幼儿大班室内活动教案设计(大全7篇)

作为一名默默奉献的教育工作者,通常需要用到教案来辅助教学,借助教案可以让教学工作更科学化。那么教案应该怎么制定才合适呢?这里我给大家分享一些最新的教案范文,方便大家学习。

幼儿大班室内活动教案设计篇一

- 1、感受用颜料作画的乐趣。
- 2、运用点、线、面可以设计出美丽的图核
- 3、尝试用颜料经过转印,设计美丽的地毯。

选择各种喜欢的颜料来堆积。

颜色的搭配和利用。

各种颜料若干;油画笔每种颜料2支;

制作蛋糕的录象片段等。

- 1、由生日蛋糕导入引起幼儿的兴趣。
- 2、讲解绘画的方法,激活幼儿的思维。

(教师出示生日蛋糕)

(1) 教师: 你们喜欢这个礼物吗? 大家一起看这个蛋糕漂亮吗?

(教师播放录象)

- (2) 你们看到蛋糕店叔叔是怎样做生日蛋糕的?
- (3) 教师演示制作奶油蛋糕表花的基本方法几效果展示。

(点、线、面)

- (4) 教师:如果老师告诉大家,可以用这个做蛋糕的方法来画画,你们相信吗?
- 3、教师讲解绘画要求。
- (1) 教师: 今天我们的课题是: "生日蛋糕的联想", 老师希望小朋友尝试用做蛋糕的方法来进行绘画。
 - (2) 讲解作画过程:

a[|将整张纸对折, 在纸上画出半只蝴蝶外形。

b□在纸上用颜料进行点、线、面的绘画。(颜色可以自己选择, 色彩搭配要和谐)

c[]小心把纸张对折,进行颜料转印。(等待颜料自然凉干,这一步要一次完成,出现的颜料肌理效果最好)

- 4、幼儿作品展示。
 - (1) 幼儿互相评比, 谁制作的蝴蝶最好看? 为什么?
 - (2) 教师总评。
 - (3) 你还能用这个方法来做其他的动物吗? 大家一起试一试。

幼儿大班室内活动教案设计篇二

目标1.基础性目标:引导幼儿利用报纸条进行各种变形,尝试运用连接来进行空间造型。

2. 发展性目标:引导幼儿大胆表达自己的想法,体验空间游戏的乐趣。

教学难点利用报纸条进行各种变形,尝试运用连接来进行空间造型。

活动材料1、长方形的架子(扭扭屋),投影仪,背景音乐

2、报纸条,双面胶,夹子,毛根

活动1:一、出示报纸条,引起幼儿兴趣

1、横着变: 教师边扭动报纸条边说: 扭一扭、变变变 tll你们觉得它像什么?

2、竖着变: 教师边扭动报纸条边说: 扭一扭、变变变 tl你们觉得它像什么?

活动2:二、利用报纸条尝试进行各种变形,并大胆表述1、幼儿进行第一次纸条变形。

切小朋友,你们想不想像老师这样也来自己变一变?

- (1) 幼儿尝试玩报纸条, 进行各种变形
- (2) 交流变成什么

切你把它变成了什么?

2、幼儿进行第二次纸条变形

t□一根纸条能变,那再加一根呢?你能把两根合起来变成什么?你来试试看!

- (1) 幼儿尝试玩两根报纸条,进行各种变形
- (2) 交流变成什么

切你把它变成了什么?

活动3:三、尝试运用连接来变报纸条,进行"扭扭屋"的空间造型

1、幼儿合作进行报纸条变形

切如果用许多的报纸条能变好玩的东西吗?

