

2023年幼儿园中班游戏教研活动方案设计 (通用7篇)

为了确保事情或工作得以顺利进行，通常需要预先制定一份完整的方案，方案一般包括指导思想、主要目标、工作重点、实施步骤、政策措施、具体要求等项目。那么方案应该怎么制定才合适呢？以下是小编精心整理的方案策划范文，仅供参考，欢迎大家阅读。

幼儿园中班游戏教研活动方案设计篇一

六合区机关幼儿园创建于1955年，为六合区教育局唯一一所直属幼儿园□20xx年创建为江苏省优质幼儿园。

近几年来幼儿园先后获得了“国家十一五课题实验园”、“六合区教科研实验基地”等称号，在区每年进行的省优质幼儿园差别化评估过程中均获得一等奖。

我园自20xx年至今有六项规划课题分别在省、市、区立项，其中两项省级课题和一项市级课题已成功结题。

课题《在绘本阅读中家园共育促进幼儿园早期阅读能力发展的实践研究》的成果荣获省二等奖。每项课题研究都充分体现了游戏精神。

科研兴园，如今幼儿园已经形成了浓郁的教科研氛围，每位教师积极都参与到教科研的行列中。

(二) 人力资源优势

在近十年的课题研究过程中，一大批教师脱颖而出，目前我园的区学科带头人8人，优秀青年教师5人，在全区幼儿园中占据了很大的比例。

近年来，教师撰写的与游戏相关的论文、个人课题结题报告、案例有数十篇在省、市、区优秀论文、案例评比中获奖或发表，逐步形成了一支团结进取、专业化水平较高的教师团队。

（三）注重内涵发展，促进教师队伍建设

我园始终强化教师终身学习的意识，坚持“教师要在工作中学习，在工作中学习”，在终身学习中引领自身的专业发展，每学期开展读书交流活动，要求每位老师读一本关于幼儿园游戏开展的理论书籍，写一篇有质量的读后感，理解游戏是幼儿园的基本活动，切实提高教师的理论素养。

我园把《纲要》、《指南》作为终身学习的重要内容，感悟其中精神，从学习到理解，从理解到内化，从内化到转化，由内而外地指导我们的教育行为。

（四）创设富含游戏性因素的幼儿园环境

为有效实现幼儿园课程的游戏化建设，就必须创设富含游戏性因素的幼儿园环境，为幼儿各方面的学习与发展提供一种“游戏化课程”的良好环境。我园结合美术、游戏、音乐、绘本、节庆等课题，创设符合幼儿年龄特点的游戏环境，例如美工区我们结合“小小毕加索”让幼儿自由地涂鸦创作；语言区结合绘本内容，创设相关情境，供幼儿进行情境表演、亲子活动、童话剧表演等；表演区结合课题，提供乐器、音乐、道具等让幼儿自由地表演；每逢节庆活动提供与节庆相应的材料供幼儿开展各类游戏活动。为幼儿创设自由、宽松、与主题相结合的游戏氛围，能进一步挖掘幼儿的创造潜力，有助于他们身心的全面发展。

（五）主题教学活动与游戏活动有机整合

缘于对生活、游戏综合的思考，我们设想使主题活动开展的过程成为游戏活动开展的过程。通过实践，我们发现这不仅

是可行的，而且是合理的。目前我们要求教师根据幼儿的兴趣、能力不断展开主题探究活动，及时调整、更换活动材料，使教学活动和游戏活动密切结合并相会影响，在主题活动的展开过程中，生活活动、教学活动、游戏活动有机整合在了一起。

