

2023年大班游戏超市教案反思 大班游戏 超市教案(模板8篇)

高中教案是针对高中学生的教学计划和教学设计，用于指导教师的教学活动。希望通过这些初三语文教案范文的分享，能够给大家带来一些启发和帮助。

大班游戏超市教案反思篇一

大班的孩子马上面临着升入小学，脱离保育的过程，对于生活的独立性有了更高的要求，为了满足这样的要求，在大班阶段就要对孩子的独立性等方面加以强化，这节社会课就是为了能够让孩子在以后的买卖交易更顺利而设计的。

- 1、养成做事之前先规划的良好习惯。
- 2、通过参观、购物等活动，引导幼儿了解超市的作用，从中感受超市给人们生活带来的方便。
- 3、可以了解超市购物的基本流程。
- 4、考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。
- 5、培养幼儿完整、连贯地表达能力和对事物的判断能力。

活动重点：活动之前可以按照自己需要的物品列好清单

活动难点：引导孩子在活动中按照自己清单上的物品进行选购

在活动室里将各种玩具摆上“货架”

列清单要用到的纸笔，活动过程中用到的钱币，袋子.超市购

物篮，音乐光盘

活动引入：小朋友们大家都去过超市吗？今天我们来上一节课，名字就叫逛超市。

- 1、大家一起讨论平时都是如何逛超市的？
- 2、教师引导小朋友选择纸笔列出购物清单(不会的字用拼音代替)
- 3、列好清单的小朋友到材料区拿钱币和袋子。大家一起去超市
- 4、购物结束，请小朋友说说自己是怎么购物的

教师小结：超市给我们的生活带来了方便，我们在购物时要根据自己的需要，按照自己列的清单进行购买，这样购物又快又不会落下自己要买的物品。

大班游戏超市教案反思篇二

超市是幼儿生活中熟悉的场所，而藏在超市中的数学比比皆是，货品统计、货品分类、货品排列、货品重量、货品价格、货品买卖等等。通过一种简单明了的方法把需要的物品数量清楚地记录下来，这对于大班的幼儿来说是一种经验的提升。让幼儿带着“开超市”为目的学习任务，尝试分类，并使用新方法图表法来统计物品，并在活动中表现出自主、探索的学习状态。

- 1、初步学习利用图表进行统计的方法，并了解图表统计的特点。
- 2、乐于尝试和探索，愿意与同伴合作学习，体验成功的乐趣。

3、培养幼儿的观察力、判断力及动手操作能力。

4、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐，并感受集体活动的乐趣。

5、发展幼儿逻辑思维能力。

1、货架3个，小篮5个，推车2辆，玩具类、餐具类、文具类若干。

2、统计图范例一张，表格两张。

3、幼儿操作用的统计表若干、水彩笔。

一、引出课题

1、谈论与超市有关的内容，激发幼儿的兴趣。

2出示货架、小篮、推车问：这些东西有几个呢？你能用线条、数字、图片

等各种办法记录下来吗？

二、通过记录货架等物品初步尝试统计

1、让幼儿用自己的方法记录货品的数量。

2、交流自己的记录方法。归纳出幼儿统计的方法：画上一样物品再写上数字，有多少物品就画多少个。

3、讨论图表的制作方法。出示教师的统计表让幼儿讨论它的优点，能看出各种物品的多少，还能看出谁最多谁最少？并操作演示图表的记录方法：数字标号从0开始从下往上标，每一格表示数量一个，要统计的货品用简笔画的方法画在对应的格子下面，有多少物品就涂多少格子。

4、幼儿尝试用图表的统计方法进行记录。

三、通过对超市商品的分类，学习和利用图表方法统计货品。

1、请幼儿把超市的商品进行分类。师：看看我又采购了什么货品？出示铅笔、橡皮、水彩笔、碗、筷子、勺子、积木、皮球、风车，引导幼儿进行分类，并数数分别有多少。引导幼儿分类并把货品放在货架上尝试合作学习。

2、采用任务的形式请幼儿对各种类别的商品进行统计并进行检验。

3、总结：今天我们学会了用图表法来统计物品的数量，但是还有许多种方法也可以统计物品的数量，以后我们再学。

四、结束部分

1、我们的超市全部准备好了，谁能给它取个名字呢？

2、为了让超市生意兴隆，我们去宣传，让更多的人都知道我们的超市。（幼儿出教室）

大班游戏超市教案反思篇三

1、认识人民币1角、5角、1元，并会灵活运用。

2、了解人民币、标签、物品三者的关系，产生购物的兴趣。

3、主动参与活动，体验超市购物的快乐及成功的喜悦。

4、考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。

认识人民币1角、5角、1元，了解人民币、标签、物品三者的关系

- 1、创设超市情
- 2、投影仪1台
- 3、人民币学具每个幼儿1套
- 4、实物若干、标签若干

一、歌”进入活动室随音乐“卡通之。

师：“宝宝们，我们在不知不觉中来到了嘟嘟超市的门前，你们知道超市里是干什么的吗？(幼儿：卖东西的地方)今天老师就带你们去逛超市吧！”

