

# 最新大班绘本《一根羽毛也不能动》设计意图 大班语言公开课教案《一根羽毛也不能动》 (实用5篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

## 大班绘本《一根羽毛也不能动》设计意图篇一

最初看到《一根羽毛也不能动》这个绘本的时候，只是觉得内容很好笑、很滑稽，但是仔细的品读起来，其中却蕴含着浓浓的朋友情，具有非常好的教育价值。因此，我们把这个绘本运用到教学活动中，启发幼儿在阅读绘本中感受朋友之间的情谊，知道拥有朋友的珍贵。在执教的过程中，让我感受到绘本的独特魅力，同时也让我对绘本教学有了更深的认识。

1、剖析绘本画面，挖掘教育价值。我们都知道绘本的内容比较多，教师在设计活动前，除了要对绘本的教育价值进行分析，还要对绘本的每一幅画面进行价值剖析，删去不必要的画面，并对重要的画面进行分析，其中蕴含着怎样的教育价值，可以让孩子从画面中获取什么。比如在这个绘本当中，我们事先根据活动的需要对绘本的内容进行了删减，并对留下来的画面进行了分析，重点引导幼儿观察天鹅和鸭子比赛的画面，感受他们坚持到底的精神以及鸭子对天鹅的朋友情。当然在观察的时候我们也要注重侧重点和观察的策略，比如比赛游泳和比赛飞翔的画面相对比较简单，我们就把它们放在一起，让幼儿进行观察讲述，这样即可锻炼幼儿的观察能力，还能节约时间；又如兔子和乌鸦来捣乱的画面，画面比较丰富且生动，可以给幼儿很多的观察和讲述的空间，如果

把这两个画面放在一起，重点引导幼儿自己去观察画面的内容并进行讲述，会大大激发幼儿的兴趣，同时也是给了幼儿表达的机会。

2、绘本结合游戏进行教学，激发兴趣，体验情感。在一般的绘本教学中，我们常常通过提问、引导等语言帮助幼儿体验故事的情感。而在本次活动中，为了让幼儿感受到坚持到底的不容易，我们设计了游戏环节，让幼儿玩一玩“山上有个木头人”的游戏，引导幼儿通过亲身的游戏体验，感受在游戏中坚持一动不动的辛苦，让幼儿知道做事情只有坚持到底才有可能成功。游戏的形式不仅能激发幼儿的兴趣，调动幼儿的积极性，也能让幼儿通过亲身体会获取情感体验，这比单纯的说教要容易接受。

3、恰当的引导，启发幼儿获取情感认知。在绘本教学中，教师适时的引导对于幼儿获取情感认知是非常重要的。教师必须对幼儿的回应作出价值判断，然后适时的引导，及时抓住有价值的信息，让幼儿理解活动的内容。在本次活动中，我对幼儿的回应没有及时的抓住，以至于错失了教育的最佳时机，有些遗憾。比如在活动的最后，幼儿讨论天鹅和鸭子谁是冠军的时候，大家各自说出了意见，出现了分歧，甚至有的幼儿说“就算丢了性命也不能放弃比赛时”，有的幼儿表示了不同的意见，如果这个时候，我放手让他们为此进行辩论，也许他们自己在辩论的时候就能发现朋友的珍贵，生命远远比一场比赛要重要许多，这样比老师简单的总结效果要好。

## 大班绘本一根羽毛也不能动设计意图篇二

活动目标：

1. 理解绘本内容，感受鸭子和鹅的坚持不懈。
2. 积极参加讨论，表达自己的想法，发展语言表达能力。

3. 懂得坚持不懈很重要但懂得适时放弃，保护自己更重要。

活动准备：

绘本ppt□游戏“木头人”

活动过程：

一、导入ppt1□画面——封面师：今天老师带来了一本书，这本书的名字叫“一根羽毛都不能动”，猜猜这本书里讲的是谁的故事？看看他们俩在干什么？（吵架）师：对，他们俩确实在吵架，鸭子说自己是最棒的，鹅也说自己是最棒的！于是他们就想进行比赛来证明自己是最棒的。

（3）师：你们玩过木头人游戏吗？游戏是怎么玩的？要怎样玩游戏才会赢？

2□ppt3□师：鸭子和鹅也玩起了木头人游戏，鸭子说：我们来玩木头人游戏，不许讲话不许动，就连一根羽毛都不能动一下，（边说边点击出示一根羽毛也不能动）谁赢了谁就是冠军。于是鸭子说：预备不动，鹅就一动不动站着，鸭子也一动不动站着。

（1）幼儿集体玩游戏一次，教师做“捣蛋鬼”

