

幼儿园切的教案(大全14篇)

小学教案的编写需要注重教学的针对性和个性化，以满足不同学生的学习需求。以下是小编为大家整理的几份高三教案，供大家参考学习。希望能够帮助帮助大家制定出一份适合自己的高三教案，提高备考效率。请大家参考一下。

幼儿园切的教案篇一

1、引导幼儿在西瓜皮上联想出多种物体，并通过添画表现其主要特征，激发想象力、

2、能主动参与创编活动，用连贯的语言大胆地表达自己的想法，发展语言，丰富联想。

3、在活动中充分体验创作的快乐，培养幼儿间的合作精神。

1、实物：半个西瓜皮；半个西瓜皮的`图片人手一张。

2、小动物卡片、画有几个西瓜皮的背景图、泡沫板、实物投影仪

一、引导幼儿对西瓜皮进行初步想象。

师：今天老师带来了什么？（半个西瓜皮）

这半个西瓜皮看上去像什么？（小船、小床、碗……）

那西瓜皮口朝下看上去又像什么？（小伞、屋顶、台灯……）

二、对西瓜皮想象并添画，尝试用句子进行描述

师：西瓜皮会变魔术，瞧！它变出了什么？（秋千），谁会在上面玩呀？（小猴子、小松鼠……）

听，老师把这幅图编成了两句话：西瓜皮，变秋千，松鼠荡来荡去真有趣！

幼儿自由想象添画并讲述。（提醒幼儿相互讲述）

请个别幼儿讲述

幼a□西瓜皮，变帽子，小兔戴在头顶上遮太阳。

幼b□西瓜皮，变雨伞，下雨小猫用它来撑伞。

幼c□西瓜皮，变木桶，小狗用它来舀水。

幼d□西瓜皮，变篮子，小羊用它装青草。

……

请幼儿把作品展示在泡沫板上，大家一起欣赏。

三、引导幼儿再次对西瓜皮展开想象，小组合作创编《有趣的西瓜皮》的故事

老师出示背景图，示范编故事：

有一群小动物到草地上玩，发现地上扔了许多西瓜皮。小动物们想：西瓜皮扔了多可惜呀！小猫捡了个西瓜皮说：“让我来做个翘翘板吧！”

它到树林里找来一块木板，放在西瓜皮上，做成了一个翘翘板。小猫和小狗一起玩，翘呀翘，玩得真开心！

请你们也来编个故事吧！一组上的小朋友你先编，再我编，再他编，大家一起接龙编个动听的《有趣的西瓜皮》故事吧！

幼儿分组创编故事

每组提供一幅画有几个西瓜皮的背景图、若干小动物（提醒幼儿选好小动物，再讲述）

请个别小组讲述

鼓励小组间相互讲述。

幼儿园切的教案篇二

1、让幼儿通过观察初步了解手指的名称及用途。2、发展幼儿的观察比较能力。

录有《我有一双小小手》的磁带、录音机；手的挂图一张。

十个好朋友，你有我也有。

五个在左，五个在右。

只会干活，不会开口。

2、认识并学说手指名。

（1）师：“（伸出双手）小朋友你们也和老师一样都有一双手。它们是好朋友，非常友好，互相帮助，还帮我们做了许多好事。（做神秘状）小朋友，手指在说话呢，让老师听一听它们在说什么（做倾听状）。噢！它们在说，小朋友都有好听的名字，可是我们没有名字。小朋友我们一起来给手指起个名字好吗？”

（2）师：“（伸出大拇指）小朋友，你们看它是家里最大的，我们就叫它大拇指吧！”（幼儿学说“大拇指”）

“（伸出食指）它在大拇指的. 旁边，在点数和拿食物的时候经常用到它，就叫它食指好不好？”

“（伸出中指）它在中间，又是个子最高的，就叫它中指吧！”

“（伸出小指）它最小，就叫它小指！”

“（伸出无名指）我们给它起个什么名字呢？咱们一起动动脑筋（做思考状）可名字都让它们几个占去了，没有名字了。哎，小朋友，没有就是无，那么我们就叫它无名指吧！”

