

# 小动物的手教案 大班动物王国教案(大全14篇)

教案是教学的基本依据，可以提供给教师在课堂上进行教学时参考和依赖。以下是小编为大家整理的中班教案范文，供大家参考和借鉴。

## 小动物的手教案篇一

活动中让幼儿理解对称的含义，能正确地判断图形是否对称，能正确地摆、画出与图形对称的另一半，初步感受图形的对称性，能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。

- 1、理解对称的含义，能正确地判断图形是否对称。
- 2、能正确地摆、画出与图形对称的另一半，初步感受图形的对称性。
- 3、能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。

能正确动手摆、画出与图形对称的另一半。

白板课件、操作纸、剪刀、小簍子若干

一、故事“女巫与公主”。

(在这一环节中，通过故事情节调动幼儿的好奇心，幼儿对帮助公主表现出很高的积极性。)

二、游戏“闯关救公主”。

(一)第一关：寻找复原

师：请小朋友找出爱心的另外一半，把爱心复原。(出示三种

不同的形状，让幼儿辨别)

师小结：像这种左右大小一样、形状一样，对折后能完全重叠的图形，叫对称图形。

(这一环节，孩子们初步理解了对称图形的含义。)

## (二) 第二关：对折辨认

1、出示月牙形、梯形、正方形，请幼儿折一折，找出对称图形和不对称图形。

2、集体交流：

(1)请幼儿上前示范折一折，并说出图形是对称的。

(2)教师小结：像这种上下大小一样、形状一样，对折后能够完全重叠的就是对称图形。

(此环节让幼儿通过动手做一做，在自己的探索操作中找出对称和不对称图形，并再次理解对称图形的含义，老师也再次地进行小结含义。)

## (三) 第三关：观察分类

师：请你把对称的送到笑脸框里，不对称的送到哭脸框里。

(此环节让幼儿把对称和不对称的图形分别拉到相应的框里，并通过对称轴进行检验，图形是否对称，孩子们争着上前试一试，分错了，其他幼儿积极愿意帮助他，并能够说出这样分的理由。)

## (四) 第四关：旋转操作

师：两个梯形，请你转一转、摆一摆，把右边的梯形跟左边

的相对称。

师巩固总结：以对称轴为中心，左右大小一样、形状一样，能够重叠在一起的就是对称图形。

(此环节是最后一关，幼儿非常兴奋，公主就快要被救出来了。但是这关也是最难的一关，不仅要观察梯形的特征，还有观察梯形在对称轴的什么位置，一开始请了两名幼儿都没有摆对，在老师的再三提醒下，通过一次次的观察，终于摆到了正确的位置。)

三、感恩“公主送礼物”。

集体讨论并操作：如何折、画出对称的图形。

(此环节利用公主送礼物，让幼儿通过折和剪，感受对称的含义，体验对称的美。)

活动结束

- 1、幼儿自己动手折出和剪出完整的礼物。(此环节让幼儿通过折和画，巩固对称图形的知识点)
- 2、请几个小朋友分享自己的礼物和感受。

## 小动物的手教案篇二

1. 通过观察和介绍，让小朋友们了解不同动物的特点，知道动物之最。
2. 让幼儿感受到观察身边事物的好奇心，体会其中的乐趣。
3. 动物形象的模仿。

4. 激发幼儿对科学活动的兴趣。

5. 能大胆进行实践活动，并用完整的语言表达自己的`意见。

哪种动物是最。

ppt□动物头饰。

一、故事导入，引起幼儿兴趣。

给幼儿讲一个有关动物王国的故事，引起幼儿对比较动物的兴趣。

二、结合小朋友的经验，介绍动物之最□ppt展示）

学生：。。。。

2. 奇妙的动物之最教师：询问，什么动物和什么动物相比，谁更。。。，世界上最。。。的动物是。

三、讨论动物本领，选择喜爱的动物扮演。

（我要跟你比比高呀，教师：（比如）长颈鹿有什么本领呀  
学生：脖子长教师：什么有什么本领（举三个例子，让孩子体会动物的特点）  
学生：（回答）教师：我们知道了很多动物的本领，下面呢，何老师跟小朋友们玩一个游戏，大家听清楚，如果小朋友不乖的话，何老师就不请他玩。好，小朋友呢，选择一种自己喜欢的动物来扮演，老师请两位小朋友出来，老师一开始，你们就开始比本领，看谁夺得冠军。我跟一个小朋友来给你们做示范。（叫一个小孩子出来，问他扮演什么，自己再选择一个动物，来跟他比较）。在小朋友表演的过程中，其他小朋友要怎么样：

