

中班角色游戏蛋糕店教案 中班区域活动方案(实用5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。相信许多人会觉得范文很难写？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

中班教学反思篇一

- 1、学习在指纹图案上添加简单的线条，使之成为有趣的形象。（知识目标）
- 2、发挥幼儿想象力、创造力，体验创作的快乐。（情感目标）
- 3、体验运用不同方式与同伴合作作画的乐趣。
- 4、引导幼儿能用辅助材料丰富作品，培养他们大胆创新能力。

学习在指纹图案上添加简单的线条。

发挥想象大胆添画。

- 1、画纸、水彩笔、每组一盒印泥、半湿的抹布。
- 2、教师自制指纹画范例
- 3、指纹画图片。
- 4、音乐

- 1、出示指纹画图片，引起幼儿兴趣。

老师今天给小朋友们带来了一些有趣的，漂亮的图片，我们一起来看看吧，小朋友看的时候要认真看哦！看完了老

师要提问的。

提问：请小朋友告诉老师你看到了什么？（举手）提问：你们想想老师的画是怎么画出来的呢？（手指，印泥）

2、伸出手指给小朋友看，“这是老师的什么？”（手指）小朋友也伸出自己的小手仔细看一看，你们的手指上有什么？看出来的告诉老师（纹路，花纹），教师小结：我们手上有许多纹路叫指纹，我们看到的美丽图画就是用手指上的指纹宝宝印出来的。

3、了解指纹的印制方法，幼儿动手印制指纹。

小朋友们一定很想动手试一试了，现在老师就来教小朋友如何印指纹宝宝。（重点：怎样才能印出清晰的指纹）教师示范讲规则：我们的手指先用劲的亲亲红红的印泥，再用指纹宝宝稳稳的亲亲白纸，不要摇晃和挪动。印完一种颜色要用抹布擦擦小手，再印另外一种颜色。老师告诉你们一个关于指纹宝宝的小秘密，就是我们的指纹宝宝不喜欢太拥挤的地方，所以，小朋友在印制指纹的时候要给每一个指纹宝宝一个舒服的位置，指纹宝宝也很爱干净，不喜欢小朋友把它们周围弄得脏脏的。

4、个别孩子演示印指纹宝宝（稳稳当当，亲亲，稀疏，换个方向）

5、幼儿根据老师的要求和示范拓印指纹画现在小朋友已经知道怎么印指纹宝宝了，你们试一试吧。（强调指纹宝宝不能太密）

6、启发幼儿想象，将指纹变成各种各样的东西。教师根据幼儿想象出的东西，当场在指纹上进行创作。

7、请幼儿自由说说指纹可以变成什么东西。

范画展示（小鱼、小鸟、小树、小花、太阳、乌龟、车轮胎、小娃娃、螃蟹、小蜗牛……）教师再根据幼儿说的各种东西当场在指纹上进行创作，可配上儿歌，如：小指纹，变变变，变条小鱼游游游等。

8、幼儿自由创作，教师巡回指导。

刚刚小朋友想出了很多喜欢的东西，老师都把他们变出来了，你也想变吗？（想）那好吧，我们一起去帮我们刚刚印出来的指纹宝宝变变身吧，看谁最能干，能够变出与别人不一样的东西。

9、展示作品与评价：（关注孩子创作过程，色彩搭配，变出了什么，布局）

10、活动延伸：我们的指纹画可以变成很多有趣的物品，小朋友们回家后可以和你的家人一起做一副图画。如：海底世界，美丽的花园。

作为教师要善于发现幼儿的不同特点，给予每一位幼儿以激励性的评价，充分挖掘作品中成功的东西，给予积极的肯定，使他们获得成功的体验，感受到手工活动的乐趣，从而增强自信心。

