

最新幼儿园小班六一节活动方案 幼儿园 小班数学活动教案(实用9篇)

方案是指为解决问题或实现目标而制定的一系列步骤和措施。我们应该重视方案的制定和执行，不断提升方案制定的能力和水平，以更好地应对未来的挑战和机遇。下面是小编精心整理的方案策划范文，欢迎阅读与收藏。

幼儿园小班六一节活动方案篇一

1、认识圆形，运用圆形创作造型。

2、发展幼儿想象力及操作能力。

1、各色纸的大大小的圆。剪刀、糨糊、圆形贴纸、画纸、磁铁、彩色等。

2、幼儿数学用书

教师讲故事《爱画画的波波的故事》

1、教师：请小朋友也当波波，用圆形色纸拼拼贴贴，看可以拼贴出什么造型。

2、完成后请幼儿欣赏作品，鼓励幼儿说一说自己用圆形拼贴出了什么。

启发幼儿观察画面内容，让幼儿给圆形涂上自己喜欢的颜色，

再说说图中还有哪些东西是圆的？

想一想、说一说，生活中还有哪些东西是圆的。

故事：爱画画的波波的故事

小猪波波画了好多大大小小的圆，哥哥姐姐看了好久，不知道波波的圆圈是什么，就问波波：“你画的圆圈是什么呀？”波波说：“这个圆圈里有两只手，一只长，一只短，从早到晚绕着转。”哥哥说：“啊，我知道了，是时钟”，姐姐说：“那这个是什么？”波波说：“它下面还有一条长长的线，要抓好，才不会跑掉”。姐姐说：“喔，是气球”哥哥姐姐终于知道波波画什么了。波波又画了许多圆圈，连肚脐眼的圆都有呢？妈妈说：“波波真是个很棒的画家”。

幼儿园小班六一节活动方案篇二

- 1、创设情境引导幼儿感知、理解儿歌内容。
- 2、在听听、讲讲、找找中掌握每种动物的叫声及喜爱的食物，鼓励幼儿大胆表述。
- 3、激发幼儿对动物的喜爱之情。

- 1、儿歌的配套图谱。
- 2、小朋友操作卡（动物与食物）。

出示骨头图）“吃什么，吃骨头。”“又有许多小动物来了。”
（出示猫、鸡、羊的图片）

- 1、欣赏儿歌老师：“老师把它们编了一首好听的儿歌，一起来听一听。”
- 2、学习完整儿歌老师：“儿歌好不好听啊？你们想不想学啊？”“小朋友们，请你们也跟着老师，看着图谱一起把儿歌念一念。”幼儿动手操作及创编儿歌（请小朋友找一找与动物相对应的食物）老师：“还有许多小动物也来做客，就在我们的小

椅子下，看看它们是谁？”和旁边的好朋友说说这个小动物喜欢吃什么？”

老师：“小朋友手中的小动物也想去巧虎家做客，现在带着它们一起出发吧。”

幼儿园小班六一节活动方案篇三

1、通过各种方式，引导幼儿用“长长的xx”描述故事中的朋友及物品。

2、鼓励幼儿积极大胆表达自己的想法。

3、感受朋友多，真开心。

1、课件、电脑、电子白板。

2、长长的面条、餐车活动过程：

一、以糖糖过生日为线索导入活动。

1、以生日歌，引出糖糖过生日的情境。

二、根据特征“长长”猜想是谁？

1、糖糖在窗口等着好朋友的到来，从窗口能看到好友“长长的”部分从窗口露出来。

（1）师：看，这是谁来啦？（出示大象的鼻子）（幼儿猜想）让我们看看，小朋友猜得对不对？啊，原来是大象，那刚刚从窗口我们看到的是大象的哪里呢？谁能用一个好听的词来说一说？（根据幼儿回答情况，引出“长长的”这个词）

2、继续看课件，直到把动物朋友都猜出来，反复学习使用“长

长的”来描述动物的特征！

(1) 师：接下来有两个好朋友要来哦，小朋友要仔细看！又有谁来了？你是怎么看出来的呢？（用聚光灯功能引导幼儿仔细观察窗口寻找”长长的”特征）

3、小结：糖糖邀请的好朋友真有趣，他们都有一个地方可以用好听的词来形容，大象有（长长的鼻子），长颈鹿有（长长的脖子），小兔有（长长的耳朵），小猴有（长长的尾巴），你们都找到了吗？（用聚光灯功能显示动物的”长长的地方”）。