（3）教幼儿学读儿歌《手指歌》，并表演相应的动作。

3、做“玩手指”游戏。

（1）教师伸出手指或出示图片，请全体幼儿或个别幼儿说出它的名字。

（2）引导幼儿按教师指令，让某个手指“弯下去”或“站起来”，练习手指的灵活性。

4、启发幼儿联想手还有什么用？用“我们的手做什么？”说一句话。

1、在一日活动中，让幼儿反复练习伸手指，说指名。

2、开展“我的小手真能干”活动，鼓励幼儿学着手做自己能做的事。

幼儿园切的教案篇三

一、帮助幼儿学习观察画面上人物形象以及白天与黑夜的背景变化，理解画面所包含的内容。

二、帮助幼儿知道一幅画可以用一段话说出它的意思。

大图书一本

你们瞧，今天我有一本大图书，想看吗？

看看这本书的名字叫什么？（《黑夜》）

猜一猜可能讲些什么事？（幼儿自由讨论）

问：你看到些什么？

1. 图片上有谁？这是什么时候？它在干什么？它是怎么睡的？
2. 这幅图片讲什么？它睡着了吗？这么晚了，它为什么还不睡，你是从哪里看出来的？（幼儿扮演小狗）
3. 再来看看，还有谁也睡觉了？它是怎么睡的？
4. 快看，这是谁呀？他睡在哪儿？
5. 到了夜里，还有谁也睡觉了？小妹妹是怎么哄娃娃睡觉的？（幼儿集体表演，并请个别幼儿示范）

注：□□每幅图片教师用二三句话小结。

（2）让幼儿知道老师刚才讲的就是这一幅图片，一幅图片可以用一段话表示。

活动二

一、引导幼儿有顺序地翻看图书，激发幼儿阅读图书的兴趣。

二、帮助幼儿用简单的话讲述单幅画面内容。

幼儿人手一本小图书

瞧，这是本什么书了里面有个故事叫《黑夜》，想看吗？

要求：幼儿讲完一页翻一页，一页页翻看图书。

问：故事讲了些什么？

1. 故事讲了哪几个小动物？（鸟、狗、兔）

谁愿意讲讲小鸟在夜里的事？

问：刚才他讲的是哪张图片？他的本领真大，会用一段话来说一幅画，你们会吗？

2. 请幼儿讲述小狗、小兔的故事。

3. 故事还讲了谁的事？（爷爷、小妹妹）

（请一幼儿讲爷爷的一段故事，其余幼儿看小图书）

问：刚才的一段话，讲的是哪幅图片？

4. 小妹妹呢，她边睡边怎么哄娃娃的？（幼儿表演）

幼儿边听录音故事，边翻看小图书，在听录音的过程中，选择一幅图片问：“现在讲到哪儿？”以检验幼儿是否一页页翻看图书，看完一页讲一页。

天黑了，月亮婆婆出来了，星宝宝也出来了，小鸟站在树枝上睡着了。小狗可不能睡，它打了个哈欠说：“我要好好地看家，千万不能睡着了。”小兔趴在漂亮的地毯上，渐渐地睡着了。老爷爷干了一天的活，在凉床上睡着了。小妹妹也睡了，边睡边拍着娃娃唱着摇篮曲：“摇啊摇，小宝宝快睡觉。”

幼儿园切的教案篇四

为了推动我镇幼儿教育改革和教学水平的提高，调动全镇广大教师开展教育研究和教学改革的积极性，有效提高社区幼儿园的师资水平，建立骨干教师支持社区教育的长效机制，总结交流幼儿教育经验，提高教师驾驭教材的能力，有效的促进教师专业化成长，提高我镇保教质量，我镇将在11月份在中心园开展共享优质资源 辐射带动提升暨“人人一堂优质课，比拼教学基本功”活动。现将具体事项通知如下：