中班教学反思篇二

1、活动内容选择贴近幼儿生活，符合中班幼儿的年龄特点和生活经验。

2、活动环节紧凑，教学层次比较清晰，遵循循序渐进的教学原则，活动时间分配合理。

3、创设了找衣服、整衣服、穿衣服的生活化情境并以这一情境贯穿活动始终，能很好地调动孩子参与活动的兴趣。

4、活动氛围轻松、和谐，师幼之间、幼儿与幼儿之间互动良好。

1、对数学概念的理解不透彻。本次活动中，最直接的数学概念就是双维排列，教师对这一概念的理解程度在一定意义上决定了活动的价值程度。所谓双维排列就是指通过一个双维度的排列表，培养幼儿进行多重分类能力的教学方法。它只是数学类概念教学中的一个方法而不是教学目标，其最终目的还是二维分类。因此，在实施本活动前，必须明晰分类、层级分类、多重分类等相关的概念。

2、活动过程与活动目标相割裂。活动中，尽管教师按照导入复习、帮小绿人找衣服、整理衣服、穿衣服的程序展开活动，孩子的参与度也很高，但是，它与活动目标是割裂的。

3、教师的控制意识强，幼儿主体地位不突出。在数学活动中，幼儿的知识是在学习、体验的过程中建构起来的而不是靠老师的全权传授。本次活动中的分类教学，教师应重点引导孩子观察双维列表的特征，让幼儿自主探索操作材料，并能够根据不同的标准进行分类，发展幼儿的逻辑思维能力，也为幼儿进行多重分类做好知识经验的准备。也就是说，在本次活动中的操作活动中，应以幼儿的自主性操作为主，教师的指令性操作为辅。

4、操作材料单一，层次性、目的性和干扰性不强。本次活动中，教师所提供的材料只具有衣服的种类和颜色两个特征，对中班孩子来说层次性不强、干扰性不够，同时，因为本次活动的最终目的是要实现二维分类的多重分类，孩子还有对同一批物体如长短、款式等不同特征的上衣、裤子进行分类的过程，所以在材料的提供上要考虑材料的目的性和层次性。

5、活动评价没有针对性，评价的作用不明显。活动中，教师适时、正确的评价能起到鼓励孩子自信、提升孩子经验的作用。本次活动中，教师的评价方式比较单一，基本上以盖印

章的方式对幼儿的“作品”予以评价，这样的评价针对性不强，评价在活动中的作用也没有发挥出来。

中班教学反思篇三

1、学习手口一致地从左到右点数3以内物体的数量，并说出总数。

2、掌握按数量匹配相应实物，感知3以内数量的排列顺序。

1、兔子卡片3张，分别为1只、2只、3只。

2、分别有1、2、3个点的房子卡片。

3、六个萝卜卡片。

1、学习手口一致点数兔宝宝。

师：小朋友们数一数有几张卡片？看看卡片上有谁？卡片上的兔宝宝一样吗？哪儿不一样？哪张卡片上的兔宝宝最少？是几只？（1只）这张呢？（2只）（带幼儿点数，说出总数）这张呢？（3只）请幼儿点数验证。

2、送兔宝宝回到与之点数相应的房子里。

请个别幼儿操作，指一只兔子的卡片“你怎么知道要送这只兔宝宝进这件房间呢？”（一只兔宝宝住一个点子的家）“这两只兔宝宝呢？三只兔宝宝呢？”（两只兔宝宝住两个点子的家……）引导幼儿一边操作一边说：一只兔宝宝，我送你回一个点子的家。

3、喂兔宝宝吃萝卜。

师：兔宝宝很饿了，请小朋友每只兔宝宝喂一个萝卜。一边

喂也一边说：一只兔宝宝请你吃一个萝卜，一边送一边说：“一只兔宝宝请你吃一个萝卜”，萝卜送完了，再说说，几只兔子我送了几个萝卜。

教师重点听幼儿操作时的语言表达，看他们对操作材料的理解情况。

根据中班小朋友年龄小，集中注意时间短，持久性差，注意范围有限的特点，在教学时我创设了一系列生动、活泼、有趣的活动情景，激情引趣，烘托气氛，让视觉、触觉、听觉等多种感官参与活动，动手、动口又动脑，使学生积极主动地完成了本节课的学习，真正体现了学生是数学学习的主人，教师是数学学习的组织者、引导者、参与者的理念。

