

2023年大班种植教案及反思(精选6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。那么问题来了，教案应该怎么写？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。

大班种植教案及反思篇一

水是一个能引发幼儿探究，能与幼儿已有经验建立联系，能有效整合多方面教育内容并能给孩子极大发展空间的活动主题。在孩子们的讨论中，对于“我们会没有水喝吗？”这一问题的分歧最为突出。这个论题能引发孩子多角度地思考水的问题，能为孩子们表达、交流不同见解提供机会。根据《幼儿园教育指导纲要（试行）》提出的“教育活动的组织……应注重综合性、趣味性、活动性”的思想，我设计了本次辩论会。

1. 关注水的作用及与人们生活的密切关系，形成爱护水资源的意识。
 2. 能用多种方式阐述自己的观点并能大胆质疑。
 3. 注意倾听对方讲话，在相互交流中恰当、有效、灵活地使用语言。
 4. 鼓励幼儿敢于大胆表述自己的见解。
 5. 能自由发挥想像，在集体面前大胆讲述。
1. 开展关于水的生成活动：围绕水的话题组织漫谈并和家长一起进行关于水的调查、观察生活中水的使用、参观自来水厂、访问水专家、查找有关水的资料。

2. 了解辩论基本方式，商量辩论内容及表达方法。

3. 观点展示表每组一张、标记每组一个、投影仪及多媒体课件。

1. 激发兴趣，引入辩题。

(1) 老师：我们先来看一个短片，小朋友边看边想，片中发生了什么事。

（观看水龙头中的水从有到无的课件演示）

2. 确立观点，展开辩论。

(1) 老师：现在，辩论双方陈述观点，说明依据，并把资料展示出来。请分组用绘画、演示、讲述、表演等形式陈述自己的观点。

（根据查找到的资料，幼儿陈述观点及依据）

(2) 辩论双方分别讨论，为自由辩论做准备。

(3) 老师：接下来进入自由辩论，辩论双方可以自由发言，可以就对方观点提出疑问和不同看法。为了让大家都听得清楚明白，每次只能有一位小朋友发言，前一位小朋友发言结束后，下一位才可以继续发言。

（老师仔细倾听每位幼儿发言，有目的地提问、启发、点拨，把辩论引向深入）

(4) 老师：自由辩论结束了，小朋友的辩论十分精彩。我想问一问，通过刚才的辩论，有改变看法的小朋友吗？如果有，可以移动你的位置，到你赞同的一方坐下。与你旁边的小伙伴说一说为什么改变主意。

3. 交流感受，畅谈体会。

(1) 老师：我们邀请的嘉宾听了大家的辩论，她会有什么想法呢？会不会有跟大家不同的观点呢？会不会有好的建议呢？我们欢迎她告诉大家。

(2) 幼儿交流体会和收获。老师鼓励幼儿大胆谈出自己参加辩论后的感受。

（小结活动，激发继续探索的兴趣）

1. 继续收集关于水的资料。

2. 给中小班小朋友讲述水的重要性和日常生活中节约用水的简单方法。

3. 制作节水标志，张贴在教室和家里。

4. 提出节水的小措施。

1. 重视孩子在活动过程中获得发展。

在辩论会之前，我们围绕水这一话题开展了一系列活动。在这些活动中，孩子们带着各自的兴趣需要和已有经验去探索发现、开拓视野、学会合作、学会学习。在辩论中，辩论技巧、辩论结果并不那么重要，重要的是孩子们敢于用自己擅长的方式说出哪怕是还不成熟的想法，能初步形成以事实为依据的科学态度，更重要的是师生互动，使孩子们能在活动过程中去体验、去感受、去发展。

2. 鼓励孩子大胆提问和质疑。

提问和质疑是创造性思维的重要表现之一。以前的活动往往是老师一问到底，这样就不太可能为孩子留下提问和质疑的空间。本次活动的辩题来自孩子的探究，论述的观点和表达

方式符合他们的视角，因此，在辩论过程中不同观点的激烈碰撞，无疑会带给孩子更多更深入的思考。自由辩论环节完全由孩子来互相提问、互相反驳，这样，不仅营造了幼儿质疑的氛围，还训练了孩子的反应能力和理解能力，提高了他们灵活运用语言的能力。

