

2023年社会活动教案小班(优秀10篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

社会活动教案小班篇一

1、学习正确的洗手方法，知道在饭前饭后、点心及大便后要洗手。

2、学会念《洗手》儿歌。

一条脏毛巾

用游戏口吻，引起幼儿学习洗手的愿望。

今天我听到毛巾架上有哭的声音，我走过去一看（举起脏毛巾）这条毛巾对我说：“有一个小朋友手没洗干净就在我身上擦了，你看，把我身上擦脏了。”

1、谁在哭啊？

2、毛巾为什么哭？

3、怎样让毛巾不哭？

二、学习正确洗手的方法，手心手背都要搓到，洗手后在水池上把手甩三下，不把手水溅到地上。

1、老师边示范边念儿歌：“搓搓搓，搓手心，搓搓搓，搓手背，换只手，再搓搓，冲冲冲，冲冲手，冲冲冲，冲干净，关上龙头要三下，一二三。”

2、幼儿先在座位上边学儿歌边练习洗手方法，学念儿歌，老师边检查幼儿洗手方法是否正确，边对个别幼儿进行辅导。

3、组织幼儿在水池边，实地练习一次洗手。

社会活动教案小班篇二

1. 了解招待客人的一些简单礼节。

2. 能运用礼貌语言进行交往。

3. 乐于做小主人。

1. 排练好情境表演“我做小主人”。

2. 事先与大班老师商量好，到时邀请部分大班幼儿前来做客。

3. 幼儿操作材料。

了解招待客人的一些简单礼节。

能运用礼貌语言进行交往，乐于做小主人。

审美元素：

现在的幼儿大多都是家中的宠儿，以自我为中心。每当家中来客人时，不会招待客人。本次活动，通过让幼儿学会正确招待客人，知道有礼貌、热情接待客人也是一种行为美。

1. 组织幼儿观看情景表演“我做小主人”。

师：明明家来了客人，我们看看他是怎样招待客人的。

幼儿观看情境表演。

师：小客人到了明明家，明明是怎样招待客人的？说了哪些话？（引导幼儿说出明明有礼貌的话，并学习礼貌用语。）

2. 引导幼儿讨论招待客人的方法。

师：如果有客人到你家做客，你会怎么说、怎么做呢？（请教师当客人，幼儿当主人，练习用礼貌用语招待客人。）

引导幼儿看幼儿操作材料，自由讨论。

师小结：有客人到你家来时，主人要讲礼貌，主动向客人问好，能热情地请客人吃糖果、喝水、玩玩具等，客人走时主动和客人说再见。

3. 实践活动“我做小主人”。

师：今天，大班的哥哥姐姐来做客啦！我们应该怎么说呢？

引导幼儿用礼貌用语向客人问好：大班的哥哥姐姐，你们好！欢迎到我们班来做客！

引导幼儿给客人搬椅子，请客人坐下，说：哥哥姐姐，请坐！

引导幼儿与客人交往：哥哥姐姐，请喝水！哥哥姐姐，请玩玩具！

引导幼儿与客人告别：哥哥姐姐，再见！（如果幼儿在某一环节说得不够好，可以反复练习）

4、活动总结与评价。

社会活动教案小班篇三

1、乐意与认识的人抱一抱，体验抱一抱带来的愉悦感受。

- 2、能用简短而完整的语言进行表述，并在集体中学会倾听。
- 3、幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力
- 4、培养幼儿有礼貌、爱劳动的品质。

