

大班爱的传递教案反思 大班我心爱的小书包教学反思(优秀5篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

大班爱的传递教案反思篇一

书包是孩子们最喜欢的用品之一，小书包成为他们的好朋友，每天伴随他们来园学习。他们背上书包是那样的神气。每当一个小朋友背来了一个新异的书包都会引起孩子们的一番议论。抓住幼儿对书包的兴趣，利用这些结构不同，图案各异的书包，引导幼儿将有关书包的零散的物品进行归纳和分类，有利于幼儿加深对书包的认识。同时我也发现，幼儿整理书包存在很大的问题，比如里面的书本摆放不齐，书包和文具盒里面装有很多与学习没有关系的碎纸、玩具、食物等。结合孩子们的需要，本次我开展“心爱的小书包”主题活动。通过这个主题活动可以培养幼儿有序整理书包和学具等良好的学习习惯。

本次活动我所设的目标有三个：分别是了解书包的用途；学习整理书包；理解儿歌内容，体验背书包上学的自豪感。

在设计这个活动时，我感觉孩子们对这个活动肯定会很感兴趣，因为大班的孩子们已经对上小学充满了期待，孩子们从多方面接触了小学，而且还每天背着书包上幼儿园，所以对本节课我还是充满着信心。果然小朋友们没有让我失望，比预设的好了许多，但也存在许多不足之处：

首先，没有较好地预估到幼儿的反应。当让幼儿整理书包的时候，他们能区分哪些东西必须带，哪些东西可以带，哪些

东西不能带，但是，当孩子们拿出书包里的'玩具时，个别自控能力较差的幼儿的注意力一下子转移到了玩具上。由于空间的关系，整理的位置不够宽敞，有出现个别推挤的情况。其次，幼儿在操作的过程中都能完全按照老师的要求，做到轻声作题，做完举手，这让我有些小意外，本班的幼儿属于“不受控制”型的，特别有操作活动时孩子们都表现得很兴奋，然而这次孩子们都非常棒，答题的时间也在预计的时间内，没有出现拖延着情况，只是在讲解题目时，由于孩子们对学习用品的了解，我讲的时候他们也混在一起讲，课堂氛围有些嘈杂。最后的环节学习儿歌，我发现幼儿学习很快，理解能力较好，并且我选用了图文并茂的形式，感觉上还不错。

在接下去的区域活动中，幼儿表现活跃，都能按自己的意愿选择并操作，只是我班幼儿在选择材料时还是会出现争抢的现象，新投放的物品，幼儿兴趣不大。在这一点上我也会继续改进，会选择幼儿感兴趣的物品进行投放。

孩子毕竟还是孩子，他们的自控能力还很差，特别是我们班的幼儿，我觉得常规还需要加强，像搬椅子时，动静还是很大。而教师的引导也很重要，特别是语言的表达与引导，在这方面我也需要继续学习加强。在接下去的日子里我将继续加强这方面教育让孩子们以更好的状态走进小学。

大班爱的传递教案反思篇二

- 1、乐意观察，感知夸张变形后动物可爱，有趣的形象。
- 2、尝试用夸张变形的手法，表达小动物可爱的形象。

幻灯片一套，纸、记号笔

(一)评最可爱有趣的老鼠，引发幼儿观察的兴趣。

(教师播放幻灯片1)

师：看，这是谁啊?(米老鼠)

师：米老鼠说：“今天它们老鼠王国要举行一项特殊的比赛，请大1班小朋友当评委，评一评真的老鼠和我们米老鼠谁可爱、谁有趣?”

(二)观察老鼠和米老鼠，了解米老鼠的形象。

1、师：你认为谁最可爱、最有趣?(教师播放幻灯片2)

2、师：它哪些地方可爱又有趣呢?(教师播放幻灯片3，幼儿观察讲述，重点观察米老鼠的四大：大鼻子、大耳朵、大手、大脚;三细：细手臂、细腿、细尾巴;能直立)

3、米老鼠的由来，感知米老鼠的夸张变形，萌发喜欢米老鼠的情感。

师：这么可爱、有趣、聪明的米老鼠全世界小朋友都很喜欢它，你们在哪些地方也看到过它?(动画片)

(三)观察其他夸张变形的动画形象，体验夸张变形的趣味

1、师：还有很多的动画形象也是通过夸张、变形的办法变出来的。我们也来看一看：

师：教师播放幻灯片5-8(大力水手和蜡笔小新)

这是谁?。他哪些地方夸张变形了?

