

大班动物王国教案反思(汇总8篇)

初三教案的编写应该体现教学过程的系统性、科学性和可操作性，以便教师能够更好地进行教学管理和评价。在教学过程中，良好的教案设计可以提高学生的学习积极性和主动性，以下是小编为大家整理的一些五年级教案范文，希望能给大家一些启示。

大班动物王国教案反思篇一

- 1、学习用各种种子制作动物造型，丰富幼儿想象、创造力。
- 2、培养同伴之间的合作能力。

收集5种豆豆、种子贴成的动物图片、牙签、硬板纸、胶水等

一、引入课题

- 1、出示几种常见的种子，（已经对种子有初步的了解）让幼儿加深印象。

师：小朋友看，这是什么？（红豆、绿豆、豌豆、黄豆、蚕豆……）

2、师出示范例。

- 1) 师：小朋友看，老师用种子宝宝变成了什么？（长颈鹿、青蛙、小鸡、小鸭等）
- 2) 幼儿仔细观察每个小动物都是用哪些种子制作而成的。

二、教师示范制作步骤

- 1、师示范制作，要求幼儿使用牙签时注意安全。

2、师：小朋友想用种子宝宝来变什么呢？（师利用动物图片启发幼儿想象）

三、幼儿制作。

教师指导并鼓励幼儿大胆而仔细制作，引导幼儿相互讨论、交流。

四、展示作品，教师讲评。

请幼儿谈谈自己是利用哪几种种子宝宝制作而成的。

大班动物王国教案反思篇二

1、学习按要求给动物进行分类并在相应的表格中画出动物。

2、会通过查阅资料的方式来学习。

3、会分工合作完成学习表。

4、能将所获知识经验与同伴及老师分享、交流。

5、感受活动所带来的乐趣。

关于动物的图书、卡片若干，光碟一盘、每个组一张学习表、一盒彩色笔。

1、通过谈话营造出轻松愉快的学习气氛，并引出主题动物。

组织幼儿在准备好的绿草坪上围着老师随意坐下，老师用亲切的语言跟幼儿聊天。

提问：(1)你们家里有没有养一些小动物啊?比如：小狗、小猫、小鸡、小鸭什么的?接下来让幼儿自由回答，老师给予鼓励。

2、通过观看碟片激发幼儿探索的兴趣。

老师同幼儿一起住址观看光碟。看完后向幼儿提出学习要求：给动物找朋友，把条件一致的放在一块儿。接着，向幼儿讲解学习表，学习表共有三种，具体如下：

食肉动物、食草动物、两条腿的动物、四条腿的动物、会飞的动物、水生动物。

告诉幼儿在完成表前自由分组。接着，动脑筋完成表格，但如果遇到困难也要学会通过查阅资料来解决问题。接着，老师介绍一下所准备的资料如查阅的方式。最后强调分工合作共同完成学习表。

5、经验提升：

增强幼儿保护动物、维护生态平衡的意识：

为了让幼儿了解更多的动物特征，我们应该在日常生活中鼓励幼儿收集更多的动物图片，讲述动物的神奇故事，并在美工角和科学角鼓励幼儿继续操作和探索，随时丰富主题内容。

大班动物王国教案反思篇三

1、尝试用绘画、折纸、泥塑、拼插、纸箱造型等多种艺术手法表现自己对恐龙的认识。

2、喜欢参加艺术创作活动，体验创作的快乐。

1、《小朋友的书.美工》

2、幼儿收集自己喜欢的恐龙图片；有关恐龙的折纸方法示意图及折纸材料；橡皮泥及辅助工具；雪花片等拼插材料；纸箱和报纸；彩笔、剪刀、糨糊等工具人手一份；幼儿自行收

集的制作恐龙的材料。

2、交流幼儿的创作愿望。

你想做一只什么龙？你想用什么材料制作？这只恐龙在干什么

3、幼儿自主选择材料，个体或合作进行艺术创作。

（1）可以使用《小朋友的书·美工》第20页“恐龙”的折纸，制作会活动的恐龙。也可以用教师另外提供的有关恐龙的折纸示意图，看图示自主探索，或和同伴讨论，学习折恐龙。

