

# 最新幼儿小班数字乐园活动反思总结 幼儿园小班美术活动儿童乐园教案及反思(汇总5篇)

总结的内容必须要完全忠于自身的客观实践，其材料必须以客观事实为依据，不允许东拼西凑，要真实、客观地分析情况、总结经验。那么，我们该怎么写总结呢？下面是小编为大家带来的总结书优秀范文，希望大家可以喜欢。

## 幼儿小班数字乐园活动反思总结篇一

活动目标：

- 1、了解鞭炮的外形和颜色特征，鼓励幼儿选取自己喜欢的色纸撕成碎片，自由黏贴鞭炮。
- 2、让幼儿自由表现自己看到的鞭炮，教师无需提出具体的黏贴规律约束幼儿。
- 3、培养幼儿的观察、操作、表达能力，提高幼儿的审美情趣及创新意识。
- 4、让幼儿体验自主、独立、创造的能力。
- 5、培养幼儿的技巧和艺术气质。

活动准备：

- 1、福字若干个
- 2、各色碎纸片若干
- 3、固体胶人手一个

活动过程：

（一）放录音，引主题

师：嘘，小朋友们，你们听这是什么声音？

幼：鞭炮的声音

师：小朋友们听的很认真，这是放鞭炮的声音，你们都在什么时候见到过别人放鞭炮？

幼：结婚的时候；过年的时候；娶新娘的时候

师：小朋友们说的很好，我们在高兴的时候或是有喜事的时候都会放鞭炮。

（二）教师出示鞭炮图片，引导幼儿观察

师：今天老师也带来了一串鞭炮，你们想不想看？鞭炮穿着什么颜色的衣服？

幼：红色，黄色，绿色，蓝色……

师：它长什么样？

幼：长长的；许多圆筒儿；长长的一串儿……

师：小朋友们观察得很仔细，鞭炮是长长的一串，密密地排列着，每个炮竹都一样长，各种颜色的，朝下排列的，非常漂亮。

（三）教师范画

师：马上就要过元旦节了，你们能帮老师一起做一串五颜六色的鞭炮吗？你们看老师给你们准备了什么？一会儿咱们就

用这些各种颜色的小纸片做鞭炮。先看看老师是怎么做的吧！

教师边示范边讲解作画方法：先用固体胶涂在纸上，要多涂一些，鞭炮才能黏得牢哦！然后拿出一张碎纸片，撕成鞭炮的样子，然后贴上去，接着我们就可以撕更多各种颜色的鞭炮，在纸上涂上固体胶，贴出一串鞭炮了！

（四）幼儿作画，教师指导

（五）交流讲评

1、自评

2、他评

3、师评

（六）小结

咱们做了这么多漂亮的鞭炮，到过年时候我们一起去放鞭炮好吗？

活动反思：

幼儿的美术教育是对他们进行感受美、认识美、表现美的教育，是用绘画、手工活动和美术欣赏等形象化的手段，来提高对大自然、社会生活、美术作品等方面的审美能力。之前的写意活动都是以水粉画的形式，这次的写意采取纸黏画，幼儿兴致很高。本次活动我在设计理念上基本符合新《纲要》的要求，主要是让幼儿大胆地撕贴作画，培养幼儿对美术活动的兴趣。同时也让幼儿尝试了自评和他评的方式来评价作品，但由于小班幼儿的表述能力有限，在最后的评价作品环节教师主要运用了教师的评价以及幼儿的欣赏、参观为主，他们可以通过观察了解自己的不足和他人的优点。

## 幼儿小班数字乐园活动反思总结篇二

活动目标：

- 1、引导幼儿按照自己的意愿，运用剪贴画的形式大胆制作不倒翁。
- 2、感受不倒翁遇到困难时克服困难的精神。
- 3、引导幼儿能用辅助材料丰富作品，培养他们大胆创新能力。
- 4、培养幼儿动手操作的能力，并能根据所观察到得现象大胆地在同伴之间交流。
- 5、培养幼儿的技巧和艺术气质。

