

2023年大班排序教案设计意图(通用10篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

大班排序教案设计意图篇一

《苹果丰收》是一个大班舞蹈活动，音乐的节奏鲜明，容易听辨，自始至终，教师都将情景贯穿其中，分为三大环节：去果园的路上、摘苹果、丰收后的喜悦；通过听一听、说一说、做一做、看一看、想一想等多方面的感官逐步引导幼儿倾听音乐并熟悉音乐旋律，并将故事穿插在一开始的倾听环节，帮助幼儿理解音乐，熟悉音乐节奏型，孩子们的兴致都非常高。

活动结束后，我的顾虑是多余的，孩子们对于这个舞蹈活动非常感兴趣，之前自己所设想的一些突发状况也没有发生，我活动的成功离不开下面几点：

1. 情景导入

在刚开始的导入中，教师以农民伯伯邀请我们去果园找果子导入，孩子们立刻都被吸引住了，在听辨音乐的时候，通过听听、说说的方式引导幼儿听辨音乐，在互相讨论的过程中，孩子们一下子便将音乐的不同乐段分辨出来了；最后教师将我们去果园、在果园等事情通过故事的形式逐一帮幼儿梳理了一下，再次巩固了幼儿对于音乐的理解。

2. 课件设计的独特性

孩子们是第一次接触到有舞蹈队形的活动，虽然能够听辨音乐，但是对于队形的变换却从没有过经验，但是课件的设计却将这一问题简单化了，课件简单明了，特别在第二课时中队形变换的部分，将原来的图谱变成了动态的队形变换，让人一目了然，给了幼儿一个直观的理解，在看看、说说的过程中很快了解了队形。

3. 场地设计的'合理性

考虑到一个班级中四十几个孩子，在舞蹈的过程中可能会互相碰撞，所以，第二课时我场地的设计是四十几个孩子在地上围坐成一个大半圆，在幼儿坐的同时，教师给幼儿一些关于舞蹈的基本知识，比如坐应该上身立起来，身体保持挺拔状态，这样才神奇；另外，在地上贴好基本的队形标签，就是一开始的雪花型，后面的没有贴。

4. 幼儿的自主性

活动的过程中，我始终处于一个引导着让幼儿能够主动大胆地做出舞蹈动作，对于她们的动作都表示鼓励，在一遍又一遍的鼓励下幼儿的积极性也随之增强；并且在每一个舞蹈队形完成之后，我和孩子们一起帮助这些队形想名称，因为只有孩子们自己想出来的名称才更能够记得住，整个活动中幼儿的兴致都非常高。

其实舞蹈教学的学问还有很多，以上是我自己分析出来的几点，目前我们的班级特色也是以舞蹈为主，所以一切还处于摸索期，还需要各位资深专家老师的多多指点。

大班排序教案设计意图篇二

1、体会“规则”的重要性，知道每个人都应遵守规则。

- 2、敢于大胆表达自己的见解。
- 3、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
- 4、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。
- 5、鼓励幼儿大胆的猜猜、讲讲、动动。

一、以图片引出故事。

- 1、小猫们在干什么？
- 2、猫队长好像在对大家说什么？

二、教师逐一出示挂图，引导幼儿观察图片，请幼儿想一想发生了什么事情？

- 1、出发后小猫们是怎么做的？
- 2、他们听队长的话吗？队长是怎么做的？
- 3、结果发生了什么事？
- 4、小猫们想到了什么办法解决问题？
- 5、小猫们学会了遵守规则，终于脱离了危险。你想到了什么？

三、教师配乐完整讲述故事。

四、幼儿和教师一起复述故事。

五、游戏：小猫出游

- 1、以故事情境设计游戏。

2、教师交代游戏规则，告诉幼儿，不遵守规则将会受到惩罚，让幼儿体会遵守规则的重要性。

我以一个很有趣的故事情境贯穿活动，激发了幼儿学习的兴趣，活动设计有整体感。活动环节紧扣目标，把握目标把握得很好。充分开发利用教具，达到预期效果。符合大班幼儿的发展特点。

所以刚开始幼儿参与的积极性都很高，但是，游戏时，由于教师对幼儿的要求只讲了一次，理解能力差的孩子对于游戏规则不太清楚，参与游戏的积极性不高。保育员扮演怪兽，几个胆小的女生因为害怕怪兽，不积极参与游戏。

