

小班教案我是人教案反思 小班社会教案 我是谁(模板16篇)

幼儿园教案的编写需要注意教学资源的合理利用，以丰富教学内容。这是一些小学教案的成功实践和经验总结，希望能为广大教师提供一些借鉴和参考。

小班教案我是人教案反思篇一

- 1、在游戏中引导幼儿学习自我介绍的方法，培养幼儿主动交往能力。
- 2、幼儿主动地大胆地向同伴介绍自己的名字、年龄。
- 3、启发幼儿大胆想象，还有哪些场合需要自我介绍，初步培养幼儿发散思维的能力。
- 4、发展幼儿思维和口语表达能力。
- 5、安静倾听同伴的讲话，并感受大家一起谈话的愉悦。

1、木偶娃娃1个，玩具电话2部。

2、幼儿每人自制名片1张(幼儿自己的照片裁成名版大小，背面写上姓名和年龄)。

1、教师出示木偶娃娃和电话，以“娃娃”的口吻进行自我介绍：“小朋友们好!我叫×××，今年3岁，今天是我的生日，我想请一些新朋友到我家来做客，你们愿意来吗?谁要想来，请给我打电话，告诉我：你叫什么名字，几岁了”。[点评：以游戏的形式展开课题，激发幼儿介绍自我的兴趣。

2、请愿意做客的幼儿来给娃娃打电话，并向娃娃介绍自己的

名字、年龄等通过打电话，幼儿能很快掌握自我介绍的方法，为幼儿的主动交往打下基础。

3、教师组织讨论，提出启发性问题：小朋友你们在什么时候向别人介绍自己呢？(如：妈妈带着去陌生人家中做客、表演节目、打电话、迷路时等)。引导幼儿发散性地思考问题。[点评：开发性问题的提出，让幼儿在已有生活经验的基础上，进一步打开思路，培养了幼儿发散思维的能力。

4、玩游戏：送名片。鼓励幼儿主动去寻找一位伙伴，通过自我介绍，互送名片的形式去认识新朋友。[点评：幼儿主动交往能力在游戏中得到锻炼。互送名片增加了游戏的趣味性，也能反映当今社会的人际交往的方式。

5、教师小结：今天我们学会了一种认识朋友的新方法——介绍自己。你们把朋友的名片带回家中介绍给爸爸妈妈。明天，我们到娃娃家做客也可以把自己的名片送给娃娃。[点评：父母的积极参与，有助于幼儿主动交往。同时，名片背面的名字可给父母提示，帮助幼儿正确地说出同伴姓名。名片每天轮换使用，以激发幼儿持续的交往行为。

鼓励幼儿向木偶娃娃大胆地介绍自己并请能力强的幼儿介绍同伴；带幼儿到别的班级去玩，鼓励幼儿大胆地主动交往：“我是××，是×班小朋友，你叫什么？”“我是×××，你能帮我个忙吗？”让幼儿在实际生活中提高交往能力日常生活渗透：

在角色游戏中继续培养幼儿主动交往的能力；让幼儿到隔壁班老师处请求帮助；参观幼儿园各部门，增加锻炼机会。

家园同步：家长多带孩子出门与人交往，鼓励孩子大胆、主动地向别人介绍自己。

创新教学方法与策略：改变了传统单纯的自我介绍方式，在

游戏中层层深入地让幼儿愉快地掌握了自我介绍的方法，并让幼儿运用这一方法去进行主动交往，有效地调动了幼儿学习的主动性，初步培养了幼儿主动交往的能力。

幼儿天生就具有主动探索的精神，他们有无数的“是什么”和“为什么”的问题，这就是等待他们发现的“小秘密”。而教师要做的就是跟孩子一起去发现、去探索、去尝试、去判断，让孩子们成为活动的主人。教师给孩子以启发和帮助，使幼儿在有趣的活动中，揭开身边的小秘密，逐步养成科学的学习态度，让探索和发现的乐趣存在于他们的生活之中。

小班教案我是人教案反思篇二

1、复习4以内的数，了解数的实际意义。

2、尝试按实物点数。

自制汽车头若干(各有数字1~5)，方向盘、小椅子、小司机胸卡(各有圆点1~5个)、货物若干份，点子卡(各有圆形、方形、三角形1~5个)若干，幼儿数学用书《我是小司机》。

1、汽车在哪里：

(1)幼儿自选一张胸卡佩戴，数一数卡上有几个点，就去找有数字几的汽车头。

——“早晨，停车场里的小汽车都醒了，小司机们快来上班吧！找一找你的小汽车在哪儿？”

(2)互相看一看，如果司机找对了小汽车就可以手持方向盘开车出发了。

2、汽车嘟嘟开：

(1) 幼儿任选一份“货物”，数一数有几个，找到相应数量的点子卡。

——“小司机们，一起帮忙把货物运到超市去吧！”

