# 2024年相邻数幼儿园大班教案(15篇)

来源：网络 作者：无殇蝶舞 更新时间：2024-07-19

*作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。相邻数幼儿园大班教案篇一1、能较熟练地掌握双...*

作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

**相邻数幼儿园大班教案篇一**

1、能较熟练地掌握双脚向上跳的动作。

2、会正确做出落地动作，提高自我保护意识和能力。

3、学习游戏的玩法及规则。

4、主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。

1、户外场地上布置好三种不同高度的皮筋分别为20cm、30cm、40cm。

2、录音机、音乐磁带《大家一起来》、《小白船》。

1、组织幼儿到活动场地，放音乐《大家一起来》,做热身运动。

2、幼儿排成一路纵队，利用场地上的障碍物练习走、跑、跳等动作。

1、教师出示小蚱蜢头饰，分发给幼儿，提高幼儿学习的兴趣。

2、教师引导幼儿学说儿歌《小蚱蜢 学跳高》，“小蚱蜢，学跳高，一跳跳上狗尾草，腿一伸，脚一翘。哪个有我跳的高。”

3、教师引导幼儿学习正确的“双脚向上跳的动作”，并讲解动作要领：双脚并拢，小腿一弯用力蹬地向上跳起，双脚轻轻落地。请幼儿按动作要领分散练习，教师观察幼儿的.动作，指导幼儿练习“轻轻落地”的动作。

4、幼儿尝试跳不同高度的皮筋，反复练习。（教师注意提醒幼儿安全）

5、游戏：《小蚱蜢 学跳高》

教师讲解玩法及规则：小蚱蜢分成两组（男孩组与女孩组），听到信号后跳过三种不同高度的皮筋，然后跑回来，拍后面小朋友的手，看哪组先完成，跳过皮筋的时候，双脚尽量不要触及皮筋。

6、在欢快的音乐背景下，幼儿游戏2—3次，教师看幼儿的身体状况和情绪随时调整活动量，注意幼儿的安全。

播放《小白船》音乐，引导幼儿坐在草地上，一起随音乐做腿部放松动作。

小百科：跳高是田径运动的田赛项目之一。是一种由有节奏的助跑、单脚起跳、越过横杆落地等动作组成，以越过横杆上缘的高度来计算成绩的比赛项目。

**相邻数幼儿园大班教案篇二**

1. 学习词：团结、和和气气、衔；

2. 能使用生动的语言，有序、连贯、清晰地讲述故事；

3. 幼儿懂得大家团结友爱，一起出力才能办好事情。

4. 通过观察图片，引导幼儿讲述图片内容。

5. 大胆地参与讨论，清楚地表达自己的观点与想法，发展求异思维。

1.故事图片

2.背景音乐

3.动物图片

活动重难点：

幼儿能用丰富的词句，有序地讲述故事，并懂得团结友爱的意义；

幼儿联系实际，真正做到团结互助。

一、图片引入

1. 出示小喜鹊、小白兔、小猴子和大象的图片。

“今天我们班来了几位小客人，看看都有谁？”

“它们都有什么不同的本领呢？”

“这四个小动物为我们带来了一个有趣的故事，让我们一起来欣赏吧！”

二、教师在背景音乐伴奏下有感情地讲故事

三、提问，引导幼儿加深对故事的了解

1.故事中的果树是谁种的？

2.为什么果树一开始能长得又高又大，结满果子？

3. 后来为什么果树死了？

4. 小动物为什么而争吵？

5. 最后，为什么果树长得更大，结得果子也更多了？

四、教师引导幼儿看挂图复述故事

1.挂图①，图里都有谁？它们在干什么？它们心情怎么样？刚学了一个四个字的词来形容他们之间的.亲密关系，谁还记得？请幼儿完整讲述挂图①；

2.图上可以知道什么？它们这样对吗？为什么？请幼儿完整讲述挂图②；

3.请幼儿完整讲述挂图③；

4.先请幼儿猜想挂图④ 的画面与内容，再出示挂图④。

五、请1-2名幼儿完整讲述故事《团结果》。

六、简评并联系实际

1.故事的名字叫什么？---团结果

2.为什么要团结？我们大九班的小朋友怎么样做才是团结呢？

总结：只有与小伙伴团结共处、和和气气，我们才能分享快乐，开心地过每一天！

**相邻数幼儿园大班教案篇三**

泥塑活动是幼儿感兴趣的活动，能提高幼儿小肌肉群的灵活性，

和一定的美学素养，并能使幼儿积累一些初步的立体雕塑技能。但以往的泥塑活动都以实物范例为主来引导幼儿操作，在很大程度上限制了幼儿的独立创造性，违背了当代幼教界提出的自主学习，幼儿被动地学，学得辛苦。

