

# 拍球教案反思幼儿园(大全8篇)

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？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

## 拍球教案反思幼儿园篇一

《指南》中指出：3-4岁幼儿能通过一一对应的方法比较两组物体的多少。因此，根据《指南》的要求，我将本次数学活动的目标设定为“能通过一一对应的方法比较4以内数的多少和一样多。”并结合小班幼儿的年龄特点，让幼儿在游戏中达到预设目标。

小班幼儿最喜欢做游戏，根据他们的这一心理特点我以“小熊服装店”作为活动背景，设计了帮小熊挂衣服、送衣服等一系列游戏活动，让孩子们在有趣的'游戏中反复操作，主动学习比较4以内数量多少和一样多，从而建构数的概念。同时也使数学活动更具有趣味性。从今天的活动看孩子们特别的感兴趣，参与积极性高，都很用心的投入到了游戏中去，活动取得了良好的效果。

选择既简便又符合幼儿兴趣的操作材料是本次设计的一大宗旨，本次操作活动的主要学具——小衣服，衣服是幼儿熟悉的生活必需品，在色彩选择上，考虑到小班幼儿对红色和绿色比较敏感，因此选用了红色和绿色的彩纸剪成小衣服，然后选用了方便的吸管，夹子。挂衣服的方法简单易操作，先用夹子夹住衣服，再用吸管从夹子旁的小洞里穿过去，衣服就挂好了。在整个游戏操作中就围绕这三样学具，较好地完成本次教学活动的目标，同时也锻炼了幼儿的手部小肌肉的力量。

在幼儿操作过程中，一开始要求幼儿手口一致点数夹子和衣服，并说出总数，巩固幼儿手口一致点数4以内物体数量的能力，通过一个夹子夹一件衣服的操作，重点学习一一对应比较夹子和衣服的多少；然后通过讨论交流尝试把夹子和衣服变一样多；最后环节根据衣服多少分类布置服装店，引导幼儿分别把挂好的3件、4件衣服送到有3个点和4个点的服装店，进一步巩固比较4以内数的多少、一样多的知识。让每个孩子都能参与进来，真正成为活动的主人，提高参与数学活动的积极性，使他们在原有的基础上得到一个提升。

不足的地方：

- 1、幼儿操作时对幼儿的指导还不够
- 2、活动中，因为急于完成本次教学活动，没能关注到每位幼儿的表现，对于个别幼儿出现的状况没有及时的处理。

## 拍球教案反思幼儿园篇二

本节课学生是在对事情发生的确定性和不确定性有了一定认识的基础上，来进一步学习事情发生的可能性有大有小的。

对于事情发生的可能性大小的认识，我在课堂中一定要让学生在自身的亲身经历中感悟、体会、认识，基于这样的理念，因此设计了一个个游戏，让学生去动手实践。

首先我是唤起学生旧知的回忆游戏，师生共同做，教师演示，让学生猜，学生的积极性很高。因为这是学生玩过的游戏，所以教师组织的速度放得快些，不让学生再亲自去实验。

沿着学生对“事情的发生可能是这样也可能是那样”的认识，我改变条件，再让学生猜测，然后通过游戏实验去验证猜测，通过这样的“猜测—实验—验证”的亲身经历，学生就在游戏活动中对事情发生的可能性大小有了感性的认识。“试一

试”的游戏进一步让学生认识到什么情况可能性大，什么情况可能性小。

课后我发现，学生发现了可能性的大小，但是如何使可能性变大，或变小，学生却很模糊，这也是个逆向思维，如果再设计这样一个环节，学生掌握得会更牢。

## 拍球教案反思幼儿园篇三

在本次活动中，我针对小班幼儿的年龄特点，为幼儿创设了情景表演，让幼儿在游戏表演中学唱歌曲，学会和同伴结伴游戏。在表演过程中，很多小朋友都很开心，知道要根据歌词的内容有礼貌地按要求进行表演，充分体现了幼儿的自主性和主导地位。

《两只小鸟》是一个韵律比较欢快的音乐。以幼儿感兴趣的故事情节导入，激发幼儿学习的兴趣。通过提问：两只小鸟坐在哪里？它们分别叫什么名字？两个好朋友为什么会各自飞走？帮助幼儿理解歌词。并且结合自身的动作暗示，让幼儿在第一次倾听的过程中，在理解的基础上学说歌词。这个环节中，我发现这首歌曲的歌词对小班孩子而言是有一定的体验的，所以在学的时候，孩子很乐意去说、去唱。这次活动很符合小班幼儿的实际，也很能抓住小班孩子的兴趣。

