

2023年大班教案快乐的小魔仙反思(优秀10篇)

初三教案的质量不仅关系到学生的学习成绩，也关系到学校教学水平和教师的教学声誉。以下是一些五年级教案范文的精选，分享出来给大家共同学习和进步。

大班教案快乐的小魔仙反思篇一

设计意图：

大班幼儿有了对时间认识的基础。加上大班幼儿对音乐的理解能力比较强，他们喜欢用姿体动作来表达对音乐的感知。而本班的幼儿想象创造的能力比较强，因此我选择了这个音乐。让幼儿通过想象创造，利用自己的姿体动作来表示3点，6点及12点。

活动目的：

- 1、通过节奏、律动、游戏等体验音乐游戏的乐趣。
- 2、在游戏中感受并区分二分音符和八分音符的节奏型。
- 3、能模仿音乐配上合适的乐器及创编优美的肢体动作，并能愉快地参与游戏。

重点：能够区分二分音符及八分音符

难点：创编不同的肢体动作来表示歌曲中秒针及整点的声音

活动准备：

- 1、时钟一面与自制可用于拨钟点的钟一面

2、音乐《快乐的时间》

3、乐器：木鱼、单响筒、双响筒

活动过程：

一、律动进场：《小时钟在说话》。

二、运用节奏进行问好。

1、师幼问好□xxx/xxx/

2、运用同样节奏让小朋友同客人老师问早。

三、师幼共同讨论生活中的各种声响节奏，复习基本节奏

提问：平时你在家里都能听到哪些声音？师幼共同讨论敲门的声音及厨房切菜的声音。

四、欣赏音乐《快乐的时间》

1、出示钟，复习其特征

(2) 秒针是哪一根？秒针的声音是什么样的？它是怎么走路的？

(3) 到点时，有一种大钟，它会发出什么声音。1点时敲几下？3点、6点呢？

2、欣赏音乐《快乐的时间》，引导幼儿用乐器伴奏

(1) 听音乐分辨不同的声音

提问：在音乐哪里有秒针滴答滴答滴答唱歌的声音？哪里有当当当整点报时的声音？

(2) 最先听到什么声音？

利用节奏卡让幼儿熟悉八分音符

xx/xx/xx/xx□(利用拍手、跺脚、舌头等感受)

(3) 除了秒针的声音还有什么声音？

x-/x-/x-/

3、引导幼儿使用乐器找出音乐中秒针的声音。

4、用肢体动作创编秒针滴答滴答走的样子。

五、通过自制时钟，玩音乐游戏〈快乐的时间〉之时间造型游戏。

1、教师拨出时间（3点、6点、12点）启发幼儿用肢体动作表示这三个时刻。

2、选出最合适的动作集体练习，并运用到音乐游戏中。

六、音乐游戏〈快乐的时间〉之敲钟游戏

1、创编敲钟的动作。（两个小朋友创编敲钟的动作）

2、将创编敲钟的动作运用到音乐游戏中并与老师互动。

3、进行守时教育。

活动反思：幼儿在活动中非常的积极踊跃，特别是在最后的创编活动，利用姿体动作表示3点，6点及9点。以及两个小朋友敲钟的动作创编非常的非常丰富。赢得了家长的阵阵笑生及掌声。但是，在感受8分音符时，特别是利用乐器跟着音乐伴奏时。很多幼儿跟不上节奏。因此，在活动中，我及时调

整。让幼儿跟着老师的儿歌来感受8分音符。

[快乐的我幼儿园大班教案]

大班教案快乐的小魔仙反思篇二

- 1、引导幼儿在欣赏动画的过程中，学习7的第一组加减。
- 2、借助动画演示，引导幼儿初步感知加减的互逆规律。
- 3、培养幼儿的动手操作能力和逆向思维能力。
- 4、引导幼儿对数字产生兴趣。
- 5、了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。

教学课件《学习7的第一组加减》

幼儿每人一套数字

开始部分：

问答游戏：复习7的组成与分解点击课件，出现猫妈妈：“小朋友看，谁来了？猫妈妈要和小朋友做一个问答游戏！”

