

角色游戏幼儿园教案(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。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

角色游戏幼儿园教案篇一

一、活动由来及设计思·：

每次到户外游戏，孩子们对吊绳总是百玩不倦，想方设法用吊绳去击打前方的攀登架，虽然总是打不到，但他们还是乐此不疲，每经过都想尝试一下。于是我就在教室的天花板上垂吊了不同绳子，引导孩子探究绳摆的活动。

我先请孩子随意摆动系有瓶子的绳子，来感受绳子摆动的现象，并收集孩子的问题和已有经验。在孩子们了解什么是摆动后，我们进行了物体摆动条件的探究——物体重量对绳摆的影响。在过程中，我给孩子们提供了i种绳摆（没有水、半瓶水、装满水的瓶子），引导孩子通过用绳摆击打前方固定距离的“怪兽”，发现了i种水瓶摆动结果不同，孩子们能发现其中的原因——重量不同。“那如果重量一样，绳子长短不同会怎么样呢？”便成为我们此次活动探究的出发点。

二、活动目标：

- 1、进一步观察绳子摆动的现象，探究长短不同的绳子摆动的距离不同。
- 2、能够用简单的语言对活动中的发现进行描述。
- 3、对“绳摆”科学现象产生兴趣，并能积极参与探索活动。

三、活动准备：

1、物质准备：天花板上垂下的长短不同的彩色绳子、相同的瓶子、被击打物若干个（相同距离）、记号纸若干、幼儿姓名卡。

2、经验准备：有对物体摆动的经验。

四、重点、难点：

了解绳子长短不同是影响摆动远近的重要因素。

五、活动过程：

1、引导幼儿观察绳摆和以往的不同。

教师：仔细观察一下这些绳摆，和昨天相比，你有什么发现？

孩子们很快就回答了，这些绳子刷上了漂亮的颜色，绳子有长有短，绳摆下面挂的都是满瓶水。

幼儿1：红色的绳子长，绿色的绳子短。

幼儿2：瓶子是一样的，都是满瓶水。

幼儿3：昨天我们玩的，有的是半瓶水，有的重的是满瓶水，有的很轻，没有水。今天都是满瓶水，都是重的。

2、探究不同长短绳子的摆动情况。

（1）引导幼儿操作绳摆。

教师：我们上次是怎么让瓶子动起来的？

幼儿：把瓶子拉起来，再放手就动起来了。

妞妞上前演示，将瓶子稍稍拉起，再松手，瓶子小范围来回摆动。

周皓辰马上说：往后推，瓶子就摆动得更远了。

一帆：绳子拉得越远，瓶子荡得越高。

教师：那绳子拉得近一些呢？

幼儿：荡得可能就近一些吧。（一副得意的样子）

安全提示：幼儿在绳子摆动的过程中注意摆动方向，幼儿站在一边进行实验，另外一边不要站人，不要从中间穿行。

（2）请幼儿猜想：这些长短不同的绳摆都能打到前面的“怪兽”吗？

（绳摆前面放有纸盒做的“怪兽”教具）

孩子们你一句，我一句，有的说“可以”，有的说“不行”。

（3）请幼儿验证：摆动长短不同的绳摆，来击打前方距离相等的“怪兽”。提示幼儿站在起始线后，手臂伸直，自然松手，让绳摆自然摆动。

小朋友开始依次用两种长短的绳摆，击打前面的“怪兽”。

芳芳用短绳尝试了三次都没成功，绳子末端系的瓶子始终够不到“怪兽”。于是，她又尝试用旁边的长绳子，这回成功了。她重新回到短绳子处，试了两次，还是够不到（怪兽）。这时教师问：“芳芳，你刚才用两根绳摆试了几次，有什么发现吗？”

芳芳：“我用这个绳摆（指着短的绳摆）瓶子怎么也打不到怪兽。用那根（较长的绳摆）就成功了。”

教师：“为什么会这样呢？”

旁边的几个小朋友说：“因为这根绳子太短了，那根比较长。”

佳依：“长绳子打得远，所以就够得到。”

教师：“请把你们的结果记下来吧。”