(激发幼儿购买的欲望。)

二、幼儿进超市购物

1、师：“宝宝们看，超市里摆放的东西多整齐呀！你们看这里摆放的是什么(教师指向文具区)(幼儿会说：“这里有铅笔、棒棒胶、橡皮、尺子”等)，这里是卖学习用品的地方，是文具区。

依照此方法逐一介绍生活用品区、图书区、食品区。

(让幼儿知道超市的物品是分类摆放的。)

(分发钱包，幼儿自己去购物)告诉幼儿买完东西要到收印台去交钱。买东西时不推、不挤，做一个文明的小顾客。(保育员老师扮演收印员)

3、幼儿在卖东西的时候可能出现一些问题，这时教师只是旁观，不给予帮助。

4、师：“宝宝们到老师这边来，老师看看你们买到什么东西

了?”

幼儿围到教师身边，师问：“你买到什么了？”“你为什么没买到东西？”

有的幼儿没买到东西可能活说：“我不认识钱。”“我不认识上面的字。”“我不会花钱。”等，这时教师让买到东西的幼儿说说自己是怎样买到东西的。

(此环节让幼儿认识到不认识钱不会花钱是买不到东西的，从而激发幼儿认识和使用人民币的欲望。)

步骤2

三、交流比较

请买到东西的幼儿到投影仪前演示并说说自己买的是什么、怎样付的款。

如：用1角钱买了一根铅笔。就在投影仪上摆出一根铅笔、1角的标签和一个1角的硬币，从而让幼儿认识1角钱。

用同样的方法认识5角及1元的`硬币，并了解5个1角和1个5角一样多，2个5角和1个1元一样多，10个1角和1个1元一样多。

(在幼儿叙述的过程中不认识人民币的幼儿学到了本领，认识了人民币，也学会了怎么使用，他们会有强烈的购买欲望，以此来展示自己的本领)

四、再次去超市购物

师：“宝宝们现在认识钱了吗?知道怎样买东西了吗?我们现在再次进入超市去买自己喜欢的东西吧!如果不小心把东西碰到了地上该怎么办?(幼儿：“把它捡起来”)对，捡起来放回原处。好，现在出发吧!

幼儿自由去购买自己喜欢的东西，然后去收印台交款。

师：“宝宝们快开告诉老师这次你买到什么东西了?用了多少钱?”

幼儿个个会非常兴奋的向老师说自己买到了什么东西，用了多少钱。

(幼儿的本领得到了展示，他们会感到非常自豪。)

五、教育幼儿不乱花钱

师：“宝宝们手中还有钱吗?(幼儿：“有”)我们剩下的钱不能乱花，应该把它积攒起来留到以后有用的时候再用。今天我们学会了购物，以后我们要做家长的小帮手，帮他们去买东西好吗?(幼儿：“好”)现在宝宝们把剩下的钱放在存钱罐中吧!”

六、收学具，活动结束。

大班游戏超市教案反思篇四

- 1、体验数学活动与生活的紧密联系。
- 2、理解减法应用题中总数与部分数的关系。
- 3、引导幼儿回顾生活情景，仿编：“求剩下”的减法应用题。

1、经验准备：熟悉超市环境，熟悉10以内的分解。

2、游戏经验：会玩“马兰开花”3、环境准备：超市场景（内有5个陀螺，7个桔子，5个苹果），情景表演，笔，图片。

1、请幼儿一起说一说超市里有什么物品？分别有几样？

2、观看情景表演：超市里有5个陀螺，有一个“顾客”过来，对售货员说：

您好！我要买2个陀螺。售货员给他2个陀螺说：“给你，欢迎您下次再来！”

3、教师提问：超市刚才发生了一件什么事情？

我们要把超市发生的这件事情编成一道减法应用题。

听教师完整示范讲述“减法应用题”

4、观看情景表演：超市里有7个桔子，有一个“顾客”过来，对售货员说：

您好！我要买4个桔子。售货员给他4个桔子说：“给你，欢迎您下次再来！”

