

幼儿园大班角色活动教案(通用8篇)

作为一名教职工，就不得不需要编写教案，编写教案有利于我们科学、合理地支配课堂时间。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

幼儿园大班角色活动教案篇一

- 1、使幼儿掌握三原色的组成，理解颜料量的多少对颜色深浅的影响。
- 2、培养幼儿根据要求调色以及自由探索调配色彩的能力。
- 3、使幼儿在配色绘画的过程中体验色彩搭配、变化的乐趣。

教学重点：认识三原色，知道三原色的组成；能利用三原色调配出不同颜色。

教学难点：幼儿通过填写观察记录表，知道三原色两两组合可以调配出的颜色，以及理解颜料量的多少对颜色变化的影响。

材料准备：

- 1、红黄蓝三色颜料、若干调色工具。
- 2、三个透明塑料杯、一瓶纯净水。
- 3、若干张画纸。
- 4、三原色实验记录表

一、导入部分

师：小朋友们，今天老师给大家表演一个魔术，看看老师桌上放的是什么呢？

幼：一瓶红色的水和一瓶蓝色的水，还有一个有魔法瓶子。

师：咦，这是什么颜色呀？

幼儿：紫色。

师：为什么红色的水和蓝色的水在魔法瓶里变出了紫色的水呢？

幼：（猜测性回答）

师：让我们一起来做实验研究吧！

二、基本部分

（一）提供实验材料，理解记录表填写方法。

师：现在实验开始了，我们要将两种不同的颜色混合，并填好实验记录表。

师：先将第一种颜色涂在记录表第一行的左边，再将第二种颜色涂在记录表第一行的中间，最后混合两种颜色，将混合后的颜色涂在记录表第一行的右边。

师：请幼儿分享自己的实验结果，重点说出是哪两种颜色调配的。

小结：通过实验，我们发现红色和黄色混合变成橙色，红色和蓝色混合变成紫色，蓝色和黄色混合变成绿色。这些颜色都是红黄蓝三种颜色调配出来的，通过这三种颜色就可以调出许许多多不同的颜色。

（二）同伴间比较，理解颜色量对色彩的影响。

师：我们小朋友调出来的颜色有的深，有的浅，那这是为什么呢？

小结：原来是因为我们每一个小朋友放进去的颜料的量不一样，所以我们大家调出来的颜色才会有的深，有的浅。

3、教师提供画纸，让幼儿利用已有颜色自由创作一幅美术作品。

三、结束部分

师：通过实验我们知道了三原色是由红黄蓝三种颜色组成的，并用三原色调配出了不同颜色。而且通过实验记录表发现颜色的深浅和颜料的量有关。最后我们还创作了一幅美术作品。

四、活动延伸

让幼儿尝试将三原色的三种颜色混合起来，看看会变成什么颜色；将幼儿创作的画作展示班级的作品墙上。

科学教育在幼儿园教育中占有重要的地位，有利于发展幼儿的认知能力、思维能力、动手操作能力等。

但在活动中也存在稍许不足：如果让幼儿自由记录实验结果可能会更好，但防止幼儿未能按实验步骤进行，所以给幼儿提供了实验记录表。

以上是本教案的全部内容，如果您觉得不错请转发分享给更需要的人哦！

幼儿园大班角色活动教案篇二

- 1、能够明确自己所扮演角色的职责，并能监守岗位；
- 2、能够使用礼貌用语，较安静地游戏；
- 3、让幼儿能在集体面前大胆表演、表现自己；
- 4、遵守游戏规则，体验与同伴合作游戏及控制性活动带来的快乐。

娃娃家、医院、理发店、菜场、银行、公共汽车、超市。

一、引导语

小朋友，今天我们又要来玩娃娃家了，你们高不高兴啊？上次我们在玩娃娃家的游戏的时候啊，李子恒小朋友玩得可棒拉，他啊，本来是娃娃家的爷爷，可是后来他看到医院的医生不够了，那是因为医院的小朋友跑掉了，所以他就自己到了医院，帮助病人看病。