幼儿园中班游戏教研活动方案设计篇二

1、正确感知6、7的数量，认识数字6和7。

2、能大胆表述自己操作的过程和结果。

1、教具：兔子毛绒玩具6个，汽车玩具6辆，玩具娃娃7个，图书7本，6、7的数卡各两张（数卡贴在积木上，可立在桌上）。

2、学具：印有数字的操作卡片（见附图），彩色皱纹纸，糨糊，抹布，动物印章，点子印章，3~7的数卡，分类盒，雪花片，数字印章，笔。

1、按物体名称分类。

幼儿给玩具分类，分完以后数一数。

2、认识数字6和7。

教师与幼儿共同确认每种玩具的数量。

教师引导幼儿用数字来表示每种玩具的数量：6只兔子我们可以用数字几来表示？

以同样的方式帮助幼儿认识数字7，理解7的实际意义。

3、小组活动。

第一组：看数字贴纸球；第二组：看数字印点子；第三组：看数字印小动物。

教师：今天，6和7还想和纸球、动物印章、点子印章做朋友。小朋友要看清数字，然后再贴纸球和印印章，既不能多也不能少。

第四组：给数卡排队。

教师：最小的数排最前，最大的数排最后，排好后再送雪花片给数卡。

第五组：看图印数字、画点子或画短竖线。

教师：看看图上有谁？它们各套中了几个圈？请小朋友分别在相应的图标旁印数字、画点子或画短竖线记录数量。

1、区域活动：让幼儿操作各种6和7的数学操作材料。

2、家园共育：在日常生活中，家长在家教孩子认识数字6和7，并能对6和7的物品能够匹配。

幼儿园中班游戏教研活动方案设计篇三

20xx年7月教育部颁布的《幼儿教育指导纲要（试行）》将幼儿园课程划分为健康、语言、社会、科学、艺术等五个领域，这样的划分注重了学科的综合性和趣味性、活动性为主要目的，寓教于乐，寓教育于生活、游戏中，从不同的角度促进幼儿的情感、态度、能力、技能等各种能力的发展。这种划分，打破了传统学科科目割裂课程内容的格局，遵循了课程整合的发展趋势。但目前幼儿教育前沿的一线幼儿教师，大多数还没有跳出“学科课程”的理念和规范，仅仅只是给已进入幼儿园课程的新旧内容重新安排次序，按部就班地进行“授课”而已。

因此，我们把游戏作为解决幼儿课程整合问题的一个突破口，进一步深入研究如何实现幼儿园课程的'整合，注重幼儿园课程的生活化和游戏化是全面贯彻《纲要》的需要，是幼儿园课程综合的重要途径。

从我县幼儿园课程实施现状来看，虽然一些幼儿园课程方案中开始体现生活和游戏的地位和作用，有些幼儿园也进行过幼儿园课程生活化、游戏化的研究，但对生活和游戏与幼儿园课程之间的关系等理论和实践问题研究不够深入，研究角度不够宽广，对幼儿园课程生活化、游戏化的机制、策略探索不够。因此，在新一轮的幼教改革中，如何贯彻“新纲要”的精神，扎实推进“游戏化的幼儿园课程研究”是当前我县幼儿园课程研究和实践中一个重大的理论和实践课题。它关系到我县幼儿园课程特质的显现，关系到幼儿教育的成效，关系到幼儿的发展。

1、本课题的理论意义和实践意义：

本课题的重要创新表现在三个方面：一是采用学科交叉的视角研究生活、游戏与幼儿园课程的关系，在一个较为广泛的学术平台上探讨生活和游戏对幼儿发展的价值；二是试图通过现实的幼儿园课程设计和实施的实践，形成与生活化、游戏化的幼儿园课程的设计和实施的策略；三是以发现幼儿园课程的整合机制为切入点，对幼儿园课程的有机整合进行理论和实践的研究。

本课题的理论意义在于丰富和发展我国的幼儿园课程理论，形成一些支撑生活化、游戏化幼儿园课程的新的理论观念，对幼儿园课程与生活、游戏的关系进行较为全面和系统的理论研究。丰富和发展幼儿园课程设计和实施的相关理论。

本课题具有广泛的实践应用价值。本课题的成果，对于指导幼儿园课程的改革，对于幼儿园园本课程的建设，具有重要的指导价值。本课题形成的课程设计和实施策略可直接用于

我国的幼儿园课程实践之中。本课题的研究也有助于《幼儿园教育指导纲要》的贯彻和落实。

选题的意义：幼儿园课程的生活化和游戏化是当前幼儿园课程研究和实践中一个重大的理论和实践课题。它关系到幼儿园课程特质的显现，关系到幼儿教育的成效，关系到幼儿的发展，本课题研究的理论意义在于揭示生活和游戏对于3—6岁幼儿的发展价值，探讨系统知识与生活和游戏的关系，探寻各种知识、能力及态度在生活和游戏情境中整合的机制，从而进一步揭示幼儿园课程的特质。本课题研究的实践意义在于开发一套有助于幼儿园教师进行课程设计的课程内容生活化、游戏化的策略系统，有助于纠正面前幼儿教育中存在的小学化的倾向和幼儿园课程中存在的过分学科化的倾向。

2、本课题的研究的重要观点：

（1）游戏对幼儿发展具有重要的价值，对幼儿而言，游戏是重要的学习内容，也是重要的学习途径。

（2）游戏包容了多学科的知识，也包容了幼儿情感态度和行为发展的机会。游戏是幼儿园课程内容整合的重要途径。

（3）游戏化是幼儿园课程的重要特质。幼儿园课程设计的一项重要工作就是将学科知识和游戏化，将学科知识还原为活动和经验，并在活动和经验的层面上尽可能实现综合和系统化。

