

中班勇敢的我活动教案(精选5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。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

中班勇敢的我活动教案篇一

- 1、学习观察图片，根据图片内容排出顺序。
- 2、培养幼儿逻辑思维能力。

气球若干幼儿画册教学挂图活动重点：学习观察图片，根据图片内容排出顺序。

活动难点：

培养幼儿逻辑思维能力。

二、过程

- 1、教师带领幼儿边说儿歌边做动作：吹、吹、吹气球（幼儿双手放在嘴边，做吹气球的动作），吹成一个大气球（幼儿双手逐渐张大），吹、吹、嘭！气球爆了！（幼儿双手上身做气球爆破状）
- 2、看图排顺序
 - （1）教师出示挂图，引导幼儿逐图观察。
 - （2）提问：图上有谁？他们在做什么？
 - （3）引导幼儿逐一观察小刺猬在做什么？

(4) 幼儿观察气球的变化，开始怎样？后来怎样？引导幼儿发现图排列的正确顺序。

(5) 教师和幼儿一起排出图的正确顺序。

活动结束：小朋友，你们喜欢起球吗？和老师一起玩好不好？

区域活动：在区域活动区，准备故事图片，让幼儿练习排序，发展幼儿的逻辑思维能力。

中班勇敢的我活动教案篇二

1、在游戏情境中练习投掷，发展综合运动能力。

2、能大胆地参与游戏活动，激发勇于接受挑战及保护小动物的信心。

练习有距离的投掷、投准

1、奥特曼胸饰、怪兽面具、小动物若干，沙包、酸奶瓶、报纸团等投掷球若干。

2、轮胎、毛毛虫山洞、马鞭若干。

3、音乐、干毛巾、勇士奖章若干。

一、热身准备：

1、（音乐声轻）师：你们看我是谁？（奥特曼），你们想不想做奥特曼？奥特曼还有哪些动作？（幼儿做动作，大家一起来模仿。）

2、师：那我来做队长，你们做奥特曼队员，要听队长的命令，准备出发。（音乐渐响）

飞行、变形、打怪兽

3、“奥特曼队员请注意，怪兽来了”（广播声音）

二、打怪兽：

师：怪兽非常的凶猛、狡猾，我们有什么办法可以又打到怪兽，又不让自己受伤。看看，我们这里有些什么武器？这些东西可以怎么帮助我们？（袜球、纸球、沙包）

（要求：与怪兽保持一定的距离，使用投掷球）

师：怪兽正在加能量，我们就趁他们加能量不能动时打他。

1、第一次打怪兽——练习投掷

提出要求：打怪兽时要保护好自己，站在安全线后面。

教师指导幼儿动作——肩上挥臂投掷

2、师：和好朋友说说你有没有打中怪兽，打了怪兽什么地方？

（老师提醒幼儿及时用干毛巾擦汗，避免着凉。帮助个别易出虚汗的体弱儿抽取毛巾，保持内衣的干爽。）

3、打移动的怪兽——练习投准

（听到音乐，怪兽复活）幼儿攻打移动的怪兽，直至怪兽逃跑。

要求：一定距离的投掷。

三、寻找小动物

提出要求：

1、救小动物的路上要自己想办法过障碍，一路上要钻过山洞，跳过小河（双脚跳），爬过沼泽地，在怪兽的家中把小动物救出来，然后跑回来。

2、你们每次只能救一只小动物，救出小动物后要对它说一句安慰他的话，然后再把它送回来，第二位奥特曼队员再去救其他的小动物。

4、幼儿游戏

四、为救出小动物的勇士们颁发勇士奖章。

师：请几位奥特曼先送小动物回家，其余的奥特曼和队长一起把我们的超级流星弹找回来，准备下次在和怪兽战斗。

中班勇敢的我活动教案篇三

1、能仔细观察画面，清楚讲述图意和自己的想法。

2、能理解猛扑、急忙、夸奖等词语。

3、懂得同伴之间遇事要互相关心帮助。

教学挂图。

1、观察图片，大胆讲述。

（1）出示图一，引导幼儿观察讲述图意。（用纸挡住大灰狼）“图上有谁？它们在干什么？大灰狼想干什么？你从哪里看出大灰狼想吃小猪？”

（2）出示图二，引导幼儿清楚地讲述。“发生了什么事？小鸟在喊什么？大灰狼正在干什么？”

(3) 理解“猛扑”一词，教师运用作动作帮助幼儿理解。“这时候，小猪感觉怎样？它会怎么做？”

(4) 鼓励幼儿大胆想象怎样营救小猪的方法。“小猪会不会被大灰狼吃掉？谁会帮助小猪？用什么方法？让我们看看小猪到底有没有得救？”（帮助幼儿理解急忙）

(5) 同时出示图三、图四：“大灰狼吃掉小动物了吗？小动物是怎样帮助小猪的？最后大家在干什么？为什么说小刺猬真勇敢？”（帮助幼儿理解夸奖一词）

2、结伴讲述，共同分享。

(1) 鼓励幼儿自由结伴讲述，教师巡回聆听，适时指导。

(2) 请个别幼儿在集体面前讲述。

3、自主讨论，大胆表现：

(2) 幼儿自主讨论后自由选择角色进行表演。

中班勇敢的我活动教案篇四

学做奥特曼

1、能用不同的上肢动作来模仿奥特曼。

2、体验扮演奥特曼帮助他人的乐趣，学会和同伴友好相处。

3、愿意与同伴、老师互动，喜欢表达自己的想法。

4、发展幼儿空间辨别能力和空间想象力。

教学用 t;幼儿人手一个奥特曼面具；

一、谈话引起幼儿兴趣

今天我请来了一位客人，我们一起来听一听、猜一猜他是谁？

(教师播放课件，画面定格在奥特曼出现的图片上)