(2) 在幼儿数学用书《我是小司机》中，请小司机按照有五棵树的路线到达超市。

3、汽车要回家：

(1) 请车头上数字相同的小汽车围在一起休息。

——“小司机今天工作了一天，真辛苦，该回家休息啦！”

(2) 请一定数量的小汽车围在一起休息。

小班教案我是人教案反思篇三

1、学唱歌曲，能够唱清歌词，唱准旋律。

2、理解歌词内容，并能通过表演表达自己尊敬热爱长辈的情感。

3、愿意在集体面前表演。

4、有感情地学唱歌曲。

5、喜欢参加音乐活动，体验音乐游戏的快乐。

图片《爷爷亲奶奶亲》，爷爷、奶奶头饰各一个。

1、复习歌表演《好妈妈》。

师：小朋友每人找一个好朋友，一个做妈妈，一个做好宝宝，我们一起来表演《好妈妈》。（表演一遍以后两人互换角色，

再表演一次)

2、理解歌词。

师：小朋友你们家里除了有好妈妈，还有谁啊？

(出示图片)看一看这里是谁？爷爷、奶奶年纪大了，我们怎么样来关心自己的爷爷奶奶呢？这里讲了一个故事呢，我们一起来听一听。

教师带领幼儿看图用歌词讲故事。重点讲解：宝宝不撒娇，宝宝不胡闹。

3、学唱歌曲。

师：请小朋友跟老师一起看图来讲故事。

教师带领幼儿有节奏的念歌词。

师：宝宝还把故事唱给爷爷奶奶听呢，请小朋友听一听宝宝怎么唱的？(幼儿欣赏歌曲一遍)

师：请小朋友一边听一边拍手。(欣赏歌曲一遍)

老师带领幼儿跟音乐学唱歌曲。

师：老师来做爷爷，请一个小朋友做奶奶，一个小朋友做好宝宝来亲爷爷奶奶。(边唱歌边表演，反复3-4遍)

4、幼儿自由表演。

师：小朋友三个一组，一个做爷爷，一个做奶奶，一个做好宝宝，一起边唱歌边表演。

请表演好的小朋友上台表演。

教学反思：

通过丰富多彩的教学手段，结合音乐本身的要素，让幼儿感受到不同的音乐形象，每个人都有自己的方式学习音乐、享受音乐，音乐是情感的艺术，只有通过音乐的情感体验，才能达到音乐教育“以美感人、以美育人”的目的。幼儿的演唱效果很好。在实践过程中，培养了幼儿的审美能力和创造能力。通过成功的音乐活动，会提升孩子们对音乐活动的兴趣，也能提升一些能力较为弱的孩子对音乐活动的自信心。

小班教案我是人教案反思篇四

- 1、巩固学过的汉字。
 - 2、增强幼儿学习汉字的兴趣。
 - 3、认识汉字“司机”、“车”、“送”。
 - 4、初步理解故事情节，理解故事中语言的重复性特点。
 - 5、通过多媒体教学，初步理解故事内容，记住故事的主要情节。
- 1、准备已学过的`各种字卡。
 - 2、已经学过的儿歌磁带。
 - 3、把活动场地布置成一个“街道”，让幼儿进行游戏。
 - 4、玩具车若干辆，玩具娃娃若干个。
- 1、复习已学过的各种字卡。
 - 2、欣赏画面并提出问题

观察问题：

(1) 图中有什么？

(2) 小娃娃在做什么？

(3) 小娃娃扮演什么？

3、认识汉字“司机”、“车”、“送”。

4、拿出玩具车几玩具娃娃，找几个小朋友分别扮演小司机。

5、游戏：《寻找字宝宝》

1) 告诉幼儿：今天，我们到字宝宝乐园去做游戏，看看字宝宝乐园里有什么秘密。

2) 让幼儿自己游园或带领幼儿一起游园，寻找乐园中的秘密(自己认识的单字、词组、句子)对发现秘密教多的孩子及时给予奖励。

6、复习活动。

游戏是最适宜于促进幼儿主体性和个性化教育的形式，因此，教师应积极地将理念转化为行为，注重在活动中观察、捕捉幼儿的兴趣，把握时机及时引导，促使孩子们更深入进行游戏，让孩子在健康游戏中得到更多的发展。

小班教案我是人教案反思篇五

1、愿意在集体面前大胆讲述自己的名字。

2、通过游戏，使幼儿能进一步熟悉班级的同伴。

1、趣味练习-我是谁

2、玩具指偶一个、屏风、照片

一、请问你是谁？

教师和幼儿一起边念儿歌边做动作，当儿歌念到“请问你是谁？”

指偶指向xx孩子时，这个孩子必须大声地说“我是xxx”

二、游戏：谁不见了？

游戏规则：能迅速猜出站在前面的哪个孩子不见了

三、看照片

提问：照片上的孩子是谁？他是我们班级的孩子吗？

(引导幼儿关心这几天没来幼儿园的孩子，并熟悉他的名字)

