

语言游戏蛙和瓜教案(优秀19篇)

在编写高一教案时，教师要注意培养学生的主动学习能力和思维能力。以下是一些中班教案的精选范文，可以作为教师编写教案的参考依据。

语言游戏蛙和瓜教案篇一

中班幼儿对动物翅膀的典型特点和主要作用虽有初步感知，但对动物翅膀外形特点的异同、翅膀功能多样性缺乏深入了解。本活动遵循《指南》中提出的“幼儿的科学学习是在探究具体实物和解决实际问题中，尝试发现事物间的异同和联系的过程”的要求，将充分运用现代信息技术激发幼儿的学习和探究兴趣，丰富幼儿学习经验；通过观察、比较、分类游戏，引导幼儿逐步感知动物翅膀的外形特征，了解动物翅膀与其生活的紧密关系；借助开放性提问引发幼儿积极思考，主动探究。

翅膀是鸟类、部分昆虫、个别特殊哺乳动物的重要飞行器官。动物的翅膀具有对称的特征，其在数量、色彩、质地方面均有典型差异。翅膀不仅具有飞行的作用，也有自我保护和保持平衡的作用，对于翅膀退化的动物来说，翅膀的作用尤为重要，也为人们发明创造提供了启发。

认知目标：认识常见动物的翅膀，了解动物翅膀的外形特征及其本领。

能力目标：观察、比较几种动物翅膀的异同，能根据其特点进行分类并说明原因。

情感目标：感知人类根据动物翅膀本领的发明创造为人们生活带来的便捷。

活动重点为：认识常见动物的翅膀，了解动物翅膀的外形特

征及其本领。

活动难点为：观察、比较几种动物翅膀的异同，能根据其特点进行分类并说明原因。

为更好的实现活动目标，有效解决活动重难点，我将采用以下教学策略：

提问法：开放的提问能够引发幼儿的思考，活动中通过启发性提问、讨论式提问等，帮助幼儿理解翅膀对动物的作用。

游戏法：幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏和日常生活中进行的。活动中教师创设生活化的游戏情境，引导幼儿在分类游戏中观察、感知翅膀的外形特征，激发幼儿参与活动的积极性。

学法有：

观察法：观察是以视觉为主融其他感觉为一体的综合感知，包含着积极的思维活动。活动中幼儿通过观察图片、场景、实物等各类事物并互动交流自己的经验，了解翅膀的含义和作用。

实际操作法：幼儿是在直接感知、实际操作和亲身体验中获取经验的。活动中幼儿在多样的材料中实际操作、自主探索翅膀的特征，培养了幼儿动手动脑的能力。

本次活动共分为五个大环节。

第一环节：倾听故事，初步感知动物翅膀的特征。（此环节预计用时3分钟）

教师结合课件讲故事，提问：故事中有哪些小动物？它们的翅膀是什么样的？

小结：每一种动物都有自己独特的翅膀。

教师采用故事讲述法引导幼儿思考，初步感知动物翅膀的特征，激发幼儿参与活动的兴趣。

第二环节：观察图片，加深对翅膀外形特征的认识。（此环节预计用时3分钟）

教师出示思维导图对翅膀外形特征进行小结。

教师采用图片演示法，引导幼儿进行对比观察并归纳总结，进一步了解动物翅膀的特点。

第三环节：观看动物翅膀的视频、动态图片，了解翅膀的重要作用，感受翅膀与动物生存、人们生活的紧密联系。（此环节预计用时7分钟）

播放蜂鸟、瓢虫飞行视频，引导幼儿了解动物翅膀的飞行作用。

播放飞机发明视频，感知人们利用翅膀的发明创造。

播放企鹅捕食、鸵鸟奔跑、母鸡滑翔视频，了解退化翅膀对动物生活的作用。

提问：有翅膀的动物都能飞吗？为什么它们有翅膀却不能飞翔？退化的翅膀有什么作用？

小结：有的动物翅膀的飞翔功能退化了，但是它们的翅膀却发挥了新的作用。

教师采用多媒体教学法，使幼儿直观感受，通过启发式提问感受翅膀与生活的联系。

第四环节：开展分类游戏，加深对动物翅膀外形特点及作用

的理解。（此环节预计用时6分钟）

教师创设森林运动会情境，出示动物卡片，说明游戏要求，引发幼儿分类兴趣。

要求：将翅膀具有一样特点的小动物放在一起。

幼儿观察动物翅膀图片，进行分类游戏

幼儿分享分类结果，说明理由。

教师以幼儿为主体，采用直观教学法、游戏法，鼓励幼儿在观察、表达与操作中理解了翅膀的特点，基本解决了活动的难点。

第五环节：师幼围绕“假如我有翅膀”的话题自主交流，激发幼儿的美好想象。（此环节预计用时3分钟）

提问：如果你有翅膀，你想做什么？

教师给予充分空间，鼓励幼儿整合经验，大胆表达。

本活动以故事为引发，借助多媒体使幼儿直观感受动物翅膀的特点和作用，让幼儿对动物翅膀的认识有了更为科学和系统的提升，满足了幼儿的求知欲。教师将幼儿作为活动主体，体现了幼儿的深度思考，同时给予了幼儿充分的操作机会，为幼儿巩固对翅膀认识的经验奠定了基础，实现了活动目标。

一次活动的结束不代表探究的结束，活动后，我将在活动区投放更多动物翅膀的图片，引导幼儿发现探究动物翅膀更多的秘密。开展“假如我有一双翅膀”的想象创意活动，幼儿运用自己喜欢的方式自由表达、创作表现。

语言游戏蛙和瓜教案篇二

1. 初步感知与理解环境优美、建筑设施齐全、健康和谐有序的小区文化。
2. 通过经验介绍、观察分析、选择判断等方式，乐意与他人分享、交流自己的见解。
3. 增强自信心和表现力，进一步激发爱家乡的美好情感。