(4) 及时记录：请幼儿把自己的发现记录在集体用的大表中，在可以击中目标的绳摆标记中贴上自己的名字。

3、分享及经验总结。

(1) 幼儿根据记录的结果进行统计、分享。

给幼儿充分的发言机会，表达自己的想法及自己的实验过程。

教师：“刚才辰辰第一个打倒‘怪兽’，我们先请他来说说。”

辰辰手指长绳：“我是用这个瓶子打倒的。”

教师：“为什么这个瓶子能打倒‘怪兽’？”

辰辰：“因为这个水装满了，它很重。”

教师指短绳子：“那这个瓶子也是装满水的’，为什么它没有打倒‘怪兽’呢？”

辰辰恍然大悟：“哦！我知道了，因为这根绳子长，所以能打倒（怪兽）。那根绳子太短了，所以就够不着（怪兽）。”

(2) 通过记录表帮助幼儿小结“今天的新发现——绳子长短

影响摆动”。

教师：“绳子的长短不一样，你们发现摆动有什么不一样呢？”

言言：“长绳子摆动得远，短绳子近。”

辰辰：“短绳子摆得太近了，够不到‘怪兽’。”

教师：“哦，小朋友发现绳子的长短不同，所以摆动的远近也不一样，长绳子摆动的距离——”孩子齐声说：“长。”

教师：“短绳子摆动的距离——”孩子齐声说：“短。”

4、延伸活动。

提供长短和重量相同的绳摆，请孩子自由探究，看看会有什么新发现？

六、个人反思：

1、活动中的优点：

从最初的“随意摆弄绳摆”再到了解什么是“摆动”到后来的了解“影响物体摆动的条件”。孩子们积累了许多的知识和经验。在孩子猜想和验证、分享的过程中，我们可以看到孩子原有经验是解决新问题的基础。

活动充分调动了每位幼儿的积极性，甚至连平时不爱说话的幼儿也积极参与了活动并发表了自己的见解。

2、活动中的不足：

在结束部分，我感觉应把发言的机会交给幼儿，帮助幼儿自己归纳总结，这样有助于幼儿梳理自己的经验。

七、主要内容：

- 1、活动设计新颖、有创意，在活动过程中处处体现了幼儿的积极参与。材料准备很细致，老师将每一条绳子都刷上了颜色，这样很清楚、直观发现规律。非常方便幼儿记？与表达。
- 2、和绳子颜色相对应的记？纸、幼儿通过粘贴自己的名字进行记？，这些都适合中班幼儿，方便他们将自己的操作结果进行记？以及在后面的分享活动中清楚、正确地表达自己的实验结果。
- 3、老师充分地利用教室空间，大胆地在吊顶上垂下绳摆，创设的学习环境适宜进行小组探究。如果在室外环境中进行，幼儿注意力容易分散。
- 4、建议最后环节把总结的机会让给幼儿，可以让他们完整地表述自己的发现和结论。

八、综合评析：

在整个实验过程中，教师引导幼儿积极主动去发现、思考，并及时让幼儿表达、总结新的发现，在此基础上捕捉幼儿遇到的困惑和关键问题，进行有针对性的指导。将幼儿主体地位的发挥和教师的有效指导结合。如教师先让幼儿操作摆弄不同长度的绳摆，然后请幼儿充分表达自己的发现，个别幼儿认为是瓶子重量不同导致的，在此基础上教师给予提示，“两个瓶子里的水满满的，重量一样”，最后引导幼儿明白是因为绳子长短不同所致的。

对“绳子”的教育价值进行了深入挖掘，对关键经验进行详细梳理和准备，这是开展科学探究活动必做的经验准备。从整个过程来看，是师幼相互激发共同建构课程的过程。

从小组反思水平看，小组成员能紧紧为围绕教师开展的活动

进行深入细致的研讨，主要针对教师再材料提供、环境创设、记？方式等几个方面如何支持幼儿主动探究、自主学习进行了深入探讨，不仅研讨了活动的优点，同时也为教师提出了合理化建议，小组反思的内容较细、较全面、表现出了较高的反思水平。