四、趣味练习：我是谁

根据谜语的'内容选出正确的图片粘贴出来。

小班教案我是人教案反思篇六

1. 锻炼小朋友的习惯以及听力。
2. 让小朋友体验游戏的快乐。
3. 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。
4. 能积极参加游戏活动，并学会自我保护。
5. 遵守游戏规则，掌握游戏的玩法。

1. 在室外选择较平整的场地。

2. 儿歌一首。

1. 准备活动

教师直接告诉小朋友：今天我们来玩一个木头人的游戏，你们知道木头人是怎么样的吗？多请一些小朋友回答。教师继续讲道：游戏里这首好听的'儿歌里面也有一个木头人，你们听听这个木头人是怎么样的？你们认真、仔细听哦。教师展示一遍儿歌——“山、山、山，山、山、山，山上有个木头人，不会说话不会动，动了就是小蜜蜂。”老师儿歌念完了，那小朋友们现在知道儿歌里的木头人是怎么样的了吗？(全班回答即可)

2. 开始游戏

首先，教师讲解游戏规则——教师在一旁念儿歌，小朋友在结束儿歌的时候要停止不动，动了小朋友要接受惩罚，停止一次游戏。

3. 教师小结

小朋友们都做的很好，那我们给自己鼓鼓掌。那我们下次把这个好玩的木头人游戏跟自己的朋友一起玩，好不好？游戏结束。

注意事项：

儿歌学习不要求背诵，只需小朋友天听懂即可；注意游戏中的安全。

活动反思：

整个游戏比较简单，主要以学习儿歌和遵守游戏规则两项基

本任务，虽然比较简单，但是通过活动也得到了很多宝贵经验。第一点，维持纪律的技巧。活动中有小朋友不听指令，独自玩乐。发出很嘈杂的声音。这时候我指着吵闹的小朋友叫他们不要再吵闹，可效果不是很明显。游戏结束后，王老师对我这个事情做出了更好的解决办法——你可以表扬乖乖站好的小朋友，然后说“其他小朋友像他们学习！”这样可能更能让小朋友安静下来。在接下来的活动中我也试用了老师的方法，果不其然，效果很显著。第二点，表演结合儿歌的形式。在游戏的儿歌教学小环节上我只用好听的语言把儿歌给小朋友念了几遍，发现小朋友的学习兴趣不是很大。回去后，我反思了一下，想到了一个可以改进的地方——我可以一边念儿歌一边配着表演展示儿歌，这样小朋友才能回忆出儿歌的内容。我想，这也可以运用到日常的语言活动领域。

小班教案我是人教案反思篇七

- 1、在游戏中引导幼儿学习自我介绍的方法，培养幼儿主动交往能力。
- 2、幼儿主动地大胆地向同伴介绍自己的名字、年龄。
- 3、启发幼儿大胆想象，还有哪些场合需要自我介绍，初步培养幼儿发散思维的能力。

1、木偶娃娃1个，玩具电话2部。

2、幼儿每人自制名片1张（幼儿自己的照片裁成名版大小，背面写上姓名和年龄）。

1、教师出示木偶娃娃和电话，以“娃娃”的口吻进行自我介绍：“小朋友们好！我叫×××，今年3岁，今天是我的生日，我想请一些新朋友到我家来做客，你们愿意来吗？谁要想来，请给我打电话，告诉我：你叫什么名字，几岁了”。[点评：以游戏的形式展开课题，激发幼儿介绍自我的兴趣。

2、请愿意做客的幼儿来给娃娃打电话，并向娃娃介绍自己的名字、年龄等。[点评：通过打电话，幼儿能很快掌握自我介绍的方法，为幼儿的主动交往打下基础。

3、教师组织讨论，提出启发性问题：小朋友你们在什么时候向别人介绍自己呢？（如：妈妈带着去陌生人家中做客、表演节目、打电话、迷路时等）。引导幼儿发散性地思考问题。[点评：开发性问题的提出，让幼儿在已有生活经验的基础上，进一步打开思路，培养了幼儿发散思维的能力。

4、玩游戏：送名片。鼓励幼儿主动去寻找一位伙伴，通过自我介绍，互送名片的形式去认识新朋友。[点评：幼儿主动交往能力在游戏中得到锻炼。互送名片增加了游戏的趣味性，也能反映当今社会的人际交往的方式。

5、教师小结：今天我们学会了一种认识朋友的新方法——介绍自己。你们把朋友的名片带回家中介绍给爸爸妈妈。明天，我们到娃娃家做客也可以把自己的名片送给娃娃。[点评：父母的积极参与，有助于幼儿主动交往。同时，名片背面的名字可给父母提示，帮助幼儿正确地说出同伴姓名。名片每天轮换使用，以激发幼儿持续的交往行为。

