

2023年适合幼儿的游戏教案(优质8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？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

适合幼儿的游戏教案篇一

跟音乐互动身体关节，重点活动下肢关节

1、幼儿自由俩俩结合，用皮筋绑在一起，试着走一走、在走的过程中，注意走得好的、

1、第一关，小伙伴自由分成两组，看哪组走的快、

2、第二关，加大难度，从低到高放置平衡凳、让幼儿一只脚在上一只脚在下走过平衡凳、

4、第四关，要求幼儿协商好，一只脚在轮胎里面，一只脚在轮胎外面，一起跳过轮胎、

跟小伙伴坐在地上互相捶捶腿，蹬自行车，抱一抱拍拍后背、

【活动小结】

适合幼儿的游戏教案篇二

1、探索各器械的多种玩法，有一定的创造性，提高动作的协调性。

2、乐意与同伴分享交流自己的活动经验。

沙包、橡皮筋、尾巴、各色绸带、纸棒、报纸、皮球等

活动流程：

热身运动自主探索运动分享交流

一、热身运动运动员模仿操

二、自主探索活动

1、幼儿自由选择器具探索一物多玩的方法。

2、教师观察幼儿对各种器具的玩法，及时给予鼓励和肯定。

3、注意幼儿自我调节运动量、休息调整情况。

三、分享交流

1、幼儿间相互交流自己玩的方法。

2、个别幼儿表演自己的玩法，老师小结“方法多得多”。

3、游戏：将手中的器具铺成一条能练跳、平衡的路后，开展游戏。（以早操小组为单位开展）

适合幼儿的游戏教案篇三

送动物回家

在用小推车反复运送小动物的过程中，感受愉悦的心情。

1. 各种毛绒小动物若干，玩具小推车人手一辆。

2. 场景创设：在活动区一角地垫上摆放毛绒小动物，操场中间摆放一些毛绒玩具和地垫。

1. 每位幼儿取一辆玩具小推车。

2. 将活动室一角的毛绒小动物放入小推车，运送到操场的地垫上。到达目的地可在地垫上休息。

3. 运送完毕后，游戏重新开始，即将地垫上的毛绒小动物运送到活动室。

1. 操场上的玩具可以藏在地垫下，以增加游戏的神秘性和趣味性。

2. 在运送玩具的路上可摆放一些障碍物，如积木、瓶子等，让幼儿推车绕行障碍物，提高游戏的难度。

适合幼儿的游戏教案篇四

为了全面推动素质教育的进程，丰富我校广大师生的校园文化生活，营造文明健康的校园活动氛围，经学校研究决定，在20xx年元旦到来之际，学校将开展庆元旦联谊会活动，通过活动使全校师生过上一个充实而又愉快的节日。具体安排如下：

展我风采、喜迎新春。

注：20xx年12月31日上午照常上课，每节课为40分钟；元旦放假为1、1--1、3日(周日--周二)。

结合小学部实际情况，1-2年级、3-4年级、5-6年级联合开展联谊活动，地点分别在2年级教室、3年级教师、5年级教室；中学部以班为单位开展活动。要求如下：

(1)各联合班级要制定切合实际的活动方案，以茶话会、学生表演节目等形式开展此次活动，方案上交校团委黄老师处。

(2)教室要做适当的布路，班内前黑板要有布路，教室布路活动不影响正常的教育教学活动。

(3) 按时间要求结束班级活动，活动会进行卫生的清扫工作。

(4) 学生可带一定的小食品，但不允许带彩带、喷漆及含酒精类饮品等物品、食品。

(5) 学校班级活动程序：

a12□30--12□35学校新年祝词

c14□15--15□30各班卫生清整(教室及环境区)

(1) 教职工分组：共分5组

小学组：小学教师、七年级组、八年级组、九年级组行政后勤组

(2) 活动形式：以茶话会的形式进行，同时开展小组间文艺比赛，其中穿插游戏活动。文艺节目比赛评委：校领导(两位老师的节目表演不参赛)，黄玫老师负责发奖工作。

(3) 各组参赛节目的要求：各组在组长的带领下，上报至少

2各节目，节目形式要多样，可为单人，也可为集体性节目。各组节目于下周二前上报到学校工会，并利用课余时间进行排练。

(4) 活动奖励：

1、个体节目：本次活动评选出一等节目1个，二等节目2个，三等节目3个，优秀节目若干个。

2、团体：本次活动将评选出一等最佳组织小组1个，二等最佳组织小组2个。

(5)活动程序：14：30主持人宣布活动开始校领导致贺词

比赛、游戏开始宣布活动结束活动会成员进行卫生

适合幼儿的游戏教案篇五

随着信息化的发展，报纸已经渐渐的在我们的生活中渐渐减少了，这是一件值得惋惜的事情，但是报纸带给我们的乐趣是不会减少的，这次我就设计了玩报纸的游戏，活动旨在让幼儿在愉悦的情绪下，大胆参与，鼓励幼儿积极思考、尝试，动手，主动地探索报纸的不同玩法，在不断地尝试、游戏中，提高幼儿对体育活动的兴趣，增强幼儿积极的参与意识和自我表现意识。