学生：保持安静教师：请什么什么小朋友上来，首先介绍一

下自己扮演的动物，等何老师一喊开始，你们才开始哈。

学生：。。

教师：什么什么动物是怎样的，它的鼻子，它的身高等等  
(提醒小朋友注意模拟)

四、拓展延伸。

这节课呢，我们就了解了很多小动物的本领，知道哪种动物最什么，下课之后呢，小朋友想想，如果自己是什么小动物，自己会希望自己有什么本领呢，如果自己是小兔子，希望自己有什么本领呢，然后大家把自己想到的画到画纸上好不好。

幼儿有一定的基础，但是认知不全，记录自己认知的能力需要进一步培养。对教师现场用简笔画记录的方式感兴趣。总体说来，教学内容对幼儿有吸引力，但是幼儿交流分享的习惯和方法需要培养。

小百科：动物分类学家根据动物的各种特征（形态、细胞、遗传、生理、生态和地理分布等）进行分类，将动物依次分为6个主要等级，即门、纲、目、科、属、种。

### 小动物的手教案篇三

- 1、通过看、摸、感受棉花的材质，进行联想。
- 2、对小动物的形体特征进行分析，教给学生观察的方法。
- 3、学习用棉花制作毛茸茸的小动物。

教学重点：小动物形体的分析和概括，特征的把握。

教学难点：小动物五官的粘贴及背景的装饰。

多媒体课件、投影仪、棉花、彩纸、剪刀、胶水、课本。

## 一、组织教学

## 二、导入：

今天，老师给大家带来一件礼物，是什么礼物呢？这个礼物需要大家遵守纪律、认真听讲，才能顺利的得到。老师还带来一些作品，让大家来欣赏，请看大屏幕：（出示多媒体课件：各种手工图片）

看完课件教师进行提问：

- 1、图片中的作品都有一个共同的特点，它们属于美术中的哪一类型？
- 2、是用什么材料制作的？
- 3、制作过程中利用了材料的什么特点？

今天我们上的也是手工课，而且老师也带来了一种材料，请看——（教师出示棉花）这一节课我们就用棉花做棉絮画。

板书：8棉絮画

## 三、新授

1、教师带领学生充分运用各种感官的感受棉花的质感，并进行联想。

（1）看：观察棉花的颜色和自然形态；

（2）用手摸，用脸贴，感受一下棉花；

（3）通过自己的感受引导学生进行联想：我们用棉花还可以

做哪些手工作品？（联想的越多越好，并给予学生充分的鼓励）

2、提出问题：我们怎样用棉花做出棉絮画呢？

3、教师边讲解，边示范：

（1）要想做出棉絮画，我们首先要观察物体的大的基本形组合。（出示多媒体课件，引导学生学会观察）

（2）教师用投影仪展示台用棉花做小白兔，示范撕出基本形，在棉花下涂上胶水，粘于深色衬纸上。

（3）引导学生回忆小白兔的特点：长耳朵、短尾巴、红眼睛。教师根据学生所提供的内容，把小白兔的特点添上。

（4）教师师范装饰背景：用彩纸剪出一只萝卜帖在小白兔旁边。

（5）教师展示作品，并提问刚才的制作步骤，并板书：

观察形体

抓住特点

装饰背景

四、学生制作，教师巡回辅导。

五、展评学生优秀作品。

六、进行小结，并展示礼物。

刚才我们用棉花制作了各种各样的棉絮画，同学们制作的积极性非常高，而且也很认真。你们知道么？在同学们制作的

过程中，老师已经把礼物送给了你们。是什么礼物呢？请看大屏幕（出示多媒体课件）：

这个礼物就是：巧巧手，多动手；大眼睛，细心观察；聪明屋，多动脑。希望同学们在今后的生活中用这个礼物制作出更多更好的作品，美花我们的生活。

板书设计

8棉絮画

1观察形体

2抓住特点

3装饰背景

## 小动物的手教案篇四

1. 理解对称的含义，能正确地判断图形是否对称。
2. 能正确地摆、画出与图形对称的另一半，初步感受图形的对称性。
3. 能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。
4. 发展目测力、判断力。
5. 喜欢数学活动，乐意参与各种操作游戏，培养思维的逆反性。