这次活动，我决定从一个新的角度来重新认识泥塑活动，试图在指导方面突破以往的“范例临摹”的传统教学模式。真正做到根据幼儿的心理特点，用启发引导的方法，让幼儿创造性地表现自己的感受，逐渐掌握一些基本造型。于是我通过设置一定的悬念来调节幼儿的心理，促使幼儿自主地尝试，学习，积累。

1、通过摸一摸、猜一猜、讲一讲，充分感知花瓶的造型特点。

2、能恰当运用搓、揉、捏等技能，学习创造性地泥塑花瓶。

3、设置情境，提高幼儿对泥塑活动的兴趣。

每组一只用彩色塑料袋包裹好的花瓶（各种形状）。

每人一块橡皮泥，泥工板。

若干朵用铅丝、皱纹纸做的彩色纸花。

1、猜一猜。

请小朋友猜一猜，桌上塑料袋里藏着什么？

[设置一定的情境，引出悬念，激发幼儿对这次活动的兴趣。]

2、摸一摸，讲一讲

大家轮流摸一摸，边摸边讲，讲讲里面是什么东西？是什么形状的？

请小朋友告诉老师，塑料袋里藏着什么？（花瓶）

[让幼儿主动去感知塑料袋里的物品，变“要我学”为“我要学”，而且通过摸一摸，讲一讲，初步感知了花瓶的造型特征，为以后的泥塑活动奠定了基础。]

3、提出要求，幼儿操作

今天，老师给每组带来了一只漂亮的花瓶，每只花瓶的样子都不一样，请你开动你的小脑筋，想一想，然后用橡皮泥做一做，花瓶会是什么样的呢？

要求：（1）保持安静，小嘴巴抿紧

（2）可以一边摸，一边捏，一步一步感知。

（3）花瓶

要做得大一些，老师带来了许多漂亮的小花朵，花瓶做得好的小朋友，老师就送他一朵花，好吗？

[整个活动的主要目的就在于幼儿主动的去感知，并创造性的表现自己的感知，没有范例，但更多的是老师有意识地引导，比如悬念的设置，鼓励幼儿边摸边捏，用小花朵激励幼儿把花瓶的形象做得更精致等等，幼儿少了范例的临摹，一下少了许多限制，不用考虑象不象，只要跟着自己的.感觉走，老师针对每只幼儿的花瓶给予肯定，可以树立每个幼儿的自信心，使幼儿相信自己做得都很成功。]

4、展示作品，小结

请每组小朋友打开塑料袋，大家相互欣赏。

[揭示迷底，使整个活动首尾呼应，更有整体性，并且通过比较、欣赏，使幼儿更进一步地提高美学素养，为以后的美术活动积累了更多的经验]

在整个活动中，由一个悬念紧紧吸引着幼儿，幼儿的参与积极性很高、很投入，真正体现了幼儿的主体性，活动结束后，揭示谜底，幼儿通过比较、欣赏，通过老师的肯定，对自己树立了更大的自信，也积累了更多的泥塑经验。

在设置情境时，如果能结合时代特征，布置成有一定艺术品味的陶吧环境，更易激发幼儿的内在创造欲望。

**相邻数幼儿园大班教案篇四**

1.了解垃圾分类的简洁学问，依据不同标记尝试给垃圾分类。

2.知道垃圾回收对环境的爱护，有初步的环境爱护意识。

3.知道乱扔垃圾的危害。

4.初步培育幼儿用已有的生活阅历解决问题的力量。

1.物质预备：垃圾箱标记、各种垃圾图片、ppt

2.阅历预备：和爸爸妈妈一起查找有关“可回收垃圾”与“不行回收垃圾”的学问资料；

——你们熟悉这个吗？(可回收垃圾)

——你知道哪些垃圾是可回收垃圾吗？

——这个标记你们熟悉吗？(不行回收垃圾)

