

最新健康游戏我会玩教案第一课时(优质5篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

健康游戏我会玩教案第一课时篇一

- 1、初步了解龋齿形成的原因，懂得要保护自己的牙齿。
- 2、掌握正确的刷牙方法。
- 3、初步养成良好的卫生习惯。
- 4、了解主要症状，懂得预防和治疗的自我保护意识。
- 5、初步了解健康的小常识。

1、听过《没有牙齿的大老虎》的故事、浸在醋中的蛋壳。

1、教师提问，幼儿讨论：

“我们听过《没有牙齿的大老虎》的故事，那么老虎为什么要拔牙？”

幼儿互相间察看对方是否有龋齿：——“我们怎么会有龋齿的？”

2、了解龋齿的形成：

里，细菌就在这些残渣里面生长，产生一种叫乳酸的东西。

时间长了，就会变黄发黑，有的甚至会出现小洞。”

3、学习正确的刷牙方法：

教师用牙齿的模型，演示正确刷牙的方法：——“龋齿会危害我们的健康，我们只有早晚刷牙，才能防止龋齿。”

刷牙齿的前面和背面时，牙刷要上下刷；刷里面的牙齿，牙刷要横着刷；刷完后，含口水在嘴里鼓几下，将嘴里的泡沫冲干净。”

通过这次教育活动孩子们知道了要怎样保护牙齿，并且学会了怎样刷牙。在这次教育活动中孩子们学习的兴趣非常浓厚，课堂气氛活跃，效果较好。

健康游戏我会玩教案第一课时篇二

- 1、知道喜怒哀乐的情绪。体验友谊的温馨感。
- 2、运用形体动作表现不同的情绪。
- 3、培养幼儿敏锐的观察能力。
- 4、主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。
- 5、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