中班教学反思篇四

《有趣的图形》是我们中班教研组的一次数学研课活动，教学目标是通过对比，让幼儿感知圆形、三角形、正方形的基本特征，能够区分三种几何图形。

活动前我们对活动的内容进行了讨论，在确定这一内容时，教研组的老师们都觉得这一内容很简单，但经过对中班幼儿认知特点的分析发现，中班的幼儿已有了粗浅的几何概念，这一阶段的幼儿虽然能正确地认识圆形、三角形、正方形，但他们不是从这些形状的特征来认识，而是将其和自己日常生活中熟悉的物体相对照。因此，我们最终确定了《有趣的图形》这一活动，让孩子在游戏探索中对图形产生兴趣，并通过观察、比较、想象、动手等，感知不同图形的不同特征。

本次活动，除了让幼儿感知图形特征外，还有一个活动目的是探索两种不同导入方式在同一教学内容中的课堂运用实效。因此，执教的两位老师在基本确定了活动过程后，对导入环节进行了重点的设计。两个活动，我们分别运用了两种导入方式：一种是实物直接导入，教师出示魔术袋引起幼儿兴趣，

然后通过让幼儿摸一摸，通过对摸出的实物形状的区别来初步感知三种图形的基本特征。

另一种是手指游戏变魔术导入，教师通过魔术变出三种图形，然后通过与实物的对比感知三种图形的基本特征。在执教过程中我们发现，两种不同导入方式，都能激起幼儿的活动兴趣，只是游戏的方法具有神秘感，并与下面环节有较好的衔接，因此能更快地调动幼儿的情绪，激发孩子们的学习兴趣。

两次活动，幼儿参与性都较高，但同时活动过程中也出现了许多问题，虽然我们在活动前对这一内容的目标定位进行了仔细的考虑斟酌，但在活动后发现，我们设置的其它几个环节还是过于简单，没有将活动目标真正的达成，在最后环节中，孩子们在找找身边的三种形状时，对于正方形的认知出现了偏差。教研组老师们听课后来向我们执教老师也反映了这个问题，争对这一问题，我对自己的活动进行了反思。

根据活动目标，教师除了运用游戏让幼儿感知图形特征外，还必须在认识时让幼儿用语言来描述图形特征，通过多次的描述巩固幼儿对图形基本特征的认识。如：三角形：三个角三条边；圆形：没有角，圆溜溜；正方形：四边一样长，四角一样大；教师在向幼儿正确描述图形特征时，让幼儿也来描述，通过多次寻找图形，描述图形来认知图形特征。这样在最后环节时或许就不会出现图形区别时的偏差，而活动目标也会达成的更好。

一次教研组的研课活动，从内容的选择确定到执教，从活动后的研课到反思，都给了老师很大的启发，及时地反思，总结会让你收获更多。

中班教学反思篇五

1、巩固十二生肖的排列顺序。

2、巩固数字1—10。

3、培养幼儿懂得在某些公共场合应注意的礼仪及文明。

4、让幼儿体验数学活动的乐趣。

5、了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。

1、1—10的号码牌、1—10不颜色的的数字、

2、幼儿已基本掌握了关于十二生肖的来历及排列顺序。

3、幼儿贴着十二生肖中某一动物的头饰。

一、全体幼儿站四队，教师提出：“今天森林里召开十二生肖动物表演会，邀请我们去参加，你们愿意去吗？”

“但老师还不知道十二生肖动物有哪些呢？你们能够告诉我吗？”（幼儿回答）

二、开汽车到森林歌舞剧院看表演。

1、和幼儿共同讨论公共场合应该注意的礼仪。

2、请小朋友对号入座，并看准数字的颜色。

3、管理员检查观众是否坐对了座位。

三、剧院里帮助演员排序的管理员今天生病没来，请小朋友帮助动物们排列好出场的顺序。

1、清查人数，看是否到齐了。（了解十二生肖的数量）

2、十二生肖站队。（巩固十二生肖排列顺序）并回答出某某

前面的动物是谁？

3、请小朋友分组来排队。

4、给十二生肖挂号码牌，以提示小动物何时出场。并说出几号选手是谁？

5、请小朋友到各类动物准备室帮助其他生肖动物挂号码牌。
(巩固对生肖动物的分类)