——你们知道生活中的不行回收垃圾有哪些吗？

——我们今日就要比一比，谁能把垃圾扔到正确的垃圾箱

——老师把幼儿分成4组，给每组幼儿分发操作材料，让幼儿将垃圾的图片进行分类。（老师巡回指导，同时留意一下幼儿的表现，选择等下上台的代表）

——老师请幼儿代表上来将分好类的垃圾图片贴在展现板上，请每组代表说说这么分的理由（其他组内小伴侣可以在代表说完后补充）

——老师公布正确答案，看那组小伴侣最会扔垃圾，进行表扬。

——请小伴侣说说可回收和不行会收垃圾都有哪些特点以及他们是怎么区分的。

——老师依据小伴侣的争论总结。

（可回收垃圾可分为废纸类，废玻璃、废塑料、废金属：不行会收垃圾可分为厨余垃圾，有害垃圾，其他垃圾。）

——老师出示图片，幼儿回答这是什么垃圾。

——小伴侣们除了可回收和不行会收垃圾两个垃圾分类的标记外你们知道哪些垃圾分类的标记？

——还有厨余垃圾、有害垃圾的标记

——垃圾乱丢是垃圾，垃圾分类是资源

——经过分类的垃圾可以节省资源

——垃圾分类可以爱护环境

小结：盼望每个小伴侣都可以为环境做一份贡献。将垃圾分类，举手之劳

**相邻数幼儿园大班教案篇五**

1、理解并掌握故事情节，在听听、看看、讲讲的基础上展开积极的想象，为不同的小动物设想出各种能带给别人快乐的办法。

2、学会关心他人，初步体验当把快乐带给别人的同时自己也能得到快乐。

碟机、碟片，电视机、录音机、磁带

一、师生谈话。引出课题

1、师生间相互问候。

2、教师：老师看到你们的微笑心里可真高兴，真快乐。

提问：你们看到老师的微笑心里感觉怎么样？

哦，原来微笑还能给别人带来快乐呢，小朋友，森林里的小动物们都想把快乐带给别人，你们想知道他们都是用什么办法给别人带来快乐的吗？请欣赏故事《微笑》

二、分段欣赏故事《微笑》

插问：

1、大象会想出什么办法给别人带来快乐？幼：给干不动活的人帮忙。

2、小鸟会想出什么办法给别人带来快乐？幼：唱好听的歌。

3、小白兔会想出什么办法给别人带来快乐？幼：给朋友送信传消息。

4、当大伙儿讲的正高兴的时候，小蜗牛怎么了？它为什么很难过？（大家互相讨论，帮助小蜗牛想出各种能给别人带来快乐的办法）

他为帮不上别人而难过，最后还是想出了好办法。

5、小蜗牛用什么办法给别人送去微笑呢？让别人看到它甜甜的`微笑，把自己的微笑画到画上去带给别人。

（这里利用关键中断法，让幼儿根据故事的情节能展开丰富的想象，设想出各种不同的方法，发展幼儿的扩散性思维及解决问题的能力）

三、完整欣赏故事《微笑》

四、引导幼儿讨论、交流

提问：

1、你喜欢故事里的小动物吗？

2、你们想把快乐带给别人吗？

3、你想把快乐带给谁？

4、谁最需要我们把快乐带给他们？

5、你想用什么办法给别人带来快乐？

（说明：随着提问的逐渐深入，面向全体，请不同层次的幼儿来回答问题，让所有的幼儿都能体验到成功的快乐和愉悦。最后一个环节，适当的请个别幼儿上来表演节目给大家带来快乐，将活动推向高潮）

五：邀请舞《歌声与微笑》

小朋友，你们看，今天有这么多的老师来到这里，我们一起把快乐带给他们好吗？（幼儿邀请教师与之共舞。并将快乐带给外面的教师和小朋友）。

歌词：

请把我的歌带回你的家

请把你的微笑留下

请把我的歌带回你的家

请把你的微笑留下

明天明天这歌声

飞遍海角天涯飞遍海角天涯

明天明天这微笑

将是遍野春花将是遍野春花

**相邻数幼儿园大班教案篇六**

1.积极开动脑筋，能想出桌子多种创造性的玩法。

2.通过积极参与活动，发展钻、爬、跳跃的能力。

3.克服畏难情绪，愿意向自己发出挑战。

4.提高动作的协调性与灵敏性。

5.培养竞争意识，体验游戏带来的挑战与快乐。

十二张桌子、垫子、四把椅子。

一、探索桌子的多种玩法

1.幼儿主动探索桌子的玩法。

在幼儿探索的.过程中，教师关注一些值得学习的动作，排除那些危险或过于简单的动作，并请大家学习有价值的动作。

2.教师提供预设的动作（参照第二环节的动作）并讲解动作要领，孩子来学习模仿，为后面的集体游戏做铺垫。

二、桌子游戏

幼儿分成四个组，每组前摆放三张桌子。

规则：前面一个孩子完成任务后与后一个孩子击掌，后一个孩子继续进行比赛，依次进行，先完成的为胜利。

1.翻。玩法：桌子依次横着摆放，每两张桌子之间留有间距，幼儿从桌子上翻过。

2.爬。玩法：桌子依次竖着摆放，教师可根据幼儿的表现来调整每两张桌子之间的距离，幼儿从桌子上面爬过。

3.钻。玩法1：桌子依次横着摆放，幼儿从下面钻过。玩法2：桌子依次竖着摆放，幼儿从下面钻过。

4.跳跃。玩法：椅子摆放在桌子前，幼儿双腿跳上椅子，再双腿跳上桌子，最后从桌子上直接跳到垫子上。（可根据幼儿表现，继续增加高度。）

三、放松活动。

教师与幼儿一起在音乐《我爱洗澡》中放松身体各个部位，特别是放松腿部。

**相邻数幼儿园大班教案篇七**

活动设计背景

幼儿对丑小鸭充满了好奇心。他们渴望知道丑小鸭为什么伤心难过；他们还想知道丑小鸭将来会成什么样子。目的是通过此项语言活动启发孩子们的创造性思维和发展性思维。让幼儿们充分发挥他们的想象力，大胆表述出他们的想象，以此来提高孩子们的语言表达能力。