教学相关图片、统计表、宣传片、标记等。

一、谈话导入活动：夸夸家乡，激发学习兴趣。

师：朱老师家住在三茅，在长旺工作，对长旺这个地方还不是很熟悉。小朋友们都住在长旺吗？请大家向我介绍一下长旺，来夸夸长旺。

小结：长旺是一个美丽、卫生、现代化的乡村！

二、观察分析活动：情景比对，选择判断

师：前些天，我在微信朋友圈说了要买房的想法，热心的朋友向我推荐了两个小区，他们还帮我去实地考察了一下，有的把他们小区的情境画下，有的拍了些照片发过来，大家一起看看，帮我选一选。

1. 观察小区景观图，第一次选房【图1、2】

师：这是方方小区，这是圆圆小区。

(1) 提问：你更喜欢哪个小区？为什么？

(2) 举手投票，记录小结。

小结：大家的选择都有自己的道理，觉得这两个小区环境都很优美、设施齐全、现代化。

2. 实地考察，观察分析情景，第二次选房。

(1) 实地考察【播放音乐】

师：仔细看一看、说一说、想一想、比一比，然后再决定选择哪个小区，把你的姓名标记贴到记录表中。

(2) 明确任务要求：两个小区你都得去看一看、想一想，然后再比一比，最后决定选择哪个小区，你就把身上的标记贴到第二次选房记录表中，为喜欢的小区投上一票。音乐响起就出发，音乐一停就坐回椅子上。

(3) 胸贴投票。

(4) 表述选房理由，进行简单标识记录。

提问：你选择的是哪个小区？理由是什么？

小结：考察得真仔细，认真地做出了选择，方方小区的. 人们热情、懂礼貌，能够互相帮助，很有爱心，能够友好相处很幸福；圆圆小区的人们遵守规则有秩序，讲究卫生、爱运动懂得健康生活。

2. 综合考虑，个性需求，第三次选房。

师：大家选择了自己更喜欢的小区，朱老师热爱运动，注重健康生活。哪个小区更适合我？

小结：我们选择居住的地方，不仅要环境优美，设施全，人们能够文明友好、健康快乐、安全有序地生活也很重要！

三、拓展延伸活动：传递信息，宣传家乡

1. 设想爱护建设美好城市。
2. 观看家乡宣传片。
3. 为家乡代言，增进爱家乡的美好情感，体现交流和谐美好的景象。

语言游戏蛙和瓜教案篇三

1. 理解歌词内容，学唱歌曲。
2. 在听的过程中发现节奏，并跟着节奏表演。
3. 有主动演唱歌曲有愿望及行动，能大胆表现自己。

理解歌曲节奏、歌词，并能跟着音乐表演。

一、音乐游戏进场，

师：小朋友们，我们踩上滑板，准备出发啦。

师：你们踩滑板的姿势，踩滑板还有什么其他动作？

师：小朋友们，请找到你的椅子坐下来。

二、熟悉歌词及节奏

1. 找歌词

师：刚刚的滑板好玩吗？那首好听的音乐还可以配上歌词哦。找一找，歌词就藏在你们的旁边。

幼儿自己寻找，

哇，有的小朋友真亮，眼睛真亮，发现歌词已经藏在你们的

椅子底下了。

师：上面都有一些什么？

2. 听歌词

教师演唱，幼儿观察找到的歌词。

准——备——开——始——。一下、两下、一下两下、摩擦、摩擦、摩擦摩擦、想想、想想、哪里摩擦、滑板、地板、摩擦摩擦。

3. 填歌词

教师演唱，幼儿尝试将歌词整理。

师：我有唱到你们的歌词吗？

4. 检查歌词

师：这个顺序对吗？那我们试一试。

准——备——开——始——。一下两下、一下两下、摩擦摩擦、摩擦摩擦、想想想想、哪里摩擦、滑板、地板、摩擦摩擦。

5. 表演歌曲

看着图谱教师和幼儿变换不同的速度共同演唱歌曲。

师：加入动作、节奏完整的来一遍好吗？

师：我们能加快一点节奏吗？

师：我要挑战升级，再加快点哦。敢挑战吗？

三、跟音乐表演。

1. 师：哎哟，这个节奏都难不倒你们。我们能跟音乐来试一试吗？

音乐起。

2. 藏掉一张歌词，幼儿尝试演唱。

师：没有难度，嗯？我藏掉了一张，你现在还能完整的唱出来吗？

3. 藏掉三张，幼儿尝试演唱。

师：哎哟，这个也难不倒你们，我又拿走了两张，还能行吗？

4. 右边的全部藏掉。

师：我还能再藏吗？我们还剩下了4张，敢挑战吗？

5. 幼儿站起表演。

师：这个也难不倒你们！愿意站起来的小朋友就站起来试一试。

师：摆出了一个ending pose☑很帅耶！好，请坐下。

四、pk斗唱

1. 幼儿互相pk

规则：今天分为蓝队和黄队，蓝队唱左半边的四句歌词，黄队唱右边的四句歌词，如果你选择蓝队，就请你搬起自己的小椅子和你的同伴在蓝队的这一边排成一条队。如果你选择

黄队，就请你搬起自己的小椅子和你的同伴在黄队的这一边排成一条队。两队要面对面的坐好。

幼儿进行自主选择。

师：今天我们是pk斗唱。斗唱是斗什么呀？斗唱歌。那怎样才算唱得好呢？节奏、有表情、还有动作。

师：谁愿意来评价一下？有的人提出了不一样的想法，我们再来试一试，这一遍我们站起来、把你的动作做起来。

师：觉得两队唱的很赞的请给两队点赞

2. 师幼pk

师：你们敢跟我们今天来的老师pk一下吗？

师：给老师们掌声，也给孩子们掌声。给全场的大朋友、小朋友们点赞。

五、发现生活中的摩擦，编入歌曲里。

师：我们去外面找一找，还有哪里有摩擦吧。

语言游戏蛙和瓜教案篇四

- 1、通过实际操作让幼儿理解相邻数，掌握9以内的相邻数。
- 2、发展幼儿的比较能力和思维的灵活性。
- 3、培养幼儿的动手操作能力和交往合作能力。
- 4、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。

