

区分大班教案活动反思 大班语言教案活动反思(大全8篇)

大班教案还可以帮助教师培养学生的自主学习能力和解决问题的能力。以下是小编精心为大家整理的一些高三教案参考，供教师们共同学习和研究。

区分大班教案活动反思篇一

1. 丰富幼儿的知识，让幼儿知道许多小动物都有它们相应的尾巴以及动物尾巴的用处。
2. 通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
3. 能仔细倾听故事，理解主要的故事情节。
4. 领会故事蕴含的寓意和哲理。
5. 引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

重点：引导幼儿仔细倾听同伴说话。

难点：理解各种动物尾巴的用处。

鱼虾、啄木鸟、梅花鹿、狐狸、黄牛等图片和能移动的或飞动的苍蝇。

1. 听老师讲讲《苍蝇向谁讨尾巴》的故事

(1) 设问：苍蝇讨到尾巴了吗？可先让幼儿议论一下。

(2) 完整听赏后再讲讲为什么苍蝇没讨到尾巴。

2. 重点理解各种尾巴的用处

(1) 设问为什么大家都没有把尾巴给苍蝇。根据反馈情况，重点部分可作补充提问。例“鱼儿、虾儿为什么不给？”“梅花鹿为什么不给？”

(2) 听赏、分析理解各种尾巴的用处，重点部分可反复听，也可配合教具的演示。

3. 师生互动

可让幼儿讲苍蝇的话，教师讲旁白以及各种动物的话。

4、比较动物园里各种动物尾巴的长短、粗细、蓬松与光滑等不同，进行不同分类。

5、找尾巴拼图：准备各种尾巴和身体分离的动物卡片，进行身体和尾巴匹配的活动。

6、欣赏儿歌：尾巴的用处

本节活动适合中班幼儿。本设计重在教育过程中，通过创设问题情景，提供幼儿听同伴说话的机会。中班下期幼儿已经比较专注地听教师说话。相对幼儿来说，教师的语言比较清晰、生动，且能根据幼儿反馈情况及时调整。而幼儿语言表达往往缺乏吸引力，会使听者缺乏听的兴趣。因而在教育活动中引导说话者（把话）清楚地表达和激发幼儿听同伴说话的兴趣和习惯，是培养幼儿听说话能力中应予以充分考虑的。在整个活动中，孩子们表现都很积极主动，踊跃发言。

区分大班教案活动反思篇二

歌曲“卷炮仗”是一首节奏平稳、结构工整的游戏歌曲，歌词明确、易记，孩子动作参与性强，非常适合幼儿边唱边玩。因此，我们是把体育与音乐相结合来设计的这个活动。

首先，让孩子根据自己已有的生活经验先谈谈放鞭炮是怎样的，然后说说卷炮仗的方法。因为平时的体育活动中，孩子对螺旋队形并不是很熟悉，即使有这类似的队形但绝大多数孩子是盲目跟从的，那第一个难题就是要通过探索先理解螺旋线的原理，在理解这一原理后再来学习用动作表现螺旋形队形，我觉得会起到事半功倍的效果。这一活动最终的目标是由体育活动变成音乐活动，那如何在理解音乐特点的前提下，用卷炮仗动作表现音乐，是孩子学习的第二个难点。如何解决这两个问题，是这个活动的关键。

用卷炮仗的动作和音乐来玩游戏，是孩子们很有兴趣的活动方式。在老师的带领下，孩子随着音乐，感受音乐的基本节奏，然后把歌词带入到节奏中来学唱，这种效果是很不错的。

《卷炮仗》的音乐旋律节奏平稳，行进感较强，他们很快就把握住了旋律的基本节奏。如何让孩子很直观的了解螺旋形，我选择把自己当成一块“毛巾”需要孩子来把我拧干，两手张开，一边一个孩子来“拧”，让他们看看我的侧面手臂和手掌是呈什么样的状态。接着，让每个孩子都试着帮旁边的好朋友“拧毛巾”。然后再向他们提出，现在我们站起来一起来玩卷炮仗的游戏。