三、给糖糖过生日，帮助糖糖招待客人

1、糖糖真高兴，他准备了好多好吃的东西招待客人，这些东西也可以用我们刚学到的好听的词来说一说。请和你旁边的小伙伴商量一下，互相说一说！（讨论后，再请幼儿独立讲述——说出长长的，食物下的盘子点出）（课件第9页）

（拓展幼儿思维，利用白板的可操作性，请幼儿来点选将哪个长长的食物来招待哪个动物，边操作边讲述）

四、结束部分

1、糖糖非常感谢小朋友的帮助，想和你们一起吃蛋糕了，吃蛋糕前，先要准备什么长长的东西呢？（生日蜡烛）我们来插长长的蜡烛，1, 2, 3, 4. 吹蜡烛啦！（吹灭蜡烛）

3、糖糖邀请小朋友分享长长的生日面条，活动结束！

幼儿园小班六一节活动方案篇四

1. 手口一致地点数9以内物体的数量，并说出总数。

2. 认读9以内的数字。

手口一致地点数9以内物体的数量，并说出总数。

认读9以内的数字。

1. 《我的数学》第16页。
2. 玩具卡：《我会数6~10》。
3. 雪花片或其他拼插玩具，分装在若干托盘或篮子中。
4. 较为空旷的场地，设置一个起点，在终点处放置雪花片。
5. 黑板、彩笔。

一、请幼儿根据教师出示的数字，去终点处拿相应数量的雪花片。

1. 请幼儿说出教师在黑板上写出的数字。你知道这是数字几吗？
2. 每次请3或4名幼儿模仿一种小动物，去终点处拿相应数量的雪花片并拼插起来，然后返回起点。
 - (1)请你们模仿小青蛙，跳着去拿7个雪花片。
 - (2)这一次，请你们模仿大笨熊去拿8个雪花片。
3. 其他幼儿检查这些幼儿拿的雪花片数量是否正确。

二、请幼儿取出玩具卡上的数字，打开《我的数学》第16页，数一数每个格子中的物品有几个，就将相应的数字卡片放在后面的空格中。教师检查幼儿是否放的正确。

幼儿园小班六一节活动方案篇五

- 1、利用不同的材料制造人工雨。
- 2、创造下雨情景，感受想象创造的乐趣。
- 3、学习用语言、符号等多种形式记录自己的发现。
- 4、在活动中，让幼儿体验成功的喜悦。
- 5、培养幼儿对科学现象进行探索的兴趣。

1、提供一些供幼儿制造雨的材料，如可乐瓶，有孔的瓶盖，吸管，树叶，海绵等，分类放在材料筐内。

2、准备几盆清水放置在室外。

(一)说说我认识的雨

师：1、小朋友，你们看到过下雨吗？你们看到的雨是从哪里来的？

2、下大雨时是怎么样的？什么声音？(哗哗哗)

