

2023年大班筷子游戏教案(汇总10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。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

大班筷子游戏教案篇一

活动目标：

- 1、运用手的造型，想象创作意愿画。
- 2、通过想象，在手的造型上进行添画，创造出不同形态的物体。

活动准备：

1、ppt范例画。

2、水彩笔、油画棒、白纸、幼儿用书：《小手变变变》

3、轻柔的背景音乐，播放设备。

活动过程：

一、导入活动。

游戏“小手变变变”教师：小朋友，苗老师带大家玩个游戏——“小手变变变”，看看我们的小手可以变成什么？请伸出小手和老师一起来。

我的小手变变变，变成小鸟飞飞飞。

我的小手变变变，变成小鱼游游游。

我的小手变变变，变成小兔跳跳跳。

我的小手变变变，变成螃蟹爬爬爬。

教师：看一看你们的小手，想想小手魔术师还能变出什么造型？

教师：小朋友的想象真丰富。我们的小手可以有这么多的变化呀。

二、欣赏范例，师幼共同讨论绘画方法。

(仙人掌，大树，小鱼，小鸡，)

教师：它们和以前画的画有什么不一样？(有手掌的轮廓)原来用小手的形象也可以变出这么好看的图画。

教师：怎样在纸上画出手掌的形象呢？

教师示范：来看看老师是怎样画的。一只手拿水彩笔，另一只手张开五指平放在纸上，用水彩笔沿手的边缘描画。作画时，放在纸上的手在画完之前不能移动，水彩笔不要太用力，这样就画出了手掌的形象。

教师：我除了把手这样放，还可以怎样放？(可以换个方向画一画，教师摆放不同的手形)。

2、添画和涂色教师：看看老师的小手像什么？

教师：变只小鸡好不好。拿水彩笔把首尾相连，添画眼睛、嘴巴、鸡冠、翅膀、脚，小鸡就变身成功啦。然后用油画棒给小鸡穿上漂亮的衣服。

教师小结：看图片，可以在手掌的里面添画，还可以在手掌的'外面添画。(启发幼儿进行创造)教师：请小朋友先用水彩笔给手掌变身，可以和老师画的一样，也可以不一样，再用油画棒给动物的身体涂上颜色，为小动物们穿上漂亮的衣服。我们一起来施魔法把小手变变变吧。

三、幼儿进行绘画播放轻柔背景音乐，幼儿进行添画、涂色，教师进行指导。

四、结束分享作品，交流感受。

教师：小手这么有趣，希望你们以后要爱护小手，让小手变得更加的健康灵巧！

活动反思：

在整个过程中，教师能尊重每个幼儿的想法，并以语言、体态、表情等积极肯定每个幼儿独特的表现和创造。活动还整合了语言教育、情感教育和社会性教育的目标：如提供给幼儿自由宽松的交往环境，鼓励幼儿大胆地自由表现等。

大班筷子游戏教案篇二

结合“美丽的春姑娘”主题活动的开展，我将花店作为本次角色游戏的重点指导区域，并提供了相应的半成品制花材料供游戏使用，我觉得这样不仅可以增强幼儿的动手能力，而且也丰富了大家的角色游戏内容。

我对活动中所存在的问题进行了如下梳理：1.在花店提供了一些做花的半成品材料，但鉴于之前的活动经验，能力弱的幼儿不愿意也无法完成做花的任务，所以当天只请了能力较强的幼儿制作花朵。但这样并不利于所有幼儿的全面发展，设想可以在下次的活动中鼓励能力较弱的幼儿再来尝试，通过同伴互助，以强带弱的方式让每位幼儿得到不同的发展，