为了让孩子有一个逐步熟悉音乐的过程，在开始的时候先一边唱歌一边和他们玩。再基本熟悉这个游戏后，随着钢琴伴奏我们一起唱起了歌，在歌声中一步一步地卷成了一个紧紧的大炮仗。最后，随着“嘭”的一声巨响，我们的“大炮仗”点燃了。

卷炮仗是孩子们很喜欢的音乐游戏，它采用了集体合作走螺旋队形的方式来表现炮仗的外形特点。其实在“卷”的过程中，老师会不停地提示他们：“手拉好，一个跟着一个，卷紧一点。”但随着炮仗越卷越大，他们的情绪也会越来越高涨，这时螺旋队形就容易出现拥挤、碰撞、队形散乱的现象。我认为主要是在游戏的过程中孩子还只是把自己作为一个独立的个体参与游戏，要想将炮仗“卷”成功只有真正理

解这个游戏是靠大家的合作来进行的才行。

体育活动与音乐活动的结合，让孩子在娱乐的同时还能有一定的科学知识进行指导，在娱乐中学习，才能使游戏玩得更加丰富精彩。

区分大班教案活动反思篇三

幼儿借助绘画舒展内心的喜好和兴趣，表达着对外部世界的认识和感受。

活动目的：

1. 继续巩固幼儿对侧面人的画法，使幼儿合理布局画面。
2. 教育幼儿爱护自己的作品。
3. 培养幼儿对科学活动的兴趣。

活动准备：

范画一幅

活动过程：

1. 由歌曲《满天星》引出课题。让幼儿将整首歌曲完整的唱一次。
2. 老师让幼儿闭着眼睛想一想天上的星星、月亮是怎样的？
3. 启发幼儿思考应该如何把自己看星星的场面画出来。
4. 老师出示范画，让幼儿自己总结绘画的方法和画面布局。
5. 老师示范绘画步骤：先在作业纸的一端画侧面的娃娃，再

在天空上画出许多的星星和一个月亮，最后涂上颜色。

6. 指导幼儿作画，要求幼儿合理布局画面。

7. 同幼儿一起评价自己的作品。

8. 幼儿进行游戏《摘星星》

反思：

从幼儿最后的作品中可以看到教学效果相当的好，基本上达到了家学目标。首先幼儿的作品中体现了数星星的情境，体现了幼儿对夜晚的天空，大地等事物的想象。

其次，从幼儿的作品中可以体现他们对侧面人的理解，侧面人和正面人是有区别的，侧面人有些部分是看不到的，如只能看到一只眼睛，一只耳朵等。此外，也体现了幼儿想象力的发挥。数星星的小孩是一个人，很孤单，小朋友给他找个朋友。从幼儿的作品中可以看到他的朋友是很多的，可以是爸爸，可以是妈妈，也可以是花草树木，也可以是其他的小动物等。此次美术活动中不仅达到了教学目标，同时也体现了幼儿想象力的开发。

对自我成长的反思。

1. 对幼儿美术活动的理解方面。幼儿美术活动的概念很简单，但要想很深入的了解并不是一个简单的问题。不同的时代有不同的理解，每个人也有自己的理解。不管怎样理解，幼儿美术活动的价值都是一个非常重要的问题。幼儿为什么要参加美术活动，美术活动有什么意义。可能在上课的时候没有过多的去想这个问题，但是我们无意中却重视了这个问题，如，幼儿通过美术活动学到了什么，通过了美术活动提高了什么能力等。我通过此次活动对幼儿美术活动有了进一步的理解。

2. 对于幼儿美术活动的设计方面。幼儿美术活动要达到那些目标，整个过程要包括哪些环节，要设计那些问题，要使用哪些媒体等。一节美术活动只有三十分钟，要想开展好却不是是一个容易的问题。因此从中我得到了很多。那就是要不断的努力。

