

最新小班健康活动圈圈乐说课稿(模板5篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

小班健康活动圈圈乐说课稿篇一

设计思路：

虽然小班幼儿知识经验虽然不丰富，但对周围世界充满了强烈的好奇心，且具有强烈的求知欲。因此，培养幼儿的探索精神可以从幼儿自己的身体开始。脚是每个孩子都有的，但孩子却很少有机会去观察它。创设幼儿感兴趣的游戏情境，让孩子认识脚，萌发对身体的初步兴趣，是件非常有意义的事。

根据小班幼儿以直觉行动思维为主的特点，我在活动形式的安排中，注重幼儿的感知体验，注重他们的感受、探索。以游戏为基本活动，通过看、说、摸、闻、跳等形式，让幼儿充分感知、观察、比较、体会任何事物都会变，从谈话、讨论中引申出我们会长大，脚也会变大，从而激发幼儿对生活、对自己成长的热爱与渴望之情。

活动目标：

活动的目标是教育活动的起点和归宿，对活动起着导向作用。具体、明确、适合本班幼儿的目标是活动成功的一半。根据小班幼儿的年龄特点和对活动的通盘考虑，我定出了一下目标：

- 1、在活动中感知自己小脚的结构和功能，激发幼儿探索身体奥妙的兴趣。(兴趣是幼儿活动的主要动力，因此，激发幼儿对活动的兴趣成为首要任务)
- 2、培养保护脚、养成良好的清洁卫生习惯。(培养良好的行为习惯是幼儿园健康教育的核心目标)
- 3、初步领会脚会随着人体的长大而长大，激发幼儿对生活及自己成长的热爱与渴望之情。(对小班幼儿对生命、生长的理解刚刚萌芽，因此，目标不能太高)

活动准备：

- 1、爸爸妈妈、小朋友、婴儿的图片及脚印。
- 2、铅笔(供幼儿描脚印用的)、纸、蜡笔、颜料、毛笔、剪刀、彩纸等操作材料。
- 3、磁性黑板、录音机、磁带。
- 4、地毯、草地、沙坑、鹅卵石路、水泥路、瓷砖路、轮胎；抹布若干、盆子。

活动方法：

活动方法是为了实现活动目标而选择的，我根据本次活动的目标，内容还有小班幼儿的年龄特点，采用以下方法：

- 1、感知体验法：小班幼儿的思维以具体动作为主，让幼儿看一看、摸一摸、闻一闻，并在各种材质的路面上行走，让幼儿具体感知，幼儿兴趣黯然，且学习效率较高。
- 2、谈话法：提供充足时间，让每一位幼儿都有机会发表自己的见解，提高幼儿的言语表达能力。

3、情境法：通过创设真实的活动情境，让幼儿亲自体验，能更好唤起幼儿已有的生活经验，点燃幼儿思维的火苗。

活动过程：

一、导入部分，调动幼儿的积极性。

复习歌曲《小脚丫哪里去了》。

(放音乐，师生共同演唱)

二、感知小脚

老师：呀！小脚在这儿呢！我们一起把我们的小脚露出来吧！

脱袜子(儿歌)

缩起小脖子，(脱袜筒到脚心)

拉长小鼻子，(拉出袜头)

弯弯小身子，(对折)

住进小房子，(放进鞋子)

老师在和幼儿一起脱袜子的时候，边脱边说儿歌，用幼儿感兴趣的儿歌的形式教会幼儿正确脱袜子的方法。

(一)激发兴趣、导入主题。

1、和小脚一起跳舞(什么舞要写出来)。(活动小脚，调动幼儿积极性)

2、我们和小脚一起玩玩好吗？(

师生一边脱袜子一边说儿歌：缩起小脖子，拉长小鼻子，弯弯小身子，住进小房子。

三、认识脚

脱掉袜子、真舒服，和你的小脚玩玩吧。

1、看一看小脚

(1)请幼儿看一看、摸一摸自己的小脚，认识脚背、脚掌、脚心、脚跟、脚趾。

(2)数一数脚趾，动一动脚趾。

请幼儿讲述。

小班幼儿的思维特点是直觉行动，因此，本环节主要通过幼儿自己的动作来具体感知、在让幼儿讲述环节，由于小班幼儿的语言水平还不是很高，因此，教师要注重对幼儿语言的扩展、补充。

2、比脚印

教师，瞧!这些是什么?(出示脚印)猜猜这是谁的脚印?(操作翻卡图片)我们来给脚印排排队吧!(幼儿给脚印排队)

讨论：爸爸妈妈的脚是不是一出生就这么大?你的脚刚出生时是怎样的?

