

2023年谁高谁矮活动延伸 活动总结计算机社(通用7篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编帮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。

谁高谁矮活动延伸篇一

为迎接20××年国际社工日，弘扬社会工作专业理念，扩大社会工作影响，营造社会工作良好氛围，××地区办事处将3月9日至3月××日定为社会工作宣传周，10个社区居委会纷纷以3·××国际社工日为契机，在社会工作宣传周内开展了以“奉献爱心彰显社工风采，服务社区共建和谐社会”为主题的丰富多彩的服务活动，具体内容如下：

1、广泛宣传，营造社工良好氛围

兴月苑社区、博苑社区等在国际社工日活动期间共悬挂宣传横幅10余条，发放社工等方面的宣传材料600余份，让居民更加了解社区工作者、了解社区居委会，扩大了社会工作影响，便于社区工作的顺利开展。

2、捡拾垃圾，净化社区环境

福盛社区、宏大园社区、福星花园等社区开展了保护环境，共建美好家园的活动，参加活动的包括社区工作者、志愿者、物业公司人员等，共计230余人。大家共同捡拾社区内的白色垃圾、清理宠物粪便，维护社区居民生活环境。在舒适干净的社区环境中，晨练的老人们伸出大拇指，连夸社区工作者和志愿者做得好，是居民的贴心人；小孩儿们在良好的环境中

嬉戏玩耍，生活显得更加和谐美好。

3、“三帮一”结对帮扶，扶老助残

福星花园社区组织65人，分为4个小组，分别在××花园、××家园、××园、××园小区开展了“三帮一”结对帮扶活动。××花园社区工作者杜××同志义务为社区内行动不便的残疾人、孤寡老人肖××和宗××同志上门理发，利用自己的一技之长服务社区居民，老人们享受着周到的服务，激动地连连道谢，夸我们的社区工作者服务到位。福盛社区居委会主任带领工作人员为社区老年人、残疾人上门送养老服务券、陪老人谈心、为他们提供报销医药费等服务，有位出行不方便的老人留下了激动的泪水，说道：“还是我们的社区工作者好啊！”

4、为老买菜，提供贴心服务

××苑社区9名工作人员，按照社区内空巢老人的需求，为他们提供买菜服务。社区工作者们到菜市场精心挑选了西红柿、芹菜、胡萝卜、生菜等营养价值较高的蔬菜，为16户有需求的空巢老人送上了新鲜的蔬菜。

5、志愿巡逻，维护社区治安

各社区均建立了由社区工作者和志愿者组成的治安巡逻队，在国际社工日到来之际，××社区、××南区社区、××北区社区、××社区、××园社区等每天坚持组织治安巡逻队在所辖小区内进行巡逻，发现安全隐患、私搭乱建等情况，及时上报居委会并协助调查，确保社区安全稳定，充分发扬了社区工作者和志愿者为民服务的工作理念。

各社区通过开展丰富多彩的服务活动，让社区居民充分感受到社区工作者和志愿者的关心和帮助，拉近了居民与社区工作者之间的距离，社区工作者和志愿者在服务活动中，不断

树立了创建和谐社区的主人翁责任感，逐步提高了奉献、友爱、互助、进步的时代新风，形成全力关心、服务居民的良好局面，使我们的社区变得更加和谐美好，居民更加安居乐业。

谁高谁矮活动延伸篇二

本活动以孩子喜欢的故事为主体，把抽象的点数巧妙的融入故事情节。故事吸引孩子动手动脑，吸引孩子求知的欲望。让孩子在听故事的同时学会点数，并说出总数，在做做玩玩中，自然完成教育目标。

由于孩子年龄小，不喜欢久坐，为此，我把儿歌《我会骨碌碌》整合到故事里，即满足了孩子好动。又让孩子运用肢体动作来感知点数的乐趣。在此环节中，我尽量引导孩子扩散思维动手表示数字，为以后学习数的组成做好铺垫。我感觉本活动最明显的特点是温故而知新。在玩中学，在学中玩。

首先利用小车引导幼儿复习3以内的数量，在此我觉得这是这节课的第个亮点，我的复习不是单纯的复习点数，而是利用幼儿感兴趣的'车子来进行复习。过后我利用故事，引起兴趣，在这个环节中，我利用故事向幼儿传述新的知识点，使幼儿在愉快的故事中学到了新的知识。而后我引导幼儿观察，感知数量，在这个环节中我利用挂图，让幼儿说出图中有什么，它们分别有几只，让幼儿进一步，感知4以内的数量，培养幼儿的观察能力。