3. 用接纳和尊重解读孩子的百种语言。

“孩子有一百种语言。”每个孩子都在用自己独特的方式去观察世界、表达认识。作为教师要接纳和尊重他们的不同意见。在辩论活动的准备过程中，孩子们自由分组、自主选择、自己决定表达方式，我都给以积极的支持和鼓励，让他们按自己的想法去做。在辩论过程中，我尽可能多地把活动时间和空间留给孩子，让他们有表现机会，有成功体验，以使辩论会真正成为他们自己的舞台！

大班种植教案及反思篇二

此次活动选材于优秀的绘本故事《让谁先吃好呢》，故事讲述了动物们发现了一只诱人的桃子，为了决定让谁先吃而展开了一系列的测量、比较和排序活动。故事最大的魔力是把乏味的“排序”完美地蕴藏在美妙的故事里，绘本与数学知识结合得非常好。绘本中隐藏着两条线索，第一条是“让谁先吃好呢”，这就象一个谜，始终贯穿于故事之中，深深地吸引着孩子们；第二条是动物们按某一特征进行高矮、大小、长短、轻重的排序。在活动中，可以把握两条主线，以“让谁先吃”的故事情景为切入口，利用故事情景推动幼儿对于排序经验、比重经验的不断建构，自然无痕地渗入正逆排序的方法，整合高效地融入称重游戏、符号的实际运用等。

对于大班幼儿来说，他们已具备比较丰富的知识储备，这个知识基础有效地帮助他们进行有挑战性的学习活动。本次活动以《让谁先吃好呢》这样一个幽默生动、结尾出人意外的

绘本故事为切入点。借助绘本故事有趣的故事情景，采用灵活多样的学习形式来凸显数学的本质，在观察、比较、发现的一系列的探索活动中，激发探究的兴趣，学习排序方面的数学知识，促进幼儿数学思维能力的提高。

1. 尝试根据物体高矮、轻重等不同特征进行排序；
2. 能运用简单符号记录排序结果；
3. 体验帮助他人带来的快乐与成功感。

设计意图：一次成功的活动，首先需要制定适宜的活动目标，有清晰的目标在心中，可以为教师设计活动的各个环节、组织活动过程、把握生成的问题等提供一个明确的依据和方向。因而本次活动从不同角度设计了认知、能力、情感三个维度的目标。活动目标符合大班幼儿的年龄特点和能力水平；具体、明确、有较强的针对性。

按动物个子高矮、嘴巴大小、耳朵长短、尾巴长短、体重的轻重进行正向、逆向排序，理解逆向排序。

能运用简单符号记录排序结果；

一、材料准备：课件《让谁先吃好呢》；排序卡、记录卡、笔。

二、经验准备：幼儿已有初步排序的经验。

一、开始部分：

（一）“桃子”导入，引出故事。（播放课件）

师：咦，这是什么呢？（桃子）

师：看看，这个桃子长得什么样？

师：哇，这样一个诱人的大桃子，你们想吃吗？

设计意图：以诱人的“桃子”导入活动，引发幼儿的兴趣，既“勾”起了幼儿品尝桃子的欲望，为理解动物看到桃子后急切品尝心境做好铺垫。

（二）了解几种动物的主要特征。

师：“诱人的大桃子吸引来了一群小动物，你们看，它们都是谁？数一数，一共有几位朋友？”（猴子、长颈鹿、兔子、犀牛、鳄鱼、毛毛虫；6位朋友）

师：“这些动物朋友都有一个最大的特征，你能把它的特征和它们的名称一块儿说出来吗？”（长耳朵小兔、大嘴巴鳄鱼、高个子长颈鹿、长尾巴猴子、大肚皮犀牛、小小的毛毛虫）

设计意图：把动物的最大特征和动物名完整讲述，既发展了幼儿细致描述的能力，又使幼儿对这六种动物的主要特征有了清晰的认识，为接下来的“按动物的不同特征进行排序”作了有效铺垫。

（三）设疑激趣，导入主题。

师：这群动物都想先吃这个桃子，可让谁先吃好呢？你有什么好办法？为什么？

设计意图：通过提问，巧妙的引出了本次活动的一条暗藏线索“让谁先吃好呢？”幼儿自由讨论，激发起参与活动的浓厚兴趣。

二、基本部分：

（一）启发幼儿按照动物个子的高矮进行排序。

1. 播放课件，引出从个子高矮排序的方法。

长颈鹿说：“我们按个子的高矮来排列，谁最高谁先吃。”