5、教师提问：超市里刚才发生了一件什么事情？

6、谁能根据这件事情再来编一道应用题呢？这个应用题可以怎么写算式？

7、观看情景表演：情景表演。超市里有5个苹果，有一个“顾客”过来，对售货员说：

您好！我要买3苹果。售货员给他3个苹果说：“给你，欢迎您下次再来！”

这个应用题可以怎么写算式？”

小结：孩子们，我们发现在三道应用题中每次都问了一个什么问题？

只要我们应用题里问还剩几个，那这个题就是减法应用题。

9、请幼儿讲述算式中哪个是总数？哪个是部分数？理解算式与应用题的对应关系。

1、课件游戏（幼儿用书p11□请幼儿看图，理解题意，仿编应用题，照着写减法算式。）

2、请幼儿根据图意编应用题。

3、请幼儿根据算式编应用题。

在活动区摆放一些减法算式卡，让幼儿自由进行游戏。

大班游戏超市教案反思篇五

《纲要》指出：幼儿的发展是在与周围环境的相互作用中实现的，良好的教育环境对幼儿的身心发展具有积极的促进作用，应充分利用社区资源，拓展幼儿生活和学习的空间，借孩子感兴趣的事物，充分挖掘其潜在的、有利于孩子身心和谐发展的教育价值。

超市是幼儿在日常生活中最熟悉的场所之一，超市里各种各样的物品吸引着幼儿。为此，我们选择了幼儿感兴趣的题材——“超市”开展主题活动。将幼儿从“课堂”带到“社会情景”中，并通过参观、游戏、谈话、绘画等多种活动形式把孩子零星的经验整合起来，使孩子了解超市的结构，体验购物的快乐，感受超市给人们生活带来的方便。在开展主题活动中，我们经常听到孩子们谈论去超市购物时自己买了多少东西，付了多少钱，但是，对人民币的概念仍较模糊，于是生成了这节数学活动——《超市购物》。旨在创设一个“超市购物”的游戏情境，在多次去“超市购物”的过程中认识硬币，学会使用硬币。整个活动过程，引导幼儿积极参与，自主探究学习，愿意与同伴分享快乐，学会处理生活中简单的问题，增强了幼儿社会交往能力。当幼儿亲自购物之后，能用完整的语言讲述自己的购物体验，也提高了幼儿

的语言表达能力。

1. 认识1角、5角、1元的硬币，及它们之间的换算关系。
2. 掌握购物时不同的付钱方式，感受数学与生活的密切联系。
3. 感受购物的乐趣，体验成功的喜悦。
4. 引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
5. 培养幼儿的观察力、判断力及动手操作能力。

1. 知识准备：

(1) 活动前幼儿对人民币有初步认识，有“超市购物”的经验。

(2) 幼儿认识汉字“角”、“一”。

(1) 布置“超市”，货架上摆有各种实物，并标明价钱。

(2) 装有10个1角、2个5角、1个1元硬币的盒，幼儿人手一份。

(3) 付钱方法展示板四块。

(4) 直观演示1角、5角、1元硬币之间换算关系的课件。

(5) 幼儿人手一张存钱卡。

1. 导入活动，认识硬币

(1) 让幼儿感知、发现硬币的特征。

师：“今天老师给小朋友带来了一份礼物，请你们轻轻地打开盒子，看看里面装着什么。”（幼儿打开盒子。）

师：“哇，好多硬币！小朋友们看看，都有多少钱的硬币？”（1角，5角，1元。）

“好，现在请小朋友把盒子盖起来，老师要考考你们。”

(2) 出示1角课件。

师：“小朋友们看，这是多少钱的硬币？”（1角。）

“你怎么知道它是1角钱？”引导幼儿观察硬币上的标志。

教师小结：对了，它的上面写着“1角”，它就是1角钱。

以同样方式分别出示5角、1元课件，让幼儿认识。

师小结：5角的硬币是金色的，上面写着5角；硬币中最大的是1元的硬币，它的上面写着1元。

游戏：取硬币

师：“我们一起玩一个取硬币的游戏：老师说出多少钱的硬币，请小朋友快速地举起这个硬币，看谁举得又快又准确。”

老师发布命令：“请举起1角（5角、1元）的硬币。”幼儿取相应的硬币。

师：“小朋友们真棒！今天我们有这么多钱，想不想去超市购物？”（想。）

“去超市购物时，小朋友要先看看货架上都有哪些商品，价格是多少，然后选一样自己喜欢的，到收银台付钱。”“老师先请小朋友拿着钱盒到1号货架购物。”