白板课件、操作纸、剪刀、小簍子若干。

一、故事导入



教师通过讲述故事创设情境激发幼儿活动兴趣。

## 二、拯救女王

通过创设闯关情境突破教学重难点。

1、通过第一、二、三关理解对称的含义，能正确判断图形是否对称。（重点）

### 第一关：找一找

教师通过出示一半的爱心，激发幼儿寻找它的另一半把爱心复原。

教师总结：像这种左右两边大小、形状一样的，对折后能完全重合的图形，我们叫它对称图形。这条直线就是它的对称轴。

### 第二关：折一折

通过动手折图形判断图形是否对称，鼓励幼儿探索发现同为对称图形，对称轴的数量不同。

教师总结：原来在对称图形中，有的像半圆形只有一条对称轴，有的像正方形有几条对称轴。

### 第三关：分一分

请幼儿把它们分一分，把对称的放在笑脸框里，不对称的放在哭脸框里。

2、通过第四、五关知道相对称的两个正方形到对称轴的距离相等。（难点）

### 第四关：摆一摆

请幼儿把□f方形摆一摆，让它们和左边的`图案相对称。

### 第五关：拼一拼

请幼儿6人一组合作拼一拼，在左边拼出一个小士兵和右边的小士兵相对称。

### 三、女王送礼物

出示女王图片，介绍女王的王国叫“对称王国”。

出示礼物图片，引导幼儿把礼物完整的变出来。

### 剪一剪

请幼儿带坐礼物回教室动手剪一剪。

大班幼儿的探索欲望越来越强，此活动中设计了闯关形式，极大地吸引了幼儿。通过活动，我进行了深刻的反思，收获颇多：

#### 1. 环节清晰明了。

活动的整个环节很清晰，通过拯救女王而闯关明确了任务，设计了“找对称爱心——折对称图形——分一分对称物品——摆出左右对称的图形”4个难关，每一个关口都有关于对称的学习与练习；在教学的具体环节上，让小朋友们动手参与也是非常突出的一个特点，折纸游戏有效地增加了每一个小朋友参与和成功的体验。

#### 2. 电子白板与ppt相结合。

白板的种种功能为小朋友理解对称提供了有益的帮助，它完全取代了黑板，打破了教师在使用多媒体课件教学时只能坐

在电脑前使用鼠标的限制，给教师更多的发挥空间，使教学更加生动，提高学习效率、改善学习效果，并且改变传统的教育方式，使孩子获得更多的知识和学习兴趣。

## 小动物的手教案篇五

2) 拍打翅膀嗡嗡响，体积娇小向后飞(打一鸟类)——谜底：蜂鸟

3) 远看像只猫，捕猎身手好。游泳又爬树，不吃青青草(打一动物)——谜底：豹

4) 钱串子(打一动物)——谜底：蚰蜒

6) 身上雪雪白，肚里墨墨黑，从不偷东西，却说它是贼。(打一动物)——谜底：乌贼

7) 谁最喜欢咬文嚼字?——谜底：蛀书虫

9) 黑羽黑骨又黑肉，体形娇小似玲珑(打一动物)——谜底：乌鸡

10) 五毒之首千足虫，若咬一口鲜血涌(打一动物)——谜底：蜈蚣

11) 什么东西装玻璃，爱把鼻子当马骑?——谜底：眼镜

12) 左右不分，正反不知(打一动物)——谜底：鱼

13) 昔日鸟儿归来乐开怀(打一动物)——谜底：喜鹊

15) 尖尖耳朵细细腿，浑身绒毛有异味(打一动物)——谜底：狐狸

16) 有头没有颈，身上冷冰冰，有翅不能飞，无脚也能行(打一动物)。——谜底:鱼

18) 牛的舌头和尾巴在什么时候遇在一起?——谜底:餐厅里

19) 大眼睛，圆圆脸，粗短腿，爱撒娇(打一动物)——谜底:波斯猫

20) 冠羽扇扇像葵花，嘴喙坚硬咬锁链(打一鸟类)——谜底:葵花鹦鹉

21) 长寿的象征(打一动物)——谜底:鹤

23) 说鱼不是鱼，最爱海中浴;水柱在背躯，乳汁将仔育(打一动物)——谜底:鲸鱼

24) 浑身雪翼腿儿黑，最喜成群上青天(打一动物)——谜底:白鹭

25) 人身上长了乌龟壳会怎么样?——谜底:变成忍者神龟或龟仙

26) 什么东西越削越粗——谜底:井、土削的越多，洞就越大(粗)