3、下小雨时是怎么样的？什么声音？(淅沥沥)可引导幼儿用动作表示

4、你知道雨有什么用吗？

(二)探索人工降雨的方法

今天请小朋友们来当一回“降雨师”，我们也来下一场雨吧。

1、参观材料

老师准备了很多材料，请你用小眼睛仔细看一下

(1) 幼儿参观

(2) 交流

你看到了什么材料，教师根据幼儿说的，逐一出示材料

2、引导幼儿探索人工降雨的方法：

你们能用这些材料把水变成雨吗？

教师提出操作要求：选你喜欢的材料找一块空地尝试，注意不要将水弄到自己的身上或别的小朋友身上。

幼儿自由探索

(1) 乐瓶降雨：在可乐瓶内灌些水，拧上有孔的瓶盖，向地上喷射雨

(2) 管小雨：吸管蘸上水，向空中甩一甩，下小雨了

(3) 海绵雨：将海绵吸饱水，一挤，下雨了

(4) 树叶雨：用树叶兜水，向空中撒雨

(5) 牙刷雨：用牙刷蘸点水，向空中甩一甩，下雨了

(6) 小手来降雨：舀一把水洒洒是小雨，捧一捧水淋下来是大雨

3、请幼儿分享自己是怎样人工降雨的，演示降雨的方法

(三) 给花草树木下场雨

师：花草和大树渴了，请为他们下场雨吧。

请幼儿选择一种或几种材料，给花草树木下下雨。

幼儿园小班六一节活动方案篇六

1. 通过倾听故事观察图片理解故事内容并知道水果的颜色。
2. 知道毛毛虫会变为蝴蝶，并学会说:xx的xx我爱吃。

教学图片、四种颜色的卡片、不同颜色的水果图片（香蕉、苹果、葡萄、梨、西瓜、菠萝等）

唱学过的儿歌，用小律动《我把小手藏起来》吸引幼儿注意，回到课堂。

这些天一直下雨，有一位小动物好几天都没吃东西了，它饿极了。你们看它是谁？毛毛虫今天找到了许多好吃的，你们猜它都找到了什么？王老师这里有个故事，听完故事呀，你就知道！

第一遍完整讲述故事，提问：毛毛虫爱吃什么？最后毛毛虫变成了什么？

第二遍讲至“嗯，紫色的苹果我爱吃”，提问：谁来说一说毛毛虫吃的第一个水果是什么？苹果是什么颜色的？毛毛虫说了一句什么话？我们小朋友都变成毛毛虫学一学。（同上）。

- 1、出示红色、黄色、绿色、紫色的卡片，逐一提问颜色：什么水果是红色的等。
- 2、练习“*色的**，我爱吃”

出示不同的水果图片，提问个别幼儿：这是什么水果？它是什么颜色？指一指它和哪个卡片颜色一样。如果你是毛毛虫你会怎么说？我们一起说一说。

4、结束

刚才呀毛毛虫吃了这么多水果呀，可爱的毛毛虫们，你们吃饱了吗？让我们睡一会儿吧！（伸懒腰）毛毛虫睡醒啦变成漂亮的花蝴蝶！毛小蝴蝶们，我们飞出去玩一会儿吧！（教师带领幼儿飞出教室）