海豚布偶、故事《想要抱抱的小猪》、音乐《爱我你就抱抱我》、“爱心”贴纸若干。

一、出示布偶，体验抱一抱的亲切感。

二、教师讲述故事《想要抱抱的小猪》，提问：

- 1、故事的名字叫什么？
- 2、故事里有谁？小动物为什么不愿意和小猪抱一抱？

你最想和谁抱抱呢？让我们来听音乐找个朋友抱抱吧。可以和老师、小朋友、爸爸妈妈抱抱，也可以找一个或者好多个朋友一起抱抱。

教师播放音乐，让幼儿自由结伴游戏。

五、评价小结刚才你抱过谁？为什么要抱她？和好朋友抱抱的时候开心吗？

抱一抱可以让自己快乐，也能给别人快乐。喜欢抱抱的孩子都是爱心小天使！教师给幼儿贴“爱心”贴纸。

社会活动教案小班篇四

- 1、讲讲做做玩玩，初步学习穿袜子。
- 2、鼓励幼儿在生活中自己穿袜子。

垫子、不同大小、颜色的袜子

一、小脚动动动

1、进场音乐做运动，学高人走，矮人走。

2、小朋友热了脱袜子，一起做小脚游戏。

小脚，小脚，点点头，摇摇头，拍一拍，搓一搓，脚尖碰碰碰，脚跟碰碰碰。

3、教师和幼儿一起讨论

(1) “你帮你的袜子找到朋友了吗？那我们来看看袜子是什么样的”。

(2) “为什么它们两个是好朋友？”（通过讨论让幼儿知道一双袜子就是一模一样的在一起，它们是一对好朋友）

(3) “你的袜子是什么颜色？”（辨别红色、黄色）

二、学习穿袜子

1、幼儿先自己尝试穿袜子，教师观察，并适时指导。

2、请个别穿得不对的幼儿到前面，教师和幼儿一起寻找原因，用儿歌总结示范穿袜子的正确方法：袜子、袜子真漂亮，袜跟在这里，袜尖在那里，小脚用力往里钻，我的小脚真舒服。

3、音乐响起，幼儿穿好袜子在垫子做运动。

三、延伸

小朋友本领真大，我们穿好鞋子，到我们再去运动吧！

社会活动教案小班篇五

- 1、了解“119”的含义并会大声读出来。
- 2、增强对消防的认识。

“119”的图片资料

- 1、复习《防火小勇士》。
- 2、观看图片，了解119的含义。

教师：这张图片上有什么？这个汽车叫什么名字？消防车的身上有什么呀？它们怎么读呢？（引导幼儿发现消防车的颜色、形状、样式和普通的小汽车有什么不同）教师：这3个数字分开的时候怎么读？为什么它们在一起的时候我们这样读呢？（为了读的更顺口、好听些，我们读“yaoyaojiu”这3个数字有什么特别的意思吗？（它代表了火灾，哪里有火灾它就会出现在哪里。）

- 3、讨论防火的方法。
- 4、幼儿相互间讨论，师幼共同总结。

小结：不能玩火；爸爸的香烟不可以随便乱扔，要熄灭烟头扔在垃圾桶里；不能玩电线，要保护自己。

本节活动课幼儿已有基础的事实，对火灾有基本的知识，能够说出很多关于火灾的事情，展开了丰富的想象力，还能说出很多家里能够引发火灾的行为，并能纠正，说出正确的行为。以后可以延续消防活动，更加丰富幼儿关于消防的知识。

社会活动教案小班篇六

1. 通过活动，使幼儿了解并尝试间隔排列。
2. 提高幼儿对棋盘结构的认识。
3. 培养幼儿敏锐的观察能力。
4. 探索与实验，激发幼儿主动探索的积极性。
5. 使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中学习了知识。

供幼儿操作的各种材料，头饰若干，大棋盘

一. 引起兴趣，老师扮成“仙女”姐姐：

“仙女”姐姐会变魔术，请小朋友仔细看

1. 出示红，白木块，“什么颜色？”

(1.) 通过魔术变成一串红白相间的项链.

(2.) 请幼儿观察项链的结构特点.

小结：一个红一个白又一个红一个白排队，

“一个隔这一个排叫间隔排”

2. 出示蓝，黄纸圈，“什么颜色？”

(1.) 通过魔术变成蓝黄间隔的彩条.

(2.) 请幼儿再次观察结构特点.

集体小结：一个隔着一个排叫间隔排.

二. 幼儿操作:

1. 幼儿操作, 给予指导.

2. 稍加讲译

3. 出示黑白正方形

a. 请幼儿示范间隔排.

提问: 象什么? 你们见过吗?

b. 出示大棋盘:

观察: 横. 竖都是间隔排.

c. 示范竖着间隔排。

4. 幼儿用玻璃片操作尝试横竖间隔排.

三. 音游: 《小猫叫, 小兔跳》

在原有基础上, 引导幼儿猫兔间隔排.

