

# 小班美术莲花 小班到0教案参考(大全8篇)

企业标语是企业对外宣示和内部凝聚力的象征，能够传达出公司特有的价值观和竞争优势。在选择标语时，要考虑到目标受众的需求和心理特点，以便更好地吸引他们。企业标语是企业文化的重要组成部分，它具有鲜明的特点和独特的表达方式。在市场竞争激烈的环境下，一个好的企业标语可以让企业在竞争中脱颖而出。企业标语能够直观地传达企业的核心价值观和产品或服务的特点。通过企业标语的精心设计，可以有效地提升企业形象和知名度。企业标语必须简洁明了，能够快速引起消费者的共鸣和兴趣。一个成功的企业标语能够激发员工的工作热情和团队合作意识。企业标语应该与企业的发展方向和目标相一致，能够代表企业的定位和品牌形象。优秀的企业标语能够深入人心，成为消费者心目中的第一选择。通过企业标语的表达，可以塑造企业的个性和特色，与竞争对手形成差异化。如何设计一个令人印象深刻的企业标语是一个需要仔细思考的问题。在设计企业标语时，要注重语言的简洁明了和表达的精准凝练。了解目标受众的心理需求和市场环境，有助于设计出更具吸引力的企业标语。利用有趣且独特的表达方式，可以增加企业标语的记忆度和吸引力。在企业标语的设计中，要注意突出企业的核心竞争力和独特价值。通过使用具象化的语言和形象，可以让企业标语更加生动和易于理解。企业标语要注意避免使用过于矫揉造作的修辞手法，保持自然和真实的感觉。激发情感共鸣是一个有效的企业标语设计策略，能够使消费者产生共鸣和好感。在设计企业标语时，要注意避免使用过于抽象或难以理解的词汇和表达方式。基于企业的定位和品牌形象，设计出与之相符的企业标语，是一个关键的考虑因素。以下是一些优秀的企业标语范例，希望能为你提供一些灵感和参考。探索无止境，激发创新力量——某某科技有限公司。

## 小班美术莲花篇一

- 1、体会环境与人的密切关系，有初步的自我保护意识。
- 2、知道天气寒冷时，要多穿些衣服、多运动及吃热的东西。
- 3、能正确地给洋娃娃穿戴衣物，发展动手能力。
- 4、探索、发现生活中的多样性及特征。
- 5、初步了解健康的小常识。

## 小班美术莲花篇二

老师绘画一个圆形，提问：这是什么形状？神奇的圆形能变成什么？（个别回答）“神奇的圆形可以变出许多东西，老师今天带来一些有意思的图画，我们一起瞧一瞧，这些圆形中有些什么东西？”

### 二、大师的圆圈迷宫——好玩

#### 1、欣赏艾姿碧塔作品《突恩与音乐鸟》

(2)：儿童图画书画家，就像小朋友一样，把画画当游戏，画迷宫、编故事，把这些简单的、零碎的东西组合成一本又一本精彩有趣的图画书。艾姿碧塔和许多画家一样，心想着有趣的故事与图画，一个、两个、三个……三十多部图画书就这样画出来了。

#### (3) 一起走走这个圆圈迷宫

起点开始点数数字，走迷宫，再从中间走出来。（个别幼儿走进去，师幼一起走出来）

## 2、欣赏保罗·考克斯作品《盘子》

(1) 幼儿说说图画中的主要形状与色彩，重点说说圆圈中心是什么？

(2) 讨论：你觉得这个迷宫是怎么画成的？

## 三、我的圆圈迷宫——有趣

### 1、老师示范绘画圆圈迷宫

(1) 口诀：涂涂涂，露出一个圆圈圈；圈圈圈，圈出一个枪把子；点点点，靶心里点出美丽的风景。

(2) 要求：沿纸四边画出一个最大的圆圈圈，一圈一圈套进去，最后在圆圈中心画上美丽的风景。

2、幼儿进行绘画活动，老师巡回观察，并进行适当指导，鼓励幼儿画出和别人不一样的风景。

### 3、圆圈迷宫接龙游戏

(1) 介绍玩法：全班幼儿边拍手边说：圆圈迷宫真好玩，第一位幼儿站起来边拍手边说：“我在\*\*玩一玩。”

(2) 全班幼儿依次参与游戏，展示作品。

## 小班美术莲花篇三

1、热身准备：蛇形慢跑、徒手操。慢跑中可以加上手臂摆动等简单动作，在教师的口令下有节奏的`跑动，注意提示小朋友不要出现追逐、拉扯及打闹等现象。室外队形位置选择：在光线刺眼时应选择让幼儿背对强光方向站立。