区分大班教案活动反思篇四

动物是孩子们的朋友。在孩子们的心目中，动物世界有趣又神秘。孩子们会为了观察蚂蚁搬家而看得入神，会在动物园里流连忘返，这是因为在孩子们小小的内心里，始终有一种对动物的亲密。为此，我们选用了《动物王国》这个主题，希望通过创设环境，引发孩子的自主学习和探索，使他们了解更多动物奇闻、趣闻，知道动物的一些特殊本领。那么如何将这个主题与创意美术相结合呢？创意美术又如何在这个主题背景中发挥它的积极作用呢？在这个主题开展之前，我就和配班老师一起把整个主题的教案进行了一下梳理，并且做了一个大概的计划。

一、创设环境，激发幼儿探索

1、家园配合，共创动物乐园

为了给孩子们创设一种可以自主探索、研究学习的环境，我们需要大量的动物图片。于是我们发动家长，收集各种动物的图片、资料、书籍以及玩具等。因为动物比较生活化，所以基本上每个幼儿都来了许多有关动物的图片、图书，我们把图片布置在了主题墙上，供孩子们观察。把图书投放到了图书角，每天早晨孩子们总喜欢一大早就三五成群的聚集在那一起探讨，发现自己从没看到的动物，然后兴致勃勃的说个不停。最吸引孩子的就是居锦懿带来的动物世界的vcd。课余时间，我们会让幼儿欣赏。一个个活生生的动物突然出现在了孩子眼前，教室仿佛成了一个动物园，孩子们惊奇的发现着动物的秘密。正因为有了这样一个环境，孩子们在整个

主题的开展中，特别是语言、科学活动中，有话可说，能积极的发表自己的见解。

2、区域互动，做中学

在布置主题墙的同时，我们老师还十分注重区域角的设置，让幼儿在轻松，自由的状态中学习知识。如在益智角中，我们设计了动物棋、动物拼图、动物迷宫、毛毛虫等游戏。通过这些游戏，幼儿可以了解数字的排序，加减，动物的基本知识。在美术角中，我们老师给幼儿准备了多种废旧材料及美工材料。幼儿不仅可以选择绘画自己喜欢的动物，用橡皮泥捏动物，还可以用废旧物品制作各种动物。多种美术表现手法可以满足幼儿的多种需求，也大大激发了幼儿创作的欲望。在表演角中，我们还让幼儿自己制作了许多动物头饰用来进行角色表演，并且配合狮王进行曲，更利于发展幼儿对音乐的理解能力。而在图书角中，我们不光投放了幼儿带来的各种有关动物的图书，我们还把幼儿在课堂中根据故事续编和创编的小书《小猴出租车》《会想办法的乌龟》《小猫的故事》也放入了进来。一方面幼儿可以根据自己的图书编讲故事，另一方面幼儿还可以根据他人的图书编讲故事。

二、将创意美术融入其他领域，为主题教学服务

如何体现主题背景下的创意美术呢？我觉得单单靠美术课这是远远不够的。它需要体现在各个环节领域中去。为此，在实施这个主题时，我们把整个主题的课进行了一下梳理，做了一些预设。同时，在老师教学活动中，又根据幼儿的兴趣生成了一些活动。整个主题下来，我发现孩子们收获了，我也收获了。孩子们在活动中不再像以往那样只能用语言，老师要求的形式来表达自己的想法，现在，他们可以用他们最喜欢的方式——绘画进行另一种语言的表述，这种特殊的文字符号让孩子们学的更加快乐，同时他们在创作绘画时，学会了交流，学会了欣赏，也学会了将绘画注入新的生命，那就是自己的愿望和想法，不再是老师强调的技能和模仿。而

老师在此中也发现原来无聊，枯燥的活动，利用了绘画的方式后，这种动静交替的效果大大提高了教学质量。其次，因为我们老师还需要及时根据幼儿的需求生成一些活动，这也要求我们老师平时需要多关注幼儿，多善于发现，因此对我们老师来说是一种挑战也是一种自我学习的最佳方式。