（一）把科学育儿理念、思想、方法带下去，通过优质课、问题探讨、互动点评等方式，引导、帮助一线教师从实践中学习，在反思中进步，不断提高课堂教学水平。

（二）把平日的教育教学经验带下去，由园长结合实际工作面向社区幼儿园教师做经验介绍，使指导更具有可操作性。

（三）以优质课活动为载体，把先进的教育思想、教育理念辐射到社区幼儿园，逐步形成优质培训资源，促进教育均衡发展，从而提高我园的办园水平。

（四）充分发挥我园骨干教师的示范、引领作用，推进骨干教师的再发展作用。

1、参加对象：中心园六节活动课，各社区园两节活动课。

2、参评课的内容：山东省编教材。本次优质课评选的内容提倡参评教师根据“主题目标”要求自主设计活动，或修改、完善教材的活动设计，但不能脱离活动主题。

另行通知 四、参与人员：

各社区园园长及社区园骨干教师。

中心园保证每班出一名老师安排听课。 五、注意事项

1、授课时间：大班25—30分钟； 中班20—25分钟； 小班15—20分钟。

2、使用幼儿人数：15人

3、讲课地点：各班教室或多功能活动厅 六、对执教人员的要求：

1. 有教案、准备要充分（有教具、有操作材料）。

2. 目标要明确。

3. 过程要简单清晰。

4. 语言要精练。

5. 课后有说课、反思。（在进行评课时进行） 七、评委安排：

各园园长、保教主任及中心园教师代表。

备注：每天上午或下午活动结束后进行教师说课、评课活动。

幼儿园切的教案篇五

1、能区分物体的大和小，懂得大小是通过比较来认识的。

2、激发幼儿探索的主动性、积极性，培养幼儿的探索兴趣。

3、寻找发现生活中大小不同的物品。

重点：能区分物体的大和小。

难点：幼儿能用“大”和“小”来表述。

音乐《大巨人和小矮人》；视频；大小不同的两个盆；大小不同的苹果、汽车、丝瓜、纸盒、球等。

经验准备：幼儿已有一定的认知能力与语言表达能力。

一、律动导入

教师：“大巨人有多大，小矮人有多小呢？让我们用身体来表现他们的大小吧。”播放音乐《大巨人和小矮人》引导幼儿在情境中感知大和小。

二、感知物品的大与小1、幼儿观看视频，教师引导幼儿初步感知图中的大和小。

2、教师逐一出示实物，如：苹果、球等物品，请幼儿比较教师出示的物品并鼓励幼儿说一说该物品的大和小。

3、小结：进行物品对比时要两个以上的物品进行对比，不能一个物品来比较，分大小。三、游戏：“大”、“小”宝宝找家。

小朋友们今天的表现都很棒，我们一起来玩个游戏吧。游戏规则：幼儿选择两个物品进行比较，分出大和小后把它们送回相应的大家和小家。

四、延伸：户外游戏《吹泡泡》组织幼儿户外进行《吹泡泡》

为孩子创设情景化、游戏化的教学环境，这是个从基础入手形成大小相对概念的教学活动，重点是让幼儿在感知大小后，掌握大和小概念。在教学上打破了过去数学课的传统模式，根据小班幼儿年龄的特点，寓数学教育于游戏之中。

了发展性原则，循序渐进，步步深入。从观察、实践、感知

等方法入手，开展了一系列的与大小有关的活动，并取得良好的效果。调动幼儿已有的对生活环境的了解和生活经验、情感体验，积极参与到活动中。

在整个活动中还存在一些问题，如幼儿在语言表达方面有所欠缺，使活动时间有所延长，同时有部分幼儿没有机会来表现自己。总的效果还是非常好的，幼儿的积极性非常高，能达到预期的效果，对知识理解还是非常准确地。

幼儿园切的教案篇六

《3—6岁儿童学习与发展指南》艺术领域教育建议中提出，鼓励幼儿在日常生活中细心观察、体验，为艺术活动积累经验。随着十月的到来，小班孩子们在幼儿园开始了他们第二个月的“探险旅程”。在共同创设植物角的过程中，孩子们对“水果宝宝”产生了很大的兴趣，西瓜宝宝的形象更是受到了小朋友们的喜爱。在幼儿具备了解西瓜的已有经验基础上，由此生成了此次音乐游戏《挑西瓜》。