## 2、基本部分

### (1) 情景导入（可选择）：

可以先发球给小朋友，让他们按照自己的想法去玩球，看他们能否控制好篮球，但是不能占用太多时间，并要控制好秩序。

师：小朋友们，篮球到处乱跑太顽皮了，根本不听我们的指挥，如果让顽皮的篮球听我们的指挥，那就跟老师一起学习双手拍球吧！用我们灵活的双手去指挥顽皮的篮球。

### (2) 动作要领讲解示范

a□动作要领：双手用力要保持一致性，手心中空，五指拍球，手指要柔，手指和手腕用力，手腕的力量要适中。

易犯错误：双手用力不一致，用胳膊向下压球、用掌心拍球、拍球力量时大时小等。

b□讲解示范：语言及动作尽量夸张，这样容易增强小朋友的注意力和学习兴趣。

#### 1) 练习

a□在教师的带领下，先完成一次拍球，连续三次拍球，逐渐增加拍球的次数。

b□分散练习，教师巡视并针对个别小朋友的动作纠正指导。根据个体的差异性，注意练习的速度，开始不能过快，要求完成动作的质量要高，慢慢加快速度。请个别小朋友做对比示范练习，并请小朋友点评，老师最后做纠正指导。

c□拓展练习，在过程中教师可以鼓励拍球好的小朋友尝试单

手拍球、行进间运球等动作，请做得好的幼儿上台展示（可选择）。

3、游戏部分：传统的接力赛形式游戏。教师把小朋友分成4组，每组第一个小朋友在老师“开始”口令后，先跑到第一个圈前，拍一下篮球，把球放在圈里，然后依次跑到第二、三个圈前分别拍两下、三下篮球，把球放在圈里。最后冲过终点，再跑回起点与下一位小朋友击掌后，自行至队尾，下一个小朋友开始第一个小朋友的动作，直至率先完成动作的小组为获胜队。过程中，老师要注意规则的把握控制，整个过程既然气氛活跃，更要公平公正。

## 小班美术莲花篇四

1、扮演角色，活动身体。

师：你们看这是谁呀？（出示小狗头饰）老师做狗妈妈，你们做谁呀？（狗宝宝）师：狗宝宝们！你们说什么呀？（诶）跟妈妈一起去做游戏好不好？我们听着音乐，活动下身体吧！

点点头，汪汪叫，踢踢腿，蹦蹦跳，发现一根肉骨头，啊呜啊呜吃个饱。摇摇尾巴转个圈，我是聪明的狗宝宝。

2、散步（练习爬）

师：先轻轻的跪下来，再把小手张开，放在前面的地上，移动小手和膝盖，就可以向前爬动了。（教师示范一次）

师：狗宝宝们真聪明，这么快就都学会了正确的爬法：手膝着地慢慢爬，小头抬起看前方，一步一步要爬稳哦！

3、听信号向前、向后爬

师：咦？这是什么？（小鼓）原来小鼓也想来和我们狗宝宝

做游戏！要唱歌给小朋友听，我们来听听！（咚咚咚~~）

师：我们一边听声音边向前爬，好不好？

师：狗宝宝们真聪明，学的真快，小鼓要唱别的歌咯，听听（嗒嗒嗒~~）

师：小鼓唱咚咚是狗宝宝们向前爬，那唱嗒嗒嗒的声音时，我们可以怎么爬？

师：对了，眼睛向前看小鼓，手膝着地往后退，跟着妈妈来学一学。

师：我们狗宝宝太厉害了，我们边听小鼓唱歌边爬爬，好不好？

（练习两次）

#### 4、听信号变换速度向前、向后爬

师：咦？？？小鼓唱快歌了，那我们怎么爬？唱快歌快快爬，唱慢歌就慢慢爬。

#### 5、小狗晒太阳

师：狗宝宝们，你们累不累呀？太阳真好，我们晒晒太阳好不好？

（引导幼儿趴在地上晒太阳休息）

#### 6、游戏“小狗找肉骨头”

师：看，前面有一片草地，有好多骨头，看看有些什么颜色？

幼1：我看见有红色的、绿色的。

师：走了这么长的路，肚子饿死了，我们去找肉骨头吧！

## 7、放松活动“和骨头跳舞”。

活动反思：

在课前准备的时候，其实考虑的比较多是怎样给每一个孩子足够的运动量，让他们能够充分的活动，所以在设计的时候给幼儿的限制较少，让幼儿在一个较为宽松的氛围中练习爬的技能。