所以今后设计活动教师应把握幼儿的认知特点，不仅注意活动的趣味性、可操作性，还应注意幼儿发展的差异性，对于理解能力差的孩子多一些关注，对于胆小的孩子多一些引导，一切以幼儿的发展为出发点。活动设计注意整体性连续性，还要注意发挥游戏活动的功效，各个活动环节要紧扣目标。争取每个幼儿在活动中都有好的发展。

大班排序教案设计意图篇三

1. 丰富幼儿的知识，让幼儿知道许多小动物都有它们相应的尾巴以及动物尾巴的用处。
2. 通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
3. 能仔细倾听故事，理解主要的故事情节。
4. 领会故事蕴含的寓意和哲理。
5. 引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

重点：引导幼儿仔细倾听同伴说话。

难点：理解各种动物尾巴的用处。

鱼虾、啄木鸟、梅花鹿、狐狸、黄牛等图片和能移动的或飞动的苍蝇。

1. 听老师讲讲《苍蝇向谁讨尾巴》的故事

(1) 设问：苍蝇讨到尾巴了吗？可先让幼儿议论一下。

(2) 完整听赏后再讲讲为什么苍蝇没讨到尾巴。

2. 重点理解各种尾巴的用处

(1) 设问为什么大家都没有把尾巴给苍蝇。根据反馈情况，重点部分可作补充提问。例“鱼儿、虾儿为什么不给？”“梅花鹿为什么不给？”

(2) 听赏、分析理解各种尾巴的用处，重点部分可反复听，也可配合教具的演示。

3. 师生互动

可让幼儿讲苍蝇的话，教师讲旁白以及各种动物的话。

4、比较动物园里各种动物尾巴的长短、粗细、蓬松与光滑等不同，进行不同分类。

5、找尾巴拼图：准备各种尾巴和身体分离的动物卡片，进行身体和尾巴匹配的活动。

6、欣赏儿歌：尾巴的用处

本节活动适合中班幼儿。本设计重在教育过程中，通过创设问题情景，提供幼儿听同伴说话的机会。中班下期幼儿已经比较专注地听教师说话。相对幼儿来说，教师的语言比较清

晰、生动，且能根据幼儿反馈情况及时调整。而幼儿语言表达往往缺乏吸引力，会使听者缺乏听的兴趣。因而在教育活动中引导说话者（把话）清楚地表达和激发幼儿听同伴说话的兴趣和习惯，是培养幼儿听说话能力中应予以充分考虑的。在整个活动中，孩子们表现都很积极主动，踊跃发言。

大班排序教案设计意图篇四

动物是孩子们的朋友。在孩子们的心目中，动物世界有趣又神秘。孩子们会为了观察蚂蚁搬家而看得入神，会在动物园里流连忘返，这是因为在孩子们小小的内心里，始终有一种对动物的亲密。为此，我们选用了《动物王国》这个主题，希望通过创设环境，引发孩子的自主学习和探索，使他们了解更多动物奇闻、趣闻，知道动物的一些特殊本领。那么如何将这个主题与创意美术相结合呢？创意美术又如何能在主题背景中发挥它的积极作用呢？在这个主题开展之前，我就和配班老师一起把整个主题的教案进行了一下梳理，并且做了一个大概的计划。

一、创设环境，激发幼儿探索

1、家园配合，共创动物乐园

为了给孩子们创设一种可以自主探索、研究学习的环境，我们需要大量的动物图片。于是我们发动家长，收集各种动物的图片、资料、书籍以及玩具等。因为动物比较生活化，所以基本上每个幼儿都来了许多有关动物的图片、图书，我们把图片布置在了主题墙上，供孩子们观察。把图书投放到了图书角，每天早晨孩子们总喜欢一大早就三五成群的聚集在那一起探讨，发现自己从没看到的动物，然后兴致勃勃的说个不停。最吸引孩子的就是居锦懿带来的动物世界的vcd。课余时间，我们会让幼儿欣赏。一个个活生生的动物突然出现在了孩子眼前，教室仿佛成了一个动物园，孩子们惊奇的发现着动物的秘密。正因为有了这样一个环境，孩子们在整个