共同获得成功的喜悦。此外，还可以鼓励幼儿为自己制作的花朵取个好听的名字，并增强与花店老板的沟通交往，将制作的花朵送与花店进行销售。2. 各区域中半成品的操作材料还可以进一步丰富，并及时进行调整更新，以激发幼儿的活动兴趣，防止因缺乏新鲜感而对游戏失去参与积极性。3. 对于活动中个别活动积极性不高的幼儿的引导还不够，没能让他大胆的交往，融入游戏，因此，对其还有待一对一的聆听和交心，了解他的活动兴趣和需要，进行持之以恒的引导，已达到使其勇于交往的目的。4. 最后的评价环节只是让幼儿交流游戏感受，肯定了表现好的幼儿，没有针对存在的突出现象（如个别幼儿表示没玩到）进一步探讨其背后的原因，并商量解决的办法。

总之，教师应时刻思索如何才能让每位幼儿在游戏中得到不同的发展，获得快乐有益的感受！

以下是我在活动后的几点反思：在活动中大部分的孩子都能投入到活动中，认真扮演好自己的角色，对各个主题都比较熟悉。相较于上周的活动，有了明显的进步，如在上周活动中有发现幼儿都跑到菜市场 and 照相馆这两个主题上，导致医院和理发店无人问津，在这一周的活动，我有侧重的引导了幼儿对这两个主题进行整改和宣传，因此在这周中开放的几个主题都能达到预期的效果。

但是在游戏中还有许多的不足之处：

1、有的孩子对角色职责不够明确，如玩理发店的小朋友本来是扮演理发师的，一会就又跑到菜市场买东西了；

2、游戏中主题间的交流

还是不够好；

4、玩照相馆这一主题的孩子对玩法还是不够明确。

在上周活动中存在的问题还是有发现，就是几个摄影师怀着好奇的心理自己把玩着照相机，一个劲的东拍西照，完全没有理会是不是有客人来照相了。我发现了这样的情况后，虽然以店长的身份参与到游戏中，经过引导，孩子们都基本能够用正确的方式进行活动，但是效果还是有待提高。

希望通过这样的一次次自我反思，能够让我自身得到提升。这些将会是我宝贵的经验财富，我将在下次的角色游戏中改正今天的不足之处。

大班筷子游戏教案篇三

1、理解诗歌内容，并学习有感情的朗诵，感受其中所表达的深厚感情。

2、激起对老师、幼儿园的留恋之情和对小幼儿活的期待。

幻灯片

一、引导幼儿谈话

2、就要毕业了，你们的心情怎么样呢？

3、你喜欢幼儿园吗？为什么？

4、你觉得你在幼儿园里有哪些进步？引导幼儿比较、讲述自己刚上幼儿园时候的样子和现在的样子，体验自己的进步之处。

5、你快要毕业，离开幼儿园了，你想对老师说些什么呢？鼓励幼儿积极表达自己的心里话。

二、理解诗歌内容

- 1、今天老师带来了一首诗歌，诗歌的名字就叫《毕业诗》。
- 2、教师结合幻灯片完整朗诵诗歌？
- 3、提问：诗歌的名字叫什么？你听到诗歌里说了什么？

三、学习诗歌

- 1、这首诗歌表达了即将离开幼儿园的小朋友想说的话，你们想说一说吗？
- 2、我们一起来把这首诗歌说一说。

在理解课文语言文字的基础上，我让幼儿在课堂上交流自己难忘的事情、难忘的老师。当幼儿说自己难忘的老师时，刚好几位老师就坐在后面听课，我灵机一动，让他们把自己的心里话说给老师听，幼儿真实的情感自然流露出。此外，在教学时，一方面设计一些练习如“在我的心目中，老师，您是，因为。”让幼儿练习口头表达，同时让他们说完后就写下来，说和写相结合。

课结束后，也发现不少问题，比如这节课是情感类的文章，对教师的情感要求也很高，教学后半段教师情感还要再不断的渲染。此外，读书指导还要再到位一些。

每次上课，对我来说都有很多收获，请各位老师多提宝贵意见，衷心感谢。

大班筷子游戏教案篇四

本次活动围绕小鸟学捉虫这个故事情节展开的，通过鸟妈妈带幼儿出来做游戏，锻炼幼儿的基本动作，再以鸟宝宝很饿

这一问题，激发幼儿学习捉虫的兴趣，主动地探索、尝试捉到虫子的方法，锻炼踮起脚跟摘物的能力，让幼儿在活动过程中不仅学到本领，还能培养克服困难的勇气。这正迎合《纲要》中指出的：“用幼儿感兴趣的方式发展基本动作，提高动作的协调性、灵活性。”