幼儿园小班六一节活动方案篇七

二、活动目的：

- 1、理解故事内容，熟悉故事。
- 2、学习词：一摇一摆、一蹦一跳、扇着。

学习句子：不痛不痛没关系的。

- 3、通过学习故事，教育幼儿要做个勇敢的孩子。

三、活动准备：

- 1、三用机、磁带
- 2、多媒体教具

四、活动过程：

（一）开始

师：春天到了，草儿绿了，花儿开了，春天的空气真好，我们一起当小兔快乐地到草地上玩玩吧！

（二）基本部分

片段（1）

小黄鸭怎样地走来了？

长耳朵怎样地走来了？

呼噜噜猪怎样地走来了？

（丰富词：一摇一摆、一蹦一跳、扇着）

片段（二）

可是，没有裁判，谁来当裁判呢？

小熊想当裁判，它会怎么说呀？

片段（三）

比赛就要开始了，小朋友猜猜谁会得了第一名？为什么？

长耳朵在跑步的时候怎么啦？它是怎么做的？如果是你，你会怎么做呢？

五、结束部分

全体小朋友边看边表演。

幼儿园小班六一节活动方案篇八

- 1、幼儿能正确使用勺子。
- 2、注意安全操作。

3、让幼儿爱护小动物。

黄豆若干;小勺子若干。

一、导入。

小朋友们，老师今天带来了几个小动物，他们都很饿很饿啦，可是它们太小了，我们需要给小动物喂食物。

二、活动过程。

(1)和幼儿一同讨论勺子的作用。

(2)和幼儿讨论怎样使用勺子。

(3)介绍用勺子怎样来盛豆子，并且向幼儿介绍豆豆的安全使用。

a□勺子使用的安全，不能抢勺子，也不能用勺子打人戳人。

b□安全使用豆豆，不能把豆豆放到嘴里耳朵和鼻孔里。

c□延伸到其他小豆豆之类的东西，也不能随便放在嘴里耳朵里和鼻孔里

(4)教师示范怎样喂豆豆给小动物。

(5)让幼儿自己尝试给动物喂豆子，锻炼幼儿的手部肌肉。

三、总结。

总结如何给小动物喂豆豆，并且培养幼儿热爱小动物的情感。同时要注意强用勺子和豆豆的安全。

幼儿园小班六一节活动方案篇九

本次活动源于班上孩子对正在热播的儿童剧《巴拉拉小魔仙》的喜爱。班上那群“小不点儿”经常在一起讨论哪个魔仙本领大，有时还会看到几个孩子摆开架势一本正经地模仿着小魔仙变身，嘴巴里还念念有词，俨然一个个“充满魔力”的小魔仙。一次我给幼儿观看魔术表演，没想到小班的孩子们竟然也看得津津有味。魔术表演结束后就有小朋友问我：“桑老师，魔术师是怎么变出那么多好玩的东西的？”觉得魔术师手中的魔术棒非常神奇。看到孩子们对魔术棒和魔法这么感兴趣，我就结合白板教学手段尝试设计了这节语言活动。

1. 感受魔术棒的神奇，学说短句：“××××，快变×(大、小、多等)。”

2. 能够大胆表演，体验帮助别人的快乐。

白板课件，白板棒，小兔纸偶，塑料锤(人手一只)。

1. 魔术“变变变”导入，激发幼儿兴趣。

玩手指游戏：变变变，神秘变出魔术棒，猜测它的本领。

师：变变变，看老师变出了什么?(神秘出示白板棒。)

师：它是一根魔术棒，这根魔术棒可神奇了，它能变出好多东西呢。猜一猜，魔术棒能变出什么?(幼儿根据已有经验大胆猜想回答。)

(活动一开始，老师很神秘地给小朋友们表演一个小魔术，在魔术表演中，老师在孩子身上找不见了的兔子纸偶，让小朋友们在积极参与中，感受魔术的好玩与奇妙。接下来老师顺势变出了魔术棒，即白板操作棒，让他们猜一猜这根会变魔

术的魔术棒会变出什么。这个开放性的问题让小朋友们大胆地各抒己见，真正营造出一个幼儿想说、敢说的语言环境。)

2. 游戏“找动物”，初步感受魔术棒的神奇。

(1) 幼儿变成小兔子，一起去郊游。

师：这么神奇的魔术棒，你们喜欢吗？现在魔术棒要来变一变，你们一起说“变变变”，看会变出谁？(白板棒点击课件中“隐藏”的兔子。)

幼：变变变，咦，一只兔子！

师：你们想变成小兔子吗？我的魔术棒点到谁，谁就变成小兔子站起来。

(师边说“变小兔”，边用白板棒轻点幼儿，幼儿竖起双手当小兔子。)

师：小兔们，我们一起去郊游吧。

(点击音乐按钮，师幼听着音乐“去郊游”，做动作。)

(2) 游戏——找动物。

师：(点击下一页)瞧，前面有片小树林，咦，树林里的小动物们都上哪儿去了？我们一起来找一找吧！

师：你看到谁了？

幼1：小松鼠，它躲在大树上面。

幼2：小鸟躲在白云后面。

幼3：大象躲在树后面。

师：请你用魔术棒将小动物找出来。

(幼儿用白板棒点击动物，“隐藏”的动物就出现。)

师：和它们打个招呼吧！

师：小兔子们，我们继续去郊游！出发喽！

(点击音乐按钮，师幼一起听音乐“去郊游”，边唱边做动作。)

(在这个环节，老师将小兔、大象、松鼠等幼儿熟悉的小动物躲藏在大树、小房子的后面，让幼儿通过观察后，利用白板棒的拖拉功能，将小朋友们猜出的动物一一拉出，让小朋友们初步感受魔术棒的神奇，学说短句：“××，××，快出来。”为下面学习短句进行铺垫。接下来，老师以游戏“郊游”贯穿始终，很自然地将故事的三个情节逐一展现。)

3. 演示白板课件，再次体验魔术棒的魔力。

(1) 学说短句“蘑菇，蘑菇，快变大。”

师：(点停音乐按钮，并点击下一页)看，我们来到哪里了？

幼：草地上。

师：草地上有谁呀？我们和小鸡打个招呼吧！

幼：小鸡，你好！

师：轰隆隆，天空下起了大雨！(白板棒点击页面透明度，大雨出现。)