活动目标

1、幼儿在理解故事的基础上，通过观看老师出示的字卡和头饰，能够完整的讲述故事。

2、激发幼儿的好奇心和丰富幼儿的想象力。

3、启发幼儿创造性思维和发展性思维。

教学重点、难点

1、理解丑小鸭对理想的执着追求。把握丑下鸭这一形象的思想，品味童话语言艺术的魅力。认识到要成为“白天鹅”是要经过自身的努力，重要的是有天鹅一般高贵的灵魂。

2、揣摩关键句，理解故事的深层，体味故事中带给我们的深刻启示。

活动准备

1、让幼儿了解故事的主要内容。

2、认识丑小鸭的特征和习性。

3、准备字卡、录音机、各种动物的头饰。

活动过程（活动过程的表述不必详细到将教师、学生的所有对话、活动逐字记录，但是应该把活动的.主要环节很清楚地再现，即开始环节、基本环节、结束环节、延伸环节。注：重点表述基本环节）

聆听音乐，律动，做手指操《一座小桥》导入新课。

1、通过出示头饰及数字“2”的讲解方法，让孩子们认识小鸭子，引出活动。

2、幼儿看老师出示的头饰和字卡，同听老师讲述本故事。

3、在听故事后熟认字卡上的生字，跟老师熟读课文。

4、让幼儿们用表演的方式来加深对故事的了解。

5、分组练习表演，让幼儿到讲台前给大家表演，在表演的过程中老师可以做些补充和鼓励表扬。

通过律动〈数鸭子〉来结束本活动。

1、续编故事《丑小鸭过着幸福快乐的生活》。

2、小朋友们，请把你们今天所学的内容回家讲给你的家人们听。

**相邻数幼儿园大班教案篇八**

我班较多插班生，孩子的绘画基础较差，绘画能力参差不齐，在美术方面缺乏自信。线条是绘画的基本元素之一，几乎每一个儿童画画的第一笔的都是线，线是人类最先掌握的绘画语言。画一条线对每一个儿童来说都是轻而易举的事，尤其那些对画画失去信心的学生，感到画一条线不是什么困难的事，对绘画重新产生一种新鲜感。人是有创造的潜能的，在孩子能随心所欲地画出一些线条后，就激发孩子的创作潜能了。

幼儿美术教育活动是培养幼儿创造能力为核心的一种创造教育活动，每个幼儿都有创造的潜力，同时又是一种需要他们手、眼、脑并用，并需把自己的想象和从外界感受到的信息转化成自己的心理意象。

《纲要》指出：“尊重幼儿在发展水平，能力经验，学习方式等方面的个体差异，因人施教，努力使每一个幼儿都能获得满足和成功。并要以幼儿为本，我在设计大班美术活动《蜗牛》时，整个思路就是以这两点为依据。我班幼儿对线条画已比较了解和熟悉，我从大班幼儿的认知特点和绘画发展水平出发，以幼儿发展为本，充分体现以幼儿为主体，发挥幼儿的想象力、创造力，充分调动幼儿的绘画热情和兴趣，变“被动”为“主动”，通过情景的创设和老师的提问激发幼儿探索及创作的欲望。并运用多种绘画材料、工具及载体，通过用油画棒与线条组合的独特方式进行美术创作，引导幼儿自主创造，表达自己的意图及对线条画的感受，让幼儿尽情地表现，画出自己喜欢的、富有创造性、个性的线条画，从而培养幼儿的审美情趣。在教学方法上利用直观教学和幼儿操作法相结合。

1、会运用各种线条有序的组合来表现蜗牛的外形特征，感受线条画带来的美感。

2、培养幼儿的审美情感，增强幼儿对美术活动的兴趣。

3、培养幼儿仔细、耐心的`作画习惯。

1、哭声、欢笑声、雷雨的音乐

2、两只蜗牛范画

3、蜡笔、粗、细记号笔、已画好外形的蜗牛与幼儿人数相等。

一、利用音乐创设情境，引起兴趣。

1、放音乐《欢笑声》。教师提问：“谁笑得这么开心呀？”