- 1、通过尝试探究废旧报纸的多种玩法，培养幼儿的创新精神。
- 2、引导幼儿在活动中感受合作的乐趣，体验成功的喜悦，培养幼儿勇于克服困难的精神。

报纸若干 小圆球若干 胶带

在音乐的情境和节奏下，教师引导幼儿做走、跑等准备动作，活跃活动的气氛。

2、创设情境，激发幼儿发现报纸不同的玩法

3、活动过程

通过幼儿的集体思维和个别创新，幼儿发现报纸有很多不同的玩法，主要有以下几种。

(1)、斯纸玩：

“小朋友想一想，报纸除了刚才的这些玩法，还可以怎么

玩？”(撕纸)引导幼儿边撕边说“斯斯斯，变变变，报纸变成小白兔……”

(2)、把报纸进行折叠，变成自己喜欢的模型，

这个游戏幼儿可以根据自己的经验和喜好，用报纸去折叠和拼撕自己喜欢的东西，有而做这个游戏的时候很专注，很有成就感。

[1、2激发幼儿的创造性，锻炼幼儿手的灵活性]

(3)、把报纸团成团，在地上滚，

这个游戏可以两个幼儿一起玩，也可以多个幼儿一起玩。

(4)、四个小朋友撑起报纸，把小球放在上滚动，

这个游戏必须是多个幼儿一起合作才能完成，每个幼儿必须有积极的责任感和集体荣誉感，才能顺利的完成游戏。

[3、4培养幼儿的合作意识和能力，让幼儿在合作活动中体验合作的乐趣]

(5)、把报纸卷成小棍，扮孙悟空做搏打游戏。

现在把这张神奇的报纸卷了起来，报纸变成望远镜，冰激凌，火炬，最后把报纸卷成金箍棒，老师变成孙悟空，“变出”金箍棒，幼儿变成小孙悟空，引导幼儿玩纸棒。

(6)、大家一起做游戏，根据幼儿的喜好选择以上5个游戏，把幼儿分成四个小组，进行游戏竞赛。

幼儿在游戏中，自主的参与意识被充分的调动起来，游戏热烈而有序，有而在游戏中获得了满足与快乐。

收拾物品，结束活动。

幼儿园报纸游戏活动方案，报纸，曾经在我们的生活中有着不可替代的地位，但是随着时代的发展，报纸渐渐的被取代了，现在的报纸更多的是给小朋友们来玩游戏了。

适合幼儿的游戏教案篇六

在20__年南京市幼儿园课程游戏化建设项目申报过程中我园有幸与六合区东沟幼儿园结为共建园，下面是我园的共建方案：

一、自身建设：

(一) 教科研资源优势

六合区机关幼儿园创建于1955年，为六合区教育局唯一一所直属幼儿园，20__年创建为江苏省优质幼儿园。

近几年来幼儿园先后获得了“国家十一五课题实验园”、“六合区教科研实验基地”等称号，在区每年进行的省优质幼儿园差别化评估过程中均获得一等奖。

我园自20__年至今有六项规划课题分别在省、市、区立项，其中两项省级课题和一项市级课题已成功结题。

课题《在绘本阅读中家园共育促进幼儿园早期阅读能力发展的实践研究》的成果荣获省二等奖。每项课题研究都充分体现了游戏精神。

科研兴园，如今幼儿园已经形成了浓郁的教科研氛围，每位教师积极都参与到教科研的行列中。

(二) 人力资源优势

在近十年的课题研究过程中，一大批教师脱颖而出，目前我园的区学科带头人8人，优秀青年教师5人，在全区幼儿园中占据了很大的比例。

近年来，教师撰写的与游戏相关的论文、个人课题结题报告、案例有数十篇在省、市、区优秀论文、案例评比中获奖或发表，逐步形成了一支团结进取、专业化水平较高的教师团队。

(三)注重内涵发展，促进教师队伍建设

我园始终强化教师终身学习的意识，坚持“教师要在工作中学习，在工作中学习”，在终身学习中引领自身的专业发展，每学期开展读书交流活动，要求每位老师读一本关于幼儿园游戏开展的理论书籍，写一篇有质量的读后感，理解游戏是幼儿园的基本活动，切实提高教师的理论素养。