但我们每人只有两根,那怎么办呢?(合作)

教师出示双面胶、夹子

tl]那老师准备了一些将报纸条连接的双面胶和夹子,请小朋友和你一组的两个或三个一起来合作变报纸条。

2、幼儿创作,教师指导

鼓励幼儿造型夸张,帮助个别能力弱的幼儿进行连接,提醒幼儿感受平面和空间造型的变化。

2、介绍扭扭屋,展示作品

山看!老师今天还带来了一座"扭扭屋",现在我们要把小朋友合作完成的作品挂到扭扭屋上。

教师帮助幼儿一起将作品挂到扭扭屋上。

活动4: 四、作品展示,感受空间游戏的乐趣

1、观赏扭扭屋的作品

t□扭扭屋被小朋友们一装饰现在变的更漂亮了,我们赶快一一看,说说你看到了什么?

2、光影游戏

活动5: 五、延伸活动

切要是把扭扭屋放到太阳底下,它会不会有其它更好玩的造型呢?走,我们一起把扭扭屋送到太阳下去试试看吧!

幼儿大班室内活动教案设计篇三

- 1、教会幼儿夹包跳的动作,培养幼儿的弹跳力和动作的协调性。
- 2、培养幼儿与同伴间的相互合作能力。
- 3、发展创造性。
- 4、通过活动幼儿学会游戏,感受游戏的乐趣。
- 5、懂得遵守游戏规则,感受参加集体活动的乐趣。

沙袋

- 1、开始部分。
- (1)队列练习。队形变化:走圈、开花、六个小圆、切断分队。
- (2)准备操,听信号做相反动作。如:口令向前走,幼儿向后走;口令向左走,幼儿向右走、高人走、矮人走等。
- 2、基本部分。
- (1) 幼儿依次取沙袋在场地自由分散进行一物多玩活动,例如: 自抛接沙袋,互抛接沙袋,头顶沙袋,手托沙袋走,脚背托沙袋走,投运等。老师巡回观察指导,对玩法新颖有趣的及时给予肯定,并向其他幼儿推广。
- (2) 学习夹包跳。集合幼儿,让幼儿站成大圆圈。老师交代活动名称,进行示范讲解:两脚前部夹紧沙袋,跳起用力抛出。幼儿练习。老师巡回辅导,让动作完成好的幼儿做示范。鼓励幼儿间展开比赛,看谁的沙包投得远。
- (3)集体夹包跳比赛。让幼儿站立于斜线上,交代比赛规则: 听信号,每队第一名幼儿开始连续夹包跳行进至前方,拿起 沙包快跑回来,交给下一位同伴,哪队先跳完为胜。
- 3、结束部分。

游戏"堆雪人"。

教后感:此活动还可以在户外活动中鼓励幼儿自创玩沙包的多种方法。以达到培养幼儿与同伴间的相互合作能力。

幼儿大班室内活动教案设计篇四

活动目标:

- 1、能说出白天和黑夜的特点,理解这是大自然的规律。
- 2、学会运用"喜欢、因为"两个词汇。
- 3、尝试在"辩论赛"中大胆说出自己的想法
- 4、理解故事内容,记清主要情节,初步学习人物的简单对话。
- 5、通过倾听教师对图书书面语言的朗读,提升依据画面展开想象并用较丰富的语汇进行表述的能力。

活动重点:理解白天和黑夜是大自然的规律。

活动难点:尝试在"辩论赛"中学会运用"喜欢、因为"两个词汇,大胆说出自己的想法。

活动准备:

- 1、物质准备:课件《白天和黑夜》,太阳、月亮的头饰,小手掌若干
- 2、场地布置:辩论赛场景

活动过程:

- 一、创设情境激发兴趣
- ——小朋友听这声音,你觉得他们之间发生什么事情?(播放 争吵声音)
- 一一是谁在争吵让我们看看!(出示兔子和猫头鹰头饰)
- 二、兔子和猫头鹰为什么争吵?
- 一一你觉得说喜欢黑夜的是谁?说喜欢白天的是谁?为什么?

