

# 2023年小班盖房子教案 小班区域活动方案 (汇总5篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么问题来了，教案应该怎么写？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

## 小班盖房子教案篇一

语言区、美工区、科学区、生活区、益智区、建构区

1、通过自主选择活动材料与活动伙伴，体验与同伴合作游戏，并获得快乐。

2、能专注、认真地进行

2，善于探索游戏材料的玩法。能根据数字在计数器上进行播珠，培养幼儿的

3、思维能力和操作能力。

4、养成良好的收拾整理的习惯。

语言区：提供图书、故事书、幼儿用书供幼儿讲述故事。

数学区：提供自制计数器、瓶盖若干（珠子）数字卡片供幼儿播珠练习。

美工区：提供水彩笔、勾线笔、蛋壳、供幼儿自由作画。

科学区：提供沙子、磁铁、积木、放大镜供幼儿探索、发现其中的秘密。

生活区：提供穿珠供幼儿穿项链。

益智区：提供拼图供幼儿拼及飞行棋供幼儿玩。

建构区：提供塑料水管、积木供幼儿搭建。

1、组织活动，激发兴趣。

2、介绍区域

（1）师：今天呢，我们在数学区增添了一些新的材料，让小朋友们去探索。瞧！这是老师自制的计数器（出示自制计数器及数字卡片进行讲解示范）

（2）强调旧区

a□语言区（看图讲述□b□美工区（画蛋壳□c□科学区（玩磁铁□  
d□生活区（穿项链□e□益智区（拼图□f□建构区（自由搭建）

3、幼儿游戏，师观察指导

（1）提出游戏要求

a□请你先想好自己要去哪个区，然后结合进区卡到自己选择的那个区去。

b□在游戏时要注意爱护好材料，交流时声音不要过大，需要帮助时请举手。

（2）幼儿自主选择区角，师指导并做好记录。

4、整理环境、分享评价

（1）提醒幼儿游戏结束。

(2) 组织幼儿整理材料和场地。

(3) 分享快乐

## 5、结束活动

### 小班盖房子教案篇二

大部分的幼儿都来自外地，平时和爷爷奶奶生活在一起，对于与人交往的社会经验不丰富，对于一些社会活动也不是很了解。而且这学期我们班将开展早期阅读和英语教学的研究活动针对以上情况，制订了以下活动计划。

语言区、美术区、手工区(泥工作坊)、娃娃家、小菜场、理发店、玩具店、超市、银行。

语言区：提供给幼儿识字的卡片和英语图片。

目的：

- 1、激发幼儿学习英语和认识汉字的兴趣。
- 2、能自己主动的学会一定数量的汉字。
- 3、会看到图片说出汉字很英语单词。

美术区：提供幼儿蜡笔和绘画纸。

目的：

- 1、激发幼儿对美术活动的兴趣。
- 2、学会美术活动的一些技能。
- 3、能主动的进行美术活动，发挥幼儿的想象力和创造力。

手工区(泥工作坊)：提供幼儿彩泥和泥工工具。

目的：

- 1、激发幼儿对泥工活动的兴趣。
- 2、学会泥工活动的一些技巧和技能。
- 3、能有兴趣的进行泥工活动，表达自己的意愿。

娃娃家：提供幼儿娃娃、小家具、小炊具等。

目的：

- 1、引导幼儿学习观察生活，在游戏中发挥创造力、增强独立生活的能力；培养幼儿合作能力和语言交往能力。
- 2、反映家庭的日常大亨货内容，体验爸爸、妈妈对娃娃亲切关怀的感情。

小菜场：提供大小塑料筐、玩具蔬菜、水果、秤等。

目的.：

- 1、熟悉各种蔬菜和水果，并说出名称及主要外形特点，丰富有关知识，激发幼儿玩游戏的愿望。
- 2、知道菜场是购买菜的地方，了解菜场中营业员的劳动情况；培养幼儿热爱生活的情感和语言交往能力，激发幼儿学习做营业员的愿望。

