

# 小班语言教案一二三自己爬起来 一二三自己爬起来幼儿语言教案(优秀8篇)

高二教案是指为高二学生制定的一种教学方案，旨在全面提高学生的学习能力和知识水平。欢迎大家阅读以下的四年级教案示例，希望能够为你的教学工作提供一些新的思路和启示。

## 小班语言教案一二三自己爬起来篇一

学具类型：

六型

主要目标：

培养幼儿的观察记忆能力

渗透目标：

培养幼儿的动手操作能力

活动过程：

(一)、导入方法

教师引导幼儿欣赏各种样式的花手绢，激发幼儿动手操作兴趣。

(二)、展开方法

(1)、游戏“拼花边”

1、教师出示图1，诱导幼儿观察图案的颜色，形状规律后，

遮住图样。要求幼儿用插接棒依据记忆拼插。

2、幼儿观察图1为：三角形的三条边的颜色为红、黄、蓝，每条边有两个棒组成，动手操作，依据记忆拼摆再现。教师巡回指导，发现问题及时解决。

3、教师重新出示答案，幼儿自己对照检查和验证。

4、教师对于幼儿的操作活动进行评价小结，给予不同水平的幼儿一不同的评价。

(2)、教师逐一出示图2、3、4，要求幼儿依据记忆拼摆图形，教师注意小结记忆规则。

## 小班语言教案一二三自己爬起来篇二

活动目标：

- 1、理解故事的内容，能看图讲述故事。
- 2、学习理解动词：跳、淌、爬。
- 3、培养幼儿相互关爱、相互谦让的良好品德。

活动准备：背景图一幅，小动物图片若干

活动过程：

- 1、出示小熊图，引起幼儿的兴趣。

今天来了一位小客人，你们觉得它是只什么样的熊？到底是只什么样的熊呢？我们一起来听故事《小熊让路》。

- 2、教师讲述故事，帮助幼儿理解故事的内容。

(2) 师：到底是只什么样的熊？故事里发生了一件什么事情？

(3) 师讲述故事的后半部分，设问：“大狮子到底会想一个什么办法呢？一起来听一听。”

(4) 讲故事的后半部分。

(5) 大狮子想的是有什么办法？小熊为什么这次没有让大狮子让路？

(6) 师：小熊为什么会脸红？

(7) 师：小熊后来变的怎么样了？

### 3、情感教育。

(1) 师：如果你是这只小熊，你碰到这些小动物你会怎么做？

(2) 师：你喜欢故事中的小熊吗？为什么？

(3) 师：请你帮助这个故事取一个好听的名字。

(4) 师：学了这个故事后，你应怎样对待你的朋友？

(5) 师总结：我们要做个相互关爱，相互谦让的好孩子

### 4、引导幼儿看图讲述故事。

胖胖的小熊、大眼睛的熊、睡懒觉的熊。

幼：小动物在一起玩的故事。

幼：故事里有小熊、小兔、小羊、小猴、大狮子……

幼：故事里讲了小熊不给小兔、小羊、小猴让路，后来大狮

子想办法让小熊让路了。

幼：小东西，快给我让路。

幼：小熊很坏。

小兔从路旁的草丛中爬了过去。幼：小羊一声不响地从路边的水沟中蹚了过去。

幼：小猴很远就爬到了路旁的小树上

幼：小兔、小羊和小猴，一起去找大狮子，请大狮子来治小熊。

幼：大狮子的办法好的。

幼：大狮子走到小熊跟前，站在路边说：“小熊，你先过去吧！”

幼：小熊看见大狮子走过来，心想：这可不得了，我得赶快让路，它站在小路旁，请大狮子先走。

活动总结：

兴趣是幼儿最好的老师。只有在幼儿感兴趣的情况下，他们才会学的轻松、学的愉快。一开始我出示一小熊图，引起幼儿的兴趣，让幼儿观察并提问：它是只什么样的熊？然后再用设问法提问：上面会发生一个什么样的故事呢？充分发挥幼儿的想象力。

另外，我发现在活动中创设设问的情境，能充分发挥幼儿自己的见解，并能加深幼儿对故事的理解和思考。比如：故事中讲到小兔、小羊、小猴请大狮子帮忙，大狮子笑了笑，点了点头。教师就可以问幼儿：你猜大狮子会想一个什么办法？这就会激发幼儿的想象，并对故事产生强烈的兴趣。