——小朋友说得真不错,让我们听听兔子和猫头鹰到底怎么说?(播放兔子和猫头鹰的声音)
(兔子说: "因为天一黑就什么也看不见,只好去睡觉了")
(猫头鹰说: "因为黑夜好出来玩,抓老鼠,如果白天太长,黑夜就短了,就会吃不饱的")
一一兔子和猫头鹰吵累了。就去找其他的动物评评理,他们 找到了谁来评理呢?
三、游戏活动《猜猜乐》
——播放课件,兔子和猫头鹰找到了谁评理?(猫)
——出示图片1(猫),小朋友请仔细观察图片,猫会支持谁呢?为什么?请做出选择。(幼儿选择好后,让幼儿说出理由。)
一一总结: 让我们听听看猫是怎么说?
——出示图片2(公鸡),开始选择。(幼儿选择好后,让幼儿说出理由。)
一一总结: 让我们听听公鸡是怎样说?
——出示图片3(牛),开始选择。(幼儿选择好后,让幼儿说出理由。)
一一总结: 让我们听听牛是怎样说?
一一出示图片4(老鼠),开始选择。(幼儿选择好后,让幼儿说出理由。)
一一总结: 让我们听听看老鼠是怎样说四、白天黑夜的辩论

(这个环节使用了教育法中的讨论法)

- ——小朋友通过刚刚的游戏,我们知道有些动物支持兔子, 喜欢白天,有些动物支持猫头鹰,喜欢黑夜。因为每种动物 都有他自己的生活方式。
- ——现在让我们根据自己的观点,分为"白天"和"黑夜"两组,以辩论赛的形式把喜欢"白天"和"黑夜"的理由说出来。
- ——幼儿自由辩论
- ——结束辩论

老师总结:小朋友,刚刚的辩论真精彩,如果没有了白天, 只有黑夜行不行?为什么?如果没有了黑夜,只有白天行不行? 因为我们白天和黑夜是不能分开的,这是大自然的规律,白 天和黑夜每天都在不停的变化,只要我们用愉快的心情去看 待,其实白天和黑夜一样的精彩,一样让人感觉快乐。

课后反思:

绘本十分有趣,成功地吸引了幼儿。大班幼儿早有黑夜与白天的概念,整节课我让幼儿在具体形象下进行了白天与黑夜的区分。有个别幼儿没有区分正确,但在同学与教师的引导下也成功的解决。这节课基本完成了目标,但自我感觉设计上没有很成功,在幼儿学会分享环节,过短促。幼儿情感提升方面仍要加强。

幼儿大班室内活动教案设计篇五

平时在幼儿进行户外活动,幼儿玩绳子时,幼儿除了用绳子

进行跳绳,还会用绳子玩出许多的花样。会把绳子变成圆圈 跳跃,会变成小河进行跨跳,还会变成门玩过城门的游戏, 还发现有的幼儿把绳子在地上甩,转着玩。从幼儿的活动中, 我捕捉到了一个话题,可以变成蛇玩,于是设计了该活动。

- 1、在愉悦的游戏中练习甩、躲闪的动作技能。
- 2、在游戏中让幼儿体验与同伴合作游戏的快乐以及对民间游戏的兴趣。
- 3、培养幼儿的合作意识。
- 4、通过活动幼儿学会游戏,感受游戏的乐趣。
- 5、使小朋友们感到快乐、好玩,在不知不觉中应经学习了知识。

塑料长绳、音乐

- 一、热身运动:师幼共同玩"石头、剪刀、布"跨步游戏。
- 二、基本部分。
- 1、教师用绳在地上甩,请幼儿说说像什么? (像蛇)
- 2、提问: 刚才老师是怎么玩的? (用手"甩"的)
- 3、请幼儿自由在原地玩耍,练习甩的动作。
- 4、幼儿听鼓声快、慢练习用。
- 5、教师提问:蛇除了会向前游,还会向哪游? (向后游、向左游、向上游)
- 6、幼儿自由练习向不同的方向学蛇游,练习甩的动作。