在学习《两只小鸟》的时候，我巧妙地运用了示范，第一次我用两只小鸟的手偶进行情景表演，让幼儿在观看的同时理解好朋友之间应该相互谦让，没有朋友会很孤单，同时激发幼儿学唱歌曲。这一环节中，幼儿的注意力很集中，能结合自己已有的经验大胆地猜测故事的发展情部。最后引导幼儿自主表演，让孩子更好地感知了根据歌词来做动作，让孩子更好地，更直观地感知歌词。

本次活动总的来说比较成功，思路清晰，基本达到了教学目标，但在过程中还是有所欠缺，特别是最后孩子们自己带上

纸偶完整演唱歌曲时，手上纸偶的角色分工不是很明确，边唱边做动作有点顾不过来，所以显得有点乱。在以后的教学中，我会吸取经验，将教学活动组织得更好。

鸟(学名:aves)又称作鸟儿。定义:有羽毛几乎覆盖全身的卵生脊椎动物，字典解释:脊椎动物的一类，温血卵生，用肺呼吸，几乎全身有羽毛，后肢能行走，前肢变为翅，大多数能飞。在动物学中，鸟的主要特征是:身体呈流线型(纺锤型或梭形)，大多数飞翔生活。体表被覆羽毛，一般前肢变成翼(有的种类翼退化);胸肌发达;直肠短，食量大消化快，即消化系统发达，有助于减轻体重，利于飞行;心脏有两心房和两心室，心搏次数快。体温恒定。呼吸器官除具肺外，还有由肺壁凸出而形成的气囊，用来帮助肺进行双重呼吸。

## 拍球教案反思幼儿园篇四

小班的李老师来我们班有事，她看见了小祥，很喜欢地拍拍他，小祥也有礼貌的喊：“李……老师好。”李老师笑起来，也学小祥的样子说：“小……祥好。”小祥的脸刷的红了起来，满脸难过的样子。

大家都在教室里开心地玩游戏，同时自然地大声念儿歌，晓祥也跟着大家齐声说：“小白兔去插花，路上遇见小青蛙……”

小祥是我们班有口吃的小朋友，为了纠正他的这一毛病，我有针对性地采取了一些教育措施李老师的模仿给了晓祥一个打击，我们应该建立尊重幼儿、信任幼儿的信念，杜绝嘲笑、模仿等类似的情景再次发生。

儿歌的节奏较慢，他念起来一点也不打顿，表情很自然，但他发现我在注意他时，立刻显得十分不安，嘴巴也不动了，等到我转过头暗中观察他时，发现他已恢复了原来的样子，正起劲地念儿歌，可以肯定地说小祥的口吃跟生理因素无关，

完全是心理因素造成的。所以在以后纠正孩子口吃活动中，必须注意到以下几点：

1. 要多给他一些表扬与鼓励，逐渐增强他的自信心。帮助他消除心理上那些不怕说的念头。
2. 孩子说不好的时候不要批评、责备。就当什么也没有发生，建立一种自然轻松的心理环境。
3. 父母与孩子、老师与孩子建立一种平等的关系。

## 拍球教案反思幼儿园篇五

幼儿园中班游戏教案：

舞龙

活动一：语言活动：故事《耍龙》

知识背景：

- 1、舞龙运动的起源
- 2、故事《耍龙》

设计意图：

龙是炎黄子孙的象征，是中国人心中神圣的形象，舞龙也是民间流传下来的众人皆知，而广为流传的民间体育运动。每逢春节期间，老百姓自发组织的舞龙的比赛深受人们，特别是小朋友们的喜爱，常常看到小朋友模仿大人舞龙的动作，于是，我发动幼儿一起制作”龙“，并组织幼儿进行游戏。

活动目标：

- 1、了解民间舞龙的来历，培养乐于助人的情感。
- 2、体验舞龙的乐趣。
- 3、通过观察图片，引导幼儿讲述图片内容。
- 4、能安静地倾听别人的发言，并积极思考，体验文学活动的乐趣。