27) 远看像老虎，独居喜跳跃(打一动物)——谜底:虎猫

28) 青石板，滑石桥，四把桨，一起摇(打一动物)——谜底:乌龟

29) 尖嘴医生爱开刀，树木害虫统统叫(打一动物)——谜底:啄木鸟

30) 头戴红缨帽，身穿绿战袍，说话音清脆，时时呱呱叫——谜底:鹦鹉

- 31) 人逢而立编续集(打一动物)——谜底:茶隼
- 32) 浑身艳丽穿花衣, 甘菊凤在花中行(打一动物)——谜底:燕尾蝶
- 33) 青蛙为什么能比树跳得高?——谜底:因为树不会跳
- 34) 有头没有颈, 身上冷冰冰, 有翅不能飞, 无脚也能行(打一动物)。——谜底:鱼
- 35) 没有手脚大怪物, 身上铠甲把人唬(打一动物)——谜底:蛇
- 36) 陆地上的速度之王(打一动物)——谜底:猎豹
- 39) 爬行动物之霸王, 如今时代已灭亡(打一动物)——谜底:恐龙
- 42) 小小体型浑身毛, 走路最爱摇啊摇(打一动物)——谜底:鸭子
- 43) 毛色棕黄斑点控, 体态似虎好食肉(打一动物)——谜底:金钱豹

谜语起源

## 小动物的手教案篇六

1. 围绕主题创设多种情境, 激发学生兴趣。
2. 能主动参与, 做到态度大方自然; 能有礼貌地和老师、同学交谈, 开放语言。

3. 采用夸张的手法大胆地想象，并按照故事的顺序进行讲述。  
教学重点：引导学生把话说清楚，说明白，说规范，写清楚。

教学难点：培养学生的想象力和表达能力。

课时安排：2课时

教学过程

第一课时12--1

一、激趣导入

1. 播放《狮子王》，说说看到了什么？

生交流，师引导。

（提示：要把话说完整，说清楚。）

2. 回顾看过的动物小故事

（如：《米老鼠和唐老鸭》、《猫和老鼠》、《龟兔赛跑》、《狼和小羊》、《猴子捞月亮》等）

3. 揭示课题：走进动物王国

（设计意图：利用动画片激发学生的兴趣，调动多种感官参与课堂，在交流中，引导学生说完整话，能简单描述所看到的小动物。）

二、创设情景一：进入角色

1. 生戴头饰，自我介绍。

（要求：声音响亮，面带微笑，其他同学认真倾听）

## 2. 学会见面打招呼。

点击出示：百灵鸟边飞边说：动物王国要竞选一位形象大使指名上台表演，师生点评。

（设计意图：创设良好的交际氛围是成功的关键，和谐宽松的交际氛围能有效调适学生的心境，让学生想说、敢说、爱说。这一环节的设计，主要训练学生能抓住小动物的特点组织语言，通过具体的情境，帮助学生进入童话的世界。）

## 三、创设情境二

竞选演讲

竞选形象大使演讲会

指名学生点评

## 四、展开想象，独立构思，明确要求

1. 采用拟人的手法，把物当做人来写；
2. 采用夸张的手法，想象大胆有趣；
3. 童话里的事物都有象征意义；
4. 故事有一定的顺序。

## 五、自由写作，相机指导

第二课时讲评课12—2

教学内容：作文讲评。

教学要求：

1. 通过讲评，让学生体会到好的文章是修改出来的。
2. 吸取别人之长，补己之短。

教学过程：

一、回忆这次作文基本要求

1. 采用拟人的手法，把物当做人来写；
2. 采用夸张的手法，想象大胆有趣；
3. 童话里的事物都有象征意义；
4. 故事有一定的顺序。

二、总结这次作文的情况

1. 指出共同的优点：作文的基本结构合格，想象合理
2. 不足：内容不够充实，文中的中心内容表达的不够新颖。

三、范读优秀习作，全班评议

## 小动物的手教案篇七

- 1、通过仔细听辨录音的声音，促使幼儿进行创造性想像，激发幼儿用形象的语言描述动物的外形特征、动态及叫声。
- 2、通过电脑多媒体教学，激发幼儿参与讲述活动的积极性。



- 3、通过又快又好地说动物，培养幼儿思维的流畅性、敏捷性。
- 4、通过鼓励幼儿大胆自信独创性地讲述，培养幼儿的创造性人格特征。
- 5、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

1、知识经验准备已组织幼儿参观动物园，并对部分动物的名称、外形特征、生活习性等有一些了解。

2、物质准备录音机、录有动物声音的磁带，各种动物名称字卡、叫声字卡若干，动物头饰、拼图若干。

1、类比法。

2、激发法。

3、习惯改变法。

4、直观表达法。

（一）听录音讲述：这是谁的声音？

指导：引导幼儿仔细辨别听到的是什么声音，这些声音是什么动物发出的。（鼓励幼儿大胆讲述，肯定有不同说法的幼儿）

（二）游戏找动物。

指导：再请幼儿听录音，根据听到的动物声音请幼儿随意拿动物名称字卡或叫声字卡到活动室周围找相应的动物图贴上，边贴边能大胆、流利地讲述。如：这是小鸡叽叽叽，小鸡的嘴巴是尖尖的。咕咕叫的是白鸽，白鸽的毛雪白雪白的。

