

# 最新水果蹲游戏教案反思(精选5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

## 水果蹲游戏教案反思篇一

活动目标：

1. 让幼儿了解玉米的多种用途。
2. 通过活动，让幼儿体验到劳动的快乐和丰收的喜悦。
3. 培养幼儿敏锐的观察能力。
4. 愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。
5. 探索、发现生活中的多样性及特征。

活动准备：

小篮、箩筐、护袖、帽子、电饭锅等。

活动过程：

1. 让幼儿闭上眼睛，张开嘴巴，教师把事先剥好的熟玉米让幼儿品尝，引起幼儿的兴趣。
2. 教师提问：“谁能告诉老师，刚才吃的是什么？”“什么味道？你以前吃过吗？”（幼儿相互交流）

“让我们一起去看看我们种下的玉米怎样？”

### 3. 带幼儿去园内的玉米地。

(1) 先引导幼儿观察玉米苞子和玉米穗子。启发幼儿能说出有的玉米苞叶和穗子已经变黄了，是成熟了；有的玉米苞叶和穗子是绿绿的，里面的玉米是嫩嫩的，还没有成熟，所以还不能摘。

(2) 老师示范掰玉米，一手扶着玉米杆，一手用力往下掰。

(3) 幼儿掰玉米，教师指导。

### 4. 师幼坐在田头边休息边讨论吃玉米的好处，知道玉米是粗粮，了解玉米的用途。教师小结：玉米的用处很多。

(1) 可供食用。（煮玉米棒、爆玉米花、剥粒炒菜等）玉米含大量维生素和胡萝卜素，有健脑作用。

(2) 可供工业作用。（玉米用来酿酒、制淀粉、制糖浆、葡萄糖、塑料、酒精等）

(3) 可用来榨油。（玉米油是一种优质食用油，有一定医疗作用）

(4) 可用作饲料。（玉米全株都可作饲料用。有“饲料大王”的称号）同时安全教育，提醒幼儿：已霉变的玉米不能食用，里面有许多有害物质。

### 5. 幼儿动手：先剥去玉米外面的苞叶，再洗干净，然后放进电饭锅。

#### 活动延伸：

1. 一起品尝煮熟的玉米棒，并相互谈谈成熟的老玉米和嫩玉米有什么不同的味道。

2. 在已学习剥豆的基础上，把摘下来的玉米先剥去苞衣后洗干净，再把玉米粒一颗一颗地剥下来放在盘子里。

3. 把剥好的玉米粒送到厨房给阿姨做菜用。

活动反思：

俗话说“种瓜得瓜，种豆得豆”。幼儿在“选玉米”——“种玉米”——“我们帮玉米除草、浇水”等系列活动的基础上进行“收玉米”，兴致特别高，吃得也特别香。是啊，还有什么能比收获自己的劳动成果更值得高兴的呢？幼儿在自己的实践活动中既增长了知识，又实实在在地提高了劳动的技能，达到了“教学做合一”的目标。

全套！最新第十一届全国幼儿园音乐教育观摩研讨会资源（视频+教案音乐课件）大班健康活动《不许摸》微课视频+ppt课件+教案+反思（保护自己）

## 水果蹲游戏教案反思篇二

绳子游戏《水果丰收了》是我园的苏州市级课题《农家用具在体育活动中的开发利用的研究》绳子系列游戏中的一个，适用年龄段是小班。

在前一段时间里，幼儿已经接触过了几个绳子游戏，对绳子游戏表现出了较高的兴趣。在这节体育游戏中，我设计了这样一个情节：果园里的水果丰收了，需要我们小朋友去帮忙摘回来。去的时候要走过一条小路，然后在树上摘下一个水果，然后跑回来。在设计时我注意到了几点：

1、充分利用农家用品及教具来激发孩子游戏的兴趣。我做了

三棵果树，上面挂满了三种不同的水果：苹果、梨、桔子，放在终点处，在起点的不远处用草绳围了两条小路。这样的活动场景深深吸引了幼儿，他们一看到水果就想把它们摘回来了。