二、幼儿游戏

教师指导：重点指导娃娃家，扮演客人的角色和娃娃家的妈妈一起将娃娃家整理干净；

普遍指导各个服务场所能应用礼貌用语；

教师观察：

- 1、观察幼儿是否能够先搬好椅子和桌子，再去拿玩具；
- 2、观察幼儿是否能够自己解决一些遇到的小问题；
- 3、观察幼儿是否能够按照教师的要求监守好自己的岗位，不

在教室中间奔跑；

4、观察幼儿游戏的声音是否比较安静；

三、教师评价

1、让个别幼儿介绍今天自己的新发现；并给予肯定和鼓励；

2、对今天在游戏中能够监守自己岗位、并能使用礼貌用语的幼儿予以表扬；

小班的幼儿好模仿，已经具有了初步的主体意识，他们渴望像成人那样参加各种活动，他们会在假想的情景下反映真实生活，而“娃娃家”又比较接近幼儿的实际生活，所以，小朋友们都很喜欢玩。

丰富的玩具材料是发展幼儿思维和想象的有效途径。通过玩具材料可启发幼儿产生联想、引起游戏愿望，并可以使幼儿游戏活动更有目的，增加幼儿对游戏的兴趣和积极性。但是由于幼儿模仿多，看见别人玩什么，自己也玩什么，看见别人有什么自己就想要什么，所以在游戏初期投放的玩具种类不宜过多，而相同的玩具数量要充足。

再有，小朋友的能力之间存在一定的差异，要把能力好的和能力差的搭配起来，让他们互相带动和感染，共同感受游戏的快乐。

幼儿园大班角色活动教案篇三

主题：《我要上小学了》

上小学是幼儿不如正规教育的开始，进入小学后，幼儿在生活习惯、学习方式及人机关系等方面将面临许多变化，这是幼儿生命历程中的一个重要转折，顺利渡过这个转折期，对

幼儿日后身心健康的发展及顺利完成小学阶段的学习都具有重要的意义。在这个大主题中，帮助幼儿认识各种文具，正确的使用文具。学习整理书包，建立良好的自我管理意识和责任感。

请家长多带孩子户外观察各种路的表示，让孩子学会观察标识，根据标识熟悉家里到小学的路线。

1、教学理念

2、教学目标

3、教学重难点

4、教学流程预设

5、设计意图

集体备课是对教学工作进行全程优化的教研活动，使教师在教学的认知、行为上向科学合理的方向转化。自我钻研、集体研讨、分工主备、教后反思的过程，就是教师专业发展的过程。这既有利于教师的扬长避短，更有利于教师在高起点上发展。