评析：此环节的设计意图是让幼儿对已有的经验进行整理。

幼儿在活动前对硬币有了粗浅认识。活动过程中，教师借助实物，通过游戏，从1角、5角、1元三种硬币最明显的特征入手，引导幼儿准确认识1角、5角、1元硬币，体现了活动的趣味性。

2. 幼儿第一次购物，探索1角、5角、1元毛硬币之间的换算关系

幼儿带着钱盒，到超市1号货架选商品(师设计的每一件商品均为5角钱或1元钱)，并到收银员处付钱。(收银员由老师担任：展示幼儿付钱方法，幼儿只有付钱正确才能拿走商品。)

集中梳理经验，知道硬币之间的换算关系。

提问：“谁愿意来说说你买的是什么?多少钱?你是怎样付钱的?”

幼儿分别说出5角钱的两种付钱方式：用1个5角来付钱;用5个1角付钱。

师小结：“这些小朋友买的都是5角钱的东西。有的小朋友用1个5角付钱，有的用5个1角付钱。”

出示课件梳理：“5个1角的硬币合起来是5角钱，1个5角的硬币也是5角钱。

提问：“谁买的是1元的东西?你是怎么付钱的?”

幼儿分别说出1元钱的多种付钱方式：“我买了一个1元的××，用一个1元的硬币付钱。”“用10个1角的硬币付钱。”“用2个5角的硬币付钱。”“用5个1角和1个5角的硬币付钱。”

出示课件，梳理1元硬币之间的换算关系：2个5角的硬币合起

来是1元钱;10个1角合起来是1元钱;5个1角和1个5角合起来也是1元钱。

师：“原来硬币里还藏着这么多秘密。我们刚才只买了5角、1元的商品，超市里还有很多不同价格的商品，你们想买吗?购物时请小朋友仔细看看上面的标价，想想怎样付钱简便些?好，请大家拿着钱盒去购物吧!”

评析：教师在幼儿认识了1角、5角、1元三种硬币的基础上，给幼儿提供了亲身购物的机会，进一步探索1角、5角、1元三种硬币之间的换算关系。每个幼儿都只有在付钱正确的情况下才能买到商品。幼儿必须先观察商品的价格，然后思考该如何正确付钱，并将付钱方法粘贴在展板上，最后通过课件梳理幼儿经验，为下一环节做铺垫。

3. 幼儿第二次购物，发现多种付钱方法

幼儿到超市选商品，教师观察。收银员由老师担任，展示幼儿付钱方法。

集中讨论，梳理多种付钱方法。

师提问：“你买的是什么?多少钱?你是怎样付钱的?”(幼儿边讲，教师边演示课件。)

(1)6角钱的商品的两种付钱方式：用6个1角的硬币来付钱；用1个5角和1个1角合起来也是6角，这种付钱方法只用了2个硬币，简便多了。

(2)8角钱的咪咪虾条付钱方式：用了8个1角来付钱；用1个5角的硬币和3个1角的硬币合起来也是8角钱。

(3)如果我买的东西是1元，请小朋友帮我想想怎样用1元、5角或者1角的硬币来付钱呢?”

小结：可以直接用1元的硬币来付，也可以用2个5角的硬币来付，因为他们合起来是1元，还可以用10个1角来付。还可以用1个5角和5个1角来付。”

师：“原来同样的价钱可以有多种付钱方法。”（请小朋友将商品放进桌子底下的篮子里。）

评析：这一环节教师巧妙设计，让幼儿在一次次购物游戏中发现多种付钱方法，既拓展了幼儿思维，又进一步感受了数学与生活的密切联系，充分体现幼儿在活动中探究学习、发现学习的特色。

4. 第三次购物，巩固幼儿经验，体验成功的喜悦

(1)师：“今天老师还给大家准备了一样神秘的礼物——存钱卡（出示存钱卡）。这回要请小朋友将你的付钱方法存在存钱卡里。去超市购物时，请小朋友选一样自己喜欢的商品，看看多少钱，然后回到座位上，将你的付钱方法粘在银行卡的背面。

(2)幼儿自由购物，将付钱方法黏贴在存钱卡上。教师巡回指导，引导幼儿介绍自己的付钱方法。

5. 分享商品，结束活动

师：“今天我们认识了1角、5角、1元的硬币，学会了不同的付钱方法，到超市里买了这么多的商品，真开心！今天也来了这么多的客人老师，我们请她们一起来品尝我们购买的商品好吗？请小朋友把自己购买的商品送与客人老师一起分享吧。”