（激发幼儿根据动物声音、外形特征等进行描述，表扬说得快、说得多、说得与众不同的幼儿）

### （三）发散性思维讲述森林里的动物。

指导：请幼儿说说森林里还有那些动物，这些动物是怎么样的，它是怎么叫的，它们的外形、叫声会给人怎样的感觉。

（鼓励幼儿说得越多越好，说的范围越广越好）

### （四）创编讲述活动森林里的动物怎么啦？

指导：让幼儿重点听几种动物的叫声，然后根据动物的叫声、形象特征、活动特征来进行创造性的想像创编故事。如：森林里有一只威风凛凛的狮子出来了，它慢悠悠地边走边看，正在找食物呢。忽然，它昂头大吼一声，猛扑上去。原来它看见了一只兔子。（鼓励幼儿大胆讲述，肯定讲述的情节离奇、丰富的幼儿）

### （五）表演活动动物联欢会。

指导：

1、请幼儿听音乐进行大胆想像，用身体语言来表演森林里的动物在干什么。

2、幼儿戴头饰分角色自由表演。

各领域渗透艺术：音乐活动歌曲《可爱的小动物》。美工活动泼墨画《动物联欢会》。健康：体育游戏猎人和动物。科学：动物世界。

（六）生活中渗透有意识地带幼儿到动物园观察和认识各种动物，了解动物的外形特征、生活习性等。

（七）环境中渗透周围张贴各种动物图片，供幼儿观察、认识。

### （八）家庭中渗透

- 1、请家长带孩子到动物园里去观察认识各种各样的动物。
- 2、请家长有意识地引导孩子观看《动物世界》等节目。
- 3、请家长和孩子进行说动物比赛，看谁说的多，说得好。

