

# 2023年鸭子水中游教案反思(通用9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。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？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。

## 鸭子水中游教案反思篇一

通过多种平衡凳游戏，发展幼儿的灵敏、力量和速度，同时提高他们的分析判断力、思考力和创想能力。

让孩子知道生病了，不怕打针吃药，做个勇敢的孩子。

平衡凳10个

一、幼儿坐成一行，面对教师，玩《抢位》游戏。

1、当听到哨声后，幼儿快速起立，换坐至相距4米远的另一排长凳上。

2、听到语言提示后，幼儿快速站立，再次换位。

3、听到击掌声时，换位。

4、区分有效和无效口令拍掌三次为有效移动信号。

5、用眼睛来区分，三个手指为有效移动信号。

6、请幼儿用眼看，耳朵听，脑袋想，有效地区分各种干扰信号，例如口令击掌1至2次，伸出两个手指等，但有效信号仍是伸三个手指或击掌三次。

7、综合运用各种信号，但只有跺脚才是移动信号。

## 二、幼儿仍保持原对形,继续玩平衡凳游戏

1、将平衡凳的数量适当减少,促使幼儿们相互照顾,以便全体都坐在平衡凳上。

1)每次换位后,均减少一个平衡凳,鼓励幼儿想到他人,能在仅剩的凳面上坐下来。

2)仅剩一个平衡凳时,要求全体幼儿开动脑筋

2开始不提示,让全体幼儿尝试

3适度提示,以站立姿势来尝试

4提示幼儿应多想到同伴,采取紧贴和侧站的方式,增加空间,完成任务。

三、幼儿休息,教师将平衡凳排列成相距半米至一米的纵向障碍

1、幼儿以行走的姿势跨越障碍

2、幼儿以小跑的姿势跨越障碍

3、幼儿以快跑的姿势跨越障碍

4、将幼儿分成若干组采取自己较喜爱的动作过障碍

四、幼儿绕场慢跑放松后回班教改心得:

一物多用,能促使师生共同开动脑筋,创想出丰富多彩的活动方法,还能提高活动课的密度,减少搬运和布置器材的时间,值得倡导。

抢椅子游戏是我们传统民间游戏中流传非常广泛的一个游戏,

游戏不受时间、地点、人数的限制，操作性强。但是如果长时间使用一种规则进行游戏的话幼儿也容易产生厌倦心理。为了增强游戏的趣味性和持久性。我在原有游戏的基础上进行了一些创新，注入了一些新的元素，将一种游戏演变出多种玩法，让抢椅子游戏的.更丰富、更好玩、更能调动起幼儿的兴趣点。从整个游戏过程来看，幼儿积极投入，兴趣高涨。在玩游戏的过程中发展了幼儿的走、跑、跳等基本动作，提高了幼儿动作的灵敏性和协调性，同时锻炼幼儿的平衡能力和快速反应能力。让幼儿充分体验到了椅子游戏的快乐。

## 鸭子水中游教案反思篇二

让幼儿了解饮食卫生与人体健康密切相关以及“病从口入”的简单道理。

有关蛔虫的幻灯或图片。

- 1、向幼儿介绍某位小朋友突然肚子疼得厉害，父母带他去检查，发现肚子里有蛔虫的事例，引起幼儿对蛔虫病的关注。
- 2、与幼儿一起讨论蛔回病的症状，得病的.痛苦及其危害。
- 3、请保健大夫讲讲为什么会得蛔虫病，并利用幻灯或图片介绍蛔虫生长变化的过程。
- 5、把幼儿讨论的结果写出来，配上画，贴在本班的宣传栏内，向其他班幼儿和家长进行宣传，并请家长协助。
- 6、自编或选择一首有关的儿歌教给幼儿，以巩固认识并转变为行为。

- 1、收集有关饮食卫生的图片，张贴在班内墙上。

- 2、结合周围生活实例，介绍肠炎、痢疾等疾病产生的原因，

进一步引导幼儿注意饮食卫生。

本学期我组内公开课的内容是健康教案的《小胖胖变瘦了》。这个故事主要讲了小胖胖因为平时爱吃甜食和爱睡懒觉，不良的饮食习惯和不良的生活习惯导致他一天比一天胖，还经常生病，最后听了医生的建议，每天早起锻炼身体，使自己的身体慢慢变瘦了下来。故事贴切生活，为了把故事上的更生动有趣，我细心钻研每个教学环节，认真设计每一个提问语和过渡语。