我园把《纲要》、《指南》作为终身学习的重要内容，感悟其中精神，从学习到理解，从理解到内化，从内化到转化，由内而外地指导我们的教育行为。

(四)创设富含游戏性因素的幼儿园环境

为有效实现幼儿园课程的游戏化建设，就必须创设富含游戏性因素的幼儿园环境，为幼儿各方面的学习与发展提供一种“游戏化课程”的良好环境。我园结合美术、游戏、音乐、绘本、节庆等课题，创设符合幼儿年龄特点的游戏环境，例如美工区我们结合“小小毕加索”让幼儿自由地涂鸦创作；语言区结合绘本内容，创设相关情境，供幼儿进行情境表演、亲子活动、童话剧表演等；表演区结合课题，提供乐器、音乐、道具等让幼儿自由地表演；每逢节庆活动提供与节庆相应的材料供幼儿开展各类游戏活动。为幼儿创设自由、宽松、与主题相结合的游戏氛围，能进一步挖掘幼儿的创造潜力，有助于他们身心的全面发展。

(五) 主题教学活动与游戏活动有机整合

缘于对生活、游戏综合的思考，我们设想使主题活动开展的过程成为游戏活动开展的过程。通过实践，我们发现这不仅是可行的，而且是合理的。目前我们要求教师根据幼儿的兴趣、能力不断展开主题探究活动，及时调整、更换活动材料，使教学活动和游戏活动密切结合并相会影响，在主题活动的展开过程中，生活活动、教学活动、游戏活动有机整合在了一起。

二、如何帮扶建设园

(一) 组织学习，提高认识

组织本园骨干老师到建设园传经送道，提高建设园教师的理论素养，更新教育理念，从根本上理解游戏化建设的含义。

(二) 跟踪指导，有效落实

我园成立了共建小组，定期到帮扶园一对一指导，同时也定期邀请帮扶园的教师来我园观摩，交流学习心得，提出自己在工作中遇到的困惑，大家共同商讨，使课程游戏化建设得以有效落实。

(三) 专家指导，提升经验

利用我园与市级机关幼儿园结对的契机，邀请优秀教师来现场进行指导，及时发现问题，及时提出整改意见。同时还要邀请一些幼儿园游戏研究的专家帮我们理清思路，提升课程游戏化实施水平。

幼儿园游戏活动方案篇2

本学期我们营建大班将围绕民间游戏线描画为特色开展一系

列活动。

一、选择民间游戏线描画为特色活动的理由：

在平时的生活中，孩子们一直在玩民间游戏，但对于画民间游戏还没有接触过，在平时也很少接触到线描画，所以我想教给孩子们新鲜的，以民间游戏线描画这样一个主题来吸引孩子们。

2. 为课题服务：本学期顾芳芳老师的课题《运用民间游戏主题线描画，提升幼儿美术素养的培养研究》在市里立项了，顾老师的课题是在大班的基础上运作的，而顾老师教的是小班，对于课题的研究很难实现，所以为了更好地为课题服务，所以本学期我班以民间游戏线描画为特色来开展活动。

3. 园本研训：我园一直以民间游戏为特色活动，为了更好的开展我园的特色项目，所以将民间游戏这一特色与线描画结合，更好地园本研训服务。

二、选择民间游戏线描画为特色活动的目的：

通过民间游戏线描画为班级特色，来提升孩子们绘画和表现的能力。由此来感受民间游戏线描画的美，体现创作的快乐，培养兴趣。

三、民间游戏线描画的实施过程：

1. 玩民间游戏：让幼儿在画之前有个亲身的体验，并把孩子们做过的游戏以照片的形式记录下来。

2. 看民间游戏图片：把孩子们玩民间游戏时的照片给孩子们看，体验做民间游戏时的快乐。在观看时，请孩子们仔细观察做游戏时的动作、姿势等。

3. 了解线描画：让幼儿知道什么叫做线描画。并知道线描画用线条的变化来描绘对象及其形体结构的绘画方式，是最古老、也是最原始的一种绘画方式，也是我国传统绘画的方式之一。线描画的绘画工具比较简单，它们可以随时随地进行绘画，既可以对物象进行细致入微地刻画，也可以对物象进行简单地艺术处理；既可以进行造型训练，亦可作为艺术家表达情感的一种表达方式。