## 小动物的手教案篇八

1. 感受诗歌的美，理解诗歌内容，能有感情地朗诵，并理解动词：飞、举、爬、钻。

2. 初步尝试仿编诗歌，体验创编的乐趣。

1. 知识准备：幼儿了解各种常见动物的生活习性。

2. 物质准备：背景音乐、燕子、大树、蚂蚁等各种动物图片、图谱、课件。

一、谈话：听“雨声”引入，激发幼儿兴趣。

师：小朋友，这是什么声音？

二、学习、理解诗歌内容，感受诗歌的美。

1. 教师配乐有感情诵读，幼儿初步理解诗歌内容。

师：诗歌的名字叫什么？诗歌里有哪些小动物？它们分别把什么当作伞？

2. 结合图谱，引导幼儿进一步理解诗歌内容。

(1) 借助图谱帮助幼儿回忆梳理诗歌内容。

(2) 观看ppt围绕诗歌内容，结合肢体语言，引导幼儿理解飞、举、爬、钻等动词。

3. 幼儿分组观看小图谱，自由看一看，说一说，读一读诗歌。

4. 借助图谱，学习有感情地朗诵。

(1) 鼓励幼儿跟着老师边看图谱边轻声朗诵诗歌。

(2) 请个别幼儿上台朗诵诗歌。

(3) 尝试有感情地配乐朗诵诗歌。

三、尝试仿编诗歌。

1. 结合图谱，帮助幼儿分析诗歌的结构。

2. 教师巡回指导，引导幼儿根据句式，初步学习仿编诗歌。

## 小动物的手教案篇九

活动目标：

1、能大胆讲述自己知道的“动物之最”，体验交流分享的乐趣。

2、知道各种“动物之最”，积累相关经验。

3、主动探索“动物之最”的问题，积极寻找答案。

活动准备：

“动物之最”图片若干活动过程：

一、谜语导入，引出动物之最的话题。

小结：长颈鹿是动物王国里面长得最高的小动物，它长长的脖子可以使他看的更远，很快就能发现敌情，这样它就能很快的逃走，它还能吃到大树顶上最新鲜的叶子呢！

二、辩论的形式，说说几个“动物之最”1、提问：你们知道最重的动物是哪一个吗？幼儿辩论。

小结：（出示图片），蓝鲸是世界上最大的最重的动物，平均有26米长，平均体重有150吨。

2、提问：你知道跑的最快的动物是什么吗？幼儿辩论。

小结我们一起来看一看，（出示猎豹）猎豹是世界上跑的最快的动物，他的最高时速达110公里，相当于高速行驶的小汽车的速度，他可真是了不起。

我们一起来看一看动物中的老寿星（出示海龟）三、出示一些“动物之最”，帮助幼儿认识了解简单介绍飞的最快的昆虫，最小的鸟，最大的鸟，游得最快的鱼，最厉害的恐龙（依次出示澳大利亚蜻蜓，蜂鸟，鸵鸟，旗鱼，霸王龙的图片）小结：今天我们看来好多的动物之最，有最重的蓝鲸，跑的最快的猎豹，最大的鸟鸵鸟，最长寿的乌龟，飞得最快的蜻蜓，最小的鸟蜂鸟，最大的鸟鸵鸟，游得最快的鱼旗鱼，最厉害的恐龙霸王龙。

三、分组抢答游戏，巩固学习到的知识游戏规则：将幼儿分成3组，举手回答知道哪些动物之最，哪个小组回答正确的次数最多的获胜。

教师小结讲评。

## 小动物的手教案篇十

1、让幼儿了解动物不同于人类的的过冬方式。

2、通过游戏模仿动物的不同方式。

动物头饰、动物过冬幻灯片、场景布置。

教师：小朋友的办法都很好，那你们知道动物们是怎样过冬吗？

(请个别幼儿自由发表意见。)

小动物们是这样过冬的吗？我们来听听故事《动物过冬》。

1、教师有表情地讲述故事。

2、提问：故事里说到了哪些动物？它们是怎样过冬的？

(教师根据幼儿的回答在背景图上放出相应的动物过冬幻灯片。)

故事里还说到了谁？是怎样过冬的？

3、知识拓展。

教师：小动物们除了有冬眠过冬、储食过冬、迁徙过冬、换毛过冬，你还有怎样过冬的呢？

(还有产卵过冬的，像螳螂、蝗虫就是秋季时产卵，让卵在树枝上、草丛中、泥土里过冬，等春天来临时，它们的幼虫就会爬出来。)

只要小朋友用心观察就会发现每种动物都有自己的过冬方式。

教师：小动物过冬的办法真多真有趣！现在我们就来做“动物过冬”的游戏吧！

1、交待游戏规则。

教师：这里有很多小动物，有燕子、狮子…你喜欢谁，你就戴上谁？再想想它是怎样过冬的，如果你是冬眠过冬的，你就钻到这个洞里睡好，不能动。如果你是储食过冬的，你就

把粮食搬进这个洞里储存起来，这里有很多粮食，一袋一袋的，搬的时候要一个一个钻进去，不能挤，搬好了就躲在洞里不出来了。如果是换毛过冬的，你就把身上的外套脱下来，换上这个厚厚的毛茸茸的衣服。如果是迁徙过冬的，你就要飞到南方去。

2、幼儿进行游戏。

3、检查游戏结果，活动结束。

教师逐个问：里面住着谁呀？你们是怎样过冬的？

教师：刚才小朋友们都表演得很好，请小朋友们出来，把头饰摘下来，放到老师这里来，跟陈老师回教室里去。

## 小动物的手教案篇十一

1、理解诗歌内容，感受语言的美。理解并学做动词：飞、爬、举、钻、躲等。

2、启发幼儿根据主题图，结合生活经验大胆想象，能用较生动语言仿编儿歌，发展幼儿的想象力、创造力和语言表达能力。

3、激发幼儿热爱大自然，加深对小动物的喜爱之情。

4、愿意交流，清楚明白地表达自己的想法。

5、鼓励幼儿敢于大胆表述自己的见解。

教学重点：引导幼儿理解诗歌内容，感受语言的美，理解并学做动词：飞、爬、举、钻、躲等。

教学难点：启发幼儿创编儿歌，发展幼儿的想象力、创造力和语言表达能力。

教学准备：森林主题图、小鸟、蚂蚁等动物图贴、动物头饰。

## 一、引入

1、拍手歌唱《小雨沙沙》。

## 二、利用主题图引导幼儿学习诗歌。

1、引导幼儿观察主题图，贴上小鸟图贴。

(1)、图中有谁？

(2)、小鸟在雨中怎样？引导幼儿做飞的动作。

(3)、让我们看看它到底飞到了哪里？（引导幼儿说出树枝上）

(4)、哇，小鸟找到的这把雨伞可真大，谁来给它的大伞取个名字吧。（引导幼儿说出大树伞）

(5)、引导幼儿用完整的语言描述图画内容：谁飞到哪里？什么伞？

2、看，谁又来了？贴上蚂蚁图贴。请小朋友们猜猜它会用什麼办法来躲雨呢？（启发幼儿讲述）

□

4、最后贴上乌龟和松鼠图贴：雨越下越大，还有两个小动物没找到雨伞，真着急，看看是谁？但他们很快用自己的本领躲了起来，小朋友们猜猜，他们是怎样躲雨的呢？（引导幼儿说出小甲壳和大尾巴）