在整个活动过程中，为幼儿创设了游戏情景氛围，丰富的游戏活动使幼儿注意力集中、活动积极性高、情绪激动、心情愉快，一系列的游戏围绕目标展开、层层深入、衔接自然。整个活动不仅发展了幼儿的多种运动能力，也让幼儿在活动中了解了知识、明白了道理，同时还获得了心理上的满足。

不足之处：

1、在第一环节引领幼儿游戏时，由于队伍太长，后面的幼儿不能清楚地看清教师的示范动作，使得少数孩子动作凌乱，不知所措。

调整：游戏前先向幼儿讲清楚，然后在进行游戏

2、游戏环节时，由于准备不够充分，幼儿摘到的虫子没处放，使得幼儿在下面的环节中过多的关注自己手中的虫子，影响了活动效果。

调整：课前为幼儿每人准备一个小口袋缝制在幼儿衣服上。

大班筷子游戏教案篇五

在活动中幼儿能够感知音乐的节奏特点，并能够积极地参与，活动兴趣浓厚。并且能够大胆的表现和创造不同的手影形象。孩子们在看到动物形象是能够惟妙惟肖的变出不同样式的手影，发挥孩子的想象力。尝试各种动物的造型与特点，满足了幼儿喜爱挑战性游戏的这种心理需求。通过互动的方式让孩子们更好地融入情境之中。对于不能很好感知节奏和遵守

游戏规则的孩子，我给予他们更多关注，让他们更好的参与到游戏中来。

在活动中也存在不足之处。首先，可以用更规范和更加生动的语言调动孩子的积极性，减少无效的提问。其次，应该减少孩子们的等待时间，在排座位的时候有点拖沓。在游戏中发现有孩子因为兴奋而忘记游戏规则的时候可以用更加巧妙的方式引导。由于时间的关系没有给予孩子们更多的探索时间。发散思维让孩子们尝试更多的形象。

在本次的百花奖活动中，收获颇丰。对音乐活动也有了新的理解和认识。有作为一名年轻的教师，通过百花奖丰富了自己的知识、扩展了自己的视野，得到了很大的锻炼。同时也让我感受跟多的关怀，得到很多帮助。我希望在以后的工作中更要拿出这样的态度，认真、钻研！

大班筷子游戏教案篇六

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。

大班筷子游戏教案篇七

活动目标：

- 1、通过活动是幼儿了解2008年奥运吉祥物的名称及特点。
- 2、为中国举办2008年奥运会感到骄傲、自豪。
- 3、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
- 4、能简单复述故事内容，并进行角色表演。