我们和奥特曼打声招呼：“奥特曼你好！”

奥特曼回答：“小朋友们好，有一个星球上出现了怪兽，我要去那里帮助他们。”

二、模仿奥特曼

教师：奥特曼要去帮助别人，我们也来学一学奥特曼飞行吧！

我们来看一看，这个怪兽长得什么样？(幼儿讲述)

教师：奥特曼会用什么办法来对付怪兽呢？(幼儿自由讲述)

教师：我们来看看奥特曼用了什么办法？

(教师播放 t 定格在双手直角型的图片)

教师：奥特曼用了这个好办法来对付怪兽，我们也来跟奥特曼学一学。

(教师指导幼儿进行模仿、练习)

教师：奥特曼用了这个办法能把怪兽打败吗？我们来看一看。

(教师播放 t 观看部分影片)

教师：原来奥特曼还有这样的绝招，我们来跟奥特曼来学一学。

(可组织幼儿多次观看) (重点: 手臂画圆圈)

教师: 奥特曼成功喽!(胜利的飞走了)

三、组织幼儿进行谈话活动

- 1、谈话: 保护谁?奥特曼打败谁?(启发幼儿不能打闹)
- 2、提问: 你最喜欢奥特曼的哪个动作?(请幼儿到幼儿面前进行交流)

四、将奥特曼的动作进行串联

出场——准备——出拳——利用绝招——获得胜利

五、游戏: 我是奥特曼

- 1、幼儿戴好奥特曼面具
- 2、跟着音乐进行模仿(模仿两次后结束)

今天我们跟奥特曼学会了打败怪兽的好方法, 奥特曼是保护我们的, 他不会欺负小朋友, 我们在扮演奥特曼的时候也要学会保护小朋友, 我们戴好面具出发喽!(播放奥特曼的音乐)

幼儿的兴趣非常浓, 能积极回答老师的问题, 但在幼儿讨论的这个阶段, 我应该创设情景, 让幼儿体验。我会多看看多学学, 让以后的教学活动能够更好。

中班勇敢的我活动教案篇五

勇敢的奥特曼

“奥特曼, 出击!” 说完, 铭铭就一拳打在了劲劲的脸上。这样的情况随着动画片的热播, 在幼儿交往的过程中经常出

现，虽然我们经常提醒和教育，但是效果不大。

于是我就想，既然幼儿喜欢奥特曼的形象，喜欢拳击的动作，我为什么不能把它作为教材，设计成体育游戏呢？更何况在我们平时的体育游戏中，针对下肢的力量、平衡能力、身体的协调性等分方面的游戏开展的多一些，而在上肢动作和爆发力方面的游戏极少。

现在的孩子接受的信息多，通过各种媒体接触到了拳击，跆拳道等现代体育运动，加上孩子模仿性强，时常会有一些攻击性的行为出现。

如果将拳击这一游戏作为游戏题材，正可谓一举多得，一来可以发展幼儿的爆发力；二来符合孩子的心理特点，满足他们的需要；同时，在游戏中可以融入团结合作的观念，培养幼儿良好的道德品质。

1、学习利用拳击的基本动作，发展幼儿的上肢力量和动作的灵敏性。

2、培养幼儿团结协作的能力及勇敢的品质。

我做了充分的准备：拳击手套人手一套，沙袋，录音机，磁带，奖章，怪兽服装。

俗话说：“兴趣是最好的老师。”幼儿有了兴趣就能主动积极的去学习，高高兴兴的去玩，但不意味着幼儿都要像拳击手那样地动作规范，只是通过游戏让幼儿学习一种健身和发泄的方法，减少攻击性行为。

我请幼儿扮演奥特曼战士，苦练拳击本领。再加上一些音乐，把幼儿的生理、心里情绪都调动起来了，有跃跃欲试，一显身手的冲动。林林说：“我要用钩拳打怪兽。”铭铭说：“我会用直拳。”说完他们就到沙袋上打了起来。其他

小朋友看到他们像拳击手一样练得好时，也以他们为榜样，练的更带劲。

1、怪兽退回老穴，战士必须回来补充能量。

2、怪兽倒下后不能再打。

结果有的战士回来说，自己打中了怪兽，可是怪兽没有叫，而其他小朋友打它时，它叫了。这时怪兽指着那几个小朋友，说他们的拳没有力气，好像在给自己按摩。我让两名幼儿做对比，他们很快发现出拳无力的原因：一是出拳没有转拳，二是收拳不到位。

并提醒幼儿再次练习时注意这两点，充分发挥了教师的主导作用，体现了幼儿的主体性。练好本领的战士终于战胜了怪兽，战士们欢呼不已。在整个游戏活动中，没有枯燥无味的讲解，没有长时间的等待，教师精讲，幼儿多练，让幼儿得到了充分的活动。