孩子们可以自由自在的和同伴分享交流快乐了, 这时的孩子们已经完全沉浸在兴奋之中了, 毫无忧虑、担心。快乐的和同伴一起交流。游戏中, 孩子们不仅敢于表达, 还可以说是乐于表达了。把表达教育提升到了新的层面。

社会活动教案小班篇七

1. 萌发幼儿关心他人和为朋友带来快乐的美好情感。

2. 能讲述故事的主要情节。

3. 了解五官的名称及其功用。

故事ppt□图片两张(笑脸和哭脸)彩笔、贴五官材料一套

小班社会课件《笑脸娃娃和哭脸娃娃□ppt课件

一、导入部分：

1. 出示笑脸、哭脸、幼儿欣赏，老师提问：

这两个娃娃你喜欢哪一个？你平时是喜欢哭还是喜欢笑？笑脸、哭脸哪些地方不同？(引导幼儿说出笑脸嘴巴向上翘；哭时嘴巴向下弯。)

2. 你看到朋友的笑脸你心里会怎样？(很高兴)看到朋友哭时你高兴还是跟着伤心？

3. 现在听老师讲一个故事，看故事中的小蜗牛是怎样对待朋友的。

二、基本部分：

1. 老师讲述故事ppt□《微笑》一遍后提问：

小鸟为朋友做了什么事？(小鸟为大家唱歌)

大象为朋友做了什么事？(大象为朋友们干活)

小兔为朋友做了什么事？(小兔为大家送信)

小蜗牛做了什么让朋友感到高兴的事？(她把微笑送给了大家)

它是怎样把微笑送给大家的？(她把画着微笑的小蜗牛画像，装在信封里，请小蜗牛送给了大家。)

2. 边提问边复述故事一遍, 并让幼儿学说故事中的对话
3. 请幼儿表演故事一至三遍
4. 讨论如果你的朋友不高兴了, 你会用什么办法使它高兴起来?

三、结束部分:

1. 小蜗牛把什么送给了大家?
 2. 你听了这个故事, 你会怎样给朋友带来快乐?
1. 画一画每天的心情, 不高兴嘴角向下弯, 高兴时嘴角向上弯。
 2. 游戏: 贴五官(操作材料)

让幼儿根据老师的要求贴出哭时或笑时的嘴巴、眉毛。

社会活动教案小班篇八

排队是小班幼儿的生活常规之一。在幼儿园中无论是洗手、喝水还是小便、做操都要排队。小班幼儿经过两个月的幼儿园生活, 他们已经有了排队意识, 个别幼儿甚至能用语言提醒身边的小朋友, 但多数幼儿还只是停留在意识层面, 言行不一, 需要他人反复提醒。

《排队》以体验活动为依托, 通过体验、感受, 明白排队的好处, 萌发对排队的需要, 同时在图画书的正面引导下, 学习正确的排队方法, 将排队的意识落实到行为中去, 生活有序、玩的开心。

1. 在游戏中学会正确的排队方法: 理解“一个接一个”