大班游戏超市教案反思篇六

通过一次谈话活动，我发现孩子们最近对药的种类产生了兴

趣，还模仿药剂师学着包起药来，看着自己包好的“药”整齐的放在盒子里特别自豪。有的孩子建议开个医院吧。大家一下来了兴致，所以我们选择了“医院”这个游戏。

【游戏总目标】

一、了解医院工作人员及其职责，模仿和扮演医生、护士及病人等角色，体验角色扮演的乐趣。

二、能迁移生活中关于医院的知识经验，与同伴合作创设医院的环境。

三、学习用协商、轮流等交往策略分配角色，能共同解决游戏中出现的问题，不断发展游戏情节。

四、合理摆放、爱护材料，创造性的使用材料。

五、缓解幼儿对医院、医生、打针等的排斥感和恐惧心理，在生病时从心理、身体上能配合医生的工作。

六、对医生这个职业充满敬佩的感情，体验医生和护士工作的辛苦。

第一次游戏【游戏目标】

一、了解医院工作人员及其职责，初步扮演医院中的各种角色。

二、生病时懂得要医院看病，了解看病的基本程序：挂号-看病-取药。

三、大胆有创造性地选择替代物与游戏材料，根据游戏需要自制简单玩具。

【游戏准备】

经验准备：1. 在谈话活动中引发幼儿关于看病的生活经验，了解医院工作人员的职责。

2. 和爸爸妈妈一起收集关于医院的废旧物如：药瓶、病例卡等。

物质准备：在医院投放病历卡、听诊器、针筒、药品等环境创设：创设医院的环境

【游戏过程】

一、教师出示听诊器和针筒和病历卡，引出游戏，激发幼儿参与游戏的乐趣。

师小结：小朋友身体不舒服的时候，要去医院看病，看病时，要先到导诊台的护士那填写病历，然后到主治医生那去看病，看完病再去药房取药。

三、提出游戏要求

1. 要协商讨论，解决医院开业前的各种问题。

2. 要选择各种替代物，创设医院环境。

3. 按意愿选择角色，分工扮演医生、护士及病人等角色。

四、幼儿游戏，教师以病人的身份介入游戏，观察指导。

1. 观察幼儿能否协商、分工，形成初步的角色意识。

2. 观察幼儿是否能掌握看病的基本程序：挂号-看病-取药。

3. 观察医生、护士能否明确职责。

五、整理游戏材料和环境，师幼分享游戏体验，评价游戏情

况。

1. 整理游戏材料和环境。

2. 交流游戏情况。

师提问：1. 你今天扮演了什么角色？你是怎么做的？

2. 你在游戏中遇到什么困难？你是怎么解决的？

3. 下次的医院游戏你认为可以增加什么材料？

第二次游戏【上次游戏回顾】

从上次游戏中，我发现幼儿对于医院游戏是充满兴趣的，特别对于医生这个角色充满向往。但是在游戏中我发现，因为第一次玩这个游戏，幼儿出现的症状与其他主题游戏第一次出现的症状都大同小异，即语言交流不够丰富，情节断续，不知该如何往下发展，并且在游戏过程中很容易笑场。但是医生的看病时，不能很好的对症诊断，不能根据病人的病状做出相应的策略。且形式单一，对于打针尤其感兴趣，不管什么病症都要求病人打针。因此，针对这些情况，我对游戏方案进行了调整。

【游戏目标】

一、明确所扮演的角色，增强角色意识。

二、尝试根据不同的病症，针对性提出治疗的方案，能对症下药。

三、能运用礼貌用语进行交往，促进角色间友好互动。

【游戏准备】

经验准备：在谈话中，引导幼儿回顾医生看病的方法，初步了解不同的病症的不同的诊断方法。

物质准备：增设压舌板、手电筒、体温计、白大褂、白帽子、护士帽、药瓶等。

环境创设：丰富医院的环境布置。

【游戏过程】

一、回顾上次游戏存在的问题，明确角色意识。

师：要怎么样才能帮助病人把病看好？

师小结：医生要仔细询问病人哪里不舒服，然后要看看他不舒服的地方，一般的病只要吃药就好了。

二、提出游戏要求。

1. 与同伴协商角色分配。

2. 导诊的护士要主动与病人问好，游戏中要用礼貌用语。

三、幼儿自由选择角色开展游戏，教师观察指导。

1. 适时以病人的身份参与游戏，制造问题，让医生解决，观察医生对症诊断的情况。

2. 观察医院工作人员与病人之间语言交流情况。

大班游戏超市教案反思篇七

本单元的主题游戏活动是超市游戏，根据这个超市游戏设计了让孩子利用观看情景表演学习编应用题，有助于发展幼儿对生活中简单的数量关系的理解，让孩子学习多用角度思考

问题，积极主动的与同伴交流，让孩子知道数学与生活的紧密联系。

1. 体验数学活动与生活的紧密联系。
2. 理解减法应用题中总数与部分数的关系。
3. 引导幼儿回顾生活情景，仿编：“求剩下”的减法应用题。
4. 通过实验培养互相礼让，学习分工合作的能力
5. 能积极地与同伴交流自己的发现，激发进一步探索事物变化的愿望。