2、过渡：原来是蜗牛轩轩和乐乐。瞧，他们把自己打扮的漂漂亮亮的去参加选美大赛呢！

二、出示范画，欣赏教师画的蜗牛的范例，请幼儿互相说一说，这些蜗牛的形状及装饰的线条，看一看，说一说它们是什么样的？有什么样的花纹。

师：老师画的蜗牛是什么形状的？用了什么样的线条进行装饰？

重点引导孩子观察几种线条组合变成新的图形的装饰效果。

三、利用音乐创设情境，培养孩子的爱心，激发创作欲望。

1、放音乐《雷雨声》、《哭声》。激发孩子的助人为乐精神。

教师：呀！雨水把轩轩和乐乐身上画的漂亮的线条和色彩都冲洗掉了，他们没办法去参加选美大赛了。听，他们哭得多伤心呀！孩子们，你们愿意帮助他们吗？

2、激发创作欲望。

教师：轩轩和乐乐喜欢的线条是几种线条组合变成的新线条，而且他们喜欢自己身上的线条是别人没有的，你能画出来吗？

3、请个别孩子到前面画出自己创作出的线条组合，并给线条命名。

四、师示范讲解如何对蜗牛进行装饰？如何处理分割画面？处理画面中点、线、面的疏密关系的画法：

（1）教师简单在蜗牛身上示范分割画面的块，画出各种形状的线条，并重点讲解如何处理画面中点、线、面的疏密关系。

（2）引导幼儿讨论，你准备用什么线条来装饰？

五、师提出作画要求：

（1）在作画前先想一想：你是想帮助轩轩还是乐乐？要用什么线条装饰？

（2）鼓励幼儿大胆想象出各种线条的组合，看谁想的和别人不一样。并注意点、线、面的疏密变化。

（3）安静作画，不影响别人，注意坐姿。

（4）请完成作品的幼儿把作品送到画展栏中进行评比，选出最漂亮的作品送给轩轩和乐乐去参加选美大赛。

六、幼儿创作，教师给予及时指导，对幼儿创造性表现的作品及时给予肯定。

（1）鼓励幼儿在绘画中大胆尝试用不同的点、线、面的运用。引导孩子自由发挥，提高幼儿学习的主动性和积极性，体验到造型活动所带来的乐趣。

（2）帮助能力差的幼儿变化各种线条花纹。

（3）请完成作品的幼儿把画送到画展栏中。

七、观赏评析作品：

（1）请幼儿自由互相讲述自己所装饰的蜗牛。

（2）请个别幼儿谈谈自己喜欢哪一幅作品，为什么？

（3）教师小结：今天，小朋友帮助轩轩和乐乐装扮的漂漂亮亮的，轩轩和乐乐都说非常漂亮，他们说你们都画的非常漂亮，决定把你们的作品都带去参加选美大赛呢！

**相邻数幼儿园大班教案篇九**

认真观察图片，理解故事的内容；

大胆想象并讲述故事内容；

乐意参与集体游戏。

：1幼儿在活动前对包粽子的材料及方法有所了解。

《粽子里的故事》ppt

重点：通过观察小动物们的动作表情，大胆猜测故事内容。

难点：在看看说说猜猜中理解故事的情节，激发幼儿阅读兴趣。

一谜语导入，引出主题。

谜语：三角四楞长，珍珠里面藏，要吃珍珠肉，解带脱衣裳。

提问：猜猜是什么食物？小朋友你们吃过粽子吗?什么节日我们要吃粽子？（端午节）你喜欢吃什么味道的粽子？

师：今天老师给小朋友们带来了一个关于粽子的故事！故事中的粽子里面包的和你们吃过的都不一样，那它包着的是什么呢？让我们一起来看图书听故事吧，答案就在故事里。 教师出示ppt1，引导幼儿认识故事题目《粽子里的\'故事》。

二出示图片，幼儿观察图片内容，大胆讲述故事情节。

出示ppt2，师：老奶奶的肚子里装满了故事，她的故事可多啦！大家都喜欢听她的故事。

提问：有哪些小动物来听老奶奶讲故事啦？（小松鼠小狐狸小兔子小猴子小鸟） 这么好听的故事，大家听的怎么样？（认真专心致志）

出示ppt3，提问：

⑴老奶奶生了一场大病以后，不能大声讲话了，大家再也听不到好听的故事了。老奶奶很着急，那该怎么办呢？你有什么好办法吗？（鼓励幼儿自由发表自己的想法）

⑵师：小朋友们帮老奶奶想了这么多的办法，我们来看看老奶奶她是怎么做的呢。 出示ppt4，提问：

⑵上有哪些东西？（粽子叶糯米）

⑵老奶奶在干什么？（包粽子）她的表情是怎样的？

⑶教师小结：原来，老奶奶她有一个心愿，就是把故事包在粽子里，谁吃了粽子，谁就能讲出好多的故事。

出示ppt5

老奶奶把粽子做好了，谁会来吃呢?

提问：

⑴ppt5：谁来了？（小松鼠）吱吱吱，吱吱吱，来了一只小松鼠。吃吧吃吧，吃了粽子讲故事。

⑵ppt6：小松鼠吃了粽子讲出故事了吗？\"（没有）

⑶师小结：小松鼠吃了粽子，肚子里马上有了故事，可小松鼠不会说话，一个 劲地叫：\"吱吱吱···\"就是讲不出故事。接下来还会有谁来呢?

