

2023年儿歌藕的教案(模板9篇)

幼儿园教案的编写需要根据幼儿的认知能力、兴趣爱好等方面的特点作出合理安排。小编整理了一些优秀教师分享的教案模板，供大家参考借鉴。

儿歌藕的教案篇一

(一) 在互相比较的过程中，关注自己与他人身体的异同。

(二) 初步了解尺和秤的使用方法，感知数字大小与高矮轻重的关系。

(三) 快速积极思考，尝试使用各种方法获胜。

木制长桌子2张□ppt□称、尺子三、活动过程：

还能比什么？胖和……？或者可以说是重和……？

你们已经把今天比赛的项目都猜出来了，我们今天一共有四项比赛，分别是高矮重轻。

(二) 比赛规则：

规则一，每一项比赛每一组只能派一名选手来参赛。

(三) 身体的比较

1. 出示ppt□高)比谁高

师：商量一下，看谁上来比高？你们商量一下！为什么派他？告诉我该怎么比高？

(幼儿背靠背比高，选出最高者)

3. 测量高度师:请一个工具我们判断谁获胜了。(出示卷尺)

4. 关于长短, 尺子能告诉我们一个更准确的答案。

5. 出示ppt(矮) 比谁更矮

师:这次商量一下比矮你们选谁, 怎么样能变得比别更矮。给你们两分钟时间。

(幼儿尝试并进行比赛)

6. 出示ppt(重) 谁更重师:该怎么比重呢?

(第一遍尝试, 幼儿站上去比赛)

师:有什么方法可以让自己的身体变得更重呢?

(第二遍可以带上物品去称重)

7. 秤可以告诉我们一个物体具体有多重。

8. 谁更轻

师:有什么方法可以让自己在秤上“变轻”呢?

9. 可以使自己的重量转移到其他地方去来让秤上的数字变小。

(三) 还能怎么比

儿歌藕的教案篇二

1、掌握系鞋带的正确方法。

2、理解故事, 记住短句“先绕一个圈, 两头交叉绕一绕, 拉拉紧”。

系鞋带幼儿人手一根短绸带，练习扎蝴蝶结。提醒幼儿根据短句，运用正确的方法。先绕的两个圈要小一些，交叉的也要小，不要拉紧容易拉过头。形不成蝴蝶结。

4、娱乐活动幼儿互相帮助把蝴蝶结扎在食指上，颤动食指模仿蝴蝶飞动。

活动二：学系鞋

1、讨论：早上，爸爸妈妈是怎样给你系鞋带的？

2、请会系鞋带的幼儿表演一次，激发幼儿学习鞋带的愿望。

3、引导幼儿根据扎蝴蝶结的经验，学系鞋带。鼓励能力强的幼儿帮助能力弱的幼儿，提醒幼儿一定要系紧鞋带，不然鞋带容易散开。

4、比一比，谁的鞋带系得又快又好。

在区角中增设自理区，投放扎蝴蝶结的短绸或可穿鞋子的娃娃，让幼儿继续学习系鞋带。

本活动设计体现出以下特点：

1、循序渐进，巧妙过渡。系鞋带是一项幼儿较难掌握的技能，练习时幼儿往往会因为枯燥难学而失去兴趣，扎漂亮的蝴蝶结却是幼儿乐于学习的。该活动从让幼儿听故事开始，先学主人公扎蝴蝶结，再迁移至学系鞋带，如此循序渐进，巧妙过渡，幼儿愿意学，有兴趣学。

2、以语言指导行动，且贯穿整个学习活动。故事中的短句实际上把系鞋带的方法具体详细地表达出来，而且念起来象儿歌般朗朗上口，很有韵味，幼儿乐于接受。在整个活动进程中，教师充分发挥了这一指导语的作用，受到了很好的效果。

3、教育、保教并重。活动一是一次正规的教育活动。活动二则是保教方面的学习内容。整个活动，教育是为保教服务，保育中又有教育的成分。两者相互联系、相互促进。值得一提的是，最后的活动延伸非常必要，因为幼儿动手能力、自理能力的提高，绝非一两次学习活动所能达到的，必须在平时多次练习、巩固。