## 鸭子水中游教案反思篇三

新年的脚步悄悄地走向我们，一天我会听到龙龙在说：“爸爸妈妈昨天带我去亲戚家做客了，做客前爸爸妈妈会去超市买很多礼物。”其他孩子听到了也纷纷表示也去亲戚家做客了，也买了很多礼物。在他们交流的过程中，我发现幼儿对购买礼物非常感兴趣，并且有的幼儿还可以说出具体的购物过程，再加上大二班的小朋友开了家“河马超市”，我们的孩子非常渴望到超市里亲自体验购物的感受。于是，我就创设了为熊猫奶奶购买礼物的情景，从中既能让幼儿体验到购物的乐趣，又能让幼儿了解合理安排钱币的重要性。

- 1、通过购买礼物这一活动，初步尝试合理安排钱币的方法。
- 2、体验购物的乐趣。
- 3、通过各种感官训练培养幼儿对计算的兴致及思维的准确性、敏捷性。
- 4、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

1、谈话导入：新年马上就要到了，熊猫奶奶邀请我们去做客。

3、购买礼物

4、交流分享：你买了什么礼物，为什么买这份礼物？一共用了多少钱？

5、师总结：我们在买东西的时候，一定要合理安排钱币，有多少钱用多少钱，不要超支。

在导入部分，我通过问话让学生说一说农历九月九日是什么节日，有几个学生能说出是重阳节，我向学生简单介绍了一下重阳节，并希望同学们在重阳节这一天能够为家里的老人献上一份爱心。不管是在什么课上，我们都应该有机会教给学生除了科学知识之外的东西：向敬爱老人、爱护花草树木、爱护益虫益鸟等等。利用课本上提供的素材和导入环节的两三分钟就能够灌输给学生很多思想、情感方面的教育，这一方面在以后还要继续坚持多关注，充分利用好这一环节。

在教学过程中，大多数学生对于运算顺序都能够掌握，在计算时，为了便于学生对计算过程的检查，我要求学生用递等式的形式来计算，但是有部分学生对于递等式掌握的'不是很好，在练习课上还要再通过练习题巩固一下才行。另外有的学生没有列竖式的习惯，虽然口算能锻炼学生的计算能力，但是这样练习的正确率就很难保证。我让学生用两个竖式连写，这样就简便一些了。我想在以后的课上应尽量让学生自己通过观察分析总结、找出比较简便的计算方法，而不是由老师直接告诉他们。

## 鸭子水中游教案反思篇四

正确感知6以内的数字，并且能够很快辨认6以内的数字组合(物体)

积极参与集体教学活动，喜欢上数学活动课。

发展目测力、判断力。

乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

以实物代替单调的“数字”，活学活用。

能够快速反应6以内的数字将数字活化。

1—6数字图片、六个实物标示的大圆圈。

### 一、数数复习，自然导入

通过复习1—50的数字，自然过度到本次教学活动，数数字对于中班的小朋友来说已经不是什么大难题了，他们已经能够很流畅的数出1—50的数字，有的甚至能数更多。

(通过数字宝宝这一游戏直接过度到下一环节)

### 二、数字找朋友

师：小朋友看清楚喽，左边呢有数量不等的棒棒糖，右边是数字宝宝，哪些数字呢？我们来数一数……这个游戏是怎么玩的呢？左边有一根棒棒糖，那么我们就把这根棒棒糖和右边的数字“1”连起来，好朋友，要手拉手对不对！

这个简单的游戏帮助幼儿初步建立实物与“数字”的关系。

### 三、你大我小比一比

宝贝们这里有好多好玩的东西我们来给它们比一比谁多谁少

这个游戏设定是不仅仅是教会孩子们进行数的比较，更是对数数的进一步训练。

### 四、游戏大比拼

这一游戏帮助孩子们快速反应数字，训练数字敏感度。

## 五、“画”数字

这属于拓展延伸，仍然是要求幼儿用实物代替数字，在白纸上画好1—6。

帮助孩子加深理解！

本次活动尝试打破了传统教学的模式，把数学活动和游戏活动进行了整合，从生活和游戏中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣……”对数学活动的要求，教师为幼儿创设了一个有准备的环境，把抽象、枯燥的数学内容变成有趣的生活活动，让幼儿在轻松、自由的环境中主动地去探索学习。在活动中让幼儿在活动中感知6以内的数，对能力弱的孩子给予适当的提示。

