# 优秀幼儿教案7篇

来源：网络 作者：星海浩瀚 更新时间：2024-02-23

*教案是教师必须要掌握的一种写作技能，是让我们的课堂更加生动的依据，为使接下来的教学工作顺利，我们需要制定一份教案，以下是小编精心为您推荐的优秀幼儿教案7篇，供大家参考。优秀幼儿教案篇1【教学目标】1、按样式规律进行直线、圆形排列，尝试多种变...*

教案是教师必须要掌握的一种写作技能，是让我们的课堂更加生动的依据，为使接下来的教学工作顺利，我们需要制定一份教案，以下是小编精心为您推荐的优秀幼儿教案7篇，供大家参考。

优秀幼儿教案篇1

【教学目标】

1、按样式规律进行直线、圆形排列，尝试多种变化的样式。

2、通过讨论，集体或小组解决故事中遇到的问题。

3、充分发挥孩子喜欢故事的天性，把故事中有用的办法运用到日常生活中。

4、乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

5、引发幼儿学习的兴趣。

【活动准备】

圆形底盘、故事情节中涉及到的人物、建筑造型、彩色积木块。

【活动过程】

一、铺设直线：城堡前的小路

1、引言：美丽的城堡里，住着一位漂亮的公主，城堡对面的小王子，深爱着这位公主。

2、王子想要见到公主，可是城堡前的小路还没铺好，怎么办(讨论)

3、根据已给的样式提示，继续铺小路(直线样式)

4、铺设多条小路，尝试其他的样式

二、圆形排列：花园舞会

1、王子终于见到了公主，决定举行盛大的花园舞会，可小花园还没建好，尝试。利用样式进行圆形排列，小组合作建造小花园

2、展示每个小组的作品，随着音乐声与王子公主一起跳舞。

三、高矮排列：怪兽入侵

1、就在大家快乐的舞动着的时候，城堡对面来了个大怪兽，要把公主带走。

2、城堡里的高个子矮个子士兵们要排队保护公主了。

(讨论：怪兽可以从任何一条小路进城堡，士兵应该怎么排队形呢?)

四、赶走怪兽：小朋友真棒，把怪兽赶走了，王子和公主说谢谢你们，现在王子和公主在城堡继续快乐的跳舞。

优秀幼儿教案篇2

活动名称：文具小超市

活动目标：

1、复习10以内数的加减运算，会用算式列题。

2、通过讨论知道有些文具是一年级小学生必备的，而有些文具是今后才会用到的。

3、能大胆的发表自己的见解。

4、有兴趣参加数学活动。

5、让孩子们能正确判断数量。

活动准备：

用幼儿和老师共同收集的文具布置“小小文具超市”。

幼儿每人一份钱。（钱的数目从5～10）、每组一个塑料框、计算用的纸和笔。

有关“文具”的文字卡片若干。

活动过程：

一、超市买文具

1，教师：“再过不久，我们小朋友即将读小学一年级，上学时需要文具，今天，请小朋友到”文具小超市“买你们需要的文具。”