4. 进行线的练习：因为我班是中大班混龄班级，对于中班的孩子们说，基础比较差，所以线条的练习也是非常地重要，能为今后的做画打好一定的基础。如长线、短线、直线、曲线等等都要慢慢练习。

5. 临摹：给孩子们看一些民间游戏线描画，让孩子们对民间游戏线描画有一定的概念，并进行临摹，在临摹的过程中提升孩子们的线描画的能力。

6. 大胆创作：请孩子们观看自己做过的民间游戏时的图片，然后根据照片进行大胆创作。但是这一步对于我班的孩子来说实施起来有一定的难度，只能量力而为。

这些可能在一个学期内无法完成，所以我们大班这一年的班级特色都以民间游戏线描画。

四、实施的难度：

定民间游戏线描画为班级特色，对于我来说也是一个挑战，因为个人的美术功底不是特色好；对于班里的孩子也是一个挑战，因为这几次的画画下来，孩子们对美术方面很感兴趣，但是画得好的小朋友不多。但是我们敢于接受这个挑战，虽然不知道孩子在我的带领下能进步多少，但我相信有付出就一定会有收获。希望孩子们在我的带领下，个个都能成长画画小能手。

幼儿园游戏活动方案篇3

活动目标：

- 1、运用报纸玩各种游戏。
- 2、练习两人合作投掷、跨物跳、走平衡的运动技能,发展身体的灵敏性。

活动准备：

- 1、每人两三张报纸。兔子头饰及萝卜卡片
- 2、开场、热身、游戏和放松的音乐。

活动过程：

一、热身运动

用报纸做方向盘开汽车入场

在进行曲的伴奏下,带领幼儿进行热身运动：

活动开始的游戏既满足了幼儿的好奇心,又使活动自然展开。热身运动从表面上看只是走走跑跑,其实是教师精心设计的。在活动中,教师的语气语调神秘、夸张,激发幼儿参与活动的兴趣。)

二、探索报纸的玩法

1、引导幼儿探索报纸的各种玩法：今天我们要用报纸来锻炼身体,谁能想出特别的方法？

(1)鼓励幼儿探索一个人的玩法。

(2) 鼓励两个或多个幼儿一起玩的方法, 对合作良好的幼儿给予鼓励。

(3) 随时注意幼儿的运动情况, 适时调节运动强度和练习密度。

(4) 提醒幼儿保持合适的活动空间, 注意安全。肯定幼儿有创意的玩法, 组织幼儿互相学习并尝试。。

(为了达成目标, 教师分层次引导幼儿探索报纸的各种玩法。逐步提出由易到难的要求。在这一环节中, 教师应做一个发现者, 努力发现玩法独特的幼儿, 并让他们在集体面前展示, 及时肯定他们的创意, 以启发其他幼儿思考。教师除了要捕捉幼儿有创意的玩法外, 还要及时组织幼儿体验同伴的玩法。唤起幼儿的创造热情。)

三、游戏：小兔种萝卜

1、介绍游戏玩法：在《游戏》的音乐声中, 两个小兔子合作需要连过三关, 第一关双人一起过独木桥(报纸做的比较窄)。第二关跨过障碍物(跨栏)。第三关投掷：两人将框中的报纸球投到栏中。最后将萝卜种上, 跑步回来。

在玩的同时启发幼儿懂得只有大家相互照顾、相互合作才能保证安全。

四、放松活动

随音乐声放松身体, 敲敲背等

幼儿园游戏活动方案篇4

为丰富我园文化生活, 给我园幼儿搭建一个培养能力, 展现才华的舞台, 激发幼儿热爱生活、热爱学习、热爱幼儿园的情感, 提高幼儿的全面素质, 让幼儿度过一个快乐、祥和、