## 鸭子水中游教案反思篇五

- 1、感知物体的大小与数量的关系。
- 2、学习用数字、图形记录结果。
- 3、让幼儿懂得简单的数学道理。
- 4、体验数学集体游戏的快乐。

### 一、为小兔做饼干

——出示兔子玩具及饼干，小兔从点心店买来一盒好吃的饼干，它们是什么样的呢？(有大有小)

——小兔吃了还想吃，想请我们帮忙再做一些饼干。

——引导幼儿用模具在泥块上压印饼干，看看每块油泥能做几块饼干，并用写数字或画图形(圆点、短线等)的方法记录。

——在操作中，教师注意观察幼儿做饼干时采用的方法，并引导幼儿探索怎样压印才能多做一些饼干。

——从幼儿所做饼干数量的不同，引导幼儿发现在同样大小的“面皮”上压印的饼干大小与数量的关系：饼干大，数量少；饼干小，数量多。

## 二、谁做的饼干多

——幼儿相互交流自己做出的饼干数量，比一比谁做的饼干多，为什么。

——找出饼干做得最多的幼儿，请他说说自己是用什么模具，怎么做的？为什么能做那么多。

——幼儿再次尝试做饼干，将前后2次的操作结果做一比较，发现在同样大小的面积上压印的饼干大小与数量的关系，初步获得如何有效合理地在有限的面皮上印制饼干的经验和方法。

操作是幼儿学习，建构数学知识的基本方法。因此提供有效的操作材料是活动成功的重要因素。这节课活动材料都是幼儿喜欢摆弄的橡皮泥和大小不等的瓶盖。教师让幼儿在操作中逐步感知；用等量的橡皮泥做饼干，其数量的多少与选择模具大小，排列的疏密，橡皮泥底板的厚薄（面积）的关系。将抽象的数学知识具体化，浅显化，易于幼儿理解和掌握。活动中教师注重既面向全体幼儿让每个幼儿都参与操作，始终关注每个幼儿的操作情况，又及时鼓励有创新能力的幼儿，使每个幼儿在参与的过程中充分体验到数学学习的乐趣，获得心智的发展。

## 鸭子水中游教案反思篇六

1、学习分辨前、中、后的位置。



- 2、学习听指令做动作。
- 3、让孩子们能正确判断数量。
- 4、引导幼儿对数字产生兴趣。

- 1、三个海狮头饰。

- 2、鱼的图卡。

- 3、《动物真有趣》幼儿用书或电子书第5页。

- 1、请三名幼儿戴上海狮头饰，扮演小海狮，面向扮演训练员的老师排队。

- 2、请“小海狮”说出自己的位置，例如“我在（同伴的名字）的前面。”

- 3、三名“小海狮”听老师的指示，模仿海狮做动作，例如：

前面的小海狮拍拍手。

中间的小海狮扭扭腰。

后面的小海狮跳两次。

- 4、动作表演完成后，老师表示要把鱼奖给小海狮，请幼儿注意听老师的指示出来取鱼的图卡，例如：

中间的小海狮出来拿一条大鱼。

在最后面的小海狮出来拿两条鱼……

- 5、请其他幼儿轮流扮演小海狮，进行上述游戏活动，认识前、中、后的位置。

6、出示幼儿用书或电子书第5页，请幼儿说说图中海狮的位置。

老师可以通过调整游戏，增加幼儿参与活动的机会。如：请其他幼儿给前面的“海狮”送一条鱼，请幼儿与中间的“海狮”跳圆圈舞等。

利用生活环节加深幼儿对“前、中、后”方位的认识，如：排队环节等。

通过本次教学活动，让我了解了孩子对数学都很薄弱，为了能够使他们对数学感兴趣，我准备在以后的数学活动中多加游戏，做到让幼儿在玩中乐、玩中学的目的。真正让幼儿成为学习的主人，不断提升幼儿的自主探究能力。