# 小班语言教案一二三自己爬起来篇三

小班语言活动：一、二、三，自己爬起来

设计思路：

二十一世纪需要高素质的人才，从小培养幼儿勇敢自信、不怕困难的品质相当重要。根据小班下学期目标，其中有一条：“初步培养幼儿不依赖别人，学习克服简单的困难。”结合我班幼儿的实际情况：在家中比较依赖父母长辈；孩子们碰到一点点小事就哇哇哭个不停；独立自理能力较弱、怕困难。由此我设计了《一、二、三自己爬起来》这个活动。作为一个语言活动，又结合认知目标中“引导幼儿学习普通话，大胆地表达自己的想法和意愿”，我将语言目标重点定位于学说两个短句：“大象，不要怕，我来扶你起来”、“摔倒了，不要怕，一、二、三自己爬起来”。而且采用了小班幼儿感兴趣的木偶表演，通过边看边议，以及让幼儿与木偶对话，为木偶们动脑筋想办法等手段，让幼儿在愉快的活动中，大胆地用比较规范的语言表达自己的想法，鼓励小朋友不怕困难，摔倒了自己爬起来，做个勇敢的孩子。

一、目的要求：

1. 在看看讲讲的过程中，理解木偶表演的内容，学说短句“大象，不要怕，我来扶你起来”、“摔倒了，不要怕，一、二、三自己爬起来”。
2. 鼓励幼儿不怕困难，摔倒了自己爬起来，做个勇敢的孩子。

二、活动重点：

理解木偶表演的内容，学说短句“大象，不要怕，我来扶你起来”、“摔倒了，不要怕，一、二、三自己爬起来”。

### 三、活动准备

木偶：大象、小兔、小猪、小猫四个角色；事先请两位老师排练好表演内容，布置表演场景。

### 四、活动过程：

（一）引起兴趣：今天，老师请来了几位小动物来表演节目，你们想看吗？

（二）初步感知：（分段观看表演，边看边讨论）

1、从开始——小兔说：“哎，你太重了，我扶不起”

问：（1）大象怎么啦？

（2）小兔看到大象摔倒了，它怎么说？

（学说短句：“大象，不要怕，我来扶你起来”。先个别幼儿回答，后集体练习。）

2、从小猪出场——“哎，你太重了，我扶不起”。

问：谁又来帮助大象，它是怎么说的？（集体练习以上短句）

3、小猫出场“喵喵喵”

问：（1）谁又来帮助大象了？

（2）小猫会对大象说什么？

（请个别幼儿上台来对大象说“大象，不要怕，我来扶你起来”）

4、过渡提问：

三个小动物都扶不起大象，这可怎么办？

(1) 请幼儿讨论有什么办法让大象起来？

(2) 个别幼儿讲自己的办法（2—3名）。

5、看最后一段表演

问：小动物对大象说了什么话，大象爬起来了吗？

(练习短句“摔倒了，不要怕，一、二、三自己爬起来”)

(三) 反复感知：（完整观看表演，引导幼儿学着讲讲）

1、交代表演名称。

2、要求幼儿一边看表演，一边可以和小动物一起表演。

(四) 迁移运用：

1、出示小熊，它走着走着就摔倒了。（师：哎呀，小熊摔倒了，我们怎么对它说？）

2、如果你摔倒了，你怎么办？

3、小结：鼓励幼儿摔倒了不要怕，自己爬起来，做个勇敢的孩子。

## 小班语言教案一二三自己爬起来篇四

一、活动目的：1、在看看讲讲的过程中，理解木偶表演的内容，学说短句“大象，不要怕，我来扶你起来”、“摔倒了，不要怕，一、二、三自己爬起来”。

2、鼓励幼儿不怕困难，摔倒了自己爬起来，做个勇敢的孩子。

二、活动重点：理解木偶表演的内容，学说短句“大象，不要怕，我来扶你起来”、“摔倒了，不要怕，一、二、三自己爬起来”。

三、材料及环境创设：木偶：大象、小兔、小猪、小猫四个角色；事先请两位老师排练好表演内容，布置表演场景。

四、活动过程：（一）引起兴趣：今天，老师请来了几位小动物来表演节目，你们想看吗？

（二）初步感知：（分段观看表演，边看边讨论）1、从开始——小兔说：“哎，你太重了，我扶不起”

问：（1）大象怎么啦？

（2）小兔看到大象摔倒了，它怎么说？

（学说短句：“大象，不要怕，我来扶你起来”。先个别幼儿回答，后集体练习。）2、从小猪出场——“哎，你太重了，我扶不起”。

问：谁又来帮助大象，它是怎么说的？（集体练习以上短句）3、小猫出场“喵喵喵”

