

# 最新爱惜玩具教案 玩具回家了教案(优秀6篇)

在安全教案的编写过程中，我们会采用生动有趣的案例和实例，以便吸引学生的注意力，提高学习的积极性。以下是小编为大家收集的初一教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。这些教案包括了各个学科的教学内容和方法，适用于不同的教学场景和学生群体，希望能够给大家带来一些灵感和借鉴。在编写自己的教案时，可以参考这些范文的结构和思路，同时也要根据自己的实际情况进行调整和优化，以确保教学质量和效果的提高。

## 爱惜玩具教案篇一

有一只小鸭玩完玩具从来不收拾，有一天鸭妈妈把它的玩具收到隐秘的地方啦！小鸭找不到玩具，失落的睡觉去了，妈妈告诉他每天送玩具回家玩具才会回来，从那以后小鸭都能把玩具分类放到玩具柜了。

小脚鸭玩完了玩具从来不收拾。

鸭妈妈把小脚鸭的玩具放到了隐秘的地方。小脚鸭找了半天也没找到。

他大声哭了起来。鸭妈妈说：“你没有送玩具回家，它们就不和你玩了。”

小脚鸭问：“怎么才能让它们回来呢？”

妈妈说：“以后记得送它们回家才行。”

这天小脚鸭没有玩玩具，他非常失落地睡觉去了。

第二天一大早，妈妈把藏起来的玩具都拿出来，放在地板上。

小脚鸭高兴地对玩具们说：“放心吧，以后我天天送你们回家！”

果然，小脚鸭玩完玩具就把它们分类放到玩具柜里了。

你瞧，玩具车在第一层，皮球在第二层，玩具枪在第三层。

“玩具都回家了明天我们在一起玩吧！”

小脚鸭满意地回房睡觉去了。

在孩子们把玩具整理得很好时家长要给予表扬。有的孩子虽然在家里乱放东西，但在幼儿园和别人家里则表现得很好，这是因为在家里妈妈从不说“做得不错”、“真乖”，而老师则经常表扬孩子，因而在外面就会努力去做。小朋友们，玩完玩具一定要送他们回家哦！

## 爱惜玩具教案篇二

1. 认识人民币，在游戏中进一步感知10元以内的货币换算。2. 能够在游戏中学会遵守规则。

3. 体验数学和生活的密切联系。

人民币样板每人一套、钱包每人一个、点钞券若干，贴有价签的玩具若干。

幼儿认识人民币，了解人民币的面值大小及种类，有过与父母共同购物或独自购物的经验。

在游戏中感知10元以内货币的换算。

能够将换算关系运用到游戏当中。

第一关：给人民币排序（引导幼儿把仿真人民币按面值大小排序。）第二关：“点钞大赛”。

收银员还要学会清点人民币，数一数一共有多少张纸币。

（引导幼儿用自己的方法数一数点钞券，最快最准确完成的点钞的两位幼儿可以赢得收银员的角色。）第三关：我是计算小能手（引导幼儿根据教师提出问题，进行10以内人民币的换算。如：5元里面有几张1元？10元里面有几个1元？10元钱可以用哪两张人民币来表示？6元可以用几张人民币表示？……）分析：兴趣是幼儿主动参与的关键，招聘收银员进行闯关活动，极大调动了他们的积极性，使他们乐于、敢于尝试参与闯关活动，从而认识人民币，并在游戏中进一步感知10元以内的货币换算。

（引导幼儿说出“看价格标签，可以问服务员等。）师：我们先来认识一下价格标签。

（引导幼儿认识各个玩具的价格标签。）师：请小朋友拿上你的人民币去买你喜欢的玩具吧。

请2名幼儿做收银员，其他幼儿当顾客。“顾客”挑选自己喜欢的玩具，然后到收银台缴费，收银员询问价格，顾客报价格付钱，收银员找零钱，进行买卖活动，可以调换角色，游戏反复进行。

分析：鼓励幼儿尝试自己解决游戏中的数学问题，购少量物品时，有意识地鼓励幼儿参与计算和付款的过程。

### 三、延伸活动

在区角设计小商店，满足孩子购物活动的需求。

## 爱惜玩具教案篇三

- 1、能主动、积极、专注地倾听别人谈话，迅速掌握别人谈话的主要内容，并从中获取有用的信息，及时作出反应。
- 2、能用清晰的语言表达自己的观点并说出理由，学习对别人的发言有针对性的反驳。
- 3、与同伴共同商讨“玩具带到幼儿园后该怎么做”，懂得接纳别人好的意见。

幼儿于活动前了解辩论赛的一般程序和规则，知道在小组讨论时要用轮流的方式进行谈话，有带玩具到幼儿园来玩的体验。

2、幼儿自由交谈。教师轮流参与幼儿的谈话，并观察幼儿谈话的情况。重点提醒个别幼儿要专心听别人说话，不能随意打断别人的谈话，对积极参与自由交谈的幼儿给予表扬。主动与只听不讲的幼儿交谈，并鼓励其将自己的想法讲给同伴听。