1. 经验准备：熟悉超市环境，熟悉10以内的分解。
2. 游戏经验：会玩“马兰开花”
3. 环境准备：超市场景(内有5个陀螺，7个桔子，5个苹果)，情景表演，笔，图片。

马兰开花2. 集体活动(

1) 请幼儿一起说一说超市里有什么物品?分别有几样?

(2) 观看情景表演：超市里有5个陀螺，有一个“顾客”过来，对售货员说：您好!我要买2个陀螺。售货员给他2个陀螺说：“给你，欢迎您下次再来!”

(3) 教师提问：超市刚才发生了一件事情?我们要把超市发生的这件事情编成一道减法应用题。

听教师完整示范讲述“减法应用题”(4) 观看情景表演：超市里有7个桔子，有一个“顾客”过来，对售货员说：您好!我要买4个桔子。售货员给他4个桔子说：“给你，欢迎您下次再来!”

(5) 教师提问：超市里刚才发生了一件事情?

(6) 谁能根据这件事情再来编一道应用题呢?这个应用题可以怎么写算式?

(7). 观看情景表演: 情景表演。超市里有5个苹果, 有一个“顾客”过来, 对售货员说: 您好! 我要买3苹果。售货员给他3个苹果说: “给你, 欢迎您下次再来!”

(8) 教师提问: “超市里刚才发生了一件买苹果的事情, 谁能根据这件事情再来编一道应用题呢?这个应用题可以怎么写算式?”小结: 孩子们, 我们发现在三道应用题中每次都问了一个什么问题?只要我们应用题里问还剩几个, 那这个题就是减法应用题。

(9) 请幼儿讲述算式中哪个是总数?哪个是部分数?理解算式与应用题的对应关系。

1. 课件游戏(幼儿用书p11□请幼儿看图, 理解题意, 仿编应用题, 照着写减法算式。)2. 请幼儿根据图意编应用题。

3. 请幼儿根据算式编应用题。

在活动区摆放一些减法算式卡, 让幼儿自由进行游戏。

活动反思

新《纲要》指出: 幼儿科学教育是科学启蒙教育, 重在激发幼儿的认识兴趣和探索欲望以及尽量为幼儿创设条件, 运用各种感官, 动手动脑, 探究问题, 解决问题从而体验发现的乐趣。

2、大班科学游戏活动教案: 好玩的绳游戏教案(附教学反思)

设计意图

儿时玩得很多游戏，都是我们美好的童年记忆。儿时的一根绳子或一堆石子都可以让我们玩得流连忘返，不亦乐乎。现在的孩子玩得大都是高档玩具，对传统的很多游戏知之甚少。为了挖掘有益的传统游戏，我设计了“好玩的绳”大班综合活动。因为绳对幼儿来说并不陌生，日常生活中也经常见到用到，但是对于绳子的游戏却知之甚少。其实，传统的绳子游戏非常丰富有趣，对于开发幼儿的想象力、创造力、培养幼儿的动手能力及手、眼协调能力都具有较好的效果。

活动目标

- 1、通过一系列有关绳子的游戏，激发幼儿对玩绳的兴趣，让幼儿体会到玩绳的快乐。
- 2、通过玩绳，充分发挥幼儿的想象力创造力。
- 3、通过玩绳，使幼儿掌握简单的玩编技巧和方法，训练幼儿手、眼协调能力。
- 4、培养幼儿与同伴之间的相互配合。
- 5、体会集体合作游戏的快乐。

活动准备

每人两根绳，一份编织工具(利用纸板按照一定图形制上经线，另一根作为纬线进行编织)课件绳编作品若干、小魔术盒一个。

活动过程

- 1、利用魔术盒导入活动。

师：小朋友，老师这里有个小盒子，你们看里面有东西吗？老师要变个小魔术，看能变出什么来？(利用变魔术的方法，引起幼儿的兴趣)