5、让幼儿学会初步的记录方法。

1、课件ppt2□操作卡3、操作教具

一、导入：

宝贝们。

今天我们一起分享的科学二是《相邻数》。

二、活动内容：

1、教师出示ppt

教师：这是数字宝宝。

教师：请告诉老师有那些数字宝宝？

幼儿：1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9。

教师：是的。

教师：请小朋友们仔细观察后面的数和前面的数比较，有什么规律？

教师：后面的数比前面的数多1，前面的数比后面的数少1。

教师：前面的数是1，后面的数是2，1比2少1。

教师：后面的数比前面的数多1。后面的数是5，前面的数是4，5比4多1。

教师总结：后面的数比前面的数多1，前面的数比后面的数少1。

2、教师播放ppt找4和5的相邻数，并建立相邻数概念：每个数字宝宝都有两个相邻的数字朋友，前面的数字朋友比它少1，后面的数字朋友比它多1，前后这两个数就是它的相邻数。

3、操作练习：教师示范，幼儿尝试。

教师将操作卡贴在白板上，操作2,3。教师发操作卡和操作教具。幼儿尝试。

今天我们的科学二一起分享了《相邻数》，每个数字宝宝都有两个相邻的数字朋友，前面的数字朋友比它少1，后面的数字朋友比它多1，前后这两个数就是它的相邻数。谢谢小朋友们的参与与分享。

这个活动自始至终让幼儿探索性发现问题，使幼儿一直处于活跃、积极的学习态度，通过游戏化教学，结合生活中的邻居关系，把相邻数的概念渗透在其中，尽量让抽象的数的逻辑概念在具体的教具操作中理解，帮助幼儿在游戏活动中快乐地学习、体验、理解，从而提高幼儿学习相邻数的兴趣。1、在本课的设计中，根据大班幼儿的接受能力，以及幼儿成长阶段，我们设计了本次课程，1-9的数字都认识，但对于相邻数不熟悉。教师希望幼儿不仅仅理解相邻数的概念，而且会应用。培养幼儿的动手操作能力和交往合作能力。因此，此活动来源于生活，又能服务于幼儿的学习，故适合大班幼儿教学。2、在活动中，我充分结合幼儿对动物的喜爱之情，以游戏和实际操作为主。创设了小动物相比较的情景。让小朋友同种动物“找邻居”，孩子们对找邻居非常感兴趣。一下子就为小动物找到了邻居。由于幼儿还没有形成相邻数的概念，所以这个部分以直观形象的引导方式来激发幼儿进行主动探索，让幼儿在轻松的在直观形象的将问题解决，为幼儿提供了主动探索的机会。在活动的过程中，以教具操作示范，幼儿尝试为主，实现从具体的物到抽象的数的转换。遵循了幼儿对科学学习由易到难、由简单到复杂的循序渐进的规律。其中，以学习2的相邻数为重点的学习过程，在这个过程中教师示范教具

操作，让幼儿理解邻居之间的关系，每个数都有两个邻居。并且在数字中我们把数字的邻居叫做相邻数。理解并能说出一个数和它的两个相邻数之间分别是多一和少一的关系。在整个过程中，幼儿处于主动探索的状态，以游戏的形式帮助幼儿掌握数的“邻居关系”。

语言游戏蛙和瓜教案篇五

1. 了解一些禽中之最。
2. 能胆和同伴交流自己的发现。
3. 在活动中，引导幼儿仔细观察发现现象，并能以实证研究科学现象。
4. 发展幼儿的观察力、想象力。

收集“鸟类”的材料。

一、认识禽类：

1. 鸟可以叫什么?(出示文字：“禽”)
2. 禽类可以分成哪几类?

归类：被人饲养的禽，叫什么禽?(家禽)食肉的、凶猛的禽，叫什么禽?(猛禽)叫声非常动听的禽，叫什么禽?(鸣禽)栖息在水边的禽，叫什么禽?(水禽)

3. 那么家禽、猛禽、鸣禽、水禽各有哪些?每种举例：家禽鸡、鸭、鹅.....

猛禽鹰、鹫.....

鸣禽黄莺、画眉鸟。水禽丹顶鹤、鱼鹰。特殊的鸟类不会飞的鸵鸟普通飞禽麻雀

老师小结。

二、了解禽中之最：

1. 鸟类中，最高的鸟是什么鸟？(鸵鸟高度2、5米左右)

2. 最小的鸟是什么鸟？(蜂鸟)

3. 最重的鸟是什么鸟？(鸵鸟比蜂鸟重78000倍)

4. 飞得最快的鸟是什么鸟？(雨燕)

5. 地面上跑得最快的是什么鸟？(鸵鸟)

6. 最长寿的. 是什么鸟？(鹦鹉)

7. 最短命的是什么鸟？(燕子)

三、分享交流自己收集的鸟类资料，并进行传阅。

新《纲要》科学领域提出：让幼儿对周围事物，现象感兴趣，有好奇心和求知欲。于是我设计了班科学活动《鸟的世界》，在这个活动中能激发幼儿探索欲望，使他们从小就善于观察和发现，让幼儿真正感受到科学并不遥远，科学就在身边。

