

幼儿小燕子教案和反思(模板9篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

幼儿小燕子教案和反思篇一

1. 了解染纸的由来和染纸过程。
2. 学会用不同的折纸方法和染色方法。
3. 培养幼儿初步的创造能力。
4. 能展开丰富的想象，大胆自信地向同伴介绍自己的作品。

1. 已染好的纸。
2. 各色的颜料、托盘、棉棒、宣纸。

一、教师出示各种染纸作品。

- 1、师：今天老师带来了许多非常奇特的美术作品跟你们分享，我们一起来欣赏一下吧。
- 2、提问：小朋友你们谁知道这些作品是怎样制作出来的？请幼儿谈一谈。

它们不是画出来的，而是染出来的，那小朋友你们想不想也制作一张特别的纸巾呢？那我们一起制作吧。

二、介绍材料和染纸的方法。

1、介绍材料：小朋友看我手里拿的是什么？宣纸。宣染用的材料有宣纸和各种水粉颜料，选用宣纸是因为它吸水力特别强。盘子里是水粉颜料。还有棉棒，这些都是染纸需要的材料。

2、讲折纸方法：现在老师讲一下染纸的步骤，首先将宣纸折起来，折的方法有好多种，比如可将纸折成正方形、三角形、卷成长的等，这样可以染出各种不同的图案，今天主要学习对边折和对角折。折好后然后用棉棒沾上水粉颜料，让颜料印到纸的一边上，马上拿起让颜料自然阴开。然后在染下一个边，每次染选择1-2种颜色。染好后将纸轻轻地打开，晾干即可。染角的，它是指将纸的每个角都染上不同的颜色，染的步骤跟染边一样，。第三种是边跟角都染，你可以染两个角，一个边：也可以一个角两个边随意。

3、老师今天为小朋友准备了许多的“小手绢”，请所有的小朋友都来尝试一下，看谁染的“手绢”最漂亮，小朋友愿意吗？在染之前先请有只小兔子要和小朋友说句话，一起来听听吧。（出示幻灯片）小朋友一起来染“手绢”吧。

三、幼儿染纸。教师巡回指导。

四、教师评价，比一比看谁染的漂亮，让染的好的小朋友谈一谈是怎么染的，用的什么方法。今天小朋友都学会了宣染，而且染出了这么多漂亮的“小手绢”，你们表现的真棒。下学后可以把你染好的纸巾送给你的爸爸妈妈五、随音乐收拾材料。

这次活动是一节手工制作活动—染纸，是利用吸水性较好的宣纸折叠后再蘸上颜料，然后渗透形成图案。同时以游戏的口吻来调动幼儿学习的欲望，开始我请幼儿动手操作来发现白纸和宣纸的不同并复习几种折法，在以变魔术的方式出示范例吸引幼儿的注意力。因为染纸活动是有一定的技能技巧，于是把纸的角或边变成了嘴，像喝饮料一样把有颜色的水吸

在纸上，要求每张嘴喝的水的颜色都不一样。这样讲解幼儿比较容易接受、理解，在操作时都能较好地掌握。在实际的操作过程中还是出现了问题，特别是在最后展开时，可能是幼儿有些过于着急导致作品被扯坏。但是在这次活动中幼儿对染纸有了初步的感受，同时也体验到了成功的快乐，树立了信心。教师始终以组织者、引导者、合作者的角色出现，注意培养幼儿动手操作能力和创作能力的培养，同时也对幼儿进行了审美教育。

本节课我已经上过很多次了，但是每次上课都有不同的想法和教法，每次上完都有新的收获，我想这就是老师的快乐。

幼儿小燕子教案和反思篇二

作为一名教师，时常要开展教案准备工作，编写教案有利于我们弄通教材内容，进而选择科学、恰当的教学方法。教案应该怎么写呢？以下是小编为大家收集的幼儿园中班教案《画彩带》含反思，欢迎阅读与收藏。

- 1、鼓励幼儿仔细观察，找出规律进行排序，并按规律画一画。
- 2、增强幼儿动手能力和观察比较能力。
- 3、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
- 4、能与同伴合作，并尝试记录结果。

通过观察，找出彩带的排列规律

根据找到的规律进行排序，并按规律画一画

一、谈话引题

二、发现规律进行排序

三、幼儿操作

在集体的学习环节中，幼儿基本都能发现三条彩带的规律，且大多数幼儿都表达较好，能准确说出空格内应画的图形，但操作练习的表现上，却发现了一些不足：

小百科：彩带是畲族民间传统手工艺品。

幼儿小燕子教案和反思篇三

游戏目标：

- 1、感受玩雨点游戏的乐趣。
- 2、学会听指令，有序地跑和一个跟着一个走。
- 3、能用身体动作表现小雨点的样子。
- 4、培养幼儿手眼协调的能力。
- 5、遵守游戏规则，掌握游戏的玩法。

