

# 最新有趣的拼音教案设计意图 幼儿园大班拼音教案(通用5篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

## 有趣的拼音教案设计意图篇一

这种游戏适用于阶段性复习和期中、期末复习。内容为可以进行归类复习的，并能通过口头表述来检测的。如：对声母、韵母、整体认读音节进行分类；从本册所学的生字中找出前后鼻音、平翘舌音、同偏旁、同结构的字，还可以给字扩词、用词语说一句话。这个游戏有易于学生对知识进行分类、积累。游戏的竞争性强，学生兴致高。

用吹塑纸制作花芯，花芯上的内容可以随即更换，花芯能反复使用。每位学生用彩纸或吹塑纸准备若干片花瓣，也可以反复使用。

师：花园里，百花开，看看哪朵最漂亮。

这个游戏可以全班进行，也可以以大组为单位进行。

1. 对于学生的答案需要来把握评判的内容，可全班进行，如：用词语说一句话。

颜色的花瓣；说错了，要摘下一片同颜色的'花瓣。游戏结束比比哪大组贴的花瓣最多，即为获胜组。

2. 对于学生自己就能判断答案正确与否的内容可以以大组为单位进行游戏。如：区分前后鼻音、平翘舌音。

把写有“前鼻音”“后鼻音”的花芯交给组长，组员说对一个就贴一片花瓣；错一个要摘下一片。最后比比哪组的花开得、最漂亮。

## 有趣的拼音教案设计意图篇二

游戏适用范围：

本游戏适用于每课的巩固及单元、阶段性复习时使用。适用的内容以认读为主，可以是拼音字母、音节、音节词、偏旁、生字、词语等等，本游戏的道具简单，情境化的设置和竞赛化的体制极大地调动了学生参与的热情，教学效果明显。

游戏目标：

- 1、主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。
- 2、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。
- 3、发展幼儿的观察比较能力。

游戏准备：

游戏场地可安排在教室前、后的走道上。教师准备两根长绳和一些废旧的纸板小箱。两根长绳用以设置游戏情境，长绳一拉即代表小河两岸。废旧的纸板小箱用来作石头，上面粘上生字或词语卡片。当然，在实际教学中这样操作会比较麻烦，所以我们可以采用最简单的道具来达到事半功倍的效果，石头可以用纸张来代替，一张纸代表一块石头，准备10张，上面事先打印好需要朗读的内容。

游戏操作过程：

导语：小朋友，通过学习我们已经掌握了许多知识。现在就

让我们四人小组一起合作去渡过学习上的难关吧，比比哪个组能够顺利到达胜利的彼岸。

生齐：“嘿嘿嘿，加加油，大家一起来过河。”

1、给全班分为若干个四人小组，选出组长，并由小朋友自行设计命名，如：飞毛腿小队、可乐小队等等，便以增加小组间合作竞赛的氛围。

2、先选派一个四人小组进行游戏，其余小组分别站在绳索两端观赛。

3、四人小组的四个小伙伴按照先后顺序依次“过河”。一人游戏时，其余三位小伙伴站在起始线外等待。

4、游戏时，一位小朋友只要能大声读准前面“石头”上的内容，便可以踩到相应的“石块”上。

5、若读准确，全班小朋友：“对对对，（再跟读一遍）”。（拍手）

6、若读得不够认真准确，全班小朋友：“错错错！好好想，我来帮！”（个别举手发言）

7、每人每次过桥都会遇到10个困难，若小队内四位同学都能顺利过桥，则奖励人手一张奖券。

8、若小队内个别学生遇到了困难，致使自己不能正常过河的，则扣除小队相应奖券数。

9、“小石子”上的认读内容需要经常调换。最后根据得票高低，评选最佳合作小队。

## 有趣的拼音教案设计意图篇三

适用范围：复习音近的拼音字母(前后鼻音、平翘舌音)和生字。

游戏准备：学生每人准备一套拼音卡片，和有关的生字卡片。

操作过程：

(1)导语：我们一起来比一比，看谁的耳朵最灵，是顺风耳。请听仔细。

ao”□看谁找得对、准，读得快、准。

(3)这样能帮助学生区分浙江方言中较难分辨的平翘舌音、前后鼻音，提高学生的听音辨别能力，培养学会倾听的良好学习习惯。

## 有趣的拼音教案设计意图篇四

1. 读准单韵母u的音，认清字形，初步练习正确书写。
2. 准确读出单韵母u的四个声调。
3. 能认真倾听，有良好的倾听习惯。
4. 幼儿活动时遵守秩序的观念。

活动难点：

读准单韵母u的四个声调，其中二声和三声较难掌握。

活动准备：

## 自制拼音卡

活动过程：

一、复习导入

二、引入新知

师导语：今天邓老师带小朋友认识一个新的拼音朋友，看看是谁？

三、迁移寻找

四、示范、练习书写

教学反思

## 有趣的拼音教案设计意图篇五

这种游戏适用于阶段性复习和期中、期末复习。适用的内容为可以进行归类复习的，并能通过口头表述来检测。如：对声母、韵母、整体认读音节进行分类；从本册所学的生字中找出前后鼻音、平翘舌音、同偏旁、同结构的字，还可以给字扩词、用词语说一句话。这个游戏有易于学生对知识进行分类、积累。游戏的竞争性强，学生兴致高。