语言游戏蛙和瓜教案篇六

1、在活动中让幼儿知道一年有十二个月，有大月小月之分，初步学习使用日历查找日期的方法。

2、鼓励幼儿大胆表述自己的发现，培养幼儿自主学习的能力。

1、大挂历一本、数字卡片（12、365、31、30、28）

2、幼儿人手一本日历

提问：今天老师给小朋友带来了一张什么？（大挂历）它是哪一年的？你是怎么知道的？

1、出示数字12，请小朋友猜一猜这个数字12与挂历有什么关系？（一年有12个月）与幼儿一起翻看，并数数。

2、出示数字365，幼儿认读，并猜猜这个数字是多少？它与挂历有什么关系？（一年有365天）

3、出示数字31，一起读一读，31与挂历有什么关系？（幼儿观察日历）（有的月是31天）哪几个月是31天呢？（一月、三月、五月、七月、八月、十月、十二月）

4、出示数字30，方法同上，一起发现哪几个月只有30号？

5、出示28，一起读一读，28与挂历有什么关系？二月是28天。

师：我们把有31天的月称为大月，30天的称为小月，二月最小叫平。你们有什么好办法来记住这些大月小月吗？（拳头）

四、欣赏故事，加深理解。

师：老师还把这些数字编到了故事里，我们一起来听一听。

师：请小朋友找找你们的日历上还有哪些秘密呢？

幼儿寻找，鼓励幼儿间能相互提问。（比如：星期，英语，节日、节气等）

老师根据幼儿的生活请幼儿学习查找日期，如六一节，九月一日等，并请幼儿介绍自己寻找日期的方法，比较哪一种方

法又快又好。

在活动区请幼儿学习制作一本自己的精美挂历。

在活动中受到了家长的大力支持，并积极地参与到活动中来，班上的干婧奶奶用“拳头”形象地来区分大月小月，调动了孩子们的积极性，孩子们在学中乐，玩中学，真正做到了“寓教于乐”。在寻找日历秘密的过程中，孩子们的发现远远超过了我的预期。有的孩子说：“老师，我发现了日历上的数字颜色。”“为什么不一样呢？”，我把这个球又抛给了孩子，有的孩子就说：“红色是休息天，我们可以不上课。”有的孩子说：“不对，有的红色不是休息天，是节日，你看！”还用自己发现的事实给你证明。还有个孩子说：“我要考考你们，哪几个月有30天？”，而很多的小朋友们走进了大月小月的误区，回答错误，而他则得意地宣布：“除了2月以外，所有的月都有30天的。”，让我们大家禁不住鼓掌喝彩。小小活动让幼儿接触到了身边的数学奥秘，激起了幼儿探索知识的热情。

年妈妈的孩子真多呀！他给孩子起了一个奇怪名字叫做“日”。年妈妈到底有多少个“日”娃娃？数呀数呀，一共有365个日娃娃。

这365个日娃娃住在一起吗？不不，那么多的日娃娃挤在一起怎么能行呢？于是，年妈妈就为它们盖起了12座漂亮的小房子，让所有的日娃娃分别住到这12座房子里，并且给这些房子起名：一月房，二月房，三月房……十二月房。

咦，这些房子怎么看起来有的大，有的小？而且还有一座顶小顶小的房子，这究竟是怎么回事啊？原来，一月、三月、五月、七月、八月、十月、十二月房子住的娃娃多一些，每座有31个日娃娃。四月、六月、九月、十一月房子里住的日娃娃少一点儿，每座有30个日娃娃。

那座顶小的二月房子里只住了28个日娃娃。

语言游戏蛙和瓜教案篇七

1. 知道菜场里有品种繁多的蔬菜和其他食品，是人们买菜和卖菜的地方。

2. 能大胆地参与买菜活动。

1. 初步了解一些蔬菜的名称。

2. 知道菜场里有许多菜。

1. 买菜的过程。

教学重点与难点：

重点：知道菜场里有品种繁多的蔬菜和其他食品，大胆地参与买菜。

难点：能够大胆的参与买菜活动。

教学方法与手段：

观察法、谈话法、讨论法、操作法等。。

一、开始部分(谈话导入)

1. 师：小朋友们，你们去过菜场吗?和谁一起去的?菜场里都有些什么?今天杨老师带你们一起也去参观一下菜场吧。

2. 要求：路上要一个跟一个，不随便乱跑，防止走散。到了菜场看看、买买的时候要保持安静，仔细观察人们买卖的方法。

1. 自由介绍一下菜场。

(一) 参观菜场

1. 观察菜场的大门、标牌。

2. 请幼儿有秩序的观察菜场里有些什么，是怎么摆放摊位的。重点观察蔬菜摊点，加深对蔬菜的认识。

(二) 熟悉常见的蔬菜和食物。

1. 引导幼儿了解常见的蔬菜和食物，重点观察常见蔬菜、水果、食品，了解他们的颜色、特点、营养等。

(三) 学习买菜。

1. 讨论买菜的过程。

师：菜场里都有谁？他们是怎样买菜的，会和卖菜的叔叔阿姨说些什么？又是怎么选择和购买的？让幼儿结合已有经验进行讨论。

2. 请部分幼儿进行实践。请部分幼儿大胆的去学习买菜，体验买菜的乐趣。 1. 仔细观察菜场的大门和标牌。

2. 观察摊位的摆放并说一说。

1. 了解一些常见的蔬菜、食物。

1. 说一说买菜的过程。

2. 去买菜。通过观察的方式，引导幼儿了解菜场的结构，并加深对蔬菜的认识。通过引导幼儿直接观察的方式，引导幼儿知道菜场里有品种繁多的蔬菜和其他食品。通过学习买菜的过程，帮助幼儿知道菜场是买菜、卖菜的地方。鼓励幼儿

大胆地参与买菜活动，体验买菜的乐趣。

三、结束部分(交流讨论)

有秩序的回班级，然后对这次活动进行交流讨论，说说自己的感受。说说自己的感受。在以上环节的基础上得以总结，激发幼儿与人交往，并感受买菜的乐趣。

语言游戏蛙和瓜教案篇八

- 1、通过活动，丰富幼儿关于红、黄、绿、蓝等颜色方面的经验。
- 2、引导幼儿学说“我给太阳妈妈找到了×颜色宝宝”。
- 3、学习有序、仔细的观察图片，理解图片，并用较清楚的语言描述图片内容。
- 4、帮助幼儿体验和理解故事内容，尝试讲清简单的事情。

场景布置——花园（花瓣中藏着相应颜色的’拟人化色彩宝宝），太阳妈妈穿的衣服一件（衣服有七种颜色的口袋）。

认识青色宝宝；学说完整句“我给太阳妈妈找到了×颜色宝宝”。

情景讲述——找颜色宝宝——联欢活动。

（一）情景讲述：

- 1、幼儿随音乐进入花园，教师扮演太阳妈妈从花园里慢慢出来，向幼儿介绍自己和七个颜色宝宝。
- 2、以“幼儿呼唤颜色宝宝的名字，发现有的颜色宝宝不见

了”的形式引出话题，激发幼儿找颜色宝宝的兴趣。

（二）找颜色宝宝：

- 1、幼儿分散在花园里找颜色宝宝，找到后相互交流，并学说“我给太阳妈妈找到了×颜色宝宝。”
- 2、幼儿将找到的颜色宝宝送回家（把颜色宝宝插入太阳妈妈身上相应颜色的口袋里。）
- 3、太阳妈妈和幼儿共同检查颜色宝宝是否找对了家。（重点向幼儿介绍青色宝宝）