向上的“六一”国际儿童节。我园特将庆“六一”才艺展示活动做如下安排：

一、活动主题：

欢庆“六一”快乐成长童心飞扬

二、组织方法：

1、以班级为展示单位，每个单位至少出3-4个节目(一个教师2个节目)，展示节目由班主任和科任教师协调进行指导训练。

2、为了保证节目的质量，各单位在4月10日前将节目内容、参演人数上报园务办公室以便园务统一安排。

三、节目要求及节目推荐：

1、本次节目内容以反映“六一”儿童节欢乐为题材，要健康向上、主题鲜明、题材新颖、富有感染力，突出少年儿童天真、活泼的年龄特点。

2、节目形式以歌曲、舞蹈、健美操、童话剧、课本剧、小品、讲故事、诗朗诵、快板、武术、杂技及语言类为主要节目，由每班两个老师共同创作编排。

3、每个节目要体现“精”、“新”，每个节目时长不超过6分钟。

4、展示服装、伴奏带、道具由节目负责人自行协商解决。园务

不做具体规定或安排。

5、各班于5月1日前把参赛节目、节目串词、伴奏带交到园务

办公室汇总。

四、评分标准及要求：

本着公平、公正的原则，为了更客观地做好本次活动的评分工作，特制定本标准。

(一)每个节目满分10分。其中：表演状态2分；节目内容取材2分；表演艺术水平2分；节目背景设计1分；节目时间控制1分；节目整体感觉2分。评分为一位小数，取平均分为最后得分。

(二)活动评比细则：

(1)表演状态(2分)：

演出服装、化妆到位0、5分，表演者动作恰当得体0、5分，表情自然大方0、5分；整体状态控制较佳0、5分。

(2)节目内容取材(2分)：

创意新颖0、5分，自然健康0、5分，能展现幼儿的精神风貌1分。

(3)表演艺术水平(2分)：

朗诵、相声、顺口溜、小品，表演者：吐字清晰0、5分；语言流畅0、5分；整体水平感觉1分。歌曲演唱者：声调准确0、5分，音量控制适中0、5分；整体水平感觉1分。

(4)节目背景设计(1分)：

以背景音乐的选取与节目内容的整体搭配为主，应酌情扣分。

(5)节目时间控制(1分)：

整体时间要求3--6分钟;不够3分为太短,节目时间太短应酌情扣分。

(6) 节目整体感觉(2分):

此项在以上各项评分的基础上进

行评分。以上各项整体结构合理,整体布局较佳者酌情给分。(主题突出、思想性强、形式新颖、台风严谨大方、富有艺术感染力、服装整齐美观、动作协调、整体效果好、组织有序、遵守纪律、服从指挥)

(三)、评分要求:

采取10分制,所有评委的打分,去掉最高和最低分,按总分多少排列名次。如果在总分同等情况下,节目有创新,能使人耳目一新者优胜;演员中男生比例高者优胜;学生参与面大的优胜。

五、奖励办法:

本次演出设一等奖节目2个奖100元;二等奖节目3个奖80元;三等奖4个奖60元。

六、活动汇演时间及地点:

20__年5月底(具体时间以园务通知为准),在园内操场。

七、组织机构

(一)、领导小组

组长:施__

成员：徐__

职责：组织研究“六一”才艺展示活动方案的制定，全程安排整个活动组织程序，做好整个活动的策划。

(二)、筹备组

组长：施__

成员：梁__

职责：负责方案的制定、会议的全盘落实，检查、落实各班节目的训练、服装的设计、彩排、化妆。

(三)、后勤服务组：

组长：郭__

成员：王__

职责：负责整个活动过程中的音响设备、道具、用电、场地、舞台设计、必要的物资供应。

(四)、安全保卫组

组长：郭__

成员：王__

职责：负责整个艺术展示活动过程中的幼儿纪律、安全，保证艺术展示的顺利、圆满完成。

(五)、活动协调组：

组长：徐__

成员：梁__

(六)、活动主持人：

(七)、评委组：外聘人员

(八)、音响调试组：郭__

八、活动组织安排：

第一阶段(20__、3、30---20__、4、3)筹划起草活动方案及细则。

第二阶段(20__、5、4、5---20__、4、10)各班确定并上报节目内容。

第三阶段(20__、4、13、----20__、4、24)各班加强化节目排练

第四阶段(20__、4、27----20__、5、1)检查各班节目排练情况。

第五阶段(20__、5、4----20145、5、8)各班节目彩排

第六阶段(20__、5、11----20__、5、__)及节目主持人训练

适合幼儿的游戏教案篇七

20xx年7月教育部颁布的《幼儿教育指导纲要（试行）》将幼儿园课程划分为健康、语言、社会、科学、艺术等五个领域，这样的划分注重了学科的综合性和趣味性、活动性为主要目的，寓教于乐，寓教育于生活、游戏中，从不同的角度促进幼儿的情感、态度、能力、技能等各种能力的发展。这种划分，打破了传统学科科目割裂课程内容的格局，遵循了课

程整合的发展趋势。但目前幼儿教育前沿的一线幼儿教师，大多数还没有跳出“学科课程”的理念和规范，仅仅只是给已进入幼儿园课程的新旧内容重新安排次序，按部就班地进行“授课”而已。