活动准备：

- 1、故事《耍龙》
- 2、舞龙图片若干
- 3、自制草龙、绸带龙各一条
- 4、锣、鼓人手一只，幼儿学会儿歌《过新年》
- 5、电视机、电脑、录音机、磁带《金蛇狂舞》

活动过程：

一、谈话引出课题，激发幼儿兴趣。

师：不管天上的太阳，空中的微风，还是地上的花朵，都在想“新年快来了，我们要怎么欢迎他呢？”请幼儿讨论(放鞭炮、敲锣打鼓、舞狮、舞龙)。

我们一起来敲锣打鼓欢迎新年快快来到吧！（和幼儿一起复习儿歌《过新年》）

二、讲述故事《耍龙》，了解中国民间舞龙的来历。

师：我们平时把舞龙还说成什么？(调龙灯、耍龙)你们知道舞

龙是怎么来的吗?这里有一个好听的故事，听完你们就明白了。

教师讲故事《耍龙》。

提问：

1、故事的名字叫什么?

2、故事讲了一件什么事情?

3、人们为什么要记住青龙?(因为青龙帮助他们过上了好日子)

4、他们用什么方式来记住青龙的呢?(用纸、竹蔑做成青龙敲锣打鼓、游街串巷)

三、欣赏舞龙图片，讲解龙的构成(龙头、龙身、龙尾)、舞龙的动作(左右摆臂、上下抖动、后面的人紧跟着龙头做动作)

师：现在人们不光在过年的时候要舞龙，有重大节日、庆祝活动的时候也会舞龙来表达欢庆。我们一起来看看人们是怎么舞龙的。

彩龙旋转灵龙戏珠首尾合一神龙转世蟠龙入海舞龙动画

四、体验舞龙的乐趣。

放音乐《金蛇狂舞》，幼儿拿着自制的草龙、绸带龙学习舞龙的动作体验舞龙的乐趣。

活动二：艺术：欣赏舞龙表演

活动目标：

1、认真观看舞龙队的表演，感受舞龙带来的热闹气氛，培养幼儿学会尊重别人。

2、初步了解舞龙的方法，进一步激发幼儿对舞龙活动的兴趣。

### 活动三：手工：龙

活动目标：

1、学习用各种彩色纸张交叉装饰的方法。

2、能大胆选择自己喜欢的彩色纸张进行装饰。

### 活动四：音乐欣赏《金蛇狂舞》

活动目标：

1、帮助幼儿感受民乐中热烈欢腾的气氛，引导幼儿了解和喜爱我们的民族文化。

2、教会幼儿用敲锣打鼓的动作表演，体验乐曲的对话应答结构和逐步缩短的乐句结构。

3、组织幼儿整齐有序地双队行进，培养幼儿与同伴相互协调配合的好习惯。

### 活动五：体育游戏《舞龙》（一）

活动目标：

1、练习双臂协调的180度摆动，做舞龙动作。

2、体验舞龙的乐趣。

### 活动六：体育游戏《舞龙》（二）



活动目标：

- 1、继续练习双臂协调的180度摆动，做舞龙动作。
- 2、培养幼儿两两合作游戏的能力。

活动七：体育游戏《舞龙》（三）

活动目标：

- 1、在两两合作进行舞龙游戏的基础上，练习协调地舞“整条龙”。
- 2、培养幼儿团结协作的能力。

活动八：舞龙表演

活动目标：

- 1、能熟练地协调地将整条龙舞起来，并能走出一定的队形。
- 2、感受舞龙带来的快乐。

教学反思：

通过活动幼儿学会了步调一致的简单舞龙动作，体验了活动的乐趣，但在龙身部分有的幼儿动作与其他幼儿不一致，出现了脱节现象，需要进一步熟悉动作，协调配合，提高合作能力。

小百科：舞龙俗称玩龙灯，是一种起源于中国的汉族传统民俗文化活动之一。舞龙源自古人对龙的崇拜，每逢喜庆节日，人们都会舞龙，从春节开始舞龙，然后二月“龙抬头”、端午节时也舞龙。