点击课件，猫妈妈问：小朋友，我问你，7可以分成1和几？

幼儿回答：7可以分成1和6依次复习7的组成和分解，猫妈妈表扬小朋友“棒极啦！”调动幼儿学习积极性。

基本部分：

（一）欣赏“小猫钓鱼”，学习7的第一组加减。

1、演示课件，幼儿欣赏动画，回答问题。

(1) 小猫咪也来啦，看一看，猫妈妈和小猫一共有几只？你是怎样算出来的？可以怎样表示。学习 $1+6=7$ $6+1=7$ 。

(2) 猫妈妈带小猫到河边钓鱼，观看小猫钓鱼、吃鱼，学习 $7-1=6$ $7-6=1$ 。

2、动画演示加减互逆规律动画演示数字和加减号的移动、变化，引导幼儿发现规律。

(二) 欣赏“小猫扑蝶”“小猫追鸟”自编应用题。

1、课件演示小猫扑蝶：来了几只蝴蝶，飞走了几只，还剩几只？

幼儿自编应用题，操作练习： $6+1=7$ $1+6=7$ $7-1=6$ $7-6=1$ 。

(三) 根据实物编应用题。（泥工在计算活动中的应用）

教学反思：

数学来源于现实，存在于现实，并且应用于现实，数学过程应该是帮助幼儿把现实问题转化为数学问题的过程。教育活动的內容选择应既贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题，有助于拓展幼儿的经验和视野。

大班教案快乐的小魔仙反思篇三

1、用自己的方式采访老师、阿姨和同学。

2、体验关心别人自己也会感到快乐的情感。

小树叶。

1、理解故事的内容。

2、用自己的方式采访老师、阿姨和同学

1、导入话题

出示小树叶，引起幼儿兴趣。

“我是一片小小的树叶，长在一棵大树上，今天，风儿轻轻地把我带到这里，让我出去找找谁是快乐的，你们愿意和我一起去吗？”

逐一出示小动物图片，引出小树叶与他们的对话。

“小树叶问小鸟：‘小鸟你快乐吗？’小鸟说：‘我给大家带去美妙的歌声，大家喜欢我，我很快乐！’”

“小树叶问青蛙：‘小青蛙你快乐吗？’小青蛙说：‘我在河里捉害虫，我很快乐！’”

“小树叶问小狗：‘小狗你快乐吗？’小狗说：‘我为主人看门，我很快乐！’”

2、分析讨论，引起情感共鸣

“为什么这些小动物是快乐的呢？”

“你们快乐吗？你知道老师、阿姨快乐吗？”

3、幼儿现场采访，了解别人的快乐：

采访问题：你帮助过别人吗？你感到快乐吗？

每位幼儿可以采访别人，也可以接受别人的采访。

4、幼儿集体分享交流采访结果：

请幼儿互相交流采访的结果。

引导幼儿懂得“帮助别人是一种快乐”的道理。

大班教案快乐的小魔仙反思篇四

1. 用自己的方式采访老师、阿姨和同学。

2. 体验关心别人自己也会感到快乐的情感。

活动准备：小树叶。

1. 理解故事的内容。

2. 用自己的方式采访老师、阿姨和同学

1. 导入话题

出示小树叶，引起幼儿兴趣。

“我是一片小小的树叶，长在一棵大树上，今天，风儿轻轻地把我带到这里，让我出去找找谁是快乐的，你们愿意和我一起去吗？”

逐一出示小动物图片，引出小树叶与他们的对话。

“小树叶问小鸟：‘小鸟你快乐吗？’小鸟说：‘我给大家带去美妙的歌声，大家喜欢我，我很快乐！’”

“小树叶问青蛙：‘小青蛙你快乐吗？’小青蛙说：‘我在河里捉害虫，我很快乐！’”

“小树叶问小狗：‘小狗你快乐吗？’小狗说：‘我为主人

看门，我很快乐！’ ”

2. 分析讨论，引起情感共鸣

“为什么这些小动物是快乐的呢？”

“你们快乐吗？你知道老师、阿姨快乐吗？”

3. 幼儿现场采访，了解别人的快乐：

采访问题：你帮助过别人吗？你感到快乐吗？

每位幼儿可以采访别人，也可以接受别人的采访。

4. 幼儿集体分享交流采访结果：

请幼儿互相交流采访的结果。

引导幼儿懂得“帮助别人是一种快乐”的道理。

大班教案快乐的小魔仙反思篇五

活动目标：1、感受乐曲的旋律和结构，并能用弹奏、点指、舒展等相应动作表现“abaca”的回旋曲结构。

2、通过故事情节、乐曲图谱和游戏情境，让幼儿充分感受与表现，主动建构对音乐的认知。

3、知道助人为乐的道理，在两两互动学习表现中体验同伴合作、共同游戏的快乐。

活动准备：音乐《化石》、音乐图谱

活动过程：

一、导入活动：

1、师：在很久以前，有一位国王，他有许多的公主和王子，有一天被外星人用魔法变成了是木头，不能说话，也不能动了。国王非常的伤心，每天都在想办法解，救王子和公主。他的诚意感动了山上的魔仙，魔仙准备解救他们。