理发店：提供幼儿玩具理发工具、洗发水等。

目的：

1、认识理发员，了解理发员的劳动与人们生活的'关系，激发幼儿模仿理发员理发。

2、在游戏中知道幼儿运用礼貌用语与人交往。了解理发工具及理发过程。

玩具店：提供幼儿各种玩具。

目的：

1、让幼儿了解各种玩具的特点和玩法。

2、在游戏中扮演营业员和顾客的角色，发展幼儿的口语交往能力。

超市：提供幼儿各种饮料瓶包装盒等。

目的：

1、认识超市，知道超市里有食品、日用品等，了解营业员的主要工作任务，学习模仿营业员的劳动，逼真的扮演营业员和顾客等角色。

2、在角色交往中学习社会性行为，发展口语表达能力，培养幼儿收拾玩具及会主动整理玩具的习惯。

银行：提供幼儿银行的牌子、玩具钞票等。

目的：

1、了解银行的作用，产生初步的存储概念。

2、锻炼幼儿初步的计算能力，培养幼儿做事仔细、专心的良好习惯。

我们小二班共有幼儿35名，大部分的幼儿都来自外地，平时和爷爷奶奶生活在一起，对于与人交往的社会经验不丰富，对于一些社会活动也不是很了解。而且这学期我们班将开展早期阅读和英语教学的研究活动针对以上情况，制订了以下活动计划。

语言区、美术区、手工区（泥工作坊）、娃娃家、小菜场、理发店、玩具店、超市、银行

语言区：提供给幼儿识字的卡片和英语图片。

目的：

- 1、激发幼儿学习英语和认识汉字的兴趣。
- 2、能自己主动的学会一定数量的汉字。
- 3、会看到图片说出汉字很英语单词。

美术区：提供幼儿蜡笔和绘画纸。

目的：

- 1、激发幼儿对美术活动的兴趣。
- 2、学会美术活动的一些技能。
- 3、能主动的进行美术活动，发挥幼儿的想象力和创造力。

手工区（泥工作坊）：提供幼儿彩泥和泥工工具。

目的：

- 1、激发幼儿对泥工活动的兴趣。

2、学会泥工活动的一些技巧和技能。

3、能有兴趣的进行泥工活动，表达自己的意愿。

娃娃家：提供幼儿娃娃、小家具、小炊具等。

目的：

1、引导幼儿学习观察生活，在游戏中发挥创造力、增强独立生活的能力；培养幼儿合作能力和语言交往能力。

2、反映家庭的日常大亨货内容，体验爸爸、妈妈对娃娃亲切关怀的感情。

小菜场：提供大小塑料筐、玩具蔬菜、水果、秤等。

目的：

1、熟悉各种蔬菜和水果，并说出名称及主要外形特点，丰富有关知识，激发幼儿玩游戏的愿望。

2、知道菜场是购买菜的地方，了解菜场中营业员的劳动情况；培养幼儿热爱生活的情感和语言交往能力，激发幼儿学习做营业员的愿望。

理发店：提供幼儿玩具理发工具、洗发水等

目的：

1、认识理发员，了解理发员的劳动与人们生活的关系，激发幼儿模仿理发员理发。

2、在游戏中知道幼儿运用礼貌用语与人交往。了解理发工具及理发过程。

玩具店：提供幼儿各种玩具。

目的：

- 1、让幼儿了解各种玩具的特点和玩法。
- 2、在游戏中扮演营业员和顾客的角色，发展幼儿的口语交往能力。

超市：提供幼儿各种饮料瓶包装盒等

目的：

- 1、认识超市，知道超市里有食品、日用品等，了解营业员的主要工作任务，学习模仿营业员的劳动，逼真的扮演营业员和顾客等角色。
- 2、在角色交往中学习社会性行为，发展口语表达能力，培养幼儿收拾玩具及会主动整理玩具的习惯。