儿歌藕的教案篇三

中班幼儿对动物翅膀的典型特点和主要作用虽有初步感知，但对动物翅膀外形特点的异同、翅膀功能多样性缺乏深入了解。本活动遵循《指南》中提出的“幼儿的科学学习是在探究具体实物和解决实际问题中，尝试发现事物间的异同和联系的过程”的要求，将充分运用现代信息技术激发幼儿的学习和探究兴趣，丰富幼儿学习经验；通过观察、比较、分类游戏，引导幼儿逐步感知动物翅膀的外形特征，了解动物翅膀与其生活的紧密关系；借助开放性提问引发幼儿积极思考，主动探究。

翅膀是鸟类、部分昆虫、个别特殊哺乳动物的重要飞行器官。动物的翅膀具有对称的特征，其在数量、色彩、质地方面均有典型差异。翅膀不仅具有飞行的作用，也有自我保护和保持平衡的作用，对于翅膀退化的动物来说，翅膀的作用尤为重要，也为人们发明创造提供了启发。

认知目标：认识常见动物的翅膀，了解动物翅膀的外形特征及其本领。

能力目标：观察、比较几种动物翅膀的异同，能根据其特点进行分类并说明原因。

情感目标：感知人类根据动物翅膀本领的发明创造为人们生活带来的便捷。

活动重点为：认识常见动物的翅膀，了解动物翅膀的外形特征及其本领。

活动难点为：观察、比较几种动物翅膀的异同，能根据其特点进行分类并说明原因。

为更好的实现活动目标，有效解决活动重难点，我将采用以下教学策略：

提问法：开放的提问能够引发幼儿的思考，活动中通过启发性提问、讨论式提问等，帮助幼儿理解翅膀对动物的作用。

游戏法：幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏和日常生活中进行的。活动中教师创设生活化的游戏情境，引导幼儿在分类游戏中观察、感知翅膀的外形特征，激发幼儿参与活动的积极性。

学法有：

观察法：观察是以视觉为主融其他感觉为一体的综合感知，包含着积极的思维活动。活动中幼儿通过观察图片、场景、实物等各类事物并互动交流自己的经验，了解翅膀的含义和作用。