本文扩展阅读：海狮（学名Otariinae）包括5属7种。分布北半球。体型较小，体长一般不超过2米。北海狮为海狮科最大的一种。雄性体长310–350厘米，体重1000千克以上。雄性成体颈部周围及肩部生有长而粗的鬃毛，体毛为黄褐色，背部毛色较浅，胸及腹部色深。雌性体色比雄兽淡，没有鬃毛。面部短宽，吻部钝，眼和外耳壳较小。前肢较后肢长且宽，前肢第一趾最长，爪退化。后肢的外侧趾较中间三趾长而宽，中间三趾具爪。

## 鸭子水中游教案反思篇七

- 1、通过尝试操作了解区分磁铁可以吸的物质，感知磁铁特性。
- 2、了解磁化现象。
- 3、发展幼儿的观察力、想象力。
- 4、学习用语言、符号等多种形式记录自己的发现。

- 1、课前让幼儿了解磁铁可以吸什么，再让幼儿相互自己已知的哪些物体可被磁铁吸住，哪些不行。引导幼儿进行分类。
- 2、组织幼儿讨论：这些不能被磁铁吸的是什么材料的？能被磁铁吸的是什么材料的？
- 3、让幼儿在活动室找一找还有哪些东西能被磁铁吸住，哪些不能？
- 4、磁铁不能放在什么地方？了解磁化现象。

本次科学活动，幼儿从上课伊始就表现出强烈的兴趣。由于事先准备的操作材料比较多，所以幼儿一直在动手操作中观察、发现、比较，整节课情绪高涨。幼儿乐于通过自己动手操作来发现事物规律的活动形式，活动很成功。

## 鸭子水中游教案反思篇八

1. 能用点卡表示6以内物体的数量。
2. 能目测或用点数方法计数。
3. 有兴趣参加数学活动。
4. 初步培养观察、比较和反应能力。

《幼儿画册》，笔。

### 一、拍手数数1~10。

师幼共同拍手数数，从1数到10。速度可视幼儿情况由慢逐渐加快。集体数和个别数相结合。

### 二、学习用点表示5和6的数量。

### 1. 用点表示5。

教师在黑板上画出五个苹果，提问：小兔逛超市，超市有几个苹果？5个苹果可以用几的点卡来表示呢？教师示范用笔在图片的下方画出5个圆点。引导幼儿学说：5的点卡可以表示5个苹果。

### 2. 用点表示6。

教师在黑板上画出6个西瓜，提问：这是什么水果？有几个？可以用几的点卡来表示6个西瓜？请个别幼儿上来，尝试用笔在图片的下方画出6的点卡。引导幼儿观察是否正确。

## 三、做《幼儿画册》上的练习。

### 1. 引导幼儿看《幼儿画册》，帮助幼儿理解画面的内容。

提问：图上有谁？在什么地方？那里有什么？每样物品有多少呢？

### 2. 提出活动要求。

请幼儿用画点卡的方式把每种蔬菜和水果的数量表示出来。

### 3. 鼓励幼儿画完后说一说。

如：3的点卡表示3个西瓜，2个点卡表示2个茄子等。

### 4. 鼓励幼儿相互交流、检查作业。

首先这节课是让幼儿以游戏和拟人化的形式来完成数量的一一配对，从形式上比较符合幼儿的兴趣，突破了数学的枯燥。以拍手的形式进入环节，让孩子减少了疲惫感，感觉好像是在玩游戏，这样他们的积极性就比较高。其次，以小兔和水果卡片满足了幼儿的视觉感。

不过从作业的结果中来看，有很多小朋友对物体和小圆点的一一对应掌握得不太好，这需要在今后的教学活动中加强锻炼。下面就来欣赏下孩子们在做作业时的情景吧！

## 鸭子水中游教案反思篇九

- 1、了解蝴蝶的外形特征及其变化过程。
- 2、尝试用肢体动作表现蝴蝶的生长变化过程。

蝴蝶玩偶，教学图片

一、通过猜谜，引出蝴蝶主题。

老师：小朋友们好，今天，老师请你们猜猜一个谜语它说的是的是什么的小动物呢？”有样东西真美丽，四片翅膀像花衣，春天飞到花园里，停在花上好神奇”，你们来猜猜是什么小动物呢？(蝴蝶)老师：你们说说为什么是蝴蝶呢？(幼儿回答)老师：小朋友们说的真好，这个谜语的谜底就是蝴蝶！你们真的很棒呢，给自己拍拍手吧！

