

最新贪吃的小怪兽教案 吃掉黑暗的怪兽教案(优秀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。那么问题来了，教案应该怎么写？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

贪吃的小怪兽教案篇一

- 1、欣赏故事，感受故事的神奇和趣味。
- 2、通过欣赏故事，引导幼儿不怕黑暗，知道黑暗对人及动物的重要性。

理解故事内容，能看图讲述故事。

通过欣赏故事，引导幼儿不怕黑暗，知道黑暗对人及动物的重要性。

ppt故事书《吃掉黑暗的怪兽》

一、导入问题，激发幼儿兴趣

- 1、小朋友，你们来说一说白天和黑夜有什么不一样？
- 2、你喜欢白天还是晚上？
- 3、我发现了喜欢白天的孩子多，喜欢晚上的孩子少，那我们不要黑夜好不好？

二、讲述故事

今天老师给你们带来了一个非常神奇有趣的故事，名字叫“吃掉黑暗的怪兽”。

2. 猜一猜这个怪兽大大的洞喜欢吃什么？

师：这个怪兽它最爱吃的就是黑暗，哪里有黑暗？它要去找黑暗吃，它来到了一个盒子面前，它是怎么做的？它是怎么吃到盒子里的黑暗。

师：一盒子的黑暗都被它吃到肚子里去了，真好吃！可是它还没有吃饱哦！

3. 小朋友，告诉怪兽球球家哪里还有黑暗？帮它找找。

4. 怪兽听了小朋友的话，就到处去找黑暗，它一边找一边吃。我们来看看，它到哪里去吃黑暗了？（床底下、柜子里、窗帘的褶皱）

出示ppt:怪兽吃了这么多黑暗，越变越大，越变越大，可是它还是觉得饿，于是从球球的家里溜了出去。

5. 怪兽会去哪里找黑暗呢？（地窖、阁楼、烟囱）它发明了一种新奇有趣的吃法，做成了面包汤和汤料。太好吃了，太美味了！

6. 怪兽吃了这么多，它变大了吗？吃饱了吗？

是呀，它还是觉得饿，继续到处找吃的，它又不停地吃不停地找，哪里有黑暗，小朋友再帮它找找。（兔子窝、狐狸洞、大山洞、大森林、火山坑底）

7. 怪兽以为把世界上所有的黑暗都吃光了，当看到夜晚来了时候，它是怎么做？（它一口气将夜晚的黑暗全部吞下去，把月亮和星星周围的黑暗全部吃光。

8、这个怪兽吃了整个宇宙地球的黑暗，它现在变成什么样了？猜猜看！

一起来看看这个怪兽有多大！变得大不大。

9、现在所有的黑暗都跑到这个怪兽的肚子里去了，它的周围还有黑暗吗？（没有晚上，只有白天了，到处都是光）小朋友看看，发现了什么？（怪兽在流眼泪）

提问：为什么怪兽会哭？会难过？

小结：因为世界上所有的黑暗都被它吃掉了，它再也吃不到黑暗了，所以它伤心地哭了。

10、正在这个时候，它突然听到地球上传来小朋友的哭声，谁在哭？

11、怪兽听到了地球上传来球球的哭声，那球球为什么哭呢？（睡不着）

13、妈妈用被子使劲地盖住脑袋，为什么？（因为每天都是白天，太亮了，到处都是亮亮的，妈妈睡不好觉，她啊很想睡觉，于是她用被子使劲地盖住自己的头，她听不见球球的叫声。

14、看到这一切怎么办？

提问：你能帮助球球吗？

15、怪兽是怎么做的？你觉得它是一只怎样的怪兽？

师：一只小小的、快乐的小不点，躺在一个小男孩的怀里，呼呼大睡。

看到这个画面，你有什么感觉？

17、小朋友，这个故事好听吗？听完这个故事，你喜欢黑夜吗？

小结：听了这个故事我们知道，我们需要白天也需要晚上，晚上有时是会让人感觉害怕，但其实黑夜里是没有真正怪兽的，只是黑夜很神秘，人们会想象出有怪兽，我们不一定要把怪兽想得很可怕，我们也可以把怪兽想象成可爱、善良的怪兽。

18、你们现在是自己一个人睡的还是和爸爸妈妈一起睡的？

提问：让幼儿找一找自己不怕黑夜的好方法。

19、原来黑夜可以让我们舒服地睡觉，白天才能开心地做自己想做的事，相信我们小朋友都不怕黑夜了对吗？那是不是夜晚好，就不要白天了，那也不行，我们需要黑夜，也同样离不开白天。

