

最新大班西游记教案教学设计(优秀5篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

大班西游记教案教学设计篇一

【设计思路】

在几次户外活动中，偶尔发现孩子们对模仿jiefangjun叔叔感兴趣，如：敬礼、射击、钻、等动作，我便根据《幼儿园教育活动资源包》主题六“我生活的周围”三单元当中的健康活动《炸敌营》改编了本次活动。本课以游戏的形式贯穿在整个活动当中，让幼儿能够很有兴趣的进行活动，以达到锻炼幼儿身体的协调性与灵活性。

【活动目标】

- 1、积极参与活动，享受游戏的快乐。
- 2、学习“匍匐爬”，锻炼身体的协调性与灵活性。
- 3、能够克服困难并遵守游戏规则。
- 4、培养幼儿观察能力及动手操作能力。
- 5、培养幼儿动手操作能力，在活动中大胆创造并分享与同伴合作成功的体验。

【活动准备】

音乐、网子、软垫、沙包人手一个。

【活动过程】

一、开始部分：热身操。

二、基本部分：

1、探索用轮胎搭桥，练习走过轮胎

2、学习“匍匐爬”的基本动作。

(1) 自由探索如何爬过电网。

(2) 学习正确姿势的“匍匐爬”。

——请一名动作标准的幼儿示范，其他幼儿坐地观察。

(3) 小结

3、游戏：炸碉堡

(1) 幼儿观察场地布置，教师讲解游戏玩法。

(2) 炸碉堡比赛。

指导语：小士兵们，到！刚才你们的任务完成的都很棒，现在我们来比赛，看那一组最先完成任务。（接力两次）

(3) 小结

三、结束部分：放松运动

——跟着音乐做各种放松动作，如敲腿，拍肩等动作。

——收拾材料，整理场地，结束活动。

【活动反思】

通过这节课让幼儿练习双脚跳，锻炼跳跃能力，感受游戏的乐趣。

不足之处：幼儿兴趣高，持久性短。

大班西游记教案教学设计篇二

活动目标：

1. 学习用目测和自然测量的方法，比较、区别物体的远近，并会用表格的形式进行记录。
2. 初步感知同样的距离，使用的测量工具不同，测得的数量也不同，训练思维的相对性。
3. 感受测量的乐趣。
4. 培养幼儿比较和判断的能力。
5. 发展幼儿逻辑思维能力。

活动准备：

1. 教具：大图纸和记录表，记号笔。
2. 操作材料：人手一张操作纸，一支笔。每桌一份操作材料(围棋子、方积木、吸管若干)。

活动过程：

一、导入。

教师：“你们听过《龟兔赛跑》的故事吗?故事里谁赢了?”

教师：“兔子不服气，今天约了乌龟进行三项全能比赛，我们一起去看一看。”

二、目测远近。

第一场：游泳比赛。

比赛规则：一分钟，谁游得远，谁就获胜。

教师：“谁游得远？”“你是怎么知道的？”

教师小结：“用眼睛一下子就能看出来谁远谁近，这种测量方法叫目测。”

现学现用。

第一局：乌龟获胜。

三、第一次操作：比较远近。

第二场：跑步比赛。

1. 介绍跑道及跑步规则。

2. 教师：“一分钟到了，谁跑得远？你为什么这么猜？”

教师：“弯道中，目测得出的结论不一定正确。怎么准备知道跑了多远？”

“可以用什么量？”

介绍尺子。

介绍棋子测量。

3. 幼儿操作。

4. 交流。

教师：“谁远?为什么?”

教师小结：“比较远近时，要用同一种工具进行测量，测得的数字大，说明这段距离远;测得的数字小，说明这段距离近。”

第二局：兔子获胜。

四、第二次操作：同一距离不同工具。

第三场：跳远比赛。

1. 教师：“用三种工具记录兔子的成绩。”

2. 幼儿操作。

3. 交流操作结果。

教师：“为什么测得的数字不一样?”