师：小兔们赶快回家，把你的小伞撑起来挡雨！

(幼儿纷纷坐下，用小手做伞挡在自己头上。)

师：我们小兔没有淋到雨，可是小鸡们找不到避雨的地方怎么办？你有什么好办法？

幼：可以躲到蘑菇下面。

师：可是这些蘑菇太小了，我们需要谁来帮忙？

师：看看魔术棒有什么好办法？蘑菇，蘑菇，快变大；蘑菇，蘑菇，快变大……

(教师边说魔法语，边用白板棒将蘑菇拖拉后变大。)

师：老师刚才说了一句魔法语，蘑菇就变大了，你们一起来说说这句魔法语！

(幼儿说魔法语，教师利用白板棒的拖拉变大功能将另一只蘑菇变大。)

师：小鸡们都躲到蘑菇伞下面避雨了，它们对我们小兔子说谢谢呢！

幼：不用谢！

师：我们跟小鸡说再见，继续去郊游吧！

(点击音乐按钮，师幼一起跟着音乐边唱边做动作。)

(2)学说短句：“大树，大树，快变小。”；“帽子，帽子，快变大。”

师：(点停音乐按钮，并点击下一页)我们遇到谁了？

幼：小狗。

师：呼呼呼，一阵大风吹来，小狗的帽子被吹到了树上！

（教师边讲述边用白板棒拖动帽子，帽子在空中转了几个圈后落在树顶上。）

师：小狗的帽子被大风吹到了树顶上，它现在可着急了，怎么办呢？我们可以请谁来帮忙？

幼：请魔术棒来帮忙。

师：要说什么魔语让大树变小？

幼：大树，大树，快变小。

师：你们一起说这句魔语——“大树，大树，快变小”，让魔术棒来帮忙！

（师幼一起说魔语，教师运用白板棒的拖拉缩小功能将大树缩小。）

师：大树变小了，小狗拿到了帽子，可是帽子也变小了，这可该怎？

幼：将帽子变大。

师：你们一起说魔语，让帽子变大。

（幼儿说“帽子，帽子，快变大”，教师运用白板棒的拖拉放大功能将帽子变大。）

师：小狗拿到了帽子，高兴地说谢谢你们！

幼：不用谢。

师：小兔子们，我们继续向前走喽！

(点击音乐按钮，师幼一起听音乐“去郊游”，边唱边做动作。)

(3)学说短句“小草，小草，快变多”。

师：(点停音乐按钮，并点击下一页)看，我们遇到谁了？

幼：是懒羊羊。

师：懒羊羊的肚子太饿了，可是这儿只有一棵草，该怎么办？请谁来帮忙？

幼：请魔术棒帮忙。

师：我们要说什么魔语呢？

幼：小草，小草，快变多。

师：我们一起用响亮的声音说这句魔语。

(幼儿说魔语，教师运用白板棒的拖动副本功能将小草变多。)

师：有了这么多的草，懒羊羊吃饱了。它笑着说：谢谢你们！

幼：不用谢！

4. 完整讲述并表演故事，进一步领略魔术棒的奇特。

师：小兔子们，刚才我们出去玩都遇到了什么事？我们一起边讲边表演吧。(教师播放白板课件，幼儿和教师边讲述边表演。)

师：你帮助了它们，心里怎么样？

幼：我很高兴；我很开心。

师小结：原来，帮助别人是一件很快乐的事情。

(在这一环节，老师和幼儿共同“看课件”完整讲述故事，让小朋友们对整个故事的情节有了更深入的理解。接着，老师提问：我们刚才帮助了哪些小动物？是怎样帮助的？你帮助了它们，心里怎么样？让小朋友们懂得了帮助别人是一件很快乐的事情，从而让小朋友的情感得到了提升！)

5. 创编故事“赶走大灰狼”，结束活动。

师：(点击下一页)小兔子们，是谁躲在草丛中？

(运用透明度功能一点一点将大灰狼点出。)

幼：大灰狼！

师：原来是大灰狼，这下可糟了，大灰狼想欺负我们小兔子，我们该怎么办？一起想个好办法赶走大灰狼。

幼：请魔术棒来帮忙。

师：看魔术棒变出什么来赶跑大灰狼的？

(教师运用白板棒的“隐藏”功能将石头点出。)