2. 引导幼儿尝试用目测的方法进行高矮排序。

师：请你按照小动物个子的高矮，给小动物排排队。

3. 观看课件，通过比较，引导幼儿说出量高矮的正确方法。

师：我们来看看动物们是怎样比的。（点击课件）

师：你觉得鳄鱼的方法对吗？（不对，要站在一样高的地方，量的时候要站直了，不能把尾巴算上，踮起脚来量也不行）

4. 引导幼儿尝试用简单的符号记录排序结果。

师：我们来记录下比赛的结果吧，用什么样的符号可以表示从高到低呢？

设计意图：按高矮排序时，问题深入浅出的有效推进；使幼儿掌握了高矮比较中参照对象的统一性；并尝试用简单符号记录。从而为引出幼儿自主根据动物的不同特征进行排序的环节做好准备。

（二）自主探索，动手操作——按动物身上的不同特征进行排序

1. 激发幼儿讨论多种排序方法。

师：“如果你是其它动物，你愿意以这样的顺序来吃吗？”

“有什么好的办法让你喜欢的小动物当第一名？”

“你会用几种办法给小动物排序？”

2、幼儿自主排序，尝试在记录卡上记录操作结果。

设计意图：此环节中，并不呈现故事中其他动物排序的情节，而是鼓励幼儿展开联想，自主的尝试根据动物的不同特征进行排序。并尝试用自己设计的简单符号表示排序的方法。充分体现了幼儿在活动中的主体性。

（三）根据幼儿对自己所展示操作材料的讲述，适时结合故事课件，集体讨论多种排序方法。

师：“你是怎样给小动物排序的，为什么？”

“小动物们也是这样排序的吗？”

1. 按照兔子耳朵、猴子尾巴的长短，嘴巴的大小等动物特征排序，让幼儿集体进行讲述。

2. 体重排序中，引导幼儿观看故事课件，运用大于号，小于号，等号等记录操作结果。

1) 回忆跷跷板的经验，帮助幼儿按体重排序。

师：“体重得怎么称啊？犀牛用了什么办法呢？”（跷跷板）

“你们玩过跷跷板吗？跷跷板是怎么玩的？想一想，跷得高的表示重还是轻呢？跷得低呢？如果跷跷板是平的，又说明什么呢？”

“那用跷板怎么称出动物们的重量呢？比出谁重、谁轻呢”
（一边坐小动物，一边放上石头，数一数石头的数量就可以了么）

设计意图：故事中跷跷板称体重的情节，幼儿不易理解，因此采用启发式提问，联系生活中跷跷板的经验，为幼儿的思

维搭建了情景化、游戏化的平台。

2) 幼儿数石头，教师观察指导。

师：请小朋友帮助小动物数数每个跷跷板上的石头，数完把石头的数量记在操作卡。

3) 交流数石头结果，教师记录。

师：谁的跷跷板上石头最少？毛毛虫连一块石头的重量都没有，我们应该怎么记呢？

师：猴子与石头的比较情况呢？应该怎样记录呢？

设计意图：引导幼儿运用合适的符号记录操作结果，既是对动物与石头比重的科学表示，又拓展了幼儿对“等号、小于号、大于号”实际运用的经验，体现了幼儿数学知识的有效整合。

（四）再次探索，动手操作——尝试逆向思维的排序

1. 播放课件，呈现故事结尾。

2. 幼儿再次探索，尝试逆向思维的排序。

师：毛毛虫怎样才能使自己排第一呢？

小结：故事的最后是弱小的毛毛虫排在了第一，毛毛虫是以“智”取胜，因为它运用了与其它小动物不同的逆向排序的方式，而且不仅个子最矮第一名，还是体重最轻、嘴巴最小、耳朵最小的第一名，获得胜利。我们要在毛毛虫的身上学会一个道理；不要小看自己，要学会相信自己。