教师总结：“测量同一段距离，使用的工具不同，测量的结果也不同。工具越短，需要数量越多;工具越长，需要数量越少。”

教师：“乌龟因不会跳远放弃比赛。”

第三局：兔子获胜。

五、结束。

三局两胜，兔子赢得比赛。

教师：“除了刚才我们使用的这些工具，还有很多其他工具，我们的小脚、小手也能用来测量！我们下楼去试一试！”

活动反思：

《纲要》提出的：“引导幼儿体会数学与人们生活的密切关系，初步尝试解决生活中的实际问题。培养幼儿参加数学活动的兴趣，激发幼儿探索数学规律的愿望。让幼儿在生活 and 游戏活动中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣。”

3、大班数学公开课优秀教案：测量远近反思

活动目标

- 1、感受并体验远近的含义，激发幼儿的求知欲望和探究精神。
- 2、学习用目测、工具等方法测量远近，并用表格的形式进行记录。
- 3、初步感知同样的距离，使用的测相对量工具不同，测得数量也不同，训练思维性。
- 4、培养幼儿的观察力、判断力及动手操作能力。
- 5、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。

活动重难点

- 1、重点：探究测量远近的多重方法。
- 2、难点：理解测量的数量越多路线越远，测量的数量越少路线越近。

活动准备

水彩笔，表格每人一份。测量工具：硬纸条、绳子。线路图。

活动过程

一、故事导入，学习用目测的方法感知物体的远近。

(1) 每组请一名幼儿代表比赛立定跳远，下面的小朋友当裁判。

(2) 胜利的幼儿跟胜利的幼儿再比一次。宣布冠军是×队的小朋友。

2、引导幼儿观察周围的物体，知道它们距离小朋友的远近是不同的。

(1) 以自身为中心辨别远近。

(2) 以客体为中心辨别远近。

(3) 教师小结：刚才我们都是用什么方法知道物体离我们的远和近呢？(引导幼儿说出用眼睛看到的)这种用眼睛看，可以比较出物体的远近的方法我们叫做目测法。

二、学习用自然测量的方法比较路线的远近。

师：运动会马上就要开始了，小动物们也想邀请我们大二班的小朋友去观看比赛。现在请小朋友坐好，我们要准备出发了。

3、(1) 师：用眼睛看比较不出来的，我们还能用什么方法来判断路线的远近呢？(请幼儿讲讲自己的想法，如工具：尺子、棍子、绳子、积木等)今天，老师也给小朋友们带来了两种测量工具，你们看看老师都带来了什么东西？(出示纸条和绳子)

(2) 回顾测量方法：那我们用工具有应该怎样测量东西呢？(幼儿讲述)先找准起点，沿边线测量，用粉笔在工具的`末尾做一

个记号，然后再从这个记号接着量，中间不能留空隙，量一
次数一次记住量了多少次。

(3) 幼儿自选测量工具。

(4) 教师提出要求。

(5) 幼儿自选工具测量，老师巡视指导。提醒幼儿要把结果记
录下来。

(6) 请幼儿坐好，检验幼儿测量的结果，教师小结。

(7) 换测量工具做好记录。

(8) 检验幼儿测量的结果。教师小结。

5、教师小结

师：今天我们都用了哪些方法比较物体和路线的远近呢？(目
测、工具测量的方法)我们生活周围还有许多离我们远近不同
的东西，回去以后，小朋友可以用我们今天学过的方法试一
试。

数学《测量远近》活动反思：

这节活动不仅要让幼儿了解远近的含义，而且还要对远近进
行测量。在这两个重点如何把握平衡呢？在活动之前我一点把
握都没有。刚开始时我利用班上的人和物用目测的方法进行
远近的比较。幼儿非常感兴趣，而且也能很快的掌握了远近
的含义。

然而在用工具测量时却出现了问题。第一，为了让幼儿不能
用目测的方法来测量路的远近而引起用工具测量的方法，我
把两条路画成了不同的两条曲线。可没想到却给自己带来了
麻烦。因为幼儿从直观的远近而变成了平面的远近，幼儿的

思维一下子没有转换过来。而为了转变他们的概念，我花了不少时间。第二，给幼儿操作的路线图我都采用了曲线，后来才发现，用直线图更方便操作。第三，不少幼儿用工具测量的方法不对，而我不应该在活动中把测量的方法再拎出来复习，要是做活动前的准备活动就更好了。