2、师：魔仙有两种神奇的魔法：弹奏法和点指法。

二、

1、今天老师带来了非常好听的音乐，讲的就是魔仙用弹奏法和点指法解救王子和公主的故事。我们一起来听一听。（听完整音乐）

3、师：魔仙使用了弹奏和点指的魔法，王子和公主怎么样了？

（幼：动起来了）出示动的图谱弹指法：

1、师：那小魔仙是怎样弹奏的呢？（幼儿自由的弹弹）教师示范弹：

（1）师：哦！原来小魔仙弹奏的时候想小跳蚤一样的，小魔仙有的时候弹得短，有的时候弹得怎么样啊？（幼：有的时候弹得长）

（2）师：弹得长的时候是怎么弹的？仔细听哦！（教师示范：弹弹弹弹弹弹弹弹0）

（3）师：我们把短的和长的连起来弹弹看（弹弹弹弹弹0弹弹弹弹弹0弹弹弹弹弹弹弹弹0）

（4）师：我们现在听着音乐一起来弹一弹（播放音乐1慢）

（5）师：哇！小朋友们听着音乐也玩的这么好，太了不起了。

现在音乐加快了，你们能弹吗？我们一起来试试！（播放音乐2快）

2、师：魔仙除了会在手臂上弹，还会在哪里弹？（还会在身体的哪些部位弹呢？）幼儿自由回答（师幼一起试一试）师：现在我们把手臂、胸前、腰上和腿一起连起来弹弹，（注意了，在换地方的时候马上就要换过来，听音乐哦！）师：（弹弹弹弹弹0弹弹弹弹弹0弹弹弹弹弹弹弹弹弹0）是第一句，小魔仙总共弹了几句？（幼儿回答：4句）

3、师：哦！四句是不是？我们呀用四个弹奏的手来表示四句。

（出示弹奏手图）每句话几个部位？（幼：一个部位）点指法：

1、师：现在我们来看看魔仙是怎么点指的呢？（幼儿自由回答）

2、师：现在我来点，你们来做王子和公主来动一动啊！（点动一动）师幼一起试一试

3、师：音乐里小魔仙有的时候点的慢，有的时候点的怎么样？（幼：快）快的怎么点？

师：我们一起来试一试（……）

4、师：我们一起来听音乐，看看魔仙是不是这样点的，好不好？（听音乐3）

6、师：现在我们要在我们的身上点一点。（听音乐3）

7、师：魔仙用弹奏法和点指法以后公主和王子怎么样了？

（听音乐4）（出事动的图片）师：刚才王子和公主是哪里先动起来的？（身体先动起来的是不是？）教师画身体动先后图

（身体、一只手、另一只手、一只脚、另一只脚）

8、老师：现在我们的一只手是魔仙富有魔法的手，我们的身体是王子和公主，我们来看看魔仙运用弹奏法和点指法的前后顺序是什么样的？准备好了！（完整音乐）练习完整动作。

9、师：谁来告诉我魔仙是先试用什么方法？在使用什么方法？（弹奏法、点指法、弹奏法）

10、然后王子和公主就有点动起来复活了，最后魔仙为了让公主和王子赶紧从雕像里出来，魔仙用了什么魔法？（幼：弹奏法）

11、师：魔仙用的弹奏法每次有什么不一样？（幼：前面两次一样长用了四只手表示四句，最后一次用了两只手表示两句）

12、师：还有什么不一样？（幼：前面两次用黑色的手，最后一句用红色的手）为什么最后一次用红色的手？（弹得很有力才能把王子和公主解救出来）

13、师：现在我们再来跟着音乐弹一次，看看音乐里是不是和我们说的一样。（完整音乐）师幼一起听音乐玩一次。

三、游戏

1、师：孩子们魔仙成功的解救了王子和公主，和一个乐于助人的人，我们都应该向她学习是不是？（幼：是）那你们想不想也来扮演一下勇敢的“魔仙”和幸运的王子公主（还现在谁来扮演“魔仙”和“王子公主”）

