

2023年游戏大风车教案 大班游戏教学活动方案与反思小手变变变(模板7篇)

作为一名教职工，就不得不需要编写教案，编写教案有利于我们科学、合理地支配课堂时间。优秀的教案都具备一些什么特点呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来了解一下吧。

游戏大风车教案篇一

《小手变变变》这节课我通过让小朋友把自己的手掌轮廓描绘下来，然后引导他们充分发挥想象，进行添画创作出一幅幅富有创意的作品来。教师在课堂中至始至终起着引导的作用，充分发挥幼儿的主体性，尊重幼儿的个性，培养幼儿对‘生活美、环境美的’审美意识。

这节课结束后，我觉得从主题引入到延伸活动，每个环节都比较清晰、顺利。课堂气氛比较活跃，幼儿对学习内容很感兴趣，为此我感到的是欣慰。我认为这节课有一些新意，也比较完整，课后我结合《纲要》反思了整个教学活动，进行了思考，觉得有很多值得深思的地方。

主题引入：兴趣是学习的基本动力之一

首先我以一个手指游戏《小手变变变》作为引入，通过愉悦宽松的氛围自然的引出“小手”，然后通过变魔术引导他们对“手”进行充分的想象，激发了幼儿进一步学习的兴趣。

反思：

在主题引出后，通过变魔术提供一些范例供幼儿欣赏。这样可以更好的拓展他们的想象力。

学习过程：通过看看、画画、做做，主动掌握技能、方法。

在教幼儿描绘手型的方法时，不是直接教给他们，而是请幼儿自己通过观察说一说方法，然后老师再小结，最后进行想象装饰。在此环节中，我通过让幼儿亲自尝试、比较、发现问题，获得触觉和视觉的感受，从而自然掌握手掌添画的技能。

反思：

在传授描绘手型方法时，是否能够先完全交给幼儿？让他们先体会、自由的尝试，然后再将问题提出来，交流讨论，这样会更突出教学的主体性。

师生评价：体现对维性和多级性的评价标准

评价的过程我分为两个个部分：幼儿自评和教师评价。幼儿在自评中总结了学习经验，通过教师的评价，明白了手掌添画要从构思、添画、涂色的效果等方面来看的，而不能只是从一个方面了解，对其在美术学习能力、学习态度、情感和价值观等方面的发展予以评价，突出了评价的整体性和综合性。

反思：

美术活动时最尊重孩子个性的课程之一，在教学中，是否让幼儿多提点问题？多谈谈对创作过程的感受？鼓励幼儿根据自己的特点表现出个性。

我国教育家陶行知指出“处处是创造天地，天天是创造之时，人人是创造之人”。儿童的创造力是与生俱来的，每一个儿童都具有创造力。儿童版画作品往往大胆、自信，没有丝毫矫揉造作和顾虑，所做之物无拘无束，真可谓“稚拙中见生动，平淡中见乐趣。”

游戏大风车教案篇二

设计背景：冬天到了，小朋友都戴上了各种各样漂亮的手套，小手变美了。

活动目标：根据手形的变化联想各种事物，并尝试。用自己的小手变成各种生动的图案，发动幼儿想象力和创造力，鼓励幼儿大胆想象和尝试。

教学重点、难点：重点：培养亲自动手；

难点：伸出手去，想象变成各种图形。

活动准备：手电筒

活动过程：欣赏：

1、教师把窗帘拉上，请一名幼儿打开手电筒照到墙上，老师伸手做手影游戏，引导幼儿欣赏。例如：狗、孔雀等。

2、引导学生伸出自己的手到窗帘处变出自己想变的事物。

引导：老师边夸奖边拿出自己画的范画（头朝不同方向的鸟）让学生欣赏后贴在小黑板上。师：这些画的轮廓像什么？生：小鸟。师：小朋友真厉害发现了秘密，让老师来教你们用小手变“小鸟”吧。

讲解示范：

1、老师伸出手指着大拇指说：“把大姆指当小鸟的头”，并在轮廓里画上眼睛和尖尖的。指着其余四个指头说：“这当小鸟的‘身子’”，边说边用粉笔在黑板上描下来。

2、再涂上颜色。

动手创作：指导幼儿摆好要画的手形，用笔从最外边的手指开始，仔细沿着手指的形状走，一直画到最后一个手指（着重找出姆指），师：拇指上画鸟的什么？生：头。并指导幼儿添画进行装饰。