和“最后边”。

2. 愿意用较完整的语言表达自己的发现和想法。

教学ppt□滑滑梯

一、活动体验：玩滑梯，再现情境

师：滑滑梯，玩过么？好玩么？想不想玩？那就去吧！

二、谈话交流：观看视频，发现问题

过渡语：游戏结束的时间到了，孩子们，让我们坐下来休息一会儿吧！

师：看你们玩的这么开心我都想玩了！想看一看你们玩滑梯的样子吗？

师：咦？发生了什么事？

师：大家都不排队会怎么样呢？

师幼总结：原来玩滑滑梯不排队，后面的小朋友玩不到，也容易让小朋友受伤害。

师：那我们该怎么办呢？

三、故事牵引，提炼经验

师讲述故事，引发幼儿讨论

师提炼经验：一个接着一个，不推挤、不插队、不说话。玩过之后，排到队伍最后一个小朋友后面，这样每个小朋友就都可以玩到滑滑梯了。

四、运用经验、再次体验

过渡语：知道了排队的时候要一个跟着一个，滑完后，排到队伍的最最最后面，那你们还想不想再试试看，记得要用上排队的好方法哦！

五、经验迁移：生活中其他的地方也需要排队

师：幼儿园里，还有哪些地方需要排队的？

结束语：想不想出去游戏？那我们就排着队，一个跟着一个到外面去做游戏吧！

社会活动教案小班篇九

1、培养幼儿乐于帮助别人的良好品质。

2、引导幼儿在帮助别人的时候要动脑筋想办法，选择用适当的方法来帮助他们。

磁铁、铁丝、绳子、海绵、瓶子、回形针等。

1、小咕咚遇到了困难想请小朋友来帮忙。

2、小咕咚又遇到了另一个困难请小朋友再来帮帮他。

3、幼儿到事业区操作探索多个方法。

4、教师引导幼儿讨论。

5、教师小结：帮助别人是一件很快乐的事情。

1、出示图片一：在幼儿园里哭着找妈妈的小姑娘

2、图片二：盲人爷爷过马路

3、图片三：在商场里走失的小朋友

4、图片四：遇到灾难（地震）后的小朋友

1、看图片讨论

2、遇到掉到水里的叔叔该怎么办？

3、小结：当我們有能力的时候，我們就能想尽各种办法来帮助他人，当我们没有能力的时候我們可向身边的成人来寻求帮助。

社会活动教案小班篇十

1、能进行1——6的数数，尝试按数取物和按物取数。

2、能大胆地表达对春游中各种趣事的感受。

3、培养幼儿敏锐的观察能力。

4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

5、探索、发现生活中的多样性及特征。

1、课件

2、教师的操作题板

3、幼儿春游活动的录像

4、三类不同难度的车子卡片

5、小动物图片

6、音乐

一、说说动动

- 1、教师和幼儿共同交流在前几天的春游中玩了些什么？
- 2、幼儿跟着录像片断边念儿歌，边做模拟动作。

二、做做玩玩

- 1、手指点数：数小动物（第一张幻灯片）
- 2、在游戏中理解尝试按数取物和按物取数。（第二张幻灯片）
- 3、集体共同思考，请个别幼儿操作（在题板上操作）
- 4、教师演示
- 5、幼儿操作：
 - （1）按照车号，选择相应数量的小动物
 - （2）按照小动物的数量，选择相应的车号
 - （3）按照车上标好的座位数量，选择相应的动物和车号

6、交流、分享、检验

三、唱唱跳跳：师生共同表演《郊游》。

二期课改力求突出“以幼儿发展为本”的课程理念，它表现在形式与方法的整合上。除了在课程设计的过程中充分考虑如何整合外，更要在现实的教育活动开展的过程中进行整合。

1、注重活动过程的活动性和体验性

二期课改强调课程实施时应注重活动性和体验性，强调活动的教育价值，注重活动的过程体验，优化教与学的方式。生动有趣的儿歌配合简单可爱的模拟动作，让孩子们重温了春游时的出色瞬间，在动动念念中，再次体验了春游的乐趣。

2、注重游戏的重要性

游戏作为幼儿园的基本活动形式，也是课程内容整合的重要方式，在活动中，让孩子们“做小司机，邀请小动物坐上自己开的车去春游”的游戏，其实是让孩子们把先前理解的数概念知识通过对应、按物取数、按数取物等反映到实际操作中去。充分尊重了幼儿游戏的权利，鼓励幼儿在游戏中生活，反映学到的知识和技能。

3、注重个体差异

活动形式与方法的整合，需要首先了解幼儿的经验水平，需要对幼儿活动水平的洞察能力。再次根据幼儿发展的、支持性的环境。环境的创设和材料的提供，既要适合幼儿的现有水平，又要富有一定的挑战性。对于小班的孩子，一般只要求把握5以内数的概念。但是，根据实际情况我了解到，我班的大部分孩子发展水平比较高。所以，在设计教学活动时，根据实际情况我及时地作了调整，有意识地将幼儿数概念的学习范围扩大到了6。在为幼儿提供操作材料时，根据幼儿不同的发展水平，将幼儿的操作材料设计成三种不同难度的车子卡片：第一种：按数取物。第二种：按物取数。第三种：对应和按数取物或按物取数相结合。让每个幼儿在与环境、材料的有效互动中，大胆的探索、充分的表达，获得各种有益的经验。适应了幼儿的个体差异，使他们在原有水平上得到相应的提高。