小结：我们在慢慢长大，脚也会跟着慢慢长大。

本环节在让幼儿具体感知大小不同的脚印的基础上，认识到脚有大有小。由此，激活幼儿以往的生活经验，爸爸妈妈的脚，自己以前的脚，从而让幼儿体会脚“长大”的事实和过程。

(三)脚的本领大

教师，好可爱的小脚丫，你们的小脚丫会干什么呢？我们来试试。

请幼儿尝试后自由表达。

(走、跳等)除了这些本领，小脚丫还有一个大本领呢！请小朋友跟着老师到草地上、鹅卵石路上、水泥地上、软地上、轮胎上、瓷砖上都去走一走，你会有什么不同的感觉？(教师带领幼儿走小路、自由探索、自由体验、自由交流，引导幼儿说出各种不同的感觉。)小脚丫累了，让小脚丫休息一会吧！(师生坐下，用抹布擦干净小脚。)

(2)个别回答：刚才你的小脚丫去哪儿了，有什么感觉？

(3)教师小结：小脚本领真大，它能帮助我们做很多事，有了小脚才能走、跑、跳，走在不同的地方，还会有不同的感觉，所以我们是不能没有小脚。

四、穿上袜子和鞋子，自然结束。

教师，摸摸小脚有什么感觉？(凉凉的)怎么办？请幼儿们自己想办法。

给小脚找袜子朋友吧！

师生一边穿袜子一边说儿歌：缩起小脖子，钻进小洞子，拉起长鼻子，穿好小袜子。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

小班健康活动圈圈乐说课稿篇二

设计意图：

纲要提出：教育内容的选择，既要贴近幼儿的生活，为幼儿感兴趣的事物和问题，又有助于拓宽幼儿的经验和视野。动画片《喜羊羊和灰太狼》是幼儿所熟悉，又是现阶段幼儿最喜欢看的动画片之一。很多时候，我们可以发现，孩子对动画片里的喜羊羊、美羊羊、灰太狼角色情境表演很感兴趣，特别喜欢模仿；每次听到主题曲《虽然我只是一只羊》，他们会无比的兴奋，然后会跟着音乐唱啊跳啊。利用这一资源，结合小班年龄特征，设计了小班健康活动《快乐羊村》。

《快乐羊村》这个活动内容，是一个发展幼儿平衡能力的游戏。在设计中，考虑到小班幼儿身体动作的协调性不够，平衡能力的练习是重点，因此在活动中，我选择游戏化的故事情境，让幼儿以羊村小羊的角色身份参与活动，激发幼儿参与活动的兴趣，并且有意识增加他们进行平衡练习的机会，适当地增加难度，即在同样是宽25厘米的平行线上跨越小障碍，给他们于挑战性，让他们在能够完成在平行线中行走的基础上尝试着跨越低矮障碍，进一步发展幼儿的平衡能力和肢体协调性。联系儿童的生活实际，体现形式和内容的直观性、形象性，创设情境增强游戏趣味性，以调动学生多种感官参与学习活动。

二、具体实施

1、教学活动准备：

- (1) 宽为25厘米的软垫若干（铺成窄窄的平行小路）。
- (2) 事先贴好的三个一排的旺仔牛奶罐若干及小花和石头图卡若干。
- (3) 村长胸饰一个、灰太狼胸饰一个、小羊胸饰（若干）。
- (4) 音乐《我只是一只羊》
- (5) 锣、鼓槌三副。

教学活动的准备工作对整个活动的顺利进行起着重要的作用，为情境地创设搭建了重要的桥梁，特别是一些道具的准备，这些道具在特定的情境中渲染了气氛，烘托了人物形象，起到了推动情节展开的作用。

2、教学方法与学法：

新《纲要》指出：“教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。”在本次活动中我扮演羊村村长角色以饱满，热情的情绪吸引幼儿（羊村的小羊们）。在整个活动过程中，我使用的主要教学方法是情境游戏法。情境化的游戏是小班幼儿最感兴趣的。游戏过程中，把热身活动、动作示范、重点练习、难点解决全部放在整个完整的故事中进行，让幼儿在不断展开的游戏中快乐、自主地掌握活动技能，实现教育目标。

本活动以幼儿为主体，创造快乐羊村的游戏情境让幼儿积极参加小羊角色扮演进行游戏，不仅提高了认识，锻炼了能力，更升华了感情，让孩子在游戏中学到知识，身体素质也得到发展。

3、教学活动过程：

1、扮演角色，活动身体。

小班幼儿角色意识较强且很容易投入其中，活动开始，教师以羊村村长的身份带动幼儿进入活动，能较快地吸引小班幼儿的注意力进入活动中。然后都忙着精心设计自己的角色，极大地激发了他们的创作热情。孩子们发明的各种小羊动作也极为符合故事情节的需要。接下来的情境表演，更是声情并茂。