作品展览：让幼儿把自己的画展示给大家看。师进行评价。

教学反思

1、活动过程的反思：

（1）大部分幼儿都能动手画，很感兴趣，刚画时四个小指头个别的合并画了，个别的在画好轮廓后把眼睛、嘴错画在小指上了。

（2）教师在讲小鸟的头时，还要强调以不同的方向进行变换，让学生看出各种姿态的小鸟。

（3）教师在要求画不同方向飞来的小鸟时，幼儿有一定的难度，教师用手在黑板上摆放不同方向飞来的小鸟，幼儿很快就接受了。

2、活动效果的评价：引入还是很好的，师在讲画鸟头朝不同方向时不够灵活。

3、我重新上这课时，会在范画上精心设计，引导上多下功夫，让学生自己去体会鸟不同姿态的美。

游戏大风车教案篇三

活动目标：

1、发挥幼儿的想象和创造能自己或与同伴合作用绳子表现出各种物体形象。

- 2、让幼儿在游戏活动中体验自由表现和创造的快乐。
- 3、培养幼儿与同伴相互合作、协调的能力。
- 4、初步了解健康的小常识。
- 5、培养幼儿敏锐的观察能力。

活动准备：

彩绳、音乐磁带

活动过程：

幼儿拍手按顺序进教室音乐手指律动

教师出示教具

师：今天老师给小朋友们带来了一个很漂亮的箱子，它的名字叫魔术箱

老师和小朋友一起变成魔术师我们一起变魔术好不好？

在变魔术之前老师先教小朋友们念咒语：魔法魔法变变变

小朋友们看看魔术箱给我们变出了什么来(小白兔)我们再变一变好不好看看这次魔术箱能给我们变出什么(糖果)你们喜欢么?我们念咒语魔法魔法变变变(长绳子)。漂亮吗?老师请以个小魔术师拿一下在玩魔术箱的游戏变出短绳子请小朋友上台拿在手上。

教师展示自己做好的绳子变成的图案如(大树、苹果)那老师没个小朋友送条魔法绳，小朋友自己用魔法绳变出自己喜欢的`东西好不好，幼儿自己动手操作。

师：谁能说一说，你用绳子变出来的是什么？

师：你们可真聪明！

师：坐了这么长时间，我们一起玩个游戏。拿着我们的绳子到中间来，拉成个圆圈，

师：现在我们来玩绳子变变变的游戏小朋友们你们想玩吗把绳子变成什么。绳子绳子变变变变成(大泡泡、太阳、大海、苹果、西瓜等)让幼儿想象。

师：今天我们小朋友都动脑筋，想办法。用绳子变出了很多的图案，我们下课接着玩好么？

活动反思：

幼儿通过动手操作，充分发挥自己的想象和创造能力，自己或与同伴合作用绳子表现出各种物体，并让幼儿在游戏活动中体验自由表现和创造的快乐。让幼儿在玩中学习、让幼儿在学中玩。

游戏大风车教案篇四

作为一名人民教师，通常会被要求编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。教案要怎么写呢？以下是小编为大家收集的幼儿园大班游戏活动教案《棒拼图形》含反思，欢迎大家分享。

- 1、培养幼儿的创造力、想象力和专心、细心的好习惯。
- 2、尝试通过动作和色彩来感知美、创造美。
- 3、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

4、让幼儿能在集体面前大胆表演、表现自己。

各种颜色、长短不同的游戏棒若干根。

1、利用游戏棒拼图形。如让幼儿在一定时间里，用游戏棒分别拼搭出三角形、正方形、长方形、想象中的栏杆、滑梯、秋千架、房子、飞机、机器人等。每次可拼一个，或几个，最后以拼得对、拼得快为胜。

2、两人一组，每人有10根游戏棒，先用猜拳来确定玩的次序(先a后b)□a先将20根游戏棒握在手中，然后将棒垂直立于桌面，双手松开。用单手去取桌上的游戏棒。在取棒过程中，每次取一根，不能碰到其他棒，否则，让b进行。游戏以取棒多者为胜。