《挑西瓜》的音乐结构鲜明、生动形象、节奏欢快，有很强的吸引力，很容易激起幼儿用动作表现的欲望。为了使幼儿能够更加深刻地感受音乐，活动中我还利用图片、动作、故事、游戏等，让孩子们更形象地感知和表现音乐。幼儿喜欢在游戏中表演他们感兴趣的动作，并不断求新与创造。

(一)认知目标：尝试根据音乐的强弱，表现出西瓜逐渐长圆长大。

(二)能力目标：倾听音乐，能在音乐的“咚”处，做出“成熟”的动作，体验挑西瓜游戏的乐趣。

(三)情感目标：积极参与音乐活动，在游戏中大胆表现自己，获得愉快的情绪体验。

活动重点：尝试根据音乐的强弱，表现出西瓜逐渐长圆长大。

活动难点：倾听音乐，能在音乐的“咚”处做出“成熟”的动作，体验挑西瓜游戏的乐趣。

1. 情景创设法

小班幼儿的思维以具体形象思维为主，教师只有借助具体形象的事物，才能帮助幼儿更好地理解、认识和接受。根据这一特点，我创设了“挑西瓜”的教学情景，给幼儿一个轻松、愉快的学习环境，让幼儿始终沉浸在挑西瓜的情景之中自由地学习。这一主线贯穿始终，既能更好的达到活动目的，又使整个情节完整，过渡自然。

2. 角色扮演法

在活动中，幼儿扮演西瓜，教师扮演挑西瓜的老爷爷，通过这样的师生互动，幼儿更能从简单的角色扮演中增强创编的兴趣。

3. 游戏激趣法

教师通过老爷爷“挑西瓜”的游戏，帮助幼儿感受音乐并表现出小西瓜一点一点长大的过程，引导幼儿听音乐并用自己的身体表现西瓜长大和被拍一下转圈的样子引导幼儿进行音乐游戏，感受音乐游戏的乐趣。

说学法

1. 聆听法。

音乐是一门倾听的艺术，只有通过反复倾听，幼儿才能充分感知音乐，从中获得愉快的情绪体验。

2. 游戏法

《纲要》指出, 幼儿园要以游戏为基本的活动形式。本活动以挑西瓜的游戏贯穿始终, 我通过小西瓜变大、大西瓜被拍、老爷爷挑西瓜的游戏, 让幼儿在轻松愉快地活动氛围中, 主动参与进来、发挥自己的想像, 用肢体语言诠释自己对音乐的理解, 激发了孩子们的兴趣。

3. 体验扮演法

师幼分别扮演老爷爷和西瓜的角色, 以挑西瓜的形式进行游戏, 符合幼儿的想象特点, 更能激发幼儿参与活动的兴趣和欲望。

说活动过程

(一) 听音乐做律动入场

(二) 游戏引导幼儿围圆坐好。

(三) 完整欣赏音乐, 理解故事情节。

第一遍完整欣赏音乐, 初步尝试理解故事情节。教师引出西瓜地的情境, 鼓励幼儿说出西瓜的样子是又大又圆的`以及小西瓜是一点一点长成大西瓜的。

(四) 倾听a段音乐, 完整随a段音乐游戏。

1. 在倾听a段音乐前, 我提出问题, 帮助幼儿聚焦。

2. 第一次倾听a段音乐时, 我将a段音乐完整播放后, 重点播放了“咚”的声音, 引导幼儿感知小西瓜是在“咚”的声音时长大。

3. 第二次倾听a段音乐时, 幼儿根据音乐的强弱变化, 表现西瓜逐渐长圆长大的样子。

4. 引导幼儿在第三次倾听a段音乐时，自主创编西瓜长大的动作。

(五)随b段音乐，熟悉“挑西瓜”的游戏规则，能在被挑到时做出西瓜“熟了”的动作。

倾听b段音乐，教师通过提问，帮助幼儿理解挑西瓜的游戏规则是在发出咚的声音时被拍。然后我扮成西瓜，邀请幼儿来拍西瓜，我在被拍后做出“成熟”的姿势，请小朋友们也来尝试。教师先哼唱着拍幼儿进行游戏，直到大部分幼儿理解b段音乐的游戏规则，能够在被挑到时做出“转圈”的动作，教师和幼儿再随音乐玩挑西瓜的游戏。