鼓励幼儿向木偶娃娃大胆地介绍自己并请能力强的幼儿介绍同伴；带幼儿到别的班级去玩，鼓励幼儿大胆地主动交往：“我是××，是×班小朋友，你叫什么？”“我是×××，你能帮我个忙吗？”让幼儿在实际生活中提高交往能力日常生活渗透。

幼儿天生就具有主动探索的精神，他们有无数的“是什么”和“为什么”的问题，这就是等待他们发现的“小秘密”。而教师要做的就是跟孩子一起去发现、去探索、去尝试、去判断，让孩子们成为活动的主人。

小班教案我是人教案反思篇八

- 1、练习幼儿的平衡力和协调性。
- 2、认识红绿灯及简单的. 交通规则。

呼啦平衡木、汽球、红绿灯以及卡片。

（一）引出课题——今天老师带你们玩一个游戏。出示红绿灯让幼儿说出它们的用处和作用，在游戏中老师是一辆大汽车，小朋友是一辆小汽车。

（二）进入课题——幼儿跟着老师开汽车（嘟嘟~~~~~）

- 1、出示红灯——看见红灯停一停，并且蹲下。
- 2、出示绿灯——看见绿灯继续开，嘟嘟~~~~~

（三）过小桥——哎呀小司机要当心了，前面有座小桥，小司机要慢慢开。不能开到水里去了。

（四）运西瓜——让幼儿运西瓜，主要是让幼儿再次接触和回味一下，刚才我们所学的内容，再次出示红绿灯。目的是让幼儿再巩固一下。

小班教案我是人教案反思篇九

1. 愿意在集体面前大胆表现，树立一定的自信心。
2. 初步了解自我，知道自己的姓名、年龄、性别等。
3. 加深对同伴的了解，增进和朋友间的友谊。
4. 通过加入适当的拟声词去感受图画书的诙谐、幽默。

5. 根据已有经验，大胆表达自己的想法。

活动准备

1. 幼儿知道自己的姓名。

2. 请一名教师扮演“快乐天使”参与情境表演；设置游戏区“男孩事件”（有坦克、枪、机器人等）、“女孩小屋”（有娃娃、炊具、饰品等）；小礼物若干。

3. 教学音带《我自己》。

活动过程

1. 引导幼儿观看情境表演，激发幼儿自我介绍的愿望。

—教师设置情境：听，有人敲门，谁来了？噢，是“快乐天使”来了。

—“快乐天使”自我介绍：我是快乐天使，今年5岁，我是个女孩子。

2. 幼儿大胆介绍自己的名字、性别、年龄。

—先请几名幼儿做示范，“快乐天使”表扬他们的勇敢、大方，并赠送小礼物，和他们握手交朋友。

—请其他幼儿将自己的名字、年龄、性别告诉自己身边的小朋友。

—教师和“快乐天使”巡视，对那些胆小、不愿与朋友交流的幼儿进行个别鼓励指导。

3. 游戏：男孩世界、女孩小屋。

--“快乐天使”提出游戏要求：我还给大家带来“男孩世界”、“女孩小屋”两个游戏乐园，如果小朋友能正确地介绍自己，就能到两个乐园里去玩。

--教师和“快乐天使”分别把关两个游戏乐园“大门”，鼓励幼儿正确大胆地介绍自己，并欢迎大家进去玩。

--幼儿在游戏乐园自由游戏，教师请注意鼓励幼儿在游戏中大胆地交朋友，自由找朋友交流。

活动建议与提示

作为活动延伸，此活动后可让教学音带《我自己》，引导幼儿说说自己的特征。

此活动还可采取“打电话”、“猜猜谁不见了”、“照镜子”、“比较男孩女孩”、“新郎新娘”等多种游戏形式让幼儿加深对自己的和朋友的了解，鼓励幼儿大胆、自信地介绍自己，并认识更多的朋友。

针对一些腼腆害羞的幼儿，教师应在活动中及平时的教育中鼓励他们积极大胆地自我表现。

请家长帮助孩子了解自己的姓名、年龄、性别等。在日常生活中对孩子进行初浅的性别教育，如孩子正确使用男女厕所等。

反思：

在主题活动的开展过程中，我们发现，小班的孩子对于小动物仍然有着高度的热情，在活动中，孩子们会根据各种小动物的特征如影子、叫声、动作、或动物的局部，来猜测动物的名称，当他们发现自己的猜测是正确的时候，他们那种兴奋顿时跃然脸上。孩子们开心的模仿小动物的姿态和叫声，

在想想、猜猜、说说、唱唱、跳跳中，体验着与同伴共同游戏的快乐。从孩子们的言语中，可以看出他们的语言发展还是不错的，教师应多点肯定和鼓励，及时抓住孩子的亮点，让其他小朋友学一学。可以将地上跑的动物放到第一环节，因为地上的动物幼儿更喜欢更熟悉。