银行：提供幼儿银行的牌子、玩具钞票等。

目的：

- 1、了解银行的作用，产生初步的存储概念。
- 2、锻炼幼儿初步的计算能力，培养幼儿做事仔细、专心的良好习惯。

### **小班盖房子教案篇三**

- 1、认识数字1—3，能进行点数。
- 2、爱护图书，不撕扯毁坏，能安静看书。



3、喜欢与同伴交流，能一起合作游戏。

4、认识红、黄、蓝三种颜色，能按图形进行粘贴花朵和叶子。  
能较好使用胶水。

5、游戏结束能将玩具材料收放整齐。

娃娃家：餐具和厨具、娃娃。

语言区：图书、字卡。

美工区：画好的花朵图形、各种颜色的花瓣和叶子。

科学区：带数字的手、海绵纸制作的戒指。

## 一、引入

小朋友们，大家都有一双灵巧的手，你的手会做些什么？幼儿说一说。现在让我们用灵巧的手开始好玩的游戏吧。

## 二、认识各区

1、玩玩乐：大家一起看，在娃娃家中，老师为大家准备了很多好玩的餐具和厨具，有小锅小勺，杯子水壶，大家商量好自己当什么，可以当爸爸妈妈，可以当爷爷奶奶，还可以当小娃娃。注意，用完的东西要放回原处哦。

## 三、幼儿取卡进区活动

教师提要求：小朋友们看见这么多好玩的，已经跃跃欲试想玩了，让我们赶快取卡进区吧。注意，不要喊，不要挤。要互相谦让。

## 四、幼儿活动，教师指导

五、讲评，展示作品

六、活动结束

整理材料。

## 小班盖房子教案篇四

1、学会与人友好相处，相互合作，懂得体谅别人，关心别人，不争、不抢玩具，爱护玩具。

2、能在各种材料的吸引下积极参加活动，在活动中感到快乐，知道各种材料的特征和作用，并能较充分、合理地运用各种材料。

3、活动中能热情主动地和同伴交往，和同伴共同协商解决活动中出现的问题，敢于表达自己的意见和要求。

4、在活动中，能自觉地遵守活动规则，从而培养幼儿的控制能力和责任心。学习独立地、较有秩序地收拾、摆放玩具及活动材料。

5、使幼儿喜爱印染活动，在活动中锻炼幼儿手、眼、脑的协调能力及各种印染技能，进一步让幼儿养成能自始至终完成一件事情。

1、教师通过设计、提供可供幼儿操作的区域，发动家长师幼共同收集各种材料，制作各种成品、半成品，以便顺利的开展各种游戏。

2、在区域活动中设置物品，具有全面性、层次性的特点，可供不同幼儿操作，注意材料的安全性。

3、每一主题为幼儿投放不同材料，提高幼儿活动兴趣。

4、提醒幼儿遵守游戏规则，学会合作游戏。

5、教师认真有重点的辅导幼儿活动。

(1) 教育引导幼儿有目的的选择区域，学习轮流着每天玩不同的区域。

(2) 教师每天都有一项活动作为重点辅导。

(3) 加强个别辅导。鼓励幼儿大胆进行活动，能充分调动每一位幼儿的活动积极性。

(4) 充分发挥区域活动的特别功能，使个别能力差的幼儿在原有水平上得到不同的提高。

(5) 抓好活动后的评价及整理工作，以便更好的搞好区域活动。

(6) 观察幼儿的游戏情况，引导帮助幼儿解决游戏中发生的问题，适时给与引导确保游戏的顺利开展。

(7) 教师密切注意幼儿在游戏的情况，记好游戏记录。

6、重视每一次的角色游戏，在原有基础上逐步新增材料，认真辅导，充分发挥角游的教育功能。

7、教师继续学习有关创造性游戏类的文章，充分认识游戏的作用，把教育渗透在游戏之中，寓教于游，确保幼儿游戏时间。

9、在游戏过程中，充分发挥幼儿的主观能动性，提高幼儿的创造能力，挖掘幼儿潜能。

# 小班盖房子教案篇五

## 一、操作目标：

- 1、喜欢参加游戏活动,愿意动手进行操作。
- 2、能根据不同的数字进行摆放钮扣。
- 3、学习一一对应。

## 二、操作材料：

自制衣服，钮扣，1~4的数字卡片。

## 三、操作层次：

第一层次：幼儿自由探索玩扣子，培养对数字的`感兴趣并认识不同的数字。

第二层次：学习一一对应。利用教师提出的材料进行摆放，初步学习一一对应。

第三层次：根据自己的意愿在衣服上摆放钮扣，并根据钮扣的数量寻找相应的数字。

## 四、指导建议：

- 1、活动初期到在数字的后面画上圆点，帮助幼儿理解认识数字。
- 2、鼓励幼儿在活动中进行合作游戏。