游戏规则：两人一组，自己商量角色分配前奏：“王子或公主”变好雕像准备。）游戏次数看时间安排。

大班教案快乐的小魔仙反思篇六

活动来源：

在生活中，开心快乐的情感体验会使幼儿形成积极向上的情绪和乐观开朗的人格品质，但是，幼儿也会遇到不开心的事情，他们不能够很好的化解自己的情绪，也不知道如何去帮助别人去化解不良的情绪体验，因此，我设计了本次活动，旨在使幼儿感受开心、快乐对人的重要性，帮助别人自己会更快乐，从而培养幼儿共同分享快乐和积极向上的性格特征。

活动目标：

- 1、注意倾听别人的话，能记住并和大家分享。
- 2、体验开心、快乐对人的重要性，了解人有不同的情绪体验。
- 3、了解化解消极情绪，会让自己和他人更开心，体验帮助别人的快乐。
- 4、与他人共同分享快乐，培养乐观、向上的性格。

活动准备：

- 1、自己带来的最喜欢的照片。
- 2、故事磁带《消气吧》
- 3、小河马、小猪、小老鼠的头饰（由教师扮演）

活动过程：

一、交流、分享

- 1、请小朋友与同伴之间分享自己带来的照片。

教师：我们都带来了自己最喜欢的照片，请你和你身边的小朋友一起说说你的照片。照片里都有谁？是谁给拍的？当时你在做什么？你的心情怎么样？（幼儿相互分享）

2、说说你听到的。

幼1：小军带来的是他在玉黄山拍的，是他爸爸给他拍的，他和妈妈一起给小猴子喂东西吃呢，他很高兴。

幼2：王翰弘带来的是他和爸爸妈妈去大连照的照片，他和爸爸妈妈一起在做小火车，他很开心，这照片是他叔叔给他拍的。

二、体验开心、快乐对人的重要性，了解人有不同的情绪体验。

幼1：因为开心的时候，我们喜欢。

幼2：因为我们喜欢高兴的照片。

幼3：因为高兴心情好。

幼4：高兴比哭好，哭就生病。

教师：哦，我们除了会笑，还会哭呢！那还会什么？

幼5：还会生气！

教师：生气的时候什么样子，小朋友来表演一下！（幼儿模仿）

教师：那生气、哭鼻子和笑哪个好呢？（笑）

三、了解化解消极情绪，会让自己和他人更开心，体验帮助别人的快乐。

1、听故事，了解故事内容。

2、巩固故事内容，激发幼儿想办法解决问题。

教师：小狐狸有了一件高兴的事是什么？（开了一个消气吧）消气吧是什么呢？

幼1：就是让人消气！

幼1：给小河马买好吃的。

幼2：让小猪做运动。

幼3：和小老鼠玩。

幼4：带他们出去到游乐场玩。

幼5：和他们做游戏、买新衣服……

教师：那我们一起来试一试，看看你们想的办法能不能让他们消气，高兴起来，一起来吧！（幼儿分成三组试着想办法让小动物们开心）

3、幼儿实践、教师观察

4、幼儿体验帮助别人的快乐

教师：你们都想了什么办法？（幼儿回答）他们高兴了吗？（扮演的老师回答）小朋友想的办法真好，让小动物们都高兴起来了，那小朋友你们高兴吗？你们看到他们不伤心、生气了，你们的的心情怎么样？（幼儿回答）

四、与他人共同分享快乐，培养乐观、向上的性格。

教师：小朋友真棒想了很多办法帮助这些小动物，让他们都

高兴起来了，那你们平时会遇到过生气的事吗？你用什么方法消气而让自己变得快乐呢？（幼儿回答）

教师小结：生气并不是一件坏事，人人都有生气的时候，如果你有不高兴的事生气了，可以哭一哭、叫一叫、不再生气，也可以把生气的事告诉老师、小朋友、爸爸妈妈，他们会劝你安慰你，你的心里会好受些，你还可以吃点东西、玩玩玩具、看看电视。如果别人惹你生气，你就要想想别人对你好的时候，这样就会原谅别人，就会消气，变得快乐，身体也就会更健康了。如果你经常生气又不消气，就会影响你的身体健康，所以，小朋友们要养成积极乐观的性格，遇到事情要多动脑筋想办法。

延伸活动：

家长和孩子共同商讨消气的方法，贴在展板上。

大班教案快乐的小魔仙反思篇七

大班幼儿有了对时间认识的基础。加上大班幼儿对音乐的理解能力比较强，他们喜欢用姿体动作来表达对音乐的感知。而本班的幼儿想象创造的能力比较强，因此我选择了这个音乐。让幼儿通过想象创造，利用自己的姿体动作来表示3点，6点及12点。