活动准备：

五环旗图片，福娃图片及实物。

活动过程：

一、出示五环旗图片

问：这是什么旗帜？上面有什么图案？

（小节：这是奥运五环旗，是由五种颜色的圆组成的）

问：2008年奥运会在哪举办？

（小节：2008年奥运会将在我们中国举办，小朋友高兴吗？设计师还为2008年奥运会设计了吉祥物，小朋友想知道吗？）

二、出示福娃的图片，让幼儿了解福娃的外形特征。

出示福娃贝贝的图片，问：这是谁？它是什么颜色的？

（小节：是设计师根据鱼和是水设计出来的，它头上的花纹好象鱼在海水里游时的浪花一样，代表五环旗中的蓝色一环）

出示福娃晶晶的图片，问：这个福娃叫什么名字，它像谁啊？

（小节：晶晶像一只可爱的大熊猫，它代表五环旗中黑色的一环）

出示福娃欢欢的图片，问：这又是谁啊？它戴的帽子真漂亮，你们看看像什么？

（小节：欢欢上福娃中的大哥哥，他是一个火娃娃。他还代表一种运动项目，你们知道是什么吗？）（各项球类运动）

（小节：迎迎身手敏捷，是田径的能手，他代表的是五环旗中黄色的一环）

你们猜猜还有一个福娃是谁？（妮妮）（出示图片）问：你们看，妮妮头上有什么？（展翅飞翔的燕子）她代表的是什么运动项目呢？（体操）他代表五环旗中的哪一环呢？（绿色）

把五个福娃放在相应颜色的五环旗的圆内，问：小朋友发现了什么？（福娃的颜色和数量和五环旗是一样的）

那五个福娃的名字放在一起是一句什么话？（北京欢迎你）

三、出示实物，问答游戏（答对的幼儿奖励福娃的粘贴纸）

今天老师把福娃请到我们班里来了，（逐一出示实物，幼儿能说出出示福娃的名字），福娃想和小朋友玩一个问答游戏，答对的小朋友有奖励哦！

问题：

- 1、福娃是什么颜色的？（蓝、黑、红、黄、绿）
- 2、妮妮的头上有什么？（展翅飞翔的燕子）
- 3、谁是福娃中的大哥哥？他的帽子像什么？（欢欢，奥运圣火）
- 4、迎迎的头上长着什么？他代表了什么运动？（藏羚羊的角，是田径运动）
- 5、贝贝头上的花纹像什么？（浪花）
- 6、晶晶像谁？他代表了五环旗中的哪一环？（熊猫，黑色一环）
- 7、把五个福娃的名字放在一起是一句什么话？（北京欢迎你）

四、结束

小朋友可真厉害，这怎么多问题都回答出了！“我们”带了好多礼物送给你们。（给幼儿发吉祥物的粘贴纸）

延伸活动：请幼儿想想要为2008年中国举办奥运会做什么事！

活动反思：

活动开始创设情境，以旅游导入，激发幼儿的兴趣。合作探究，自主学习播课件，依次了解天安门、长城、颐和园、故宫等北京历史建筑。通过多媒体了解感受北京的现代化建筑

鸟巢和水立方，激发向往北京的情感。说一说环节幼儿通过讲述，加深对北京的了解。整个活动以旅游贯穿始终，让幼儿在轻松愉快的旅途中了解北京的名胜风景及现代化建筑，最后通过游戏让幼儿进一步巩固、加深对北京名胜的了解，不足的地方是，可能了解建筑物名称有点多有一部分孩子记得不太清楚，在提示中还能说，通过这个活动我感觉给孩子记得建筑物不宜过多，防止混乱。在幼儿讲述环节，幼儿还需要教师的提示和指导，进一步提高幼儿的语言表达能力。

文档为doc格式

大班筷子游戏教案篇八

活动目标：

- 1、对实物、图片的观察比较及尝试操作，使幼儿初步理解反义词的含义，丰富幼儿的词汇。
- 2、发展幼儿的观察力、想像力、口语表达能力、动作表现能力及思维的敏捷性。
- 3、培养幼儿积极动脑、勇于探索、敢于尝试的精神。
- 4、理解故事内容，能认真倾听，有良好的倾听习惯。
- 5、参与阅读与讨论，体验故事的奇特与幽默，初步了解故事中主人公的性格特征，进一步激发阅读图书的兴趣。

活动准备：

- 1、投影仪、自制投影片。
- 2、大小皮球各1个。

3、糖、药、木块、海绵、沙子、图片若干份（与幼儿人数相同）。

活动过程：

一、引起幼儿尝试的兴趣师：小朋友，今天，老师准备了很多东西，我要请你们用耳朵听听，嘴巴尝尝，手捏捏、拎拎，还要仔细观察观察，你们就会发现许多小秘密，看看谁发现的秘密最多。

二、幼儿第一次尝试：利用实物。通过各种器官。让幼儿在尝试中理解什么是反义词

1、（出示大、小皮球）问：小朋友，这是什么？它们一样吗？（不一样，一个皮球大，一个皮球小），老师（揭示要学习的内容）：对，一个皮球大，一个皮球小，大和小是一对意思相反的词，我们就叫它反义词。