（三）联欢活动：

幼儿与太阳妈妈一起随音乐唱歌跳舞。

语言游戏蛙和瓜教案篇九

中班幼儿对剪纸、贴纸活动比较感兴趣，碰巧我发现我班区域活动中熊猫奶奶的时装店一直没人光顾。因此我设计了本次活动，旨在通过对不同材料的剪贴，引发幼儿对装饰的兴趣和服装店的了解，同时也满足了幼儿粘贴的欲望，培养了幼儿的审美能力。

- 1、尝试运用不同的材料来装饰时装店的广告纸，并注意配色协调、鲜明。
- 2、通过对广告的设计和装饰，增进对服装店的认识，引发对装饰的兴趣。
- 3、胆的在集体面前表达自己的想法。

1、各色蜡光纸、皱纹纸、彩带等材料，剪刀、胶水、蜡笔等

工具。

2、各种商店的商品广告纸。

3、环境创设：“熊猫服装店”的场景布置。

一、在乐曲中教师带领幼儿进入活动室，一同逛“熊猫时装店”，了解时装店的商品。

(幼儿在乐曲声中进入时装店时显得很兴奋，有的摸摸裤子，有的摸摸衣服，有的指着衣服说哪件是她的，有的指着价格相互讨论着是多少钱。)

二、引疑激趣，引发幼儿做广告的愿望。

1、“熊猫阿姨遇到了一个问题，很多人都不知道她新开的时装店，所以没有人来买衣服，怎样让别人知道这里新开的时装店?”

(孩子们都急切地想熊猫阿姨想办法，陶若愚说可以打电话给顾客，阙仁说可以登报纸，胡佩佩说可以把店画在一张白纸上，再给别人看，还有的说可以拿个喇叭在店门口喊，文杰还提出了请模特来表演的方法，家你一言我一语的热闹极了。)

2、引发做广告的愿望

“你们愿意助熊猫阿姨的时装店制作广告吗?”

(持续上个环节的热情，幼儿已经蠢蠢欲动了。)

三、欣赏观察各种商店广告纸，了解广告纸的内容和特点。

1、“你们见过的广告纸是什么样的?”

出示各种广告纸，幼儿观察，教师根据幼儿回答总结广告纸的特点：广告纸上有商店的名称，商品的图片和价格，还有许多美丽的图案和字。

(广告纸上丰富的商品、鲜艳的图片、文字马上引起了幼儿的兴趣。幼儿都叫着“百润发”、“华联”等超市的名字，有的幼儿还问上面的文字写着什么，大家对各种商品的价格很感兴趣。大家争先恐后的说着自己的观察所得，就连平时不举手的幼儿也参与到其中来了。)

2、回忆熟悉熊猫阿姨时装店的商品，师幼共同讨论制作方法。

“熊猫阿姨时装店里卖的是什么商品？”

(幼儿把眼光转向了“熊猫时装店”，按着顺序把各种商汽称说了出来。)

“我们这么多人怎么做出一张广告纸来？”

(“我把各种衣服都贴在一张纸上。”周雨瑶说。孩子们一开始想到的是自己单做一张，后来由于想到太小了顾客们会看不到，所以大家决定把各自做的小广告纸粘在一张的上面，变成一张广告纸。)

小结：每人制作一件商品的广告，然后粘贴在一张纸上，变成一张的时装广告纸。

四、幼儿制作广告纸，教师指导。

“怎样让人一看就来买你的东西？”

(孩子们这时进入了讨论高潮，毛毛说她要画许许多多的画和蛋糕在裙子边；楼蕴哲也说要贴许多喜糖和饼干，来的人都有糖吃；陈子扬说他要画的汽球的灯笼。孩子们想出了各种不同

的促销方法，提出来的价格也是各不相同。)

“你想对顾客说什么话?”

(幼儿有的是很正规的说着：“欢迎光临!”，还有的是学着街上的小非喊着：“快来买哦，这里便宜。”孩子们边学边笑，气氛热烈而融洽。)

小结：先剪好要卖的商品，然后用彩笔彩条等装饰画面，画面要一些，最后给商品贴上价格。

幼儿根据商品自选材料装饰画面，教师助幼儿写上店名和广告语等。

(孩子们开始动手制作，幼儿选择的多是色彩亮丽的彩带，孩子们也不忘以前的做花方法，做了许多的纸花贴在衣裤的旁边，还有的在服装边上贴了一些电器的图片，说是买了衣服可以送的。)