三、再次欣赏故事后引导幼儿讨论。

师：现在老师完整的说一遍故事，请小朋友试着和老师一起说一说。

提问：小朋友们，如果黑暗被怪兽吃掉了，永远回不来了，你觉得世界会变得怎样？请你和旁边的小朋友相互讨论一下。

四、故事延伸，经验拓展

1、人类需要白天和黑夜，小动物也需要黑夜。你知道哪些动物需要晚上活动的离不开黑夜的？（猫头鹰、猫、萤火虫）

总结：人和动物都离不开黑夜，如果没有黑夜，整个世界就会很混乱，很多小动物都无法生存了。黑夜并不可怕，相反，夜晚还有许多美好的东西，比如美丽的夜景，只有夜晚才让景色变得更美。

利用ppt的直观感受，一步一步使幼儿融入故事中。

幼儿们都能积极参与到活动中来，气氛也很活跃，对故事非常感兴趣。整体环节结构比较紧凑，循序渐进。其中，我还通过提问，通过夸张的动作，引发幼儿的好奇心，求知欲。“怪兽”听到球球哭声以后进入房间，把球球抱起来，我配上优美的音乐使孩子觉得当时的怪兽并不可怕，反而很可爱，很温暖。

讲完故事，幼儿对黑夜肯定有了一个新的认识，我让幼儿说说怎么做才能让自己不那么害怕黑夜。幼儿说到了：可以想些开心的事情、可以抱着洋娃娃睡觉等。使幼儿觉得其实黑夜也有很多美好的事情。

把我在活动中也加入了人性化的设计，允许孩子们想象有怪兽，但怪兽并不都是坏的，也可以把怪兽想象成可爱的温暖的，就像故事中的怪兽可以是我们人类的好朋友等。最后我利用几张苏州的夜景，让孩子感受到了黑夜也有如此美妙的景色。让孩子知道其实黑夜并不仅仅只有黑，还有美的一面。

贪吃的小怪兽教案篇二

- 1、练习单手肩上投掷，巩固跑、走平衡木等基本技能。
- 2、积极参与活动，在竞争中体验成功的乐趣。
- 3、提高动作的协调性与灵敏性。
- 4、锻炼幼儿手臂的力量，训练动作的协调和灵活。
- 5、培养幼儿对体育运动的兴趣爱好。

怪兽图片4张；平衡木4块；呼啦圈4个；哨子；沙包人手一个，场地布置。

一、导入。

1、进行热身运动。

教师带领幼儿一起做热身运动，为接下来的活动做准备。

二、练习：沙包的投掷

1、出示沙包：这是什么？可以怎么玩？我们一起来比比看，谁扔的远好不好？

2、为什么有人扔的远？我们请他来示范看看他是怎么扔的？我们来学学他的姿势看是不是能扔的远一点？幼儿再次自由扔沙包。

3、这次我们是不是扔的比第一次远了啊？说明他的方法是有用的。

4、教师示范正确的扔沙包的方法，请幼儿一起学习。

师：看到你们扔沙包扔得这么开心，老师也想来扔沙包了，你们看看，老师的姿势是怎么样的？看看是你们扔的远还是我扔的远？（教师边示范边念口诀：沙包肩上扛，双脚前后站，身体侧过来，向后靠一靠，用力往前扔）

小结正确扔沙包的方法：右手手指分开抓着沙包，右手举起伸于耳朵下方，两脚分开，一脚在前一脚在后，身体侧身站，往后靠，用力往前扔出去。

5、幼儿跟随教师一起空手练习扔沙包的正确姿势。

6、幼儿分成四组进行比赛，巩固扔沙包的正确姿势。

7、针对幼儿出现的问题教师适时纠正幼儿的错误，强化幼儿理解。

8、4个4个幼儿比赛，比比谁扔的沙包远？

三、游戏“打怪兽”

- 1、在前面的草丛里发现一批怪兽，需要我们去打败。
- 2、教师讲解游戏规则：幼儿通过跑、走平衡木到达目的地，然后站在呼啦圈内，将沙包扔在怪兽身上。
- 3、幼儿游戏两次。

四、放松运动

孩子们对怪兽有着莫名的激动与兴奋，因此本次活动从幼儿感兴趣的事物着手，激发孩子的潜能，引起了孩子们的极大兴趣，整个活动幼儿的参与性积极性都非常高，也基本达到了本次活动的预设目标，因此总体效果较好，但是在幼儿个别练习的时候，由于只有四个四个幼儿，虽然教师能够很好的顾及到每个幼儿，但是这就直接导致了后面幼儿等待的时间较长，因此这个环节浪费的时间较多，下次可以适时增加人数，避免幼儿等太久。

