最新幼儿园海底活动反思总结(模板5篇)

总结,是对前一阶段工作的经验、教训的分析研究,借此上升到理论的高度,并从中提炼出有规律性的东西,从而提高认识,以正确的认识来把握客观事物,更好地指导今后的实际工作。那关于总结格式是怎样的呢?而个人总结又该怎么写呢?以下是小编精心整理的总结范文,供大家参考借鉴,希望可以帮助到有需要的朋友。

幼儿园海底活动反思总结篇一

活动目标:

- 1. 知道小动物和小朋友们一样都有自己的妈妈,增进幼儿与妈妈的情感。
- 2. 勇敢的用简单的语言表达自己对妈妈的爱。
- 3. 在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。
- 4. 使小朋友们感到快乐、好玩,在不知不觉中应经学习了知识。
- 5. 通过活动幼儿学会游戏,感受游戏的乐趣。

活动准备:

- 1. 各种布制、毛绒、同类动物玩具大小各一个到两个。
- 2. 每个小朋友妈妈的单人照片一张; "开火车"、"摇篮曲"音乐磁带,小孩哭声的录音带。

活动过程:

- 一、引入活动
- 1. 游戏"开火车"进活动室。
- 2. 让幼儿自由选择一个喜欢的动物玩具玩。
- 3. 播放摇篮曲,让幼儿抱着玩具休息一会儿。
- 二、认识妈妈和宝宝。

(音乐中断, 传出一阵哭声)

师:咦?谁在哭啊?(找一找)哦,是猴宝宝在哭(老师从录音机后面拿出猴宝宝)。猴宝宝你为什么哭呀?哦!你找不到妈妈了,你的妈妈是谁呀?哦,是大猴,猴妈妈在哪里呢?小朋友帮找一找好吗?(大家一起找)找到了,猴宝宝的妈妈是大猴,猴宝宝是小猴,小朋友,你看看你抱的是什么动物?是妈妈还是宝宝呢?你怎么知道的?(幼儿自己观察、比较)

小结: 妈妈大,宝宝小。

- 三、游戏"找妈妈"。
- 1. 引导幼儿帮动物宝宝找到自己的妈妈。
- 2. 展示幼儿妈妈的相片,让幼儿去找自己的妈妈。
- 3. 共同欢呼"找到妈妈了"。

小结:每个宝宝都有妈妈。(妈妈用鼓励的语言表扬幼儿)

4. 让幼儿对着相片跟妈妈说一句话,如"妈妈,我爱你"、"妈妈,我想你"等。

四、延伸活动: 让幼儿拿妈妈的相片向在座老师介绍妈妈。

活动反思:

孩子和妈妈之间有着一条看不见得绳,说起自己的妈妈,他们总有话想说,这一堂课给了他们说的机会,也给了他们在小伙伴面前展示自己的机会,孩子们表现的十分活跃。

幼儿园海底活动反思总结篇二

小班幼儿结构游戏的年龄特点:

- 1、喜欢自言自语,无意识的拼插。
- 2、畏难情绪明显,容易放弃。
- 3、兴趣容易转移,目的性不明确。
- 4、拼接不牢固,建构经验缺乏。

美国心理学家加维认为:

游戏应当是由内驱力所策动的一种快乐活动,他们都认为游戏是一种本能的表现,是自发的,愉快的,自由的。从以上这些特点我发现小班的幼儿的结构游戏活动应让幼儿从"玩"得到熏陶,在"趣"中萌发兴趣,逐步帮助幼儿积累初步的建构技能经验,提高幼儿结构水平。

根据我们小班的年龄特点,在这次公开课中我选择了海的`动物这一主题建构。在前期准备工作中,我让家长们利用周末的时间带幼儿去参观海洋馆,为拼插建构主题奠定基础,前几次的幼儿拼插作品也是形象凸显出来了,可以说是有模有样的。