（2）还可以提供牙签、塑料刻刀等工具和小型废旧材料，用橡皮泥做恐龙造型，用辅助材料刻画细部，如牙齿、眼睛等。

（3）让有兴趣的幼儿利用各种插塑拼插不同造型的立体恐龙。

（4）也可以用提供的纸箱，报纸等材料，合作制作大型纸箱恐龙。

（教师观察幼儿自主创作，在幼儿需要的时候及时给予材料、技能上的支持）

4、展示作品与分享交流。

大班动物王国教案反思篇四

1. 在幼儿已有的跳跃练习的基础上，训练幼儿双脚夹物跳；

2. 训练幼儿传递与接物的能力；

3. 培养幼儿良好的团体合作精神。

1. 每队一个小体操球，共四个；

2. 每队一张椅子，共四个。

1. 教师带幼儿到操场集合，整理队伍；

4. 教师示范游戏；

5. 幼儿进行游戏，教师要加入游戏，为幼儿打气；

6. 教师布比赛结果，并表扬幼儿真能干；

7. 把幼儿带回教室。

大班动物王国教案反思篇五

1. 知道地球上有许多神奇的动物，初步了解常见的动物名称和生活环境。

2. 对动物有兴趣和探究的欲望，有喜爱动物的情感。

1. 幼儿事先收集有关动物的图片和书籍。

2. 幼儿平时已有关于动物的相关知识经验。

3. 动物挂图

1. 谈话导入，激起幼儿兴趣.

师：“你们喜欢动物吗？为什么？”

2. 幼儿分小组，幼儿互相介绍自己带来的图片和资料。（动物的名称、长得怎么样？它生活在什么地方？有什么有趣的现象？）

3. 请出介绍较好的组出来向大家介绍他们找到的小动物。

4. 讨论：神奇的动物王国。

(1) 幼儿介绍自己最喜欢的动物，并请幼儿根据生活环境进行分类介绍。

延伸活动：请幼儿画出1—2种自己喜欢的动物，着色后并剪下。

大班动物王国教案反思篇六

1. 通过观察与操作，了解动物的食物链现象，提高幼儿对探索活动的兴趣。

2. 初步感受自然界中动植物谁也离不开谁的关系，树立正确的生态观。

1. 多种动物的`头饰(人手一个)

2. 长条纸5张(背后贴上双面胶)

3. 多种动物图片若干

4. 律动音乐“进行曲”；

5. 游戏音乐“彩虹的微笑”

6. 场地布置：5条线

7. 课件：“动物移动”“生态平衡”

1. 律动导入——“狮王进行曲”表演

——朋友们，你们想和狮王一起来跳个舞吗？

(师幼共同随音乐表演)

2. 认识了解朋友

——欢迎各位来到王国，我先自我介绍一下，我是，我喜欢吃斑马。你来介绍一下自己吧?(请幼儿自由回答)

3. 课件操作(3种动植物)，初步了解食物链

——在我们王国也住着许多朋友，我们一起来认识一下他们吧!

出示课件(集体操作):

——你认识谁?他喜欢吃什么?

(根据幼儿回答将3个动植物连成食物链，共3条食物链)

——你发现，他们排队时有什么规律?(前面一个吃掉后面一个)

小结：这些动植物都是前面一个吃掉后面一个，像这种吃与被吃的关系叫做食物链。

4. 幼儿操作、探索(5种动植物)，进一步了解食物链

——还有许多朋友也来了，我们能不能也他们变成一条食物链呢?

(1) 操作要求:

——每组上来了7个动植物，请你从中挑出5个动植物排列在这张操作卡上面，组成一条食物链，请你从红旗的这段开始排列。

(2) 幼儿小组操作

一组幼儿操作完后将操作卡展示在黑板上

(3) 讲评幼儿操作结果(讲评3组)

——谁来介绍一下你们组是怎么排列的?(请幼儿将排列的动植物按照顺序念出来: …吃掉什么…., …..吃掉什么….)

若错误:

——哪里不对?为什么?应该怎么排列?请你来排一排。

5. 游戏, 巩固对食物链的了解

(1) 规则:

(2) 排好后:

若有错:

——你观察一下, 每组的食物链都排列正确吗?

——哪里错了?为什么?应该怎么排?

若全部正确:

——小朋友们真棒, 全部都排列正确了!

6. 经验提升: 了解生态不平衡对自然界的破坏

——朋友们, 国王最近有一件烦恼的事情, 小动物们都不喜欢狼, 于是我就把狼赶走了。可是狼走后, 森林里发生了一件可怕的事情。

欣赏课件后:

——狼走后，发生了什么可怕的事情？(羊越来越多，草被吃光了)

——草没有了会怎么样？(水土流失、环境破坏、吃草的动物饿死)

小结：大自然中动物和植物谁也离不开谁，我们要爱护动植物。

大班动物王国教案反思篇七

活动中让幼儿理解对称的含义，能正确地判断图形是否对称，能正确地摆、画出与图形对称的另一半，初步感受图形的对称性，能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。

- 1、理解对称的含义，能正确地判断图形是否对称。
- 2、能正确地摆、画出与图形对称的另一半，初步感受图形的对称性。
- 3、能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。

能正确动手摆、画出与图形对称的另一半。

白板课件、操作纸、剪刀、小篓子若干

一、故事“女巫与公主”。

(在这一环节中，通过故事情节调动幼儿的好奇心，幼儿对帮助公主表现出很高的积极性。)