区分大班教案活动反思篇五

- 1、有感情地朗读读本，尝试表现动物不同的情绪表现。
- 2、能够根据逻辑顺序进行合理的推测，初步了解一物降一物的特点。
- 3、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
- 4、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。
- 5、鼓励幼儿敢于大胆表述自己的见解。

动物图片、大书

1、导入活动。

2、阅读大书。

(1) 观察封面：画面上都有些什么？跳蚤有什么本领？教师指读书名，提问幼儿：“能够在山里面称王的可能有哪些动物呢？”

(2)、第1页：画面上有谁？它的动作是什么样子的？它的表情是什么样子的？它在说什么呢？教师引导对于图画的阅读之后，直接出示文字，请幼儿进行朗读。

(3)、第2页：画面上都有谁？它的动作时什么样子的它们

的表情是什么样子的？为什么跳蚤心发慌？甲虫说了什么？它为什么要这么做？教师注意引导幼儿使用丰富的词汇描述动物的动作和表情。

（4）、第3页：甲虫的动作是什么样子的？它为什么这样兴高采烈的，甲虫害怕的又是什么呢？下面可能是谁出现了？教师可以在黑板上用动物小图标示范逻辑关系。

（5）、第4—11页：它们的表情是什么样子的？它们的动作是什么样子的？下面又会是谁出现呢？为什么？教师示范两页左右的文字阅读，之后请幼儿尝试自主阅读文字。

（6）、第12页：公牛怕些什么？图画上半部分的曲线表示什么？它究竟怕什么东西呢？

3、教师完整地讲述故事。

4、教师带领幼儿逐页朗读文字，鼓励幼儿读出动物的语气。

5、评议结束。

本故事生动有趣，教师在引导幼儿理解故事内容的时候，启发幼儿观察甲虫、蜥蜴、公鸡、黄狗、老牛的特点，如某某动物的牙齿很锋利，它能把一个动物吃掉，某个动物的脚丫很大，能把动物踩扁等，引导幼儿了解为什么有些动物怕他，理解动物之间强、弱关系。提示幼儿观察动物的表情怎么样，是生气了，还是高兴了。请幼儿学学动物们生气和高兴的样子。通过模仿动物的游戏，激发幼儿的兴趣。幼儿能很清楚地理解课文内容，教师进而引导幼儿理解一物降一物的特征。本节活动幼儿的参与兴趣都很高，回答问题积极主动，但由于幼儿的生活经验不足阅历少，对有的动物不了解，所以在回答问题中不能正确回答，这需要我们在以后的教学中多增加这方面的知识。

区分大班教案活动反思篇六

哈哈镜中人物的夸张形象常常让人嬉笑不已。孩子们对此更是喜爱有加。活动过程中“小人”的造型由于画在了折纸的不同重叠部位而变形夸张，非常类似于照哈哈镜的效果，充满童趣，孩子们对此非常感兴趣。本次活动的目标定为：1. 在折过的纸上表现人物造型的不同变化。2. 感受作品的幽默，体验活动的乐趣。活动一开始，请孩子绘画观察到的“小人”形象，这一环节虽然是让孩子绘画简单的单线小人，但实际是在挑战大班孩子的观察习惯与能力，能认真观察并善于倾听的孩子就能准确地表现自己的所见，而不是自己的所想。由于是借班上课，对孩子不太了解，没有把这部分环节删除，如果班内幼儿有较好地探究、观察的习惯，讨论下来觉得这部分环节是可以删除的，删除以后孩子发现的内容可能会更加丰富一些。另外，在折过的纸上画“小人”是本次活动的重点，活动过程中发现个别孩子们拿到纸后会有意识地避开折线来画，因此活动中还需要老师强调什么是“顶天立地”，撑满整张纸，这样孩子出错的几率就会变小。