实际操作法：幼儿是在直接感知、实际操作和亲身体验中获取经验的。活动中幼儿在多样的材料中实际操作、自主探索翅膀的特征，培养了幼儿动手动脑的能力。

本次活动共分为五个大环节。

第一环节：倾听故事，初步感知动物翅膀的特征。（此环节预计用时3分钟）

教师结合课件讲故事，提问：故事中有哪些小动物？它们的

翅膀是什么样的？

小结：每一种动物都有自己独特的翅膀。

教师采用故事讲述法引导幼儿思考，初步感知动物翅膀的特征，激发幼儿参与活动的兴趣。

第二环节：观察图片，加深对翅膀外形特征的认识。（此环节预计用时3分钟）

教师出示思维导图对翅膀外形特征进行小结。

教师采用图片演示法，引导幼儿进行对比观察并归纳总结，进一步了解动物翅膀的特点。

第三环节：观看动物翅膀的视频、动态图片，了解翅膀的重要作用，感受翅膀与动物生存、人们生活的紧密联系。（此环节预计用时7分钟）

播放蜂鸟、瓢虫飞行视频，引导幼儿了解动物翅膀的飞行作用。

播放飞机发明视频，感知人们利用翅膀的发明创造。

播放企鹅捕食、鸵鸟奔跑、母鸡滑翔视频，了解退化翅膀对动物生活的作用。

提问：有翅膀的动物都能飞吗？为什么它们有翅膀却不能飞翔？退化的翅膀有什么作用？

小结：有的动物翅膀的飞翔功能退化了，但是它们的翅膀却发挥了新的作用。

教师采用多媒体教学法，使幼儿直观感受，通过启发式提问感受翅膀与生活的联系。

第四环节：开展分类游戏，加深对动物翅膀外形特点及作用的理解。（此环节预计用时6分钟）

教师创设森林运动会情境，出示动物卡片，说明游戏要求，引发幼儿分类兴趣。

要求：将翅膀具有一样特点的小动物放在一起。

幼儿观察动物翅膀图片，进行分类游戏

幼儿分享分类结果，说明理由。

教师以幼儿为主体，采用直观教学法、游戏法，鼓励幼儿在观察、表达与操作中理解了翅膀的特点，基本解决了活动的难点。

第五环节：师幼围绕“假如我有翅膀”的话题自主交流，激发幼儿的美好想象。（此环节预计用时3分钟）

提问：如果你有翅膀，你想做什么？

教师给予充分空间，鼓励幼儿整合经验，大胆表达。

本活动以故事为引发，借助多媒体使幼儿直观感受动物翅膀的特点和作用，让幼儿对动物翅膀的认识有了更为科学和系统的提升，满足了幼儿的求知欲。教师将幼儿作为活动主体，体现了幼儿的深度思考，同时给予了幼儿充分的操作机会，为幼儿巩固对翅膀认识的经验奠定了基础，实现了活动目标。

一次活动的结束不代表探究的结束，活动后，我将在活动区投放更多动物翅膀的图片，引导幼儿发现探究动物翅膀更多的秘密。开展“假如我有一双翅膀”的想象创意活动，幼儿运用自己喜欢的方式自由表达、创作表现。

儿歌藕的教案篇四

1. 知道菜场里有品种繁多的蔬菜和其他食品，是人们买菜和卖菜的地方。

2. 能大胆地参与买菜活动。

1. 初步了解一些蔬菜的名称。

2. 知道菜场里有许多菜。

1. 买菜的过程。

教学重点与难点：

重点：知道菜场里有品种繁多的蔬菜和其他食品，大胆地参与买菜。

难点：能够大胆的参与买菜活动。

教学方法与手段：

观察法、谈话法、讨论法、操作法等。。

一、开始部分(谈话导入)

1. 师：小朋友们，你们去过菜场吗?和谁一起去的?菜场里都有些什么?今天杨老师带你们一起也去参观一下菜场吧。

2. 要求：路上要一个跟一个，不随便乱跑，防止走散。到了菜场看看、买买的时候要保持安静，仔细观察人们买卖的方法。

1. 自由介绍一下菜场。

(一) 参观菜场

1. 观察菜场的大门、标牌。
2. 请幼儿有秩序的观察菜场里有些什么，是怎么摆放摊位的。重点观察蔬菜摊点，加深对蔬菜的认识。

(二) 熟悉常见的蔬菜和食物。

1. 引导幼儿了解常见的蔬菜和食物，重点观察常见蔬菜、水果、食品，了解他们的颜色、特点、营养等。

(三) 学习买菜。

1. 讨论买菜的过程。

师：菜场里都有谁？他们是怎样买菜的，会和卖菜的叔叔阿姨说些什么？又是怎么选择和购买的？让幼儿结合已有经验进行讨论。

2. 请部分幼儿进行实践。请部分幼儿大胆的去学习买菜，体验买菜的乐趣。

1. 仔细观察菜场的大门和标牌。

2. 观察摊位的摆放并说一说。

1. 了解一些常见的蔬菜、食物。

1. 说一说买菜的过程。
2. 去买菜。通过观察的方式，引导幼儿了解菜场的结构，并加深对蔬菜的认识。通过引导幼儿直接观察的方式，引导幼儿知道菜场里有品种繁多的蔬菜和其他食品。通过学习买菜的过程，帮助幼儿知道菜场是买菜、卖菜的地方。鼓励幼儿大胆地参与买菜活动，体验买菜的乐趣。

三、结束部分(交流讨论)

有秩序的回班级，然后对这次活动进行交流讨论，说说自己的感受。说说自己的感受。在以上环节的基础上得以总结，激发幼儿与人交往，并感受买菜的乐趣。

儿歌藕的教案篇五

1. 了解一些禽中之最。
2. 能胆和同伴交流自己的发现。
3. 在活动中，引导幼儿仔细观察发现现象，并能以实证研究科学现象。
4. 发展幼儿的观察力、想象力。

收集“鸟类”的材料。

一、认识禽类：

1. 鸟可以叫什么?(出示文字：“禽”)
2. 禽类可以分成哪几类?