在活动的开始我是出示海底背景图以激起幼儿的兴趣,让孩 子们去发现背景图中的动物?进而提问,从而进行回忆复习上 节课的拼插作品。我在带领幼儿复习拼插经验的时候,没有 同时配上小结出示上次拼插作品,因为小班年龄比较小,他 们的感官是实物感知,在这方面我就忽略了孩子们的年龄特 点。环节二是让幼儿进行讨论,小班的孩子或许还不理解讨 论是什么意思。在这个环节中气氛瞬间就没了,当我意识到 这个情况时,我就问孩子们,今天你们想拼什么海底的小动 物呢?从而通过谈话、问答的方式在次激起幼儿兴趣。环节三 是提出活动要求,让孩子们能围绕建构主题拼插出两种以上 的小动物,爱惜自己和他人的拼插作品,同时把拼插好的作 品投放到背景图中,培养幼儿爱护建构材料和建构成果的意 识。环节四幼儿拼插,教师巡回指导,我们的孩子现在能认 识多种颜色,在活动中大部分的孩子也能按颜色给拼插作品 进行搭配颜色,突出作品。个别能力较差的幼儿,我则是平 行介入指导,与幼儿一起拼插完成水母的拼插。还有就是材 料的放置,我事先没有考虑好,我以为只提供充分的操作材 料给幼儿这样才不会因为没有材料影响或者降低了幼儿操作 兴趣,就把花片全部倒在了桌子上,一方面是过多的花片掉 的满地都是,另一方面是桌子满满的花片让幼儿没有了操作 材料的平台。这是我没有考虑周全的地方。最后以参观海底 世界结束活动。在带领幼儿参观海底世界时,很多幼儿没能 遵守规则,有的踩在了围墙上,有的则是整个人半趴在那。 发现这一情况时,我及时的进行了教育,我们的孩子马上就 改正了。

在创造性游戏这一方面,我们还在摸索着,但是我相信只有不断地累计经验,有着一点点经验基础,在摸索的道路上我们才会有探索的动力。

幼儿园海底活动反思总结篇三

活动目标:

- 1、通过游戏,引导幼儿正确感知红、黄、蓝三种颜色。
- 2、引导幼儿根据标记会按颜色分类。
- 3、鼓励幼儿大胆表述自己的发现,体验活动所带来的乐趣。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩,在不知不觉中应经学习了知识。
- 5、在活动中,让幼儿体验与同伴共游戏的快乐,乐意与同伴一起游戏。

活动准备:

- 1、环境准备:创设花园的情景,花园里有红、黄、蓝三种颜色的花、蝴蝶若干、三个小房子(蝴蝶的家),三只可插的蝴蝶,红、黄、蓝三种颜色的门。
- 2、物质准备[]a红、黄、蓝蝴蝶胸牌若干、花伞、录音机、轻音乐等□b请大班三个孩子做公园守门员。

活动过程:

- 一、通过入场游戏,初步感知红、黄、蓝三种不同的颜色。
- 1、幼儿"变"成小蝴蝶。

游戏中请小朋友选择一只自己喜欢颜色的蝴蝶胸牌,引导幼儿与同伴相互交流:我变成了一只×蝴蝶。

- 2、进公园:要求每只小蝴蝶从与自己一样颜色的门进公园,感知颜色的对应。
- 二、逛公园,引导幼儿进一步感知三种不同的颜色。

- 1、幼儿自由观察,互相交流,提问:公园里有些什么?
- 2、鼓励幼儿向同伴大胆表述自己的发现,比较花、蝴蝶、房子的不同。
- 三、游戏:蝴蝶找花。
- 1、自由找花避雨。

要求幼儿在花园找一只与自己颜色相同的蝴蝶,听到雷声就赶快躲到花的下面,并引导幼儿说:我躲在什么颜色的花下面。

2、找相同颜色的花避雨。

再次游戏,要求要躲在与自己相同颜色的花下面。

四、游戏: 送小蝴蝶回家。

- 1、启发幼儿按标记归类,边放边说"x蝴蝶我送你回x房子"。
- 2、送花:引导幼儿把相应颜色的花送给小蝴蝶家。
- 五、教师带领"蝴蝶"到"花园"外游戏。

活动反思:

整个活动以游戏贯穿始终,各环节衔接自然。幼儿在玩当中学会了能按颜色分类,并用颜色标记表示分类结果,达到了教学目标。孩子们活动过程中,兴趣很高,注意力非常集中,孩子们都积极参与游戏,玩的不亦乐乎,活动气氛非常活跃。唯有不足之处是:教师组织活动的语言需要再简练一些,还有幼儿分组操作活动环节,教师观察指导的引导语要规范准确。还有当幼儿回答教师提问的问题后,要及时的给予幼儿

表扬及鼓励。

幼儿园海底活动反思总结篇四

活动目标:

- 1、学习用"我是xxx[坐上火车快快跑"的句式进行表述。
- 2、能大胆地在集体面前讲话。
- 3、大胆说出自己的理解。
- 4、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。

活动准备:

课件,火车头饰,各种动物的头饰。

活动过程:

- 一、谈话交流,导入课题。
- 二、示范讲解, 学说句式
- 1、利用课件学习短句。

猜一猜, 谁坐在火车上? 小朋友自由猜想后, 出现小动物。

演示介绍第一列车厢:

听一听,小青蛙说什么? (我是青蛙呱呱叫,坐上火车快快跑)小青蛙是怎么说的?

幼儿集体、个别练习。

- 2、同样的方式联系第二列车厢小羊的话。
- 3、幼儿交流讨论:第三、四列车厢中小狗、小鸡的表述。
- 三、利用"小动物开火车"游戏,巩固句式。
- 1、交代游戏名称,介绍游戏场景。
- 2、幼儿自选角色(小猫、小羊、小鸭等等),老师扮火车头。
- 3、明确游戏规则:坐上火车前要说一句好听的.话。
- 4、师生共同游戏。
- 5、交换头饰,再次游戏。

教学反思:

课堂环节紧凑,幼儿在轻松的环境下享受,由于在游戏过程中,我讲游戏规则不到位,导致幼儿在游戏过程有的捣乱,气氛太过度的活跃,导致我控制不住场面。今后我要加强本班的游戏规则的培养,是幼儿愉快、友好的分享游戏乐趣。

小百科: 动物是生物的一个种类。它们一般以有机物为食,能感觉,可运动,能够自主运动。活动或能够活动之物。包括人。根据化石研究,地球上最早出现的动物源于海洋。

幼儿园海底活动反思总结篇五

游戏目的:

通过让幼儿扮演时针来掌握句子"it's××"[]使他们掌握英文数字1—12。

材料准备:

数字卡片1-12,时针一个。

游戏过程:

请12名幼儿分演12个钟点,围站成一圈。请一名幼儿扮演时针。游戏开始,教师说"钟表、钟表几点了?"幼儿说:"1点"或"2点","时针"要用英语讲"it'sone......"并伸直左臂顺时针方向开始原地转,转到1时停止,手指尖指向1点,扮演钟点的幼儿举起卡片one[]此后游戏继续进行。要求扮演时针的幼儿要手口一致。

看谁算得快游戏种类: 计算游戏。

游戏目的:

训练幼儿的快速反应能力,复习巩固一些英语单词(如1─12,加,减□□plus□minus□□

准备:

写有加减法计算题的数字卡片若干。

游戏过程:

教师手拿数字卡片用英语出题,让幼儿观察后马上回答得数,然后,用英语把整个算式叙述一遍。为了增加游戏的难度,可以把幼儿分成两组以竞赛的形式进行游戏,最后看哪组取胜。

教学反思:

从活动中可以看出,孩子们的情绪非常好,积极参与活动,

尤其是游戏《老狼老狼几点了》,让孩子们14人一组,自己想办法站成时钟的样子,孩子们非常喜欢,有效地培养了孩子们的合作与管理能力,同时更好地激发了幼儿学习看时钟及关注时间的兴趣。