- 7、游戏《捕蛇》,教师讲解游戏规则,并强调要求。
 - (1) 幼儿自己一个人玩"捕蛇"的游戏。

规则: 听好音乐玩"捕蛇"的游戏, 当音乐停顿的地方赶快用脚踩到绳子,表示捕到了蛇。听音乐反复游戏数次。

(2) 两个幼儿合作玩"捕蛇"的游戏。

规则:一位幼儿做捕蛇者,另一位幼儿拿好绳做蛇,捕蛇幼儿的脚踩到绳,表示捕到了蛇。

- 8、幼儿交换角色进行游戏。
- 三、结束放松活动。

把绳当作小动物的尾巴,玩"老狼老狼几点了"的游戏。幼儿边游戏边进教室。

幼儿大班室内活动教案设计篇六

- 1、练习钻和躲闪着跑的动作。
- 2、感受游戏的愉悦性,发展幼儿见相互合作。
- 3、逐步掌握游戏的规则,并能按规则进行游戏。
- 4、在活动中,让幼儿体验与同伴共游戏的快乐,乐意与同伴一起游戏。
- 5、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

猫的头饰5个,老鼠头饰人手一个,鱼的图片若干,钻山洞3~4个。

- 一、热身活动
- 1、播放《猫抓老鼠》音乐跟着老师做动作。
- 二、游戏
- 1、谈话导入

师:昨天我们看了猫和老鼠的碟,里面是猫厉害还是老鼠厉害,那现在我们来玩一个游戏,看看到底是谁厉害。

2、讲解游戏规则

师:老鼠要跑到对面去抓鱼,猫藏在隐秘的地方随时出来老鼠要不被猫抓到的情况下,抓到鱼,被猫抓到的老鼠要在待定区里等待。要注意躲闪猫。老鼠可以躲在山洞里,猫抓不到。看老鼠抓的鱼多还是猫抓的老鼠多,谁抓得多者赢。

- 3、播放背景音乐,游戏开始,幼儿在指定的区域了躲闪跑, (2遍)
- 4、幼儿要钻过山洞去抓鱼。(2遍游戏)
- 三、放松活动
- 1、播放放松音乐《身体音阶歌》,幼儿跟着音乐做放松运动。

游戏是幼儿最喜欢的活动,特别是孩子们喜欢的游戏,孩子们的兴趣更加的高涨,猫和老鼠孩子们都非常的熟悉,在电视里经常看到,因此,我觉得在选择游戏内容时,挑选孩子们熟悉的,贴近他们的生活经验的内容,更能使活动开展的.有声有色。

幼儿大班室内活动教案设计篇七

本活动的设计灵感源于中央电视台的一档节目,名为"墙来啦",节目中设计了很多的关卡,如"单人墙""双人墙""真假墙""终极墙",收视率很是火爆,孩子们在课间经常会模仿着做各种各样的动作,表现出很高的活动热情。我在此活动中也设计了三个过关的环节,分别是活力镜、闪电镜、相反镜,过每一关都要求孩子及时用自己的肢体模仿表现镜子中的各种动作。三次过关活动中的动作要求层层递进,使活动更具有挑战性和趣味性。通过一系列的过关活动,使孩子们锻炼动作,进一步感知左右方向,在竞赛过关的游戏情境中体会成功的快乐。

- 1. 引导幼儿通过照镜子的游戏,及时用肢体表现出镜子中的各种动作。
- 2. 锻炼幼儿的反应能力及表现力。
- 3. 激发幼儿参与游戏的积极性及竞争热情。

活动准备

ppt课件,场地标识l[]2[]3[]4[]

1. 教师开场白:请小朋友们看一看,今天,老师要带你们去一个什么地方。

ppt展示图片一,引出"镜子王国"。

- 2. 教师过渡语: 要想去镜子王国参观,必须要通过三面不同的镜子才能到达,我们来看看哪三面镜子。
- (一)第一关"活力镜"