（2）采访坚持到底的成功木头人提问：你有什么好办法保持不动？

（3）教师小结：是啊，只要心里想着这件事，这件事就会成功。

四、阅读绘本，知道遇到危险时要懂得放弃。

1□ppt5继续讲故事：这时候突然天空吹起了大风，树叶摇晃，

叶子到处飞呀飞，教师指图：看鸭子和鹅怎么啦？他们动了吗？（根据幼儿回答出示文字“一根羽毛都不能动”）

2. 出示ppt6□1□发生了什么事？

（2）如果你是鸭子和鹅，你会不会动？

4. 出示ppt8□1□狐狸把他们带到了哪里？（狐狸洞）（2）狐狸想干什么？

（3）鸭子和鹅又是怎么样的？

（4）如果你是鸭子和鹅会干什么？

5. 出示ppt9□1□狐狸在干什么？

（2）这时候谁应该动了？为什么？

6□ppt10□1□鸭子做了什么事情？

（2）教师小结：对呀在发生危险的时候，不能放弃朋友，比赛虽然重要但是生命最重要。

7. 出示ppt11问：鸭子救了鹅，现在比赛结束了吗？你认为谁赢了？为什么？

8. 出示ppt12教师小结：其实他们俩都赢了，鹅赢在坚持到底，而鸭子赢在很勇敢。

五、交流延伸师：生活中也有像鸭子一样勇敢的朋友会保护你，有像天鹅一样的朋友会陪你玩，现在就请你快去找你的朋友手拉手一起去玩吧。

# 大班绘本一根羽毛也不能动设计意图篇三

(5-6岁)

8人

智力游戏

- 1、通过认真观察，快速反应，发展观察力及专注力。
  - 2、在循环游戏的过程中，激发利用多种方法进行观察，发现了镜子的反射现象，提高观察辨别能力及分辨空间方位的能力。
  - 3、通过与同伴的讨论、合作、交流，提升了自身游戏经验，促进幼儿的探究行为。
  - 4、发展语言表达能力、创新能力，提高合作意识，体验与同伴游戏的快乐。
- 1、四肢可以转动的玩偶若干。
  - 2、用较大的长方形纸盒自制的镜盒两个，盒底相对镜面的远侧画一个圆，提示安放玩偶的位置。
  - 3、终点线、起点线各一条。
- 1、八名幼儿自主分为两组游戏，每组四人。
  - 2、教师事先通过转动玩偶四肢做出造型，并将其面朝镜子放在盒子内画有圆圈的位置上。
  - 3、在每组内选出一名当被造型幼儿。
  - 4、请每组一名幼儿上前站在终点线后，观察镜中玩偶造型。

返回起点线根据观察到的玩偶进行摆放被造型幼儿的头部造型。

5、下一名幼儿出发至终点线处同上观察，摆放被造型幼儿的手臂造型。

6、最后一名幼儿出发，摆放被造型幼儿的腿部造型。

7、造型好后，同组幼儿可进行商讨该名幼儿，是否与从箱中拿出的玩偶在同一方向时，造型相同。

8、确认完成游戏后，请教师进行核对是否正确。

1、每组被造型幼儿不可随意变换动作。

2、观察箱中玩偶造型镜面中的成像，并分工合作将自己的伙伴制作出造型，在这个过程中不能探看盒中的实物玩偶。

3、组员们完成任务后，教师拿出盒子内的玩偶，让玩偶与被造型幼儿正面朝同一个方向，教师核对。如果四肢的左右方向一致，则造型成功。

今天我们来玩一个游戏，名字叫《对境造型》，我们分两组进行，每组4名幼儿，一名当被造型幼儿，三名当造型师，谁想来玩游戏！请每组各派一名小朋友为对方组的玩偶造型，请幼儿代表设计玩偶，并将设计好的玩偶放在盒子里后游戏开始，每组幼儿通过镜子观察玩偶的造型，并分工合作摆放被造型幼儿的身体部位动作，比一比哪组先完成任务！

指导语：

(1) 制作的时候发现了什么有趣的事情呢？

(2) 为什么镜面里的玩偶动作和实物玩偶动作方向不一样？

(3) 怎样为玩偶造型才能让对方不容易摆出来呢？

小结：我们通过镜子观察到的玩偶动作和实物玩偶动作是相反的，我们要区分左右后，才能为同伴摆出与实物玩偶一样的造型。

1、引导幼儿游戏时进行自我验证，不确定时，可派相应造型部位的幼儿再次观察镜中成像。再次回来摆放。

2、观察幼儿是否真正在理解规则的基础上玩“对镜玩偶造型”的游戏。当幼儿游戏成功后时，教师可提问试探性的问题：“造型的时候，你发现了什么有趣的现象？”当幼儿说出“玩偶在镜中与实际的方向不一样”时，教师可追问：“镜面上的玩偶为什么和实物的左右方向不一样？”