四、小朋友和生肖动物们一起表演节目。

幼儿懂得在公共场合应注意的礼仪及文明，如不大声喧哗，要有秩序的排队。

活动导入部分，我采用了儿歌的形式，引起了幼儿的极大兴趣。同时也有一些难度，不仅要记住从前往后的顺序，还要清楚从后往前的位置排列，这对幼儿来说是一大挑战，对幼儿也进行了记忆力的培养。在整个学习活动中，始终以幼儿为主体，发挥教师的主导作用，引导。启发幼儿探索，来调动每个幼儿思维的积极性。通过让幼儿动口。动手。动脑，积极主动地参与活动，给幼儿一个自由空间，让幼儿自主操作，体验成果，让他们在操作中获得知识经验，发展各种能力，培养兴趣，达到目标，并且能进一步巩固它。在教育过程中，幼儿积极参与活动，能按要求正确说出序数排列的顺序。不足之处，孩子们互相讲的过程中，不够大胆，今后在这方面还需多加引导。

中班教学反思篇六

1、通过游戏掌握1—3的序数，学习上下序、先后序。

2、理解第几的概念，并与基数区分。

通过游戏掌握1—3的序数，并与基数区分。

物质准备：

1、动物卡片3个、数字3和第3、粘好礼物的藏宝柜、及幼儿藏宝柜、与人数相等的头饰、布老鼠3只、蘑菇3个、草3丛。写有1、2、3、的奖牌。

2、布置场地。

师：森林里要召开动物运动大会，小动物们都可高兴了，一大早就来到了运动场。

1、瞧，咚、咚、咚谁来了？(出示大象、长颈鹿、小熊。)

2、一共来了几只动物？(3只)可以用数字几来表示呢？(3)这个3表示的是一共有3只动物，是动物的总数。包括大象、长颈鹿、小熊。

3、大象是第几个来的？第二个来的是谁？小熊是第几个来的？(第3)我们用字“第”和3来表示。第3表示的是小熊一个人，是指它的位置，是指它是第3个来的，和3可不一样。

1、森林运动会要开始了，它们请我们也来参加，你们想去吗？那戴上头饰吧，看看自己是谁。幼儿戴头饰。

2、第一个项目是猫捉老鼠：小花猫站在起跑线上，学小花猫的样子跑到终点捉住老鼠，然后送到老师这里，看谁最快。我们一起来看看谁是第一，第二，第三。

1)小花猫快来吧。一共来了几只小花猫？(3只)第三来的是谁？站好，预备，开始。

2)一起来说说她们都跑了第几名。(某某跑了第一名，某某跑了第二名，某某跑了第三名。)

3)我们来给她们颁奖，再请3名小朋友来拿奖牌。问：你颁的是第几名？(我颁的是第一名)。

3、同样进行小兔采蘑菇比赛和小马吃草比赛并颁奖。

1、赛跑的项目结束了，接下来是找宝贝的比赛。瞧，这是一个藏宝柜，里面有好多宝贝，如果你找对了，礼物就送给你。

让我们一起来看一看这个藏宝柜一共有几层。(3层)红色门是礼物柜的第几层？(幼儿：第一层，第三层)有的小朋友说是在第一层，有的小朋友说是在第三层，这是为什么？请幼儿来说一说，你是怎么数的？(从上向下数的，从下向上数的)

2、依次找出蓝色门和红色门里藏的礼物。

3、出示更大的藏宝柜让每位幼儿都能找到一份礼物后结束。

继续学习序数，左右序。

附资源或背景资料：

藏宝柜制作方法：在2开的大白纸上画出柜子的'形状(长方形)，分出3层，每层都用不同颜色的蜡光纸作为"柜子"的帘，把小礼物藏在帘的下面。

本活动我让幼儿在多次的实验当中感受空气的存在，使得幼儿一直处于兴奋，积极的探索过程中。

在以后的教学活动中我应该让幼儿自己多发挥自己的想象，多动手，尽量创造良好的学习氛围，使每个幼儿都能参与学习、参与活动，参与讨论、参与发言，增强了幼儿学习科学的信心，满足幼儿探索欲望。