主题的开展中，特别是语言、科学活动中，有话可说，能积极的发表自己的见解。

2、区域互动，做中学

在布置主题墙的同时，我们老师还十分注重区域角的设置，让幼儿在轻松，自由的状态中学习知识。如在益智角中，我们设计了动物棋、动物拼图、动物迷宫、毛毛虫等游戏。通过这些游戏，幼儿可以了解数字的排序，加减，动物的基本知识。在美术角中，我们老师给幼儿准备了多种废旧材料及美工材料。幼儿不仅可以选择绘画自己喜欢的动物，用橡皮泥捏动物，还可以用废旧物品制作各种动物。多种美术表现手法可以满足幼儿的多种需求，也大大激发了幼儿创作的欲望。在表演角中，我们还让幼儿自己制作了许多动物头饰用来进行角色表演，并且配合狮王进行曲，更利于发展幼儿对音乐的理解能力。而在图书角中，我们不光投放了幼儿带来的各种有关动物的图书，我们还把幼儿在课堂中根据故事续编和创编的小书《小猴出租车》《会想办法的乌龟》《小猫的故事》也放入了进来。一方面幼儿可以根据自己的图书编讲故事，另一方面幼儿还可以根据他人的图书编讲故事。

二、将创意美术融入其他领域，为主题教学服务

如何体现主题背景下的创意美术呢？我觉得单单靠美术课这是远远不够的。它需要体现在各个环节领域中去。为此，在实施这个主题时，我们把整个主题的课进行了一下梳理，做了一些预设。同时，在老师教学活动中，又根据幼儿的兴趣生成了一些活动。整个主题下来，我发现孩子们收获了，我也收获了。孩子们在活动中不再像以往那样只能用语言，老师要求的形式来表达自己的想法，现在，他们可以用他们最喜欢的方式——绘画进行另一种语言的表述，这种特殊的文字符号让孩子们学的更加快乐，同时他们在创作绘画时，学会了交流，学会了欣赏，也学会了将绘画注入新的生命，那就是自己的愿望和想法，不再是老师强调的技能和模仿。而

老师在此中也发现原来无聊，枯燥的活动，利用了绘画的方式后，这种动静交替的效果大大提高了教学质量。其次，因为我们老师还需要及时根据幼儿的需求生成一些活动，这也要求我们老师平时需要多关注幼儿，多善于发现，因此对我们老师来说是一种挑战也是一种自我学习的最佳方式。

大班排序教案设计意图篇五

- 1、有感情地朗读读本，尝试表现动物不同的情绪表现。
- 2、能够根据逻辑顺序进行合理的推测，初步了解一物降一物的特点。
- 3、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
- 4、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。
- 5、鼓励幼儿敢于大胆表述自己的见解。

动物图片、大书

1、导入活动。

2、阅读大书。

(1) 观察封面：画面上都有些什么？跳蚤有什么本领？教师指读书名，提问幼儿：“能够在山里面称王的可能有哪些动物呢？”

(2)、第1页：画面上有谁？它的动作是什么样子的？它的表情是什么样子的？它在说什么呢？教师引导对于图画的阅读之后，直接出示文字，请幼儿进行朗读。

(3)、第2页：画面上都有谁？它的动作时什么样子的它们

的表情是什么样子的？为什么跳蚤心发慌？甲虫说了什么？它为什么要这么做？教师注意引导幼儿使用丰富的词汇描述动物的动作和表情。

（4）、第3页：甲虫的动作是什么样子的？它为什么这样兴高采烈的，甲虫害怕的又是什么呢？下面可能是谁出现了？教师可以在黑板上用动物小图标示范逻辑关系。

（5）、第4—11页：它们的表情是什么样子的？它们的动作是什么样子的？下面又会是谁出现呢？为什么？教师示范两页左右的文字阅读，之后请幼儿尝试自主阅读文字。

（6）、第12页：公牛怕些什么？图画上半部分的曲线表示什么？它究竟怕什么东西呢？

3、教师完整地讲述故事。

4、教师带领幼儿逐页朗读文字，鼓励幼儿读出动物的语气。

5、评议结束。

本故事生动有趣，教师在引导幼儿理解故事内容的时候，启发幼儿观察甲虫、蜥蜴、公鸡、黄狗、老牛的特点，如某某动物的牙齿很锋利，它能把一个动物吃掉，某个动物的脚丫很大，能把动物踩扁等，引导幼儿了解为什么有些动物怕他，理解动物之间强、弱关系。提示幼儿观察动物的表情怎么样，是生气了，还是高兴了。请幼儿学学动物们生气和高兴的样子。通过模仿动物的游戏，激发幼儿的兴趣。幼儿能很清楚地理解课文内容，教师进而引导幼儿理解一物降一物的特征。本节活动幼儿的参与兴趣都很高，回答问题积极主动，但由于幼儿的生活经验不足阅历少，对有的动物不了解，所以在回答问题中不能正确回答，这需要我们在以后的教学中多增加这方面的知识。