设计意图：因为前面孩子们都沉浸在从最高、最大、最重的排序顺序中，这时出乎意料的故事结尾呈现，引发幼儿的疑问，

在发现问题、解决问题的过程中，让幼儿再次通过自己的探究解开谜底，最终主动获得逆向及多-维角度排序的经验。

三、结束部分：小组讨论，合作探索——以小组为单位进行排序。

1. 每组幼儿按自己组内幼儿的特征进行多角度、正逆顺序的排序并进行记录。

2. 交流介绍不同排序的方法。

小结：刚才我们用了各种不同的方法来进行排队，而且方法都各不相同，你们的本领真大，在平时的生活学习活动中，我们要了解自己相信自己，让自己成为最棒的！在我们的生活中，有许多的比较方法，只要你认真观察，你就会找到许许多多的排列方式。

设计意图：这个环节，引导幼儿学以致用，从故事中回到生活中，迁移经验，不断探索。为后续学习提供了积极的影响。

布鲁纳说过：“学习最好的刺激是对所学教材感兴趣。”教师如果能通过创设教学情境，将所学内容寓于其中，使幼儿所学的知识有情、有境，就能引起其极大的兴趣。因而在此次活动的设计中，我将《让谁先吃好呢》这样一个幽默生动，贴近幼儿的绘本故事转化为数学活动，创造性地设计教学环节。以探究为主线，引发冲突，通过多方猜测、积极验证、练习巩固等环节的设置，力求让幼儿对原本乏味的排序活动产生兴趣，通过有效的教学，重新建构排序的经验，促进良好数学思维品质的形成。

回顾整个活动过程，反思如下：

一、活动过程生动有趣，自然流畅的蕴含活动目标。

借助故事中隐藏着两条线索，第一条是“让谁先吃好呢”，这就象一个谜，始终贯穿于故事之中，深深的吸引着孩子们；第二条是动物们按某一特征进行高矮、大小、长短、轻重的排序，这正是本次活动的价值所在。在活动中，我把握住了这两条主线，制订了具有适宜性、指向性的活动目标，即以“让谁先吃”的故事情景为切入口，利用故事情景推动幼儿对于排序经验、比重经验的不断建构。整个活动过程生动有趣，两条主线并驾齐驱、相互交织，若隐若现、相互贯通。在主题鲜明的情景化教学中，自然无痕的渗入正逆排序的方法，整合高效的融入称重游戏、符号的实际运用。活动目标在过程中自然展现、层层铺展、一一达成。

二、注重启发式提问，激活幼儿的思维。

数学思维品质比数学知识本身更为重要。因而活动中注重有效地运用设疑、插问、推问等方式，不断的帮助幼儿迁移生活经验、游戏经验、知识经验，激发着幼儿对于作品内容的好奇与探究，激活着幼儿多方面思维的训练。可以说，有效的提问使整个活动体现结构严谨、自然流畅。

三、突出尝试与猜想的过程，关注幼儿的自主探索。

这个有趣的故事除了蕴含着排序的元素外，同时还要让幼儿感受到其中一个特别重要的价值——看事情不能只从一个角度看，换一个角度看问题会有更多的发现。因此，在活动中我注重突出幼儿的尝试与猜想的过程，当引出“谁先吃”的问题时，教师让幼儿尝试为喜欢的小动物排第一，设计先让幼儿大胆猜想，简单记录的自主探索的环节，再让幼儿互相交流，集体归纳。培养幼儿的自我意识，发挥幼儿的主体作用。让幼儿在活动过程中不仅学习知识，更发展了能力。