游戏准备：

空场地、头饰“小雨点”、板凳若干、小花

游戏过程：

一、我是“小雨点”。

给每位幼儿戴上“小雨点”的标记，让幼儿自己随便找一个位置跟着音乐做小雨点落下来的样子。

二、玩法：教师扮演雨点妈妈，当老师说：“下大雨啦！”时，全体幼儿在场地上四散跑，当老师说：“雨下小啦！”幼儿便在场地上走，当老师说：“小雨变成一条小河”幼儿立刻跑在教师面前一个拉着一个排成纵队。幼儿做游戏数次。

规则：下大雨的时候是跑，下小雨的时候是走，违规的取消资格。

三、小雨点回家。

老师说：“小雨点跑进花园里啦！”幼儿便回到自己的小板凳上坐好。

游戏视幼儿的兴趣可多重复几次。

幼儿小燕子教案和反思篇四

活动目标

- 1、学习使用交接棒进行接力跑，发展大步跑的技巧。
- 2、在游戏中初步培养团队合作精神。
- 3、锻炼幼儿手臂的'力量，训练动作的协调和灵活。
- 4、培养幼儿的合作意识，学会团结、谦让。

活动准备

- 1、接力棒
- 2、圆形跑道。

活动内容：

1、准备活动。

——教师喊口令，带领幼儿做伸展、扩胸、下蹲、俯背、体转、跳跃等运动。

2、基本活动

——引导幼儿认识接力棒，学习如何传棒。

3、放松活动。

——在比赛中获胜的小朋友发小红花。

教学反思：

幼儿小燕子教案和反思篇五

1、通过感知、猜想、实验、记录等活动，发现生活中有些东西是容易吸水的。

2、尝试用获得的知识解决生活中的问题。

3、对活动产生探究兴趣并乐于在活动中动手操作。

重点：通过感知、猜想、实验、记录等活动，发现生活中有些东西是容易吸水的。难点：尝试用获得的知识解决生活中的问题。

海绵、纸巾、积木、胶头滴管（若干）杯子1个、水盆4个、记录表1张。

一、以变魔术的形式，引起幼儿兴趣。

师：孩子们，你们看过魔术吗？今天老师也给你们带来一个魔术。

(一)、出示材料：一个不锈钢杯子(里面藏海绵)

你们看！我现在要把水倒入这个杯子里，你们可要看仔细哦！
二、科学发现，找出水不见了的原因。

(一)教师实验，幼儿找出水不见的原因所在。

- 1、提问：奇怪，这个杯子里的水为什么会不见呢？水去哪里了呢？
- 2、想不想知道其中的秘密，现在我请一个小朋友来学一学。
- 3、请该幼儿将杯子里的海绵取出，用手拧，会发现出水现象。
- 4、小结：当我们把水倒入杯子里时，水都被能吸水的海绵全吸住了，所以杯子里的水会倒不出来。

三、进行实验，验证哪些材料吸水，哪些材料不吸水，并记录下来。

(一)幼儿猜想：哪些材料吸水，哪些材料不吸水。

1、介绍材料。

师：老师今天准备了一些材料，请你们看一看。有海绵，来摸一摸它是怎样的，还有纸巾，最后的一样是小朋友玩的积木。

2、你们觉得这些东西容易吸水吗？为什么？

3、出示记录表，请幼儿猜想哪些吸水哪些不吸水。

师：吸水的我们用什么符号来表示呢？不吸水的又用什么来表示呢？（和幼儿一起来讨论并记录）。

(二) 幼儿操作、记录操作结果并验证。

1、师：“到底哪些材料吸水，哪些材料不吸水呢，你们想不想来试一试！”