归类：被人饲养的禽，叫什么禽?(家禽)食肉的、凶猛的禽，叫什么禽?(猛禽)叫声非常动听的禽，叫什么禽?(鸣禽)栖息在水边的禽，叫什么禽?(水禽)

3. 那么家禽、猛禽、鸣禽、水禽各有哪些?每种举例：家禽鸡、鸭、鹅.....

猛禽鹰、鹫.....

鸣禽黄莺、画眉鸟。水禽丹顶鹤、鱼鹰。特殊的鸟类不会飞

的鸵鸟普通飞禽麻雀

老师小结。

二、了解禽中之最：

1. 鸟类中，最大的鸟是什么鸟？(鸵鸟高度2、5米左右)
2. 最小的鸟是什么鸟？(蜂鸟)
3. 最重的鸟是什么鸟？(鸵鸟比蜂鸟重78000倍)
4. 飞得最快的鸟是什么鸟？(雨燕)
5. 地面上跑得最快的是什么鸟？(鸵鸟)
6. 最长寿的. 是什么鸟？(鹦鹉)
7. 最短命的是什么鸟？(燕子)

三、分享交流自己收集的鸟类资料，并进行传阅。

新《纲要》科学领域提出：让幼儿对周围事物，现象感兴趣，有好奇心和求知欲。于是我设计了班科学活动《鸟的世界》，在这个活动中能激发幼儿探索欲望，使他们从小就善于观察和发现，让幼儿真正感受到科学并不遥远，科学就在身边。

儿歌藕的教案篇六

1. 理解歌词内容，学唱歌曲。
2. 在听的过程中发现节奏，并跟着节奏表演。
3. 有主动演唱歌曲的愿望及行动，能大胆表现自己。

理解歌曲节奏、歌词，并能跟着音乐表演。

一、音乐游戏进场，

师：小朋友们，我们踩上滑板，准备出发啦。

师：你们踩滑板的姿势，踩滑板还有什么其他动作？

师：小朋友们，请找到你的椅子坐下来。

二、熟悉歌词及节奏

1. 找歌词

师：刚刚的滑板好玩吗？那首好听的音乐还可以配上歌词哦。找一找，歌词就藏在你们的旁边。

幼儿自己寻找，

哇，有的小朋友真亮，眼睛真亮，发现歌词已经藏在你们的椅子底下了。

师：上面都有一些什么？

2. 听歌词

教师演唱，幼儿观察找到的歌词。

准——备——开——始——。一下、两下、一下两下、摩擦、摩擦、摩擦摩擦、想想、想想、哪里摩擦、滑板、地板、摩擦摩擦。

3. 填歌词

教师演唱，幼儿尝试将歌词整理。

师：我有唱到你们的歌词吗？

4. 检查歌词

师：这个顺序对吗？那我们试一试。

准——备——开——始——。一下两下、一下两下、摩擦摩擦、摩擦摩擦、想想想想、哪里摩擦、滑板、地板、摩擦摩擦。

5. 表演歌曲

看着图谱教师和幼儿变换不同的速度共同演唱歌曲。

师：加入动作、节奏完整的来一遍好吗？

师：我们能加快一点节奏吗？

师：我要挑战升级，再加快点哦。敢挑战吗？

三、跟音乐表演。

1. 师：哎哟，这个节奏都难不倒你们。我们能跟音乐来试一试吗？

音乐起。

2. 藏掉一张歌词，幼儿尝试演唱。

师：没有难度，嗯？我藏掉了一张，你现在还能完整的唱出来吗？

3. 藏掉三张，幼儿尝试演唱。

师：哎哟，这个也难不倒你们，我又拿走了两张，还能行吗？

4. 右边的全部藏掉。

师：我还能再藏吗？我们还剩下了4张，敢挑战吗？

5. 幼儿站起表演。

师：这个也难不倒你们！愿意站起来的小朋友就站起来试一试。

师：摆出了一个ending pose☑很帅耶！好，请坐下。

四、pk斗唱

1. 幼儿互相pk

规则：今天分为蓝队和黄队，蓝队唱左半边的四句歌词，黄队唱右边的四句歌词，如果你选择蓝队，就请你搬起自己的小椅子和你的同伴在蓝队的这一边排成一条队。如果你选择黄队，就请你搬起自己的小椅子和你的同伴在黄队的这一边排成一条队。两队要面对面的坐好。

