

2023年幼儿园大班爱眼日教案反思(优秀7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。那么教案应该怎么制定才合适呢？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。

幼儿园大班爱眼日教案反思篇一

活动目标：

- 1、乐意探索、尝试圈的不同玩法，发展幼儿走、跑、跳等基本动作。
- 2、学习双脚分合连续跳圈的方法。
- 3、感受体育活动的兴趣。

活动准备：

幼儿人手一个圈；录音机、磁带；

活动过程：

- 1、在音乐伴奏下，幼儿做准备活动。
- 2、初步探索圈的多种玩法。

(1) 教师以提问的方式引起幼儿参与活动的兴趣：“圈有很多玩法，你想不想和它做游戏？比比看谁的办法最多。”

(2) 幼儿分散玩圈，教师观察指导。

(3) 请幼儿与小朋友分享自己的玩法：“谁愿意来当小老师，把自己的好办法教给小朋友？”

3、深入探索圈的多种玩法，并尝试合作玩圈。

(1) 教师用提问的方式引导幼儿：“请你试一试自己没有玩到的方法，并且尝试和小朋友一起合作玩圈。”

(2) 幼儿深入探索、尝试：教师引导探索出跳圈的幼儿将圈摆出，尝试用多种方法跳圈。

(3) 练习双脚分合连续跳圈的方法：教师讲解跳圈的方法：“一个圈的时候，两只脚并起来跳到这一个圈中；两个圈的时候，两只脚分开，一个圈中跳入一只脚。”

4、游戏：网小鱼。

(1) 交待游戏规则：教师做渔翁，用圈做网，小朋友做小鱼，在池塘里游，被渔翁网住的小鱼，站到池塘边。

(2) 师幼轮流做渔翁，进行游戏。

5、放松活动《小鱼游》：教师：“渔翁回家了，鱼宝宝们可以在池塘里自由自在的游泳、跳舞了。”教师和幼儿做放松活动，并听音乐离开场地。

活动反思：

圈是幼儿园常用的体育器械之一，在我们幼儿园中利用率也是比较高的，孩子们也是比较感兴趣的，比较熟悉，这一活动也是建立在孩子感兴趣的基础上产生的，因此，在设计教案时，主要以尝试精神及创造性思维为主，以一物多玩的形式开展此次活动。

进场是跟随音乐做操（准备活动）

第一次尝试是只让幼儿玩手中的圈，看看有多少种玩法，配上音乐，幼儿的积极性比较高，也很快地兴奋了起来。由于幼儿先前已经比较熟悉，所以幼儿已经能表现出合作玩圈的能力。

集中演示，我是为了让有创造性玩法的幼儿有一个在集体面前表现自己的机会，这时我特地请了平时比较害羞及能力较弱的幼儿参加，结果幼儿表现非常出色，同时也得到了全体幼儿的肯定，幼儿的自信心得到提高。

第二次尝试，我是为了提供幼儿吸收同伴的经验基础上有练习的机会，让幼儿充分尝试没有想到的玩法，这时的幼儿已经能互相进行讨论并想出新的玩法。

接下来的游戏掀起本次活动的的高潮，同时也增加了幼儿的活动量。跳圈是为了达到目标的'第二条，培养幼儿的合作能力，同时也让幼儿利用圈的不同排列形式，尝试不同的跳的方法并练习双脚分合连续跳圈的方法。

最后的利用圈玩小鱼游的游戏是为了放松整理，幼儿既在轻松的氛围中游戏，又帮助了教师整理了场地，幼儿的活动量也下降了。

不足之处：能力比较强的幼儿充分感受到了活动所带来的乐趣，但是教师还是没有充分调动能力比较弱的幼儿积极性，所以导致幼儿在活动中活动量的不平衡。有待在下次活动能够中改进。

幼儿园大班爱眼日教案反思篇二

活动设计：踩高跷是我国传统的民间体育游戏，也是幼儿非常喜欢的一项体育游戏活动，。踩高跷可以发展幼儿的身体

平衡能力，提高动作协调性，发展团结协作和竞争的意识。本次活动的设计体现体育游戏活动的特点，整个过程由易到难，由简单到复杂、循序渐进，利用游戏情境贯穿活动，引领幼儿体验体育游戏快乐的同时，提高了他们身体动作的协调性与灵活性，培养了他们的竞争意识。