三、采用多种形式朗读儿歌。（进一步理解儿歌并感受语言的美）



四、把幼儿分成四个组，分角色游戏，进一步感受诗歌的美，并练习飞、爬、举、钻、躲等动作。

五、小结：小动物们在森林之家过得真快乐，那我们人类应怎样做才能让它们永远快乐呢？

在创编活动中，首先我采用了启发提问教学法，使幼儿顺利地说出画面中小鸟、蚂蚁的伞。在我进一步的引导下，孩子们通过直观教学法和已有的生活经验对青蛙、小鸡、瓢虫的伞进行了仿编，孩子们的思维很活跃，竟想到：“稻草是青蛙的伞”、“树叶是瓢虫的伞”、“妈妈是我的伞”。孩子们的想像力真是海阔天空！当然只要是合理的，当时我都予以了肯定，而我们老师更要为他们创设这种想说、敢说的情境。后面的分角色游戏，能面向全体，能让幼儿尽情的展示自我。本次活动的不足之处就是最后的情感教育过于牵强。

## 小动物的手教案篇十二

- 1、能大胆讲述自己知道的“动物之最”，体验交流分享的乐趣。
- 2、知道各种“动物之最”，积累相关经验。
- 3、主动探索“动物之最”的问题，积极寻找答案。

“动物之最”图片若干活动过程：

一、谜语导入,引出动物之最的话题。

小结：长颈鹿是动物王国里面长得最高的小动物，它长长的脖子可以使他看的更远，很快就能发现敌情，这样它就能很快的逃走，它还能吃到大树顶上最新鲜的叶子呢！

二、辩论的形式，说说几个“动物之最”1、提问：你们知道最重的动物是哪一个吗？幼儿辩论。

小结：（出示图片），蓝鲸是世界上最大的最重的动物，平均有26米长，平均体重有150吨。

2、提问：你知道跑的最快的动物是什么吗？幼儿辩论。

小结我们一起来看看，（出示猎豹）猎豹是世界上跑的最快的动物，他的最高时速达110公里，相当于高速行驶的小汽车的速度，他可真是了不起。

我们一起来看看动物中的老寿星（出示海龟）三、出示一些“动物之最”，帮助幼儿认识了解简单介绍飞的最快的昆虫，最小的鸟，最大的鸟，游得最快的鱼，最厉害的恐龙（依次出示澳大利亚蜻蜓，蜂鸟，鸵鸟，旗鱼，霸王龙的图片）小结：今天我们看来好多的动物之最，有最重的蓝鲸，跑的最快的猎豹，最大的鸟鸵鸟，最长寿的乌龟，飞得最快的蜻蜓，最小的鸟蜂鸟，最大的鸟鸵鸟，游得最快的鱼旗鱼，最厉害的恐龙霸王龙。

三、分组抢答游戏，巩固学习到的知识游戏规则：将幼儿分成3组，举手回答知道哪些动物之最，哪个小组回答正确的次数最多的获胜。

教师小结讲评。

## 小动物的手教案篇十三

活动目标：

- 1、能大胆讲述自己知道的”动物之最“，体验交流分享的乐趣。
- 2、知道各种“动物之最”，积累相关经验。
- 3、主动探索“动物之最”的问题，积极寻找答案。

4、通过观察、交流与讨论等活动，感知周围事物的不断变化，知道一切都在变。

5、在交流活动中能注意倾听并尊重同伴的讲话。

活动准备：

”动物之最“图片若干

活动过程：

一、谜语导入，引出动物之最的话题。

小结：长颈鹿是动物王国里面长得最高的小动物，它长长的脖子可以使他看的更远，很快就能发现敌情，这样它就能很快的逃走，它还能吃到大树顶上最新鲜的叶子呢！

二、辩论的形式，说说几个“动物之最”