中班教学反思篇七

知道打扰别人做事不好，但有重要的或紧急的事会礼貌打扰。

情境表演三个。

1、教师介绍情节发生的背景引起幼儿参与活动的兴趣。

内容：自从上次，小猴挨了妈妈的批评，又得到小朋友的帮助，礼貌多了，可是他又碰到了新问题，这回他该怎么办呢？请小朋友出主意。

讨论：

(1) 是否该打扰大人谈话？

(2) 怎样打扰有礼貌？

3、观看情境二：猴妈正在睡觉，查煤气的来了，小猴该不该叫醒妈妈？

讨论：

该不该叫醒妈妈，怎样叫醒有礼貌？

4、观看情境三：老师正低头替小朋友准备教具，小猴有些肚子痛。

讨论：

5、小结上述情况，让幼儿懂得在有紧急和重要的事需要打扰别人时，要用礼貌方式打扰，不要引起别人的反感。

6、学话句式：“对不起，打扰您了，我有重要事说。”鼓励幼儿在生活中运用。

利用多种感观让幼儿去认知事物是我们常用的教学方法。在活动中，我发现幼儿们的态度积极，表现出极大的兴趣，创造力也得到发挥。

中班教学反思篇八

- 1、感知并正确认识黑，鼓励幼儿勇敢地面对黑暗。
- 2、帮助幼儿用各种方法去克服怕黑的心理障碍，培养自己在困难面前克服困难的能力。
- 3、体验救出小动物后的.愉悦心情。
- 4、幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力。
- 5、愿意交流，清楚明白地表达自己的想法。

- 1、自制小山洞，小兔头饰若干，兔妈妈的头饰一只
- 2、与幼儿人数相等的动物玩具

(一)故事导入活动

1. 小兔们，今天妈妈给你们讲一个故事，好吗？
2. 故事：从前，有一只可爱的小兔跟着妈妈一起到森林里去采蘑菇，它看到美丽的鲜花，漂亮的蝴蝶可开心了。它一会儿去闻闻鲜花，一会儿扑蝴蝶，结果找不着妈妈啦。天渐渐地黑了，小兔找不着妈妈多伤心呀，它大声地喊：“妈妈，妈妈……”。

(二)营救小动物，鼓励幼儿不怕黑

1. 发现情况

1) (伴随着音乐, 远处传来一阵阵小动物的呼救声) 教师: “咦, 好象有什么人在哭, 你们听, 是谁在喊救命? 小兔们, 你们千万别动, 妈妈去看看。”

2) 教师慢慢走到山洞口, 仔细往山洞里看, 说: “呀, 这里有个山洞, 里面很黑, 什么也看不见。对, 声音就是从这里发出来的。哎呀, 这个洞口这么小, 我钻也钻不进去, 怎么办呢? 里面到底发生了什么事情? 这黑洞洞的山洞里到底是谁在哭呀? 小兔们, 你们谁愿意帮妈妈进去看看。”

a. 先站在洞口往里看一看, 等自己的眼睛渐渐习惯了黑再慢慢走进去, 一边走, 一边摸, 就不会摔跤, 也不会害怕。

b. 进去的时候想想高兴的事, 一边走, 一边唱唱歌, 就不会害怕。

c. 你就想里面的小动物多可怜, 我一定要帮助它, 其它什么也别想, 就不会害怕了。

d. 里面虽然黑, 但没有什么可怕的东西, 慢慢走, 就不会出危险, 它们也不会害怕。

(3) 请愿意去救小动物的幼儿一个一个爬进山洞, 每人只救一个小动物。

(4) 教师对还不敢进去的幼儿再次进行疏导, 启发他们找上好朋友一同进去救小动物。

(5) 请胆子特别小的幼儿借助一些器具(如木棍、手电筒等)和好朋友一同进山洞。

(6) 教师夸夸救小动物的幼儿, 夸奖他们是勇敢的孩子, 奖励小红花。

(三)、教师帮助幼儿总结幼儿在活动中所尝试的各种克服怕黑的方法，教师：你们真厉害，遇到困难会自己想办法，并且勇敢地克服困难，那在平时你们会遇到困难吗？你会遇到什么困难，是怎么解决的？使幼儿明白我们无论遇到什么样的困难，都会有很多克服困难的方法，鼓励幼儿平时要积极动脑。