- 1、师幼在空地上张贴广告纸。
- 2、“熊猫时装店”门口举办“模特时装秀”招揽客人。
- 3、游戏中为点心店做广告。

语言游戏蛙和瓜教案篇十

- 1、能正确区分红、黄、绿三种颜色，并能按物体的颜色进行匹配。
- 2、愿意参加集体游戏，体验大家一起玩的快乐。

- 1、幻灯片—水果

2、红苹果、黄香蕉、绿梨子若干，红、黄、绿三辆小货车。

一、参观果园

1、播放幻灯片：水果

2、幼儿学说：苹果是红色的；香蕉是黄色的；梨子是绿色的。

二、运输水果

1、学习根据水果颜色的不同进行匹配。

（幼儿自由讲述）

2、根据颜色进行分类。

教师：我这里也有许多水果，让我们一起来看一看谁的水果和我是一样的。

（1）我是红色的苹果，谁手里的水果是和我一样的，让我们碰一碰。

（2）我是黄色的香蕉，谁手里的水果是和我一样的，让我们抱一抱。

（3）我是绿色的梨子，谁手里的水果是和我一样的，让我们跳一跳。

3、根据颜色进行匹配。

（1）教师：嘀嘀一小汽车开来了，小汽车知道我们小朋友摘了许多水果要送给远方的客人，特地来帮我们运水果的。

（2）教师：请小朋友把红色的苹果装进红色小货车里，把黄色的香蕉装进黄色小货车里，把绿色的梨子装进绿色小货车

里。

(3) 小结：嘀嘀一小汽车开走了。小朋友真能干！小朋友做了好多的事情，好开心啊！

三、分享水果，感受帮助别人也是一件很快乐的事。

教师：现在我们拿着这些水果和你的好朋友一起品尝吧！

语言游戏蛙和瓜教案篇十一

1、知道鸡会生蛋，蛋能孵出小鸡，初步感知蛋和鸡的外形特征

2、愿意和同伴一起看看说说，体验成长的快乐和精彩

鸡蛋人手一个、母鸡妈妈的'头饰、小鸡玩具人手一个、课件

(一) 激趣引疑

1、猜猜，鸡妈妈的宝宝长什么样？

(二) 认识蛋宝宝

1、抱抱蛋宝宝

重要提问：看看蛋宝宝长得什么样

比比蛋宝宝都长得一模一样吗，他们有什么不一样的地方？

说一句悄悄话，告诉蛋宝宝你很喜欢它

2、听听蛋宝宝的故事

重要提问：你听到了些什么？

蛋宝宝是怎么变成小鸡的呢？

3、亲亲鸡宝宝

重要提问：看看小鸡长得什么样

猜猜，鸡妈妈看到小鸡出壳了，它会对小鸡说什么呢？

好好照顾你的小鸡，让它生活的很幸福，好吗？

语言游戏蛙和瓜教案篇十二

1. 幼儿听故事，了解小雨点的形成。

2. 了解水在一定条件下形成的三种形态。

经验准备：对水蒸气、下雨、下雪、结冰的自然现象有一定的了解。

物质准备：故事视频《小雨点的旅行》。白纸、水彩笔人手一份。

电水壶，冰块。

一、活动导入

师：天空有时候会下起雨，你们知道小雨点是从哪里来的呢？

二、理解故事内容，了解雨的形成及其变化。

1. 欣赏“故事开头……不知我会落在哪里呢？”

关键提问（1）小雨点的家在哪？它想去哪里看看？

小结：小雨点住在天上的白云房子里，有一天它想去地面上

看看。

关键提问（2）是谁帮助他的？小雨点身上有什么感觉？

小结：寒风大哥帮助了他。小雨点感觉浑身一凉，感觉身体被什么东西托着，离开了云房子。

2. 继续欣赏故事视频。

关键提问（1）小雨点落到了哪里？遇到了谁？

小结：小雨点落到了宽宽的大河里，它遇到了浪花表哥。

关键提问（2）小雨点还遇到了哪些人？发生了什么事情？它们住在哪里？

小结：小雨点遇到了住在山顶上的雪花姐姐，小雨点还遇到了从空中落下来的冰雹弟弟。

关键提问（3）冰和雪是怎么形成的呢？

探索游戏一：冰变成水

小结：原来，你们发现冰遇热会化成水，水遇冷时会变成冰和雪。

3. 欣赏“这天小雨点眯起眼睛……结尾”

关键提问（1）最后小雨点是怎么回到自己的云房子里的？

（小组讨论）是风带它回去的？还是太阳公公带它回到云房子里的？）

关键提问（2）水蒸气从哪里来的呢？

探索游戏二：水蒸气的形成

游戏材料：烧开的水壶，盘子

看一看：水壶口往外冒热气时，壶口的盘子上有什么变化？蒸气凝成小水珠，小手摸一摸蒸气，有什么变化？把你的发现和同伴一起分享-----我的手变湿了。

小结：原来水遇热就变成气体了。

4. 完整欣赏故事：

（1）听完故事，和同伴说一说雨是怎么形成的？小结：水被太阳晒得热得受不了了，就变成了水蒸气，飘到天空去，在天空中遇见风，水蒸气被风吹着变冷了，就变成小水珠从空中落下来了！这样就形成了雨！

（2）让我们一起来把雨的形成画下来！加深幼儿对水的循环过程的理解。

三、活动延伸：继续探索自然界其他现象。

你们知道雾和云是怎么形成的吗？回去后可以翻一翻图书，或者看一看电视，和爸爸妈妈一起聊一聊，再到班上和小朋友一起分享。

语言游戏蛙和瓜教案篇十三

1、引导幼儿在西瓜皮上联想出多种物体，并通过添画表现其主要特征，激发想象力、

2、能主动参与创编活动，用连贯的语言大胆地表达自己的想法，发展语言，丰富联想。

3、在活动中充分体验创作的快乐，培养幼儿间的合作精神。

1、实物：半个西瓜皮；半个西瓜皮的`图片人手一张。

2、小动物卡片、画有几个西瓜皮的背景图、泡沫板、实物投影仪

一、引导幼儿对西瓜皮进行初步想象。

师：今天老师带来了什么？（半个西瓜皮）

这半个西瓜皮看上去像什么？（小船、小床、碗……）

那西瓜皮口朝下看上去又像什么？（小伞、屋顶、台灯……）

二、对西瓜皮想象并添画，尝试用句子进行描述

师：西瓜皮会变魔术，瞧！它变出了什么？（秋千），谁会在上面玩呀？（小猴子、小松鼠……）

听，老师把这幅图编成了两句话：西瓜皮，变秋千，松鼠荡来荡去真有趣！

幼儿自由想象添画并讲述。（提醒幼儿相互讲述）

请个别幼儿讲述

幼a□西瓜皮，变帽子，小兔戴在头顶上遮太阳。

幼b□西瓜皮，变雨伞，下雨小猫用它来撑伞。

幼c□西瓜皮，变木桶，小狗用它来舀水。

幼d□西瓜皮，变篮子，小羊用它装青草。

……

请幼儿把作品展示在泡沫板上，大家一起欣赏。

三、引导幼儿再次对西瓜皮展开想象，小组合作创编《有趣的西瓜皮》的故事

老师出示背景图，示范编故事：

有一群小动物到草地上玩，发现地上扔了许多西瓜皮。小动物们想：西瓜皮扔了多可惜呀！小猫捡了个西瓜皮说：“让我来做个翘翘板吧！”