- 1、通过节奏、律动、游戏等体验音乐游戏的乐趣。
- 2、在游戏中感受并区分二分音符和八分音符的节奏型。
- 3、能模仿音乐配上合适的乐器及创编优美的肢体动作，并能愉快地参与游戏。

能够区分二分音符及八分音符

创编不同的肢体动作来表示歌曲中秒针及整点的声音

1、时钟一面与自制可用于拨钟点的钟一面

2、音乐《快乐的时间》

3、乐器：木鱼、单响筒、双响筒

一、律动进场：《小时钟在说话》。

二、运用节奏进行问好。

1、师幼问好□xxx/xxx/

2、运用同样节奏让小朋友同客人老师问早。

三、师幼共同讨论生活中的各种声响节奏，复习基本节奏

提问：平时你在家里都能听到哪些声音？师幼共同讨论敲门的声音及厨房切菜的声音。

四、欣赏音乐《快乐的时间》

1、出示钟，复习其特征

(2) 秒针是哪一根？秒针的声音是什么样的？它是怎么走路的？

(3) 到点时，有一种大钟，它会发出什么声音。1点时敲几下？3点、6点呢？

2、欣赏音乐《快乐的时间》，引导幼儿用乐器伴奏

(1) 听音乐分辨不同的声音

(2) 最先听到什么声音？

利用节奏卡让幼儿熟悉八分音符

xx/xx/xx/xx□(利用拍手、跺脚、舌头等感受)

(3) 除了秒针的声音还有什么声音？

x-/x-/x-/

3、引导幼儿使用乐器找出音乐中秒针的声音。

4、用肢体动作创编秒针滴答滴答走的样子。

五、通过自制时钟，玩音乐游戏〈快乐的时间〉之时间造型游戏。

1、教师拨出时间（3点、6点、12点）启发幼儿用肢体动作表示这三个时刻。

2、选出最合适的动作集体练习，并运用到音乐游戏中。

六、音乐游戏〈快乐的时间〉之敲钟游戏

1、创编敲钟的动作。（两个小朋友创编敲钟的动作）

2、将创编敲钟的动作运用到音乐游戏中并与老师互动。

3、进行守时教育。

活动反思：幼儿在活动中非常的积极踊跃，特别是在最后的创编活动，利用姿体动作表示3点，6点及9点。以及两个小朋友敲钟的动作创编非常的非常丰富。赢得了家长的阵阵笑生及掌声。但是，在感受8分音符时，特别是利用乐器跟着音乐伴奏时。很多幼儿跟不上节奏。因此，在活动中，我及时调

整。让幼儿跟着老师的儿歌来感受8分音符。

大班教案快乐的小魔仙反思篇八

设计意图：

大班幼儿有了对时间认识的基础。加上大班幼儿对音乐的理解能力比较强，他们喜欢用姿体动作来表达对音乐的感知。而本班的幼儿想象创造的能力比较强，因此我选择了这个音乐。让幼儿通过想象创造，利用自己的姿体动作来表示3点，6点及12点。

活动目的：

- 1、通过节奏、律动、游戏等体验音乐游戏的乐趣。
- 2、在游戏中感受并区分二分音符和八分音符的节奏型。
- 3、能模仿音乐配上合适的乐器及创编优美的肢体动作，并能愉快地参与游戏。

重点：能够区分二分音符及八分音符

难点：创编不同的肢体动作来表示歌曲中秒针及整点的声音

活动准备：

- 1、时钟一面与自制可用于拨钟点的钟一面
- 2、音乐《快乐的时间》
- 3、乐器：木鱼、单响筒、双响筒

活动过程：

一、律动进场：《小时钟在说话》。

二、运用节奏进行问好。

1、师幼问好[x xx / xx x/

2、运用同样节奏让小朋友同客人老师问早。

三、师幼共同讨论生活中的各种声响节奏，复习基本节奏

提问：平时你在家里都能听到哪些声音？师幼共同讨论敲门的声音及厨房切菜的声音。

四、欣赏音乐《快乐的时间》

1、出示钟，复习其特征

(2) 秒针是哪一根？秒针的声音是什么样的？它是怎么走路的？

(3) 到点时，有一种大钟，它会发出什么声音。1点时敲几下？3点、6点呢？

2、欣赏音乐《快乐的时间》，引导幼儿用乐器伴奏

(1) 听音乐分辨不同的声音

提问：在音乐哪里有秒针滴答滴答滴答唱歌的声音？哪里有当当当整点报时的声音？

(2) 最先听到什么声音？

利用节奏卡让幼儿熟悉八分音符

xx /xx/ xx /xx []利用拍手、跺脚、舌头等感受)