2、交代要求：8个小朋友为一组；保持桌面整洁；听到老师手摇铃响，马上回座位坐好。

每个小朋友选择一种材料用胶头滴管滴一滴水上去观察，这滴水会不会被材料吸走？

3、幼儿动手操作，教师巡回指导。

4、交流讨论，一起来验证幼儿猜想：你是用的什么材料，它容易吸水吗？那一起来看看你们的`猜想对不对。

5、小结：海绵、纸巾可以吸水，刷了油漆的积木不能吸水。

四、经验迁移：

1、请幼儿说说这些容易吸水物品有什么作用。布吸水可以抹桌子、拖地；纸吸水可以擦汗、擦鼻涕；毛巾吸水可以洗脸等等。

2、生活中还有哪些物品可以吸水，它有什么作用？回家以后请小朋友一起去找一找。

在组织教育教学中主要以一个魔术贯穿整个活动，从导入部分以此来吸引幼儿的注意力，增加幼儿对活动的兴趣；以魔术来结尾，幼儿找出水不见的奥秘的同时也知道了哪些物品吸水与不吸水。在亲手操作中来探索水不见的奥秘，先猜想再验证，鼓励幼儿对于科学能想、敢想、畅想，同时学会做记录，能将看到的事物按照自己的想法记录下来。在实际教学中整个活动目标达成较好，但在幼儿材料的投放过程中有

所欠缺，可以让每个幼儿都去完成每个物品的操作，亲自感受，积累经验。

幼儿小燕子教案和反思篇六

接力跑是幼儿田径教学的主要教材,通过练习不仅可以提高学生各种快速奔跑能力、机体无氧代谢能力，下面为大家分享了幼儿园接力跑的说课稿，欢迎借鉴！

一、说教材

(一)学习内容：接力跑——下压式传接棒

(二)教材分析：接力跑是合作跑的主要内容之一，在接力跑活动中，学生运用智慧和技巧与同伴团结协作，体验配合的乐趣，增强了身体素质，培养了学生的自信心，而深受学生们的喜爱，初中接力跑有迎面接力跑，圆周接力跑等内容，传接棒的方法有立棒式、上挑式和下压式。本节课主要以下压式的传接棒方法进行学习内容。

1、说教学目标：

- (1) 通过学习，使学生能基本掌握“下压式”传接棒的技术。
- (2) 在学习中培养学生自我学习，自我评价和团队精神。

2、教学重点、难点

重点：交接棒的配合

难点：接棒人的预跑时机

二、说对象

幼儿园的学生正处于青春发育期，学生的生理和心理均属上升期，好奇心强，容易兴奋，有很强的表现欲望，但合作能力稍差。

幼儿园是在初一年级的基础上进一步改进和提高，即能基本掌握接力跑中传接棒的技术，并为今后较为熟练地掌握该技术动作打下良好的基础。

三、说教法

（一）采用图片教学，配合师生互动演习，这样能够体现内容的直观性，学生领会意图快，容易接受。

（二）坚持循序渐进和教与学同步互动的教学方法，将教学内容融合在游戏与比赛中，使学生乐于参与，自主学习体会到学生的主体地位。

四、说学法

（一）通过“长江——黄河”游戏渗透接力中同速跑。

（二）采用图片的讲解和师生互动演习下，学生观察、分析，逐步总结出动作要领。

（三）应用刚学会的动作，在各种比赛中加以巩固和提高。

五、说教学程序

（二）准备活动

1、“长江——黄河”游戏

2、韧带拉伸练习

（1）颈部拉伸

(2) 肩部拉伸

(3) 体前屈

(4) 股四头肌

(5) 腓肠肌

(6) 手腕脚踝

(三) 课的内容

1、根据学生练习情况，教师讲解、示范下压式传接棒技术（动作要领：接棒人向后伸出，手臂与躯干约成 50° ~ 60° 角，手腕内旋，掌心向上，拇指与其他四指自然张开虎口朝后，传棒人将棒的前部由上向下传经接棒人的手中。采用挂图教学，配合师生互动演习，这样充分体现教学内容的直观性，学生领会意图快，容易接受。）

2、原地固定手型和手臂的位置。老师巡回指导。

3、原地练习下压式传接棒（各组最后一位同学持棒，听哨声后，下压式传棒给前面的同学，其余同学原地下压式传接棒。当棒传到最前面的同学时，转身跑到队伍最后面，重复以上顺序，直到接力棒最后一轮回到第一个传棒同学手中为止，先到队为胜队。）