它到树林里找来一块木板，放在西瓜皮上，做成了一个翘翘板。小猫和小狗一起玩，翘呀翘，玩得真开心！

请你们也来编个故事吧！一组上的小朋友你先编，再我编，再他编，大家一起接龙编个动听的《有趣的西瓜皮》故事吧！

幼儿分组创编故事

每组提供一幅画有几个西瓜皮的背景图、若干小动物（提醒幼儿选好小动物，再讲述）

请个别小组讲述

鼓励小组间相互讲述。

语言游戏蛙和瓜教案篇十四

一、帮助幼儿学习观察画面上人物形象以及白天与黑夜的背景变化，理解画面所包含的内容。

二、帮助幼儿知道一幅画可以用一段话说出它的意思。

大图书一本

你们瞧，今天我有一本大图书，想看吗？

看看这本书的名字叫什么？（《黑夜》）

猜一猜可能讲些什么事？（幼儿自由讨论）

问：你看到些什么？

1. 图片上有谁？这是什么时候？它在干什么？它是怎么睡的？
2. 这幅图片讲什么？它睡着了吗？这么晚了，它为什么还不睡，你是从哪里看出来的？（幼儿扮演小狗）
3. 再来看看，还有谁也睡觉了？它是怎么睡的？
4. 快看，这是谁呀？他睡在哪儿？
5. 到了夜里，还有谁也睡觉了？小妹妹是怎么哄娃娃睡觉的？（幼儿集体表演，并请个别幼儿示范）

注：□□每幅图片教师用二三句话小结。

（2）让幼儿知道老师刚才讲的就是这一幅图片，一幅图片可以用一段话表示。

活动二

一、引导幼儿有顺序地翻看图书，激发幼儿阅读图书的兴趣。

二、帮助幼儿用简单的话讲述单幅画面内容。

幼儿人手一本小图书

瞧，这是本什么书了里面有个故事叫《黑夜》，想看吗？

要求：幼儿讲完一页翻一页，一页页翻看图书。

问：故事讲了些什么？

1. 故事讲了哪几个小动物？（鸟、狗、兔）

谁愿意讲讲小鸟在夜里的事？

问：刚才他讲的是哪张图片？他的本领真大，会用一段话来说一幅画，你们会吗？

2. 请幼儿讲述小狗、小兔的故事。

3. 故事还讲了谁的事？（爷爷、小妹妹）

（请一幼儿讲爷爷的一段故事，其余幼儿看小图书）

问：刚才的一段话，讲的是哪幅图片？

4. 小妹妹呢，她边睡边怎么哄娃娃的？（幼儿表演）

幼儿边听录音故事，边翻看小图书，在听录音的过程中，选择一幅图片问：“现在讲到哪儿？”以检验幼儿是否一页页翻看图书，看完一页讲一页。

天黑了，月亮婆婆出来了，星宝宝也出来了，小鸟站在树枝上睡着了。小狗可不能睡，它打了个哈欠说：“我要好好地看家，千万不能睡着了。”小兔趴在漂亮的地毯上，渐渐地睡着了。老爷爷干了一天的活，在凉床上睡着了。小妹妹也睡了，边睡边拍着娃娃唱着摇篮曲：“摇啊摇，小宝宝快睡觉。”

语言游戏蛙和瓜教案篇十五

为了推动我镇幼儿教育教学改革和教学水平的提高，调动全镇广大教师开展教育研究和教学改革的积极性，有效提高社区幼儿园的师资水平，建立骨干教师支持社区教育的长效机制，总结交流幼儿教育教学经验，提高教师驾驭教材的能力，有效的促进教师专业化成长，提高我镇保教质量，我镇将在11月份在中心园开展共享优质资源 辐射带动提升暨“人人一堂优质课，比拼教学基本功”活动。现将具体事项通知如下：