(六)、完整随音乐玩“挑西瓜”的游戏，体验其中的乐趣。

教师播放老爷爷的声音吸引幼儿注意，借助游戏里的人物形象再次强调游戏规则，并引导幼儿用动作表现音乐。

1. 师幼共同完整的玩第一遍游戏，体验挑西瓜游戏的乐趣。
2. 站立游戏，教师引导幼儿用更舒展的动作展示西瓜长大的过程。
3. 结束游戏，引导幼儿用自己喜欢的动作表示西瓜长大的喜悦。最后，根据音乐情节自然离场。

《挑西瓜》教育活动的生成来源于幼儿，游戏规则来源于幼儿。在教学活动中，我和幼儿围成一个“大西瓜”，这样的形式既能面向全体幼儿，又可以有充分的活动空间进行游戏。创设西瓜地的场景，激发了幼儿的兴趣。直观、开放的氛围，便于幼儿发挥自己想象，进行猜测表达，激发他们参与音乐活动的兴趣，鼓励幼儿在游戏中大胆表现自己。

在表演区投放了挑西瓜的音乐，幼儿可以和同伴们一起根据

音乐生成新的情境，进行游戏。

幼儿园切的教案篇七

1、愿意和大家一齐玩玩具，体验与同伴玩玩具的欢乐和情趣。

2、初步学会与同伴交流玩的方法。

1、图片：一齐玩玩具

2、好玩的'玩具

一、出示新玩具，导入活动。

1、让幼儿明白玩具大家玩，不独占、不争夺。

2、引导幼儿讨论，大家一齐玩玩具带来的愉快。

二、鼓励幼儿探索一齐玩的方法。

1、启发幼儿想办法：一种玩具大家都想玩，又要玩得高兴，能够怎样玩？

(1) 轮流玩：你先玩，他再玩，我后玩

(2) 交换玩

(3) 进一步感受轮流玩，能让大家都欢乐的情绪体验。

2、教师：好玩的玩具大家都爱玩，你玩玩、我玩玩，不争也不抢，大家都开心。

三、引导幼儿观察图片

1、和朋友一齐玩玩具

大家说说，画面上的小朋友是怎样玩玩具的？

2、争抢玩具的孩子

画面上的两个小朋友争抢玩具，这样做对吗？

你喜欢谁？为什么？

四、幼儿玩玩具

鼓励幼儿进取常识轮流玩、交换玩的方法，体会一个人玩和大家玩的不一样感受。

幼儿园切的教案篇八

1了解保护牙齿的基本常识，掌握正确的刷牙方法。

2养成爱护牙齿，早晚刷牙的好习惯。

3初步了解健康的`小常识。

4能够将自己好的行为习惯传递给身边的人。

牙齿图片，一把牙刷。

三活动过程

1开始部分：教师讲述《爱吃糖果的老虎》的故事，引发兴趣，并初步理解保护牙齿的重要性。老虎的牙齿为什么会痛？(吃了很多的糖)。老虎的牙拔掉后会怎样？(就吃不了东西)