活动过程：

开始部分：

听音乐进入游戏情境，做准备活动。听美妙的音乐，开着小火车，既能有序地展开活动，又能让幼儿在轻松愉悦的游戏式情境导入中激发参与活动的兴趣。让幼儿为了能在“运动会”中不受伤，所以做赛前的准备活动，将幼儿带入快乐的运动状态。

基本部分：此环节体现了由易到难，由简单到复杂、循序渐进的活动过程，活动始终围绕参加运动会的游戏情境带幼儿练习、比赛，主线始终贯穿其中，让幼儿在情境中体验快乐。

结束部分：我们开着小火车回家为冠军庆祝咯！

活动反思：

一、课前练习不够充分

想要把一个活动完美的呈现出来课前准备非常重要，如果幼儿在活动前没有接触过高跷，没有真正地踩过，那本次教学活动又将如何开展呢？在活动开展前我和幼儿一起踩过高跷，让他们自由地练习过，能力强的幼儿很快接受了，而能力弱的幼儿则需要老师帮忙，《大班健康活动教案及反思踩高跷》<http://>教师在课余时间让幼儿自由练习是完全不够的，还可以渗透在晨间活动，或者在家里和爸爸妈妈一起踩高跷比赛。因为本次教学活动主要是以比赛为主，所以活动前的练

习非常重要，也非常地必要。

二、情境贯穿更待深入

本次教学活动的主题是“利用情境贯穿游戏活动，引领幼儿体验体育游戏之快乐”虽然孩子在游戏中足够体验了一把快乐，而且活动氛围很浓郁，幼儿的积极性也很高。但是活动中教师还可以再深刻地思考如何把情境更深入到教学环节的设计中去。

三、要充分考虑到幼儿的个体差异

幼儿本身就存在着明显的个体差异，在体育游戏的比赛环节中体现地更加明显。教师这时候要利用情境来想办法设计适合所有幼儿的教学环节，就比如可以根据幼儿的能力让他们有自主的选择权，不是所有的幼儿都必需沿着这条跑道跑完全程。能力强的幼儿可以挑战，而能力弱的幼儿可以选择近点的目标。这样一来，在同一层次上的幼儿进行比赛才算得上是公平竞争。

四、要注意活动细节

教学中的活动细节也是非常重要的，教师要关注到每一个幼儿，每一个细节。活动中开小火车的环节，高跷是否先拿在手上，绳子事先要卷起来，以免甩到其他幼儿。在自由练习的部分，教师要注意规定幼儿练习的场地，不要让幼儿离开教师的视线范围。在比赛中男、女的人数及混合等都要注意，因为比赛也要显示出公平的原理。