最后运用游戏，巩固复习新授知识在这个环节这个中我利用小猪奖糖的方式来巩固4以内的数量的点数。我开始提出要求，小猪只请吻而点数4颗糖，不能多也不能少，要求幼儿在拿时必须边拿边数，做到手口一致地数，在检查过程中，只有一个幼儿没有拿对，其余幼儿全对了，我觉得这也是这节课的亮点。

谁高谁矮活动延伸篇三

本活动以孩子喜欢的故事为主体，把抽象的点数巧妙的融入故事情节。故事吸引孩子动手动脑，吸引孩子求知的欲望。让孩子在听故事的'同时学会点数，并说出总数，在做做玩玩中，自然完成教育目标。

由于孩子年龄小，不喜欢久坐，为此，我把儿歌《我会骨碌碌》整合到故事里，即满足了孩子好动。又让孩子运用肢体动作来感知点数的乐趣。在此环节中，我尽量引导孩子扩散思维动手表示数字，为以后学习数的组成做好铺垫。我感觉本活动最明显的特点是温故而知新。在玩中学，在学中玩。

首先利用小车引导幼儿复习3以内的数量，在此我觉得这是这节课的第个亮点，我的复习不是单纯的复习点数，而是利用幼儿感兴趣的车子来进行复习。过后我利用故事，引起兴趣，在这个环节中，我利用故事向幼儿传述新的知识点，使幼儿在愉快的故事中学到了新的知识。而后我引导幼儿观察，感知数量，在这个环节中我利用挂图，让幼儿说出图中有什么，它们分别有几只，让幼儿进一步，感知4以内的数量，培养幼儿的观察能力。

最后运用游戏，巩固复习新授知识在这个环节这个中我利用小猪奖糖的方式来巩固4以内的数量的点数。我开始提出要求，小猪只请吻而点数4颗糖，不能多也不能少，要求幼儿在拿时必须边拿边数，做到手口一致地数，在检查过程中，只有一个幼儿没有拿对，其余幼儿全对了，我觉得这也是这节课的亮点。

谁高谁矮活动延伸篇四

1、学习6的组成，能按次序和规律进行分解和组合，懂得运

用交换位置的方法来分解6。

2、发展幼儿逻辑思维能力和推理能力。

碰铃1副；计算器每人1个；贴绒教具：树2棵、狮子6只；6的数字组成卡片；每个幼儿6颗桃核；1-10数字卡片，小黑板、粉笔。

1、复习数数。教师碰铃让幼儿拨计算器，请幼儿听铃声拨珠子，练习1-10数数。然后请一幼儿给1-10数字卡片排排队，贴到绒板上，集体练习顺数、倒数。

2、学习6的组成。出示贴绒树和猴子，让幼儿默数后说出猴子总数。以猴子爬树的情节，让幼儿练习分解6。

师问：6只猴子爬两棵树，想一想，有几种分法？（幼儿分，老师在黑板上用数字卡片表示）

3、让幼儿分桃核。要求幼儿有顺序、有规律地分，并将每一种分法用数字卡片表示出来。

4、引导幼儿比较6（分成5和1）和6（分成1和5）这两种分法的相同点和不同点，让幼儿理解互换关系。

5、让幼儿动手练习用交换位置的.方法分解6的5种分法，并写在小黑板上。

6、游戏“拍拍手”。两人拍手的次数合起来是6，如：我拍4，你拍2，咱俩合起来就是6，幼儿自由结伴，游戏反复进行。

谁高谁矮活动延伸篇五

1、理解“3”个数字编“4”算题的意义，尝试看图自编“10”以内的加减算题。

2、了解小学生一天的生活规律，激发幼儿争做小学生的欲望。

1、垫板记录纸笔

2□ppt媒体

“小学生的一天”这一活动是主题“我要上学”中的一个分支点。在前一段实施“我要上学”的主题时，借助操作包中“小学生的早晨”小图片，再结合时钟的认识，将这一活动投放在个别化活动中，让孩子根据提示，拨一拨钟，插该时间段的小图片，接着同伴交流。玩了一段时间后，发现孩子在这一段时间内，选择插入各种同意不同内容的图片，如早晨的图片有“早餐、穿衣、叠被子、吃早饭等”。上课有“电脑课、写字课、语文课等”。能力强的孩子会结合近来学习看图编题的方法，会去编题。看到这一切，提示我，把这些小图片做成ppt的媒体，这样就可以使更多的小朋友理解“3”个数字编“4”算题的意义。