因为上课之前没能试教，所以没能及时的发现问题并解决，于是在上课的过程中才发现了不足的地方。

第一、小朋友们在情景表演中表现出了很多热情，在练习技能的过程中很混乱，在评课中张老师提出说应该一开始就提出明确的要求，孩子们才能秩序井然。

第二、在游戏开始的时候，我只想用语言告诉他们应怎样前进爬，怎样后退爬，自己在示范的时候并没有大声地提示，有些孩子的注意力并不在我的提示动作上，所以爬的时候，有些小家伙还是不明白怎样后退爬来，所以出现了各种爬行的姿势。

第三，因为一开始没有明确的指令“请你听我说”、“我下面要讲游戏的要求，希望每个小朋友都能认真听我说”，有的男孩子由于太兴奋，我的要求根本没听进去，秩序比较混乱。

这些是我之前有欠考虑的地方，主要问题在于没能一开始就将清楚游戏的规则和要求，也没有足够的吸引到孩子们的注意。而在活动时，也只是临时性的提出要求，很多孩子都把注意力放在爬上，没有关注到这些要求。这一次让我吸取到了没有考虑周全而失败的课程的经验。所以在以后的体育游

戏活动中，我会注意这些问题，尽量避免再发生。

## 小班美术莲花篇五

2、放映多媒体课件，告诉幼儿它有个好听的名字叫“乌龟”。

3、请幼儿做“小老师”介绍乌龟的外部特征。在讲述、补充的过程中引导幼儿仔细地观察。

4、小结：乌龟长着一个圆圆的头，短短的脖子，背上长着硬硬的壳，身体下面有四条腿，后面还有一条小小的尾巴。

5、幼儿分组观察有生命的乌龟。教师帮助幼儿发现乌龟的习性。

（1）、触碰乌龟，请幼儿观察乌龟的反应。

（2）、把乌龟放到水里，观察乌龟在水里是什么样子的。

6、结束活动：

老师：“我们把乌龟放到自然角，继续观察和喂养它，好不好？”

## 小班美术莲花篇六

1、师：宝宝们，你们都吃过水果吗？

你吃过什么水果？

2、幼儿讲述

二、引导幼儿观察讲述水果的外形特点

1、出示水果的黑白图片



师：在小朋友的凳子下面有几样水果的图片，请你们拿出来看看是什么水果？

2、根据幼儿回答，帮助幼儿逐一认识水果（苹果、香蕉、西瓜）

3、展示三种水果的图片

师：让我们跟这些水果宝宝打个招呼吧。

三、引导幼儿根据图形标记送水果回家

1、师：水果宝宝说它们有点累了，让我们送它们回家吧。

2、出示贴有水果的篮子

师：瞧！汽车开来了。数数几辆车？

哪个是水果宝宝的汽车呢？

我们都是有礼貌的孩子，送水果宝宝还要说一句有礼貌的话“苹果宝宝，我送你坐苹果车。”

：篮子上贴着什么水果的标记就是谁的骑车，我们把水果送到汽车上还要说一句有礼貌的话。

3、幼儿操作

4、检查操作结果

四、引导幼儿根据水果颜色送水果回家。

1、师：水果宝宝的家到了，我们一起去看看吧。

2、出示三个不同颜色的家

师：瞧！这三个家有什么不一样？

3、师：水果宝宝说，平时我的衣服是什么颜色的，那个颜色的房子就是我的家。

我们的这些水果宝宝平时喜欢穿什么颜色衣服的？那哪个是它的家？

4、师：不要忘记送水果回家时，还要说礼貌的话。如：苹果宝宝我送你红色的家。

## 五、结束部分

师：水果宝宝们都回家了，让我们也回去休息吧。

## 小班美术莲花篇七

(1)教师出示一张长颈鹿的图片，请幼儿说说：这是什么？在哪儿见过它？引导幼儿观察发现长颈鹿有一个长长的脖子，个子很高。

(3)请个别幼儿示范，根据幼儿的方法把长颈鹿在排序板上从小红旗开始由高(矮)到矮(高)，引导幼儿边排边说：最矮的、矮的、高的、最高的，或者从高排到矮。

## 小班美术莲花篇八

1、通过多种游戏活动，学习运用一一对应的方法比较两组物体的多少、一样多。

2、培养思维的灵活性和动手操作的能力。

3、探索出使两组物体由不一样多变成一样多，一样多变成不一样多的方法。

4、培养幼儿比较和判断的能力。

5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。