4、上一步完成交接棒。两脚前后站立，后腿向前迈一步完成传接棒。棒由后向前传，传到前面时，前面的同学迅速跑到队尾。

5、慢跑中完成交接棒。

6□4x50米接力比赛

（四）总结

1、总结接力跑的要领

（1）正确的传接棒技术

（2）强烈的竞争意识和团结协作净胜

（3）同伴之间的密切配合和良好的体育道德。

（五）解决课前美国队失误的原因，由学生回答

（六）放松；老师领导学生模仿。一起做呼吸操，配合音乐放松，使学生的肌肉、神经充分放松。

（七）总结本节课的重点是下压式传接棒技术以及同学们的情感目

幼儿小燕子教案和反思篇七

活动目标：

1、了解端午节的名称、来历和有关习俗，知道端午节是中国的传统节日之一。

2、通过编彩带、做香囊、画彩蛋等有趣的活动，体验端午节特有的习俗。

3、感受中国民间节日特有的韵味。

4、让幼儿了解节日的由来，感受节日欢乐的气氛，一起欢度节日。

5、体验明显的季节特征。

活动准备：

1、flash故事《端午节的传说》、《端午节的习俗》

2、编彩带、做香囊、画彩蛋等活动的相关材料。

活动过程：

（一）了解端午节的名称及时间。

1、出示粽子实物，引发幼儿兴趣。

师：看，老师今天给你们带来了什么？你们吃过粽子吗？什么节日的时候我们会吃粽子呢？

教师小结：五月五，是端午。端午节是我们中国的传统节日。

（二）引导幼儿了解端午节的来历。

1、观看端午节的故事。

师：你们知道端午节的故事吗？

2、提问帮助理解。

师：刚才故事里说了什么？

教师小结：端午节是为了纪念伟大的爱国诗人屈原，还要吃粽子呢。吃粽子，忆屈原。

（三）集体感知端午节吃粽子和划龙舟这两种主要习俗。

1、从幼儿自身经验来感知吃粽子的风俗。

从粽子的味道、形状、粽叶等方面让幼儿体验端午节吃粽子

的风俗。

教师小结：看来粽子的味道不同，形状和颜色也有很多种呢。

2、玩赛龙舟游戏，体验端午赛龙舟的快乐。

师：端午节除了吃粽子人们还要进行一项很热闹的活动。

幼儿玩赛龙舟游戏，并分享游戏的感受。

教师小结：看来呀赛龙舟不仅能锻炼身体，还能给大家带来快乐呢！

（四）自主探索，通过编彩带、做香囊、画彩蛋等有趣的活
动，了解端午节的其他一些习俗。

1、提供实物、录像等，幼儿分组探索端午节的常见习俗。

2、幼儿交流探索结果。

教师小结：这些活动不仅是为了纪念屈原，还有着人们希望
一家团聚，生活美满的心愿呢！

（五）结束活动，儿歌总结。

1、教师念儿歌总结。

2、去教室里继续寻找端午节的其他活动。

活动延伸：

美工区：用彩色纸折粽子，尝试编蛋网兜。

生活区：继续学习包粽子，编彩带、做香囊、画彩蛋等有趣
的活动。

语言区：讲讲端午节的一些风俗习惯与传统故事。

教学反思：

本活动设计，让幼儿初步感知一些中国民俗文化，从而激发幼儿对民族文化的兴趣和情感，又因为中华民族的文化源远流长，而中班幼儿的认知特点具体直观形象，故本活动设计通过包粽子、看图片、采艾草、做龙舟、赛龙舟等，使孩子有一些感性的认识，从而使幼儿热爱祖国的情感。

幼儿小燕子教案和反思篇八

活动目标：

- 1、尝试用线条组合勾勒出瓶和花的外形，并用色彩进行装饰。
- 2、培养幼儿的观察能力和创作能力。
- 3、体验活动带来的快乐，感受写生的乐趣。
- 4、引导幼儿能用辅助材料丰富作品，培养他们大胆创新能力。
- 5、培养幼儿的技巧和艺术气质。

活动准备：

花瓶一只；黄色、橙色雏菊各2朵，插入花瓶中放在桌子上，；写生板、纸、勾线笔、油画棒人手一份；幼儿范例一幅；录音机、磁带民族音乐“赶花会”“春江花月夜”；场景布置：桌上铺上深蓝色的纱巾，四周都撒上皱纹纸成的花瓣和少量的香水。