幼儿园大班爱眼日教案反思篇三

1、对中国传统文学作品感兴趣，能在具体面前大胆朗诵、讲故事以及表演，能较专注地倾听和观看同伴的表演。

2、积极参与小组讨论，能分工合作，共同参与表演。

1、幼儿事先对神话故事、寓言故事、成语故事和古诗有一定的积累。

2、大转盘一个，转盘表面分成四部分，分别标有神话、寓言、古诗、成语四个词语；奖品若干。

能在具体面前大胆朗诵、讲故事以及表演，能较专注地倾听和观看同伴的表演。

参与小组讨论，能分工合作，共同参与表演。

1、谈话引出主题。

从古到今，勤劳、智慧的劳动人民创造了无数精彩的故事、优美的诗歌。

2、分组准备。

(1) 按照表演的内容分成：神话、寓言、成语和古诗四组。

(2) 幼儿根据自己的喜好选择参加其中一组。

(3) 每组幼儿自由讨论表演的形式。

(4) 教师巡回指导。给每组提供建设性的意见和建议。

3、展示活动。

(1) 今天谁会第一个来表演呢？

(2) 根据大转盘的转动，请幼儿上来表演。

(3) 根据幼儿的表演教师适时的提问和评价。

本单元以成语、寓言故事和童话故事为主，因此教学设计的主要内容也放在成语故事、寓言故事和童话故事上，我从幼儿所积累的成语和听过的童话故事和寓言故事入手，以拓展成语和展演故事为主，来丰富幼儿的成语故事和语言积累。让幼儿在集体面前大胆地朗诵诗歌、讲故事以及表演故事；鼓励幼儿积极地参与小组讨论，提高分工合作的能力。同时，也培养幼儿专注地倾听和观看表演的习惯。但我并不满意自己的活动中实际教学，寓言故事和神话故事没有延伸和拓展，整个活动虽然在环节上以闯关的形式博得了幼儿的喜爱，但是实质上基本没有达到原来自己所设定的教学目标。

幼儿园大班爱眼日教案反思篇四

此次活动选材于优秀的绘本故事《让谁先吃好呢》，故事讲述了动物们发现了一只诱人的桃子，为了决定让谁先吃而展开了一系列的测量、比较和排序活动。故事最大的魔力是把乏味的“排序”完美地蕴藏在美妙的故事里，绘本与数学知识结合得非常好。绘本中隐藏着两条线索，第一条是“让谁先吃好呢”，这就象一个谜，始终贯穿于故事之中，深深地吸引着孩子们；第二条是动物们按某一特征进行高矮、大小、长短、轻重的排序。在活动中，可以把握两条主线，以“让谁先吃”的故事情景为切入口，利用故事情景推动幼儿对于排序经验、比重经验的不断建构，自然无痕地渗入正逆排序的方法，整合高效地融入称重游戏、符号的实际运用等。

对于大班幼儿来说，他们已具备比较丰富的知识储备，这个知识基础有效地帮助他们进行有挑战性的学习活动。本次活动以《让谁先吃好呢》这样一个幽默生动、结尾出人意外的绘本故事为切入点。借助绘本故事有趣的故事情景，采用灵活多样的学习形式来凸显数学的本质，在观察、比较、发现的一系列的探索活动中，激发探究的兴趣，学习排序方面的数学知识，促进幼儿数学思维能力的提高。

1. 尝试根据物体高矮、轻重等不同特征进行排序；
2. 能运用简单符号记录排序结果；
3. 体验帮助他人带来的快乐与成功感。

设计意图：一次成功的活动，首先需要制定适宜的活动目标，有清晰的目标在心中，可以为教师设计活动的各个环节、组织活动过程、把握生成的问题等提供一个明确的依据和方向。因而本次活动从不同角度设计了认知、能力、情感三个维度的目标。活动目标符合大班幼儿的年龄特点和能力水平；具体、明确、有较强的针对性。

按动物个子高矮、嘴巴大小、耳朵长短、尾巴长短、体重的轻重进行正向、逆向排序，理解逆向排序。

能运用简单符号记录排序结果；

一、材料准备：课件《让谁先吃好呢》；排序卡、记录卡、笔。

二、经验准备：幼儿已有初步排序的经验。

一、开始部分：

（一）“桃子”导入，引出故事。（播放课件）

师：咦，这是什么呢？（桃子）

师：看看，这个桃子长得什么样？

师：哇，这样一个诱人的大桃子，你们想吃吗？

设计意图：以诱人的“桃子”导入活动，引发幼儿的兴趣，既“勾”起了幼儿品尝桃子的欲望，为理解动物看到桃子后急

切品尝心境做好铺垫。

（二）了解几种动物的主要特征。

师：“诱人的大桃子吸引来了一群小动物，你们看，它们都是谁？数一数，一共有几位朋友？”（猴子、长颈鹿、兔子、犀牛、鳄鱼、毛毛虫；6位朋友）

师：“这些动物朋友都有一个最大的特征，你能把它的特征和它们的名字一块儿说出来吗？”（长耳朵小兔、大嘴巴鳄鱼、高个子长颈鹿、长尾巴猴子、大肚皮犀牛、小小的毛毛虫）

设计意图：把动物的最大特征和动物名完整讲述，既发展了幼儿细致描述的能力，又使幼儿对这六种动物的主要特征有了清晰的认识，为接下来的“按动物的不同特征进行排序”作了有效铺垫。