平面图形的拼组是在上学期“认识物体和图形”的基础上教学的，通过一些操作活动，让学生初步体会长方形、正方形、三角形、圆的一些特征，并感知平面图形和立体图形间以及平面图形与立体图形间的一些关系。在教学中以活动为主，让学生亲身体验、合作交流，让学生在参与中体验和感悟。

针对一年级学生的心理特点，在课的导入时，我选择了学生很感兴趣的.风车入手，激发学生学习的兴趣，我的本意是让学生在动手折风车活动中，体会长方形、正方形边的特征，从而了解到：长方形的对边相等，正方形的四条边相等。但是由于低年级学生只注意折风车，而忽略了老师让他们通过折找长方形和正方形的边的特征。但在整节课的开头正是由于我导入设计的不够好，导致了在折风车时大多数同学只管自己做，根本没有听老师提出的问题，只有一部分学生体会出长方形、正方形边的特征。如果在这个时候，我适当的加以引导，可能学生能很快的被引导过来。一节课上下来，我感觉自己没有很好的处理好知识和学生兴趣的关系，没有让学生在玩的过程中真正地学到知识，做到学有所进步。还有就是感觉一年级的学生还有待于课堂常规的有效规范，怎样

有效的规范，这将是我在近段时间内要好好思考和有效改进的地方。

游戏大风车教案篇五

【活动目标】

- 1、对自己的加减法运算，结果有自信。
- 2、学习6的加减法，并理解加减法实际意义。（重点）
- 3、能列出6的加减法算式。
- 4、探索、发现生活中的多样性及特征。

【活动准备】

教具小鱼无数条；6以内的加减符号数字卡，幼儿活动册，数学《蛋糕店》，幼儿操作材料，蛋糕卡片每人一份，铅笔。

【活动过程】

一、话题引入。

小朋友向家长打招呼，“小朋友，今天你们的家长都来幼儿园看你们在幼儿园的表现怎么样？你们高兴吗？（幼儿回答高兴！）那小朋友们喜不喜欢蛋糕？我这有家蛋糕店，这家蛋糕店是小鱼们最喜欢的蛋糕店，小鱼们现在在做什么呢？它们啊在水里游玩。”

二、游戏：小鱼游水。

1、这个时候有1条小鱼在水里游啊游啊游！游过来了，（教师做鱼儿游水的动作）出示数字“1”，贴在黑板上，又有5

条小鱼游啊游啊游，从水里游过来了（教师做鱼儿游水的动作）出示数字“5”，现在一共游来几条小鱼，请幼儿数一数（6条鱼），小朋友你们用什么方法算出来的？请幼儿思考并回答，上台算出算式 $1+5=6$ 。

2、认读： $1+5=6$ （请幼儿齐声认读） $1+5=6$ 是什么意思吗？“1”是从水里游过来的一条鱼，“5”是从水里游过来的。“5”条鱼，一共是“6”条鱼。

3、幼儿看图列出算式：

1>根据图中一组的鱼儿图，列出相应的加法算式，请幼儿上台将其它四组算式在黑板上算出来，看幼儿做对了没有，错的马上改正过来。

2>认读黑板上的加法算式，（让幼儿齐声认读）。

$$1+5=6 \quad 2+4=6 \quad 3+3=6$$

$$5+1=6 \quad 4+2=6 \quad 6+0=6$$

三、游戏：小鱼儿不见了。

1、“小朋友这6条小鱼游水游饿了，它们要去蛋糕店吃蛋糕”，教师出示数字“6”，现在有1条小鱼游啊游啊，游走了，不见了，（教师做鱼儿游走的动作），出示数字“1”，请小朋友数一数，算一算还剩几条鱼？（5条鱼），用什么方法算出来的，请幼儿列出算式 $6-1=5$ 。

2、出示6条鱼图，有2条鱼游啊游啊游走了，不见了，教师出示数字“2”，还剩几条鱼？请幼儿列出算式： $6-2=4$ 。

3、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊！游走了3条鱼，教师出示数字“3”，还剩几条鱼？请幼儿列出算式： $6-3=3$ 。

4、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊游，游走了4条鱼，出示数字“4”还剩几条，请幼儿列出算式： $6-4=2$ 。

5、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊游，又游走了5条鱼，出示数字“5”还剩几条鱼，请幼儿列出算式： $6-5=1$ 。