进行运动前的准备活动，选用了幼儿熟悉的动画片音乐〈〈我只是一只羊〉〉，马上将孩子带入了动画片的意境中，村长与小羊进行热身运动，自然而然地激起幼儿参与活动的兴趣和欲望。

对他们的表现进行鼓励，这样，使幼儿对接下来的学习有了一个良好的心态，乐意接受和学习新的本领。

2、练习走25厘米宽的小路和跨越障碍。

为了增加趣味性，创设了游戏情境：“小羊们做完运动，肚子饿了吧，村长带你们去吃青草。”通往草地的路就是这条25厘米宽的小路，带领幼儿练习在小路中行走。先请幼儿集体在25厘米的小路中行走，让孩子们自己试一试怎样走才能有快又稳，还不能踩到路边的小草。然后请几名做得好的幼儿示范在平行线中行走的方法，教师讲清动作要点，再次请幼儿一起来试一试在平行线上行走，帮助幼儿掌握平衡的要点。

接下来是第二次吃草，小羊还没吃饱要去另一块草地吃草。这一次走的小路不一样了，小路上有障碍了（就是贴有小花的三个一排的旺仔牛奶罐），告诉幼儿要走得小心，不要踩到小花，脚抬高跨过去。在这一环节中，增加了游戏的难度，这样做的目的是注重孩子的个体差异，帮助每个幼儿获得主动发展，同时在整个活动过程中，根据孩子的能力及时调整

活动的难度，能让孩子始终处于最佳的唤醒状态，保持活动的兴趣，让孩子们体会到游戏的快乐。

3、灰太狼出现，小羊四处散逃（大约一分钟时间）。

设计这一环节的目的在于：幼儿都喜欢当聪明的小羊角色，但是坏坏灰太狼角色也是大家感兴趣的，增加这一角色，使得整个活动更具趣味性，活动开始推向高潮部分，幼儿更加兴奋，对接下来的活动欲望更强了。这样巧妙地情境设计主要也是考虑到幼儿前面只是在宽25厘米的平行线中间走和跨越障碍，整个活动下来，特别剧烈的运动几乎没有，为了适当增加活动量才安排的，起到动静交替的作用，也为下一个环节的游戏做了铺垫。

4、游戏：小羊回羊村发警报。

这是本次活动的重点部分。考虑到整个活动形式和内容的直观性、形象性我创设了以下情境：“灰太狼要来吃小羊，小羊们赶紧回羊村发警报，提醒在外的小羊们赶紧回羊村躲起来。”这时每个幼儿都被这样的故事情境引入到一个真实的画面中，然后他们会很投入地把自己当成一只小羊，此时他们特别兴奋特别激动，互很团结，会互相保护不让灰太狼抓走，回羊村的路上也小心谨慎，孩子们自然而然地会学着自己去遵守游戏规则，这些游戏规则也是孩子们自己建立起来的。走过这条25厘米宽的小路，跨过灰太狼设下的陷阱石头（贴有石头图卡的三个一排的旺仔牛奶罐）。由原先的跨过漂亮小花更换成跨过灰太狼的陷阱石头，道具创设的情境目的是增加新鲜感，保持幼儿对活动的兴趣，体会游戏带来的快乐。然后到达羊村后小羊要发警报（用鼓槌敲一下锣）。这里之所以安排了用锣发警报有四个原因：

a□增强这个游戏的趣味性。

b□避免幼儿出现低头走路的错误动作（锣的悬挂有一定的高

度，但这个高度适合幼儿)

c□标志性的物品可以激励幼儿大胆向前走

d□是下一名幼儿出发的信号，使得活动更加有序。

接着大家安全回村后，灰太狼再次出现，可惜抓不到小羊失望而归。

5、结束游戏：

灰太狼不再出现，小羊们在音乐声中，高高兴兴地出羊村，表达愉悦的心情。这也是一个放松活动，这是运动后的一个必要环节。

三、简析

在教学活动中，如何创设情境让活动本身更具游戏趣味性，让幼儿对活动更感兴趣？教学活动需要游戏趣味性，游戏趣味性是教育的磁石，教学不能忽略了“游戏趣味性”的功能、“游戏趣味性”的力度，不能以单纯“告诉”的方式，推进教学过程。每天走进活动室，就会觉得迎面扑来勃勃生气，眼前是一个个生龙活虎般的孩子，是一群蕴藏着智慧，洋溢着情感，充满活动与生机的孩子，他们具有大人已很少具有的可塑性、强烈的求知欲，他们比大人更富有情感，更充满活力与主动性，玩是他们的天性，在玩中学，玩中乐更是他们的需求。游戏趣味性是教学需要，是他们产生玩欲望的基础，是教育的磁石，这块磁石就在我们老师备课笔记的旁边闪烁着光亮，是拿起，还是放下，教学的效果就大不一样。所以很多美好的教学活动是不能丢弃那块宝贵的磁石的。缺乏游戏趣味性的教学，便成了没有色彩、没有生气、没有情趣的单纯的符号活动。那必然是枯燥无味的。孩子生来具有的那种求知需求也就不能得到充分地满足，从而不能产生那种愉悦的情绪，产生主动地投入教学过程的“力”。没有主