1、提问：你们知道最重的动物是哪一个吗？幼儿辩论。

小结：（出示图片），蓝鲸是世界上最大的最重的动物，平均有26米长，平均体重有150吨。

2、提问：你知道跑的最快的动物是什么吗？幼儿辩论。

小结我们一起来看一看，（出示猎豹）猎豹是世界上跑的最快的动物，他的最高时速达110公里，相当于高速行驶的小汽车的速度，他可真是了不起。

我们一起来看看动物中的老寿星（出示海龟龟）

三、出示一些“动物之最”，帮助幼儿认识了解

简单介绍飞的最快的昆虫，最小的鸟，最大的鸟，游得最快

的鱼，最厉害的恐龙

（依次出示澳大利亚蜻蜓，蜂鸟，鸵鸟，旗鱼，霸王龙的图片）

小结：今天我们看来好多的动物之最，有最重的蓝鲸，跑的最快的猎豹，最大的鸟鸵鸟，最长寿的乌龟，飞得最快的蜻蜓，最小的鸟蜂鸟，最大的鸟鸵鸟，游得最快的鱼旗鱼，最厉害的恐龙霸王龙。

四、分组抢答游戏，巩固学习到的知识

游戏规则：将幼儿分成3组，举手回答知道哪些动物之最，哪个小组回答正确的次数最多的获胜。

教师小结讲评。

活动反思：

幼儿有一定的基础，但是认知不全，记录自己认知的能力需要进一步培养。对教师现场用简笔画记录的方式感兴趣。总体说来，教学内容对幼儿有吸引力，但是幼儿交流分享的习惯和方法需要培养。

## 小动物的手教案篇十四

生活中鲜艳亮丽的颜色对小班年龄段的幼儿是十分有吸引力的，但是他们有时候会叫不出这些颜色的名字或者是叫错名字。这个时候就需要老师慢慢引导幼儿正确认识这些常见的颜色，并说出相对应的名字以及进行分类。用故事和小游戏引入教学活动过程，激发幼儿的兴趣，并在这个轻松的氛围中学习、游戏，积累生活经验。

1、情感目标：愿意帮助动物宝宝回家

2、能力目标：能够分清红、黄、蓝三种颜色，并正确说出他们相对应的名称。

3、认知目标：能对红、黄、蓝三种颜色进行分类，让动物宝宝回到正确的家。

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、喜欢数学活动，乐意参与各种操作游戏，培养思维的逆反性。

1、知识经验：编一个森林警察帮助迷路的动物宝宝回家的故事。

2、物质准备：红黄蓝三种颜色卡纸分别制成的房子和动物头饰（红色的小鸡、黄色的小鸭、蓝色的小兔）。

3、情境创设：集体活动情景（找三个人分别饰演红黄蓝三座房子）。

重点：幼儿能清楚说出所看到的颜色。

难点：对相对应的颜色进行分类。

一、以悬念情景导入，激发幼儿兴趣1、“小朋友们，今天啊，我遇到了动物王国的警察叔叔，他说他现在需要小朋友们的帮助，小朋友们，你们愿意帮助它吗？”

二、引出三个动物宝宝：认识红黄蓝三种颜色1、“警察叔叔说他手里有一个迷路的案子，有三个小宝宝在森林玩耍的时候迷路了，找不到回家的路了，只知道他们身上穿的衣服和家的颜色是一样的。（小鸡、小鸭、小兔分别穿着红色、黄色、蓝色的外套）”2、“小朋友们，让我们来看看，他们身上穿的

是什么颜色的衣服吧!”

### 三、开火车，送小动物回家

1、“嘟嘟嘟· · · · · · 火车出发了。”(一个带着红色头饰饰演房子的人站出来)“看见面有一所红色的房子，那应该是谁的家呢?”(小鸡)，”好了，小鸡找到家了，我们和小鸡说再见吧。”

2、“嘟嘟嘟· · · · · · 火车又要出发啰。”(一个带着黄色头饰饰演房子的人站出来)“看，前面有一所房子，那应该是谁的家呢?”(小鸭)，”好了，小鸭回家了，我们和小鸭说再见吧。”

3、“嘟嘟嘟· · · · · · 火车又要出发啰。”(一个带着黄色头饰饰演房子的人站出来)“看，前面有一所房子，那应该是谁的家呢?”(小兔)，”好了，动物宝宝们都找到家了，我们和小兔说再见吧。”

### 四、任务完成，小朋友们也要回家了

1、“好了，小朋友么今天都做了些什么呀?”(送动物宝宝回家)“怎么送的呀?”(引导他们说出红黄蓝三种颜色)

2、“那我们来看下，哪些小朋友身上穿的衣服是这些颜色呀。”(加深小朋友们对红黄蓝三种颜色的印象)

“小朋友们今天都认识了哪些颜色呀，我们可以在外面玩的时候看看有哪些东西的颜色和我们认识的是一样的呢，回家也可以仔细观察下家里哪些物品是这些颜色呢。”

在执教的过程中缺少激情，数学本身就是枯燥的，那在教孩子新知识的时候，就需要老师以自己的激情带动孩子的学习，在今后的教学中这方面也要注意。