

最新大班语言游戏设计意图教案(大全5篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看看吧。

大班语言游戏设计意图教案篇一

活动目标：

一.能用稍慢，柔和的声音演唱歌曲《小雪花》，表现下雪时幼儿欢快愉悦的情绪。

二.能用动作和乐器表现出小雪花飘落的情景。

重难点分析：感受歌曲中4拍子的速度，并能用动作乐器表现出小雪花飘落时的情景。

活动准备：

一.课件制作下雪的场景。

二.歌曲《小雪花》音乐光碟。

三.自制沙罐，碰铃。

活动过程：

一.音乐律动

二.课件导入

1. 问题：孩子们，你们见过下雪的场景吗？

2. 使用多媒体，播放下雪画面。

三. 体验歌曲《小雪花》的速度及力度。

1. 演唱歌曲《小雪花》

(1) 问题：老师是用怎样的声音和速度来演唱《小雪花》这首歌曲的？(稍慢的速度，柔和的声音)

(2) 师完整演唱歌曲《小雪花》。

(3) 幼儿演唱歌曲。

2. 动作表现小雪花飘落的样子

(2) 幼儿与老师随着《小雪花》的音乐，边唱歌边用肢体语言模拟雪花飘落的样子。

3. 乐器表现小雪花飘落下来的速度。

(1) 问题：我们使用乐器怎样来表现雪花飘落下来的速度呢？

(2) 个别孩子上来尝试用沙罐或碰铃表现小雪花飘落的速度。

(3) 集体使用乐器，表现雪花飘落时的正确节奏速度。

四. 集体完整表演歌曲《小雪花》

大班语言游戏设计意图教案篇二

1. 能运用恰当的词句表达动作，提高理解体态语言的能力。

2. 勇敢在集体面前大胆的'表演。

画有各种动作的图片若干张。

组织幼儿复习“听话学样”的游戏。

1. 说明游戏玩法：刚才我们是先听句子，再根据句子的意思做动作。现在我们反过来先看动作表演再猜意思。

2. 猜动作。教师做几个动作（也可以请个别幼儿做动作），如：走路、跑步、洗手、拍球、下蹲……让幼儿猜一猜动作表达的是什么意思。

3. 明确游戏的要求：仔细观察动作表演，认真思考，用恰当的词语或句子说出动作的意思。三、一起来游戏。

幼儿两人一组，一人做动作，另一个人猜意思，然后互换角色。

让幼儿看图片猜动作，并开展竞赛：将幼儿分成两组，每组轮流派一位幼儿出来看教师手中的图片做动作，让同组的其他幼儿猜动作。以能再限定时间内才对动作数最多的一组为优胜组。

活动建议

日常生活中，鼓励幼儿两人一组或自由结伴玩游戏。

大班语言游戏设计意图教案篇三

大班语言教案设计：我要讲故事大班语言教案设计：我要讲故事

一、活动目标：

1、引导幼儿感受故事的意境，萌发对故事的兴趣。

2、能认真倾听老师及同班及其它同学讲故事，并且自己积极参与讲故事中。

3、学习理解故事，用自己的语言讲故事。

4、培养幼儿团队合作的意识。

二、活动准备

连环画若干（与幼儿组数相等）、图片、背景音乐、奖品

三、活动过程

1、分组：将幼儿按人数平均分成两组，每组选出一个讲故事的代表。

2、编号：将每组幼儿按阿拉伯数字进行编号，确定他们讲故事的次序。

3、出示图片，调动幼儿积极性。

——感知连环画中的故事

4、拿出第一组连环画（龟兔赛跑），放开背景音乐，让第一组的代表幼儿按自己对连环画的理解讲述画中的故事。讲完后，由本组幼儿做出补充。——教师将故事再梳理，讲故事完整化。——用动作理解、体验动词的动态。

5、进一步巩固故事，让其他组的幼儿再讲一遍。

——鼓励幼儿创新的讲故事，鼓励幼儿讲出自己对故事的理解。

6、再由第二组幼儿讲故事。

四、活动结束

1、评价

2、总结

五、活动延伸

请幼儿课后把故事的情节简单地用图画表达出来，然后制作成小图书与同伴进行分享。附故事：

1、《龟兔赛跑》

兔子和乌龟赛跑，兔子嘲笑乌龟的步子爬的慢，但是他笑了，说总有一天他会和她赛跑，并且赢他。“快点”，兔子说，“你很快会看到我是跑的多么的快。”他们打算马上就开始比赛。乌龟拼命的爬，一刻都不停止，兔子认为比赛太轻松了，他说他先打个盹，然后很快的可以追上乌龟。同时乌龟坚持爬行，当兔子醒来跑到的时候只能看着乌龟在他前面到达终点。

2、《小猴子掰玉米》

大班语言游戏设计意图教案篇四

教案目标：

1通过观察外型、品尝帮助孩子理解内容了解雪花的特征。

2通过学说中的动物对话激发幼儿对表演的兴趣以及对下雪的渴望之情。

教案准备：

糖盐各一瓶、背景图和图片、图书

教案过程：

一、激发兴趣

2t□你们可真聪明，有一样东西和糖、盐特别象，你们看它是？

二、出示雪花，理解

1t□小黄狗在说什么呀？谁听见了？天上是在下糖吗？为什么？

2t□小花猫说了什么呀？天上会下盐吗？

3t□他们两个吵的那么厉害，你们能想想办法吗？

4t□花母鸡为什么要尝尝呀？花母鸡想了个什么好办法？

5t□那么冷的天，他们为什么不怕冷，还跑到外面来呀？我们在雪地里可以干什么呢？

三、师生共读

四、表演

1t□这个里有几个角色啊？他们是？一一出示，大家数数

2t□分配角色，演两次

3t:投入区域

大班语言游戏设计意图教案篇五

活动目的：

1. 要求幼儿正确的用量词

2. 体验比赛的竞争性与趣味性

3. 通过多种阅读手段理解图画书内容，了解故事，感受故事诙谐幽默的情节。

4. 学习有序、仔细的观察图片，理解图片，并用较清楚的语言描述图片内容。

活动准备：

1. 生活中常见的物品图片若干，奖品若干

2. 将参加游戏的幼儿名字都写在黑板上

活动过程：

一、教师说出意义中物体名称，请幼儿说出量词（如：教师说：“门”，幼儿就回答：“一扇门”；教师说：“轮船”，幼儿就回答：“一艘轮船”等），说对了，就在他名字下面记一分。

二、游戏熟练后，还可以由回答正确的幼儿说出另一种物体的名称，再请其他幼儿回答，依次类推，看谁得分最多。

三、给得分最多的'幼儿发奖注意事项：开始时，教师应说一些幼儿熟悉的物体名称，由全体幼儿回答，以后，再请个别幼儿回答，并记分。

活动反思：

整个活动的参与度高，活动量大，有个别幼儿反应也不怎么灵敏，有个别对活动热情度也不高，但在老师的示范和引导下他们也能参与其中，而且从中也到了活动的快乐！所以，在今后的活动中，我要认真注意到这点，我要从幼儿心理发展特点出发，理解他们的要求和想法，信任他们的潜在能力，

让每一个幼儿都能参与活动中来，放手让幼儿在实践中锻炼、成长！