动投入教学过程的“力”，教学的主体性又如何体现呢！教学手段的运用，主要的是决定于教师对教学境界的追求。

为激起孩子对健康活动的兴趣，那就要把孩子感兴趣的事物，就如现阶段孩子喜欢看的动画片《喜羊羊与灰太狼》，先推到孩子的前面，进而让他们走进去，这中间就需要运用情境教学了。动画片里的场景和孩子们生活的经验，往往是相通的或是相关的。在教学时，我们就要想办法，将这些现有的资源有效的结合起来。皮亚杰在《教育心理学与儿童心理学》中说：“所有智力方面的工作都依赖于兴趣。”

因此，情境创设是集体活动过程中的一种十分有效的手段，它符合儿童的思维特点，运用得好孩子犹如身临其境。这样不但增强集体活动本身的游戏趣味性，也激发孩子参与活动的兴趣，而且可以活跃孩子们的思维。从心理学的角度，“情境”表现为多种刺激模式、事件和对象等，情境不仅能激发问题的提出，而且能为问题的解决提供相应的信息和依据。从社会学的角度看，“情境”是人从事活动时所处的社会环境。乔纳森在《学习环境的理论基础》一书中讲到：“情境是利用一个熟悉的参考物，帮助学生将一个要探究的概念与熟悉的经验联系起来、引导他们利用这些经验来解释、说明、形成自己的科学知识。”所以，教学情境是指利用具体的场所（教师环境）、景象（课文文境）、境况（学生心境），来引起学生的情感体验，进行教学。

“情”与“境”是教学情境的两个维度。教学情境是“情”与“境”的融合，是为了达到既定的教学目的，从教学需要出发制造或设定与教学内容相适应的场景或师生共同营造的课堂情感氛围。它自己独特的范围限制：“境”即指教学环境，它既是一个用实物或多媒体创设的具体的环境，也是指教学双方的关系；“情”即是洋溢在“境”中的教学双方人物之间的情感交流、思维互动。情因境生，境为情设，情境和谐统一，从而达成了某种境界或氛围，让幼儿满腔热情地投入学习生活。

在上面的案例中，孩子们喜欢扮演小羊角色、喜欢听《我只是一只羊》的音乐等，在健康活动中出现这样的情况更觉得是一种新奇。此外，在教学中，如果活动本身无趣，那么孩子学起来也必然无趣，参与度必然不高；孩子参与度不高，教师也必然无激情；只有兴趣与激情才会在师生间产生一种互相感染的效应，从而不断激发孩子学习的热情，唤起孩子的求知欲，诱发学生参与的欲望。因此，创设一个好的教学情境是非常重要的，游戏化的故事情境就是一种，它能增强游戏本身的趣味性，激发幼儿学习参与游戏的兴趣。

小班健康活动圈圈乐说课稿篇三

《宝宝学洗脸》是南京版五大领域教材中小班上学期的一节健康活动，本节活动的目的是提高小班幼儿自我服务意识和能力，让幼儿通过自己的小手学会洗脸，体验主动洗脸的乐趣，从而愿意做一些力所能及的事。自我服务能力的培养，不仅可以有效地促进了幼儿肌肉的发育和完善，促进他们动作的协调，而且还能开发幼儿大脑的潜能，促进智力的发展。但是，由于现代家庭结构因素的影响，爸爸妈妈的好心包办，使得孩子的这一技能在生活中得不到很好的锻炼。就在上周我们小班级开展的三八亲子活动中，我们有这么一个活动环节就是我帮妈妈来洗脸。在活动中，我们不难看到，有许多孩子因为没有掌握好洗脸这一技能而没能很好的完成这一任务。因此，对小班幼儿进行自我服务能力的培养势在必行。

教育活动的目标是教育活动的起点和归宿，对活动起着导向作用。新《纲要》中指出：目标要注重全面性，要为幼儿一生的发展打好基础。根据我们小班孩子的实际情况和年龄特点，我确立了包含认知、能力、情感等三方面的目标：