大班排序教案设计意图篇六

活动意图：

晨区活动过程中，幼儿不由自主的边游戏边嘴里嘀咕着：给我o泡，给我o泡…… 现代信息时代，许多幼儿在家里就能通过电视、电脑、收音机等了解到外面精彩的世界，在屏幕中最多的就数电视广告了，幼儿无意识的产生浓厚的兴趣，由此设计出本课。

活动目标：

- 1、通过活动让幼儿了解广告用途及广告语的特点；
- 2初步学说、学编广告语来描述事物的典型特征；
- 3、激发幼儿爱老师、爱幼儿园的情感。

活动准备：

物质准备：电视演示箱一个

环境准备：电视广告4则；

经验准备：周末跟随爸爸、妈妈观察里、大街上、商店门口等处的广告

活动过程：

（一）：播放视频，直接引题

运用声、光的视觉效果吸引幼儿，引导幼儿看看、说说，哪些地方有广告？

（二）：教学新课

1、讨论第一则广告的特点；

师：让我们一起来看刚才的第一段广告，待会请小朋友要告诉我它是给什么做得广告？广告里说了什么，告诉我们什么？请认真观看。

（幼儿初步感知广告特点）

2、讨论第二则广告的特点；

师：现在让我们一起来看第二段广告，待会老师还要请小朋友回答问题呢，请认真观看吧。

（幼儿深入感知广告特点）

3、师小结广告的特点：广告里的话要短，能把产品名字、特点说全，让人一听就明白，容易记住。

（三）：情景表演

组织幼儿情景表演，为幼儿园创编广告语，请个别幼儿上台播讲广告语，让其他幼儿互相欣赏、交流。

（四）：总结：

教学反思：

幼儿将熟悉的生活、身边广告予以创编，富有一定挑战性，挑战了幼儿语言组织能力、思维整理能力、爱朋友爱园的情感，也从而了解了广告的特点。由于幼儿接触广告的机会多，在整个教学过程中，幼儿基本掌握教学内容。部分幼儿没有做好活动准备，还未能刻意想出广告，而是从众心态，课后还可以活动延伸。

六：活动延伸：可将幼儿创编的广告语录制下来，让幼儿相互欣赏、交流。

大班排序教案设计意图篇七

歌曲“卷炮仗”是一首节奏平稳、结构工整的游戏歌曲，歌词明确、易记，孩子动作参与性强，非常适合幼儿边唱边玩。因此，我们是把体育与音乐相结合来设计的这个活动。

首先，让孩子根据自己已有的生活经验先谈谈放鞭炮是怎样的，然后说说卷炮仗的方法。因为平时的体育活动中，孩子对螺旋队形并不是很熟悉，即使有这类似的队形但绝大多数孩子是盲目跟从的，那第一个难题就是要通过探索先理解螺旋线的原理，在理解这一原理后再来学习用动作表现螺旋形队形，我觉得会起到事半功倍的效果。这一活动最终的目标是由体育活动变成音乐活动，那如何在理解音乐特点的前提下，用卷炮仗动作表现音乐，是孩子学习的第二个难点。如何解决这两个问题，是这个活动的关键。

用卷炮仗的动作和音乐来玩游戏，是孩子们很有兴趣的活动方式。在老师的带领下，孩子随着音乐，感受音乐的基本节奏，然后把歌词带入到节奏中来学唱，这种效果是很不错的。

《卷炮仗》的音乐旋律节奏平稳，行进感较强，他们很快就把握住了旋律的基本节奏。如何让孩子很直观的了解螺旋形，我选择把自己当成一块“毛巾”需要孩子来把我拧干，两手张开，一边一个孩子来“拧”，让他们看看我的侧面手臂和手掌是呈什么样的状态。接着，让每个孩子都试着帮旁边的好朋友“拧毛巾”。然后再向他们提出，现在我们站起来一起来玩卷炮仗的游戏。