看到孩子们对小动物的极度喜悦，我们将延续对动物的主题活动，让孩子们能更加的接近他们的“所爱”。

小班教案我是人教案反思篇十

教材分析：本次活动的重难点是鼓励幼儿大胆地向同伴介绍自己，并说出自己的姓名、年龄。初步培养幼儿主动交往的能力。

1、在游戏中引导幼儿学习自我介绍的方法，培养幼儿主动交往能力。

2、幼儿主动地大胆地向同伴介绍自己的名字、年龄。

3、启发幼儿大胆想象，还有哪些场合需要自我介绍，初步培养幼儿发散思维的能力。

1、木偶娃娃1个，玩具电话2部。

2、幼儿每人自制名片1张（幼儿自己的照片裁成名版大小，背面写上姓名和年龄）。

1、教师出示木偶娃娃和电话，以“娃娃”的口吻进行自我介绍：“小朋友们好！我叫×××，今年3岁，今天是我的生日，我想请一些新朋友到我家来做客，你们愿意来吗？谁要想来，请给我打电话，告诉我：你叫什么名字，几岁了”。[点评：以游戏的形式展开课题，激发幼儿介绍自我的兴趣。

2、请愿意做客的幼儿来给娃娃打电话，并向娃娃介绍自己的名字、年龄等。[点评：通过打电话，幼儿能很快掌握自我介绍的方法，为幼儿的主动交往打下基础。

3、教师组织讨论，提出启发性问题：小朋友你们在什么时候向别人介绍自己呢？（如：妈妈带着去陌生人家中做客、表演节目、打电话、迷路时等）。引导幼儿发散性地思考问题。[点评：开发性问题的提出，让幼儿在已有生活经验的基础上，进一步打开思路，培养了幼儿发散思维的能力。

4、玩游戏：送名片。鼓励幼儿主动去寻找一位伙伴，通过自我介绍，互送名片的形式去认识新朋友。[点评：幼儿主动交往能力在游戏中得到锻炼。互送名片增加了游戏的趣味性，也能反映当今社会的人际交往的方式。

5、教师小结：今天我们学会了一种认识朋友的新方法——介绍自己。你们把朋友的名片带回家中介绍给爸爸妈妈。明天，我们到娃娃家做客也可以把自己的名片送给娃娃。[点评：父母的积极参与，有助于幼儿主动交往。同时，名片背面的名字可给父母提示，帮助幼儿正确地说出同伴姓名。名片每天轮换使用，以激发幼儿持续的交往行为。

鼓励幼儿向木偶娃娃大胆地介绍自己并请能力强的幼儿介绍同伴；带幼儿到别的班级去玩，鼓励幼儿大胆地主动交往：“我是××，是×班小朋友，你叫什么？”“我是×××，你能帮我个忙吗？”让幼儿在实际生活中提高交往能力日常生活渗透：

在角色游戏中继续培养幼儿主动交往的能力；让幼儿到隔壁班老师处请求帮助；参观幼儿园各部门，增加锻炼机会。

家园同步：家长多带孩子出门与人交往，鼓励孩子大胆、主动地向别人介绍自己。

创新教学方法与策略：改变了传统单纯的自我介绍方式，在游戏中层层深入地让幼儿愉快地掌握了自我介绍的方法，并让幼儿运用这一方法去进行主动交往，有效地调动了幼儿学习的主动性，初步培养了幼儿主动交往的能力。

小班教案我是人教案反思篇十一

活动目标：

1. 能通过声音辨别不同的小动物。
2. 尝试通过声音辨认或触摸同伴方式，说出同伴的名字。
3. 通过参与猜人游戏活动，进一步熟悉同伴的声音。活动准备□ppt□蒙眼睛的布条一块活动过程：

一、谈话导入活动，激发幼儿参加活动的兴趣

二、听声音，根据声音猜动物师：听！谁来了？

1. 教师播放动物声音，幼儿说出动物名称。

师：我们小朋友先来竖起小耳朵仔细听一听。听完了举手告诉老师你听到了谁的声音？(幼儿回答)

回应1：耳朵真灵，一听就能猜出来。回应2：仔细听，想一想，会是谁？

教师小结：仔细比一比也能找到动物。

三、游戏：猜猜我是谁

师：那在老师要带你们玩一个猜猜我是谁的小游戏，你们想玩吗？1. 全体小班幼儿围坐在一起。

师：现在我们要开始游戏啦，听老师讲我们的游戏规则。2. 老师在演示游戏的玩法：请一位幼儿到前面来猜。

师：老师把你的眼睛蒙住，再请一个小朋友到这里来，你要听他的声音猜猜他是谁，喊出他的名字。

师：被猜小朋友要说：“猜猜我是谁？”（交代幼儿游戏规则）回应：1. 猜对了，你的小耳朵可真灵啊，一下就认出来了。

2. 猜不出来吗？那我们摘下布条看看他是谁？（让被猜幼儿介绍一下自己）3. 教师：（被猜出名字的小朋友）“你说说在我们班你的好朋友是谁？”“你为什么喜欢他（她）？”（引导幼儿说一个好朋友的优点在哪里）

