、花生、榛子;蔬菜类5张,如白菜、土豆、茄子、辣椒、黄瓜;农作物5张,如玉米、小麦、高粱、水稻、大豆。另外5张不写字。

玩法：

1.将棋子字朝下,打乱摆放在棋盘的粗格子里,4位幼儿分别站在棋盘的一方,每人认一类棋子。(如甲找水果、乙找干果、丙找蔬菜、丁找农作物)。

2.幼儿轮流翻棋子,翻时不能让其他幼儿看见棋子上的字,翻到自己要找的棋子后,就把字翻过来,正面朝上放在自己一侧

的格子里;如翻不到自己要找的棋子,仍放回原处,记住下次不去翻它。反复轮流翻棋,谁最先找够自己5枚棋子,谁为胜。

提示：

1.为提高游戏难度,可将5枚空棋子写上不属于上述四类的其它汉字摆在棋盘中。

2.根据游戏需要,也可在棋子上写其它类物品的名称,如家禽类、植物类、文具类、乐器类等。

5、找朋友玩法：幼儿手执一张字卡,跳“找朋友”,找到能和自己手上的字组成词语的,站在一起,大声念,我们是“xxx”即词语。

6、登山玩法：教师在黑板上画一座山,山顶上画了一面红旗,然后把学生分为两组参加游戏,一组取名“神奇宝贝队”，一组取名“数码宝贝队”(队名是学生们自己取的.),每组学生轮流认一个字,每认对一个字,一方就向山顶前进一步,看哪一队先登上山顶,拿到红旗。

8、海底探宝目的：复习学过的字,培养幼儿的识字兴趣准备：字卡、椅子、小奖品玩法：教师先将字卡四散摆放在室内。幼儿站在小椅子上,集体念儿歌:″我是小小潜水员,练跳水,真勇敢;不怕风浪大,不怕海水寒;跳进大海里,来把珍珠捡。″然后,幼儿跳下来,捡起″珍珠″(字卡),大声念出珍珠宝宝的名字。如念对,得一小奖品。

注意事项：游戏要分组进行,每组幼儿不超过8人。

游戏规则：必须念完儿歌,才能往下跳。

教学反思：

新课程的理念是让每个幼儿都能在原有的基础上得到发展。活动中，我紧紧把握这个理念，使幼儿在积极愉快的气氛中以游戏的形式，让幼儿轻松地认识、理解了学习内容。课上的气氛也是很活跃的，发言也很积极，较好地达到了预期设计的活动目标。

幼儿园大班识字教案篇四

2、老师找到了一个红气球，就说我找到了一个红气球，如果换一个怎么说……小朋友找到后，先看一看，认一认，然后讲给客人老师听你找到了什么气球。

3、气球要回家了，看这是谁的家，先让幼儿认识各种颜色气球，然后请幼儿送气球回家。

幼儿园大班识字教案篇五

本游戏适用于每课的巩固及单元、阶段性复习时使用。适用的内容以认读为主，可以是拼音字母、音节、音节词、偏旁、生字、词语等等，本游戏的道具简单，情境化的设置和竞赛化的体制极大地调动了学生参与的热情，教学效果明显。

1、主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。

2、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。

3、发展幼儿的观察比较能力。

游戏场地可安排在教室前、后的走道上。教师准备两根长绳和一些废旧的纸板小箱。两根长绳用以设置游戏情境，长绳一拉即代表小河两岸。废旧的纸板小箱用来作石头，上面粘上生字或词语卡片。当然，在实际教学中这样操作会比较麻烦，所以我们可以采用最简单的道具来达到事半功倍的效果，石头可以用纸张来代替，一张纸代表一块石头，准备10张，

上面事先打印好需要朗读的内容。

1、给全班分为若干个四人小组，选出组长，并由小朋友自行设计命名，如：飞毛腿小队、可乐小队等等，便以增加小组间合作竞赛的氛围。

2、先选派一个四人小组进行游戏，其余小组分别站在绳索两端观赛。

3、四人小组的四个小伙伴按照先后顺序依次“过河”。一人游戏时，其余三位小伙伴站在起始线外等待。

4、游戏时，一位小朋友只要能大声读准前面“石头”上的内容，便可以踩到相应的“石块”上。

5、若读准确，全班小朋友：“对对对，(再跟读一遍)”。(拍手)

6、若读得不够认真准确，全班小朋友：“错错错!好好想，我来帮!”(个别举手发言)

7、每人每次过桥都会遇到10个困难，若小队内四位同学都能顺利过桥，则奖励人手一张奖券。

8、若小队内个别学生遇到了困难，致使自己不能正常过河的，则扣除小队相应奖券数。

9、“小石子”上的认读内容需要经常调换。最后根据得票高低，评选最佳合作小队。

11、大班游戏优秀教案《识字青蛙写诗》含反思

1、欣赏、跟读诗歌——青蛙写诗，巩固欣赏、跟读常规。

2、结合诗歌内容，形象地认识标点符号。

3、认度字词：首、诗、句号、省略。

1、《幼儿听读游戏识字》每人一册、录音机、磁带。

2、大范例、相应的大小字卡、常规字条。

(一)开始部分

幼儿表演舞蹈《小青蛙》。

(二)基本部分

1、提问舞蹈名称。

2、幼儿讨论：小青蛙有什么本领。

教师小结：一只青蛙一年能消灭许多害虫，是庄稼的好朋友，小青蛙需要小朋友的保护。

3、谈话：青蛙有捉害虫的本领，还有写诗的本领哪(出示字卡;青蛙写诗)，幼儿认读一遍，“我们一起来听听青蛙写的诗吧。”

4、欣赏诗歌——青蛙写诗。

(1)幼儿听音乐传书。

(2)出示欣赏常规字条，放录音欣赏两遍。

(3)让幼儿说说：青蛙写的诗是怎样的。

5、跟读诗歌——青蛙写诗。

(1)出示跟读常规字条，放录音跟读两遍。

(2)教师根据诗歌内容提问：小蝌蚪说什么?小泡跑说什么?一串水珠说什么?并出示相应的“，”、“。”、“……”卡。

(3)听音乐收书。

6、逐一出示字卡，让幼儿认读。

7、出示大范例，让幼儿找找新认识的字宝宝，并数数大范例里有几个逗号、几个句号、几个省略号。

8、教师与幼儿共同朗读大范例。

9、游戏：大家都来跳跳。

(1)听音乐传字卡。

(2)教师念儿歌“池塘边，真热闹，大家都来跳一跳，青蛙妈妈来点名，点到谁，谁就跳。”说完儿歌，“青蛙妈妈”说出一个字宝宝，小朋友就手拿相应字宝宝跳跳，边跳边说“我带×字宝宝跳一跳。”游戏数次。

(3)听音乐收字卡。

(三)结束部分

1、教师简单小结。

2、幼儿听音乐学青蛙跳出活动室。

1、利用游戏的形式，调动幼儿学习的兴趣;

2、让幼儿自做字卡，在学中识字。

3、教会幼儿同时运用眼、耳、脑记住字形。

4、以后多多利用这样的游戏，让幼儿在快乐中学习。