6、出示6条鱼图；小鱼儿们都游走了，还剩几条鱼啊，出示数字“0”，列出算式： $6-6=0$ 。

四、结束部分。

这些小鱼儿都去了蛋糕店吃蛋糕去了，可是蛋糕了都放在你们的爸爸妈妈那里，老师有一个小小的要求，想请小朋友把6的加减法算出来，算对了，才能让你们的家长们把蛋糕给小鱼们吃，好！那就请小朋友翻开书第23页蛋糕店，把算式算出来吧。请家长检查一下，看小朋友们算对了没有，算对了，家长们就帮忙把蛋糕贴在蛋糕店里好让小鱼吃。

教学反思：

数学活动对于小朋友来说是个很愉快的课程，因为整节活动中游戏的时间多，而且小朋友动手操作的机会比较多，但是要让孩子们能真正的理解这节课的教学活动的内容，并做到熟练掌握、灵活运用却不是那么容易。

游戏大风车教案篇六

1、感受诗歌意境，初步理解诗歌内容，学习有感情地朗诵诗歌。

2、共同回忆幼儿园生活，感受与小伙伴、老师在一起的快乐依依离别之情，向往小幼儿活。

3、理解诗歌所用的比喻手法，学会有感情地朗诵诗歌。

4、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。

5、能仔细倾听故事，理解主要的故事情节。

1、与诗歌内容相符的照片，如：班集体照片、幼儿刚刚入园时哭的照片、大班幼儿画画、跳舞的照片。

2、欢快的背景音乐和舒缓的背景音乐个一段。

3、幼儿用书30~31页。

4、语言磁带。

1、重点：感受诗歌意境，初步理解诗歌内容。

2、难点：学习有感情地朗诵诗歌，感受与小伙伴、老师在一起的快乐依依离别之情，向往小幼儿活。

1、设置问题情景，引发幼儿回忆。

(2)马上就要离开亲爱的老师和小朋友，你心里怎么想的?你有什么话要对大家说?

(3)三年来，你觉得自己哪方面有进步?

2、欣赏并学习毕业诗。

(1)小朋友们，你们马上就要毕业了，大家心里都有什么感受，有没有什么想说的话?引导幼儿结合幼儿用书，说说毕业前夕的心里话，用绘画的方式记录下来。

(2)出示图文结合的诗歌图，朗诵诗歌，帮助幼儿记忆诗歌内容。

3、根据诗歌的感情色彩，选择适合的背景进行匹配。

(1) 教师分别播放欢快的背景音乐和舒缓的背景音乐，请幼儿为诗歌选择背景音乐，并说出理由。

(2) 根据幼儿的选择，配上毕业诗再次朗诵。

(3) 选择舒缓音乐作为背景音乐，带领幼儿有表情地进行朗诵，让幼儿有表情地朗诵其中的意境，并能有合适的语速、表情进行表现。

又一次带孩子们学习这首儿歌《毕业诗》，每当孩子们毕业时，都要学习这首儿歌，每次活动时，我都会收获许多的感动。这次也不例外。因为这首《毕业诗》，描述的是孩子们毕业时的真切想法。

在活动的一开始，我和孩子们一起回忆在幼儿园的美好时光，回忆孩子们刚入园时哇哇大哭喊妈妈，到现在变成了有礼貌爱学习的好孩子。感受着孩子们那纯真而又细腻的情感，使我一次又一次地感动着。

我示范朗诵《毕业诗》，孩子们若有所思地听着。第一遍朗诵结束后，我提出了一个问题：“幼儿园有什么愉快欢笑的事情让你特别难忘？”孩子们将上幼儿园以来的大大小小的活动，都描述得清清楚楚。我真的好感动，原来以前的一些辛苦真的没有白费，那些过去的事情都已经成为孩子们脑海中的美好回忆。接着，我又提出了第二个问题：“即将离别，你们有什么话要对老师和同伴说？”孩子们说的最多的就是“舍不得”，“不想离开幼儿园”，“我还会回来的”……虽然显得有些单一，却是最真、最深的。情感流露。这个活动还能对孩子们进行团结友爱的教育。我告诉孩子们：“其实，毕业了也还是可以联系的。大家可以互相留下电话号码，以后想老师和好朋友的时候，可以打电话。我们很快就会毕业跟自己的好朋友分开了，所以接下来的时间里，老师希望你们能更加团结、友爱，多吃一些让好朋友开心的事情，不要再乱打架了。毕业以后，大家就会永远的想着你，还会牢牢地记住你。”