为了让孩子有一个逐步熟悉音乐的过程，在开始的时候先一边唱歌一边和他们玩。再基本熟悉这个游戏后，随着钢琴伴奏我们一起唱起了歌，在歌声中一步一步地卷成了一个紧紧

的大炮仗。最后，随着“嘭”的一声巨响，我们的“大炮仗”点燃了。

卷炮仗是孩子们很喜欢的音乐游戏，它采用了集体合作走螺旋队形的方式来表现炮仗的外形特点。其实在“卷”的过程中，老师会不停地提示他们：“手拉好，一个跟着一个，卷紧一点。”但随着炮仗越卷越大，他们的情绪也会越来越高涨，这时螺旋队形就容易出现拥挤、碰撞、队形散乱的现象。我认为主要是在游戏的过程中孩子还只是把自己作为一个独立的个体参与游戏，要想将炮仗“卷”成功只有真正理解这个游戏是靠大家的合作来进行的才行。

体育活动与音乐活动的结合，让孩子在娱乐的同时还能有一定的科学知识进行指导，在娱乐中学习，才能使游戏玩得更加丰富精彩。

大班排序教案设计意图篇八

一、出示蝌蚪，引导幼儿观察，发现蝌蚪的各种动态。

(1) 今天我们班里来了一群小客人，你们想知道它们是谁吗？

(2) 看看，这群小蝌蚪长的什么样子？（圆圆的黑脑袋，细细的长尾巴）

(3) 它们在水里干什么呢？（游来游去找妈妈）它们的妈妈是谁呀？那它们是怎么游得呢？请幼儿学小蝌蚪游得动作，师从旁讲述蝌蚪游得各种动态。

(4) 带孩子一起边念儿歌边在教室四周游动“小蝌蚪黑黝黝，圆圆脑袋，细尾巴，上游游，下游游，游来游去找妈妈。”

二、师示范并讲解手指画及各动态的“小蝌蚪”。

师：小蝌蚪长的那么可爱，你们喜欢它吗？那我们把它画下来吧！

（1）示范讲解手指画“小蝌蚪”

师：伸出右手的食指，其余手指抓紧，用食指去蘸上黑颜料，在纸上轻轻按下后提起再慢慢往后拖，看，小蝌蚪圆圆的脑袋和细细的长尾巴就出来了，像这样的画法就叫“手指点画”。

（2）示范画各动态的蝌蚪。师：一只小蝌蚪去找妈妈太孤单了，我们可以画许多从不同方向游来的蝌蚪，那它小尾巴的方向该怎么画呢？师示范画不同方向尾巴的小蝌蚪，并配上儿歌“小蝌蚪黑黝黝，圆圆脑袋，细尾巴，上游游，下游游，游来游去找妈妈。”

三、幼儿动手作画，教师巡回指导

师：那现在就请小朋友用手指点画来画出小蝌蚪，帮它们找到妈妈吧！

（1）注意点画方法，要求幼儿画出不同方向游的蝌蚪。

（2）蘸颜料点画后，需在抹布上擦干净手指，注意卫生和画面整洁。

（3）提醒幼儿蝌蚪不要画的太挤，要分散一点。

（4）鼓励幼儿大胆作画，仔细操作。

四、欣赏并讲评幼儿作品

师：请画好的小朋友把蝌蚪送到青蛙妈妈身边来。和小朋友一起欣赏幼儿的作品。

五、结束：玩“小蝌蚪找妈妈”的游戏

师：（师戴上青蛙妈妈的胸饰）那现在我来做青蛙妈妈，你们做小蝌蚪，我们一起到外面去玩“小蝌蚪找妈妈”的游戏吧！

教学反思：

本节美工课，活动效果良好，目的明确，重点突出。今后自己要不断充电，不断更新知识。当节听课的老师对这节课评价很好，但自己深深地感觉到学无止境，今后一定要进一步努力。