(3) 除了秒针的声音还有什么声音？

x-/ x-/x-/

3、引导幼儿使用乐器找出音乐中秒针的声音。

4、用肢体动作创编秒针滴答滴答走的样子。

五、通过自制时钟，玩音乐游戏〈快乐的时间〉之时间造型游戏。

1、教师拨出时间（3点、6点、12点）启发幼儿用肢体动作表示这三个时刻。

2、选出最合适的动作集体练习，并运用到音乐游戏中。

〈快乐的时间〉之敲钟游戏

1、创编敲钟的动作。（两个小朋友创编敲钟的动作）

2、将创编敲钟的动作运用到音乐游戏中并与老师互动。

3、进行守时教育。

活动反思：幼儿在活动中非常的积极踊跃，特别是在最后的创编活动，利用姿体动作表示3点，6点及9点。以及两个小朋友敲钟的动作创编非常的非常丰富。赢得了家长的阵阵笑生及掌声。但是，在感受8分音符时，特别是利用乐器跟着音乐伴奏时。很多幼儿跟不上节奏。因此，在活动中，我及时调整。让幼儿跟着老师的儿歌来感受8分音符。

大班教案快乐的小魔仙反思篇九

活动目标：

- 1、幼儿能积极参与阅读过程，感受故事情节的趣味性。
- 2、通过猜谜，了解常见动物的特征以及它们爱吃的食物。
- 3、体验好朋友在一起快乐的情感。

活动准备：

动物图片、食物图片□ppt□

活动过程：

1、导入

（1）小朋友们，今天老师给大家带来了一位新朋友，你们想不想认识它啊？

（3）那在去之前，老师想知道小朋友们的生日是怎样过的？
（教师让幼儿根据自己的生日体验，大胆积极的发言。）

（4）小朋友们都说的很好，现在就让我们去参加熊妈妈的生日聚会吧！

教师复述谜语让幼儿学念，并引导幼儿了解动物的特征。

3、继续播放课件，提出问题：

（1）唉呀！客人们谁也不做声，谁也不吃，这是怎么回事？
引导幼儿说出是因为把菜送错了。

（2）教师展示错误的配对关系图。

（3）小朋友们真聪明，现在就让我们接着看看小熊是怎么做的？

4、继续播放课件至结束。

小朋友们，你们知道客人们都爱吃什么吗？引导幼儿进行动物与食物的正确配对。

5、小结。

活动延伸：

小朋友们，今天我们参加了熊妈妈的生日宴会，大家开心吗？熊妈妈给我们也准备了礼物，请小朋友们站好队我们一起去领礼物喽！

大班教案快乐的小魔仙反思篇十

生气是孩子正常的情绪反应，但幼儿经常生气是非常不正常的。这体现孩子的心胸狭窄，以自我为中心的现象。所以我设计了我高兴，我快乐这一活动。通过谈话，动画片，游戏等活动，让幼儿学会用微笑去面对生活，养成自我控制能力。

1. 让幼儿知道高兴有利于身心健康

2. 让幼儿养成对生活的'积极态度

3. 让幼儿养成活泼开朗的性格

重点：不良情绪影响孩子健康成长。难点：指导幼儿自我控制情绪。

动画片碟《别来烦我》表情卡片，录音机区域活动角

1. 让小朋友认识表情卡

2. 自我能独立做表情卡上的表情

3. 表情卡发给每个小朋友
4. 做游戏（老师做表情，让小朋友举起相应的卡片）
5. 看动画片
6. 提问题（1）小朋友，你们说动画片里的小朋友好不好？
（2）你们应不应该向他学习呀？
（3）那你们应该怎么办呢？
（4）小朋友平时有过生气，不高兴的事吗？
（5）生气发脾气对身体有好处吗？那你们还乱发脾气不？

7. 小结：小朋友随便发脾气，生气是不好的行为。经常发脾气会失去许多小朋友，会影响健康，会得病的。生活中什么事都能解决，以后小朋友一定要高兴快乐的去面对。

1. 这节课课堂气氛很好小朋友都能积极参与。
2. 但对爱生气的孩子单凭一节课是很难改掉的。要在以后学习中老师多加提醒和帮助。
3. 但对爱生气的孩子的行为，家长起着非常重要的引导作用，孩子的毛病不是一朝一夕形成的，主要是家长的娇惯养成的。要让孩子彻底改掉，那需要老师，家长密切配合。