（4）幼儿的一日生活、与幼儿有关的社会生活及幼儿的游戏都是重要的课程资源。应在《幼儿园教育指导纲要》中的培养目标指导下，以更为广泛的视角开发和利用多种有益的课程资源，以使幼儿园课程真正适合幼儿身心发展的特点，真正做到生活性、综合性和趣味性。

（5）游戏化的幼儿园课程的设计和 implement 是一项需要创新、

需要深入实践的工作，设计和实施策略的形成过程都应是理论和实践的双向论证过程。

幼儿园中班游戏教研活动方案设计篇四

锻炼幼儿身体协调能力，增强亲子之间的合作能力。

篮球4个、高跷木4对、小凳子8个、

1、幼儿与家长分别站在场地的两侧，间隔大约为8米。高跷木放于起始点的小凳子上，篮球放在家长身后的小凳子上。每场比赛分4组进行。

2、当老师喊口令“开始”时，幼儿脚蹬高跷木走向家长，同时家长把自己装到大袋子里准备好。当幼儿走到家长身边时，家长先把幼儿抱到大袋子里，然后拿起小凳子上的篮球，同时与幼儿面对面站好，两人一同跳到终点，再把篮球放到终点的小凳子上摆好，不能让球滚下。

3、最先到达终点的即为获胜组。

4、规则：幼儿必须与家长一同站在大袋子里跳回终点不能跑或走；幼儿必须脚踩高跷木走到家长身边。

幼儿园中班游戏教研活动方案设计篇五

【活动目标】练习持物走曲线，发展幼儿走与平衡本事。

【活动准备】盘子4—6个，乒乓球若干，画好长10米的场地。

【活动过程】将幼儿分成人数相等的4—6队，按纵队站在起点线后，每队第一人手端盘子，盘内放“鸡蛋”2个。

游戏开始，教师发令后每队第一人手端盘子向前走，按画好

的曲线走至10米处，绕地上的标记回到，将盘子交给第二人，游戏继续进行，先做完的队为胜。

【活动规则】

- 1、必须按曲线走，回来时可走直线。
- 2、“鸡蛋”若掉在地上必须拾起来放好再走。

【注意事项】

- 1、可用塑料盘或铁盘。
- 2、幼儿做熟练后，盘内“鸡蛋”可增加。
- 3、中间可设积木或小椅子，曲线前进。

幼儿园中班游戏教研活动方案设计篇六

- 1、学念数字1-10。
- 2、加强对各种水果蔬菜特征的认识。

玩法：两名幼儿面对面，一边拍手，一边一说一答。

附儿歌：

你说一我对一，韭菜叶儿是扁的。

我说二谁对二，什么菜叶有香味？

你说二我对二，香菜芹菜有香味。

我说三谁对三，什么青青两头尖？

你说三我对三，豆角青青两头尖。

我说四谁对四，什么身上带着刺？

你说四我对四，新摘的黄瓜身上带着刺。

我说五谁对五，什么东西叫马铃薯？

你说五我对五，土豆也叫马铃薯。

我说六谁对六，什么圆圆象个球？

你说六我对六，洋白菜圆圆象个球。

我说七谁对七，什么有圆有长的？

你说七我对七，茄子有圆有长的。

我说八谁对八，又甜又香什么瓜？

你说八我对八，又甜又香是香瓜。

我说九谁对九，又脆又甜有没有？

你说九我对九，又脆又甜莲花藕。

我说十谁对十，什么红红绿绿吃？

你说十我对十，西红柿红红绿绿吃。

幼儿园中班游戏教研活动方案设计篇七

1、学念数字1-10。

2、加强对各种水果蔬菜特征的认识。

玩法：两名幼儿面对面，一边拍手，一边一说一答。

附儿歌：

你说一我对一，韭菜叶儿是扁的。

我说二谁对二，什么菜叶有香味？

你说二我对二，香菜芹菜有香味。

我说三谁对三，什么青青两头尖？

你说三我对三，豆角青青两头尖。

我说四谁对四，什么身上带着刺？

你说四我对四，新摘的黄瓜身上带着刺。

我说五谁对五，什么东西叫马铃薯？

你说五我对五，土豆也叫马铃薯。

我说六谁对六，什么圆圆象个球？

你说六我对六，洋白菜圆圆象个球。

我说七谁对七，什么有圆有长的？

你说七我对七，茄子有圆有长的。

我说八谁对八，又甜又香什么瓜？

你说八我对八，又甜又香是香瓜。

我说九谁对九，又脆又甜有没有？

你说九我对九，又脆又甜莲花藕。

我说十谁对十，什么红红绿绿吃？

你说十我对十，西红柿红红绿绿吃。