出示ppt78，提问：

⑴ppt7：谁又来了?(小狐狸) 哩哩哩，哩哩哩，来了一只小狐狸。吃吧吃吧，吃了粽子讲故事。

⑵ppt8：小狐狸吃了粽子能讲出故事来吗？(不能)

⑶ 教师小结：小狐狸吃了粽子，肚子里也有了故事，可小狐狸也不会说话，一个劲地叫：\"哩哩哩···\"就是讲不出故事。

结合小松鼠小狐狸吃粽子的情景，鼓励幼儿大胆猜想其他小动物来吃粽子的情景。 ⑴除了小松鼠和小狐狸外，还有哪些小动物也来吃过粽子了？（小鸟小兔小猴） ⑵引导幼儿分别想象并讲述小鸟小兔小猴来吃粽子的情景。

① 师：你们能不能学着老师讲小松鼠和小狐狸来吃粽子的话说说其他小动物呢？ ② 它们都讲出故事了吗？

③这么多小动物吃了粽子，肚子里也有了故事，那为什么讲不出故事呢？ 7出示ppt9，提问：

⑴它们讲不出故事觉得怎么样？（很难过着急）引导幼儿观察小兔和小狐狸的表情以及小动物们周围的各种符号，大胆猜测小动物们的心理活动。他们之间会说些什么？

⑵小动物虽然吃了粽子，但它们不会讲话，讲不出故事，怎么办呢？真着急。你有什么办法吗？

⑷我们一起来看看小动物们想了一个什么办法？ 8出示ppt1011，提问： ⑴ppt10： 这个时候，谁来了？（小姑娘）小姑娘在干什么？（采蘑菇）

⑵师：原来，小动物们是想请小姑娘来帮助它们，为什么小动物们会请小姑娘来帮忙呢？（因为小姑娘会说话） ⑶小姑娘会答应帮它们吗？

⑷ppt11：小姑娘答应它们了吗？小姑娘为什么要逃跑呢？

⑸教师小结：小动物们高兴得一起冲过去，吱吱吱哩哩哩叽叽叽，叫个不停。小姑娘吓坏了，所以，小姑娘扔下竹篮拼命逃。 9出示ppt121314，提问：

⑴ppt12：小姑娘吓跑了，那该怎么办呢？

⑵ppt13：小动物们用了什么办法把小姑娘找回来？ ⑶ppt14：小姑娘回来了吗？她是怎样回来的？ 10出示ppt15161718：提问：

⑴ppt15：师：小姑娘采呀采，一直采到小房子跟前。老奶奶站在门口等着小姑娘，她看到小姑娘，会怎么说？（美丽的小姑娘，快来吃粽子，吃了粽子讲故事） ⑵ppt16：师：香喷喷的粽子真好吃，小姑娘吃了一个又一个。把故事全吃到肚子里去啦！

**相邻数幼儿园大班教案篇十**

1.感受音乐节奏，用身体表现乘坐汽车时上下颠簸的动作。

2.通过练习，整理旅游路线图，根据路线图提示，做出颠簸，左转右转上坡下坡，进隧道出隧道的动作。

3.收集线索，匹配通行密码，感受穿越的乐趣。

4.在进行表演时，能和同伴相互配合，共同完成表演。

5.感知多媒体画面的动感，体验活动的快乐。

1.环境准备：23名幼儿坐成三排，模仿公交车的座位。每个孩子衣服或者裤子要有口袋。

2.材料准备：路线拼图ppt通行证音乐。

3.经验准备：有坐车外出的经验，知道遇到颠簸身体会怎样。

一、情境导入，交代故事

有一辆旅游巴士带着一群旅客出去旅游，一路上非常的颠簸，颠得头都晕了。他们左转右转、上坡下坡、进隧道出隧道，最后到达终点。

现在我是这个巴士上的乘客，请你们仔细看看我都做了哪些动作，都代表什么意思。（教师示范）

二、幼儿学习动作

1.师幼总结归纳所有动作要素。

师：我这个乘客都做了哪些动作啊？

2.邀请孩子们一起当巴士乘客，一起旅行。

师：这次你们跟我一起也是这个巴士的乘客，一起去旅行好吗？（表演1）

3.提出“旅行地图乱了，请幼儿帮忙摆整齐”的任务，请幼儿带着任务再次观察教师动作并跟做。

师：既然是要去旅行，就得备好地图。韩老师本来是有一张旅行地图的，可是不小心被我弄乱了，你们愿意帮我把地图还原吗？

4.调整分歧，最后确定正确的地图。

师：一起跟音乐要检验一下这样地图是不是正确的。（表演2）

5.改变坐姿为站姿。

师：如果车上的`座位没有了，我们只能站着，手拉住手环把手。（表演3）

三、游戏

1.幼儿改变座位，变成真正的旅游巴士。

师：老师在这边，你们的椅子要怎么样？

师：我们坐的不是普通的巴士哦，它是一辆神奇的巴士，每一次进入隧道后，都会穿越到一个地方，找到一个线索，在图上找到和线素一样的东西就会得到通行密码，谁的通行证和通行密码一样，谁就是下一次穿越的人。其实韩老师就是第一位穿越的人。我获得了一张线索卡片（小猪佩奇）。