游戏大风车教案篇七

教学目标：

- 1、学会辨别时针和分针的作用，掌握整点的书面表达。
- 2、培养口语表达整点的能力。
- 3、教导幼儿学会珍惜时间。
- 4、引发幼儿学习的兴趣。
- 5、培养幼儿对数字的认识能力。

教学重点：

- 1、正确认识整点。
- 2、口语表达整点。

教学难点：

学会用时针和分针准确表达整点。

教学准备：

- 1、大灰狼头套一个
- 2、教具时针若干个
- 3、教学ppt

教学过程：

一、律动和心算游戏提高幼儿兴趣。

(一)、拍拍小手老师：“我的小手拍拍，我的小手拍拍上、我的小手拍拍下，请你坐好来！”

(二)、心算游戏《碰碰车》

老师：我们变成碰碰车，当我说出算式时候，你们说出得数和我碰碰！

二、展示ppt以小游戏的形式培养幼儿计算的能力。

(一)、《飞机打怪兽》

老师：“我们的数字宝宝被怪兽捉走了，现在请你们开着飞机去打掉怪兽救出我们的数字宝宝！”

(二)、《宝剑打怪兽》

老师：“刚才你们的飞机真厉害，现在我给你们是宝剑，你们能再帮帮忙吗？”

三、认识和了解钟面的结构，辨别时针和分针学会整点的书面和口语表达。

(一)、猜谜语导入老师：欢迎你们来到时钟王国，下面请你猜一猜谜语吧！

(二)、认识时钟

1、老师：“你们家里有时钟吗？长得是什么样子的？”

2、欣赏ppt的时钟。

3、展示钟面，学习时针和分针，教导幼儿掌握整点的书面和口语表达(时针指着“几”，分针指着“12”，现在是“几点

整”。)

四、《明明的一天》巩固整点的书面的口语表达。

(一)、介绍老师的朋友明明，请小朋友们一起进入明明一天的生活。

(二)、教师与小朋友们一起学习整点。

1、首先要引导幼儿说出明明在做什么？

2、培养幼儿对整点的口语表达。

3、请幼儿动手操作写一写如何表达整点。

五、游戏《狼出没了》

规则：

1、大灰狼出场了，请大灰狼告诉我们它几点起床！

2、老师出示时钟，如果没到大灰狼起床的时间，小朋友跟着老师念“时针指着多少，分针指着多少，现在是几点！”

3、如果到了大灰狼起床的时间，全部小朋友要趴下不许动，大灰狼来吃小朋友了。(提醒幼儿注意安全)六、互动游戏请小朋友拿着自己的时钟邀请一位老师调一调然后说出时针和分针和整点。

六、教师小结：小朋友，今天我们学习了整点，那我们就要做一个勤劳的小宝贝珍惜时间咯！

活动反思：

本次教研我执教的是大班数学活动《现在几点钟》。在活动

中我运用幼儿平时半日活动中的情景照片，让幼儿在积极互动的活动氛围中进行探究活动，调动了幼儿活动的积极性，促进了活动的顺利开展。分组练习则为幼儿提供了动手操作的实践机会，不但激发了幼儿探究事物的兴趣，也培养了幼儿的观察力和动手操作能力。同时，通过《老狼老狼几点钟》的游戏给枯燥的数学活动带来了欢乐，让幼儿在玩中学的同时也巩固了幼儿对整点的认识。

在本次活动中我还存在着较多的不足

- 1、在讲解半点的时候部分幼儿还没有完全理解半小时等于30分钟。
- 2、在教具方面应准备方便幼儿拿和旋转的小闹钟而不是笨重的大时钟。

大班的孩子面临入小学，所以从幼儿园大班开始就要帮助孩子建立时间观念，养成良好的作息习惯。时钟又是孩子们了解时间、感受时间最直接的工具。通过本次活动增进了幼儿对时钟的进一步了解。从而使幼儿充分感受时钟对学习、生活有很大帮助，真实体会到时钟就在身边的生活中。