

# 2023年大班区域七巧板活动反思与总结

## 大班美工区域活动反思(优质5篇)

总结是对某一特定时间段内的学习和工作生活等表现情况加以回顾和分析的一种书面材料，它能够使头脑更加清醒，目标更加明确，让我们一起来学习写总结吧。写总结的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？那么下面我就给大家讲一讲总结怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

### 大班区域七巧板活动反思与总结篇一

#### 一、案例描述：

区域活动开始了，孩子们根据自己的喜好自由的选择了不同的区域开始玩游戏，就在这时我发现有几位孩子进入了美工区开始选择操作材料，有的孩子拿彩笔画画，有的孩子拿绵团粘画，还有的孩子拿剪刀和彩纸开始剪纸，作为老师，这时我开始观察每位幼儿为他们提出的问题 and 疑问进行耐心的辅导和帮助。

每位幼儿都已经选择好了自己操作的材料并进行操作，就在区域活动进行时间过半的时候，张梦杰小朋友说：“老师你看我剪的好吗？”这时我走过去弯下腰仔细的看，我问：“孩子你剪的这是什么？”梦杰吱吱唔唔的说：“嗯……是窗花”。虽然孩子剪的参差不齐但是从我和梦杰对话来看，孩子对她剪的窗花信心不是很满意，为了鼓励她，我说：“你还真别说，剪的真的很不错，真好！”说完我看到梦杰自己在偷偷的笑，非常得意。

区域活动时间到了，按往常一样进行对当天的区域活动进行总结并展示幼儿作品，这时我想再鼓励一下梦洁吧，于是我将梦洁的窗花向幼儿进行了展示。

到了第二天的区域活动，我发现梦洁还是“一如既往”的进入美工区“一如既往”的剪纸，我也发现了，有几位平时不爱进美工区的孩子今天挣着抢着进美工区，在我观察孩子的时候，我发现美工区的地上都是纸屑，而且每位孩子都在争着抢着问我：“王老师你看我剪的好吗？”

其实区域活动就是让每位孩子自主的选择自己喜欢并感兴趣的区域进行活动，但是从梦洁小朋友的这个案例，我发现幼儿的兴趣很重要，但是每位孩子都是有自己的强项和弱项，比如梦洁小朋友平时在班里还是在家里都是比较喜欢动手操作的手工制作，对于科学探究方面不是很感兴趣。在处理这个事情我忽略了这个年龄段的孩子有相当强的从众心理和相当强的效仿能力，就是说老师说这个孩子某件事情做的好，他们就会争着抢着做同样的事情，他们认为这样老师就会表扬他们。结果就造成了每位孩子都要去剪纸，搞的满地都是碎纸屑。

到了第三天我在早餐准备的时候，我用鼓励的口气向孩子们说，这几天小朋友们在区域活动的时候表现的都很好，活动区的常规坚持的也非常好，但是我希望每位幼儿在不同的区域都能有所成就，比如：美工区不是只能剪纸也能画画也能粘画很多操作材料，你们应该尝试不同的操作材料，只有这样你们才能更加的聪明。

也许是我的这些话起了作用，在选择活动区的时候梦洁小朋友拿着小椅子在进去牌那犹豫，看看这看看那，最后终于选择了建构区，在建构区与小朋友搭建的过程中，梦洁与同伴配合能力相当的强，这时我转身一看，美工区也没有了满地是碎纸屑的现象了。

其实让幼儿发展应该从幼儿的兴趣出发这一点没有错，但是如果幼儿总是“一如既往”的重复一件事情，这样势必会导致幼儿发展不均衡的现象，通过这个案例，让我明白了，教师要在一定程度上对孩子兴趣进行有目的的“干扰”，让幼