（三）设疑激趣，导入主题。

师：这群动物都想先吃这个桃子，可让谁先吃好呢？你有什么好办法？为什么？

设计意图：通过提问，巧妙的引出了本次活动的一条暗藏线索“让谁先吃好呢？”幼儿自由讨论，激发起参与活动的浓厚兴趣。

二、基本部分：

（一）启发幼儿按照动物个子的高矮进行排序。

1. 播放课件，引出从个子高矮排序的方法。

长颈鹿说：“我们按个子的高矮来排列，谁最高谁先吃。”

2. 引导幼儿尝试用目测的方法进行高矮排序。

师：请你按照小动物个子的高矮，给小动物排排队。

3. 观看课件，通过比较，引导幼儿说出量高矮的正确方法。

师：我们来看看动物们是怎样比的。（点击课件）

师：你觉得鳄鱼的方法对吗？（不对，要站在一样高的地方，量的时候要站直了，不能把尾巴算上，踮起脚来量也不行）

4. 引导幼儿尝试用简单的符号记录排序结果。

师：我们来记录下比赛的结果吧，用什么样的符号可以表示从高到低呢？

设计意图：按高矮排序时，问题深入浅出的有效推进；使幼儿掌握了高矮比较中参照对象的统一性；并尝试用简单符号记录。从而为引出幼儿自主根据动物的不同特征进行排序的环节做好准备。

（二）自主探索，动手操作——按动物身上的不同特征进行排序

1. 激发幼儿讨论多种排序方法。

师：“如果你是其它动物，你愿意以这样的顺序来吃吗？”

“有什么好的办法让你喜欢的小动物当第一名？”

“你会用几种办法给小动物排序？”

2. 幼儿自主排序，尝试在记录卡上记录操作结果。

设计意图：此环节中，并不呈现故事中其他动物排序的情节，

而是鼓励幼儿展开联想，自主的尝试根据动物的不同特征进行排序。并尝试用自己设计的简单符号表示排序的方法。充分体现了幼儿在活动中的主体性。

（三）根据幼儿对自己所展示操作材料的讲述，适时结合故事课件，集体讨论多种排序方法。

师：“你是怎样给小动物排序的，为什么？”

“小动物们也是这样排序的吗？”

1. 按照兔子耳朵、猴子尾巴的长短，嘴巴的大小等动物特征排序，让幼儿集体进行讲述。

2. 体重排序中，引导幼儿观看故事课件，运用大于号，小于号，等号等记录操作结果。

1) 回忆跷跷板的经验，帮助幼儿按体重排序。

师：“体重得怎么称啊？犀牛用了什么办法呢？”（跷跷板）

“你们玩过跷跷板吗？跷跷板是怎么玩的？想一想，跷得高的表示重还是轻呢？跷得低呢？如果跷跷板是平的，又说明什么呢？”

“那用跷板怎么称出动物们的重量呢？比出谁重、谁轻呢”（一边坐小动物，一边放上石头，数一数石头的数量就可以了么）

设计意图：故事中跷跷板称体重的情节，幼儿不易理解，因此采用启发式提问，联系生活中跷跷板的经验，为幼儿的思维搭建了情景化、游戏化的平台。

2) 幼儿数石头，教师观察指导。

师：请小朋友帮助小动物数数每个跷跷板上的石头，数完把石头的数量记在操作卡。

3) 交流数石头结果，教师记录。

师：谁的跷跷板上石头最少？毛毛虫连一块石头的重量都没有，我们应该怎么记呢？

师：猴子与石头的比较情况呢？应该怎样记录呢？

设计意图：引导幼儿运用合适的符号记录操作结果，既是对动物与石头比重的科学表示，又拓展了幼儿对“等号、小于号、大于号”实际运用的经验，体现了幼儿数学知识的有效整合。