2.加入孕妇角色，传递幼儿正确价值观，累加有人站着有人坐着，让座等游戏体验。

师：有一位新的乘客也要上车了，（教师扮演孕妇），我们该怎么做呢？（让座）那车子的空间有限，那有些乘客就得站着了。

3.在游戏过程中猜猜谁不见了，谁穿越了，一次调动幼儿游戏兴趣。

师：老师穿越到哪里去了？我们一起把老师喊出来。

4.孩子穿越游戏一次。

5.收集到线索后，完成最后一次穿越。

活动一开始就让孩子体验到了音乐活动的乐趣，跟着特有节奏感的音乐欢快的乘坐巴士去旅游，兴趣高涨。穿越环节也是亮点，结合现在的流行因素，把整节课推向另外一个高潮。但是在加入孕妇穿越时,问到孕妇上车没有座位了我们应该怎么坐时，孩子们没有一点回应，都没有让座的意思。最后在的鼓励下还有有不少孩子愿意给孕妇让座，传递幼儿正确的价值观。到最后一个环节了孩子们还是意犹未尽，没有轮到自己穿越，所有作为一个延伸环节，课后我们继续穿越。

**相邻数幼儿园大班教案篇十一**

1、观察房屋建筑图片，根据观察到的房屋结构，想象设计幼儿园的新的房屋建筑，并用绘画来表现房子的结构和特征。

2、发展幼儿的观察力、想象力、表现力。

3、能体现“我是幼儿园主人”“我为幼儿园做点事”的主人翁意识。

1、事先观察过周围的`房屋建筑。

2、收集有特点的建筑图片。

3、图画纸、彩色笔、油画棒、颜料、毛笔。

引起兴趣——观察房屋图——交代要求，幼儿作画——展示交流

我们的幼儿园要造新房，正在征集房屋设计稿，今天请你们做一次房屋设计师，请你给幼儿园设计一幢漂亮的房子，你心目中幼儿园的房子是怎样的？（请幼儿先讨论）

（出示房屋图片）：这里有几张设计师设计造好的房屋图，看看房子的顶有什么？（平顶、尖顶、圆顶、斜顶）门、窗怎样？（方形、圆形等）房子周围有什么？（花、草、树、游泳池等）

我们设计的房子要大，想想你设计的房子有几层楼，房子的门、窗、屋顶是什么形状的，房子的周围有些什么，要设计的和我们现在住的幼儿园的房子不一样，也不要和图片上的房子一样。

观察房屋建筑图片，根据观察到的房屋结构，想象设计幼儿园的新的房屋建筑，并用绘画来表现房子的结构和特征。发展幼儿的观察力、想象力、表现力。能体现“我是幼儿园主人”“我为幼儿园做点事”的主人翁意识。

鼓励幼儿大胆创作设计，对构图造型有困难的幼儿，引导帮助他们克服困难。

展示作品，互相欣赏，你觉得谁设计的好？（可请个别幼儿介绍）

活动延伸：到户外的空地上，拣落叶，为幼儿园做点事。

**相邻数幼儿园大班教案篇十二**

目标：1、学习掌握本单元生词，会正确的发音和表达；

2、会用完整的句型表达句子，鼓励幼儿大胆对话；

3、懂得爱护小动物。

准备：poster、falsh cards、爱心表格及爱心卡，小手卡，小锤子，

流程：

1、 热身活动：歌曲《black sheep》

2、 学习新单词：turtle、crab 、sheep

a、 玩猜动物的游戏：教师说幼儿猜、yes or no、模仿猜等

b、 学说新词：请幼

儿练习读词。

c、 辨读游戏：小锤子，加小手卡增加难度。

d、 出示poster，用问句帮助幼儿巩固所学句型。

3、 对话练习：what pet would you like? i’d like a…

a、 出示句型条，学习对话。教师问，幼儿答。

b、 请幼儿互相练习对话。

c、 贴爱心游戏，将自己的爱心卡贴在最喜爱的\'小动物表格内。

4、 巩固游戏：找动物

在地上画好圆圈，在每个圆圈里摆一个动物图卡，请五名幼儿参与游戏，幼儿问，教师答，参与游戏者根据老师的答案跑进相应的圈内站好。

结束活动：跟教师合唱并表演歌曲《black sheep》。

**相邻数幼儿园大班教案篇十三**

让孩子们学会玩各种游戏。在玩中学会思考。

锻炼幼儿的思维能力和反应能力。协调平衡能力。

发展走、跑、跳等基本动作及动作的灵敏性、协调性。

让幼儿初步具有不怕困难的意志品质，体验健康活动的乐趣。

1：在游戏中的秩序;:2：调动幼儿的主动性;3：注意 在抢板凳的时候，容易摔倒

板凳10张。幼儿11名。铃鼓一个。

（活动过程的表述不必详细到将教师、学生的所有对话、活动逐字记录，但是应该把活动的主要环节很清楚地再现，即开始环节、基本环节、结束环节、延伸环节。注：重点表述基本环节）