儿知道你已经对某一活动上很熟练了，你要去尝试并接受不同的新事物，只有这样才会发展的均衡，以后才能适应社会。

## 大班区域七巧板活动反思与总结篇二

- 1、会商量确定水果的价格，并制作价目标签。
- 2、初步感知5以内数的组成，初步理解加减法运算。
- 3、培养幼儿积极参与活动的兴趣。

会商量确定水果的价格，并制作价目标签并且初步感知5以内数的组成，初步理解加减法运算。

培养幼儿积极参与活动的兴趣。

- 1、已参观过水果店、超市。
- 2、几种水果玩具（数量为幼儿4倍）、货架、代币券

- 1、教师和幼儿共同布置“水果店”。

让幼儿确定水果的品种，货架的摆放位置。

- 2、幼儿分组商议水果价格，并给每个水果制作价目标签。
- 3、参观超市并购物。

- (1) 教师带领幼儿参观超市，引导幼儿观察水果上的价目表。
- (2) 商量分成两组，轮流扮演收银员和顾客。
- (3) 扮演顾客的幼儿每人领1张5元的代币券开始购物。

“每个幼儿只能买5元钱以内的水果”。

“如果让你用5元钱买两样水果，你可以买哪两样？”

请幼儿把自己买的两样水果在记录表上圈出来。

教师小结：共同讨论用5元钱买水果有几种买法？引导幼儿找出5的组成的规律。

“如果让你用5元钱买三样水果，你可以买哪三样？”

幼儿继续在水果记录表上圈出自己买的. 三样水果。

(4) 规则：买的水果价格合起来正好是代币券上的数字。

4、购物游戏可反复进行，并延伸到区域游戏活动中。

“瓜果超市”是模仿水果超市让孩子们进行自由、合理购物的一个开放式活动。孩子们在现实生活中自己自由购物的机会不多，但经常陪同家长一同购物，有点购物经验，活动就让他们将所见所闻运用于实践购物，在模拟式游戏中学习并得到经验上的提升。

商议价格是活动的重点，孩子们的金钱概念不等同于成人，所以在价格的确定上我不指定水果本身的价值体现，让孩子们根据自己的经验制定价格，体现游戏的自由化。

布置水果超市我也请孩子们帮忙，根据自己在超市中的所见模拟布置环境，在这个活动中他们的积极性很高，乐意参与布置。接下来就是购物环节，它是一个快乐环节，是让孩子购物、学习记录一个重要环节，也是本次活动的难点突破。购物中，我发给每位孩子10元的代币券，可以根据水果的价格自由购物，但是总价刚好是10元。

活动中，孩子们的个别差异比较明显，用10元代币券有的能

选择4种不同水果，说明他们对10的组成已经运用自如，但是有些孩子却只会单独选一种水果进行相加，这方面还有待提高，也可以家园合作，让家长在平时多带孩子进行购物，增加生活经验。

## 大班区域七巧板活动反思与总结篇三

一、区域活动内容：调制泡泡水

二、活动目标：

1、让幼儿在实验探索中发现事物的变化。

2、引发幼儿用多种方式表现、交流、分享探索的过程和结果，激发进一步探究的欲望。

三、活动准备：

小碗、水，汤匙、洗洁精、蜂蜜、积塑、吸管、示意图如下：

教师提出要求：看着示意图动手试一试，看看会变出什么？

教师一介绍完新工作，黄博舒、施敏捷、何世昌、冯雨菁等四人选择了这个活动。首先一起围着看示意图，并看明白了要加水、加洗洁精，但看到第三步加蜂蜜时，对“蜂蜜”两个字不认识，不知道是什么，再看看旁边有一只蜜蜂，施敏捷说：好象是蜂蜜。大家一致同意了。接下来看到最后一步时，对“吹”字也不太认识，一个幼儿说：好象是吃，另一幼儿马上反驳说：不会吧，洗洁精又不能吃的。想了一会也没有一个结果，不知如何是好，这时一个教师在旁边做了一个吹气的动作，所有的幼儿立即领悟。于是几位幼儿开始操作。施敏捷边操作边帮助每位幼儿的碗里加水，看看图，又加点洗洁精和蜂蜜，然后大家各自开始试着吹。吹不出就用