2、运动量的掌握，从实际出发，没有长时间的等候、排队，可称“高密度、低强度”，符合小班幼儿的年龄特点。幼儿在走过小路摘了水果，回来放在相应的篮子里后，马上还可以继续去摘水果，避免了长时间的等待。

3、活动中我充分照顾到幼儿的个别差异，在活动材料的设置上考虑到分层次、分难度，让每位幼儿都能体验到成功的快乐。如：在水果的高度上注意了不同的高度，让能力强的幼儿摘高一点的水果，能力弱的摘低一点的水果；在水果的数量上注意提供足够数量的水果，这样可以让能力强的幼儿多摘几次，能力弱的幼儿少摘几次。没有对幼儿进行“一刀切”，而是满足幼儿的不同需要，使每个幼儿都能获得成功的体验，都能在自己原有的基础上得到发展。

4、游戏中还注意了幼儿的安全性。我设计了两种方案：一种是幼儿去的时候走小路，回来的时候走大路，另一种是去的时候走一条小路，回来的时候走另一条小路，游戏是两种方案结合使用，避免了互相碰撞的可能。

总之，这个游戏活动，趣味性强，小朋友乐于投入其中。但也有不足之处：如在水果的投放上投放得太多了，以至于有的幼儿跑的次数太多，运动量过大，玩得满头是汗。

## 水果蹲游戏教案反思篇三

活动目标：

1、在游戏中继续感知分类，学习按大小顺序将水果排序。

2、能用自己的语言讲述物体排列的顺序。

3、能积极参与活动，对排序活动感兴趣。

活动准备：

1、ppt课件。

2、每位幼儿人手一份操作材料。

3、水果若干。

活动过程：

一、创设情境，激发兴趣。

1、师：这是谁啊？（小老鼠）小老鼠开了一家水果店，我们一起去看看吧。

2、观看课件，教师带领幼儿“参观水果店”。

二、学习按大小顺序将水果进行排序。

1、看看说说，引导幼儿观察并比较大小。

（1）提问：这是什么水果？数一数有几个苹果呢？

（2）这些苹果有什么不一样呢？哪一个最大？哪一个最小？

2、学习将3个苹果按从小到大的顺序排序。

（1）请幼儿先比较出大小，再按照从小到大的顺序练习排序。

（2）幼儿和教师一起说排序的规则：小的——大的——最大的。

3、练习将3个苹果按从大到小的`顺序排序。

(1) 按从大到小地排序。

(2) 请小朋友尝试从大到小排苹果。

(3) 幼儿和教师一起说排序的规则：大的——小的——最小的。

三、操作巩固，加深按大小顺序将水果进行排序方式的理解。

2、幼儿操作活动，进一步掌握有规律的排序方法，教师适当指导。

3、评价幼儿的操作材料，鼓励幼儿说说自己的操作结果。

4、请把你的水果放在四、快乐水果宴。

师：小老鼠非常感谢小朋友的帮助，它给我们准备了许多香甜的水果，我们一起来品尝一下吧。

## 水果蹲游戏教案反思篇四

### 一、游戏目标

#### (一) 认知目标

1. 发展幼儿思维的发散性、想像的丰富性和灵活性。

2. 让幼儿知道自己的姓名、性别、年龄，发展幼儿的语言表达能力。

#### (二) 人格目标

引导幼儿向灵活性和兴奋性等创造性人格特征方向发展，培

养幼儿倾听别人说话的习惯。

## 二、游戏准备

### (一)物质准备

电话三个，红花，黄花。

### (二)知识经验准备

幼儿初步了解了电话的问答形式，对自己的年龄也基本了解。

## 三、游戏方法

1. 引入课题。

2. 游戏玩法和规则。

两幼儿分别拿着话筒进行对话，一方问，另一方答，内容可以是一方问另一方的姓名、性别、年龄。回答对的奖给小红花。

3. 幼儿熟悉游戏玩法后，教师鼓励幼儿扮演不同的角色进行对话，如妈妈、爸爸等。

4. 奖给语言连贯的幼儿小红花，对能基本符合要求的幼儿奖给小黄花。

教学反思：

打电话是孩子十分喜爱的一种假想游戏，如何让孩子学会打电话，首先，我让孩子观看各种电话的图片，知道生活中有各种电话。接着播放打电话动画，之后，老师示范打电话的过程，然后创设情境让孩子表演。在学习打电话的过程中鼓励孩子敢说敢讲，引导孩子把话说明白，说清楚，培养孩子