角色游戏幼儿园教案篇二

游戏目标：

1. 了解翻绳子的基本方法。
2. 锻炼手部肌肉的灵活性。
3. 在活动中激发创造能力及动手的兴趣。

游戏准备：

1. 材料准备：各种颜色的翻绳。
2. 环境准备：轻松愉快的游戏氛围。
3. 经验准备：有了解翻绳的经验。

操作要点：

1. 明确翻绳子的常用方法和不同种类。
2. 记住每一种类翻绳游戏暗藏的逻辑顺序。
3. 游戏中要与同伴默契的配合交流。

角色游戏幼儿园教案篇三

一、说设计意图：

我们班的孩子非常喜欢艺术领域的活动，对于音乐活动有着浓厚的兴趣。所以这个活动从幼儿的兴趣和需要出发，考虑大班幼儿的年龄特点，以多种形式的艺术手段，将音乐活动的价值定位于幼儿认知经验与艺术表现的整合，以幼儿自主的表达及真切的体验为手段来为目标服务。

该内容形象鲜明突出，情节简单，充满童趣，容易引起幼儿的学习兴趣；其次，贴近幼儿的生活，幼儿能够利用已有经验，增强学习过程的主动性。正如《纲要》所述：既符合幼儿的兴趣和现有经验，又有助于形成符合教育目标的新经验；既贴近幼儿的生活，又有助于拓展幼儿的经验。

二、说教学目标：

让幼儿喜欢参加艺术活动，并能大胆地表现自己的情感和体验是幼儿艺术活动目标之一。而活动目标是教育活动的起点和归宿，对活动起着导向作用。根据对孩子们的了解，我从三个方面提出了活动目标：

- 1) 感受歌曲欢快活泼的情绪，初步学唱歌曲。
- 2) 在老师的提示下，探索使用图谱理解、记忆歌词。
- 3) 能够根据自己对歌词的理解创编不同的动作来表现歌曲。

三、说活动重点、难点：

这次活动的定位应属于歌表演教学，现在孩子们已是大班下学期，已有了一定的秩序感，在歌表演教学中正需要孩子有着良好活动秩序，基于这些原因本次活动我采用了一课时完成的教学方法。根据本次活动目标，我把这次活动重点定位于让幼儿熟悉乐曲旋律，把难点定位于：运用表情、动作与

同伴交流表现歌曲。

四、说活动准备

活动要树立目标的渗透性、科学性、系统性，力求形成有序的目标运作程序，使活动呈现趣味性、综合性、活动性，寓教育于生活情景、游戏之中。就必须做如下活动准备：

(1) 经验准备：准备了歌曲音乐、活动导入课件，目的是让幼儿多听音乐，积累前期经验。

(2) 物质准备：歌曲图谱。

(3) 将幼儿的座位按活动要求摆成大半圆形。

五、说教法、学法：

托尔斯泰指出：“成功的教学需要的不是强制，而是激发孩子的学习兴趣。”因此，根据孩子的年、心理、认知规律等特点，我采用了灵活多样、新颖有趣的教學手段，来吸引幼儿的注意力，提高教学效益；如：激趣游戏法、电教演示法、赏识激励法、审美熏陶法、运用练习法等，在活动中我改变了过去幼儿机械模仿教师进行练习的单一模式，采用情景教学法、引探尝试教学法，让他们主动参与活动，独立获取知识，从而对韵律活动产生浓厚的兴趣。

并且充分调动孩子们的学习积极性，使整个教学活动成为师幼之间不断进行思维交流与心灵沟通的舞台，从而达到培养他们的创新思维能力，圆满完成本次活动的教学任务。

六、说教学程序

好的教学设计是实现教育目标的有效途径，我积极引导孩子们去探索、去尝试，让他们在活动中真正的动起来、跳起来，

全身心投入到学习过程中，达到本节的预期目标。结合本教材，我设计了以下四个教学环节：

1、第一个环节：

我以老师们来到我班，大家跳舞欢迎的方法，引出活动，激发幼儿对活动的兴趣。

2、第二环节：

创设情景，引出课题。

众所周知，愉快教学是幼儿教育的有效手段，它不但符合儿童的年龄特点，能使他们在愉快的情绪中主动学习，而且还能把他们带入一种特定的学习情境中，为学习打下基础。因此，第二环节，我带幼儿观看恐龙和鳄鱼的课件，激发他们学习的兴趣。改变了幼儿机械模仿老师进行单一练习的模式，提供孩子创设表达的机会。帮助幼儿在学习中挑战自我。