问：（1）谁又来帮助大象了？

（2）小猫会对大象说什么？

（请个别幼儿上台来对大象说“大象，不要怕，我来扶你起来”）4、过渡提问：

三个小动物都扶不起大象，这可怎么办？

（1）请幼儿讨论有什么办法让大象起来？



(2) 个别幼儿讲自己的办法 (2—3名) 。5、看最后一段表演

问：小动物对大象说了什么话，大象爬起来了吗？

(练习短句“摔倒了，不要怕，一、二、三自己爬起来”)

(三) 反复感知：(完整观看表演，引导幼儿学着讲讲) 1、交代表演名称。

2、要求幼儿一边看表演，一边可以和小动物一起表演。(四) 迁移运用：

1、出示小熊，它走着走着就摔倒了。(师：哎呀，小熊摔倒了，我们怎么对它说？)

2、如果你摔倒了，你怎么办？

3、小结：鼓励幼儿摔倒了不要怕，自己爬起来，做个勇敢的孩子。

评析：

从教师制定的目标来看，还是比较合理的。既有语言活动的要求，练习短句。同时也渗透了德育教育，对幼儿进行勇敢教育。因此，从活动的选材和制定的目标都是非常适合小班年龄阶段的幼儿的。对重点的把握也是比较准确的，突出了语言活动的语言性。

从整个活动的过程来看，采用木偶表演的形式吸引了幼儿的注意力，使幼儿在看看讲讲的过程中，自然地融入到故事的情节中，幼儿的主动性得到了较好的发挥。教师活动的设计过程中注重了每个环节之间的衔接比较紧凑，过渡较自然。良好的教学形式使幼儿的参与性较好，师生间的呼应体现较好。

但作为语言活动，总的说来幼儿学的对话量比较少，尤其是需要掌握的短句，可让更多的幼儿练习讲讲。此外，还可在分段表演中采用不同的形式让幼儿学说对话，如小熊的对话由老师来讲，小猪和小猫的话可请个别幼儿、集体幼儿练习和分组练习，让幼儿到台前与木偶直接对话，更好地体验师生间、幼儿与木偶间的情感交流，从而也可让幼儿感受同伴间互相关心、帮助的情感。另外，教师在操纵木偶要注意方向的一致性。总之，在活动中教师还缺乏一定的随机应变能力，根据幼儿的能力及时地调控。

## 小班语言教案一二三自己爬起来篇五

针对小班幼儿平时在行为习惯上存在较强依赖性的特点，选择了此故事作为“隐性示范”的方式和手段，将小动物跌倒后自己爬起来的情节迁移到平时生活，使幼小孩子在日常生活中乐意尝试“自己来”。活动坚持直观和操作的原则，让幼儿在直接的观察、比较中理解故事所表达的内容，充分体验“一二三，自己爬起来”的成功感和乐趣，从而达到情感上的认同和理解。

### 【活动目标】

1. 初步感受故事中有趣的情节，并在情绪体验中知道：跌倒了要自己爬起来。
2. 有兴趣地学讲故事《一二三，自己爬起来》。

### 【活动准备】

1. 人手一套故事背景图和小熊、小羊、小兔、小老鼠和小猴贴纸。
2. 自制两本小图书《一二三，自己爬起来》。

3. 毛绒玩具三套(小熊、小羊、小兔、小老鼠和小猴各一个)。
4. 教师在区域中创设具有明显大小不同的几组动物，引导幼儿在日常生活中看一看、比一比、讲一讲谁大谁小、谁胖谁瘦、谁力气大谁力气小等。

5. flash动画片，投影机。

### 【活动过程】

1. 教师提问引起幼儿回忆并讲述自己的生活经验。

师：小朋友，你们有没有跌倒过，跌倒了你会怎么办？

引导幼儿各自表达自己的经历和解决方式。

2. 边播放flash动画边讲述故事。

师：刚才有些小动物也在这里跌倒了，我们来看看是谁？它们是怎么做的？

教师有感情地讲述，幼儿完整地看完动画。

3. 分段倾听，感受故事情节。

结合故事内容采用夸张的动作和语气引导幼儿感受四只动物互相拉对方，可是最后都跌倒在地地的有趣情节。

4. 幼儿分小组操作演示，体验情感。

幼儿自主选择毛绒玩具，教师引导幼儿相应演示小熊、小羊、小兔、小老鼠先后爬起来的情境，充分感受“一二三，自己爬起来”这句话的含义。隐性地引导幼儿跌倒了可以自己爬起来，不用别人拉，并产生愉快的情绪体验。