- 1、认知目标：能根据提示按合理步骤洗脸。
- 2、能力目标：初步了解眼睛的清洗方法，并掌握眼睛的清洗方法。

3、情感目标：感受自己洗脸的乐趣，愿意主动洗脸。

根据目标，我们把活动重点定位于：能根据提示按合理步骤洗脸。这在整节课的每个环节中都始终贯穿渗透。

本次活动的难点：是初步了解眼睛的清洗方法，并掌握眼睛的清洗方法。

为了更好地服务于本次活动目标和完成活动内容，我做了以下准备工作：

- 1、脏脸娃娃一个、教师毛巾2条。
- 2、洗脸部位图片一套，小箭头一对。
- 3、洗脸盆、湿毛巾每个小朋友一套。
- 4、洗脸儿歌和视频

1、教法

在整个教学活动中我主要以直观法、谈话法、表演游戏法三个方法为主。小班幼儿的思维具有明显的具体形象性特点，因此在活动中贯彻直观性原则非常重要。

(1) 直观法包括：操作演示法和示范法。

通过操作演示课件，激发幼儿的学习兴趣。多媒体影音课件具有生动、具体、形象、富于吸引力和感染力的特点，使教学成为有趣的活动，容易引起幼儿的兴趣，集中幼儿的注意力，使幼儿便于理解、易于记忆，从而使孩子们情绪高涨，兴趣盎然。

(2) 谈话法：由师生相互提出问题和回答问题所组成。恰当的问题有助于活跃幼儿的思维，启发学习，有利于幼儿获得

新知识和发展智力，培养语言表达能力和语言习惯。

(3) 表演游戏法：游戏是幼儿最喜爱的活动，在表演游戏中，能够帮助幼儿更好地理解 and 掌握洗脸技能。

此外，在各个不同的教学环节中还穿插运用练习法、赏识激励法等教学方法。让幼儿在轻松、愉快的环境中学习，做到寓教于乐。

2、学法

(1) 多种感官参与法。在活动中通过眼看（观察）、耳听（倾听），脑想（想象）、学一学、说一说（尝试），做一做（练习）等多种方法来获得知识体验。

(2) 游戏体验法：针对小班幼儿的年龄特点，我采用了表演洗脸的方法，通过游戏活动，使每个幼儿都有实际体验，获得愉快感、轻松感与成就感。

结合小班幼儿的年龄特点及活动目标，我设计了以下三个环节：

1、情景引入，激发兴趣

“兴趣是最好的老师”，活动一开始，我就利用小朋友喜欢小娃娃的心情来引起幼儿的兴趣。今天，有一位小娃娃也来和我们一起学本领，大家掌声欢迎。（教师出示玩具娃娃）

咦，娃娃的脸怎么啦？引导幼儿观察并思考：怎么办？从而引出课题：宝宝学洗脸

2、游戏学习，掌握方法

此环节是本次活动的重点与难点，为了很好的达到教学目标，我把此环节分三步进行

- (1) 知道洗脸的各个部位
- (2) 通过视频演示掌握洗脸的合理步骤
- (3) 知道眼睛的清洗方法

在第一步中，我先请一位幼儿上来展示帮娃娃洗脸，洗完后提问，你们看到娃娃的脸洗干净了吗？这时，很多小朋友会说洗干净了，然后，由我模拟娃娃的声音告诉小朋友，洗脸应包括以下几个部位：眼睛、嘴巴、鼻子、脸蛋、耳朵及脖子，并出示图片帮助幼儿理解。

在幼儿知道洗脸要包括这么多部位之后，我马上抛出一个问题：要洗的地方这么多，那我们要先洗哪里才好呢？引发幼儿思考并进入第二步。

在第二步中，我先让幼儿观察视频，通过视频里一位小姐姐的演示了解洗脸的合理步骤，然后再通过整理图片和儿歌进行巩固练习，让幼儿习得方法和技能。为了防止幼儿的注意力分散，我还利用孩子的好奇心，邀请他们做小老师教娃娃洗脸等方法来吸引孩子的注意力，很好的避免了教师反复说教的枯燥模式。

国际教育界流传着一句话：你听了，但是你忘了；你看了，把它记住了；你做了，你就理解了。为了很好的突破本节课的活动难点，我先让孩子根据以往经验自己尝试清洗眼睛的方法，然后个别展示，最后听医生阿姨的介绍和老师的演示来掌握清洗眼睛的方法。