积塑搅拌几下，当何世昌吹出第一个泡泡时，开心地大叫起来：“哇，太好玩了。”施敏捷和黄博舒一直吹不出，看看别人的，又看看示意图，不知怎么办？这时，教师轻轻地对施说：“为什么吹不出来呢？是不是什么东西放太少了？”她立即醒悟说：“一定是洗洁精放太少了。”她又再放入一些洗洁精，教师提示她搅拌之后她试着一吹，真的吹出泡泡来了，敏捷开心地笑了。然后她兴奋地告诉黄博舒说：“你要多加点洗洁精就能吹起来了。”

这是通过示意图的投放，引发了幼儿之间的讨论式互动。在活动中，教师所投放的引导性材料就是示意图，并通过材料的引导使幼儿之间发生互动，而教师并不需要语言的指点，幼儿只要按着内化在示意图中的“指路”线索进行操作即可。只有在幼儿遇到困难时，教师才介入并通过“吹”这一简单的行为进行暗示和言语提醒。幼儿对于活动的操作过程和操作方法都是在与同伴的讨论式互动中得出的，并最终得以完成活动，达到教师预期的结果。但对于一些在活动中幼儿能力所没有达到的知识技能教师应课前丰富，比如：对汉字“吹”“蜂蜜”的认读。

在课后研讨时，有教师提出：应在示意图上给幼儿一个量的表示，这样幼儿会根据示意图上的量进行调制，就能吹出泡泡。结合研讨意见，第二次活动时，教师调整了示意图如下：

第二次活动时，有梁紫薇、冯雨菁、叶乐乐、余阳丰四位小朋友选择了这个活动，他们一起看了示意图后，马上跟着示意图的步骤，拿出碗加上水，再跟着图上的提示，多加了洗洁精和蜂蜜。但幼儿并不会去思考和观察水所发生的变化，只是急于用积塑搅拌后就吹起来。由于教师在吹的材料中还增加了“吸管”，这时叶乐乐拿吸管对着碗里的水吹起来，碗面上冒起了很多泡泡，他高兴得叫起来，其他三个孩子一看，也都学他的样子用吸管伸进碗里的水中吹，结果在后面的活动中，孩子们仅限于这样玩，而没有一个孩子吹出那种漫天飞舞的泡泡来。

在这次活动中，教师只调整了引导性材料，使材料的线索更加明朗起来，即将整个制作的过程都展示在纸上，幼儿不需经过思考和讨论，各人只要按着示意图操作就可完成，活动中幼儿之间的互动行为以及教师与幼儿之间的互动行为却淡化了。相同的活动，只是引导性材料上的些微变化，产生的互动效果却大不相同，我想，科学活动的最重要特征就是幼儿主动的探索、发现，但这次的活动幼儿缺少的正是这种主动的探索与发现，幼儿仅仅满足于操作的过程。为此，我们提出尝试使用第三种示意图，并给幼儿增加了观察记录表，希望能引导幼儿在操作过程中，边操作边观察边记录。还撤掉了“吸管”这一材料的使用，考虑在后期的活动中再投放。示意图如下：

第三次活动时，有游若昕、刘馨懿、付水林、甘成武等四位幼儿选择了这一工作。四人一起先看示意图，很快就都看懂了图意。游若昕说：要加水，加洗洁精，加蜂蜜。说完几个人就动手操作起来了。甘成武按着示意图加了一遍后，试着吹一吹，没有吹出泡泡来，他自言自语地说：太少了。师问：你发现什么太少了？他说：蜂蜜和洗洁精都太少了。师问：你刚才加了几勺洗洁精和蜂蜜？他想了想，拿起笔在记录表上记下了3勺洗洁精和2勺蜂蜜。然后他又加了2勺洗洁精和2勺蜂蜜，再搅拌后试吹，真的就吹出一个大泡泡来。他高兴地说：老师你看我吹的大泡泡！