因此，我们把游戏作为解决幼儿课程整合问题的一个突破口，进一步深入研究如何实现幼儿园课程的整合，注重幼儿园课程的生活化和游戏化是全面贯彻《纲要》的需要，是幼儿园课程综合的重要途径。

从我县幼儿园课程实施现状来看，虽然一些幼儿园课程方案中开始体现生活和游戏的地位和作用，有些幼儿园也进行过幼儿园课程生活化、游戏化的研究，但对生活和游戏与幼儿园课程之间的关系等理论和实践问题研究不够深入，研究角度不够宽广，对幼儿园课程生活化、游戏化的机制、策略探索不够。因此，在新一轮的幼教改革中，如何贯彻“新纲要”的精神，扎实推进“游戏化的幼儿园课程研究”是当前我县幼儿园课程研究和实践中一个重大的理论和实践课题。它关系到我县幼儿园课程特质的显现，关系到幼儿教育的成效，关系到幼儿的发展。

1、本课题的理论意义和实践意义：

本课题的重要创新表现在三个方面：一是采用学科交叉的视角研究生活、游戏与幼儿园课程的关系，在一个较为广泛的学术平台上探讨生活和游戏对幼儿发展的价值；二是试图通过现实的幼儿园课程设计和实施的实践，形成与生活化、游戏化的幼儿园课程的设计和实施的策略；三是以发现幼儿园课程的整合机制为切入点，对幼儿园课程的有机整合进行理论和实践的研究。

本课题的理论意义在于丰富和发展我国的幼儿园课程理论，形成一些支撑生活化、游戏化幼儿园课程的新的理论观念，对幼儿园课程与生活、游戏的关系进行较为全面和系统的理

论研究。丰富和发展幼儿园课程设计和实施的相关理论。

本课题具有广泛的实践应用价值。本课题的成果，对于指导幼儿园课程的改革，对于幼儿园园本课程的建设，具有重要的指导价值。本课题形成的课程设计和实施策略可直接用于我国的幼儿园课程实践之中。本课题的研究也有助于《幼儿园教育指导纲要》的贯彻和落实。

选题的意义：幼儿园课程的生活化和游戏化是当前幼儿园课程研究和实践中一个重大的理论和实践课题。它关系到幼儿园课程特质的显现，关系到幼儿教育的成效，关系到幼儿的发展，本课题研究的理论意义在于揭示生活和游戏对于3—6岁幼儿的发展价值，探讨系统知识与生活和游戏的关系，探寻各种知识、能力及态度在生活和游戏情境中整合的机制，从而进一步揭示幼儿园课程的特质。本课题研究的实践意义在于开发一套有助于幼儿园教师进行课程设计的课程内容生活化、游戏化的策略系统，有助于纠正面前幼儿教育中存在的小学化的倾向和幼儿园课程中存在的过分学科化的倾向。

2、本课题的研究的重要观点：

（1）游戏对幼儿发展具有重要的价值，对幼儿而言，游戏是重要的学习内容，也是重要的学习途径。

（2）游戏包容了多学科的知识，也包容了幼儿情感态度和行为发展的机会。游戏是幼儿园课程内容整合的重要途径。

（3）游戏化是幼儿园课程的重要特质。幼儿园课程设计的一项重要工作就是将学科知识和游戏化，将学科知识还原为活动和经验，并在活动和经验的层面上尽可能实现综合和系统化。

（4）幼儿的一日生活、与幼儿有关的社会生活及幼儿的游戏都是重要的课程资源。应在《幼儿园教育指导纲要》中的

培养目标指导下，以更为广泛的视角开发和利用多种有益的
课程资源，以使幼儿园课程真正适合幼儿身心发展的特点，
真正做到生活性、综合性和趣味性。

（5）游戏化的幼儿园课程的设计和 implement 是一项需要创新、
需要深入实践的工作，设计和实施策略的形成过程都应是理
论和实践的双向论证过程。

（一）研究目标

1、以《纲要》为依据，使幼儿园课程以游戏为主，让幼儿真
正成为活动的主人，实现游戏与教学的最优化的结合。

2、让游戏精神成为贯穿和融入整个幼儿园课程实施的灵魂或
主线。

3、通过研究，提高教师的教研水平，不断改善教育行为和优
化教学过程，将学习理论与教学实践相结合，总结经验，写
出游戏与课程整合研究的论文，积累相关资料，有效地完成
课题研究。