二、出示蝴蝶实物，引导幼儿观察蝴蝶的外形特征。

老师：好了，让我们一起来看一看美丽的蝴蝶是什么样子的呢？

老师设置以下问题进行提问：

- (1)蝴蝶的身体是什么样子的？(椭圆形的)
- (2)蝴蝶的头上有什么？(两个触角)
- (3)蝴蝶的胸部有什么呢？(有脚)

(4) 蝴蝶的翅膀是什么样子的?(翅膀上面有花斑)

(5) 蝴蝶有几只脚呢?“屈;老师.教,案网出处”(六只脚,脚也叫做足,两只脚就是一对足,那我们数一数有几对足,三队足)

(6) 蝴蝶在哪里生活呢?(蝴蝶喜欢花,生活在花丛中)

(7) 它在花丛中飞来飞去是在干什么呢?(蝴蝶喜欢吃花蜜,所以它们就喜欢待在花丛中)

老师小结:刚刚小朋友们说的都很好,蝴蝶的身体是长长的椭圆形的,头上有两个触角,胸部有和腹部长有三对足,翅膀上有花斑,喜欢生活在花丛中,因为它们很喜欢吃花蜜,它们在花丛中飞来飞去就是在寻找自己喜欢吃的花蜜哦!它们只要找到了自己喜欢吃的花蜜就会赖着不走。

(8) 那小朋友知道蝴蝶是怎么来的吗?

三、引导幼儿了解蝴蝶的生长过程。

1、老师有感情的讲述故事。

一只美丽的蝴蝶妈妈在她要死去之前在树叶上产下了一批像菜籽一样大小的东西,这个东西的名字就叫做卵。这个卵经过了一段时间的成长,慢慢的蜕变成了一只毛毛虫;因为天气的变化,这个毛毛虫就把自己藏到了一个椭圆形的小篓子里,这个椭圆形的小篓子的名字就叫做蛹,慢慢的这个蛹长出了翅膀,长出了椭圆形的身体,两只触角,三对足,身体上也长出了花斑,漂亮极了。春天到了,花儿都开了,蝴蝶姑娘们都出来了,看!她们正在吃着甜甜的花蜜呢!

2、老师进行提问,帮助幼儿了解蝴蝶生长变化的过程。

(1) 蝴蝶妈妈在树叶上产的什么呢?(卵)

(2) 蝴蝶的卵是什么样子的呢?(像菜籽一样大小的东西)

(3) 这个卵经过成长蜕变成什么了?(毛毛虫)

(4) 毛毛虫在小篓子里发生了什么事情?(长出了翅膀，还有三对足，两个触角)

(5) 蝴蝶是由什么变的，怎么样变的?

3、鼓励幼儿尝试用肢体动作变现蝴蝶的生长过程。

老师：我们一起来学一学蝴蝶蜕变的过程，好吗?

四、结束部分：

我们美丽的蝴蝶仙子们我们一起出去吃花蜜吧!跟我们后面的客人老师说再见吧!

(幼儿有秩序的离开，活动结束)

由于本次活动的开展，是从孩子的兴趣点生成的，所以幼儿对整个活动充满了兴趣，他们的积极性、主动性得到了很好的激发。活动中蝴蝶图片的欣赏、多媒体课件的运用、游戏与音乐的有机结合，不仅使幼儿了解了蝴蝶的种类、成长过程、身体特征，使重点和难点的学习得到很好的解决，更重要的是：幼儿在活动中感受到了美，在游戏中体验到了快乐。整个教学活动中，语言(故事)、艺术(表演)、健康(游戏)等领域教育的渗透，体现了新《纲要》中“整合”的教育理念。表演和游戏活动的开展，也正顺应了孩子活泼、好动、爱表演的年龄特点，幼儿在动静交替、轻松愉快的氛围中真正体验了快乐。