活动过程：

1、幼儿随着音乐“赶花会”走线，并做开花、照相的游戏。在圆圈中间的桌上放置一瓶花，引起幼儿的兴趣。

2、请幼儿在线上坐好。谈话：你看到了什么？

3、幼儿仔细观察，引导他们说出花和花瓶的特征。

(2) 告诉幼儿这种花有一个好听的名字叫“雏菊”，并丰富词汇“雏菊”。

(3) 花插在哪里？花瓶是什么颜色的？花瓶是什么样子的？（说出花瓶的脖子、肚子、底座）。

(4) 请3.4位幼儿触摸、感觉花瓶的质感，闻闻花的香味。（光滑、有花的清香味）

(5) 幼儿书空练习摸花瓶的外形。

(6) 中二班小朋友介绍自己是如何画好“一瓶花”的。

4、幼儿尝试写生：一瓶花。

提出写生要求：

(1) 一定要把你看到的实物花瓶和花用笔在写生板上画下来。如果你看到的是正面的花，那你就要画出正面的花，如果你看到的是花的侧面，那你就要画出侧面的画。

(2) 先画花瓶，再画花茎和花。提醒幼儿注意画面的布置。

(3) 画好后要从上到下，按照花瓶和花的颜色来涂色。

幼儿操作：

幼儿自由发挥，自由创作，教师不参与任何意见，多支持、

多鼓励、夸奖幼儿。

5、作品展示。

幼儿相互欣赏同伴的作品，自由讨论。

教师帮助幼儿小结一瓶花的外部特点和创作技巧。

6、教师小结。

教学反思：

在美术活动的过程中，我让幼儿在充满艺术又浪漫气息的氛围中写生，这样既可以激发幼儿的绘画兴趣，将有生命的物体在画板上展示出来。又满足了幼儿的好奇性和求知欲！我在幼儿绘画的过程中给予支持、鼓励、夸奖。最后我让幼儿手举自己的作品拍了集体照片，让幼儿在绘画中体验成功的快乐！

这次写生活活动，幼儿的绘画积极性高，都能自己大胆地创作，把看到的“一瓶花”在自己的小画板上表现出来。但是，由于我们以前已经画过正面和侧面的花，我展示的中二班小朋友的作品也是两朵花的，所以我们班的大多数幼儿只画了两朵花——正面的、侧面的花。有几个幼儿画了三朵花。但是，我班的朱世豪小朋友画了四朵花，而且从他写生的方位上看临摹得非常像。这说明他观察的非常仔细，能把自己所观察到的有生命的物体在画板上准确地表现出来。我认为孩子们的作品已经达到了我的教学目标，这次写生活活动获得了成功！

今后，我在写生教学活动中，重点是要教会幼儿学会观察，因为幼儿只有真正学会了仔细观察的本领，才能更好地把作品表现出来。

幼儿小燕子教案和反思篇九

活动目标：

- 1、通过角色表演来理解故事情节，培养诚实的美德。
- 2、知道每个人都会有犯错误的时候，只要能勇敢地承认错误，仍然是个好孩子。
- 3、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。
- 4、养成敢想敢做、勤学、乐学的良好素质。

活动准备：

活动过程

一、初步了解故事情节。

- 1、老师这里有一本书，里面讲的是什么呢？
- 2、请幼儿讲一讲所看到的故事内容。

二、老师讲故事，让幼儿进一步了解故事内容。

三、请幼儿进行角色扮演，体验故事情境。

- 1、老师在这里布置好了“列宁姑妈家”的场景，谁愿意来扮演列宁和他的小伙伴呢？
- 2、老师做旁白，并指导幼儿适当地做动作。

四、请幼儿仔细体会列宁当时的心情。

- 1、刚才有许多小朋友扮演了列宁，当列宁说：“不是我”的

时候，他有什么感觉呢？

2、幼儿回答。老师小结：列宁回答的声音很轻，因为他感到很内疚。

3、当列宁写信向姑妈承认错误之后，他又有什么感觉呢？
（列宁承认错误之后，他得到了姑妈的原谅，觉得心里舒服多了。）

五、结合幼儿生活，让幼儿谈谈自己的经历，引导幼儿在做错了事情的时候要勇于承认。

1、你们以前也说过谎吗？当时心里是怎样想的？后来又是怎么做的？鼓励幼儿说出自己的经历的真实想法。

2、谁能告诉我，小朋友能不能说谎话呢？小朋友，你们想做一个诚实的.小孩子还是一个说谎的小孩子呢？为什么？引导幼儿与同伴进行讨论。

3、小结：其实每个人都有过犯错误的时候，只要能勇于承认自己的错误，并且努力改正，就还是个好孩子。不过我们不要故意去做错事情哦！

教学反思：

通过这次教学活动，幼儿经过认真的倾听故事，懂得故事中的内容，并能回答老师提出的各种问题，从中能很好培养孩子的思维和语言表达能力，更重要懂得诚实必要性，但由于孩子年龄还小，对于诚实这个词语含义的理解，还只停留在表面上，在以后日常的生活中，还会有这样那样不诚实的表现，这就需要老师还要不断的引导教育并强化，使孩子从小就养成诚实的品质。