（二）研究内容

幼儿园游戏与课程的整合研究，主要包括游戏主题与课程的
整合；游戏指导与课程的整合；游戏材料与课程的整合。

1、构建教师学习模式，探索游戏与幼儿园课程整合的方法。

2、教师通过集体备课，发挥集体智慧，研究游戏在幼儿园课
程中的地位与作用。

3、完成子课题研究：

（1）游戏与语言课的整合；

(2) 音乐游戏与课程的整合；

(3) 游戏与社会的整合；

(4) 游戏与科学的整合；

(5) 游戏与健康的整合；

(6) 游戏与艺术的整合。

(一) 研究思路

1、理念引领：较系统地学习蒙台梭利、皮亚杰、加德纳“多元智能理论”等先进的教育理念，以《纲要》为依据，指导教师理念上确立正确的研究与实践的方向。

2、实践研究：教学即研究，以一个个研讨好的教学方案和教学情境为载体，分成子课题进行研究，在实践的基础上再提炼、加工、合成，提升实践的水平。在实施方案期间，为幼儿提供可利用的游戏材料，保证游戏时间。

3、反思提高：针对研究问题，把理论研究、文献比较、案例研究、实践总结等有机结合进行。通过教学反思提高反思性教学的自觉性和能力。

(二) 研究方法

1、行动研究法：在研究目标的引领下，历经预论，提出问题，收集与讨论相关信息，拟定应对计划，并进行实践，然后通过反思，再论断，解决实际中的一个一个问题，并在集体中形成多元反馈循环的过程。

2、文献法：收集有关幼儿教育新动态和游戏与课程整合等方面的论文和经验性文章，组织全体参研人员学习。

3、经验总结法：通过对实验教育过程的回顾、反思、总结，将成功的教育经验、教育观察、教育效果，从感性认识上升到理性认识的研究。

4、观察法：由课题组成员设计观察记录表，通过观察，了解幼儿在游戏活动中的表现情况。

本课题研究时间约为三年，研究进度大致分为四个阶段：

1、准备和策划开题阶段。从20xx年6月——20xx年10月，成立课题组，制定研究计划，完成课题申报工作，召开课题组会议，明确成员分工，组织开题。制定“幼儿园课程与游戏的整合研究”课题实施方案。

2、实施阶段。从20xx年10月——20xx年10月，构建幼儿园游戏与课程整合的教育实验方案，确定子课题，课题组成员针对各自班级特点确定研究方向，拟定具体的实施计划。期间组织二次阶段性的小结，形成研究报告，研究论文等阶段性成果。子课题成员做好分析总结，进行中期成果汇报。开展课题的“中期评估”，对前半段的课题进行总结和回顾，认真策划下一阶段的工作任务。

3、研究总结阶段。从20xx年10月——20xx年10月，继续展开研究，并做好资料的积累、小结工作。

4、全面总结阶段（20xx年11月—20xx年6月）。重点理清各个研究的问题，重新思考游戏、生活、游戏之间的关系问题，将研究资料进行整理、总结工作。

预期成果主要包括应用性成果和理论性成果等，应用性成果主要包括优质课程资源、论著等。

（一）应用性成果

1、本课题的成果对于指导幼儿园课程的改革，对于幼儿园园本课程的建设，具有重要的指导价值。

2、本课题形成的课程设计和实施策略可直接用于我市的幼儿园课程实践之中。

1、实验报告

总课题组完成一篇实验报告。

2、论文、反思、随笔

课题负责人、实验教师撰写论文、反思、随笔多篇，课题组推荐发表。

适合幼儿的游戏教案篇八

一天，我看到宋老师的儿子一边听音乐一边非常开心地跟着音乐哼唱“棒吧嘎、棒吧嘎”，我觉得这首歌曲非常有意思，他告诉我这是龚琳娜演唱的新神曲《金箍棒》。我观看了龚琳娜表演的《金箍棒》视频之后，对作品进行了分析，发现整首乐曲包含中国传统京剧、民间以及流行的音乐元素，同时音乐里隐含着孩子们非常喜欢的富有神话色彩的故事情境，比如孙悟空的“百变”、“棒吧嘎”的打斗情境、“吧嘎啮、吧嘎啮”跑的情境等。因为曾经看过有老师将神曲《忐忑》设计成非常有意思的《狐狸和小鸡》的音乐游戏，我就想利用《金箍棒》音乐设计一个音乐游戏活动。