师：还有谁?教师播放幻灯片9-12，让幼儿欣赏，进一步感知夸张变形，体验变形后的有趣，可爱幽默。

2、教师小结：原来我们可以通过把真的人物形象夸张变形，

使原来不太可爱、不太漂亮的动物和人，变得可爱、有趣，人人喜欢。

(四)幼儿尝试自己把小鸡、小兔夸张变形，使他们更可爱。

师：看谁来了？(教师播放幻灯片13-15，小鸡和小兔)他们看见老鼠、蜡笔小新、大力水手夸张变形后变得可爱、有趣多了，想让自己也变得有趣些，我们来当小小画家，用夸张、变形的办法把小鸡、小兔也变得更加可爱、有趣。

纲要中指出：“要鼓励幼儿用不同的艺术形式表达自己的情感、理解和想象，尊重每一个幼儿的想象和创造，肯定和接纳他们独特的审美感受和表现方式，分享他们创造的快乐。”“为幼儿创设展示自己作品的条件，引导幼儿互相交流、互相欣赏、共同提高。”

大班爱的传递教案反思篇三

活动目标

1. 提高幼儿玩圈的兴趣，激发幼儿在玩圈活动中的创造性。
2. 锻炼幼儿单脚、双脚跳、跨越的能力，以及身体平衡能力。

重点与难点

幼儿在有趣的体育活动场景吸引下，在教师生动形象的语言引导下，对游戏活动有了一定的参与兴趣。但在活动中，如何与同伴商量、合作，学会一起玩，玩得高兴，这是一个难点。

活动准备

数量超过全班人数三分之一的各种颜色的呼啦圈若干，小兔、

胡萝卜道具若干，易拉罐若干，布片两块，橡皮筋。

活动过程

1. 扮演角色，活动身体。

幼儿扮演白兔司机，手拿呼啦圈为方向盘，唱儿歌，在场地四周自由地做边跑边开车的动作；教师扮演兔警察，用红灯停，黄灯准备，绿灯开的口令为信号，控制幼儿的身体动作，使幼儿准备活动有一个动静交替的过程。

2. 提供材料，自由探索。

(2) 幼儿想出多种玩圈的方法，并亲自尝试，教师个别指导。

(3) 教师仔细观察，邀请幼儿上前面来展示各种玩圈的方法。互相启发交流。

玩圈方法简介如下：

a. 滚圈：将圈向前抛出又去捡回来。

b. 跳圈：在圈里跳进跳出。

c. 小鸭走：幼儿叉膝伸直，脚套在圈里分开撑住圈向前走，不能让脚上的圈掉下来，也不能用手帮忙拉着圈走。

d. 踏圈走：把圈竖起，两脚依次踏着圈的边缘，侧向移动双脚，使圈向前滚动。

e. 套圈：从头套入脚下取出一从脚套入头上取出一从臀部套入四肢取出一从四肢套入臀部取出。

3. 游戏：小兔收萝卜

将幼儿分成相等两组，将呼啦圈摆在地上拼成小路，让幼儿进行单脚、双脚跳。使呼啦圈站立，将布片搭在上面作山洞，易拉罐捆在一起做木桩，橡皮筋做小河。

老师：兔奶奶种的'萝卜都长大了，我们到菜园里帮兔奶奶去收萝卜，途中要经过小路，走过木桩，钻过山洞，跨过小河，才能到达菜园。到菜园将萝卜拔出来，收到萝卜然后再返回来。下一个幼儿继续进行。

“萝卜”由一名幼儿扮演，当最后一名幼儿跑去拔萝卜时，扮演“萝卜”的幼儿同最后一名幼儿一起返回。

游戏可分成两组进行比赛，看哪一组拔萝卜拔得最快。

4. 游戏结束

师：今天我们收了这么多萝卜，需要用汽车把萝卜送到兔奶奶家，兔宝宝我们回去和兔奶奶一起庆祝一下吧！幼儿唱儿歌《玩具进行曲》，做开汽车的样子，随老师离开活动场地。

教学反思

这个活动贴进幼儿生活，动作难度不高，幼儿参与意识强，兴趣浓厚，尊重幼儿的个性差异，让幼儿选择适合自己的难度去挑战，发展自己的跳跃能力。

自由活动时，幼儿大多对前面两次活动的10、9个圈的组不感兴趣，导致后面三组人数多，而前面两组几乎没有孩子去参与，如果在以后再上这课时，我认为在自由活动时，可以直接设置长度，让幼儿自己选择用几个圈，他们自由组合小组挑战，而不是由老师提前设置好组。

