

# 2023年角色游戏蛋糕店教案 中班角色游戏教学反思(精选5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

## 角色游戏蛋糕店教案篇一

本次活动，幼儿能够非常积极地参与，由于找不同的对象都是他们平时最喜欢的小动物，所以幼儿兴趣很浓，找到不同之处引发的成功感让孩子们非常兴奋，这也培养了孩子们数学能力方面以及观察能力的发展。通过这样的形式，发展了幼儿的思维能力、观察能力，让幼儿能更细致地了解事物，从而发展幼儿的数学领域。

对于小班幼儿来说，“找不同”是我们新接触的，也是比较有难度的。因为孩子的细致观察能力还没完全完善。所以对于一些细节的，小的不同之处，孩子需要加以引导。个别幼儿由于观察能力较弱，发现过程比较慢，思维不够活跃，未能体会到成功的'乐趣，所以注意力不是很集中，有的干脆不注意观察，等待别人的成果，这点以后要多注意。

下一阶段，我准备继续在本次活动的基础上，适当增加游戏的难度，比如不同之处可以变成2-3处，而且不能一眼就看出，需要幼儿细致的观察才能找到，或者将图片制作成可让幼儿动手操作的材料，这样更容易激发幼儿参与活动的兴趣，要尽可能地面向全体幼儿，使全班孩子的智力都能得到有效的发展。

## 角色游戏蛋糕店教案篇二

我园非常关注幼儿的身心健康发展，也一直很重视幼儿的户外游戏活动训练。此次我将跳绳引入了体育活动中，通过游戏，让孩子探索绳的多种玩法。因为跳绳对儿童身心健康和智力发展有诸多好处，有利于儿童健康成长。

教学中我也反思了不管教师在游戏前对游戏的预设有多全面，都不可能完全预测幼儿在玩的过程中出现的问题，这就要求教师在活动中关注幼儿的兴趣、经验和表现，只有不断的引导推进游戏，幼儿才会越来越喜欢游戏，游戏才会真正促进幼儿发展。当幼儿不喜欢游戏时，教师要“顺”，当我发现幼儿不喜欢游戏时，没有按自己的想法调整游戏或是强迫幼儿继续游戏，而是了解幼儿放弃游戏的真实原因，顺应他们的想法，并将调整游戏方法的权利交给他们。

## 角色游戏蛋糕店教案篇三

娃娃家，公共汽车，菜场，点心店。

- (1) 对角色游戏感兴趣，同伴之间多交流合作。
- (2) 对各个游戏区有一定的认识。

准备：

- (1) 布置游戏环境。
- (2) 游戏材料：各种玩具，橡皮泥。

娃娃家：

- (1) 帮助幼儿认识和区分角色，自主选择游戏身份。

(2) 鼓励娃娃家的成员参与其他的游戏。

公共汽车：

提醒做司机的幼儿排好座位。

司机与乘客之间要礼貌对话。

菜场：

(1) 区分不同类的水果和蔬菜。

(2) 尝试用简单的对话进行买卖。

点心店：

(1) 注意玩泥的常规，不弄脏地面和桌面。

(2) 能做出各种点心。

## 角色游戏蛋糕店教案篇四

本节课通过模拟幼儿园教学活动场景，使学生直观形象的学习到幼儿听说游戏的组织方法。

教学应该通过多种方式激发学生学习兴趣，或直观演示、或旁征博引、或巧设悬念激发他们的阅读欲望和动机，创造“我要学”“我想学”的积极教学气氛。在本节课中，我没有很好的启发学生们的“旁征博引”，大部分学生仅限在书本的理解层面，范围不够广。

以前的课堂，学生只是可怜的倾听者，谈不上和谁去“交流”。10+30的课堂模式让我做到了给学生一个“交流”的课堂，实现“文本对话”、“师生交流”和“生生交流”。但

是，在这节课中，我觉得我给学生的交流还是不够，整节课下来，真正学生讨论交流的时间才3分钟不到，所以，不够有交流空间。

“教学不仅仅是一种告诉，更多的是学生的一种体验、探究和感悟”。给学生多大的舞台，他就能跳出多美的舞蹈。课堂是激情燃烧的动感地带，是他们求知、创造、展示自我、体验成功的平台，是学生健康成长的地方。学生的潜力是无限的，关键在于教师是否给了学生足够大的平台。课后，我跟学生了解学习情况，学生告诉我说：“老师，我还有很多话想说，我还没说完呢。”

鼓励他们敢于和善于质疑问难。中国古人说：学贵有疑。小疑则小进，大疑则大进。要培养学生善于从无疑处生疑，从看似平常处见奇，这是发现问题的起点。

## 角色游戏蛋糕店教案篇五

幼儿园户外游戏教学反思：跳皮筋每个幼儿园都应把游戏作为幼儿园活动的基本内容。自大班开学以来，我将跳皮筋引入了体育活动中，通过游戏，让孩子探索皮筋的多种玩法。因为跳皮筋对儿童身心健康和智力发展有以下诸多好处：跳皮筋能促进儿童健康发育，能加快胃肠蠕动和血液循环，促进机体的新陈代谢；能提高儿童记忆能力等，有利于儿童健康成长。皮筋的玩法多种多样，有单人跳、双人跳，多人合作跳。跳皮筋器械简单，场地到处都是，简单易行，是一项适合大众的体育健身运动。可是就这么个简单的游戏，有的孩子却为什么玩不起来呢？首先我形象地向幼儿介绍了游戏的主要规则：游戏中两人扯皮筋，两人跳皮筋。

游戏开始了，幼儿跳的一方，玩得很兴奋。可仔细一看，却有很多问题：扯皮筋的幼儿有的将皮筋子抬得很高，跳皮筋的幼儿就会被绊倒；有的幼儿将皮筋子扯着乱跑，跳皮筋的看到同伴扯着皮筋跑，不知道制止而是追着跑；有的则毫无

危机感地站在场地中间，局外人似地看着他们跑；有的干脆躲到了场地的尽头处，等到皮筋抡过来，常常来不及转身就打在身上了。很快，幼儿在游戏开始时的兴奋劲就消失了，最后干脆放弃游戏自己玩了起来。

从幼儿的表现看，他们似乎不太明白游戏的规则，可一问，他们却讲得头头是道。

师：为什么你们不喜欢游戏了？

师：那怎么样就不会绊倒呢？

师：嗯，我们按规则要求进行游戏，那么游戏才能变的好玩。

渐渐地，有一名幼儿突然说：“我不玩了。”四人一组的`游戏因他放弃又无法继续了。

由于游戏的方法都是幼儿自己提出的，这使他们在游戏中更有主人翁感，玩起来也更加兴致勃勃。

幼儿都愿意成为游戏的中心人物，在他们眼里做这件事的人越少这件事就越重要，而且他们也愿意轮换角色进行游戏。如果还是按照原来的规则，游戏将无法正常进行。

反思：如何让幼儿在游戏中得到发展调整游戏方法的权利交给他们。