幼儿进行自主选择。

师：今天我们是pk斗唱。斗唱是斗什么呀？斗唱歌。那怎样才算唱得好呢？节奏、有表情、还有动作。

师：谁愿意来评价一下？有的人提出了不一样的想法，我们再来试一试，这一遍我们站起来、把你的动作做起来。

师：觉得两队唱的很赞的请给两队点赞

2. 师幼pk

师：你们敢跟我们今天来的老师pk一下吗？

师：给老师们掌声，也给孩子们掌声。给全场的大朋友、小朋友们点赞。

五、发现生活中的摩擦，编入歌曲里。

师：我们去外面找一找，还有哪里有摩擦吧。

儿歌藕的教案篇七

- 1、通过实际操作让幼儿理解相邻数，掌握9以内的相邻数。
- 2、发展幼儿的比较能力和思维的灵活性。
- 3、培养幼儿的动手操作能力和交往合作能力。
- 4、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。
- 5、让幼儿学会初步的记录方法。

1、课件ppt2□操作卡3、操作教具

一、导入：

宝贝们。

今天我们一起分享的科学二是《相邻数》。

二、活动内容：

1、教师出示ppt

教师：这是数字宝宝。

教师：请告诉老师有那些数字宝宝？

幼儿：1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9。

教师：是的。

教师：请小朋友们仔细观察后面的数和前面的数比较，有什么规律？

教师：后面的数比前面的数多1，前面的数比后面的数少1。

教师：前面的数是1，后面的数是2，1比2少1。

教师：后面的数比前面的数多1。后面的数是5，前面的数是4，5比4多1。

教师总结：后面的数比前面的数多1，前面的数比后面的数少1。

2、教师播放ppt找4和5的相邻数，并建立相邻数概念：每个数字宝宝都有两个相邻的数字朋友，前面的数字朋友比它少1，后面的数字朋友比它多1，前后这两个数就是它的相邻数。

3、操作练习：教师示范，幼儿尝试。

教师将操作卡贴在白板上，操作2, 3。教师发操作卡和操作教具。幼儿尝试。

今天我们的科学二一起分享《相邻数》，每个数字宝宝都有两个相邻的数字朋友，前面的数字朋友比它少1，后面的数字朋友比它多1，前后这两个数就是它的相邻数。谢谢小朋友们的参与与分享。

这个活动自始至终让幼儿探索性发现问题，使幼儿一直处于活跃、积极的学习态度，通过游戏化教学，结合生活中的邻居关系，把相邻数的概念渗透在其中，尽量让抽象的数的逻辑

辑概念在具体的教具操作中理解，帮助幼儿在游戏活动中快乐地学习、体验、理解，从而提高幼儿学习相邻数的兴趣。1、在本课的设计中，根据大班幼儿的接受能力，以及幼儿成长阶段，我们设计了本次课程，1-9的数字都认识，但对于相邻数不熟悉。教师希望幼儿不仅仅理解相邻数的概念，而且会应用。培养幼儿的动手操作能力和交往合作能力。因此，此活动来源于生活，又能服务于幼儿的学习，故适合大班幼儿教学。2、在活动中，我充分结合幼儿对动物的喜爱之情，以游戏和实际操作为主。创设了小动物相比较的情景。让小朋友同种动物“找邻居”，孩子们对找邻居非常感兴趣。一下子就为小动物找到了邻居。由于幼儿还没有形成相邻数的概念，所以这个部分以直观形象的引导方式来激发幼儿进行主动探索，让幼儿在轻松的在直观形象的将问题解决，为幼儿提供了主动探索的机会。在活动的过程中，以教具操作示范，幼儿尝试为主，实现从具体的物到抽象的数的转换。遵循了幼儿对科学学习由易到难、由简单到复杂的循序渐进的规律。其中，以学习2的相邻数为重点的学习过程，在这个过程中教师示范教具操作，让幼儿理解邻居之间的关系，每个数都有两个邻居。并且在数字中我们把数字的邻居叫做相邻数。理解并能说出一个数和它的两个相邻数之间分别是多一和少一的关系。在整个过程中，幼儿处于主动探索的状态，以游戏的形式帮助幼儿掌握数的“邻居关系”。