（四）再次探索，动手操作——尝试逆向思维的排序

1. 播放课件，呈现故事结尾。

2. 幼儿再次探索，尝试逆向思维的排序。

师：毛毛虫怎样才能使自己排第一呢？

小结：故事的最后是弱小的毛毛虫排在了第一，毛毛虫是以“智”取胜，因为它运用了与其它小动物不同的逆向排序的方式，而且不仅个子最矮第一名，还是体重最轻、嘴巴最小、耳朵最小的第一名，获得胜利。我们要在毛毛虫的身上学会一个道理：不要小看自己，要学会相信自己。

设计意图：因为前面孩子们都沉浸在从最高、最大、最重的排序顺序中，这时出乎意料的故事结尾呈现，引发幼儿的疑问，在发现问题、解决问题的过程中，让幼儿再次通过自己的探究解开谜底，最终主动获得逆向及多-维角度排序的经验。

三、结束部分：小组讨论，合作探索——以小组为单位进行

排序。

1. 每组幼儿按自己组内幼儿的特征进行多角度、正逆顺序的排序并进行记录。

2. 交流介绍不同排序的方法。

小结：刚才我们用了各种不同的方法来进行排队，而且方法都各不相同，你们的本领真大，在平时的生活学习活动中，我们要了解自己相信自己，让自己成为最棒的！在我们的生活中，有许多的比较方法，只要你认真观察，你就会找到许许多多的排列方式。

设计意图：这个环节，引导幼儿学以致用，从故事中回到生活中，迁移经验，不断探索。为后续学习提供了积极的影响。

布鲁纳说过：“学习最好的刺激是对所学教材感兴趣。”教师如果能通过创设教学情境，将所学内容寓于其中，使幼儿所学的知识有情、有境，就能引起其极大的兴趣。因而在此次活动的设计中，我将《让谁先吃好呢》这样一个幽默生动，贴近幼儿的绘本故事转化为数学活动，创造性地设计教学环节。以探究为主线，引发冲突，通过多方猜测、积极验证、练习巩固等环节的设置，力求让幼儿对原本乏味的排序活动产生兴趣，通过有效的教学，重新建构排序的经验，促进良好数学思维品质的形成。

回顾整个活动过程，反思如下：

一、活动过程生动有趣，自然流畅的蕴含活动目标。

借助故事中隐藏着两条线索，第一条是“让谁先吃好呢”，这就象一个谜，始终贯穿于故事之中，深深的吸引着孩子们；第二条是动物们按某一特征进行高矮、大小、长短、轻重的排序，这正是本次活动的价值所在。在活动中，我把握住了

这两条主线，制订了具有适宜性、指向性的活动目标，即以“让谁先吃”的故事情景为切入口，利用故事情景推动幼儿对于排序经验、比重经验的不断建构。整个活动过程生动有趣，两条主线并驾齐驱、相互交织，若隐若现、相互贯通。在主题鲜明的情景化教学中，自然无痕的渗入正逆排序的方法，整合高效的融入称重游戏、符号的实际运用。活动目标在过程中自然展现、层层铺展、一一达成。

二、注重启发式提问，激活幼儿的思维。

数学思维品质比数学知识本身更为重要。因而活动中注重有效地运用设疑、插问、推问等方式，不断的帮助幼儿迁移生活经验、游戏经验、知识经验，激发着幼儿对于作品内容的好奇与探究，激活着幼儿多方面思维的训练。可以说，有效的提问使整个活动体现结构严谨、自然流畅。

三、突出尝试与猜想的过程，关注幼儿的自主探索。

这个有趣的故事除了蕴含着排序的元素外，同时还要让幼儿感受到其中一个特别重要的价值——看事情不能只从一个角度看，换一个角度看问题会有更多的发现。因此，在活动中我注重突出幼儿的尝试与猜想的过程，当引出“谁先吃”的问题时，教师让幼儿尝试为喜欢的小动物排第一，设计先让幼儿大胆猜想，简单记录的自主探索的环节，再让幼儿互相交流，集体归纳。培养幼儿的自我意识，发挥幼儿的主体作用。让幼儿在活动过程中不仅学习知识，更发展了能力。