把板凳围成一个圆圈，孩子们围着板凳站一个圈。一个老师拿铃鼓;在旁边背着准备击鼓。

在一个老师的口令开始后，另一个老师击鼓，孩子们围着板凳顺时针跑。在铃鼓停下之后抢板凳并坐下，十张板凳，十一个孩子，最后一个没抢到板凳的`被淘汰。然后减掉一张凳子。淘汰的下场，然后又开始下一轮的游戏，减一张板凳，淘汰一个孩子。以此类推

最后剩下一张凳子和最后一名幼儿，这名幼儿就算赢了。可以得到一个小五星。

让幼儿们在游戏后想一想自己为什么没抢到凳子，怎样才能最先抢到凳子？

整个活动中，孩子们很开心。但在游戏中有的孩子没等老师开始敲铃鼓就跑，有的没等铃鼓停下就抢板凳;。有的孩子为了抢一张凳子还要打架。不遵守游戏规则、秩序较乱。在下一次的游戏中应该先跟孩子们讲好要遵守游戏规则，要听指挥，要让小朋友们知道，这是游戏，不要应为这个影响小朋友之间的团结。

小百科：板凳亦作“ 板櫈 ”。木板面、无靠背的坐具。多为狭长形。

**相邻数幼儿园大班教案篇十四**

本次音乐教案是为了积极引导幼儿参与各项唱、演等音乐实践活动，让幼儿选择自己喜欢的内容去表现，重视幼儿的个性发展。将音乐与故事、诗歌等艺术有机结合，让幼儿全面的掌握本课的.内容，拓宽幼儿的音乐视野，提高了幼儿的艺术素养。

1、学习用声势正确的演奏乐曲；

2、了解三拍子节奏特点。

3、引导幼儿正确分析儿歌。

纸船，一只鼓，鼓槌各一个。

一，导入部分

游戏《碰碰碰》，老师敲鼓给出三拍子节奏，请幼儿根据老师给出的节奏形式或跑或慢走或轻或重走；

二，主要部分

1，出示小白船，问幼儿这是什么，引出主题；

2，请幼儿欣赏歌曲《小白船》，老师用适当语言引导幼儿欣赏

①河面的浪花一会高一会低（一高两低），小船在河面上一会高一会低，老师强调出强弱拍。

②再次欣赏歌曲，请幼儿画出浪花图谱：三个浪花一小节，一强两弱。

3，用声势打节奏。

①请幼儿说出身体哪些部分可以发出声音，哪些适合放在强拍，哪些适合放在弱拍。

②请幼儿以分组的形式为歌曲打节奏。

三，结束部分

请幼儿手拿丝带随音乐翩翩起舞。

**相邻数幼儿园大班教案篇十五**

1、感受音乐三段体的变化过程，能根据音乐节奏和乐曲创编动作。

2、了解肥胖的危害和保持健康体型的好方法。

3、能大胆表现歌曲的内容、情感。

4、能够将自己好的行为习惯传递给身边的人。

1、难以明显分清《瑞典狂想曲》三段体变化。

2、创编较完整的动作。

1、乐曲《瑞典狂想曲》。

2、胖、瘦鸭妈妈的图片各一张。

一、说一说

1、出示胖鸭妈妈的`图片并且以鸭妈妈变胖的故事导入。

2、引导孩子们想办法给鸭妈妈减肥。

二、分段欣赏《瑞典狂想曲》

1、播放曲目a段，幼儿边听音乐边想象并且模仿胖鸭妈妈的样子。

2、引导幼儿大胆想象，自由地跟随音乐节奏表现鸭妈妈可能做的各种健身运动。

3、播放曲目b段，鸭妈妈胖得走不动了，怎么办？模仿并且给它想办法减肥。

4、播放曲目c段，出示瘦鸭妈妈的图片，运动坚持下来了，最后鸭妈妈变瘦了，幼儿根据最后一段节奏表现瘦鸭妈妈轻快的动作。

三、交流讨论

1、通过这个故事，你懂得了什么道理？

2、启发幼儿相互交流：肥胖有哪些危害？小朋友应该怎样保持健康体形。

四、延伸活动

自行分组根据音乐创编舞曲。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找