## 拍球教案反思幼儿园篇六

说到区域游戏的开展已不是一朝一夕的事了，从小班的娃娃家、中班的生活角、大班的表演区。区域游戏是教师根据幼儿的发展现状和发展目标，创设多种领域的学习区域。并提供活动材料，让幼儿通过自身的摆弄、操作去感知、思考、寻找问题的答案。而教师的任务是关注幼儿在活动中的表现和反应，敏感的察觉他们的需要，及时以适当的方式应答，让孩子成为游戏的主人，和孩子形成合作探究式的师生互动。

区域活动开始了，小朋友都到自己喜欢的区域角活动去，只听见表演区里传来了吵闹声，“我要当小姐，是我先来的，我要当公主，我才不要当老爷呢”。我随声望去，原来是大家都为自己扮演的角色所争吵，很多孩子都吵着争当小姐。尤一卿和沈馨宁争着当公主，他们正互相争夺代表公主标志的头饰，谁也不肯让。而胡一桑当了夫人，只有一个老爷就是没有人愿意当。就在他们争执不下时，他们发现我在一旁，就把求助的目光指向了老师，希望老师给他们一点权威的评判。

像这样争吵经常发生，真是见了头疼，原先我们是想培养孩子的独立性，多给孩子一些自主权，就让他们自己选择角色，自己分配角色。迫于无奈，我只好指定谁当小姐，谁当是公主，分到自己喜欢的角色的小朋友很开心，没有分到得嘟着嘴巴，最后见瑶瑶还没有角色，我就问她：“你来当老爷吧？”她说：“我才不要当老爷呢，我喜欢当夫人。”我说：“那到底谁愿意当老爷？”小朋友你看我我看你，谁也不愿意当老爷。

在区域活动中，幼儿根据自己的意愿自由选择活动，这样能更好的按照自己兴趣能力来进行活动，能使幼儿体验成功、愉快的机会，从而激起他们对学习的主动性、积极性。例如：我班幼儿他们对于角色扮演有着浓厚的兴趣，他们最关心自己扮演什么角色，自己会选择喜欢的角色，却不善于分配角

色。所以当她遇到自己喜欢的角色，往往会争论不休，这与他们的自我为中心状态有关。作为老师可以不用硬性指派谁谁去当客人，可以采用相互协商分配角色，协商后没有争议了再开始游戏。

教师可以引导幼儿自己互相分配角色，以一种协商的态度来选择和分配，当孩子的意愿与角色之间相距太远而无法协商，这时教师应酌情协调，启发幼儿制定轮换角色的规则，让每个孩子都有机会担任主要角色和自己喜欢的角色，当孩子得到自己喜欢的角色，教师应该对其提出一些游戏的要求，让他学会珍惜自己的机会。同时对做出谦让的幼儿进行表扬，这样有助于帮助幼儿逐步学会协商、合作，学会克制自己，去理解和满足同伴的需要，同时有助于培养幼儿的社会交往能力。

## 拍球教案反思幼儿园篇七

区角活动时，大班教师在一张桌子上摆放了几盘彩色糖豆和几把小勺，勺柄上都绑了长长的小棍子，端头还涂有红色标记。几个幼儿见状立刻围了上来，十分好奇。原来，这是教师设计的“吃糖豆”游戏。游戏的玩法和规则是：用小勺从盘子里取到糖豆再送到嘴巴里；糖豆不能直接用手拿取，只能用小勺拿取；用小勺时须抓住勺柄的端头（红色标记处）。

接着，教师请出六位幼儿，让他们两人一组，按规则进行探索性操作。一开始，每个幼儿都各顾各地用小勺取糖豆，并探腰伸脖尝试着把糖豆送到自己的嘴巴里。无奈勺柄太长，嘴巴怎么也够不到小勺，因此，每组幼儿都没能按照规则吃到糖豆。大概是由于糖豆的诱惑太大，几位幼儿忍不住直接用手抓取糖豆送到嘴巴里，其他幼儿看到他们的“越轨”举动纷纷大叫起来。此时，教师不慌不忙，微笑着让孩子们停下游戏，说道：“我们都看到了，刚才有小朋友大概太想吃糖豆了，一着急就用手抓了。大家想一想，有没有什么好办法既不违反规则，又能吃到糖豆？”教师稍作停顿，看到孩