以上是我围绕这次活动中的几点尝试，但在活动过程中，也留下了一些遗憾：由于活动突出幼儿的主体性，幼儿的猜想、尝试存在着一些不可预见性，这就要求作为教师的我需进一步提高自己的应变能力，处理好活动中随机生成的各种情境，加强对幼儿及时准确恰当的引导和评价。遗憾促进反思，相信不断反思会使我们不断成长，让我们更具智慧地进行教育。

幼儿园大班爱眼日教案反思篇五

- (1) 理解散文的化合物形象和情节内容，学习比喻句。
- (2) 感知叙事散文的语言特点。
- (3) 学做有责任的人。
- (4) 愿意欣赏散文，感知散文语言的优美，风趣。
- (5) 萌发对文学作品的兴趣。

指偶，图书，教学挂图等。

(一) 初步感知，引出难点

1、引导幼儿自由阅读散文、图画书“你在书中看到什么？书中讲了什么事？”

2、谈话活动。

“小朋友什么时候会脸红？脸红得像什么？”

(引导幼儿说比喻句)

(二) 欣赏教师边有表情的朗诵散文边进行指偶操作

“故事里谁会脸红？你们喜欢谁？”

(三) 理解散文内容

1、逐幅出示挂图通过提问理解散文内容

画面一：“猫做错了什么事？它做错事后怎么做？它会脸红么？”（丰富词汇：溜掉）

画面二：“黄狗、花狗在干什么？发生了什么事？”

“为什么狗、猫做错事脸都不会红？小孩做错事会脸红吗？”

画面三：“小孩会脸红吗？小孩做错了什么事？”

“打破茶杯后，他们又是怎么做的？他们说些什么？”

（丰富词汇：顿时、畚箕）（幼儿学说：“怪我不好，请原谅！”）

2、感知作品中的比喻句

“小孩做错事时，脸红得像什么？”（“他们一下红了脸，脸蛋红得像落山的太阳。”）

“小孩改正了，做好事，脸红得像什么？”（“脸更红了，红得像初升的太阳。”）

幼儿学说比喻句：“他们一下红了脸，脸蛋红得像落山的太阳。”

“脸更红了，红得像初升的太阳。”（结合动作学说。）

（四）讨论：“如果人人都没有责任心，世界会变成怎样？”

散文诗的欣赏、学念也是重点，所以感知的过程是必要的，前面的自主送太阳是个前期导入，在老师有意识的提炼下，其实已经是对散文的理解了。但由于我的活动组织中，前面的环节放得太多，导致后面欣赏、学念时间不够，比较欠缺。对散文的朗诵太少。

幼儿园大班爱眼日教案反思篇六

大班的孩子经历了小班和中班，对角色游戏已经非常熟悉了，他们不光知道要扮演什么角色还学会了如何分配角色、如何布置环境、如何整理环境，接下来是小编为您整理的大班角色活动教学反思，希望对您有所帮助。

角色游戏是最受孩子们喜欢的游戏，角色游戏仿佛是一个浓缩的社会群体，孩子们在这里成了一个一个小大人，模仿着大人的样子，开展工作，赚取工资，体验着为人父母的艰辛，品尝着劳动的乐趣。

大班的孩子经历了小班和中班，对角色游戏已经非常熟悉了，他们不光知道要扮演什么角色还学会了如何分配角色、如何布置环境、如何整理环境，在我们云朵班，角色游戏是孩子们自己的游戏，孩子们总是以主人翁的态度对待着游戏，一副“我的游戏我做主”的架势。