贪吃的小怪兽教案篇三

1. 能仔细观察画面，理解故事内容。
2. 大胆表达自己对白天和黑夜的认识，发展语言表达能力。
3. 通过欣赏故事，知道黑暗对人的重要性。
4. 欣赏并理解故事，能在集体前复述故事。
5. 能自由发挥想像，在集体面前大胆讲述。

1. 多媒体课件2. 白天和夜晚的背景挂图3. 笑脸贴纸人手一张
活动过程：

1. 教师提问，幼儿回忆生活经验，引出话题。

教师：小朋友，现在是白天还是晚上呢？白天过后呢？白天和黑夜有什么区别？（谈话导入，了解幼儿关于白天黑夜原有的知识经验。）2. 出示白天和夜晚的背景挂图，并进行调查统计。

1. 教师：今天老师带来了一个非常神奇有趣的故事，是讲关于黑暗的，你们想不想听一听？（引导幼儿说出故事的名字《吃掉黑暗的怪兽》）。

（引导幼儿仔细观察画面内容，发展幼儿的观察力及想象力以及语言表达能力。）师讲述故事：晚上，到处都是黑黑的，有一个小朋友，他的名字叫球球。躺在床上，怎么也睡不着，眼睛睁得大大的，两只手紧紧的抓着被子。让我们一起学一学球球害怕时候是什么样子的？请个别幼儿上来表演。

ppt2继续讲述故事：球球非常害怕晚上，总觉得在晚上有怪兽，果然心里想着怪兽，怪兽就真的出现了。看！有一只小小的，黑黑的怪兽。你别看它长的小，可是呀，它肚子里有个好大好大的洞，怎么吃也吃不饱。

ppt3讲述故事：这个怪兽它最爱吃的就是黑暗，哪里有黑暗，他就去哪里。它在球球家里找到了一个大盒子，往盒子的小洞一看。哇！里面藏着满满一盒子的黑暗，怪兽这么用力一吸，吸的一点也不剩，真好吃！

ppt4继续讲述故事：吃了一盒子的黑暗，怪兽稍稍变大了点，但是它还是觉得好饿，它看看四周，想再找些东西吃。它到处去找更多的黑暗。

ppt5师讲述故事：它发现，床底下有一大片黑暗，怪兽一口气把这些黑暗全都吃光光。接着它又把地窖里、柜子里、窗帘的褶皱里、烟囱里、阁楼上的黑暗全都吞了下去。还从球球家里翻了出去！

ppt6师讲述故事：从球球家出来后，他找到了一个大山洞，里面的黑暗多的不得了，他把这些黑暗一块、一块挖出来，一口、一口啃干净。接着它又把森林里、火山坑底的黑暗全都吞下去。可是，他还是觉得好饿、好饿。

ppt7师讲述故事：现在已经完全找不到一丁点儿黑暗了，没有黄昏，没有黎明，没有阴影，也几乎没有梦了。到处都是光，又强又刺眼的光。怪兽觉得非常忧伤，因为它没有黑暗可以吃了。正在这个时候，怪兽突然听到地球上传来了小朋友的哭声。

（多提问，充分激发幼儿想象力。）师讲述故事：原来，所有的黑暗都被怪兽吃掉了，地球上没有了黑夜，到处都是光亮，球球再也睡不着了，他难受的哇哇大哭。正在这时一件奇妙的事情发生了！

（播放背景音乐继续讲述故事□ppt9怪兽悄悄地来到了球球家里，他用黑黑的大大的手臂轻轻的把球球抱到怀里。摇啊摇啊，还唱起了摇篮曲，球球躺在怪兽的怀里，又软又舒服，就好像躺在摇篮里，四周都是黑黑的。球球觉得很舒服，闭上眼睛慢慢地睡着了。怪兽也睡着了，还呼呼的打起了呼噜。

ppt10就在怪兽打呼噜的时候，黑暗一点、一点地流了出来，流到了天上，流到了世界的每个角落。球球躺在床上舒舒服服地睡着了，他觉得黑夜再也不那么可怕。一个小小的快乐的小不点躺在球球的怀里，球球和可爱的小不点幸福的，温柔的睡着了。

师：看到这个画面，你有什么感觉？

（一开始很可怕后来很可爱、很温柔、善良）

小结：这个故事告诉我们，我们需要白天也需要晚上。白天人们要做自己的工作，夜晚可以好好的睡个觉休息一下。如果没有黑夜人们都在不停地工作，那我们的生活该有多么糟糕啊！