大班排序教案设计意图篇九

幼儿借助绘画舒展内心的喜好和兴趣，表达着对外部世界的认识和感受。

活动目的：

1. 继续巩固幼儿对侧面人的画法，使幼儿合理布局画面。
2. 教育幼儿爱护自己的作品。
3. 培养幼儿对科学活动的兴趣。

活动准备：

范画一幅

活动过程：

1. 由歌曲《满天星》引出课题。让幼儿将整首歌曲完整的唱一次。

2. 老师让幼儿闭着眼睛想一想天上的星星、月亮是怎样的？
3. 启发幼儿思考应该如何把自己看星星的场面画出来。
4. 老师出示范画，让幼儿自己总结绘画的方法和画面布局。
5. 老师示范绘画步骤：先在作业纸的一端画侧面的娃娃，再在天空上画出许多的星星和一个月亮，最后涂上颜色。
6. 指导幼儿作画，要求幼儿合理布局画面。
7. 同幼儿一起评价自己的作品。
8. 幼儿进行游戏《摘星星》

反思：

从幼儿最后的作品中可以看到教学效果相当的好，基本上达到了家学目标。首先幼儿的作品中体现了数星星的情境，体现了幼儿对夜晚的天空，大地等事物的想象。

其次，从幼儿的作品中可以体现他们对侧面人的理解，侧面人和正面人是有区别的，侧面人有些部分是看不到的，如只能看到一只眼睛，一只耳朵等。此外，也体现了幼儿想象力的发挥。数星星的小孩是一个人，很孤单，小朋友给他找个朋友。从幼儿的作品中可以看到他的朋友是很多的，可以是爸爸，可以是妈妈，也可以是花草树木，也可以是其他的小动物等。此次美术活动中不仅达到了教学目标，同时也体现了幼儿想象力的开发。

对自我成长的反思。

1. 对幼儿美术活动的理解方面。幼儿美术活动的概念很简单，但要想很深入的了解并不是一个简单的问题。不同的时代有不同的理解，每个人也有自己的理解。不管怎样理解，幼儿

美术活动的价值都是一个非常重要的问题。幼儿为什么要参加美术活动，美术活动有什么意义。可能在上课的时候没有过多的去想这个问题，但是我们无意中却重视了这个问题，如，幼儿通过美术活动学到了什么，通过了美术活动提高了什么能力等。我通过此次活动对幼儿美术活动有了进一步的理解。

2. 对于幼儿美术活动的设计方面。幼儿美术活动要达到那些目标，整个过程要包括哪些环节，要设计那些问题，要使用哪些媒体等。一节美术活动只有三十分钟，要想开展好却不是是一个容易的问题。因此从中我得到了很多。那就是要不断的努力。

大班排序教案设计意图篇十

分析：在第一位小朋友答非所问的情况下，老师判断幼儿没有听清楚老师提的问题而将问题再重复一遍，这样的处理应该说是合理而有必要的。而第二位幼儿的回答估计上受第一位幼儿回答思路的影响，犯上了第一位幼儿同样的错误——没有听清，可能严格说是没有听明白教师的问题。而在第三位幼儿答非所问的时候，教师的追问似乎有引起幼儿思考(幼儿开始自发议论开来)。至此教师赶快给幼儿必要的暗示，将问题替换成与幼儿生活经验密切相关的，幼儿则一下子便懂得了通知小动物的办法。事后了解才知道，原来该教师是借班上课，该班幼儿不懂得“通知”一词的含义而造成答非所问的这一现象。在此，我们想探讨的问题是：在幼儿听不懂教师的话语指令(通常是问题)，教师通常会对话语指令再作进一步的暗示。应该说懂得如何进行有效的暗示，也是教师在组织教育教学活动中与幼儿互动必备的基本技能。有效暗示，应该要善于根据不同的情况，采取不同的暗示方式，如语言暗示、表情暗示和动作暗示。如果是比较简单的，估计教师结合特定的情境，配合一定的表情、或动作暗示就可以达到目的。而对比较复杂的情况，更多的可能要借助于语言暗示。但像通过加重语气、语调对幼儿进行是否式答案的暗

示是不可取的。比如，我们经常遇到的这种情况：“好不好哩？”，如果幼儿原先回答的是“好”，那么教师再这样重复一遍，幼儿受暗示后就会马上改口回答“不好”。我们认为，这一语言暗示，进可能要与幼儿已有的经验想联系起来，与幼儿智力发展水平是相适宜的。比如，案例中的处理就是将问题转化为与幼儿的经验挂钩起来。同样的，有时也可以通过降低问题的难度，或将问题作进一步具体化等方式来进行有效的语言暗示。