大方、有礼貌的说话态度。

在活动过程中也出现了不少的问题，有些小朋友不敢参与到活动中来，还有的不敢用语言应答。我耐心地引导孩子拨打自己喜欢的. 亲人或好朋友的电话，鼓励他们把自己想说的话慢慢说出来，感受活动的乐趣。

活动结束后，我深深地体会到单纯地看教案和将它变成一节活动是真的不一样的，想象和事实的差距很大。还是那句古话：“教学相长也”，对于孩子而言我是他们的老师，但是对于我而言他们才是我的老师，在活动中，孩子们的反应最直观的显现出了这个活动的效果是如何，目标是否达成，价值是否可取，对于我们而言，课程的选择权虽在我们的手上，但是如何更好的利用这个权利是我值得深思的地方，目前，我只有更深入的观察孩子、了解孩子，在进行选材、教学时，多想、多问、多看，这才是重中之重！所谓知己知彼方能百战百胜，这句话用于我们的教学也是适用的，加油吧！

## 水果蹲游戏教案反思篇五

新学期伊始，我们学校的老师就已经投入到紧张的工作氛围当中。教学计划、教研组计划、带队计划、教案、课件制作、环境布置等等。第二周就接受了教育局领导的常规督导，我上了一节六年级的美术课《请到绿色商店来》之活动二广告招贴画设计。专家的评价是教学准备充分，教学设计完整流畅，教学设计新颖，教学课件精美；教学的重点难点突出，可以看出学生学习的扎实，师生的互动非常和谐，课堂调控能力不错。也对这节课提出了一些建议，第一是课的容量有点超多，学生的设计时间还要多一点。

这节课上完以后，结合专家的评价，我也认真的进行了反思，并且在其他班上课调整了教学思路。让后来的课堂更加完美。

虽然这节课我在课前认真研究了教材，了解本课的教学重点



是：让学生了解广告设计的基本要素，并且能够为自己喜欢的绿色产品设计一个有创新意思的广告招贴画。教学难点是能够运用联想的方法设计有创意的图画，合理的均衡图片和文字，培养学生的设计意思和动手能力。于是我在教学设计上抓住了一个创意、一个是设计设计步骤来展开教学的。但是学生在作业中的表现并不是特别特别的理想。

同学们在欣赏了大量的绿色商品的广告招贴画以后，这里安排了一个小讨论，让学生自主的发现广告招贴设计的要素。然后沿着怎样来解决这几个要素，我又运用解说的方法、抢答的方法，来启发学生的思维，了解什么样的画才有创意这些都起到了非常好的效果。然而怎样才是创意的方法（联想法）讲得不够完整，还需要补充。后来，我把着里的内容进行添加，把其他的方法：添加、夸张、拟人）等方法加了进来，学生的思维更加收到启发，因此作业的效果更加明显。还有一点就是我自己感觉到了有一个酒瓶能够让学生尝试不通的表现手法可以删掉，节省大量的时间来安排下面的内容，容量就减少了。

后来在学生游戏拼摆图画与文字的组合时那个活动效果还是很不错的，解决了教学中的难点，但是老师的不同摆法也能让学生收到启发。因此教师的小结或者总结都非常好总要。

这个课实际上是比较枯燥的知识型课，而在我的课堂上能够调动学生的思维，调动他们的积极性应该是本课堂的一个闪光点，我自己的偶纳闷六年级的学生能够这样活跃，这样配合，也要感谢我们的学生。