儿歌藕的教案篇八

1、在活动中让幼儿知道一年有十二个月，有大月小月之分，初步学习使用日历查找日期的方法。

2、鼓励幼儿大胆表述自己的发现，培养幼儿自主学习的能力。

1、大挂历一本、数字卡片（12、365、31、30、28）

2、幼儿人手一本日历

提问：今天老师给小朋友带来了一张什么？（大挂历）它是哪一年的？你是怎么知道的？

1、出示数字12，请小朋友猜一猜这个数字12与挂历有什么关系？（一年有12个月）与幼儿一起翻看，并数数。

2、出示数字365，幼儿认读，并猜猜这个数字是多少？它与挂历有什么关系？（一年有365天）

3、出示数字31，一起读一读，31与挂历有什么关系？（幼儿观察日历）（有的月是31天）哪几个月是31天呢？（一月、三月、五月、七月、八月、十月、十二月）

4、出示数字30，方法同上，一起发现哪几个月只有30号？

5、出示28，一起读一读，28与挂历有什么关系？二月是28天。

师：我们把有31天的月称为大月，30天的称为小月，二月最小叫平。你们有什么好办法来记住这些大月小月吗？（拳头）

四、欣赏故事，加深理解。

师：老师还把这些数字编到了故事里，我们一起来听一听。

师：请小朋友找找你们的日历上还有哪些秘密呢？

幼儿寻找，鼓励幼儿间能相互提问。（比如：星期，英语，节日、节气等）

老师根据幼儿的生活请幼儿学习查找日期，如六一节，九月一日等，并请幼儿介绍自己寻找日期的方法，比较哪一种方法又快又好。

在活动区请幼儿学习制作一本自己的精美挂历。

在活动中受到了家长的大力支持，并积极地参与到活动中来，班上的干婧奶奶用“拳头”形象地来区分大月小月，调动了孩子们的积极性，孩子们在学中乐，玩中学，真正做到了“寓教于乐”。在寻找日历秘密的过程中，孩子们的发现远远超过了我的预期。有的孩子说：“老师，我发现了日历上的数字颜色。”“为什么不一样呢？”，我把这个球又抛给了孩子，有的孩子就说：“红色是休息天，我们可以不上课。”有的孩子说：“不对，有的红色不是休息天，是节日，你看！”还用自己发现的事实给你证明。还有个孩子说：“我要考考你们，哪几个月有30天？”，而很多的小朋友们走进了大月小月的误区，回答错误，而他则得意地宣布：“除了2月以外，所有的月都有30天的。”，让我们大家禁不住鼓掌喝彩。小小活动让幼儿接触到了身边的数学奥秘，激起了幼儿探索知识的热情。

年妈妈的孩子真多呀！他给孩子起了一个奇怪名字叫做“日”。年妈妈到底有多少个“日”娃娃？数呀数呀，一共有365个日娃娃。

这365个日娃娃住在一起吗？不不，那么多的日娃娃挤在一起怎么能行呢？于是，年妈妈就为它们盖起了12座漂亮的小房子，让所有的日娃娃分别住到这12座房子里，并且给这些房子起名：一月房，二月房，三月房……十二月房。

咦，这些房子怎么看起来有的大，有的小？而且还有一座顶小顶小的房子，这究竟是怎么回事啊？原来，一月、三月、五月、七月、八月、十月、十二月房子住的娃娃多一些，每座有31个日娃娃。四月、六月、九月、十一月房子里住的日娃娃少一点儿，每座有30个日娃娃。

那座顶小的二月房子里只住了28个日娃娃。

儿歌藕的教案篇九

中班幼儿对剪纸、贴纸活动比较感兴趣，碰巧我发现我班区域活动中熊猫奶奶的时装店一直没人光顾。因此我设计了本次活动，旨在通过对不同材料的剪贴，引发幼儿对装饰的兴趣和服装店的了解，同时也满足了幼儿粘贴的欲望，培养了幼儿的审美能力。