3、鼓励幼儿进行经验提升，提问：怎样能让对方没那么容易摆出造型？

## 大班绘本一根羽毛也不能动设计意图篇四

1、专心听故事，理解故事内容。

2、乐于欣赏优美的插画，了解制作的方法。

3、运用各种美工材料创作图画，发展创造力。

4、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

5、鼓励幼儿大胆的猜猜、讲讲、动动。

活动重难点

专心听故事，理解故事内容。

## 活动准备

- 1、有关白云的故事书，如《云朵白云》（上海人民美术出版社，2007年版）。
- 2、各种美工材料，碎布、棉花等材料。

## 活动过程

- 1、出示故事书，先介绍书名和作者，然后讲述故事。
- 2、老师讲述故事后，与幼儿讨论股市的内容：
  - 1) 谁是猫哥哥？请在书中指出来。
  - 2) 猫兄弟把什么东西带回给猫妈妈？（云）
  - 3) 猫妈妈用云做了什么？（做面包）
  - 4) 猫兄弟吃了云朵面包，发生了什么神奇的事？（猫兄弟忽忽悠悠地飘了起来。）
  - 5) 猫兄弟为什么要把面包给猫爸爸送去？（因为猫爸爸没吃早餐。）
  - 6) 猫爸爸吃了云朵面包后怎么样了？（爸爸飞到办公室。）
- 3、请幼儿欣赏故事书的插图，说说制作的方法。
- 4、请幼儿想象一下，如果自己吃了云朵面包会怎样。
- 5、请幼儿模仿《云朵面包》故事书的插图，运用各种美工材料，把自己的想象画下来。



将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

## 大班绘本一根羽毛也不能动设计意图篇五

能跟着音乐节奏创编中有趣的动作玩木头人的游戏，体验游戏的快乐。

提高幼儿的竞争能力，促进幼儿动作的灵活性和协调性。

使幼儿学会用肢体动作配和游戏的玩法。

跟随节奏创编动作玩游戏

有玩木头人的`经验、音乐、统计表

一、游戏导入，激发兴趣

1、小朋友们，还记得我们玩过的木头人游戏吗？那我们再来玩一次怎么样？

3、追问：还有一个不许笑，那到底是哪一个字的时候要摆造型？

4、小结：原来玩木头人在说到笑的时候就要停下来摆造型。

5、过渡：今天，我想和大家来玩一个音乐木头人的游戏，用音乐来玩木头人，我带来一段音乐，里面有一段特别的声音，它会告诉你什么时候要停下来做木头人了，我们来听听看！

## 二、熟悉音乐，了解规则

### 1、（播放音乐）

提问：请大家来说说看，你听到的这段音乐里面有特别的声音吗？

追问：那嘟嘟嘟，很长的声音是什么发出来的？

追问：我们喇叭声响起来的时候我们要干嘛？

### 2、教师示范听音乐玩游戏

关键提问，我是在什么时候变木头人的呀？

回应：就是在很长喇叭声后，听到“嘟”马上变木头人。

小结：喇叭声“嘟~~~”响起是告诉我们要准备了，当喇叭声“嘟”响了就是变木头人的时候了。

### 3、幼儿初次尝试游戏：你们都知道了，来一次怎么样？

“我们都是木头人，不许笑，不许动，123，就快变成木头人，123，就快变成木头人，嘟~~~，变！”

4、这次我要把这个游戏加大难度了，听一听，这次音乐里有几个特别的声音？自己听啊！

（播放音乐）

关键提问：连续发出的两次喇叭声音，提醒我们怎么办？

小结：有2次特别的聲音，而且这2次要连续变2个不同的造型。

5、幼儿跟着音乐尝试。

三、挑战比赛，创编动作

2、进入第二轮比赛。规则变了，要听好指令来玩。幼儿尝试玩一次。

3、进行第二轮比赛。

4、进入第三轮比赛。

一组幼儿要统一动作。

5、第四轮比赛，根据幼儿游戏情况及时间安排看。

音乐停，每组要变一座桥。

维持纪律的技巧。活动中有小朋友不听指令，独自玩乐。发出很嘈杂的声音。这时候我指着吵闹的小朋友叫他们不要再吵闹，可效果不是很明显。游戏结束后，王老师对我这个事情做出了更好的解决办法——你可以表扬乖乖站好的小朋友，然后说“其他小朋友像他们学习！”这样可能更能让小朋友安静下来。