大班爱的传递教案反思篇四

活动目的：

- 1、在游戏情境中探索纸棍的多种玩法，体验玩纸棍的乐趣。
- 2、学习跨跳动作，在游戏中提高动作协调性。

活动准备：

- 1、物质准备：人手一根纸棍、场地分区、画圆、妖怪道具、音乐。
- 2、经验准备：幼儿有一物多玩的经验、了解孙悟空的故事、理解老师不同的哨音口令。

活动过程：

（一）开始部分

- 1、游戏情景引入，引发兴趣。

“孩子们看我变成谁？”“现在我就变成了神通广大的美猴王——孙悟空。我本领可大了，一吹毫毛就把你们都变成我的小孩孩子，看我吹——”

- 2、教师带领幼儿进行热身活动。

“师傅遇到妖怪了我们怎么办？”

“来孩儿们操练起来。”

拳操、走、跑、弹跳、直立蹲走、钻等动作练习。

（二）基本部分

1、调动幼儿一物多玩经验，进一步提升玩法。

“今天看谁能想出不一样的玩法，看谁的玩法多，谁的本领最大？”

(1) 教师巡回观察、指导，拓展幼儿创造性玩法。

(2) 幼儿相互交流展示玩法，引出垮跳动作。

“你们刚才是怎样玩的？”教师对幼儿探索的多种玩法给予鼓励肯定。

2、学习跨跳动作，掌握动作要领。（难点解决）

(1) 幼儿展示跨跳玩法，引导幼儿观察学习双腿快速跟进。

“真厉害，他的双腿跟进的特别快，我们再来仔细的看看”。

引导幼儿进行动作练习，教师观察指导。

(2) 教师两次示范，引导幼儿观察学习前腿高抬，加速助跑。

“刚才我是怎样跨跳过去的？”；。教。案来自：屈。老。师教。案网；引导幼儿进行讨论。

(3) 幼儿自由选择不同高度的“小山”挑战练习，教师重点指导。

“打妖怪的’路上有三座不同高度的小山，每座小山都去尝试一下，看你能跨越几座山。”

幼儿自由选择高度不同的小山进行跨跳练习，教师观察指导。

3、跨越引入钻洞，幼儿练习钻山洞。

4、游戏：打妖怪

(1) 教师、幼儿共同协商布置场地，教师介绍游戏的玩法。

(2) 幼儿游戏：

第一次游戏重点指导规则与动作。

第二次游戏重点指导动作。

第三次游戏重点引导幼儿提高速度，增加游戏的难度。

(三) 结束部分：

放松游戏：面条人。

活动反思

一、角色道具吸引幼儿，游戏贯穿引导有趣。

玩枪弄棒可以说是男孩的最爱，但一般只会打打杀杀，女孩更是很少接触，而本节活动教师与幼儿始终以“孙悟空和孩子们”的角色探索，通过环环相扣的情景，使一根“金箍棒”可以变换多种玩法，可以百变，可以拼摆，可以当作工具……幼儿在自由的玩耍中时时感受着新奇和快乐。

二、时时探索，环环互动。

整个活动体现了探索在前。教师在活动中充分尊重孩子的主观能动性，分层次引导幼儿探索金箍棒的各种玩法，教师随时做一个发现者，及时捕捉玩法独特的幼儿，让他们在集体面前展示，组织幼儿体验同伴的玩法，以启发其他幼儿思考，唤起了幼儿的创造热情。在孩子手中，金箍棒好象真的具有神奇的魔力，会千变万化，每当想出一种新的创意，孩子都会迫不及待地表演给老师。

三、动作发展与思维发展并进。

健康活动以促进幼儿动作发展为主要目标。在孩子探索时主要以“跳、跑”为主，教师及时引导，如变成飞机、杠铃等来锻炼上肢动作，组织游戏“钻山洞”、“运西瓜”等，使走、跑、跳、钻、爬、抛接、平衡等各种动作都得到锻炼，促进幼儿身体协调发展。