2、请幼儿听教师两次拍手的速度，尝糖和苦药的味道，捏木块和海绵的硬度，拎棉花和沙子的重量，试着说出快和慢、甜和苦、软和硬、轻和重四对反义词。

三、幼儿第二次尝试：利用投影片，引导幼儿观察尝试说出相反的词

1、图片上有什么？

2、它们有什么不一样？幼儿观察、尝试，并说了相应的反义词（冷——热，厚——薄，方——圆，粗——细，高——矮，上——下，胖——瘦，黑——白，哭——笑）

四、游戏，巩固掌握反义词，加深尝试印象

1、介绍游戏玩法：教师说出一个词，请小朋友说出它的反义

词。如果教师边说边做出相应的动作，请小朋友不仅说出正确的反义词，而且也要配上相应的动作。

2、教师先演示一遍大和小的动作，再引导幼儿通过个别回答和集体回答的方式巩固掌握所学反义词。

五、启发幼儿尝试说出新的反义词

1、教师说一些新的词语，请幼儿试着说出它们的反义词。

（如：好——坏，前——后，里——外，远——近，多——少，香——臭）2、引导幼儿通过平时的观察，尝试说出新的反义词。师：请小朋友想一想，试一试，说出老师没有说过的一些反义词。

六、活动延伸：游戏“找朋友”

1、玩法：全班小朋友手拿图片围成圆圈，在音乐声中边跳边唱边找与自己手拿图片意思相反的小朋友做好朋友。

2、请一对对好朋友告诉大家自己图片中的反义词。

活动反思：

在学习第一段时，我采用了让学生边读边思的方法，让学生通过自己的朗读来得出记忆反义词的小窍门——义相反、一对一对记得牢。这其实就是在培养孩子良好的学习习惯，通过提出边思边读的要求，引导学生根据课文中的关键语句来回答问题。

在处理生字教学环节时，我采用的是孩子自主识字的方法。由于这一单元基本上都是教授孩子如何识字，所以此阶段，孩子已经能够通过学会的各式识字方法进行自主识字了。在孩子交流生字的时候，我也是根据每个生字的特点各有侧重，这样不仅帮助学生更好的记忆，同时也使得识字教学更有效

率。例如，在教“闲“的时候，我主要抓住这个字的“形”，让学生注意这个字的字形结构——半包围结构，然后“举一反三”，帮助学生回忆以前曾学过的“门字框”的字，这种强化记忆，让学生通过一个生字的学习复习到了更多相同结构部首的字，识字的效率就大大提高了。

另外在朗读环节的处理上，我分了三个步骤。把课文读正确是最基本的要求，本环节利用层层递进的方式引导学生正确读文：初读课文，要求不加字、不漏字、读准字音，以此来巩固学生拼读音节的能力。再读课文，要求边读，边圈出文中的反义词，培养学生边读边思的能力。第三次在正确读文的基础上仿照课文用上反义词编儿歌。以此激活学生已有的知识经验，循序渐进、目标明确地引导学生正确读文。在游戏中学习知识，在活动中提高学生思维的敏捷性。这种从易到难的读，不仅使得课的含量增加，同时也体现了边读边思的原则。

最后一环节，我设计了说话练习。说话练习中包括了所学的反义词，让学生在新的语言环境中再次巩固生字，并激发他们的想象力，训练学生的思维和语言表达能力，可谓一举多得。课后部分学生还运用反义词编写故事，兴趣浓厚。

大班筷子游戏教案篇九

设计意图

语言是幼儿交往、认识事物、保存知识、发展智力的重要工具。幼儿正处在语言发展敏感期。同时，发展幼儿的观察力、注意力、思维力、想像力、也是智力发展中不可缺少的重要因素。为了使幼儿的智力得到全面发展。提高素质，因此，我设计了这一节课。

活动目标

- 1、对实物、图片的观察比较，使幼儿初步理解反义词的含义、丰富幼儿的词汇。
- 2、发展幼儿的观察力，想像力、口语表达能力，动作表现能力及思维的敏捷性。
- 3、培养幼儿积极动脑，勇于探索，敢于尝试的精神。
- 4、鼓励幼儿敢于大胆表述自己的见解。
- 5、鼓励幼儿大胆的猜猜、讲讲、动动。