2基本部分：

(1)师幼阅读幼儿用书。

教师指导阅读幼儿用书，进一步了解保护牙齿的知识经验及学习刷牙的正确方法。

(2) 教师示范刷牙的正确方法。

教师借助牙齿图片，手拿真实牙刷示范讲解刷牙的正确方法。

3结束部分：幼儿集体模仿刷牙。

幼儿对活动很感兴趣，很多幼儿也知道了要爱护牙齿，早晚要刷牙。但有部分幼儿的刷牙方法不太正确。

幼儿园切的教案篇九

1、理解小恐龙“吃与不吃”的矛盾心理，体验朋友相伴的重要。

2、乐于倾听、观察和思辨，愿意帮助小恐龙制作蛋糕，忘记烦恼。

活动准备：磁铁黑板，小恐龙和老鼠的图卡、记录表、计时器□ppt□白纸。

1、猜猜小恐龙发生了什么事情？

2、你愿意和一个要吃朋友却孤独的人做朋友吗？（对幼儿的表述进行现场记录）

小结：小恐龙它一个朋友也没有，因为每次小恐龙饿得时候就会把朋友吞下去，他非常的难过。

1、如果你是莫罗，你会说些什么呢？

2、做蛋糕需要哪些材料呢？

游戏一规则：听谜语说出材料

游戏二规则：在橱柜的九宫格里找出工具相应的位置并表述出来

3、做蛋糕

小结：一个人做事有点难，有了朋友的帮忙就简单。

1、现在你愿意和小恐龙做朋友吗？

2你们有什么办法让小恐龙忍住不吃朋友呢？（表征）

3你最喜欢故事里的谁？

小结：小恐龙有了莫罗觉得很幸福，最后他俩成为了永远的好朋友。

幼儿园切的教案篇十

1、体验相互追逐的快乐。

2、学习游戏的玩法及规则。

3、能遵守规则玩游戏。

4、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

1、会唱《丢手绢》歌。

2、不同颜色的手绢几条。

1、引导幼儿站好队形，幼儿按照地上画的圆围成圆圈坐好。

2、引出游戏

(1) 小朋友还记得那首丢手绢的歌吗？

(2) 老师幼儿齐唱《丢手绢》。

3、介绍游戏玩法

(1) 请一个小朋友拿着手绢围着自己的圈跑。

(2) 当唱到“轻轻的放在小朋友的后面”时，拿手绢的那一个小朋友就把手绢悄悄的丢在另一个小朋友的身后，然后继续围着圈跑。

(3) 当唱到“快点快点捉住他”时，捡到手绢的小朋友就应该马上去追刚才那个丢手绢的小朋友，要围着圈追。

(4) 被追的小朋友跑到一个空位子旁就马上坐下，这样，追的小朋友就算没追到，所以，就该他再来丢手绢。

(5) 如果追到了，就该被追到的小朋友再来丢手绢。

4、提出游戏规则

(1) 不疯闹

(2) 跑时不离开圈

(3) 只准捡到手绢的那一个小朋友起来追，其他的小朋友坐在位子上给他们加油。

(4) 小朋友要自己围着自己的圈跑。

5、幼儿开展游戏，老师指导 (1) 看幼儿有无遵守规则进行游戏。(2) 帮助还未理解游戏玩法的幼儿一起完成游戏。

6、放松活动：在《丢手绢》音乐伴奏声中幼儿一起做放松活

动，以缓解紧张疲劳的身体。

我们班孩子在这次体育游戏中还算比较乖，所以游戏进行的也比较好，孩子们也很快乐，都吵着要玩，上完课后我也很满意，回味着刚才上的课，游戏的过程中，有一些孩子往往只把手绢丢给自己的好友，这就给课堂带来了不和谐的因素，造成孩子们之间的不团结，以后要注意多强调幼儿遵守游戏规则。

幼儿园切的教案篇十一

师：“小朋友们真能干，一块普通的塑料布也能玩得这么开心。现在我们玩的都有点累了，我们一起躺在上面休息一会儿吧？(在柔和的音乐中，孩子边听音乐边做放松动作，结束本次活动。

活动延伸：

1. 引导幼儿寻找生活中的塑料布制品，进一步了解塑料布制品给我们生活带来的方便。
2. 在美工区中尝试用塑料制品做成美丽的饰物来美化教室，也可以在表演区里将塑料布制作成时装，表演“时装秀”。

活动反思：

游戏是幼儿园的基本活动方式。兴趣是最好的老师，整个活动设计我从幼儿的兴趣点出发，根据大班幼儿的年龄特点，通过自由探索和游戏的相结合方式，顺利的完成了活动目标。现代教育活动要求教学内容和幼儿实际相结合，激发幼儿的学习兴趣，体现自主性、合作性、探究性、体验式的学习方式，促使课程的基本理念得到充分的贯彻和落实。在组织的过程中，把游戏规则交待清楚些，效果会更好。在以后的教育活动中，我会考虑的更加详尽周全，让孩子成为活动真正