以上是我围绕这次活动中的几点尝试，但在活动过程中，也留下了一些遗憾：由于活动突出幼儿的主体性，幼儿的猜想、尝试存在着一些不可预见性，这就要求作为教师的我需进一

步提高自己的应变能力，处理好活动中随机生成的各种情境，加强对幼儿及时准确恰当的引导和评价。遗憾促进反思，相信不断反思会使我们不断成长，让我们更具智慧地进行教育。

大班种植教案及反思篇三

1、理解故事内容的基础上，掌握故事中角色的心理活动，以及它的对话，能用较清晰的语言进行讲述。

2、掌握和运用动词：提、冲、修、刷、推等，并能用肢体语言来表示。

3、教育幼儿懂得环保，知道在生活中要多开动脑筋，就可以利用废物做成有用的东西。

4、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

5、鼓励幼儿大胆的猜猜、讲讲、动动。

图片、磁带、实物、破鞋子、动词卡、教室内稍作布置（好添加报纸做的东西等）、头饰：小兔、小松鼠、小鼯鼠、模拟皮鞋车。

一、出示图片，教师直接引题：

师：这几幅图，你们见过吗？

那这个故事，你们肯定听过了。谁来给老师讲讲这个故事，图片这么好看，故事肯定很精彩。

二、请幼儿来看图片，进行讲述故事

不管讲得如何，教师给予肯定与鼓励，让幼儿大胆地进行讲述，口语表达能力方面得到一次锻炼。

三、全体幼儿来完整地听故事。

教师边引导幼儿结合图片来听故事，巩固对故事的掌握。

四、以幼儿来教师讲故事的形式，对故事中的对话及动词进行掌握。

1、（出示实物：旧鞋子）全体幼儿来讲述，教师来表演，重点突出小兔子、小松鼠，它们看见这只破皮鞋时，不为心动的表情，并能用动词：“提、闻”来表达出来。

2、注意讲解动词（做皮鞋车这一段的语言描述动作性强），教师引导幼儿掌握和运用动词。

如：提来一桶水（出示：“提”字宝宝），鼓励幼儿用肢体语言来表示，并能用词来讲句话。

3、注意提醒：小兔、小松鼠再次看到又新又漂亮的皮鞋车时的神情，及鼓励幼儿学习他们团结友爱、互帮互助的精神（送给小兔上学，给小松鼠送去松果）进行品德教育、情感交流。

在活动设计中应该更注重幼儿的语言表达能力和创造性思维能力的培养，为幼儿创设一个轻松的语言氛围，鼓励幼儿想说、敢说、爱说；老师在活动中可以将第一幅图作为一个引导，后面的几幅图可以让幼儿自己观察和讲述，并鼓励幼儿有不同的答案，续编出不同的故事结尾，充分发挥幼儿的主体性、创造性；活动中还可将其他领域的内容有机地整合在一起，以游戏为基本活动，使活动能动静交替，让幼儿快乐学习！

大班种植教案及反思篇四

1、体会“规则”的重要性，知道每个人都应遵守规则。

2、敢于大胆表达自己的见解。

- 3、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
- 4、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。
- 5、鼓励幼儿大胆的猜猜、讲讲、动动。

一、以图片引出故事。

- 1、小猫们在干什么？
- 2、猫队长好像在对大家说什么？

二、教师逐一出示挂图，引导幼儿观察图片，请幼儿想一想发生了什么事情？

- 1、出发后小猫们是怎么做的？
- 2、他们听队长的话吗？队长是怎么做的？
- 3、结果发生了什么事？
- 4、小猫们想到了什么办法解决问题？
- 5、小猫们学会了遵守规则，终于脱离了危险。你想到了什么？

三、教师配乐完整讲述故事。

四、幼儿和教师一起复述故事。

五、游戏：小猫出游

- 1、以故事情境设计游戏。
- 2、教师交代游戏规则，告诉幼儿，不遵守规则将会受到惩罚，让幼儿体会遵守规则的重要性。

我以一个很有趣的故事情境贯穿活动，激发了幼儿学习的兴趣，活动设计有整体感。活动环节紧扣目标，把握目标把握得很好。充分开发利用教具，达到预期效果。符合大班幼儿的发展特点。

所以刚开始幼儿参与的积极性都很高，但是，游戏时，由于教师对幼儿的要求只讲了一次，理解能力差的孩子对于游戏规则不太清楚，参与游戏的积极性不高。保育员扮演怪兽，几个胆小的女生因为害怕怪兽，不积极参与游戏。

所以今后设计活动教师应把握幼儿的认知特点，不仅注意活动的趣味性、可操作性，还应注意幼儿发展的差异性，对于理解能力差的孩子多一些关注，对于胆小的孩子多一些引导，一切以幼儿的发展为出发点。活动设计注意整体性连续性，还要注意发挥游戏活动的功效，各个活动环节要紧扣目标。争取每个幼儿在活动中都有好的发展。