5. 个别操作，听听讲讲。

放故事磁带请幼儿按故事情节把小动物粘贴在故事背景图中，让幼儿再次体验感受自己跌倒自己爬起来并学讲“一二三，自己爬起来，，的故事。

### 【活动延伸】

1. 提供图书《一二三，自己爬起来》，幼儿可以自由地边看边讲。
2. 日常生活中鼓励幼儿跌倒不哭闹，自己爬起来。

### 【设计评析】

在“一二三，自己爬起来”的教学过程中，有全班性的集体讨论dd关于小动物跌的讨论，有幼儿小组的合作与交流dd结伴演绎故事情节，有幼儿的个别思考和操作dd用图片粘贴完整的故事。在集体教学中适当增加小组活动、个别活动的机会，将使每一个幼儿都有机会去选择适合自己的学习方式、方法和速度，展示自己的所思所想，大胆地发表自己的见解和意见。

## 小班语言教案一二三自己爬起来篇六

### 【活动目标】

- 1、通过音乐游戏感受小手在身体上爬的乐趣。
- 2、听辨音乐旋律的上行与下行，能合拍的用小手做出由下而上、由上而下的动作。（重难点）

### 【活动准备】

1、幼儿能熟练说出身体各部分名称。

2、音乐游戏《找朋友》。

### 【活动过程】

一、手指游戏：《我是小小魔术师》。

师：你们想当魔术师吗，那我们一起来变成魔术师吧！

师：你们的小手这么棒，说说看你们的小手还有哪些本领？

二、游戏《小手爬一爬》。

1、学习歌曲《小手爬一爬》。

师：老师也有一双很能干的小手，我的手宝宝不仅会弹琴、会画画、它还会和我的身体做游戏呢！

师：我们把小手爬一爬的游戏编成歌曲唱出来吧！（教师带幼儿边唱歌曲边做小手爬的动作）

2、尝试听辨音乐旋律的上行与下行。

3、体验交流小手在身体上爬来爬去的乐趣，能准确说出身体各部位名称。

师：我们的小手还可以爬到我们身体的哪些地方？

4、听辨音乐进行游戏。

师：现在我们跟着音乐一起来玩一个好玩的游戏，音乐声音越来越高的时候你的小手要往上爬。音乐声音越来越低的时候你的小手要往下爬。（游戏可反复练习几遍）

### 三、游戏：大树和毛毛虫。

#### 1、了解的游戏规则。

师：一条毛毛虫找一棵大树做好朋友，毛毛虫要蹲在大树的底下，大树要站得直直的可不能动哦！

#### 2、听音乐做游戏《找朋友》，自由选择角色扮演大树、毛毛虫。

师：现在我们听音乐来找你的好朋友吧！两个小伙伴商量商量谁当大树，谁当毛毛虫。

#### 3、听音乐进行游戏《大树和毛毛虫》

师：听到音乐声音越来越高时毛毛虫要爬到树顶上，音乐声音越来越低时要爬到树底下。

### 四、延伸活动。

结束：刚刚我看到小朋友们都想做毛毛虫，毛毛虫们，我们的除了能爬到身体上还可以爬到外面的很多地方呢，让我们到外面去爬一爬吧！

#### 【教学反思】

通过本次活动，大部分幼儿都能够积极参与，并在唱唱、听听、动动、想想、试试的轻松气氛中掌握活动的重、难点，也使幼儿愉快地投入到整个活动中，从而达到活动的目标。

## 小班语言教案一二三自己爬起来篇七

1. 初步感受故事中有趣的情节，并在愉快的情绪体验中知道跌倒了自己爬起来。

2. 有兴趣地学讲“一二三，自己爬起来”。

## 二、重点与难点

能区分动物之间的大与小，理解小动物力气小拉不动大动物的原因。

## 三、材料及环境创设

1. 桌面演示教具（小熊、小羊、小兔、小老鼠、小猴各一）
2. 自制小图书《一二三，自己爬起来》二本
3. 毛绒玩具（小熊、小羊、小兔和小老鼠各一）

## 四、设计思路

小班幼儿言语发展的特点表现在词汇量少、对词义理解层次浅，言语以简单句为主，在认知发展中，以无意注意为主，新奇、有趣、可活动的物体易于引起幼儿的注意。因此，在故事教学中，选择短小的故事便于幼儿理解，并且运用直观法和操作法，让幼儿在直接的观察、比较中理解故事所表达的内容，同时通过设问理解“小动物拉不动大动物的原因。”通过情境创设，在小动物互相拉对方却都跌倒的有趣情境中，充分体验“一二三，自己爬起来”的成功感和乐趣，从而达到情感上的认同和理解。

针对小班幼儿平时在行为习惯上存在的依赖性强的特点，通过“隐性示范”的方式和手段，将小动物跌倒后自己爬起来的情节迁移到自己的平时生活，使小孩子在日常生活中尝试“自己来。”