2、利用提问和实际操作的方法，让幼儿探索更多的玩法。

师：小朋友，你们想一想，绳子都能做什么用呢？

幼：翻花绳、当鞋带、当头绳、拼图案、当马鞭、跳绳……

师：绳的用途可真多呀，下面老师给你们准备了一根漂亮的绳，你们试一试，看一看，玩一玩，看谁还能发现更多的花样。

师：刚才小朋友说可以翻花绳，现在小朋友就把绳的两头系在一起，翻一翻花绳，动脑筋，看谁的花样多，可以自己翻，也可以与伙伴一起翻。

幼：翻出了太阳、花布、大桥、死扣、星星。

师：小朋友，玩翻花绳，玩的真高兴，玩出许多花样，现在把绳子套在脖子上做个漂亮的项链吧。

幼：孩子们都用自己的方法把绳系在了脖子上。

(通过老师的启发引导，使孩子在原有经验的基础上，都能积极地去探索、去表现，也使幼儿在玩中乐意与伙伴一起合作，体会到了玩绳的快乐，使重点得以突破，而且把绳系在脖子上这一环节，又为进入下一环节做好了准备，使孩子们自然把绳放好。)

3、丰富幼儿的知识面，展示绳的其他作品。

师：小朋友刚才玩花绳，玩得非常好。下面看看绳还可以作什么？播放课件，让幼儿欣赏。

幼：孩子们感到非常好奇，啊，真漂亮！

师：老师把这些用绳子制作的東西带来了，请小朋友们到前

面来看一下。

幼：孩子们非常高兴地看、摸着这些作品，议论着，辨别着，这个是龙，那个是小猪……我在电视里看过(通过近距离观察、触摸，使幼儿的好奇心进一步得到提升，为下一环节做好了铺垫)。

4、让幼儿探索绳的编织方法

幼：孩子们大多数都找到了规律，掌握了简单的编织技巧和方法，但也有个别孩子找不到规律，无法编织出规定图形(在幼儿的示范和老师的讲解下，很快全班幼儿都学会了简单的编织技巧和方法，整个过程，孩子们都积极主动，充满着成功的快乐和喜悦)。

5、结束部分：

师：刚才我们编织的东西都是比较简单的，只要我们以后多加练习，就会编织出更多更漂亮的图案。请小朋友们把编织好的作品拿给后面的评委老师欣赏(此环节肯定幼儿的操作，并给幼儿提出更高的要求，使幼儿保持对玩绳的兴趣，并进一步鼓励幼儿，使玩绳游戏得到延续和提高)。

活动延伸

- 1、利用自由活动，继续探索玩绳的方法和技巧。
- 2、回家与家长一起探索玩绳的方法和技巧。

活动反思

此活动幼儿非常感兴趣，玩出了许多的花样，确实体会到了玩绳的快乐，并在玩中乐于想象创造，达到了此次活动目的。但由于平时对编制接触的比较少，在编制环节花样还是比较

少，还有待于继续开发。

3、大班科学游戏沙的游戏教案反思

设计背景：

大自然是丰富多彩的，我校附属幼儿园地处乡镇，而且学校就在两河的交界处，沙堆、沙滩随处可见，幼儿随时都能利用简单的工具玩沙，因此设计本活动。意在达到两个目的：通过操作活动感知沙的特征，认识沙的用途；体验玩沙的快乐，产生参加探索活动的兴趣。此活动在室外进行。

活动目标

- 1、通过操作活动感知沙的特征，认识沙的用途。
- 2、体验玩沙的快乐，产生参加探索活动的兴趣。
- 3、主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。
- 4、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。
- 5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

教学重点、难点

沙的特征和用途

活动准备

- 1、沙盘，音乐
- 2、沙滩(能容纳下五十个幼儿的安全场地)

4、沙的用途的图片数张

活动过程

1、教师边放音乐，出示沙盘，引导幼儿观察后回答问题：

师：这是什么？

幼：沙

师：它是什么颜色的？什么形状的？

幼：

师：你在什么地方见过？

幼：沙滩、水里、车装的、公路、运动场的沙坑

师小结：小朋友知道的真多，你们想玩沙吗？(引出下题—玩沙)

