

# 最新小班区域游戏生活区教案 小班区域活动我和蛋儿做游戏说课稿(实用5篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。那么问题来了，教案应该怎么写？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

## 小班区域游戏生活区教案篇一

活动背景：

本周的主题是奇妙的声音，那为了找声音，了解声音，孩子们和家长一起收集了许多能发出声音的物品（如：钥匙、纽扣、各种能发出声音的玩具），各种各样的‘瓶子便是其中之一，我们把这些瓶子放入了区角内供幼儿发现和探索，孩子在探索的过程中也发现了各种各样的瓶子能发出不一样的声音来，那除了在瓶子上找到声音之外，还能做些什么呢？一次，我发现东东和冰冰两位小朋友那着瓶子在比谁的瓶子漂亮，兴趣十足。这不是瓶子可以再利用的价值吗？抓住幼儿的这个兴趣点，把这些废旧的瓶子投放到美工区，让幼儿学习用多种方法来装饰瓶子，来提高幼儿的操作能力、创造能力和审美能力等，而这些经过幼儿装饰的瓶子还可以放到娃娃家装饰，也起到了美化的作用。这次活动的重点区是彩瓶子世界，3个层次：一是幼儿愿意在废旧的瓶子上随意的进行涂鸦；二是幼儿能利用教师提供的辅助材料去装饰瓶子；三是自己设计制作来装饰瓶子。

活动目标：

- 1、孩子们能够积极快乐的在区角里玩。
- 2、学习利用一些辅助材料装饰废旧的花瓶。

3、孩子的语言能力、交往能力和合作能力得到进一步的发展。

材料准备：

娃娃家：娃娃家的餐具、娃娃、凳子、桌子、食物等

美工区：印染屋：各色颜料、宣纸、抹布

娃娃食品店：烂泥、饼印、抹布、颜料等。

糖果加工厂：泥、糖纸、糖果盒等。

打扮瓶娃娃：瓶子,利用橡皮泥、颜料、纸、线等将你的瓶子打扮的很漂亮。

生活区：喂一喂：根据小动物的嘴形喂它们吃相应形状的饼干。

串一串：利用各种各样的管子串链子。（要求能看图片有序的串）

扣一扣：扣鱼鳞、扣桃花等、卷袜子（卷成一个小蜗牛）

建构区：各种积木、管子、各种罐子

表演区：各种服饰、装饰品、各种头饰、提供敲击手套

语言区：放置教师录制的“幼儿园的一天”（如：吃饭、洗手）

## 小班区域游戏生活区教案篇二

一、幼儿园小班区域游戏：我爱我家游戏目标：

1、乐意扮演角色和小朋友一起玩。

- 2、学习使用简单礼貌用语招待小客人。
- 3、懂得按自己的意愿选择游戏。
- 4、体验合作创编游戏的乐趣。
- 5、能积极参加游戏活动，并学会自我保护。

## 二、游戏准备：

游戏区域：胖胖娃娃家、瘦瘦娃娃家、牛角娃娃家、大力娃娃家所需的游戏材料新投放的材料：自制电话四部、小衣服。

知识经验：幼儿已有参与娃娃家游戏的经历。

## 三、活动过程：

（一）分享经验1、交流游戏经验：玩娃娃家时你最喜欢当谁？都做些什么事情？

（教师展示幼儿收集的照片）（二）提出问题，引出新的游戏内容-小客人做客。

- 1、问题：娃娃家里已住满了小主人，还有小朋友想去玩，怎么办？
- 2、讨论：怎样招待小客人？怎样做文明的小客人？
- 3、提出新任务：小客人评选“文明家庭”。