子们若有所思的样子，进而启发道：“这个活动是两人一组的，是不是可以相互帮助呢？”，“哦，老师，我知道。”有几位幼儿像是发现新大陆一般兴奋起来。很快有几位幼儿抢先说道：“我也知道了，就是你喂给我吃，我喂给你吃。”教师微笑着请这几位幼儿给大家演示。看到这几位幼儿用两两合作的方式吃到了糖豆，其他幼儿也十分向往：“老师，我也想玩。”“老师，我也要吃。”此后，操作区里便多了几把长柄小勺和几只盘子，盘子里每天都有不断更新的小点心。在好长一段时间里，这个活动成了孩子们快乐生活的一个亮点。

事实上，在这个案例中，教师在某些引导的细节上还是有瑕疵的，如教师没能给幼儿提供充分的协商和在操作中寻求答案的机会。尽管如此，这个案例仍给我们一些有益的启示。其一，教师发起和组织游戏的前提是要把握幼儿现有的发展水平以及即将面临的挑战。该游戏能使幼儿获得新经验，对于培养幼儿解决问题的能力具有挑战性，这也就使得这个游戏具有较大的发展价值。其二，游戏过程中幼儿不仅需要教师的启发，也离不开材料本身的暗示和同伴间的影响等。在遵循规则的前提下，诱人的彩色糖豆、长柄的小勺、教师的点拨、同伴的商讨都是引导幼儿产生合作意识并最终体验分享乐趣的重要媒介。其三，游戏中的师幼关系应是一种融洽的合作关系。当幼儿出现违反规则的情况时，教师作出的和颜悦色的回应既维护了游戏的和谐气氛，也有利于启发幼儿继续寻求解决问题的方法。

在实践中，我们常习惯于对集体教学活动投入较多的时间与精力，而对幼儿的游戏特别是自选游戏的指导并不充分，有时甚至采取放任自流的态度。也许有教师会认为游戏是自主和自愿的，任何外在的‘干预都会是一种干扰。但实际上，幼儿游戏的内容和方法往往不纯粹是自发的结果，如果教师能给予合理的指导，就可能促使幼儿更好地实现自主发展，从而实现游戏的发展价值。可以说，游戏蕴含着幼儿学习与体验的种种契机和可能，一次成功的游戏就是一次成功的教育，

其情境的营造、规则的形成、问题的设置、角色间的合作、师幼的互动，等等，都是教师教育素养和教学艺术的展现。

是的，游戏既是幼儿快乐的源泉，更是幼儿成长的阶梯。小小的游戏既能孕育幼儿的智慧，更能体现我们教育者的智慧！

## 拍球教案反思幼儿园篇八

运用仿生物声形动作创设情境，让幼儿模仿象行、马奔、兔跳、鸟飞等工作，能达到入景动情、寓教于乐的目的。比如，在进行大班跳跃教学时，针对跳跃的某个动作让幼儿模仿某种动物的动作。如侧跨跳动作，引导幼儿模仿蜜蜂在花丛中从这朵花飞到那朵花的动作。又如蹦跳动作，引导幼儿想象草地上有许多蹦蹦跳跳的小兔子，有的在吃草，有的在玩耍……并让幼儿把小兔蹦跳时的动作模仿下来。诸如此类情境的创设能调动幼儿的思维，促使幼儿在有趣的动作模仿中习得动作。

当然，体育活动中可运用的情境教学法远不止上述三种。教师在体育活动中设计情境时要注重把握幼儿的兴趣和年龄特点，并根据教学需要把握住情境创设的三个时机：

1、开始阶段创设情境。在体育活动一开始教师就创设情境以导入活动或调动幼儿参与活动的兴趣。比如，主动提出开一个小动物运动会，让幼儿戴上相应的动物头饰进入后续的活动情境之中。

2、基本阶段创设情境。在体育活动的基本部分根据教学内容设计情境。比如，大班体育活动“搭障碍练跳跃”的教学内容就是跳过障碍物。为此，可以设计学青蛙跳田埂（小长凳）、小河（绳子）等游戏情境。

3、结束阶段创设情境。在体育活动的结束部分一般采用欢快的音乐跟基本部分的情境联系起来设计情境。比如，“小蚂

“蚁运粮”游戏结束部分，采用了欢快的音乐《洗澡歌》来调节幼儿的情绪，渲染了洗澡放松的情境，从而达到放松身体、消除疲劳的目的，让幼儿获得快乐的情感体验。