本次活动以数领域为主的教学活动，途径是通过ppt媒体中的图片。

：让孩子理解“3”个数字编“4”道算题的意义，尝试看图自编“10”以内的加减题，了解小学生一天的生活规律，激发幼儿争做小学生的欲望。

□ppt媒体垫板记录纸笔

课的’过程是以三个环节导入教学活动的，每个环节层层递进，课的形式围绕

ppt媒体而展开的，让幼儿理解“3”个数字，以这“3”个数字为主线编“4”道算题，并会看图编应用题。教学活动一直以幼儿学习为主体。

第一环节：以谈话形式为主，让幼儿以交流形式说一说自己在6点半做什么事。

第二环节分三部分：

1、学会看图，从图中寻找“3”个数字，从“3”个数字为主线编“4”到加减算题，并会说算题中的各数代表。

2、会看图编应用题（根据性别、服装等方面，同一个答案有不同的图意）。

第三环节

能独立尝试看图自编“10”以内的加减算题，（并会说自己所编的算题题意

活动的重点：会根据图片说应用题。

活动的难点：一张图片可以说出不同的题意，如：图片可以从“235”的角度编应用题，也可以从“145的角度编应用题。

现在的孩子不仅会运算10以内的加减法，还会运算10以外的加减法，连加连减法，但是在图和算题方面的结合还是有欠缺，安排课的延续部分，让孩子在个别化活动中，还是根据小学生一天的小图片进行图与算题结合编应用题。另外，孩子们喜欢动手，通过自己动手尝试，比看图编题的兴趣会更高，根据这一点利用下一个“离园倒计时”的主题，毕业典礼一起布置会场，用串链颜色与算题结合，尝试编10以外的应用题或连加连减。过程：

一、谈话导入

1、小鸟的叽叽喳喳，吵醒还在入睡的人们，时钟的滴滴答答声，提醒人们现在该干什么了？看！现在是几点了，（6点半）

6点半你在做什么（幼儿交流说说早上6点半你想做什么）

二、课件导入理解编题的意义

媒体点击（一）（叠被子穿衣服刷牙洗脸吃早饭）

2、看，这一幅画面藏有数字的秘密，

媒体点击（二）

3、猜一猜这数字是几？你能根据这“3”个数字编题吗？

媒体点击“4610”接着点击“ $4+6=10$ ” $10-6=4$

$6+4=10$ $10-4=6$

幼儿分别说一说数字代表的图意

4、时间不停地向前走，一会男孩、女孩背着书包（上学了），猜一猜，你认为几点可以上学了。（幼儿猜测）

媒体点击（三）（认一认读一读7点半）

提示：时针是短针，分针是长针

5、谁会根据图片上的男孩、女孩、衣服的颜色、书包的颜色编“3”个数字的应用题（幼儿自编应用题）

老师根据幼儿编的算题分别媒体点击“3710”，“2810”，

1910

6、时钟敲了8下，现在是（8点钟）问8点钟时针、分针各指在哪里？

小朋友做什么？

媒体点击（四）

幼儿讨论并根据图意记录算题

说一说，你记录的算题各数代表及算题的应用题

三、图片启示尝试自编10以内的应用题

1、一声铃响，小学生们一下都来到了户外场地，为什么？

媒体点击（五）

2、课间10分钟，小学生们都有什么活动？（幼儿说说）

3、每一个活动内容都隐藏着“3”个数字编“4”道加减算题，请你们仔细看每一幅图，选其中的一幅图记录这幅图中的算题和好朋友一起交流，说一说你所编的算题。

4、验证幼儿自编应用题

在个别化活动中，继续根据“小学生一天”的小图片或串链进行图或颜色与算题结合，尝试编10以外的应用题或连加连减。

谁高谁矮活动延伸篇六

1、通过“图形分家”的操作活动，继续让幼儿学习按图形片的颜色或形状或大小等特征进行多次分类的方法。

2、发展幼儿观察比较、积极思维及动手操作的能力。

用语言进行多维的命名。

教师：大转盘一个，图形操作材料一套。

幼儿：人手一份图形操作材料。

(一)、初次尝试游戏“图形宝宝分家”

1、观察分类材料：看看盘子里有些什么?(有许多图形宝宝)

师：今天老师要和你们来玩一个“分家家”的游戏。

2、交代游戏名称与规则：

师：图形的家在哪里?(出示盘子)分成几家?(两家)

师：分的时候有要求，把相同的宝宝放一家，等一会儿把老师给你的图形宝宝分完，分好了取个名字记在心里，待会儿告诉老师。

3、幼儿操作“给图形宝宝分家”。

4、讨论：你们是怎么分的?