的主人。

幼儿园切的教案篇十二

使幼儿体验控制身体定向滚动的感觉，体验滚动的乐趣。

垫子若干或地毯若干，纸棒每人一根

重难点：能控制身体定向滚动

1、小马得儿驾。

幼儿把纸棒当小马骑在跨下跑跑跳跳。

2、纸棒骨碌滚。

比一比，谁的纸棒滚得远。

3、学做滚滚棒。

（1）纸棒会滚，谁会像纸棒这样在垫子上滚来滚去？请个别幼儿试一试。

（2）幼儿依次仰卧在垫子上，两臂上举，两腿并拢，向同一方向侧滚动，体会滚动的乐趣。

滚动较熟练时，可用几条毛巾，靠垫做成障碍，使幼儿用力滚过去。

幼儿的胆子比较小，不敢将两臂上举，教师应鼓励幼儿用正确的姿势滚，而且要要求幼儿向右滚动和向左滚动都要练习。

幼儿园切的教案篇十三

1. 了解幼儿假期中的活动, 引导幼儿其中一件有趣的事.

2. 请幼儿将假期中画的图, 拍的照片, 新添的玩具带到幼儿园来并张贴到外面.

1. 以手偶的形式, 引起幼儿的'兴趣. 出示一个手偶: 小朋友们这是谁啊?(小猴)今天他想知道你们在假期中遇到哪些有趣的事?到哪里玩的?和谁一起玩的?讲给大家听一听.

2. 请2--3位幼儿在集体面前讲述, 可以结合自己带来的东西讲述, 使讲述内容更形象. (要求运用连贯的语型:"我看见了.....还看见了.....")

3. 幼儿在小组中相互讲述, 鼓励幼儿声音响亮地讲述假期中有有趣的事, 和同伴分享快乐. 同时鼓励大家认真, 安静地听别人讲述.

4. 将幼儿带的物品分别展示在玩具柜上。

1. 能用较完整的句子讲述假期中有有趣的事.

2. 乐意相互了解同伴的假期生活, 分享快乐.

幼儿园切的教案篇十四

活动目标

1. 学习用手指画的方法画出池塘里面各种动态的蝌蚪、小鱼。

2. 提高幼儿对美术活动的兴趣, 体验美术活动的快乐。

活动过程

一、出示蝌蚪, 引导幼儿观察, 发现蝌蚪的各种动态。

师：今天我们班里来了一群小客人，你们想知道它们是谁吗？看看，这群小蝌蚪长的什么样子？（圆圆的黑脑袋，细细的长尾巴）它们在水里干什么呢？（游来游去找妈妈）它们的妈妈是谁呀？那它们是怎么游得呢？请幼儿学小蝌蚪游得动作，师从旁讲述蝌蚪游得各种动态。

二、示范并讲解

1. 师：伸出右手的食指，其余手指抓紧，用食指去蘸上黑颜料，在纸上轻轻按下后提起再慢慢往后拖，看，小蝌蚪圆圆的脑袋和细细的长尾巴就出来了，像这样的画法就叫“手指点画”。

2. 师：池塘里面除了小蝌蚪之外，还有什么呢？小鱼，请你在池塘里用毛笔再画上漂亮的小鱼。

三、幼儿动手作画，教师巡回指导

1. 师：那现在就请小朋友用手指点画来画出小蝌蚪，帮它们找到妈妈吧！注意点画方法，要求幼儿画出不同方向游的蝌蚪。蘸颜料点画后，需在抹布上擦干净手指，注意卫生和画面整洁。提醒幼儿蝌蚪不要画的太挤，要分散一点。

2. 鼓励幼儿大胆作画，仔细操作。

四、欣赏并讲评幼儿作品

师：请画好的小朋友把你画的池塘拿上来。和小朋友一起欣赏幼儿的作品。

活动反思

通过本次活动，发现小朋友的水粉绘画的水平提高了不少，也进步了很多。他们进行的手指画小蝌蚪的时候，大部分小

朋友画的还是比较好的，在画小鱼的时候，个别幼儿展现的
比较的突出，但是有些幼儿的绘画水平还是比较的薄弱，教
师进行的指导还是比较多的，应多鼓励这些能力差的小朋友。