付水林跟着也多加了点水，再加少一点蜂蜜和洗洁精，结果也吹出了很大的泡泡。

刘和游一直不成功，看看他们的，仍继续试，不断地加洗洁精和蜂蜜，也忘了记录了。刘说：为什么我一直吹不出来呢？她们俩在不断地加蜂蜜和洗洁精，终于吹出一点泡泡，她们大叫起来：我们终于成功了！

但付水林和甘成武玩了一会后，看到别人在加水，他也跟着加水，结果反而吹不出泡泡来了。于是教师结束活动。

在以上案例中，就这一科学活动通过三次改变引导性材料所引发幼儿之间的互动是不相同的。其中，最值得反思的是教师的指导思路：教师在第一次投放材料时，已能引导幼儿很好地完成任务的情况下，却认为没有给幼儿一个量化的标准，所以在第二次活动时对引导性材料进行了修改，在第三次活动时还增加了记录表，反而干扰了幼儿的操作活动，更让幼儿无所适从，显得画蛇添足，所以才造成了第三次活动幼儿越来越吹不出泡泡的结果。如果这种记录表在幼儿对调制泡泡水已掌握得很好的情况下再投放，也就是有层次性地投放这张记录表的话，则会引发幼儿新一轮的探究活动。

的确，将教育目标隐性地蕴涵在材料之中，是科学探究活动的一大特点。而提供示意图是体现材料引导性的一种重要方法，教师以这种易于被幼儿理解的方式将探究活动的过程呈现给他们，就促进了幼儿之间的讨论式互动，幼儿也能很好地探索和操作，并且能从不断的失败中总结经验而调整操作，最后获得成功。为此教师在选择和投放材料时更要考虑到目的性、层次性、引导性。在第一次投放的示意图中，教师所投放的材料是适合幼儿的能力水平和教育目标的。至于加多少洗洁精或多少蜂蜜能吹出泡泡，我想对于量的精确度并不是这一活动的重点，在整个操作过程中，已使幼儿感受到科学探究的过程和方法，体验到了共同学习和发现的乐趣。

单就一张示意图的变化，却引发幼儿三次不同的互动结果，可见，引导性材料的投放也是促进幼儿之间有效互动的因素之一。投放的材料要能有利于幼儿小组成员间的合作、讨论、互助，要给予幼儿操作的范围和创造边界，要能指明幼儿如何完成操作任务。如第一次投放的示意图，对于幼儿来说，是处于幼儿的“最近发展区”中的，所以在活动中幼儿的探索成份更多，互动机会也更多。而在后面的两次投放的示意图，画得太详细了，反而让幼儿失去了探索和互动的空间。

记得一位专家说过：幼儿园的科学教育是启蒙教育，就是为孩子打开一扇门，让孩子知道如何开启这扇门，只要孩子对



现象感兴趣，不一定要对现象背后的道理感兴趣。对于成人来说要“知其然知其所以然”，而对幼儿来说只要“知其然”就可以了。

我不知道这句话是否百分百正确，但我觉得有道理。

## 大班区域七巧板活动反思与总结篇四

由于本学期的课题研究重点是提高幼儿对绘本的阅读兴趣，因此区域活动语言区自然成了我们关注的焦点。如何提高幼儿对阅读的兴趣，提高幼儿的倾听能力和说完整话能力是区域活动语言区的重点活动目标。为了提高幼儿对语言区的兴趣，培养幼儿的语言表达能力，本学期对语言区进行了很大的变动与调整。

### 一、书籍的投放。

以往语言区的图书以投放数量多为主，没有观察幼儿对图书的翻阅次数和喜爱程度。为此，我决定对语言区图书重新进行编号并制作阅读记录表。进入语言区阅读的幼儿在拿书的时候先将自己拿出来书的编号写在阅读记录表上。这样经过一段时间的记录，我可以统计出孩子翻阅每本图书的次数，并且将幼儿不感兴趣的绘本及时更换掉。同时，我可以初步判断一下书架中适合投放的图书数量，以便每隔一段时间更换一次，以提高幼儿对图书的兴趣。