瞧，又是一次角色游戏时间。孩子们等待着老师宣布角色游戏开始，每次角色游戏总有一大半的孩子要参与环境布置，点心店在什么位置、娃娃家环境怎么摆放、医院怎么分科、银行场景怎么布置孩子们都了如指掌，很快孩子们会给你呈现一个完整的角色游戏环境。到了自选角色游戏环节，孩子们总是很有主张的选择角色，同时孩子们也知道谦让，玩过的游戏一般不会重复，因为孩子们知道好的游戏要一起分享才快乐。选择完毕以后孩子们开始插片上岗。每个角色区都会有好几个角色，如何调配呢？作为老师的我总是会把调配的任务交给孩子们，孩子们也没有争抢过角色，大家都会合作完成。说起合作孩子们还真有一套，如：点心店里需要三名工作人员，分别是收银员、服务员、厨师。孩子们插好片以后就开始商量：你擅长说话，嘴巴甜，就当服务员。我喜欢烧菜我当厨师，皮皮算数比较好就当收银员吧。就这样你一言我一句，孩子们为自己安上了不同的岗位。其他的角色呢，医院和美发屋角色分工也是非常多，孩子们总能够调整

的比较好。

开始游戏了，银行是最忙碌的，瞧，一条长龙似的队伍，别以为他们个个手里拿着存折是在领钱，他们是等着拿号呢，拿好号以后孩子们就开始坐在整齐的椅子上等待叫号，叫到了自己会立马上前领钱。在看其他的角色区，菜场一开始就实行促销打折活动，点心店则是买一送一，美发店则是推销这季流行的发型，更是打出了前3名美发送按摩活动。一家家活动层出不穷，真有一副巾帼不让须眉的架势。看来孩子们的生意头脑还真不能小看。唯独医院，最近显得有些冷清，看病的人越来越少了，大部分都去买东西、吃东西、美发了。经过采访发现，孩子们都觉得生病很痛苦，不想生病。虽然如此但是医生们还是非常尽职，没有一个擅离职守，我灵机一动，既然大家不喜欢看病就来个免费体检吧。免费的哦，当然吸引了很多人，大家都来试试，医院里一下子热闹了许多。在体检的过程中还真发现了一些小毛病，比如蛀牙啊，皮肤上有包等，很快第二轮的治疗又开始了，医院变换了就医模式以后效果真是显著啊。

小小游戏真可谓是大大乐趣，孩子们在角色游戏中渐渐的找到了属于自己的方向，我们为孩子们的进步感到高兴，但是也出现了一系列的问题，这些问题当孩子们不能解决的时候教师的及时介入能够很好的缓解角色游戏中的矛盾，让孩子们在角色游戏中发展的更好。让我们助孩子们一臂之力，让他们更大限度的发挥自己的主人翁意识，真正成为游戏的主人。

幼儿园大班爱眼日教案反思篇七

- 1、感受故事我和我的外婆之间温馨的情感交流。
- 2、找一找故事中有哪些长长的线并用句式长长的线说出来。
- 3、幼儿学会关爱长辈。

- 4、学习打电话的礼貌用语。
- 5、体会做事要仔细，不要粗心大意。
- 6、喜欢阅读，感受阅读的乐趣。

- 1、手机一台；
- 2、固定电话一台；
- 3、电子资源图片《我和我的外婆》。

一、开始部分

- 1、拿出一台手机，问幼儿这是什么？
- 2、再拿出一台固定电话，问幼儿家里有这样的电话吗？你们平时用它和谁联系？

二、讲述故事《我和我的外婆》

- 1、教师和幼儿共同讲述故事《我和我的外婆》
- 2、幼儿仔细观察画面、认真倾听。

三、和幼儿讨论故事《我和我的外婆》之间温馨的情感交流。

- 1、故事中有哪些人？〔我、外婆〕强调故事名字，幼儿说一次。
- 3、教师解说故事中马路上长长的线是什么？长长的毛线用来做什么？外婆脸上的阳光线是什么？让幼儿感受外婆的温暖。
- 4、你的外婆爱你吗？如果给外婆打电话我们要给外婆说什么？
教师引导：你好！谢谢！再见！

四、角色表演

- 1、教师扮演外婆，请小朋友和老师表演并用礼貌用语。
- 2、游戏：和同伴一起玩打电话的游戏。

五、结束

在本次活动中也存在着不足：孩子的语言表达不够成熟，缺乏连贯性；孩子们安静倾听同伴发言的习惯仍需加强等等。总之在以后的活动中我们会注意这些方面的引导与教育，争取做得更好。