在活动之前，应该考虑得更全面，更周到一些。那样活动会更成功的。

大班西游记教案教学设计篇三

教学目的：

- 1、学习自然测量长度的方法，尝试测量周围的物品并表达测量结果。
- 2、了解测量工具的长短与测量结果的关系。
- 3、初步懂得根据测量对象的特点选择合适的测量工具。

活动准备：

测量工具（铅笔、长条积木、吸管、纸条等）、笔、记录表、黑板、粉笔、抹布等。

教学过程：

一、引题：小猫想请小朋友帮个忙，它想去吃鱼，这有两条路可走请小朋友为它找一条更近的路。（小朋友用目测的方法回答了问题）下面我们学习一种新的方法来检验你们用目测法判断的是否正确那就是自然测量。

二、量一量

1、教师用纸棒（测量工具）示范量一下。

师：刚才小老师是怎样测量的谁会说说。

生：用一个小纸棒

师：你说了老师想说的了，这个叫测量工具。

师：还有谁看仔细了，请他来说说

生：对着那条路量的

生：有做记号的

师：你们都说得更好了，观察得更认真了，都看到我有做记号了，还有要补充的吗？还有一个小朋友没有发现。

师：那老师来告诉你

2、师再演示，一边讲解一边操作（强调注意测量时应注意的事项。测量时工具要和被量的物体一边要对齐，每次测量都应做记号，测量中不能留有间隙，也不能重复测量）。这就要自然测量。

3、出示记录表，讲解如何使用并记录次数。

4、幼儿用同种工具测量桌子的'长和宽。

师：请小朋友用纸棒这个测量工具量一个桌子的长和宽，并在记录表上记录。

（1）幼儿尝试用铅笔测量并在表（一）做记录。

（2）请全班幼儿展示记录表，集体验证测量结果。

师：请小朋友来说说长量了几次？宽量了几次？为什么？

生：因为他们桌子长所以量的就长，宽更短就量得少

师小结：刚才这个小朋友说得很好，动脑筋了，当我们用同种测量工具测量不同物体，次数多的较长，次数少的较短。

5、幼儿用不同的工具测量黑板的长度。

师：老师这还有许多的不同的测量工具，请小朋友量一量并做好记录。

（1）幼儿尝试选择三种测量工具进行测量并在表（二）做记录。

师：小朋友都量好了，我们一起来看看，咦，大家的结果都一样吗？为什么

师：对，结果不一样，因为你们用了不同的测量工具

（2）请幼儿说说自己用了什么工具，各测量了几次

生：我用了毛线来量，量了4次

生：我用笔来量，量了6次

师：我们来比一比这两个工具，你发现了什么？

生：毛线长，笔更短

小结：原来工具长，次数少，工具短，次数多。

6、幼儿说说：还有什么东西可以当测量工具？

三、结束活动

请小朋友回家的时候用自然测量的办法量量家里家具电器等。

大班西游记教案教学设计篇四

活动目标：

- 1、能根据故事发展表现故事情节画面，尝试制作连环画图书。
- 2、在小组合作中能与同伴互相协商、分工，共同完成图书制作。
- 3、体验合作带来的成功与快乐。
- 4、培养幼儿初步的创造能力。
- 5、能呈现自己的作品，并能欣赏别人的作品。