但如何让这首家喻户晓的神曲《金箍棒》成为很好的幼儿音乐教学素材呢？怎么组织相应的音乐活动才能让幼儿始终积极地投入其中呢？为此，我在以下几个方面进行了探索。

为了能让《金箍棒》的作品更加符合幼儿的兴趣和内在需要，我们对音乐做了编辑，让音乐长度、速度、情节更适宜，能

真正地被孩子们所喜欢。《金箍棒》整首曲子的时间太长，有5分多钟，同时音乐元素比较多□a段乐曲相对舒缓、悠扬，对于幼儿来说显得比较拖沓□b段音乐速度则太快，幼儿较难合拍。根据孩子们最喜欢的神话故事情境，如“变”的情境、“棒吧嘎”的打斗情境、“吧嘎嘀、吧嘎嘀”跑的情境，我先选取了以叙述孙悟空为主线的a段音乐，并在不改变音乐性质的情况下加快a段速度；再选取了打斗情境的b段音乐，并放慢了b段乐曲的速度，让幼儿能够合拍进行游戏；其次选取了“变”和“吧嘎嘀吧嘎嘀”的音乐元素，最后将音乐编辑成1分15秒□abcd格式。虽然音乐有4段，但每一段音乐之间变化非常明显，而且每段音乐都有简单的故事情节，同时音乐本身的歌词也能提醒幼儿随乐表现，降低了音乐的难度。可以说改编后的音乐无论是长度、速度还是情节都更适合孩子的年龄特点，更符合孩子的兴趣和需要。

《西游记》是家喻户晓的故事，孩子们通过动画片和故事书早就熟悉故事情节，而主角孙悟空更是孩子们崇拜的偶像。应该说作品中的故事和角色是孩子们喜欢的，并符合儿童经验的。我在《西游记》众多的故事中选择了《真假美猴王》的情节，使故事中的角色更加符合音乐的逻辑。并增加戏剧冲突让“打斗”、“72变”更富有情趣和意义，如，在感受b段打斗乐曲前，我渲染了故事：真猴王虽然被师父赶走了，但他还一心想着师傅，当他得知假猴王打伤了师父后，非常伤心，火速跑去找到假猴王，拿起金箍棒朝假猴王打去。故事的讲述不仅使打斗富有情趣，而且让孩子感受到孙悟空是一个有责任、有担当的人。在活动快结束前、在音乐尾声处则增加了如下故事情境：经过打斗和72变，真假美猴王还是分不出输赢，最后如来佛让假猴王现了原形，真猴王赶紧跑上前去高举金箍棒打假猴王，假猴王被打后晕倒在地。这时孩子们要表现假猴王各种晕死的样子，同时真猴王要用对方舒服的动作去检查。这一情节的设计不但使得活动更富有情趣，使孩子对活动始终保持很大的兴趣，同时向孩子传递了“我成长、我担当、我幸福”的人格品质教育。

音乐活动中无论是动作的编排、师幼互动以及空间位置都要根据幼儿的年龄特点，遵循循序渐进的原则，从易到难，从简到繁，从上肢到下肢，从坐到站再到找空位，层层递进。比如游戏一开始先利用故事和创编简单动作完成整首曲子的合乐，然后一遍遍进行累加，由开始的挥棒击打，到迅速躲闪、对打动作，再到加入了加油鼓劲的“吼嘿”，动作逐渐丰富。再比如在互动环节中，先是教师对全体幼儿的互动，然后是教师对一位幼儿的互动，再到幼儿对幼儿的互动。层层递进的设计让孩子在每一环节中都能体验成功的快乐！

为了了解孩子们是否喜欢这个音乐、是否熟悉孙悟空以及真假美猴王的故事，我找了几个孩子先尝试来玩一玩，结果发现孩子们很喜欢，也都熟悉这些故事。我尝试让孩子们变蜘蛛精，有些孩子变出凶狠的造型，一位男孩子马上就说：“不对，蜘蛛精是这样子的！”把手放在下巴下，作出很妩媚的样子，由此可以看出，他们不仅有兴趣，也有一定的经验。

在这个活动中重点要完成打斗动作，因为“变”对于大班孩子来说很容易，他们可以自己表现。在试教的时候我将活动设计成选拔代理猴王的故事情境，不但有两两合作打斗，还有圈上追逐游戏，希望一节课有许多精彩的场面，但是发现容量太大，在短短的30分钟里，就像做压缩饼干一样，流程很快，没有让孩子充分体验、感受音乐，学得不扎实。为了能在单位课时内，让孩子充分体验、感受音乐，我们必须进行价值取舍，最后决定只完成两两合作，在第二课时再进行“选拔代理猴王”的游戏。