活动准备

- 1、铃鼓、节奏轻快的音乐带、录音机。
- 2、挂图：《千变人》

活动过程

1、展示挂图《千变人》。

请幼儿看挂图，找一找，看哪两个表情是一样的?借此玩配对游戏。

请幼儿说一说，自己在什么情况下会高兴、害怕、害羞或者生气。

2、幼儿讨论：

(1)、什么时候会高兴。

(2)、什么时候会生气。

(3)、什么时候会哭。

(4)、什么时候会害怕。

幼儿回答后师小结。

3、拓展幼儿思维

快乐的时候还可以用什么表情或动作表达，害怕的时候又可用何种表情或动作表达;生气的时候可用何种表情或动作表达。

4、播放音乐或用铃鼓打节奏，请幼儿随着节奏在教室中自由走、爬、跑、跳，音乐停止，教师就说出一种情绪，请幼儿用形体动作表现出来。

活动延伸

让幼儿分组交流活动中有趣的事。

健康游戏我会玩教案第一课时篇三

活动目的：

- 1、初步了解人体需要的各种营养素，并学习简单的、合理的配餐方法，健康教育《我会配餐》。
- 2、养成不挑食、不偏食的饮食习惯。

活动准备：

- 1、知识准备：

事先请家长协助幼儿了解有关食谱的简单常识，并用图画等形式记录一顿晚餐的食谱。

- 2、材料准备：

- (1) 制作一套相关的课件。
- (2) 米、水果、蔬菜、肉、鱼、蛋等食物的替代物若干。
- (3) 食物标志图4张。

活动过程：

一、以谈话口吻引入活动。

二、观看课件，帮助幼儿了解正确的饮食结构。

1、引导幼儿根据课件内容分析两位小朋友偏胖、偏瘦的原因。

2、根据课件提示引导幼儿为两位小朋友选择合理的食物，幼儿教案《健康教育《我会配餐》》。

三、通过交流讨论、课件分析等形式，引导幼儿了解人体对食物的需求。

1、教师引导幼儿与同伴交流自己记录的一份晚餐食谱，并借助投影仪帮助幼儿分析食谱中各种食物的不同类型与需要量。

2、教师结合课件中“食物金字塔”，引导幼儿了解人体每天需要的各种食物，并渗透不挑食、不偏食的教育。

3、幼儿根据相应的原则修改自己的食谱。

四、幼儿学习配餐：

（一）教师介绍所提供的材料并提出配餐要求。

（二）幼儿尝试配餐：

教师启发幼儿结合自己的生活经验，参照“食物金字塔”的提示及修改后的食谱调查图表，自配一份晚餐。

（三）教师引导幼儿交流、分析食谱：

1、教师组织幼儿集中交流自己搭配的食谱。

2、教师借助投影仪引导幼儿分析几份有代表性的食谱。

3、小结，自然结束活动。

健康游戏我会玩教案第一课时篇四

1、初步了解人体需要的各种营养素，并学习简单的、合理的配餐方法。

2、养成不挑食、不偏食的饮食习惯。

3、了解多运动对身体有好处。

4、了解生病给身体带来的不适，学会预防生病的方法。

1、知识准备：

事先请家长协助幼儿记录下一顿昨天晚上吃的晚餐的食谱。

2、材料准备：

(1) 制作一套相关的课件。

(2) 米、水果、蔬菜、肉、鱼、蛋等食物的图片。

(3) 食物标志图若干张。

一、以谈话口吻引入活动。

师：今天我要给大家介绍两位新朋友，他们分别是胖胖和瘦瘦（出示图片）。

二、观看课件，帮助幼儿了解正确的饮食结构。

1、引导幼儿根据课件内容分析两位小朋友偏胖、偏瘦的原因。（胖胖和瘦瘦每天主要吃的食物品种和数量。）

师：为什么胖胖会这么胖，瘦瘦会这么瘦呢？我们一起来看看他们每天都吃些什么？

原来，胖胖是因为吃的太多了，瘦瘦是因为吃的太少了。

2、幼儿介绍自己昨天的晚餐食谱。

师：小朋友，我们每天都吃好多不同的东西，下面请你们来介绍一下昨天晚上吃了些什么？

三、通过交流讨论、课件分析等形式，引导幼儿了解人体对食物的需求。

1、认识食物金字塔。

师：我们人每天需要吃很多种类的食物，但是每样食物需要的多少是不一样的，有的'需要多吃点，有的却要少吃点，把这些食物都列出来，就像是一个尖尖的金字塔。

2、幼儿观察食物金字塔的构成，引导幼儿了解人体每天需要的各种食物，并渗透不挑食、不偏食的教育。

3、根据食物金字塔的提示引导幼儿为两位小朋友选择合理的食物。

师：你就觉得胖胖应该少吃点什么？瘦瘦应该多吃点什么呢？

四、幼儿学习配餐：

1、教师介绍所提供的材料并提出配餐要求。

2、幼儿尝试配餐：教师启发幼儿结合自己的生活经验，参照“食物金字塔”的提示及修改后的食谱调查图表，自配一份晚餐。

3、教师引导幼儿交流、分析食谱：

(1) 教师组织幼儿集中交流自己搭配的食谱。

(2) 教师借助投影仪引导幼儿分析几份有代表性的食谱。

(3) 小结，自然结束活动。

我把自己扮演成为一个餐厅经理的样子，设置一种全新的情景，让孩子首先是感兴趣，让孩子真的融入到我设置的情境

中，大班的孩子有了一定的知识储备，而且最重要的是他们有参与性，给他们提供的食品并非真的实物，而是图片、模型、文字等，因为大班有的孩子已经有了非常大的识字量，提供不同层次的材料，也有助于每个还得都能得到相应的成功，在此活动中，我还让他们两次进行配餐，让他们在对合理膳食有进一步的认知，在此环节中我只是灌输什么是对的，而不去追究孩子到底错了没有，只是一步步的引导，让他们把正确的搭配变成他们自己的需要，在评选“最佳配餐”中也是让幼儿对知识的内化的一个过程。而且整个过程教师没有更多的参与，主要让孩子们自己去讨论，自己去根据配餐原则去解决问题，孩子们已经有了关于配餐的知识和经验，在平时我给他们讲述的也比较多了。作为老师就应该相信孩子，他们有能力去完成。

让幼儿自己制作水果沙拉或者是蔬菜沙拉，我也是忐忑了很久，害怕孩子出意外，万一把手割伤了怎么办呢？但是我在准备了创可贴的情况下还是让孩子自己做了，因为大班的孩子需要你承认他，他们已经有了非常强的自主性，但是结果是没有一个孩子被割伤，虽然有的孩子比较胆小，承担摆盘、出谋划策等工作，我想也是自我肯定的一个过程，这个时期的孩子都有“我能、我行”这种想法，当老师的一定不能去遏制，相反的应该去鼓励，去表扬，去肯定，就算是被割伤了有怎么样呢？至少让他得到了一种痛的经验，下次更注意！

活动结束了，我想这次活动在他们心中一定会留下深刻的印象。

健康游戏我会玩教案第一课时篇五

活动目的：

1. 初步了解人体需要的各种营养素，并学习简单的、合理的配餐方法。

2. 养成不挑食、不偏食的饮食习惯。

活动准备：

1. 知识准备：事先请家长协助幼儿记录下一顿昨天晚上吃的晚餐的食谱。

2. 材料准备：

(1) 制作一套相关的课件。

(2) 米、水果、蔬菜、肉、鱼、蛋等食物的图片。

(3) 食物标志图若干张。

活动过程：

一、以谈话口吻引入活动。

师：今天我要给大家介绍两位新朋友，他们分别是胖胖和瘦瘦（出示图片）。

二、观看课件，帮助幼儿了解正确的饮食结构。

1. 引导幼儿根据课件内容分析两位小朋友偏胖、偏瘦的原因。（胖胖和瘦瘦每天主要吃的食物品种和数量。）

师：为什么胖胖会这么胖，瘦瘦会这么瘦呢？我们一起来看看他们每天都吃些什么？

原来，胖胖是因为吃的太多了，瘦瘦是因为吃的太少了。

2. 幼儿介绍自己昨天的晚餐食谱。

三、通过交流讨论、课件分析等形式，引导幼儿了解人体对

食物的需求。

1. 认识食物金字塔。

师：我们人每天需要吃很多种类的食物，但是每样食物需要的多少是不一样的，有的需要多吃点，有的却要少吃点，把这些食物都列出来，就像是一个尖尖的金字塔。

2. 幼儿观察食物金字塔的构成，引导幼儿了解人体每天需要的各种食物，并渗透不挑食、不偏食的教育。

3. 根据食物金字塔的提示引导幼儿为两位小朋友选择合理的食物。

师：你就觉得胖胖应该少吃点什么？瘦瘦应该多吃点什么呢？

四、幼儿学习配餐：

1. 教师介绍所提供的材料并提出配餐要求。

2. 幼儿尝试配餐：教师启发幼儿结合自己的生活经验，参照“食物金字塔”的提示及修改后的食谱调查图表，自配一份晚餐。

3. 教师引导幼儿交流、分析食谱：

（1）教师组织幼儿集中交流自己搭配的食谱。

（2）教师借助投影仪引导幼儿分析几份有代表性的食谱。

（3）小结，自然结束活动。