在健康活动中随时注重幼儿思维能力和合作意识的培养，是本节活动的一大亮点。有个人，有合作，有集体，不同的形式，由易到难的要求，大大激发了孩子的创造欲，而且培养了合作能力、创造能力和竞争意识。

四、动静结合，组织有序。

活动注重遵循“动静结合”的原则，而且设计自然巧妙，每一环节在自由探索尽情活动之后都安排了互相交流展示环节，其实这同时也是休息，特别是在幼儿探索玩“百变金箍棒”后，利用多媒体展示、讲评，很自然地将孩子集中过来。

通过实施本次教学活动，感到教师对教具的收放自如在保证教学环节顺利进行的前提保障，特别是一些孩子们十分感兴趣的教具。最初时，教师设计的环节是先个人探索金箍棒的玩法，再几个人合作拼摆，在施教中发现：一旦孩子们持有自己的金箍棒后，往往都不太愿意放下来和其他小朋友一起合作，教师需要花费一定的时间和语言去督促他们，即使他们拼搭了造型也会很快将自己的金箍棒取回，这也许是孩子们的合作意识还尚未完全形成，所以将教学的环节做以相应调整，即：先组织孩子们合作探索，通过鼓励、肯定他们，然后将金箍棒奖励给他们，孩子们不仅能够体验到成功的快乐，奖品也会让他们更加兴奋、积极。

反思实际执教，值得注意的是：

1、在请幼儿做任何事情之前，教师一定要用简练、准确、符合孩子理解水平的语言，将要求明确提出，以保证活动组织活而不乱。

2、教师在教学中要善于运用抑扬顿挫的语言，如：在孩子们比较兴奋时，可以用神秘的、小声的语调吸引他们的注意力，从而使他们很快安静下来。

大班健康公开课教案及教学反思《快乐传递》.doc

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

大班爱的传递教案反思篇五

活动目标：

- 1、学习合作抛接球。
- 2、在球的传递游戏中发展身体的灵敏性及协调性。

活动准备：

1、皮球人手一个，球筐5个，呼拉圈红、黄各10个。

2、热身操、自由练习和放松活动的音乐。

活动过程：

一、准备活动

1、热身活动：听音乐做各种形式的走跑练习。

2、篮球操(操节顺序：头—胸—腰—腹背—腿、圆圈传接球)

二、基本活动

1、体验双人抛接球。

(1)两人自由抛接。

a.幼儿两人一组找宽松地方进行自由抛接游戏。

b.教师围绕幼儿游戏情况进行示范小结。

(2)两人按要求抛接。

a.近距离两人抛接。(教师随机指导)

b.远距离两人抛接。(教师随机指导)

(3)肢体调节运动。

教师带领幼儿做啦啦队操调节下肢运动。

2、折线抛接球比赛游戏。

a.教师边讲规则边示范动作，强调抛球、接球及配合。

b.两队进行多球的抛接游戏比赛。

玩法：第一组排头幼儿把球抛传给第二组排头的幼儿，第二组排头把球抛传给第一组第二个小朋友，以此类推。

c.总结经验，游戏重复一次。

3、组合抛接球比赛游戏。

a.教师讲述规则并示范。

b.比赛分红黄两队，每队队员两排站好，合作完成游戏。

玩法：两名队员跳进远近不同的圈里后进行抛接球，跳一个抛一个，所有圈跳完后，两名幼儿夹球横移步跑回，第二组幼儿出发，依次进行，最先完成组合游戏的一队获胜。

c.游戏重复一次。

三、放松活动

a.四列纵队做单人拉伸放松。

b.两列纵队做双人配合放松。

c.教师带领一队幼儿和另一队幼儿依次击掌，走出活动室。

活动反思：

作为发挥主导作用的教师，应该重点围绕两个方面，一是如何更好地抛好球：要根据孩子的兴趣、能力、性格、让孩子跑一跑，接到球；二是如何更好地接住球：它表现为教师要充分发挥教学机智，根据孩子抛过来的球及时调整自己的教学方案或生成有意义的活动。幼儿在抛接球的时候要注意球的

高度、难度和力度，并在其中形成自己的抛球经验。并且能在下一次抛球的时候保留原有的经验水准。