### 二、语言区玩具的投放。

以往语言区的玩具主要以自制玩具为主。形式也以故事创编、故事讲述、故事排序为主。加上自制玩具往往精美度可能较低，幼儿对语言区玩具的兴趣不是十分强烈。现在，我们语言区的玩具不仅有自制的，还添加了好多引进的做工精良的

新玩具。比如“词语大开花”，不仅锻炼了幼儿对字宝宝的认知能力，同时还提高了幼儿的组词能力。“量词汽车”不仅让幼儿在游戏中轻松的. 掌握了很多量词，同时还让幼儿能够对生活中的很多物品与合适的量词搭配并造句。幼儿的语言表达能力有了明显的提高。以前语言区的环境布置比较简单，由于地方小，没有放入桌子和椅子。现在，语言区的空间被扩大了，还多加了一组柜子和一组桌椅。同时，墙面上还多了好多可供讲述的主题内容。同时投放了摸摸箱，让幼儿在趣味中不断感受语言区的阅读乐趣。

现在，幼儿进入语言区后不再乱翻书乱放书了，看书的欲望也逐渐增强了，今后，培养幼儿的表达能力和说完整话的能力依然任重道远，希望可以在不断摸索中有所突破。

## 大班区域七巧板活动反思与总结篇五

- 游戏要求：1. 游戏开始前把游戏卡插入自己想选择的游戏区。  
2. 每个幼儿都要在自己的游戏区内，不能随便乱跑。  
3. 游戏各个区域的幼儿能分工合作，结束后能整理好玩具

观察对象：星光大道, 娃娃家

材料投放：衣服, 摇铃, 门票, 娃娃

观察分析：我观察的是星光大道, 是给幼儿自己表演的, 可是观察了两三天发现去星光大道的幼儿很少, 多数都在闲逛, 后来我拉了几个幼儿当演员, 自己在那卖起了门票, 问小朋友: 今天要演出了, 你们快过来看啊, 可是幼儿丝毫没有反应, 只有稀稀落落的几个人过来了. 他们用钱买完门票后就做在了位子上等节目开始, 可是后来演员迟迟不上场, 我催他们快点入场, 他们说: 生病了, 主持人没了, 我就充当了一下主持人, 可是当幼

儿上场表演的时候,他们却没有激情,坐在台下的小朋友也丝毫没有兴趣.

反思:幼儿对于表演流程不是很清楚,还没有一定的意识,材料也比较单一,后来第二天自主游戏之前,我讲了一下星光大道的游戏规则,让幼儿先去理发店打理装扮一下,再上场,在放了一首比较激情的音乐,在游戏中我特地挑选了两个比较爱表现的女孩,整个星光大道就顿时变的热闹起来了.

观察分析 :在生活区,老师特地做了一只纸娃娃,娃娃有着长长的头发,是准备给孩子们练习编辫子的,可是只有在刚刚投放的时候有几个女孩子去玩过,过了几天就再也没有人去了。后来,我让一个幼儿来给娃娃编辫子了,她给娃娃编了两条辫子后准备要走,我问他你编好了吗?她说好了,我说为什么一个长一个短呀,她被这个问题难倒了。后来我说你再找个小朋友也来帮娃娃编个头发试试看,看看你们两编的有什么不一样,看我一直在那,有几个在医院的孩子们也跑过来了,他说:这个辫子都散了,我问他们你们知道为什么会散吗?又有个小朋友说太松了,小朋友后来就发现编的松的就长,编的紧的就短.

反思 :教师新投放的材料,来的幼儿仅摆弄几下就不愿意再碰了,其实我们可以挖掘出更多的东西,发现游戏材料的价值.教师可以引导幼儿提高玩法的难度,或变换引发新的玩法,吸引幼儿的注意力。不仅可以让幼儿掌握材料的一般玩法,而且能认识材料的一些特性,使幼儿对有关该材料的知识有更多的体验认识,从而较充分地发掘、利用了现有材料的教育价值。