3、幼儿进行辩论。

(1) 教师提出倾听要求与辩论规则。

(2) 幼儿辩论，教师提醒幼儿在坚持自己观点的基础上进行辩论。

(3) 幼儿每组派代表做总结陈词，教师适当的帮助幼儿进行提炼。

4、教师引导幼儿从对立双方转变成合作双方，共同协商解决问题。

(1) 引导幼儿产生与同伴商量解决问题的愿望，让幼儿明白双方的理由都有道理，学会接纳别人好的意见。

5、师幼共同评价小结。教师可引导幼儿一起从讨论方法、表达、倾听等方面进行小结。

教学反思：大部分幼儿能主动、积极、专注地倾听别人谈话，个别幼儿能用清晰的语言表达自己的观点并说出理由。通过活动，幼儿锻炼了表达能力和倾听能力。

先让幼儿自由交谈，分成两个队，然后进行辩论赛。

最后师生达成协议：定一天“玩具日”，让幼儿带玩具到幼儿园来玩。其它时间不能带。以免上课分心。

## 爱惜玩具教案篇四

1、在探索活动中发现电池的秘密，学会看玩具和电池上面的正、负标记安装电池。

2、能在探索活动中积极表达自己的发现。

1、课件一照片：电动车

2、电动玩具，电池。

一、导入

出示电动汽车，引起幼儿兴趣。

你们看这是什么？（汽车）

你知道怎样玩吗？

（让幼儿说说自己玩玩具的经验）

## 二、展开

### 1、区别电动玩具和一般玩具

(1) 仔细看看这两辆车有什么不一样吗？

引导幼儿发现，一辆车有电动开关，一辆车没有

(2) 电动车怎样玩？惯性车怎样玩？

启发幼儿结合生活已有知识进行讲述。

### 2、介绍电动玩具

(1) 你喜欢玩电动玩具吗？你玩过哪些电动玩具？

(2) 你来介绍一下你的电动玩具有什么好玩的地方？为什么说它好玩？

(3) 要想让电动玩具跑起来，需要什么？

### 3、学习安装电池

(1) 出示一个没有安装电池的电动玩具

谁来说说，电动玩具车为什么不动？

(让幼儿发现，没有安装电池)

(2) 电池有什么用？

(幼儿自由讨论)

(3) 请幼儿安装电池

安装上电池，为什么还不会动，是什么原因呢？

（请幼儿一起找原因）

（4）电池有正负极，正确的安装电池，才能起作用。

交给幼儿学看电池的正负极。

4、尝试安装电池。

（1）这儿有许多电池，请你试试装上电池看看玩具会不会动？

（幼儿尝试安装电池）

（2）请幼儿结伴将玩具电池盒打开，比较电池的大小、安装方向的不同，幼儿尝试再次安装电池。

（3）现在你们的玩具都能开动了，你是怎么让它动起来的？

（4）你选择的是什么样的电池？是怎样安装的？

三、结束

幼儿自由玩电动玩具。

鼓励幼儿和同伴交换玩具，了解认识更多的电动玩具。

## 爱惜玩具教案篇五

1、认识充气玩具，学习充气方法。

2、了解充气物体与空气以及人的生活关系。

3、体验合作的快乐。

1、充气玩具、气筒、线

2、图像资料：橡皮舟、充气门柱、氢气球、平流展气球、软式飞艇。

3、实物：羊角球

一、探索充气玩具的空气方法：

1出示未充气的玩具，引导幼儿自由玩，说说它们是否好玩，为什么？

过来看看我带来的玩具，每人拿一件去玩，好玩吗？为什么？

1、启发幼儿讨论：刚才大家都说小鹿……充了气才好玩。为什么？（充气玩具）

3、引导幼儿讲述给玩具充气的经验。

以前，你给充气玩具充过气吗？怎么充的？相互交流。

4、出示没充气的玩具，请幼儿探索充气的方法，引导幼儿互相帮助，注意卫生，体验合作的快乐。

5、请采用不同方法的幼儿展示，介绍各自的充气方法，并说说自己在充气过程中的发现，感受空气与充气玩具之间的关系。

你用什么方法给玩具充气的？充气的时候你有什么发现？（相互交流）。

6、引导幼儿比较各种充气方法的优缺点及注意事项。

你喜欢用什么方法来充气？为什么？比较嘴吹与工具的优缺点及注意事项。



## 二、探索充气玩具的特点：

1、引导幼儿自由操作，探索充气玩具的特点，如充气过量摸上去的感觉，一排气时有什么感觉等。

2、充气玩具有什么用途？它最怕什么？

小结：充气玩具漂亮、好玩、安全、方便、可装饰环境，但它怕硬用力压，所以玩时要小心。

## 三、了解它们与人们生活的关系：

1、讨论：生活中，你还看到过什么东西要充气？为什么？

2、多媒体，了解一些特殊充气物品的用途。

除了刚才……，人们还发明了许多充气物体，想知道吗？  
（观看多媒体）

小结：人的本领真大，发明了地上、水里、空中用的充气物体。

3、你想发明什么样的充气物，它会给人们带来怎样的便利？  
（相互交流）。

4、继续玩充气玩具，体验合作游戏的快乐。

## 爱惜玩具教案篇六

1、探索多种不同玩具的玩法。

2、愿意用语言表达自己的发现和感觉。

3、知道故事中象声词运用的趣味性。

#### 4、发展合作探究与用符号记录实验结果的能力。

活动准备请每位幼儿准备一个玩具（电动的，长毛绒的，木质的，等多材质种）活动重点：会玩不同的玩具。

1，幼儿自己介绍带来的玩具，并自由玩玩具教：今天呀，小朋友带来了好多的玩具，阿姨请英雄介绍一下他带来的玩具，和小朋友说一说他是怎样玩的。。

风是我们每天都要接触到的一种自然现象，虽然每天都能遇到，但是对于孩子来说，却是最熟悉的陌生事物。上这节教育活动，就是为了让幼儿了解关于风这一自然现象的一些简单常识。我最大限度的调动自然资源，选择生活中可利用的实物进行了此堂课，让幼儿可以亲身感受到风，只有让幼儿亲自感受到风的存在，才可以体会到单凭口说理解不了的知识。