活动准备：

自制不倒翁、圆形的卡纸、勾线笔、蜡笔。

活动过程：

一、猜猜：我是什么

- 1、一个老公公，从小到大不睡觉，身体轻，劲不小，左推右推推不倒。（不倒翁）
- 2、出示不倒翁，请部分幼儿上前玩一玩不倒翁，你发现了什么？（怎么推不倒翁，不倒翁都不会倒）

小结：原来不倒翁很勇敢，无论我们怎么推不倒翁，他都能克服困难不倒下。

二、看看：观察不倒翁

1、出示各种不倒翁图片，幼儿静静观赏。

2、看了这些不倒翁，我们来说说不倒翁长什么样？（幼儿自由回答，从形状、颜色、外观来说。）

小结：原来不倒翁是各种各样的，它可以是人物，动物，也卡通形象，真有趣啊。

### 三、说说：你设计的不倒翁

1、你们想要设计一个什么样的不倒翁，再把形状色彩组合起来，变成你的不倒翁。（幼儿自由回答，大胆创新，教师加以点评。）

2、教师示范不倒翁制作方法：大圆对折，再取一点点宝贴将小圆黏贴在折好的半圆上，一个简单的不倒翁就做好啦，接着你就可以在上面设计你喜欢的东西了。

3、教师出示画好的不倒翁，请部分幼儿上前尝试组装。

小结：你们设计的不倒翁都很棒，那么我们赶紧去做小设计师，把你的不倒翁做出来吧。

### 四、幼儿操作

1、指导能力弱的幼儿能够完成作品。鼓励幼儿可用蜡笔进行添色，要求：涂满涂实。

2、发现与众不同的作品，可以将它介绍给其他幼儿（或教师自己拿到前面去示范，告诉幼儿老师自己也要学一学，鼓励幼儿创作的更好）

3、幼儿画好后，让幼儿尝试不倒翁能不能站起来，如果站不起来则鼓励幼儿学习不倒翁遇到挫折的精神，继续探索。

小结：你的不倒翁很棒，不仅站得稳，和别人的不一样，大家也要设计与众不同的不倒翁哦。

延伸活动：

1、你们的不倒翁都设计好了吗？快拿到老师这里看看它能不能站起来！

2、说说看，你是怎么设计你的不倒翁的？

小结：不倒翁真勇敢，我们也要学习不倒翁遇到困难继续站起来的精神。让我们和你的小伙伴介绍下你的不倒翁吧。

活动反思：

本次活动的目标是让幼儿积极探索不倒翁，发现不倒翁不倒的秘密。活动中，孩子们学会了提出问题，探索问题并尝试着解决问题，这样孩子们所获得的经验都是在自己的探索中得到的，在大脑中的印象自然也就比单由教师传授的更加深刻。授人与鱼，不如授人与渔。