3、回归生活，鼓励运用

知识来源于生活又服务于生活，在孩子获得新技能之后，我们一定要鼓励孩子学会在生活中运用它。为了努力达到这一效果，我又创设一个情景，利用娃娃的榜样作用引导孩子今

后在生活中要主动洗脸，自己洗脸，争做个爱劳动好孩子的美好愿望。最后，教育孩子要把学到的本领交给其他没学会的伙伴，让孩子学会分享。

根据学习内容及幼儿年龄特点，我用视频制作多媒体课件，其画面直观、形象、生动；再配以儿歌解说清晰，易于幼儿理解，极富吸引力和感染力。

俗话说“教无定法，贵在得法。”今天我所展示的这个活动存在着的不足之处，希望大家能给予批评指正，让我在以后的教学实践中，和孩子一起探索，一起成长。谢谢大家！

小班健康活动圈圈乐说课稿篇四

1、设计意图：

纲要提出：教育内容的选择，既要贴近幼儿的生活，为幼儿感兴趣的事物和问题，又有助于拓宽幼儿的经验和视野。动画片《喜羊羊和灰太狼》是幼儿所熟悉，又是现阶段幼儿最喜欢看的动画片之一。很多时候，我们可以发现，孩子对动画片里的喜羊羊、美羊羊、灰太狼角色情境表演很感兴趣，特别喜欢模仿；每次听到主题曲《虽然我只是一只羊》，他们会无比的兴奋，然后会跟着音乐唱啊跳啊。利用这一资源，结合小班年龄特征，设计了小班健康活动《快乐羊村》。

《快乐羊村》这个活动内容，是一个发展幼儿平衡能力的游戏。在设计中，考虑到小班幼儿身体动作的协调性不够，平衡能力的练习是重点，因此在活动中，我选择游戏化的故事情境，让幼儿以羊村小羊的角色身份参与活动，激发幼儿参与活动的兴趣，并且有意识增加他们进行平衡练习的机会，适当地增加难度，即在同样是宽25厘米的平行线上跨越小障碍，给他们于挑战性，让他们在能够完成在平行线中行走的基础上尝试着跨越低矮障碍，进一步发展幼儿的平衡能力和肢体协调性。联系儿童的生活实际，体现形式和内容的直观性、形象性，创设情境增强游戏趣味性，以调动学生多种感

官参与学习活动。

- (1) 宽为25厘米的软垫若干（铺成窄窄的平行小路）。
- (2) 事先贴好的三个一排的旺仔牛奶罐若干及小花和石头图卡若干。
- (3) 村长胸饰一个、灰太狼胸饰一个、小羊胸饰（若干）。
- (4) 音乐《我只是一只羊》
- (5) 锣、鼓槌三副。

教学活动的准备工作对整个活动的顺利进行起着重要的作用，为情境地创设搭建了重要的桥梁，特别是一些道具的准备，这些道具在特定的情境中渲染了气氛，烘托了人物形象，起到了推动情节展开的作用。

新《纲要》指出：“教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。”在本次活动中我扮演羊村村长角色以饱满，热情的情绪吸引幼儿（羊村的小羊们）。在整个活动过程中，我使用的主要教学方法是情境游戏法。情境化的游戏是小班幼儿最感兴趣的。游戏过程中，把热身活动、动作示范、重点练习、难点解决全部放在整个完整的故事中进行，让幼儿在不断展开的游戏中快乐、自主地掌握活动技能，实现教育目标。

本活动以幼儿为主体，创造快乐羊村的游戏情境让幼儿积极参加小羊角色扮演进行游戏，不仅提高了认识，锻炼了能力，更升华了感情，让孩子在游戏中学到知识，身体素质也得到发展。

1、扮演角色，活动身体。

小班幼儿角色意识较强且很容易投入其中，活动开始，教师以羊村村长的身份带动幼儿进入活动，能较快地吸引小班幼儿的注意力进入活动中。然后都忙着精心设计自己的角色，极大地激发了他们的创作热情。孩子们发明的各种小羊动作也极为符合故事情节的需要。接下来的情境表演，更是声情并茂。

进行运动前的准备活动，选用了幼儿熟悉的动画片音乐〈〈我只是一只羊〉〉，马上将孩子带入了动画片的意境中，村长与小羊进行热身运动，自然而然地激起幼儿参与活动的兴趣和欲望。

对他们的表现进行鼓励，这样，使幼儿对接下来的学习有了一个良好的心态，乐意接受和学习新的本领。

2、练习走25厘米宽的小路和跨越障碍。

为了增加趣味性，创设了游戏情境：“小羊们做完运动，肚子饿了吧，村长带你们去吃青草。”通往草地的路就是这条25厘米宽的小路，带领幼儿练习在小路中行走。先请幼儿集体在25厘米的小路中行走，让孩子们自己试一试怎样走才能有快又稳，还不能踩到路边的小草。然后请几名做得好的幼儿示范在平行线中行走的方法，教师讲清动作要点，再次请幼儿一起来试一试在平行线上行走，帮助幼儿掌握平衡的要点。

接下来是第二次吃草，小羊还没吃饱要去另一块草地吃草。这一次走的小路不一样了，小路上有障碍了（就是贴有小花的三个一排的旺仔牛奶罐），告诉幼儿要走得小心，不要踩到小花，脚抬高跨过去。在这一环节中，增加了游戏的难度，这样做的目的是注重孩子的个体差异，帮助每个幼儿获得主动发展，同时在整个活动过程中，根据孩子的能力及时调整活动的难度，能让孩子始终处于最佳的唤醒状态，保持活动的兴趣，让孩子们体会到游戏的快乐。