2、幼儿自由的玩沙，感知、认识沙的特征。

(1)教师引导幼儿摸摸沙子，抓抓沙子，感知沙子不仅松散，而且细小。

(2)教师播放欢快的音乐，鼓励幼儿运用自己手中的工具大胆的玩沙，交流自己用沙做了些什么。

幼：老师，我用沙堆了坦克打敌人。

我给小青蛙盖的房子，让它冬天住在里面不冷。

我给汽车修的路，让车子跑得快

我在沙子上画了好多的画

……

(3)教师小结：小朋友玩得真好。沙可以挖，还可以用手指画画。

(4)我们下面来玩玩干沙和湿沙

师：请小朋友分别玩玩干沙和湿沙，看看有什么感觉？

幼：干沙抓在手中回从手指缝流出来；湿沙会越抓越紧，不会流出来；

师：请小朋友用手或赤脚放在沙盘里，感知干沙和湿沙的感觉，而且用手堆沙堆，干沙堆和湿沙堆的大小有什么不同。

教师把各种积木放进装有沙的盆子中，让幼儿在沙盆中搭积木。

教幼儿把等量的沙装入口径不同的沙漏中，感受沙子流完的速度是不同的，观察哪个沙漏中的沙先漏完。

(5)教师启发幼儿动脑筋思考

怎样拨离沙中的小石子？

沙子和土有什么区别？沙子和石头有什么区别？

引导幼儿用筛漏开展游戏，并仔细观察。

(6)教师出示图片：引导幼儿观察每一张图片上都画的是些什么，

幼：工人在修建房子、养路工人在铺路等

教师总结：今天小朋友都很能干，能用你们手中的工具创作出你们想象的物品。而且今天我们还知道了沙是由许多细小的颗粒组成的，沙能流动；而且我们修房造屋、铺路都离不开它。

在班级的一角，准备“沙盘”，在室外活动场地准备“沙坑”都是用来提高幼儿玩耍的，我们教师要积极主动的给幼儿提供游戏材料，并鼓励幼儿积极动手、动脑，大胆创新，创新出不同的玩沙方法，进一步感知沙的特点。

教学反思

该活动我设计的是幼儿大班，因我园地处农村，我根据幼儿大班孩子的特点和本土文化设计了众多的幼儿亲自动手来调动幼儿的兴趣，营造了一个轻松愉快的活动氛围。在活动中我根据实际情况，不断的变换方法，使全体幼儿都参与进来。

在整个教学活动中一直对幼儿是理解、尊重、接纳的，他们都有自己的自由空间：比如：在玩沙的过程中老师并没有规定怎么玩，怎么玩，而是让幼儿利用自己手中的工具自由发挥。

在此活动中，多数幼儿与教师积极配合，但还有一少部分幼儿自顾玩自己的，根本不听老师说的什么。

这节活动课上的不是很成功，首先没有调动全体幼儿的积极性；其次是在幼儿玩沙的过程中，老师没很好的提示，使有的幼儿盲目的玩沙。

假如让我重新上这节课，我会先调动幼儿的积极性(小朋友，今天老师要带你们到一个很好玩的地方去，你们想去吗？让幼儿有去玩得欲望；然后老师讲讲安全问题，大家要注意什么，什么)；到了活动场地，先让幼儿自由的玩耍，到一定的时间让幼儿安静下来，听一段轻松的音乐，进入课题。还有在幼

儿玩沙子时观察沙子是什么样的，应让幼儿讨论，发表个人意见，才能展示师生互动的效果。

大班游戏超市教案反思篇八

教案是教师为顺利而有效地开展教学活动，一起来看看下面的大班角色游戏活动教案吧！

医院、农贸市场、超市、美容院、小吃店

游戏目标：

- 1、引导幼儿在游戏活动中模仿各行各业劳动人民的'工作，进一步了解工作人员的工作情况及特性。
- 2、通过游戏活动培养幼儿的交往能力、合作能力及一定的规则意识。
- 3、激发幼儿参与游戏的热情，体验成人劳动的艰辛和游戏带来的乐趣。

游戏准备：

1、物质准备：

医院：听诊器、针筒、输液器、口罩、药品盒等；

农贸市场：水产品（螃蟹、鱼、虾）、电子称；

超市：各类食品盒、饮料瓶、化妆品盒等、小筐若干；

美容院：化妆品、梳子、镜子、热水器、蒸头器等；

小吃店：各类食品、蒸笼、服装等。

2、经验准备；

幼儿已玩过医院、农贸市场、超市、美容院、小吃店的游戏。

游戏过程：

1、谈话导入，激发幼儿兴趣。

2、师生共同回忆上次活动情况，并提出新的要求及需改进的地方。

3、幼儿按意愿来选择游戏中的角色。

4、幼儿以角色身份布置游戏用具。

5、开展游戏，教师以角色身份参与活动中，指导有个体差异的幼儿。

6、工作人员共同收拾整理活动场地，结束活动。

7、师生共同小结活动情况，评选最佳工作人员