教师：“今天，我们知道了，黑房间里并没有什么可怕的东西，我们有各种方法战胜黑暗。你们以后敢不敢一个人睡觉啦？敢的小朋友把手举起来！”

切合主题活动，创设扮演救护队员救小动物需要学本领的情景，让幼儿掌握了走平衡木和过河的技巧，从活动中幼儿的表现来看，这个活动还是比较适合中班幼儿开展的，孩子们比较感兴趣，基本能跟着我的口令有序的进行的活动，有静有动的活动强度也很适合幼儿，活动的重难点目标也都在活动中突破了。

中班教学反思篇九

幼儿园中班教案

活动目标

1. 感受数字的丰富变化，激发幼儿对数字的兴趣。
2. 体验数字给生活带来的方便与有趣。

活动准备

1. 动画片：有趣的数字
2. 图片：在图画里找数字
3. 教具：电话

动画片

趣味练习

活动过程

一、看图找数字

1. 小朋友，这是一幅很有趣的图画，仔细看看，在这幅图画里，你能找到什么？
2. 幼儿观察后，在图画里找出数字。

二、感知数字的丰富变化。

1. 情景表演

教师接听电话：喂，您好，你找东东呀，东东没有来幼儿园，你给东东打电话吧….

2. 教师：怎样才能联系到东东呢？给东东打电话，你需要知道什么？

（电话号码）

电话号码是用什么组成的？（数字）

3. 说电话号码

（1）教师：谁知道自己家的电话号码是多少？爸爸、妈妈的电话号码是多少？

（2）思考：为什么电话号码是不一样的？

讨论后得出：数字的排列顺序不同。

三、交流有关电话方面的知识

1. 分别请幼儿 自己知道的电话号码。

了解电话号码是多位数的。

2. 你们知道的电话是几位数的？

（请幼儿根据自己的生活经验讲述）

小结：固定电话是8位数的，手机是11位数的，常用的较特殊的电话是3位数的。

四、动画片，激发幼儿对数字的兴趣

1. 教师：请小朋友看一个动画片：你最喜欢的数字是什么

2. 请幼儿说一说自己喜欢的数字。

五、给小动物编电话号码

1. 有许多小动物家还没有电话，你们用喜欢的数字来帮它们编个电话号码吧。

提示：可以用贴数字的方法，也可以用笔写。

2. 提示幼儿是否每个数字都用了，数一数，

你编的电话是几位数的。

中班教学反思篇十

1、感知物体的大小与数量的关系。

2、学习用数字、图形记录结果。

3、让幼儿懂得简单的数学道理。

4、体验数学集体游戏的快乐。

一、为小兔做饼干

——出示兔子玩具及饼干，小兔从点心店买来一盒好吃的饼干，它们是什么样的呢?(有大有小)

——小兔吃了还想吃，想请我们帮忙再做一些饼干。

——引导幼儿用模具在泥块上压印饼干，看看每块油泥能做几块饼干，并用写数字或画图形(圆点、短线等)的方法记录。

——在操作中，教师注意观察幼儿做饼干时采用的方法，并引导幼儿探索怎样压印才能多做一些饼干。

——从幼儿所做饼干数量的不同，引导幼儿发现在同样大小的“面皮”上压印的饼干大小与数量的关系：饼干大，数量少；饼干小，数量多。

二、谁做的饼干多

——幼儿相互交流自己做出的饼干数量，比一比谁做的饼干多，为什么。

——找出饼干做得最多的幼儿，请他说说自己是用什么模具，怎么做的?为什么能做那么多。

——幼儿再次尝试做饼干，将前后2次的操作结果做一比较，发现在同样大小的面积上压印的饼干大小与数量的关系，初步获得如何有效合理地在有限的面皮上印制饼干的经验和方法。