## 幼儿小班数字乐园活动反思总结篇三

活动目的：1、巩固画各种动态人物的技能，学习简单的画面布局。

2、进一步培养感受美和表现美的能力。

活动准备：1、春天树林的.背景图一幅。

2、教师用吹塑纸剪制的大型运动器具（如滑梯、秋千、跷跷板、攀登架、小火车等）以及用油画棒绘制的两个动态不同的人物。

## 活动过程：一、引出课题

1、出示背景图。今天老师带来了一张画，你们看美不美？  
（引导幼儿从造型、色彩、构图等方面讲述自己的感受）

2、这是公园的一角，这里有一片美丽的树林，树林里有块空地，想一想，这里可以放什么呢？（引导幼儿大胆想象、讲述）

3、出示剪制的大型运动器具。我们把这些大型运动器具搬到树林里去，好吗？

## 二、讨论画面布局

1、滑梯放在哪里比较合适？（滑梯比较高大，如果放在前面会把后面的物体挡住，因此放在后面比较合适）

2、攀登架放在哪里比较合适？（可以放在中间靠左处，与滑梯前后交错）

3、跷跷板放在哪里比较合适？（可以放在前面，因为它比较低）

4、小火车放在哪里比较合适？（可以放在画面的最前面，并靠边）

5、秋千放在哪里比较合适？（挂在树上）

6、你们瞧，现在的公园更像什么了？（儿童乐园）

## 三、学习绘画不同动态的人物

1、儿童乐园真好，不过好像还缺少点什么，怎么办？（自画、自剪人物，然后贴上去）

- 2、出示范例（如图一）。老师请了两位小朋友来玩，你们能看出他们正在玩什么吗？
- 3、教师根据幼儿意见，将两个范例分别放到相应的运动器具上，使幼儿进一步理解动态与器具特点的关系。
- 4、教师示范画出坐、跑、攀登等动态人物。
- 5、幼儿绘画各种动态的人物，要求幼儿颜色搭配要和谐，涂色要均匀，人物要剪得光滑、细致。
- 6、幼儿把自画人物“送”到儿童乐园去玩，教师按幼儿的意愿，将其作品一一贴在相应的运动器具上。
- 7、教师选择一件作品，从其色彩，动态等方面进行讲评，然后请几名幼儿参加讲评。

#### 四、游戏

- 1、幼儿根据教师口述的要求，模拟相应的动作。如教师说“现在玩跷跷板”，幼儿立即说“跷呀跷”，边模仿玩板的动作。
- 2、我们一起造的儿童乐园太好玩了，让我们以后再一起玩吧。

### 幼儿小班数字乐园活动反思总结篇四

- 1、发展幼儿动手操作能力，培养手工制作的兴趣。
- 2、指导幼儿利用身边的废旧材料制作玩具，美化自己的生活或开展活动。增强环保意识。
- 3、对乌龟有浓厚的兴趣，热爱生活乐于探索。



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。

教学重点、难点

指导幼儿利用身边的废旧材料制作玩具，美化自己的生活或开展活动。增强环保意识

活动准备

果冻盒，一次性筷子，碗，瓶盖，剪刀，绘画纸，粘纸，双面胶等、制作流程图

活动过程

1、谈话引出课题。

师：你们见过小乌龟吗？它是什么样子的？

幼儿：小乌龟有四只脚，一个壳，一个头，一个尾巴，壳上还有花纹。

师：你们想不想自己制作一只小乌龟？

2、出示材料，让幼儿探讨。

师：老师这边准备了许多的东西，你们看看它们能做小乌龟的哪一部分？

幼儿1：泡沫盒可以做小乌龟的壳。

幼儿2：果冻盒可以做小乌龟的头。

幼儿3：一次性筷子可以做小乌龟的脚

4、幼儿自己制作，教师巡回观察指导。

5、大部分幼儿完成了作品后，教师请个别幼儿介绍自己制作的小乌龟并进行评价。

6、幼儿互相欣赏作品。

## 教学反思

要满足幼儿求知欲，需要积极为幼儿的教学活动配套充足的物质条件，创设丰富宽松的探索环境。幼儿可以自由进入，独立或合作地进行观察、操作、尝试、实验，自由自主地探究。在实验内容的选择上，教师要在观察、了解幼儿的兴趣和需要的基础上，与幼儿一起去发现日常生活和自然界中不懂的问题，在这次的《制作小乌龟》的活动中，因为提供的一次性饭盒，碗，果冻盒等材料是幼儿日常生活经常见到的，所以对此幼儿非常非常感兴趣，他们先探索这些材料可以制作小乌龟的哪一部分，尝试了很多材料，最后才找出了自己认为最合适的材料，在制作过程中幼儿虽然经历了一次次的失败，但他们的思维一直处于活跃的状态，迸发出了探索的激情并获得成功的体验，幼儿在与感兴趣的内容和材料的互动中发现问题、进行探索、动手操作、讨论交流，亲历制作的过程，幼儿才能真正成为学习的主人。失败是成功之母，但成功更是成功之母。一旦孩子在制作中遇到问题，这个时候教师的评价对幼儿就非常重要，教师的鼓励会让幼儿更加有信心，反之幼儿会对自己越来越没有信心，觉得自己什么都不行，孩子的探究不可能每一次都是成功的，但在孩子的眼里永远没有失败，关键是老师如何对待孩子的失败，如何将孩子的失败变为成功，让孩子敢于在失败中继续探究。