3. 师：那现在你们是喜欢白天，还是夜晚，还是都喜欢呀！请你们重新在做一次选择吧！

教师：现在大部分的小朋友白天和夜晚都喜欢，你们看外面的天气多好呀，先让我们一起享受白天的时光吧！

怕黑，是人与生俱来的一大恐惧。晚上黑黑的，充满了神秘感。不但是孩子，我们成人独处的时候，有时也会害怕。在平时的教学中，当孩子怕黑时我们总是鼓励他们要勇敢，孩子们也会响亮的回答：我不怕黑。实际上真正到了夜晚来临时那种恐惧感又来了。我看到了这本由英国作家乔伊斯·邓巴创作的绘本《吃掉黑暗的怪兽》，被其故事中生动离奇的情节所吸引。画面内容精美，充满了丰富的想象。在与孩子们的谈话中了解到孩子们有时会想象黑暗中藏着怪兽。我通过对《吃掉黑暗的怪兽》故事的讲述，引导孩子欣赏画面，再辅以课件。让孩子们知道黑夜其实并不可怕，白天与黑夜只是日常生活中的自然现象。白天和黑夜对我们人和动物都很重要。但是由于对于绘本的把握不够，使得我的第一次教学过程存在好多的问题。在导入部分孩子们对故事表现出了很大的兴趣，但是作为教者我在回应幼儿时常常会出现重复幼儿的回答，回应的重点把握不准使得课堂显得很拖沓，其次第二部分教师设疑太少，没有让幼儿充分地说，很多问题教者代替孩子们回答了。最后一部分在描述黑夜的美好时不够深入，孩子们还没有体验到黑暗的美妙之处便匆匆进入下一环节，使得活动的结束显得有些仓促，甚至于莫名其妙。活动之后师傅对于活动的设计，教者的教态，情感的把握，语言的精炼都提出了很多建议，于是我又进行了第二次活动，

这次我在前一次活动的基础上加入了人性化的设计，让孩子们试着想象有怪兽，但怪兽并不都是坏的，也可以把怪兽想象成是我们人类的好朋友，在想象黑暗的美好时，我插入了美丽的夜景如：世博、烟火，流星、霓虹灯等让孩子们通过视觉的刺激体验黑暗给我们带来的美好。同时在活动中我还穿插了一些克服恐黑的方法：如开着灯、抱着娃娃或备着手电筒。这样让孩子感受到当黑夜来临时也许就不会那么害怕了。同时在回应孩子们时我也对自己的语言提出更高的要求，做到规范，简练。回顾两次活动，虽然我感触颇多，一次次的尝试，一次次的成长，今后我仍需在绘本教学的实践中不断的反思，同时通过教研活动与老师们进行广泛的交流与沟通，提高自身的绘本教学能力和把握教育契机的能力。

贪吃的小怪兽教案篇四

- 1、 认识自然规律白天、黑夜对人、动物的各自重要作用，学习辩证地看待某一事物。
- 2、 感受故事中的温情与幽默，学习克服和缓解自己对黑暗的害怕心理。

活动准备：故事ppt[]在黑夜里活动的动物以及夜晚的景色等

一、 了解幼儿对黑暗的原感受

- 1、 喜欢黑夜吗？为什么？
- 2、 喜欢白天、黑夜大调查。

二、 倾听故事，认识理解黑夜对人们日常生活的作用

- 1、 老师利用ppt讲故事
- 2、 听了这故事你觉得我们的生活中可以没有黑暗吗？

3、听了故事你觉得故事中的怪兽是个怎样的怪兽？

4、交流克服惧怕黑夜的有效方法。

三、延伸故事，认识自然界的一些动物在黑夜活动的特性

四、美的欣赏：感受夜晚的美景

贪吃的小怪兽教案篇五

投掷是一个基本动作。在活动中，如何克服单纯的动作技能练习、克服上肢运动中，运动量，运动密度得不到保证的缺陷，提高幼儿投掷的兴趣，把单一的动作练习变得有趣味，这是设计这次活动要解决的第一个问题。

在主题活动“我的好朋友”中，我让幼儿自己带些玩具来幼儿园与好朋友互相交换着玩，在活动中我观察到，小朋友最喜欢交换的玩具就是奥特曼，于是我抓住他们的兴趣点，设计了奥特曼与怪兽这两个角色。在设计第一次玩时，怪兽是静止不懂得，这是由于幼儿是在有角色、有情节的游戏中进行投掷活动的，他们不会感到活动是枯燥的。第二次玩时，将怪兽设计为移动的，增加了跑的内容，便立定投掷为跑动中的投掷，大大增加了活动的难度。这样做，既调动了幼儿投掷兴趣，又是投掷活动中的运动量、运动强度等得到了保证，提高了锻炼的实效性。