(请几位幼儿走上来，师帮其操作结果贴出来)和他一样的有没有?

(二)、再次尝试：

1、要求：等一会儿分家家的时候要求不一样了，再取两个好听的名字，要和现在的名字不一样。

2、幼儿操作提示：第一次怎么分的，第二次要分的不一样。

3、讨论：第一次怎么分的，第二次怎么分的?(请1-2名幼儿)

请幼儿和旁边的幼儿相互讲讲自己分的结果。

(三)、提高尝试：游戏“大转盘”

师：老师这里还有很多好看的图形。(师分盘子)请你们用小眼睛看，谁的小眼睛亮?看看这些图形一样吗?(不一样)，哪里不一样?(形状、颜色、大小)

1、师：老师要和你们玩大转盘的`游戏，我们要和电视里的叔叔阿姨一样看标记拿奖品，转盘上的针指向哪个图形，就请你拿一个和它一样的。我们先来试试：“快乐大转盘，大家一起玩。”看看，请你拿什么样的图形呀?(幼儿集体进行3-4次)

2、进行比赛：看谁拿得又快又对?

3、增加难度：看看这个转盘和刚才有什么不一样?(大小)哪些大，哪些小?

拿好了举在手里

4、比赛：四个人一个队，小羊、小兔、小猴、小熊，哪一个队的小朋友都拿得又快又对，老师送你一朵小红花。(还要帮队里的其他小朋友一起检查一下，有没有拿错的)反复尝试4-5遍。

什么动物叫喵喵?小花猫呀叫喵喵。

师：“这个难不倒你们，那再来一句。”师：“看看有这么多工具呀，你们都知道吗?我要开始提问喽。”(展示灵巧的工具)什么工具真有用，(卷笔器)呀真有用。(请个别幼儿说--集体说)师：“我还要问，你们准备好了吗?”

3、提趣：

师：“聪明的小朋友，你们真的很棒，我这还有一个问题需要

你们一起来帮我解决。”

4、解决问题：

师：“你们想一想谁能来回答，一边仔细听问题，一边动脑筋好好想。”请个别幼儿来试试。

提问：“你们用什么方法可以知道二加三等于几？”“什么工具只要一按电钮就可以知道二加三等于几？”（出示计算器）

5、合作问答：

师：“你们现在能完整地回答我了吗？”教师完整地用提问方式演唱，幼儿尝试完整地回答。

师：“我觉得小朋友可真聪明啊，你们是不是也想老考考我呢？”幼儿提问，教师完整地演唱。

幼儿间相互问答式演唱。

6、延伸创作：

师：“我觉得老是这个问题也不好玩，我们来想点别的问题吧？”师：“除了计算机真灵巧还有别的`吗？它们又会做些什么呢？”请幼儿自由选择一个工具，玩一玩，并尝试创编活动。幼儿间互相练习用自己的工具问答。（引导，拿同一种工具的幼儿在一起探索。播放计算器伴奏带为背景音乐）

7、结束活动：

今天唐老鸭可高兴了。我们班的小朋友可真聪明，什么问题都难不倒你们。那么下次再见了！

谁高谁矮活动延伸篇七

1. 增进头、身体、手、脚的协调能力。

2. 体会竞赛的乐趣。

1. 中型呼啦圈、棍子，快乐圆圈圈玩法。

1. 将呼啦圈绑在棍子上，固定好后把呼啦圈吊起来。

2. 将幼儿分成2到3组。

3. 老师先指导幼儿并示范，如先以青蛙跳的方式跳到呼啦圈前，然后穿过呼啦圈(穿越呼啦圈时，先跨一只脚再缩脖子，另一只脚再跨出);穿越后再用青蛙跳返回，和下一位小朋友拍完手后，下一位小朋友方可跳出。

4. 按序完成，先做完的组即为优胜组。

1. 呼啦圈离地面的高度约10厘米左右。

2. 由于呼啦圈会转动，示范时应让圈稳住以便身体顺利穿过。

3. 进行游戏时，要留意幼儿的. 体力限度并注意安全。

可用走平衡木或钻纸箱的方式替代青蛙跳，以增加幼儿的学习经验。