孩子的能力总有强差之别，但在我们老师的眼里、脸上孩子都是能人，都是探究者、成功者。从以上过程中不难发现，孩子为了证明自己的想法是正确的，他必须带着问题进行研究，从多角度思考问题，寻找解决问题的方法。在假设和验证中，孩子的思维在不断地发展，科学的方法、科学的态度也随之养成。

# 幼儿小班数字乐园活动反思总结篇五

活动目标：

- 1、巩固画各种动态人物的技能，学习简单的画面布局。
- 2、进一步培养感受美和表现美的能力。
- 3、培养幼儿动手操作的能力，并能根据所观察到得现象大胆地在同伴之间交流。
- 4、会用它们大胆地进行艺术表现与创造，喜欢装饰。
- 5、喜欢参加艺术活动，并能大胆地表现自己的情感和体验。

活动准备：

- 1、春天树林的背景图一幅。
- 2、教师用吹塑纸剪制的大型运动器具（如滑梯、秋千、跷跷板、攀登架、小火车等）以及用油画棒绘制的两个动态不同的人物（如图一）。

活动过程：

## 一、引出课题

- 1、出示背景图。今天老师带来了一张画，你们看美不美？（引导幼儿从造型、色彩、构图等方面讲述自己的感受）
- 2、这是公园的一角，这里有一片美丽的树林，树林里有块空地，想一想，这里可以放什么呢？（引导幼儿大胆想象、讲述）
- 3、出示剪制的大型运动器具。我们把这些大型运动器具搬到

树林里去，好吗？

## 二、讨论画面布局

1、滑梯放在哪里比较合适？（滑梯比较高，如果放在前面会把后面的物体挡住，因此放在后面比较合适）

2、攀登架放在哪里比较合适？（可以放在中间靠左处，与滑梯前后交错）

3、跷跷板放在哪里比较合适？（可以放在前面，因为它比较低）

4、小火车放在哪里比较合适？（可以放在画面的最前面，并靠边）

5、秋千放在哪里比较合适？（挂在树上）

6、你们瞧，现在的公园更像什么了？（儿童乐园）

## 三、学习绘画不同动态的人物

1、儿童乐园真好，不过好像还缺少点什么，怎么办？（自画、自剪人物，然后贴上去）

2、出示范例（如图一）。老师请了两位小朋友来玩，你们能看出他们正在玩什么吗？

3、教师根据幼儿意见，将两个范例分别放到相应的运动器具上，使幼儿进一步理解动态与器具特点的关系。

4、教师示范画出坐、跑、攀登等动态人物。

5、幼儿绘画各种动态的人物，要求幼儿颜色搭配要和谐，涂色要均匀，人物要剪得光滑、细致。

6、幼儿把自画人物“送”到儿童乐园去玩，教师按幼儿的意愿，将其作品一一贴在相应的运动器具上（如图二）

7、教师选择一件作品，从其色彩，动态等方面进行讲评，然后请几名幼儿参加讲评。

#### 四、游戏

1、幼儿根据教师口述的要求，模拟相应的动作。如教师说“现在玩跷跷板”，幼儿立即说“跷呀跷”，边模仿玩板的动作。

2、我们一起造的儿童乐园太好玩了，让我们以后再一起玩吧。

#### 活动反思：

这节活动课幼儿非常积极，表现得很棒。幼儿肯定了我的教学方式。当我们尝试改变并放弃传统的“填鸭式”“灌输式”的绘画教学方式，让幼儿主动融入绘画活动中，主宰一切时，它们对绘画的兴趣会很浓厚，观察力敏锐，记忆力增强，许多儿歌一遍就可以记得很棒。想象力也会很丰富，活动时积极且具有创造性。