区分大班教案活动反思篇七

一、出示蝌蚪，引导幼儿观察，发现蝌蚪的各种动态。

(1) 今天我们班里来了一群小客人，你们想知道它们是谁吗？

(2) 看看，这群小蝌蚪长的什么样子？（圆圆的黑脑袋，细细的长尾巴）

(3) 它们在水里干什么呢？（游来游去找妈妈）它们的妈妈是谁呀？那它们是怎么游得呢？请幼儿学小蝌蚪游得动作，师从旁讲述蝌蚪游得各种动态。

(4) 带孩子一起边念儿歌边在教室四周游动“小蝌蚪黑黝黝，圆圆脑袋，细尾巴，上游游，下游游，游来游去找妈妈。”

二、师示范并讲解手指画及各动态的“小蝌蚪”。

师：小蝌蚪长的那么可爱，你们喜欢它吗？那我们把它画下来吧！

（1）示范讲解手指画“小蝌蚪”

师：伸出右手的食指，其余手指抓紧，用食指去蘸上黑颜料，在纸上轻轻按下后提起再慢慢往后拖，看，小蝌蚪圆圆的脑袋和细细的长尾巴就出来了，像这样的画法就叫“手指点画”。

（2）示范画各动态的蝌蚪。师：一只小蝌蚪去找妈妈太孤单了，我们可以画许多从不同方向游来的蝌蚪，那它小尾巴的方向该怎么画呢？师示范画不同方向尾巴的小蝌蚪，并配上儿歌“小蝌蚪黑黝黝，圆圆脑袋，细尾巴，上游游，下游游，游来游去找妈妈。”

三、幼儿动手作画，教师巡回指导

师：那现在就请小朋友用手指点画来画出小蝌蚪，帮它们找到妈妈吧！

（1）注意点画方法，要求幼儿画出不同方向游的蝌蚪。

（2）蘸颜料点画后，需在抹布上擦干净手指，注意卫生和画面整洁。

（3）提醒幼儿蝌蚪不要画的太挤，要分散一点。

（4）鼓励幼儿大胆作画，仔细操作。

四、欣赏并讲评幼儿作品

师：请画好的小朋友把蝌蚪送到青蛙妈妈身边来。和小朋友

一起欣赏幼儿的作品。

五、结束：玩“小蝌蚪找妈妈”的游戏

师：（师戴上青蛙妈妈的胸饰）那现在我来做青蛙妈妈，你们做小蝌蚪，我们一起到外面去玩“小蝌蚪找妈妈”的游戏吧！

教学反思：

本节美工课，活动效果良好，目的明确，重点突出。今后自己要不断充电，不断更新知识。当节听课的老师对这节课评价很好，但自己深深地感觉到学无止境，今后一定要进一步努力。

区分大班教案活动反思篇八

《王子的生日派对》是大班的数学活动。重点是能正确找出礼物的位置。突破重点的方法是通过白板互动课件创设城堡里过生日的游戏情境，继而引导幼儿观察、寻找礼物的位置，掌握并理解方位，从而解决重点。活动的难点在于幼儿能够准确理解横排、竖行的二维空间。突破难点的方法是通过白板操作活动引导幼儿感知空间关系，利用白板的淡出、拖动等功能，让幼儿自主操作，巩固认识。

数学是抽象性、逻辑性很强的一门学科，往往在组织教学时，会感到孩子们的兴趣不高，主动学习的欲望不强。《纲要》中明确中指出：游戏是幼儿的基本活动。为了创设一个让幼儿的主动探究学习的空间，我们为幼儿营造了一个游戏的情境，将教育目的融于游戏活动中，使数学活动游戏化，激发幼儿参与的兴趣，让幼儿在问题情境中，产生运用数学解决问题的需要，获得相应的数知识和数经验。

活动中幼儿对生日派对整个情景非常地感兴趣，积极性较高，

本次活动除了在引导幼儿寻找礼物的过程中观察、理解事物的二维空间外，还有意识地利用白板课件教学引导幼儿主动参与，在玩中学，学中乐，在互动中获得发展，使幼儿在已有知识经验基础上得到提升，提高了解决问题的能力。从形式来看，它以“过生日”游戏为基础，把教学目标寓于游戏之中。游戏中，老师的要求由低到高，由简到繁，由浅入深，整个活动过程较理想地实现了教学游戏化。