四、结束

今天我们认识了几位新朋友，又和我们的好朋友做了猜猜我是谁的游戏，你们开心吗？那我们下次再来一起做游戏。现在我们跟着音乐一起出去活动吧。

小班教案我是人教案反思篇十二

1、通过学习，发现、表现背面人物头部的美感，进一步学习写生及线造型的方法，培养学生的观察能力、线造型能力及画面的组织能力。

2、引导学生在小组学习探究中，相互交流，培养学生的合作、探究意识。通过学习活动，培养学生对美术学习的兴趣以及认真细致的观察习惯。

重点：学会捕捉背面人物头部的特征，能用线描写生的方法表现出来。难点：如何用线表现人物头部的特征。

多媒体课件，中性笔，彩笔等绘画工具。

一、激趣导入

师：老师请来了一位大明星，大家一步一步猜猜这是谁，才出来先不要讲出来，举手示意。

大部分同学都猜出来了，一起说这是谁呀？生：孙悟空！

师：你是从第几步，看到了什么猜出来的？生1：从第三步，看到了他的眼睛和脸猜出来的。生2：从第二步，看到他的猴毛还有头上的帽子猜出来的。师：大家看到他的眼睛，毛发，头饰猜出这是孙悟空，这是正面的，我们这节课加点难度，从背面猜猜我是谁。（板书课题：猜猜我是谁）

二、主题探索

活动一：研究不同发型的特点。师：同学们先来猜猜这是谁呀？生：是老师。

师：你为什么能猜出来，从那看出来的？

生：头发是(卷)的……

师：这么多不同的发型，不同发型有什么特点，各有什么样的线条？小组内选一位同学，看看有什么样的线条。

生：（每组选一位同学，分析他的发型，观察线条的组织 and 线条的变化。）

师生：交流，总结几种发型的特点，演示演示线的组织。活动二：欣赏画家的作品。

生：发饰很漂亮，画得很精美。

师：他画的人物头饰细致精美，今天你还能清晰地看出当时妇女头部的装饰。不同的发型还会给我们什么不同的感

受?(欣赏不同发型,分析感悟画家如何通过人物背面表现人物内心感情)请来看王晓明的《未来世界》,小朋友在干什么?生:看画。

师:马马虎虎的看,粗略的`看吗?生:认真地看,聚精会神的看。

这幅一幅画的很精细师:对大家有什么启示吗?

三、创作实践

作业要求:从后面认真观察一位同学的头部外形,抓住发型特征,研究头发走向,用线条精细的画出来。然后我们再猜猜你画的是谁。教师辅导要点:

- 1、画面中人物的大小,头部与肩部的比例。
- 2、各种发型特征描绘及线条的组织。

四、作品展评

- 1、猜猜这是谁。
- 2、互评:作品有什么优点、缺点,改进意见。
- 3、这节课你有什么收获。

五、课后拓展

课后以小组合作的形式,设计一个情景,把自己的作品贴上去;也可以试着画一张全身的人物背影线描,让大家猜猜这是谁。

小班教案我是人教案反思篇十三

- 1、 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。
- 2、 辨别并愿意模仿几种常见小动物的'姿态及叫声。
- 3、 学习短句“一只xx.....□两只xx.....□三只xx.....□”
- 4、 愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。
- 5、 喜欢参与游戏，体验。

小动物图片（幼儿和家长共同收集）、录音机、音乐“小鱼游”

一、 引起兴趣

- 1、 今天，有许多动物朋友来和我们一起做游戏。
- 2、 猜猜它们是谁？

二、 请朋友

（一）天上飞的动物

- 1、 根据老师出示的动物手影，请幼儿猜。（小鸟）
- 2、 问：天上飞的动物有哪些？
- 3、 [展板]
- 4、 [学小鸟飞]示范儿歌“一只小鸟飞飞飞，两只小鸟一起飞，三只小鸟做游戏。”

（二）地上跑的动物

- 1、 [小猫叫]谁来了？ [老师念儿歌]
- 2、 [小鸡叫]这是谁？ 小鸡也想有一首好听的儿歌， 谁来帮它？
- 3、 小动物的叫声不一样， 它们的动作也不一样， 看这是谁？ 小兔可以怎么说？
- 4、 地上的动物有像小猫小鸡这样走的有像小兔这样跳的还有跑的， 谁跑得很快呀？ 谁来一边表演一边说。
- 5、 你们瞧， 又来了这么多的小动物， 有谁？ 他们都是在哪里的？
- 6、 选一个你喜欢的小动物， 一边表演一边说。