幼儿园大班角色活动教案篇四

1、引导幼儿扮演熟悉的角色，知道角色名称，模仿最基本的动作。

2、游戏中有简单的角色语言和行为。

3、培养幼儿按意愿独立地确定游戏主题的能力，主题鲜明而稳定。

4、让幼儿学会协商分配角色，与同伴积极交往，友好合作。

5、进一步深化各个主题的内容，丰富各游戏，鼓励幼儿加强各角色间的联系。

1、各种口味的蛋糕、面包玩具

2、橡皮泥、工作服等

第一次活动：

时间□20xx年6月8日（周五）下午指导要点：

1、游戏前简单的导入，激发兴趣2、幼儿自主开展，观察与指导重点：

（1）帮助幼儿一起布置游戏场地。

（2）观察幼儿在游戏时的语言和动作，了解幼儿角色水平。

（3）教师扮演角色，随机指导，引导幼儿有简单的角色语言和行为。

3、游戏后谈话，以教师为主的谈话方式，再现有价值的游戏片断。

观察与推进：

观察：幼儿在协商角色时已经能注意控制音量和男女搭配，喜欢与同伴共同游戏，在游戏中大部分幼儿能爱惜道具，材料，轻拿轻放。但部分幼儿还不会协调同伴间的纠纷。

推进：在下一次的游戏前，我将利用班级主页把故事及课件地址一起上传，请家长一起配合，使幼儿能熟悉地复述故事。由于课件中的故事角色对话语气、表情等特征比较明显，我

想，对幼儿也是一个很好的学习作用。

第二次活动：

活动时间□20xx年6月15日（周五）下午活动准备：大的点心盘（增添）指导要点：

1、教师结合上次开展的各角色游戏进行讲评，让幼儿提出再次玩的愿望。

2、以谈话形式增强角色意识，强调要坚守“岗位”；并强调幼儿遵守游戏常规。

3、分配角色：按幼儿意愿，教师根据幼儿意愿加以调整。

4、幼儿游戏，教师指导（1）教师全面巡视，了解幼儿游戏情况，重点指导医院，以身份提醒工作人员工作认真，对待顾客有礼貌。

（2）鼓励各角色、各主题间的交往。

（3）注意个别教育，鼓励每个孩子参与游戏，提醒个别孩子遵守游戏规则。

（4）及时支持幼儿生成的新的主题。

5、游戏结束（1）放音乐提醒幼儿收拾玩具。

组织幼儿进行评议重点评各角色之间的交往以及是否坚持岗位。

观察与推进：

观察：刚开始我为了让幼儿完整地把故事串联下来，想全班分角色进行表演一下，但发现在回忆故事内容时，一些对话

幼儿有些忘记。为了让幼儿有一个直接的印象，我先请引导幼儿一起讨论如何布置场地，再一组能力强的幼儿示范表演，并引导坐在下面的小朋友一起讲述对话。最后再请幼儿分组进行表演（以请小组长的形式）。幼儿全体表演时积极性很高，在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是个别幼儿在戴上头饰以后，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。幼儿在游戏中基本上能互相商量角色，表现故事的主要情节。

推进：幼儿商量角色时让幼儿学习自由组合，而不再请小组长的形式，培养幼儿的合作能力。在表演区，我也将这个故事头饰等道具展示的墙饰上，对幼儿的表现起到提示、烘托情境、渲染气氛的作用，利于幼儿顺利开展游戏。

观察：刚开始我为了让幼儿完整地把故事串联下来，想全班分角色进行表演一下，但发现在回忆故事内容时，一些对话幼儿有些忘记。为了让幼儿有一个直接的印象，我先请引导幼儿一起讨论如何布置场地，再一组能力强的幼儿示范表演，并引导坐在下面的小朋友一起讲述对话。最后再请幼儿分组进行表演（以请小组长的形式）。幼儿全体表演时积极性很高，在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是个别幼儿在戴上头饰以后，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。幼儿在游戏中基本上能互相商量角色，表现故事的主要情节。

推进：幼儿商量角色时让幼儿学习自由组合，而不再请小组长的形式，培养幼儿的合作能力。在表演区，我也将这个故事头饰等道具展示的墙饰上，对幼儿的表现起到提示、烘托情境、渲染气氛的作用，利于幼儿顺利开展游戏。

幼儿园大班角色活动教案篇五

1、进一步掌握理发程序，尝试给顾客“染发”。

- 2、主动与顾客交流，学会招待顾客。
- 3、考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。
- 4、培养幼儿完整、连贯地表达能力和对事物的判断能力。
- 5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