师：这块石头太小了，打在大灰狼身上不疼。

幼：将它变大。

师：我们一起说魔语“石头，石头，快变大”。

(师幼一起说魔语，教师运用白板棒的拖拉后变大功能将石头变大。)

师：一块大石头太少了……

幼：变多些石头。

师：那我们变出很多的石头去打大灰狼吧！一起说魔语：石头，石头，快变多！

(幼儿说魔语，教师运用拖拉副本功能将石头变多并打在大灰狼身上。)

师：大灰狼被石头打跑了！我们在魔术棒的帮助下，齐心协力，赶跑了大灰狼，高兴吗？

师：现在魔术棒要变出一样好东西来庆祝胜利。变变变，变出了一大堆的锤子，请每个人拿一把锤子，我们将锤子扛在肩上，一起来跳个舞吧！

(放音乐《我们不怕大野狼》，拿塑料锤跳舞庆祝胜利，自然结束。这个环节老师利用聚光灯的功能，让小朋友们对即将出场的动物形象充满好奇和期待，层层揭示答案，一起积极开动脑筋对付大灰狼。最后利用画笔功能在白板上画出很多石头，将这些石头一起扔向大灰狼，赶跑了大灰狼，孩子们情绪愉悦。)

《神奇的魔术棒》是一节小班语言活动，老师巧妙利用白板教学软件中的可现场操作的互动功能，将小朋友参与活动的积极性充分调动起来，以魔术棒变魔术贯穿始终，趣味性强，环节流畅，跟孩子的互动有效自然，在游戏的情境中层层深入地逐步实现所定目标。

1. “魔棒”包装，巧妙操作

白板笔作为本节活动的主要教具，对小班孩子来讲显得有些刻板而生硬，因此老师在设计活动时用心思考如何让这支笔

富有灵气。基于活动的内容是“神奇的魔术棒”，老师就用银色即时贴将“笔”包装了一下，这样让笔藏在纸中巧妙操作，顿时显得“魔力四射”。

2. 趣味游戏，有效引领

本次活动中老师能充分尊重小班幼儿的年龄特征和学习特点，在制定活动目标时能考虑到幼儿的最近发展区，在“变魔术”“捉迷藏”游戏中将幼儿参与活动的兴趣和积极性有效调动起来，让孩子们能够一直非常投入地游戏着、学习着。

3. 郊游情境，自然创设

老师用“魔术棒”将小朋友们变成他们喜欢的小动物——小白兔，以带他们去郊游的情境贯穿始终，在情境中不知不觉地学会了说短句、讲故事。每当《去郊游》的音乐响起，孩子们就会兴奋地“背上小书包”，跟着“兔妈妈”继续郊游，在动静交替中让孩子们快乐地玩，轻松地学，提升了幼儿乐于帮助别人的友爱情感，潜移默化地丰富了语言，进行了礼貌教育！

4. 环节设置，层层递进

老师将魔术棒的神奇通过三个层层递进的环节逐步展现出来。首先是在“捉迷藏”的游戏中，通过将藏着的小动物们一一变出来，让孩子们首次感受魔术棒的神奇；接下来通过去郊游中帮助三种动物解决遇到的困难而再次感受魔术棒的奇妙；最后在智斗大灰狼的处理中进一步感受魔术棒的无所不能。这样一环套一环的设置让孩子们一直处于探究式学习中。

5. 教师角色，准确定位

活动中，老师始终将自己定位为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者，能充分尊重幼儿的想法，耐心倾听他们的回

答并作出积极的回应，注重营造出让幼儿想说、敢说、喜欢说、有机会说并能得到积极应答的环境。

6. 电教手段，注重互动

白板教学软件是一种新的电教手段，它的一些可现场操作的互动功能被我在整个活动中灵活、大胆地运用。如放大、缩小物体功能、拖拉副本功能、画笔功能、播放音响功能……，这些电教手段的运用将小班幼儿学习语言的多种感官：视觉、听觉、触摸觉、身体动作、想象力等进行整合，从而真正做到让幼儿轻松地学，快乐地玩。