活动准备：

- 1、ppt记录表、订书机。
- 2、事先熟悉故事内容和连环画知识。

活动过程

一、回忆故事的主要情节。

师：《小蝌蚪找妈妈》的故事你们听过吗？

小蝌蚪刚生下来是什么样子的？和它的妈妈长得一样吗？

小蝌蚪把谁当成自己的妈妈？

小结：小蝌蚪遇到了鸭子、鱼、乌龟、白鹅，在它们的帮助下，终于找到了自己的妈妈

二、引导幼儿讨论怎样制作连环画书。

师：今天，老师想请小朋友把这个故事用连环画的形式画下来做成一本书，讲给其他班的小朋友听。

提问：你们还记得什么是连环画吗？做成一本连环画书，还要有什么？（封面、封底）这些都有了，还要怎么样（装订）

三、引导幼儿讨论和同伴合作的具体方法。

1、讨论画面内容。

师：这个故事需要画几张画面？每张画表现什么内容？

2、幼儿商量分工并记录

师：这么多的画如果我们一个人画会用很长时间，有什么好办法呢？

幼儿分组讨论并记录。

展示记录结果。

小结：我们在合作的时候，经常会遇到一些问题，可以通过协商想出不同的办法来解决。

四、幼儿合作制作连环画书，教师适当指导。

五、展示作品，引导幼儿欣赏交流。

师：你们是怎么合作的？

小结：今天，我们相互合作很快完成了一本连环画书，在生活中许多时候也都需要我们一起合作才能把事情做得更快更好。

反思：

合作是当今社会人与人交往时的一项重要技能，大班期间培养幼

儿的合作行为是十分重要的，在平时的活动中我发现孩子们虽然有了合作的意识，但是在活动中还不能很好的进行合作，因此我设计了本节活动。活动中幼儿能积极的参与，通过回忆故事的主要情节——引导幼儿讨论怎样制作连环画书——引导幼儿讨论和同伴合作的具体方法——幼儿合作制作连环画书。整个过程幼儿都能积极的参与其中，体验了合作的重要和合作制作图书的喜悦，符合幼儿的年龄特点和我班幼儿的实际情况，效果好。

大班西游记教案教学设计篇五

一、活动目的：

- 1、能按游戏规则进行游戏，体验游戏的乐趣。
- 2、学习骑在羊角球上行进跳，锻炼腿部力量。
- 3、发展身体协调和平衡能力。

二、活动准备：

1、物质准备：大号羊角球4个，不同颜色的海洋球50个，大塑料盆1个，纸盒4个，扩音器2台，音乐《健康歌》，口哨一个，奖励贴纸若干。

2、场地准备：

三、活动过程：

1、集合方式、地点：师以吹口哨方式集合幼儿在大操场上

2、师出示羊角球和海洋球，宣布游戏名称——“小龙人采龙珠”。

师：我们来当“小龙人”，羊角球代表“龙舟”，海洋球代表“龙珠”。

3、热身运动：师播放音乐《健康歌》，带领幼儿一起做热身运动，为体育活动做准备。

4、师介绍游戏玩法及规则：

玩法一：幼儿分成人数相等的四路纵队，排头幼儿骑上“龙舟”（羊角球），听到信号后，抓住羊角迅速地从东、南、西、北四个方向往中间跳，在中间的“池塘”（大塑料盆）里采“龙珠”（海洋球），后返回原路，将“龙珠”放入纸盒里，将“龙舟”传给下一位幼儿，游戏继续进行。轮到每队最后一位幼儿，速度快的那一队获胜。

玩法二：幼儿必须采与“龙舟”颜色相同的“龙珠”回来，在规定的时间内，采的“龙珠”数量多的一队获胜。

规则：听到信号（口哨声）后才能起跳。

5、幼儿分组游戏，师适时指导。

提醒幼儿遵守游戏规则并注意安全。

6、活动小结、评价：

集合幼儿，表扬在游戏中跳得又快又稳、遵守游戏规则及获胜的幼儿，奖励贴纸。鼓励其他幼儿继续努力，争取在下次活动中取得胜利。

7、活动延伸：

回家可与爸爸妈妈、兄弟姐妹等亲人一起玩羊角球的游戏。

活动反思：

本次活动，通过热身——自主尝试——交流经验——有意习练——放松活动等环节，引导幼儿进行舞龙的练习。整个活动中孩子们都处在愉快的状态中，既有独立思考，也有与同伴互助合作的喜悦。在平时，小朋友们舞龙的随意性比较大，动作不太规范，所以我们设置了一些障碍来帮助幼儿把动作做得更到位一些，达到体育活动的目的，比如牵在空中的铃铛，让幼儿把上肢尽量举直，啤酒桶与竹竿，让幼儿弯下腰来，地上所画的螺旋形，帮助幼儿在没有老师带领的情况下，学习螺旋走等。我们尽量通过有趣的游戏形式，让幼儿在反复的动作练习中提高动作的规范性。同时，通过设置障碍来提高游戏难度，对幼儿形成挑战，让幼儿在挑战难度的过程中增强对自己的信心。