1、经验准备：幼儿对理发的程序有一定的了解，懂得基本的礼貌用语。

2、物质准备：增设招待区的水和书，染发的工具。

1、提出上次游戏存在的问题。

师：上次游戏中顾客反映理发师只会简单的剪发而已，很多小朋友有提议增加染头发，很多小朋友对于染发不是很了解，今天石老师要来给小朋友介绍新的技法，染发。

2、教师示范染发，引进新经验

师：小朋友看老师是怎么染发的，有几个步骤？现在石老师要考考小朋友如果是男生也想染发那可以怎么染呢？我们请个小朋友上前示范一下。

小结：

今天我们学习了染发，染发要做到以下几点：

- (1) 调药水
- (2) 刷染膏
- (3) 盖锡箔纸

(4) 蒸发

(5) 整理、喷定型水

(6) 带发套

3、提出游戏要求：

(1) 理发师要正确的操作染发，主动与顾客交流。

(2) 理发店的工作人员要招待客人给客人端水，拿发型书给客人看等，要正确使用礼貌用语。

4、幼儿游戏，教师观察指导。

让幼儿去选择自己喜欢的角色进行扮演，教师观察指导，以角色身份进入游戏进行指导。

重点指导理发师染发还有主动的介绍。

5、游戏讲评。

6、幼儿收拾整理游戏材料

(1) 安静的收拾玩具。有序地收拾玩具

(2) 那里的玩具放回到原位。

幼儿园大班角色活动教案篇六

《在山魔的宫殿里》是由两个乐句短曲连续重复，在速度上越来越快，力度上越来越强，最后再加上一个情绪更强烈的尾声构成的作品。《三只小猪》在故事情节的重复和音乐比较匹配。通过跟随音乐的合拍动作表演，再现《三只小猪》的故事情节，拓展孩子对音乐的感受、表达。

1. 欣赏乐曲，感受音乐速度、力度变化。
2. 跟随音乐合拍做动作，大胆表现故事情节。
3. 能积极参与游戏活动，体验合作的快乐。

音乐

一、故事导入

师：故事《三只小猪》中，小猪们分别盖了什么房子？

二、完整感知音乐

1、感知音乐第一遍

师：造房子要打地基，怎么打地基？

师：打好地基还要去搬材料，怎么搬？

师：现在我们是猪小弟，一起来造砖头房子吧！

2. 感知音乐第二遍

师：砖头房子真的是很坚固，我们来造一个更高的砖头房子。

3. 散点感知音乐

(1) 感知音乐第三遍

师：现在我们要找一块空地来造高高的、漂亮的房子。

师：我们可以用什么动作表示各种造型的房子呢？

(2) 感知音乐第四遍，创编动作

师：我们学会了造砖头房子，那木头房子该怎么盖？

师：木头房子该怎么倒？大灰狼推一块就倒一块，没有推到的不倒。

(幼儿分组扮演猪老二、猪小弟游戏)

四、完整游戏——三只小猪

师：盖草房子动作该怎么做？现在我们要盖三幢房子。

幼儿园大班角色活动教案篇七

游戏目标

- 1、会用礼貌用语欢送和迎接。
- 2、能按教师的引导去沟通。
- 3、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。
- 4、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。
- 5、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

游戏准备

场景布置服装店、衣裤、人民币。

游戏玩法

- 1、教师指导大家分配角色，有店员和顾客来玩这个游戏。

- 2、店员负责摆放衣裤，给衣裤进行搭配和招呼客人。客人进店时，要主动的欢迎客人的到来。
- 3、店员负责热情有礼貌的招待客人，[老师。]回答客人所提出的问题。
- 4、客人要说出自己的要求，想要什么样式的.衣裤，想要什么颜色的……
- 5、店员要询问客人需要什么？要根据客人的需要，提供出来相应的物品来。
- 6、客人与店员结账的时候，要根据物品的钱数，来付出相对应的人民币。能有礼貌的和客人道别。

活动反思：

本活动坚持以幼儿为主体，教师通过为幼儿创设宽松自由的探索空间、真实的情景体境，充分发挥幼儿的自主性，使幼儿在自由、开放的环境中建构新的知识经验。而教师坚持做一个“热情而积极的鼓励者、支持者，有效而审慎的引导者”，根据幼儿的需要在精神上、策略上因势利导给予启发帮助，使幼儿在自由的环境中沿着正确的方向不断前进。整个活动以情激趣，以情激学，激发了幼儿的好奇心和求知欲望，充分发挥了师生互动作用，使幼儿在真实的情感体验中学习，变被动为主动，真正体现了“以人为本”的教育思想。

幼儿园大班角色活动教案篇八

通过一次谈话活动，我发现孩子们最近对药的种类产生了兴趣，还模仿药剂师学着包起药来，看着自己包好的“药”整齐的放在盒子里特别自豪。有的孩子建议开个医院吧。大家一下来了兴致，所以我们选择了“医院”这个游戏。