注重幼儿的个体差异是涉及这次活动要解决的第二个问题。虽然我们有一条统一的安全线，但是在设计怪兽时，做到了有大有小，有高有低，在放置时也是有远有近。道具的不统一，让幼儿有了自由选择的机会。在活动指导中，还根据幼儿能力的不同，设计了不同的要求，如：打到怪兽，打中怪兽的眼睛等等。这样做尽量让每个孩子在自己原有的基础上都有所发展。

最大限度的挖掘幼儿的主体性是设计活动中要解决的第三个问题。二期课改下的教师角色有了根本性的转变——教师是材料的提供者、活动的观察者、支持者，活动中充分去挖掘幼儿的主体性。我设计了辨认怪兽这一环节，让幼儿在小动物中辨认出怪兽，然后提出问题“怪兽混在小动物中，我们该怎么办？”让幼儿自己去分析问题、解决问题。在最后一个游戏中，我只是提供了材料，用什么方法过竹梯，就由幼儿自己去解决，充分发挥他们的主体性。

在设计活动时，我还注意运动活动中的整合性。既有动作的整合，如在游戏“拯救小动物中”幼儿可以用钻、爬、跳、跑等等方法到达目的地，发展了幼儿综合运动的能力。有运动与音乐的整合，如活动时音乐的变化，而带来游戏情节的变化。还有运动与语言的整合，如让幼儿互相介绍自己打怪兽的经验，在救回小动物时对小动物说句安慰的话等等。

此外，情感的体验，个性品质的培养也是贯穿在整个活动之中的。幼儿克服困难，勇于接受挑战，保护小动物，有自我保护的意识等等都能在运动中体现。

根据这些思路我设计了本次活动。

- 1、在游戏的情境中，练习投掷，发展幼儿综合运动的能力。
- 2、激发幼儿勇敢、大胆、勇于接受挑战及保护小动物的情感。
- 3、锻炼幼儿的团结协作能力。
- 4、体验人多力量大，同伴间应该相互合作的情感。

练习有距离的投掷、投准

- 2、录音机，磁带

3、干毛巾若干

一、热身准备：

1、(音乐声轻)师：你们看我是谁?(奥特曼)，奥特曼还有哪些动作？

幼儿做动作，大家一起来模仿。

2、师：那我来作队长，你们做奥特曼队员，准备出发。(音乐渐响)

飞行变形打怪兽

3、情感激发：“奥特曼队员请注意，怪兽来了”(广播声音)

师：怪兽来了，你们怕不怕。

二、打怪兽：

1、辨认怪兽

师：怪兽混在了小动物中间，你们能不能把怪兽找出来。

师：请两位奥特曼悄悄地把小动物送回家，可不能惊动怪兽。

师：怪兽非常的凶猛、狡猾，我们有什么办法可以又打到怪兽，又不让自己受伤。

(要求：与怪兽保持一定的距离，使用投掷球)

2、第一次打怪兽——练习投掷

师：怪兽正在加能量，我们就趁他们加能量不能动时打他。

提出要求：打怪兽时要保护好自己，站在安全线后面。

教师指导幼儿动作——肩上挥臂投掷

教师要求幼儿保持一定的距离进行投掷。

3、生活活动

师：和好朋友说说你打了那些怪兽，打了怪兽什么地方。

(幼儿擦汗、脱衣服)

4、打移动的怪兽——练习投准

(听到音乐，怪兽复活)幼儿攻打移动的怪兽，直至怪兽逃跑。

要求：一定距离的投掷。

三、寻找小动物

师：怪兽被我们打跑了，可是有许多小动物被他们抓到了山的那一边，这可怎么办呀！

提出要求：

1、救小动物的路上要自己想办法过障碍，在怪兽的家中(大型运动器具)把小动物就出来，然后跑回来。

2、你们每次只能救一只小动物，救出小动物后要对他说一句安慰他的话，然后再把他送回到车上，再去救起他的小动物。

四、活动延续：

师：请几位奥特曼先送小动物回家，其余的奥特曼和队长一起把我们的超级流星弹找回来，准备下次在和怪兽战斗。

孩子们对怪兽有着莫名的激动与兴奋，因此本次活动从幼儿感兴趣的事物着手，激发孩子的潜能，引起了孩子们的极大兴趣，整个活动幼儿的参与性积极性都非常高，也基本达到了本次活动的预设目标，因此总体效果较好，但是在幼儿个别练习的时候，由于只有四个四个幼儿，虽然教师能够很好的顾及到每个幼儿，但是这就直接导致了后面幼儿等待的时间较长，因此这个环节浪费的时间较多，下次可以适时增加人数，避免幼儿等太久。