（一）把科学育儿理念、思想、方法带下去，通过优质课、问题探讨、互动点评等方式，引导、帮助一线教师从实践中学习，在反思中进步，不断提高课堂教学水平。

（二）把平日的教育教学经验带下去，由园长结合实际工作面向社区幼儿园教师做经验介绍，使指导更具有可操作性。

（三）以优质课活动为载体，把先进的教育思想、教育理念辐射到社区幼儿园，逐步形成优质培训资源，促进教育均衡发展，从而提高我园的办园水平。

（四）充分发挥我园骨干教师的示范、引领作用，推进骨干教师的再发展作用。

1、参加对象：中心园六节活动课，各社区园两节活动课。

2、参评课的内容：山东省编教材。本次优质课评选的内容提倡参评教师根据“主题目标”要求自主设计活动，或修改、完善教材的活动设计，但不能脱离活动主题。

另行通知 四、参与人员：

各社区园园长及社区园骨干教师。

中心园保证每班出一名老师安排听课。 五、注意事项

1、授课时间：大班25—30分钟；中班20—25分钟；小班15—20分钟。

2、使用幼儿人数：15人

3、讲课地点：各班教室或多功能活动厅 六、对执教人员的要求：

1. 有教案、准备要充分（有教具、有操作材料）。

2. 目标要明确。

3. 过程要简单清晰。

4. 语言要精练。

5. 课后有说课、反思。（在进行评课时进行） 七、评委安排：

各园园长、保教主任及中心园教师代表。

备注：每天上午或下午活动完成后进行教师说课、评课活动。

语言游戏蛙和瓜教案篇十六

1、能区分物体的大和小，懂得大小是通过比较来认识的。

2、激发幼儿探索的主动性、积极性，培养幼儿的探索兴趣。

3、寻找发现生活中大小不同的物品。

重点：能区分物体的大和小。

难点：幼儿能用“大”和“小”来表述。

音乐《大巨人和小矮人》；视频；大小不同的两个盆；大小不同的苹果、汽车、丝瓜、纸盒、球等。

经验准备：幼儿已有一定的认知能力与语言表达能力。

一、律动导入

教师：“大巨人有多大，小矮人有多小呢？让我们用身体来表现他们的大小吧。”播放音乐《大巨人和小矮人》引导幼儿在情境中感知大和小。

二、感知物品的大与小1、幼儿观看视频，教师引导幼儿初步感知图中的大和小。

2、教师逐一出示实物，如：苹果、球等物品，请幼儿比较教师出示的物品并鼓励幼儿说一说该物品的大和小。

3、小结：进行物品对比时要两个以上的物品进行对比，不能一个物品来比较，分大小。三、游戏：“大”、“小”宝宝找家。

小朋友们今天的表现都很棒，我们一起来玩个游戏吧。游戏规则：幼儿选择两个物品进行比较，分出大和小后把它们送回相应的大家和小家。

四、延伸：户外游戏《吹泡泡》组织幼儿户外进行《吹泡泡》

为孩子创设情景化、游戏化的教学环境，这是个从基础入手形成大小相对概念的教学活动，重点是让幼儿在感知大小后，掌握大和小概念。在教学上打破了过去数学课的传统模式，根据小班幼儿年龄的特点，寓数学教育于游戏之中。

了发展性原则，循序渐进，步步深入。从观察、实践、感知等方法入手，开展了一系列的与大小有关的活动，并取得良

好的效果。调动幼儿已有的对生活环境的了解和生活经验、情感体验，积极参与到活动中。

在整个活动中还存在一些问题，如幼儿在语言表达方面有所欠缺，使活动时间有所延长，同时有部分幼儿没有机会来表现自己。总的效果还是非常好的，幼儿的积极性非常高，能达到预期的效果，对知识理解还是非常准确地。

语言游戏蛙和瓜教案篇十七

1、让幼儿通过观察初步了解手指的名称及用途。2、发展幼儿的观察比较能力。

录有《我有一双小小手》的磁带、录音机；手的挂图一张。

十个好朋友，你有我也有。

五个在左，五个在右。

只会干活，不会开口。

2、认识并学说手指名。

（1）师：“（伸出双手）小朋友你们也和老师一样都有一双手。它们是好朋友，非常友好，互相帮助，还帮我们做了许多好事。（做神秘状）小朋友，手指在说话呢，让老师听一听它们在说什么（做倾听状）。噢！它们在说，小朋友都有好听的名字，可是我们没有名字。小朋友我们一起来给手指起个名字好吗？”

（2）师：“（伸出大拇指）小朋友，你们看它是家里最大的，我们就叫它大拇指吧！”（幼儿学说“大拇指”）

“（伸出食指）它在大拇指的旁边，在点数和拿食物的时候

经常用到它，就叫它食指好不好？”

“（伸出中指）它在中间，又是个子最高的，就叫它中指吧！”

“（伸出小指）它最小，就叫它小指！”

“（伸出无名指）我们给它起个什么名字呢？咱们一起动动脑筋（做思考状）可名字都让它们几个占去了，没有名字了。哎，小朋友，没有就是无，那么我们就叫它无名指吧！”

（3）教幼儿学读儿歌《手指歌》，并表演相应的动作。

3、做“玩手指”游戏。

（1）教师伸出手指或出示图片，请全体幼儿或个别幼儿说出它的名字。

（2）引导幼儿按教师指令，让某个手指“弯下去”或“站起来”，练习手指的灵活性。

4、启发幼儿联想手还有什么用？用“我们的手做什么？”说一句话。

1、在一日活动中，让幼儿反复练习伸手指，说指名。

2、开展“我的小手真能干”活动，鼓励幼儿学着手做自己能做的事。

语言游戏蛙和瓜教案篇十八

1、理解小恐龙“吃与不吃”的矛盾心理，体验朋友相伴的重要。

2、乐于倾听、观察和思辨，愿意帮助小恐龙制作蛋糕，忘记烦恼。

活动准备：磁铁黑板，小恐龙和老鼠的图卡、记录表、计时器□ppt□白纸。

1、猜猜小恐龙发生了什么事情？

2、你愿意和一个要吃朋友却孤独的人做朋友吗？（对幼儿的表述进行现场记录）

小结：小恐龙它一个朋友也没有，因为每次小恐龙饿得时候就会把朋友吞下去，他非常的难过。

1、如果你是莫罗，你会说些什么呢？

2、做蛋糕需要哪些材料呢？

游戏一规则：听谜语说出材料

游戏二规则：在橱柜的九宫格里找出工具相应的位置并表述出来

3、做蛋糕

小结：一个人做事有点难，有了朋友的帮忙就简单。

1、现在你愿意和小恐龙做朋友吗？

2你们有什么办法让小恐龙忍住不吃朋友呢？（表征）

3你最喜欢故事里的谁？

小结：小恐龙有了莫罗觉得很幸福，最后他俩成为了永远的好朋友。

语言游戏蛙和瓜教案篇十九

- 1、愿意和大家一齐玩玩具，体验与同伴玩玩具的欢乐和情趣。
- 2、初步学会与同伴交流玩的方法。

1、图片：一齐玩玩具

2、好玩的'玩具

一、出示新玩具，导入活动。

- 1、让幼儿明白玩具大家玩，不独占、不争夺。
- 2、引导幼儿讨论，大家一齐玩玩具带来的愉快。

二、鼓励幼儿探索一齐玩的方法。

1、启发幼儿想办法：一种玩具大家都想玩，又要玩得高兴，能够怎样玩？

(1) 轮流玩：你先玩，他再玩，我后玩

(2) 交换玩

(3) 进一步感受轮流玩，能让大家都欢乐的情绪体验。

2、教师：好玩的玩具大家都爱玩，你玩玩、我玩玩，不争也不抢，大家都开心。

三、引导幼儿观察图片

1、和朋友一齐玩玩具

大家说说，画面上的小朋友是怎样玩玩具的？

2、争抢玩具的孩子

画面上的两个小朋友争抢玩具，这样做对吗？

你喜欢谁？为什么？

四、幼儿玩玩具

鼓励幼儿进取常识轮流玩、交换玩的方法，体会一个人玩和大家玩的不一样感受。