1[ppt展示镜子一"活力镜",引导幼儿认读镜子的名称。

引出第一面墙"活力镜"。

- 2. 提问:这面镜子会让我们干什么呢?鼓励幼儿个别交流,猜测镜子的要求。
- 3. 播放ppt□引出要求: 镜子中出现什么动作, 闯关者必须模仿出来。
- 4. 依次播放四个动作,引导幼儿做一做,重点提醒幼儿要与镜子中的动作一致。

鼓励幼儿个别报名来挑战:分别选择镜子中的某一个影像来做模仿动作,并站立在场地内相应的数字上。

- 5. 组织个别幼儿学习模仿. 集体练习。
- 6. 集体过关,过关成功后播放礼花,以示祝贺。

(评:这一环节中的动作是直观呈现的.为孩子首次表现提供了一定的认知支撑,使孩子有所对照,从而检查自己和同伴的动作是否与图片相一致。四个动作中的最后一个最难表现,而且具有表现的灵活性,因而使过这一关也有了难度上的递进。)

(二)第二关"闪电镜"

1[ppt展示镜子二"闪电镜"。同法播放过关要求: 闯关者在一定时间内记住镜子中出现的动作,并模仿出来。引出让幼儿通过回忆镜子中闪现的动作做出模仿动作。

引导幼儿讲述听到的过关要求,加深理解。

播放四个一闪而过的动作。

让幼儿在镜子中的动作闪现过后及时表现,并请个别幼儿模仿,及时利用ppt再次展示动作,以作对照检验。

2. 组织个别幼儿站在场地内数字标识的位置,做出自己记忆的相应动作,教师点击图片来验证是否挑战过关,成功后播放礼花以示祝贺。

(评:这一环节,要求孩子在短时间内记忆四个动作,这就需要足够的注意力。对培养孩子的注意力和记忆力很有效,而且利用闪现、验证的方式更能激起孩子参与活动的兴趣,当孩子验证了自己的记忆正确时无不欢呼雀跃。)

(三)第三关"相反镜"

1[ppt展示镜子三"相反镜"。请幼儿猜测过关要求,个别交流后播放过关要求: 闯关者必须根据镜子中的动作做出相反的动作。

- 3. 选一幼儿模仿镜子中的动作,其他幼儿做一做相反的动作,检验动作是否一致,重点纠正左右方向。
- 4. 幼儿分散活动,自主尝试:根据镜子中的动作做出相反的动作。
- 6. 集体过关: 教师点击动作顺序, 幼儿表现。
- 7. 成功后播放礼花以示祝贺。

(评:对孩子来说,模仿做出相反动作有一定的难度,因此,这一环节是本次活动的难点,也将整个活动推向了高潮。这也使得整个活动层层递进.富有了层次感。组织分散活动,使孩子能更好地相互检验,为孩子提供了相互学习、纠错的

机会。最后的顺利过关. 使孩子充分感受到了成功的喜悦, 获得了情感上的满足。)

- 1. 教师过渡语:我们终于通过了镜子的考验,来到了镜子王国的藏宝库。看,他们都在玩照镜子的游戏呢,我们也来找个好朋友一起玩玩吧。好朋友做什么动作,你就跟着做什么动作。
- 2. 组织幼儿两两合作玩照镜子的游戏,要求一个做镜子,一个照镜子,相互配合做动作。
- 3. 选取几组表现好的孩子,利用拍照的方式展现他们不同的动作,集体分享学习。

(评:这一环节中,孩子通过两两游戏,迁移了一定的经验,使得动作的表现更为丰富多样,也从单个表现过渡到了合作表现,从而为孩子创造了与同伴合作、分享经验的机会。)

教师小结:其实生活中还有不少好玩的镜子,可以把人变得很胖,也可以把人变得很瘦,如果你有机会碰到,可以再和它玩一玩镜子游戏,你一定会有更多有趣的发现。