3、接着第三环节我用简洁的提问，引出学习内容：“恐龙和鳄鱼到我们班干什么来了？”（来跳舞）“他们跳什么舞呢？”请幼儿用动作自由表现恐龙和鳄鱼跳舞的样子，这样设计是为了要尊重每个孩子的想法和创造。

4、第四环节出示图谱，按图谱中的口型唱出歌曲中拟声部分，帮助幼儿理解图谱所表达的内容。避免单一的教师教，幼儿学，变为幼儿在想象、游戏中学习。

5、第五环节：

把以上不同方法学习歌曲的歌词部分连起来唱及以上创编的舞蹈动作完整的表演和学习，帮助幼儿理解、记忆动作。

幼儿再次唱歌并表演，完整的梳理歌表演的整个过程。我设

计的这一环节，主要是让幼儿通过这一环节了解本次歌表演的整个过程，减少幼儿的记忆负担。

6、活动延伸：幼儿自主创编动作。体会自由创作的乐趣，培养幼儿对音乐的肢体表达能力。

一次成功的歌表演教学活动不在于动作的变化多、难度高，而在于是否让孩子在学习时象做游戏一样愉快，因为只有这样的活动，才能让幼儿享受音乐的美、动作的美，更能使幼儿体会到自由表达与交往的快乐，不断促进幼儿对音乐、对表演的兴趣，才能充分发扬艺术的情感教育功能，促进幼儿健康人格的形成。俗话说：“教无定法，贵在得法”一节好的音乐活动应该体现在好的教育理念之上，我想，好的音乐活动应该是一种艺术享受，我会在以后的教学实践中，在新的教育理念的熏陶下，和孩子一起探索，一起成长。

角色游戏幼儿园教案篇四

一、说教材：

1、分析教材的内容地位：

1)、在日常活动中，游戏是幼儿最喜欢的活动方式。“捉迷藏”是孩子们喜欢的游戏之一，尤其是小班的孩子，他们活泼好动，对此更是感兴趣。纲要中指出：幼儿是教育活动的积极参与者而非被动者，活动内容必须与幼儿兴趣、需要及接受能力相吻合，以引导幼儿向最近目标发展区发展。

2)、3—4岁的幼儿活泼好动，且是语言迅猛发展时期，但对方位词的理解、掌握、运用对他们来说是有一定困难的，而在日常生活中要经常用到，如“请你把玩具放到桌子上面”、“把盘子放到小桶里面”等等，为了顺应幼儿的发展需要，我想通过幼儿最喜爱的游戏形式让幼儿在理解的基础上初步地学会运用方位词，充分体现玩中学、学中乐。

3)、依据《纲要》目标中指出：激发幼儿参与活动的兴趣；体验表达中指出：积极运用语言、动作、表情等方式进行创造性地表现和表达，在认真研究分析教材的基础上大胆对教材进行创编（最后一个环节），让孩子们创造性思维得到了进一步的发展。在活动中，我以游戏的形式贯穿活动始终，采用多媒体教学让幼儿在与环境的交互作用下获得发展。

2、活动目标：

根据《纲要》和教学内容，结合幼儿的实际发展水平，我制定了适合幼儿最近发展区发展的4个目标：

1)、通过游戏让幼儿理解、掌握方位词，并初步学会正确、灵活运用。

2)、引导幼儿运用语言、动作、表情等方式进行创造性地表现和表达。

3)、采用游戏的形式激发幼儿参与活动的兴趣，共享游戏的快乐。

4)、通过游戏让幼儿懂得要听妈妈的话，做个懂事、听话的好孩子。

3、活动的重点、难点：

1)、重点：根据《纲要》和幼儿的已有经验、水平我认为此活动的重点是幼儿能正确地运用方位词表述出小动物所在的位置。

对于突破重点采用的方法是：在幼儿已有生活经验的基础上，利用“找朋友”的游戏，初步感受方位词；再通过“找小猫”的游戏，引导幼儿通过观察、寻找小猫所在位置，掌握、理解方位词，从中建构了积极、有效的师生互动，从而让重