## 五、活动流程

创设情景、比较大小——操作演示、情感体验——主动参与、

## 听听讲讲——活动延伸

### （一）创设情景，比较大小

在教学活动前略作辅垫，有利于分解教学中可能出现的难点。

教师在区域中创设具有明显大小不同的几组动物，引导幼儿在日常生活中看一看、比一比、讲一讲谁大谁小；谁胖谁瘦；谁力气大谁力气小等。

### （二）分段静听，感受情节

让幼儿分段听赏故事，故事中和故事后都有重点的提示：

1. 幼儿感受四只动物互相拉对方，可是最后都跌

不错的倒在地的有趣情节。

2. 教师可用结合故事的内容采用夸张的动作和语气，引起幼儿愉快的情绪体验。

3. 运用设问“啊呀呀，这四只动物怎么都跌倒了呢？”引起幼儿进一步理解、感受。

### （三）操作演示，情感体验

1. 运用桌面演示教具，边演示边讲故事前一段，并进行适度插问。（教具制作附后）

（1）小羊拉小熊，怎么会拉不动呢？（通过直观操作比较，感受小羊小，小熊大。）

（2）依次请幼儿分个别、集体讲讲小兔和小老鼠为什么相互拉不动？



2. 用操作演示的方法引出故事最后一段。小猴高声喊“一二三，自己爬起来。”

3. 教师相应演示小熊、小羊、小兔、小老鼠先后爬起来的情境，使幼儿充分感受“一二三，自己爬起来”这句话的含义。隐性地引导幼儿跌倒了可以自己爬起来，不用别人拉。并产生愉快的情绪体验。

#### （四）主动参与，听听讲讲

1. 以长毛绒玩具为“诱点”让幼儿再次体验感受自己跌倒自己爬起来。

2. 结合操作演示，幼儿有兴趣地投入并讲了一句话“一二三，自己爬起来。”

## 小班语言教案一二三自己爬起来篇八

1、通过让学生在游戏中学着听口令，提高自控能力。

2、培养学生的快速反应能力和肌肉控制能力。

3、培养学生对体育活动的兴趣，初步培养学生的竞争意识。

### 教学重难点

1、重点：培养学生的快速反应能力和肌肉控制能力。

2、难点：体验游戏的快乐，学会游戏的规则。

### 教学过程

#### （一）游戏引入

1、我们小朋友很喜欢照相，对吗？

2、在照相的时候我们要怎么样呢?(尽量保持最好的造型，站在原地不动)

3、等一下我就要请小朋友来和我一起来玩这个照相的游戏，好吗?

## (二)游戏体验

### 1、教师讲解游戏规则

(1)请拍照的人叫口令：“一二三，木头人”

(2)口令完毕，不许说话不许动，不许走路不许笑，立即保持静止状态，无论本来是什么姿势，都必须保持不动。

情景一：如果有一人先忍不住说话，或者笑，或者行动，则这个人这一轮的游戏失败者。这个人必须上去和拍照人“手牵手”（各自牵着绳子的一端），然后再开始下一轮木头人游戏，直到有一个“勇士”上去把绳子“砍断”，拍照人反身抓木头人，已被抓木头人恢复自由身，跟着队友一起跑向安全地带。

情景二：如果没有被抓到的失败者，那么任意一名木头人上前拍到拍照者的肩膀，则拍照人必须转身去抓木头人，被抓到者成为新一轮游戏的拍照人，若没有人被抓到，拍照人不变，进行再一轮的游戏。

2、学生分组(分成两大组)，各自玩游戏，教师巡视指导。

## (三)讨论交流

1、请获胜的同学说一说游戏时自己注意了些什么?

2、请失败的同学说一说失败的原因是什么?

#### (四) 游戏总结

同学们你们今天学到了些什么？

1、坚持。在游戏中，每个人必须学会坚持。在别人没有动之前的最好选择就是不动。这里的不动就好比我们的成功，只要你多坚持会不动你就成功了。学会坚持，让我们与成功不仅仅是面对面，而是让成功与我们融为一体。

2、学会令行禁止。在游戏中，当口令喊完之后，大家必须静止，这就是命令的作用。学会令行禁止，这个游戏的另一心理学意义。俗话说“一切行动听指挥”，当命令下达之后，自己的一切都必须以命令为重。

3、自控和被控制。游戏的最后一层深意就是自控和被控制。在游戏中，想让自己不动就必须自我控制。被控制是为了更好的自我控制，一个人从小到大，首先学会的是被控制其次才是自我的控制，所以在游戏中学会被控制和自我控制同等重要。