（三）水里游的动物

- 1、 出示鱼尾巴， 请幼儿猜。
- 2、 小鱼会怎么游？
- 3、 我们小朋友带来了许多水里游的动物， 有哪些啊？

在主题活动的开展过程中，我们发现，小班的孩子对于小动物仍然有着高度的热情，在活动中，孩子们会根据各种小动物的特征如影子、叫声、动作、或动物的局部，来猜测动物的名称，当他们发现自己的猜测是正确的时候，他们那种兴奋顿时跃然脸上。孩子们开心的模仿小动物的姿态和叫声，在想想、猜猜、说说、唱唱、跳跳中，体验着与同伴共同游戏的快乐。从孩子们的言语中，可以看出他们的语言发展还是不错的，教师应多点肯定和鼓励，及时抓住孩子的亮点，让其他小朋友学一学。可以将地上跑的动物放到第一环节，

因为地上的动物幼儿更喜欢更熟悉。

看到孩子们对小动物的极度喜悦，我们将延续对动物的主题活动，让孩子们能更加的接近他们的“所爱”。

各种可爱的小动物是小班幼儿的最爱，不管是在平时的游戏还是活动中，不管是男孩还是女孩，都会不时地把小动物的毛绒玩具抱在怀里，或是和小动物说说悄悄话，或是和小动物一起开心的跳、高兴的唱！为了让孩子们对他们喜欢的这些动物宝宝有更进一步的认识、了解，我采用家园互动的形式，请家长帮助一起收集动物图片，并结合主题开展活动“猜猜我是谁”，让孩子们想想、猜猜，看看、说说，唱歌、跳跳，并学习短句，体验其乐趣，在轻松、开心的氛围中得到发展。

小班教案我是人教案反思篇十四

1. 在操作活动中，能够用一一对应的方法，比较多少、一样多。

2. 巩固穿戴衣帽的技能。

娃娃若干，比娃娃数量多或少的帽子、手套、碗、筷、勺等若干。

1. 激发活动兴趣：

出示娃娃，激发幼儿的操作欲望：

——“天冷了，你们的娃娃只穿了这些衣服一定会冷的，我们来给他穿上厚一点的衣服，让他暖和些。”

幼儿辨认所提供的操作材料，模仿教师的语言，正确说出每种物品的名称和量词，如：一件衣服、一条围巾。

2. 尝试积累经验：

——“请你们给自己的娃娃穿上一件衣服，戴好帽子和围巾。”

幼儿每人一只娃娃、衣服两件、帽子一顶、围巾一条：

——“有多出来的东西吗？什么东西多了呢？”

幼儿在操作中感知——对应和比较多少。

得出结论：衣服要比娃娃多。

3. 巩固迁移经验：

教师领幼儿到布置好的桌旁：

——“厨房里有许多碗、筷、勺子，我们来给客人分餐具，每人一只碗、一双筷子、一只勺子。”

幼儿操作，进一步感知比多少的方法，并得出碗、筷、勺子多少的结论。

师生共同验证结论：大家一起数碗、筷、勺子的个数，得出哪个多，哪个少。

小班教案我是人教案反思篇十五

活动目标：

- 1、用对唱的形式学唱歌曲《我是人》。
- 2、用其他物品替换歌词中的问句并唱出来。
- 3、增强自信的自我体验。

4、感受乐曲欢快富有律动感的`情绪。

5、培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。

活动准备：

与歌词有关的物品及其他物品若干件。

活动过程：

1、以“外星人来到地球”的故事情节导入活动

（1）外星人来到了地球，碰到了娃娃，于是外星人问娃娃“你是xx□”□娃娃回答“我不是”。娃娃最后回答外星人说“我是人，你知道吗？”

（2）外星人问错了，娃娃是怎么回答外星人的呢？（我不是）

2、用语言“我不是”，表达自己不同于周围物品。

（1）教师结合歌词内容提问，幼儿及时回答“我不是！”

外星人不知道她是谁，我们小朋友知道吗？外星人来考考小朋友了。

（2）坚定地告诉对方：“我是人，你知道吗？”

（3）你到底是谁？娃娃是怎么对外星人说的？（我是人，你知道吗？）你也可以怎么回答它说呢？（我是人，你知道吗？）

3、用对唱的形式学唱歌曲。

（1）教师边出示与歌词相对应的物品，边唱问句，幼儿边唱边回答“我不是！”

外星人还要和小朋友做游戏，它问：“你是xx□”

(2) 幼儿边看教师出示的物品边唱问句，教师边唱边回答“我不是！”

小朋友们和外星人玩了这么久，肯定把外星人的本领给学会了，对不对？你们来考考它吧（老师扮外星人）

4、用其他物品替换歌词中的问句。你还想考考外星人什么？

5、结束活动。外星人说和小朋友在一起真开心，再见。

教学反思：

这是一首带有拟人化的歌曲，幼儿学起来觉得很有趣，孩子们不但学会了歌曲，还进行了歌词创编，想象了好多物体编到了歌曲里，就是因为是自己编的歌词，唱起来特别有劲。总的来说这次活动孩子们参与的积极性较高个个都很兴奋。