大班种植教案及反思篇五

幼儿借助绘画舒展内心的喜好和兴趣，表达着对外部世界的认识和感受。

活动目的：

1. 继续巩固幼儿对侧面人的画法，使幼儿合理布局画面。
2. 教育幼儿爱护自己的作品。
3. 培养幼儿对科学活动的兴趣。

活动准备：

范画一幅

活动过程：

1. 由歌曲《满天星》引出课题。让幼儿将整首歌曲完整的唱一次。
2. 老师让幼儿闭着眼睛想一想天上的星星、月亮是怎样的？
3. 启发幼儿思考应该如何把自己看星星的场面画出来。
4. 老师出示范画，让幼儿自己总结绘画的方法和画面布局。
5. 老师示范绘画步骤：先在作业纸的一端画侧面的娃娃，再在天空上画出许多的星星和一个月亮，最后涂上颜色。
6. 指导幼儿作画，要求幼儿合理布局画面。
7. 同幼儿一起评价自己的作品。
8. 幼儿进行游戏《摘星星》

反思：

从幼儿最后的作品中可以看到教学效果相当的好，基本上达到了家学目标。首先幼儿的作品中体现了数星星的情境，体现了幼儿对夜晚的'天空，大地等事物的想象。

其次，从幼儿的作品中可以体现他们对侧面人的理解，侧面人和正面人是有区别的，侧面人有些部分是看不到的，如只能看到一只眼睛，一只耳朵等。此外，也体现了幼儿想象力的发挥。数星星的小孩是一个人，很孤单，小朋友给他找个朋友。从幼儿的作品中可以看到他的朋友是很多的，可以是爸爸，可以是妈妈，也可以是花草树木，也可以是其他的小动物等。此次美术活动中不仅达到了教学目标，同时也体现了幼儿想象力的开发。

对自我成长的反思。

1. 对幼儿美术活动的理解方面。幼儿美术活动的概念很简单，但要想很深入的了解并不是一个简单的问题。不同的时代有不同的理解，每个人也有自己的理解。不管怎样理解，幼儿美术活动的价值都是一个非常重要的问题。幼儿为什么要参加美术活动，美术活动有什么意义。可能在上课的时候没有过多的去想这个问题，但是我们无意中却重视了这个问题，如，幼儿通过美术活动学到了什么，通过了美术活动提高了什么能力等。我通过此次活动对幼儿美术活动有了进一步的理解。

2. 对于幼儿美术活动的设计方面。幼儿美术活动要达到那些目标，整个过程要包括哪些环节，要设计那些问题，要使用哪些媒体等。一节美术活动只有三十分钟，要想开展好却不是是一个容易的问题。因此从中我得到了很多。那就是要不断的努力。

大班种植教案及反思篇六

1. 丰富幼儿的知识，让幼儿知道许多小动物都有它们相应的尾巴以及动物尾巴的用处。
2. 通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
3. 能仔细倾听故事，理解主要的故事情节。
4. 领会故事蕴含的寓意和哲理。
5. 引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

重点：引导幼儿仔细倾听同伴说话。

难点：理解各种动物尾巴的用处。

鱼虾、啄木鸟、梅花鹿、狐狸、黄牛等图片和能移动的或飞动的苍蝇。

1. 听老师讲讲《苍蝇向谁讨尾巴》的故事

(1) 设问：苍蝇讨到尾巴了吗？可先让幼儿议论一下。

(2) 完整听赏后再讲讲为什么苍蝇没讨到尾巴。

2. 重点理解各种尾巴的用处

(1) 设问为什么大家都没有把尾巴给苍蝇。根据反馈情况，重点部分可作补充提问。例“鱼儿、虾儿为什么不给？”“梅花鹿为什么不给？”

(2) 听赏、分析理解各种尾巴的用处，重点部分可反复听，也可配合教具的演示。

3. 师生互动

可让幼儿讲苍蝇的话，教师讲旁白以及各种动物的话。

4、比较动物园里各种动物尾巴的长短、粗细、蓬松与光滑等不同，进行不同分类。

5、找尾巴拼图：准备各种尾巴和身体分离的动物卡片，进行身体和尾巴匹配的活动。

6、欣赏儿歌：尾巴的用处

本节活动适合中班幼儿。本设计重在教育过程中，通过创设问题情景，提供幼儿听同伴说话的机会。中班下期幼儿已经比较专注地听教师说话。相对幼儿来说，教师的语言比较清晰、生动，且能根据幼儿反馈情况及时调整。而幼儿语言表达往往缺乏吸引力，会使听者缺乏听的兴趣。因而在教育活

动中引导说话者（把话）清楚地表达和激发幼儿听同伴说话的兴趣和习惯，是培养幼儿听说话能力中应予以充分考虑的。在整个活动中，孩子们表现都很积极主动，踊跃发言。