一、了解医院工作人员及其职责，模仿和扮演医生、护士及病人等角色，体验角色扮演的乐趣。

二、能迁移生活中关于医院的知识经验，与同伴合作创设医院的环境。

三、学习用协商、轮流等交往策略分配角色，能共同解决游戏中出现的问题，不断发展游戏情节。

四、合理摆放、爱护材料，创造性的使用材料。

五、缓解幼儿对医院、医生、打针等的排斥感和恐惧心理，在生病时从心理、身体上能配合医生的工作。

六、对医生这个职业充满敬佩的感情，体验医生和护士工作的辛苦。

一、了解医院工作人员及其职责，初步扮演医院中的各种角色。

二、生病时懂得要医院看病，了解看病的基本程序：挂号-看病-取药。

三、大胆有创造性地选择替代物与游戏材料，根据游戏需要自制简单玩具。

经验准备：

1. 在谈话活动中引发幼儿关于看病的生活经验，了解医院工作人员的职责。

2. 和爸爸妈妈一起收集关于医院的废旧物如：药瓶、病例卡等。

一、教师出示听诊器和针筒和病历卡，引出游戏，激发幼儿

参与游戏的乐趣。

师小结：小朋友身体不舒服的时候，要去医院看病，看病时，要先到导诊台的护士那填写病历，然后到主治医生那去看病，看完病再去药房取药。

三、提出游戏要求

1. 要协商讨论，解决医院开业前的各种问题。
2. 要选择各种替代物，创设医院环境。
3. 按意愿选择角色，分工扮演医生、护士及病人等角色。

四、幼儿游戏，教师以病人的身份介入游戏，观察指导。

1. 观察幼儿能否协商、分工，形成初步的角色意识。
2. 观察幼儿是否能掌握看病的基本程序：挂号-看病-取药。
3. 观察医生、护士能否明确职责。

五、整理游戏材料和环境，师幼分享游戏体验，评价游戏情况。

1. 整理游戏材料和环境。
2. 交流游戏情况。

师提问：1. 你今天扮演了什么角色?你是怎么做的?

2. 你在游戏中遇到什么困难?你是怎么解决的?

3. 下次的医院游戏你认为可以增加什么材料?

从上次游戏中，我发现幼儿对于医院游戏是充满兴趣的，特别对于医生这个角色充满向往。但是在游戏中我发现，因为第一次玩这个游戏，幼儿出现的症状与其他主题游戏第一次出现的症状都大同小异，即语言交流不够丰富，情节断续，不知该如何往下发展，并且在游戏过程中很容易笑场。但是医生的看病时，不能很好的对症诊断，不能根据病人的病状做出相应的策略。且形式单一，对于打针尤其感兴趣，不管什么病症都要求病人打针。因此，针对这些情况，我对游戏方案进行了调整。

一、明确所扮演的角色，增强角色意识。

二、尝试根据不同的病症，针对性提出治疗的方案，能对症下药。

三、能运用礼貌用语进行交往，促进角色间友好互动。

经验准备：在谈话中，引导幼儿回顾医生看病的方法，初步了解不同的病症的不同的诊断方法。

物质准备：增设压舌板、手电筒、体温计、白大褂、白帽子、护士帽、药瓶等。

环境创设：丰富医院的环境布置。

一、回顾上次游戏存在的问题，明确角色意识。

师：要怎么样才能帮助病人把病看好？

师小结：医生要仔细询问病人哪里不舒服，然后要看看他不舒服的地方，一般的病只要吃药就好了。

二、提出游戏要求。

1. 与同伴协商角色分配。

2. 导诊的护士要主动与病人问好，游戏中要用礼貌用语。

三、幼儿自由选择角色开展游戏，教师观察指导。

1. 适时以病人的身份参与游戏，制造问题，让医生解决，观察医生对症诊断的情况。

2. 观察医院工作人员与病人之间语言交流情况。