3、灰太狼出现，小羊四处散逃（大约一分钟时间）。

设计这一环节的目的在于：幼儿都喜欢当聪明的小羊角色，但是坏坏灰太狼角色也是大家感兴趣的，增加这一角色，使得整个活动更具趣味性，活动开始推向高潮部分，幼儿更加兴奋，对接下来的活动欲望更强了。这样巧妙地情境设计主要也是考虑到幼儿前面只是在宽25厘米的平行线中间走和跨越障碍，整个活动下来，特别剧烈的运动几乎没有，为了适当增加活动量才安排的，起到动静交替的作用，也为下一个环节的游戏做了铺垫。

4、游戏：小羊回羊村发警报。

这是本次活动的重点部分。考虑到整个活动形式和内容的直观性、形象性我创设了以下情境：“灰太狼要来吃小羊，小羊们赶紧回羊村发警报，提醒在外的小羊们赶紧回羊村躲起来。”这时每个幼儿都被这样的故事情境引入到一个真实的画面中，然后他们会很投入地把自己当成一只小羊，此时他们特别兴奋特别激动，互很团结，会互相保护不让灰太狼抓走，回羊村的路上也小心谨慎，孩子们自然而然地会学着自己去遵守游戏规则，这些游戏规则也是孩子们自己建立起来的。走过这条25厘米宽的小路，跨过灰太狼设下的陷阱石头（贴有石头图卡的三个一排的旺仔牛奶罐）。由原先的跨过漂亮小花更换成跨过灰太狼的陷阱石头，道具创设的情境目的是增加新鲜感，保持幼儿对活动的兴趣，体会游戏带来的快乐。然后到达羊村后小羊要发警报（用鼓槌敲一下锣）。这里之所以安排了用锣发警报有四个原因：a增强这个游戏的趣味性；b避免幼儿出现低头走路的错误动作（锣的悬挂有一定的高度，但这个高度适合幼儿）；c标志性的物品可以激励幼儿大胆向前走；d是下一名幼儿出发的信号，使得活动更加有序。

接着大家安全回村后，灰太狼再次出现，可惜抓不到小羊失望而归。

5、结束游戏：

灰太狼不再出现，小羊们在音乐声中，高高兴兴地出羊村，表达愉悦的心情。这也是一个放松活动，这是运动后的一个必要环节。

在教学活动中，如何创设情境让活动本身更具游戏趣味性，让幼儿对活动更感兴趣？教学活动需要游戏趣味性，游戏趣味性是教育的磁石，教学不能忽略了“游戏趣味性”的功能、“游戏趣味性”的力度，不能以单纯“告诉”的方式，推进教学过程。每天走进活动室，就会觉得迎面扑来勃勃生气，眼前是一个个生龙活虎般的孩子，是一群蕴藏着智慧，洋溢着情感，充满活动与生机的孩子，他们具有大人已很少具有的可塑性、强烈的求知欲，他们比大人更富有情感，更充满活力与主动性，玩是他们的天性，在玩中学，玩中乐更是他们的需求。游戏趣味性是教学需要，是他们产生玩欲望的基础，是教育的磁石，这块磁石就在我们老师备课笔记的旁边闪烁着光亮，是拿起，还是放下，教学的效果就大不一样。所以很多美好的教学活动是不能丢弃那块宝贵的磁石的。缺乏游戏趣味性的教学，便成了没有色彩、没有生气、没有情趣的单纯的符号活动。那必然是枯燥无味的。孩子生来具有的那种求知需求也就不能得到充分地满足，从而不能产生那种愉悦的情绪，产生主动地投入教学过程的“力”。没有主动投入教学过程的“力”，教学的主体性又如何体现呢！教学手段的运用，主要的是决定于教师对教学境界的追求。

为激起孩子对健康活动的兴趣，那就要把孩子感兴趣的事物，就如现阶段孩子喜欢看的动画片《喜羊羊与灰太狼》，先推到孩子的前面，进而让他们走进去，这中间就需要运用情境教学了。动画片里的场景和孩子们生活的经验，往往是相通的或是相关的。在教学时，我们就要想办法，将这些现有的资源有效的结合起来。皮亚杰在《教育心理学与儿童心理学》中说：“所有智力方面的工作都依赖于兴趣。”