点得以解决。

2)、难点：是能在创造性的游戏中灵活的使用方位词并能用完整的句子进行表述。

对于突破难点采用的方法是：为幼儿创设宽松、愉快的活动氛围，采用鼓励、表扬、引导以及个别指导的方法，让幼儿大胆想象、表现，从而使创造性思维得到发展，在游戏中让难点得以解决。

根据幼儿身心发展特点、年龄特点，在活动中，所运用的方法、手段注重感受性、体验性等。

二、说教具、学具：

1、知识经验的准备：利用日常生活中各环节，初步让幼儿感受方位词，并丰富幼儿的生活经验。

2、物质准备：

1)、多媒体电脑课件、录音机、磁带（音乐磁带和录有教师讲话的磁带）

2)、课前与幼儿一起玩毛绒玩具，并让幼儿记住它们的名字。

3)、创设游戏的环境：将毛绒玩具藏到活动室各角落。

4)、为幼儿提供各种藏身的道具。

三、说教法、学法：

1、教法：

1)、本次活动中我运用了启发提问法、引导发现法、课件演示法、观察法等，对于这些方法的运用，我“变”以往教学

的传统模式——教师说教，“为”以幼儿为主体，教师用启发、引导的方式，充分调动幼儿学习的积极性，并以游戏的方式贯穿活动的始终，再加上形象、生动、直观的课件，让孩子们在游戏中、快乐中获得知识，习得经验，真正体现玩中学，学中乐。

2)、在教学过程中，我渗透了“多元智能”的理念，将各个领域中的知识有机的“整合”在一起。如，在语言活动中渗透“识字”教学；在找小猫的过程中让幼儿感受数的概念；在最后的环节中，感受体育游戏的快乐，培养幼儿的规则意识等。

3)、另外，此活动是老课新上，活动的结构是递进的关系：兴趣—游戏—创造，即创设情境激发幼儿参与活动的兴趣；利用游戏的形式学习方位词，解决重点；最后在创造性的游戏中让幼儿的情感表现、语言表达、创造性思维得到发展与提高。

教学反思：

游戏是幼儿的生命，幼儿爱游戏，活动中，幼儿情绪很高，他们在生动、活泼、愉快的情绪中积极、主动地进行锻炼，充分体现了幼儿是活动的主体，活动量适中，是一节成功的游戏教学课。

角色游戏幼儿园教案篇五

- 1、尝试根据实物步骤图，探索胡萝卜的折法。
- 2、在吃冰激凌的氛围中，愉快地折叠胡萝卜。

【活动重点】能够正确折叠胡萝卜。

【活动难点】再次往中间折的时候，能够沿着对角线折整齐，

变出不漏奶油的小冰激凌。

【活动准备】胡萝卜的实物步骤图;师幼折纸各一份。

【活动过程】

一、导入。

二、尝试根据实物步骤图，探索胡萝卜的折法。

1、提供幼儿折纸。

2、现在，请小朋友和我一起来变变变！

3、出示图一：正方形的纸头，变变变，变成了什么啊？(冰激凌)

4、出示图二：冰激凌又怎么变呢？(原来啊，香喷喷的冰激凌放在那里，小白兔忍不住啊呜，在旁边咬了一口；另一边也啊呜咬了一口，结果，变成了一个小小的冰激凌了。但是，小小的冰激凌也不能漏奶油，它的门也都是关的牢牢的。)

5、出示图三：这次是怎么变的呢？(头上的奶油也尝一尝吧，但是只能吃一点哦。)

6、这个冰激凌我们翻过来看看，呀，圆圆的是胡萝卜的脑袋，尖尖的是胡萝卜的小脚，我们再给胡萝卜变个帽子吧。拿一张绿颜色的折纸，把它变成一个冰激凌做的帽子。

7、在帽子的尖尖脚上，涂上一点浆糊，戴在胡萝卜的圆脑袋上。哇，变成了一个帅帅的胡萝卜！小朋友们也来试试吧，看看帽子怎么戴最漂亮。

8、提供浆糊，幼儿进行粘贴。

三、讲评。

- 1、成功了的小朋友，请你的好朋友们尝尝你的胡萝卜吧。
- 2、剩下的胡萝卜，我们把它藏在冰箱里。黑板上展示，幼儿自由欣赏。
- 3、可以给你喜欢的胡萝卜拍张照片。