小班教案我是人教案反思篇十六

一、活动目标：

- 1、感受故事的诙谐和幽默，体验阅读和想象所带来的快乐。
- 2、培养幼儿细致的观察力及语言表达能力。
- 3、熟悉故事内容，了解不同动物的嗯嗯是不一样的，并进行初步的对比和认识。
- 4、知道故事中象声词运用的趣味性。
- 5、帮助幼儿体验和理解故事内容，尝试讲清简单的事情。

二、活动准备

1、多媒体课件。

三、活动过程：

（一）故事阅读

一 阅读封面，引起阅读兴趣。

1、幼儿了解故事的名字：这个故事有个很奇怪的名字叫《是谁嗯嗯我头上》，

师：（1）小朋友你们知道嗯嗯是什么意思吗？

——我们给大便取个好听点的名字，叫嗯嗯！

2、观察封面：

师：（1）你在封面上找到嗯嗯了吗？

（2）在什么地方？

——对，他叫小鼯鼠，和小老鼠差不多。

（3）为什么他的头上会有嗯嗯，这个嗯嗯会是谁的呢？

小朋友都来当小侦探，帮助小鼯鼠查一查到底是谁干的。

3 第一页左面

师：（1）哇！天气真好，发生了什么事（请小朋友说）

第一页右面

师：一坨大便掉到了鼯鼠的头上，

（1）他什么心情啊？（很生气、很气愤、很难受。。。）

（2）从哪里看出？（表情）——请一个小朋友来学学

——小朋友一起来做做

（3）这时候他会说些什么呢？（请小朋友举手回答）

——搞什么嘛~是谁嗯嗯在我的头上！（请小朋友一起学学）

（4）是谁嗯嗯在我的头上啊？小老鼠说：我一定要把它找出来，我们一起来看看他能不能找到！

4、第二页左面

师：（1）小鼯鼠先遇见了谁？——小鸽子

（2）小鼯鼠看见小鸽子就马上开口问了，问什么啊？

你觉得他会怎么问啊？（请小朋友们回答）

——（是不是你嗯嗯在我的头上啊？）

——学学小鼯鼠的动作和表情！

——请个别小朋友表演！

第二页右面

师：（1）那你觉得是不是小鸽子的嗯嗯呢？

我们来听听看小鸽子怎么回答的

——小鸽子说，不是我！我的嗯嗯是这样的

(2) 小鸽子怎么说啊？（不是我！我的嗯嗯是这样的！）

(3) 那它的嗯嗯是怎样的啊！

——水水的，白白的，湿湿的

(4) 那和小鼯鼠头上的嗯嗯一样吗？

——那看来嗯嗯不是小鸽子拉的了。

5、第三页左面

师：（1）小鼯鼠又跑去问谁？——马先生

(2) 它怎么问的？——是不是你嗯嗯在我的头上！

(3) 它的动作和表情是什么样的？——请个别小朋友来学一学

——大家一起来学一学

第三页右面

师：（1）那是不是马先生的嗯嗯呢？我们来看看

(2) 马先生的的嗯嗯是什么样的？

——又大又圆的，像一个个马铃薯一样的

(3) 那马先生会怎么回答啊？

——不是我！我的嗯嗯是这样的！

那看来这个嗯嗯啊也不是马先生干得了，再来看看小鼯鼠又去问谁？

6、第四页左面

师：（1）请小朋友来说说看小鼯鼠怎么问野兔的？

（注意小鼯鼠的动作和表情）

第四页右面

师：（1）是不是呢？野兔的嗯嗯是什么样的呢？

——像豆子一样，一粒一粒的。

（2）野兔怎么回答啊？

——不是我！我的嗯嗯是这样的

（3）小鼯鼠觉得也不是，就再去问别人了

7、第五页

师：（1）碰见了谁？怎么问？（请小朋友表演）

（2）是不是山羊的？它的是什么样的（硬硬的像一粒粒咖啡豆一样）

那山羊怎么回答的？

8□

师：（1）找了这么久，这坨嗯嗯的主人还是没找到，怎么办？

（请小朋友来帮忙想办法）

(2) 看看小鼯鼠遇到了谁？

小鼯鼠说他们可以帮我找到嗯嗯的主人，为什么啊？

(请小朋友想一想)

(因为苍蝇啊最喜欢呆在嗯嗯上面了，所以他们认识很多嗯嗯，他们或许可以告诉我头上的嗯嗯是谁的)

题目是什么啊？——是谁嗯嗯在我的头上

(二) 完整欣赏故事

师：嗯嗯到底是谁的啊？

小鼯鼠最后怎么做啊？

你觉得这样对吗？

如果你是小狗，你又会怎么做呢？

如果你是小鼯鼠，你又会怎么做呢？

三、表演游戏

总结：（我们不能随地大小便。。。如果不小心给别人造成了麻烦，也应该和别人道歉！）