活动准备

- 1、多媒体课件（幻灯片）
- 2、大、小皮球各1个
- 3、长绳、短绳、沙子、海绵、棉花、木块

教学重点难点

教学重点：帮助幼儿获得相反的概念，能大胆探索反义词。

教学难点：鼓励幼儿积极思维，大胆表述。

活动过程

（一）引起幼儿的兴趣，导入主题

师：小朋友们好！今天，老师要带你们去“相反国”看看。“相反国”是一个很有趣的国家，听说到“相反国”里可以学到很多本领，你们想去吗？好，那我们就一起去看看吧！

瞧：这里准备了很多东西，要请你们仔细观察观察，用手捏捏、拎拎，你们就会发现很多的小秘密，看看谁最快发现里面的小秘密哦。

1、（出示大小皮球）问：小朋友，这是什么？[教案来自：教案网。]它们一样吗？（不一样，一个大，一个小）对，一个大，一个小。大和小是一对意思相反的词，我们就叫它反义词。

2、请幼儿比较绳子的长短，捏木头和海绵的硬度，拎棉花和沙子的重量，试着说出长和短，软和硬，轻和重三对反义词。

（三）播放课件，在课件中找反义词

幼儿观察：利用课件引导幼儿观察尝试说出相反的词

1、图片上有什么？

2、它们一样吗？

幼儿观察尝试，并说出相反的词。（厚——薄、粗——细、高——矮、上——下、胖——瘦、开——关、哭——笑、进——出、多——少）

（四）游戏：（做相反）巩固掌握反义词，加深尝试印象

介绍游戏的玩法：

1、教师说出一个词，请小朋友说出它的反义词，教师做一个动作，幼儿猜出反义词。

2、老师说词语，请幼儿用动作表示出反义词。如老师说“向前走”，幼儿做向后走的动作。

3、规则：老师说，不做动作；幼儿不说，但要做出准确的动

作。

（五）启发幼儿说出一些新的反义词

1、教师引导幼儿说出新的反义词，请幼儿试着说出来。（比如：好——坏、前——后、左——右、新——旧、香——臭、升——降）

2引导幼儿通过平时的.观察，尝试说出新的反义词。

师：请小朋友想一想，试一试，说出老师没有说过的一些反义词。

小结：今天在相反国里，我们是不是学到了很多反义词呀？其实，在我们的身边、生活中、教室里也有很多反义词，那我们一起去找找吧！

（六）、活动延伸：

鼓励幼儿继续寻找身边的反义词

活动反思：

我上完这节大班语言《说反义词》后，我仔细反思了这节课带给我的成功与不足。本次活动我主要通过去“相反国”看看的形式紧紧围绕着学习反义词展开。在整个教学过程中，我首先是通过去“相反国”看看激发幼儿兴趣，导入主题。其次，是通过实物让幼儿观察初步感知、了解反义词。第三，通过观看幻灯片，让幼儿观察比较掌握更多的反义词。第四，通过“做相反”游戏，让幼儿进一步掌握和巩固学过的反义词。最后，启发幼儿动脑筋，发挥想象，发现并说出更多的反义词。

在整个活动中，是通过幼儿的各种感官，在看看、说说、找

找、想想等，让每个幼儿积极主动地参与到活动中来，充分调动了幼儿的积极性，使幼儿在轻松、愉悦的氛围中掌握反义词，使幼儿的语言表达能力得到进一步的锻炼和提高。但在本活动中也存在许多不足之处。

比如：在第三环节中，让幼儿观看幻灯片时，我太低估了孩子的能力，我发现制作的幻灯片过于简单些，如增加些难度，让幼儿从一幅图多找几对反义词，我想效果会更好。还有在引导幼儿说出更多的反义词时，幼儿说不上来，也许是自己引导不到位。我想，在以后的教学活动中，要多注意自己的教学方式和方法，以便取得更好的教学效果。

大班筷子游戏教案篇十

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。