1、尝试运用不同的材料来装饰时装店的广告纸，并注意配色协调、鲜明。

2、通过对广告的设计和装饰，增进对服装店的认识，引发对装饰的兴趣。

3、胆的在集体面前表达自己的想法。

1、各色蜡光纸、皱纹纸、彩带等材料，剪刀、胶水、蜡笔等工具。

2、各种商店的商品广告纸。

3、环境创设：“熊猫服装店”的场景布置。

一、在乐曲中教师带领幼儿进入活动室，一同逛“熊猫时装店”，了解时装店的商品。

(幼儿在乐曲声中进入时装店时显得很兴奋，有的摸摸裤子，有的摸摸衣服，有的指着衣服说哪件是她的，有的指着价格相互讨论着是多少钱。)

二、引疑激趣，引发幼儿做广告的愿望。

1、“熊猫阿姨遇到了一个问题，很多人都不知道她新开的时装店，所以没有人来买衣服，怎样让别人知道这里新开的时

装店?”

(孩子们都急切地想熊猫阿姨想办法，陶若愚说可以打电话给顾客，阙仁说可以登报纸，胡佩佩说可以把店画在一张白纸上，再给别人看，还有的说可以拿个喇叭在店门口喊，文杰还提出了请模特来表演的方法，家你一言我一语的热闹极了。)

2、引发做广告的愿望

“你们愿意助熊猫阿姨的时装店制作广告吗?”

(持续上个环节的热情，幼儿已经蠢蠢欲动了。)

三、欣赏观察各种商店广告纸，了解广告纸的内容和特点。

1、“你们见过的广告纸是什么样的?”

出示各种广告纸，幼儿观察，教师根据幼儿回答总结广告纸的特点：广告纸上有商店的名称，商品的图片和价格，还有许多美丽的图案和字。

(广告纸上丰富的商品、鲜艳的图片、文字马上引起了幼儿的兴趣。幼儿都叫着“百润发”、“华联”等超市的名字，有的幼儿还问上面的文字写着什么，家对各种商品的价格很感兴趣。家争先恐后的说着自己的观察所得，就连平时不举手的幼儿也参与到其中来了。)

2、回忆熟悉熊猫阿姨时装店的商品，师幼共同讨论制作方法。

“熊猫阿姨时装店里卖的是什么商品?”

(幼儿把眼光转向了“熊猫时装店”，按着顺序把各种商汽称说了出来。)

“我们这么多人怎么做出一张广告纸来?”

(“我把各种衣服都贴在一张纸上。”周雨瑶说。孩子们一开始想到的是自己单做一张，后来由于想到太小了顾客们会看不到，所以家决定把各自做的小广告纸粘在一张的上面，变成一张广告纸。)

小结：每人制作一件商品的广告，然后粘贴在一张纸上，变成一张的时装广告纸。

四、幼儿制作广告纸，教师指导。

“怎样让人一看就来买你的东西?”

(孩子们这时进入了讨论高潮，毛毛说她要画许许多多的画和蛋糕在裙子边；楼蕴哲也说要贴许多喜糖和饼干，来的人都有糖吃；陈子扬说他要画的汽球的灯笼。孩子们想出了各种不同的促销方法，提出来的价格也是各不相同。)

“你想对顾客说什么话?”

(幼儿有的是很正规的说着：“欢迎光临!”，还有的是学着街上的小非喊着：“快来买哦，这里便宜。”孩子们边学边笑，气氛热烈而融洽。)

小结：先剪好要卖的商品，然后用彩笔彩条等装饰画面，画面要一些，最后给商品贴上价格。

幼儿根据商品自选材料装饰画面，教师助幼儿写上店名和广告语等。

(孩子们开始动手制作，幼儿选择的多是色彩亮丽的彩带，孩子们也不忘以前的做花方法，做了许多的纸花贴在衣裤的旁边，还有的在服装边上贴了一些电器的图片，说是买了衣服

可以送的。)

- 1、师幼在空地上张贴广告纸。
- 2、“熊猫时装店”门口举办“模特时装秀”招揽客人。
- 3、游戏中为点心店做广告。