（三）幼儿自由选择角色，进入娃娃家游戏。

- 1、幼儿按自己的意愿选择“钥匙”进入“娃娃家”，扮演角色。

2、幼儿相互自我介绍，明确游戏伙伴的身份。

（四）教师以妈妈的身份带领小客人在各娃娃家串门。

重点指导：引导小主人主动、热情的招待客人。

四、活动结束：

听音乐结束游戏，评选文明家庭。

1、主人交流：你为客人做了哪些事情？

2、客人评选文明家庭。

### 【游戏目标】

1. 能在老师的提醒下选择游戏内容进行区角游戏活动。

2. 喜欢摆弄和操作各类提供的材料，初步培养幼儿的动手动脑能力。

3. 愿意和同伴简单交往，能较长时间地专注一项游戏内容，形成区角游戏的常规。

### 【游戏准备】

1. 经验准备：幼儿有初步的参与各区域游戏的经验，初步了解各区域游戏的玩法。

2. 游戏场所：本班游戏区域（米奇之家、米奇巧手坊、黛西拼拼屋、布鲁托想想吧）3. 游戏材料：

米奇之家：自制各种家具、厨房用品、家庭成员图片、娃娃、衣服等材料。

米奇巧手坊：各色彩纸、胶水、油画棒、爸爸、宝宝头像。

黛西拼拼屋：大积木若干。

布鲁托想想吧：喂动物材料、珠子、小妹妹头像、妈妈头像、小夹子等。

## 【游戏过程】

一、组织幼儿，引起幼儿活动兴趣。

二、教师讲解各活动区域的活动内容。

### （一）《米奇之家》：

1. 娃娃肚子饿了玩法：幼儿在厨房快乐地摆弄小勺子、小铲子给娃娃做饭，并在做完饭后收拾好厨房用具。学习用勺子、筷子喂宝宝吃饭；学习用奶瓶给娃娃冲奶、喂奶。

2. 扣纽扣、叠衣服玩法：通过操作桌面的'小衣服材料，学习自己扣纽扣、叠衣服的生活技能。

3. 帮娃娃洗澡玩法：帮娃娃脱衣服。做好娃娃洗澡前的准备工作，学习帮娃娃洗澡。

### （二）《米奇巧手坊》：

1. 帮爸爸装饰外套玩法：用撕贴的方式随意装饰外套。

2. 撕面条玩法：要求幼儿把面条撕得又细又长。练习撕纸，学习沿着直线剪面条，注意工具使用的安全性。

3. 宝宝的头发玩法：老师提出要求，宝宝的头发不能太长也不能太短，引导幼儿较有控制的画直线，大胆的用线条画出宝宝的头发。

4. 穿新衣玩法：天冷了，娃娃家的宝宝没有新衣服穿了，请你为宝宝做一件新衣服，用漂亮的颜色给宝宝的衣服涂色。

### （三）《布鲁托想想吧》

1. 帮妈妈穿项链玩法：愿意用各种形状和颜色的串珠串联成妈妈的项链。

2. 喂小动物玩法：教师为幼儿准备若干食物（各种豆豆），让幼儿投入小动物的嘴巴里。

3. 帮妈妈和妹妹夹辫子玩法：妈妈和小妹妹的辫子散了，请幼儿利用小夹子为她们夹辫子。

（四）《黛西拼拼屋》玩法：“米奇之家”有点挤，想再造一座高楼，请你为“米奇之家”搭一座美丽的高楼。

### 三、活动组织。

1. 幼儿在老师的提示下，选择活动的区域。

2. 幼儿自主活动，教师即时地观察和指导。

3. 小组交流幼儿的游戏情况，引导幼儿关注他人的游戏方法。让幼儿体验到游戏的快乐。

## 小班区域游戏生活区教案篇三

小二班幼儿入园已经快一周了，虽然幼儿的情绪还不是稳定，可大部分幼儿已经基本上了解了在园生活的流程（先吃饭——玩滑梯——听故事——玩玩具——吃完饭——睡觉——妈妈就接来了），在这种情况下，我想幼儿不论是在学习还是生活方面都是良好习惯养成的最好时机，区域游戏一直以来又以它独有的形式成为孩子们的最爱，在那里，他们可以自由的选择，

自由的交往，自由的玩耍。因此我便试图尝试区域游戏所提倡的“三自”原则即：自选伙伴、自选游戏、自选材料。我先向孩子们介绍在这地方可以插积木、在哪个地方可以画画、玩橡皮泥、在那个地方可以搭房子……，可我并没有告诉他们每个地方的名称。介绍完后幼儿便一窝蜂似的去抢自己喜欢的玩具，不一会儿，教室里一片狼藉，玩具、碎纸屑弄得满地都是，孩子们在游戏结束后，不顾材料的凌乱，就匆匆的把玩具放到玩具柜里，，即便将材料放在原来的位置，也是胡乱的一放，马虎一塞。

游戏过后我在对材料整理时真是无从下手。于是我静下心来反思我的教育行为是不是偏离了《纲要》的精神，我回去后对照《纲要》仔细的琢磨，我才找到了答案。我的做法是没有问题的，问题是出在了我对刚刚入园幼儿的学习特点不够了解，他们到了一个新的环境，若干的玩具摆在面前，看到什么都感到新鲜，一会儿玩会这一会玩会儿那，一些玩具拿到手后又不知道如何的玩，只是停留在摆弄、破坏上，所以造成了上述现象的发生。于是我便尝试改变了以前的做法，先把每个桌子上都给幼儿同样一种类型的玩具，教给幼儿一到两种玩法，然后在让幼儿自由地玩，一是当幼儿学会玩法会产生自信引发对这种玩具的兴趣，二是大家的玩具都是相似的幼儿也不会被其它组吸引随意的走动，这样下来我发现幼儿的专注力持续时间长了，孩子们对玩具的兴趣也增加了。我想在对待刚刚入园的幼儿来说，学习是一个循序渐进的过程，不要一下子就用高标准去要求他们，教师不应操之过急，应一步一个脚印的引领幼儿扎实的学习，教会他们学会学习，幼儿才会慢慢成长。

## 小班区域游戏生活区教案篇四

本周的主题是奇妙的声音，那为了找声音，了解声音，孩子们和家长一起收集了许多能发出声音的物品（如：钥匙、纽扣、各种能发出声音的玩具），各种各样的瓶子便是其中之一，我们把这些瓶子放入了区角内供幼儿发现和探索，孩子