因此，情境创设是集体活动过程中的一种十分有效的手段，它符合儿童的思维特点，运用得好孩子犹如身临其境。这样不但增强集体活动本身的游戏趣味性，也激发孩子参与活动的兴趣，而且可以活跃孩子们的思维。从心理学的角度，“情境”表现为多种刺激模式、事件和对象等，情境不仅能激发问题的提出，而且能为问题的解决提供相应的信息和依据。从社会学的角度看，“情境”是人从事活动时所处的社会环境。乔纳森在《学习环境的理论基础》一书中讲到：“情境是利用一个熟悉的参考物，帮助学生将一个要探究的概念与熟悉的经验联系起来、引导他们利用这些经验来解释、说明、形成自己的科学知识。”所以，教学情境是指利用具体的场所（教师环境）、景象（课文文境）、境况（学生心境），来引起学生的情感体验，进行教学。

“情”与“境”是教学情境的两个维度。教学情境是“情”与“境”的融合，是为了达到既定的教学目的，从教学需要出发制造或设定与教学内容相适应的场景或师生共同营造的课堂情感氛围。它有其自己独特的范围限制：“境”即指教学环境，它既是一个用实物或多媒体创设的具体的环境，也是指教学双方的关系；“情”即是洋溢在“境”中的教学双方人物之间的情感交流、思维互动。情因境生，境为情设，情境和谐统一，从而达成了某种境界或氛围，让幼儿满腔热情地投入学习生活。

在上面的案例中，孩子们喜欢扮演小羊角色、喜欢听《我只是一只羊》的音乐等，在健康活动中出现这样的情况更觉得是一种新奇。此外，在教学中，如果活动本身无趣，那么孩子学起来也必然无趣，参与度必然不高；孩子参与度不高，教师也必然无激情；只有兴趣与激情才会在师生间产生一种互相感染的效应，从而不断激发孩子学习的热情，唤起孩子的求知欲，诱发学生参与的欲望。因此，创设一个好的教学情境是非常重要的，游戏化的故事情境就是一种，它能增强游戏本身的趣味性，激发幼儿学习参与游戏的兴趣。

小班健康活动圈圈乐说课稿篇五

说活动目标

活动的目标是教育活动的起点和归宿，对活动起着导向作用。根据我班幼儿年龄小的特点，制定了以下目标：

- 1、通过听故事、看图片引导幼儿知道“小肚皮”露在外面，小朋友会受凉生病。
- 2、教幼儿学会穿衣服时将内衣塞到裤子里

说教学重点、难点

这是一次健康游戏活动，其中穿插了一些科学常识教育，但教学仍以游戏教育为主。因此，整个教学活动的重点放在幼儿反复操作塞衣服上。

活动准备

寓教于乐是幼儿掌握知识、学习技能的关键，如何使活动呈现出趣味性、科学性、活动性、综合性，我做了如下活动准备：

- 1、图片一张：秋天背景图：有几个小朋友在户外做游戏，其中一个小朋友露出了小肚皮。

二、说教法。

针对这次教学活动的教学目标、教学设计和幼儿的实际情况，在整个教学活动中以幼儿尝试教学法为主，使整个教学过程动静结合，让幼儿在轻松、愉快的环境中学习，做到寓教于乐。我采用的教法有：

1、示范讲解法

是指将抽象的知识内容用直观、生动的形式来示范讲解，从而激发幼儿学习兴趣，达到活动目的。如何掌握正确的塞衣方法是本活动的重点。在活动中，我结合自己怎么塞裤子，激发幼儿尝试的欲望，并在老师的讲解下，引导在自己身上实际操作，教师随时纠正幼儿不正确的方法，真正做到了教师为主导，幼儿为主体。

2、找错法

在活动中，我故意把衣服没塞好，让幼儿主动找出老师的错误，幼儿兴趣很大，这种方法恰恰符合了幼儿的年龄特点，师幼的互动性更推进了一步。

3、参照物练习法

活动中我请孩子当爸爸妈妈，让娃娃当孩子，从而激发幼儿兴趣，直观生动的将操作活动内容更深入化，使幼儿始终沉浸在活动的愉悦中。

三、说学法。

幼儿是学习的主体，我根据教材内容和幼儿年龄特点，让幼儿能够积极主动的参与探究活动，采用了如下方法：

1、观察法

引导幼儿观看图片上的小宝怎么了，体会自己得感冒的感受，提高幼儿对事物的分析能力，发展语言表达能力。

在教学活动中教师通过引导、讲述、示范、游戏，让幼儿认识自己身上的肚皮非常重要，我们要保护好，不能让它受凉。并尽量营造宽松的氛围，鼓励幼儿找到感冒的原因。培养和

发展幼儿的观察力和辨别能力。

四、说教学过程：

1、教师出示图片：提问：你看到了什么？

2、讲故事：《小宝为什么咳嗽》，引起幼儿对活动的兴趣。

3、引导幼儿讲出小宝咳嗽的原因：衣服没有塞好，小肚皮露出来了，所以咳嗽了。

4、幼儿动手操作：请幼儿看看自己的小肚皮是不是露在外面了，让幼儿自己想办法不让它露在外面，（幼儿操作，老师巡回指导）