二、游戏“闯关救公主”。

(一)第一关：寻找复原

师：请小朋友找出爱心的另外一半，把爱心复原。（出示三种不同的形状，让幼儿辨别）

师小结：像这种左右大小一样、形状一样，对折后能完全重叠的图形，叫对称图形。

（这一环节，孩子们初步理解了对称图形的含义。）

（二）第二关：对折辨认

1、出示月牙形、梯形、正方形，请幼儿折一折，找出对称图形和不对称图形。

2、集体交流：

（1）请幼儿上前示范折一折，并说出图形是对称的。

（2）教师小结：像这种上下大小一样、形状一样，对折后能够完全重叠的就是对称图形。

（此环节让幼儿通过动手做一做，在自己的探索操作中找出对称和不对称图形，并再次理解对称图形的含义，老师也再次地进行小结含义。）

（三）第三关：观察分类

师：请你把对称的送到笑脸框里，不对称的送到哭脸框里。

（此环节让幼儿把对称和不对称的图形分别拉到相应的框里，并通过对称轴进行检验，图形是否对称，孩子们争着上前试一试，分错了，其他幼儿积极愿意帮助他，并能够说出这样分的理由。）

（四）第四关：旋转操作

师：两个梯形，请你转一转、摆一摆，把右边的梯形跟左边的相对称。

师巩固总结：以对称轴为中心，左右大小一样、形状一样，能够重叠在一起的就是对称图形。

(此环节是最后一关，幼儿非常兴奋，公主就快要被救出来了。但是这关也是最难的一关，不仅要观察梯形的特征，还有观察梯形在对称轴的什么位置，一开始请了两名幼儿都没有摆对，在老师的再三提醒下，通过一次次的观察，终于摆到了正确的位置。)

三、感恩“公主送礼物”。

集体讨论并操作：如何折、画出对称的图形。

(此环节利用公主送礼物，让幼儿通过折和剪，感受对称的含义，体验对称的美。)

活动结束

1、幼儿自己动手折出和剪出完整的礼物。(此环节让幼儿通过折和画，巩固对称图形的知识点)

2、请几个小朋友分享自己的礼物和感受。

大班动物王国教案反思篇八

1. 理解对称的含义，能正确地判断图形是否对称。

2. 能正确地摆、画出与图形对称的另一半，初步感受图形的对称性。

3. 能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。

4. 发展目测力、判断力。

5. 喜欢数学活动，乐意参与各种操作游戏，培养思维的逆反性。

白板课件、操作纸、剪刀、小簍子若干。

一、故事导入

教师通过讲述故事创设情境激发幼儿活动兴趣。

二、拯救女王

通过创设闯关情境突破教学重难点。

1、通过第一、二、三关理解对称的含义，能正确判断图形是否对称。（重点）

第一关：找一找

教师通过出示一半的爱心，激发幼儿寻找它的另一半把爱心复原。

教师总结：像这种左右两边大小、形状一样的，对折后能完全重合的图形，我们叫它对称图形。这条直线就是它的对称轴。

第二关：折一折

通过动手折图形判断图形是否对称，鼓励幼儿探索发现同为对称图形，对称轴的数量不同。

教师总结：原来在对称图形中，有的像半圆形只有一条对称轴，有的像正方形有几条对称轴。

第三关：分一分

请幼儿把它们分一分，把对称的放在笑脸框里，不对称的放在哭脸框里。

2、通过第四、五关知道相对称的两个正方形到对称轴的距离相等。(难点)

第四关：摆一摆

请幼儿把□f方形摆一摆，让它们和左边的`图案相对称。

第五关：拼一拼

请幼儿6人一组合作拼一拼，在左边拼出一个小士兵和右边的小士兵相对称。

三、女王送礼物

出示女王图片，介绍女王的王国叫“对称王国”。

出示礼物图片，引导幼儿把礼物完整的变出来。

剪一剪

请幼儿带坐礼物回教室动手剪一剪。

大班幼儿的探索欲望越来越强，此活动中设计了闯关形式，极大地吸引了幼儿。通过活动，我进行了深刻的反思，收获颇多：

1. 环节清晰明了。

活动的整个环节很清晰，通过拯救女王而闯关明确了任务，设计了“找对称爱心——折对称图形——分一分对称物

品——摆出左右对称的图形”4个难关，每一个关口都有关于对称的学习与练习；在教学的具体环节上，让小朋友们动手参与也是非常突出的一个特点，折纸游戏有效地增加了每一个小朋友参与和成功的体验。

2. 电子白板与ppt相结合。

白板的种种功能为小朋友理解对称提供了有益的帮助，它完全取代了黑板，打破了教师在使用多媒体课件教学时只能坐在电脑前使用鼠标的限制，给教师更多的发挥空间，使教学更加生动，提高学习效率、改善学习效果，并且改变传统的教育方式，使孩子获得更多的知识和学习兴趣。