在探索的过程中也发现了各种各样的瓶子能发出不一样的声音来，那除了在瓶子上找到声音之外，还能做些什么呢？一次，我发现东东和冰冰两位小朋友那着瓶子在比谁的瓶子漂亮，兴趣十足。这不是瓶子可以再利用的价值吗？抓住幼儿的这个兴趣点，把这些废旧的瓶子投放到美工区，让幼儿学习用多种方法来装饰瓶子，来提高幼儿的操作能力、创造能力和审美能力等，而这些经过幼儿装饰的瓶子还可以放到娃娃家装饰，也起到了美化的作用。这次活动的重点区是彩瓶子世界，3个层次：一是幼儿愿意在废旧的瓶子上随意的进行涂鸦；二是幼儿能利用教师提供的辅助材料去装饰瓶子；三是自己设计制作来装饰瓶子。

- 1、孩子们能够积极快乐的. 在区角里玩。
- 2、学习利用一些辅助材料装饰废旧的花瓶。
- 3、孩子的语言能力、交往能力和合作能力得到进一步的发展。

娃娃家：娃娃家的餐具、娃娃、凳子、桌子、食物等

美工区：印染屋：各色颜料、宣纸、抹布

娃娃食品店：烂泥、饼印、抹布、颜料等。

糖果加工厂：泥、糖纸、糖果盒等。

打扮瓶娃娃：瓶子, 利用橡皮泥、颜料、纸、线等将你的瓶子打扮的很漂亮。

生活区：喂一喂：根据小动物的嘴形喂它们吃相应形状的饼干。

串一串：利用各种各样的管子串链子。（要求能看图片有序的串）

扣一扣：扣鱼鳞、扣桃花等、卷袜子（卷成一个小蜗牛）

建构区：各种积木、管子、各种罐子

表演区：各种服饰、装饰品、各种头饰、提供敲击手套

语言区：放置教师录制的“幼儿园的一天”（如：吃饭、洗手）

## 小班区域游戏生活区教案篇五

活动目标：

- 1、正确感知和判断7以内的点子数量，初步理解数的守恒
- 2、增强目测能力，锻炼思维灵敏性

环境创设：

- 1、自制小瓢虫若干，点子挂卡人手一份，大树、三幢房子、数字卡片若干。
- 2、小瓢虫的音乐磁带

观察与指导：

### 一、导入活动：数瓢虫

引导语：小朋友，今天老师请来了许多小瓢虫，我们和小瓢虫一起做游戏好吗？

- 1、出示背景图片树上的小瓢虫，提问：请小朋友看看小瓢虫有什么不一样呢？（颜色，大小，身上的点子）

教师小结：小朋友观察得真仔细，这些小瓢虫的颜色不一样，

大小不一样，身上的点子数量也不一样。

## 二、游戏：小瓢虫找家

引导语：刚才小朋友说了小瓢虫身上的点子数量不一样，现在老师要请你来说说你的发现。

教师鼓励幼儿大胆的把话说完整。（有4星、6星和7星的）

1、今天小瓢虫要搬新家了，请小朋友把小瓢虫送到他们的新家里去好吗？

出示小瓢虫的新家（三幢房子）

这里有三幢新房子，请小朋友按照点子数量把瓢虫送到3个家中。

2、集体验证：发现错误时，一同来点数。

小结：一个挨着一个数，不重复也不漏数。

3、引出6的守恒，教师指着中间的家提问：这个家里住的都是六星瓢虫吗？但这两个瓢虫怎么长得不一样？（出示点子排列不一样的小瓢虫让幼儿说说不同的排列方式）

4、瓢虫变魔术：出示大瓢虫

老师这里还有一只会变魔术的大瓢虫，请小朋友来看看猜猜：它是几星瓢虫？

教师演示教具，通过不断变化点子排列同时出示点子卡片，让幼儿观察。

教师小结：点子没有增加也没有减少，不管怎样排列，总数不变，他们都是六星瓢虫。

教师小结：6添上1就是7。

5□yesorno的游戏，帮助幼儿巩固所学知识，增强目测能力

老师这里又飞来了许多小瓢虫，这群小瓢虫也要和你们做游戏，要来考考你们的眼力，我们来找六星瓢虫，看好了如果飞过来是六星瓢虫的请小朋友说yes□如果飞过来不是六星瓢虫的我们说no□□出示排列不同的六星及其他星数的瓢虫）

三、游戏：小瓢虫找朋友（提供更多的点卡，点子的排列各不相同）

引导语：你们喜欢小瓢虫吗？那我们也来变成小瓢虫吧！老师这里有一种点子卡，挂上点子卡就变成小瓢虫了。

幼儿自选一个挂饰当小瓢虫，请幼儿说说：你是几星瓢虫？（几个圆点就是几星瓢虫）。

找一个好朋友：听音乐学小瓢虫飞，并找到和自己身上点子数量相同的同伴。（背景音乐：小瓢虫）