2，每位小朋友从塑料框那那一份钱，请你用手中的钱去买文具，要求买的文具的总价格就是你手中的钱的数字。

3，幼儿根据各自不同的数字购买文具，并用算式列出所购买的文具式题。

4，请个别幼儿说说：我买了……文具，算题是……。

二、讨论：哪些文具是一年级所必须准备的？

1，每组小朋友把买来的文具都集中在一起，大家看一看，这些文具是不是一位一年级小学生必须准备的。

2，小组成员之间相互讨论，并能做出适当调整。

鼓励幼儿把重复或者不需要的文具放回超市，并重新拿回一些大家认为是必须的的文具。

3，集体讨论

请个别小组展示所购买的文具。

（1）请大家看看，哪些文具是一年级小学生必须准备的？说说你们的理由？

（2）幼儿边说老师边出示相应的文字卡片。

（3）除了这些还有什么文具是一年级小学生必须准备的？

（4）师生共同总结。

4，被排除的这些文具，在我们今后的学习中还是会用到，除了这些，你们还知道有哪些文具吗？

活动反思：

1、幼儿对人民币感兴趣。

2、引导幼儿动脑筋。

3、体现数学教育生活化。

4、数学问题情境化。

5、教育方法游戏性。

6、活动环节训练要复习序数。

7、要反复做游戏巩固，把文具换其他物品培养幼儿灵活换算能力。

优秀幼儿教案篇3

活动目标

1、在游戏中，感知平面图形与立体图形之间的关系。

2、在猜测中，学习推理、提问的方法。

活动准备

立体图形的盒子（正方体、长方体[有两个正方形]、长方体[全部是长方形]三棱柱），平面图形（长方形、正方形、三角形），小礼物若干，垫子若干

活动过程

一、游戏《几何图形找朋友》

1、复习几何图形名称

2、游戏《几何图形找朋友》

玩法：一个立体图形找一个平面图形做朋友，它们之间要有关系。找到朋友放在垫子上回到座位上。

●第一次游戏

----提问：谁和谁是好朋友，它们有什么关系？

●第二次游戏

---提问：一个立体图形只能有一个平面图形做朋友吗？

：这些几何图形中，有的立体图形可以找到一个平面图形做朋友，有的立体图形可以找到两个平面图形做朋友。

二、游戏《猜礼物》

玩法：礼物藏在几个盒子中的某一个里，不能走上来看，不能用手触摸。但是你可以问我问题，我只能回答你“是或者不是”。猜对了礼物就归你。

规则：

1、不能上来看，也不能摸盒子，只能问问题。

2、我只能回答你“是或者不是”

●第一、二次游戏：教师藏礼物

----提问：可以怎么问呢？（引导幼儿问：礼物是藏在xxx的盒子里吗？）

●第三、四次游戏

师：这次请一个小朋友来藏，谁愿意来猜？

-----提问：哪一个肯定不是的？

：立体图形的罐子上面有平面图形，只要问问上面有什么平面图形，就能够猜到礼物藏在那个罐子里。

●延伸：今天我们试着在三（四）个罐子中间猜糖果藏在哪？我还有一些礼物，如果藏在更多的罐子里，你能够用今天的方法猜出它藏在哪里吗？

教师通过“猜礼物”这样一个游戏设计，主要将目标定位在图形的认知上。我们知道大班幼儿对于大多数平面图形或立体图形基本上都是能够认知和说出图形名称的，是不是儿童能够叫得出这个几何图形的名称就表明儿童对这个图形的特征就有一个明确的认知呢？老师们，让我们带着以下两个问题，一起来探讨吧！

抛问：

1、你认为教师要帮助儿童对平面图形和立体图形之间关系，加强认知重点应关注什么？

2、如果第二环节，不用“猜礼物”的提问方式表征图形之间的关系，还可以采用怎样的活动形式进一步体验图形之间的关系？

优秀幼儿教案篇4

活动目标:

1、感知土壤的特点：有多种颜色、有干有湿和硬软之分、里面有空气、

2、全面了解土壤上面和下面的世界以及土壤的其它作用。

（1）、上面可以种植许多的植物：花草树木、庄稼、还有许多美丽的建筑

（2）、下面生存有许多的生物：蚯蚓、蛇、青蛙、刺猬、泥鳅、蚂蚁、

3、掌握保护宝贵的土壤的方法。

4、培养幼儿动手探究的能力，让孩子们对这个快乐的世界感兴趣。

活动准备：

1、每人一份：小杯子、小勺子，每组一杯水、一个大盘子（里面有：红、黄、白、干、湿的土壤）

2、一幅土壤的剖面图。活动图片：树、草、花、庄稼、树根、和土壤里生存的小生物。

3、各种颜色、干的、湿的、软的、硬的土壤。

4、用土壤捏的各种泥人、动物、

5、几个与土壤相关的字卡：干、湿、软、硬、土壤、、

6、让家长先带着幼儿初步的认识土壤，让孩子们对平凡的土壤产生浓厚的兴趣。

活动过程：

1、带领孩子们到种植园里去采集土壤。要求：每人一个小杯子，采集半杯，看看土壤是什么颜色的，是软的还是硬的？土壤上面有些什么东西？

2、根据自己观察和采集的经验，告诉大家：

（1）、捏捏土壤，有什么样的感觉？（幼儿边说师边出示：软、硬二字卡）

（2）、什么样的土壤是软的？什么样的土壤是硬的？（干、湿二字卡）

（2）、仔细观察，土壤有些什么颜色？（出示颜色的字卡）

3、出示土壤剖面图：（了解土壤的作用）

a、土壤上面的世界：可以种植植物（幼儿边说教师边把相应的物体的图片贴在剖面图上）

b、土壤里面有什么：有许多的小生物（幼儿边说教师边把相应的物体的图片贴在剖面图上）

4、土壤里面的小动物要呼吸空气呀，为什么它们不死呢？

让幼儿做个小试验：放块比较硬的、大块的土壤放进玻璃杯，发现什么了？（有许多的气泡，得出结论：土壤里有空气，所以小动物不会死）

5、动手小实验：将水到入每人一个的小杯子里，然后缴绊，土壤怎么了？（成了象冲剂一样的东西，得出结论：土壤会融解在水里）------引出：怎样保护土壤，不被水冲走？

6、活动的延伸：土壤还有哪些有趣的作用？（师出示：一些用泥烧制的陶器、雕塑、把准备好的泥人、泥动物、并现场捏制小动物，引起幼儿兴趣，让幼儿在此活动后，玩：有趣的泥土）

优秀幼儿教案篇5

设计意图：

大班孩子的肢体发展，高于小班，又低于大班。比小班的孩子会玩但没有大班孩子那种肢体发展协调能力，所以对于大班的幼儿来说规则游戏是一种最好的教育手段。寓教于乐，寓教于游戏之中，通过情景游戏让幼儿既达到了锻炼的目的，又能快乐的游戏，所以我设计了本次活动。

活动目标：

1、学习双脚并拢朝一定方向做立定跳，发展幼儿的腿部的力量，提高幼儿的跳跃和平衡能力。

2、能遵守游戏规则，培养良好的规则意识。

3、体验模仿小蟋蟀的乐趣。

活动准备：

1、蟋蟀头饰，指定一地方为“家”。

2、活动背景音乐。

活动过程：

一、开始部分(情境引入)

1、教师向幼儿出示蟋蟀头饰，让幼儿进行角色定位。师：“我是谁呀?”幼：“蟋蟀妈妈”。为幼儿分发头饰。

2、“今天天气真不错，小蟋蟀们，让我们一起来玩一玩吧!”。教师带领幼儿随着音乐进行队形队列练习，由大圆走成小圆等。

二、基础部分

1、“真舒服呀，以后妈妈要经常带你们去锻炼身体。咱们蟋蟀可是昆虫里的跳跃

能手哦!小蟋蟀们，你们长大了，现在你们也来学一学、练一练跳跃吧。”教师带领幼儿自由练习跳跃。

2、请个别幼儿示范自己的跳跃方法。“哇!我发现这只蟋蟀宝宝跳的可能好，你来当当小老师，为大家做个示范好吗?”

3、教师总结幼儿的跳跃方法，强调并示范双脚并拢跳的规范动作。“咱们蟋蟀跳的时候是向前跳的。我们只有跳得远远的，连续跳得快快的，这样才能当最棒的蟋蟀哦。”(动作要领：双脚并拢，脚稍弓，脚后跟抬起，脚掌用力蹬地，然后向前连续跳，注意脚落地时要轻)。

4、鼓励幼儿尝试按照蟋蟀妈妈的方法学一学立定跳。教师巡视，并纠正幼儿不规范的地方。

5、“我的小蟋蟀们真能干，大家都学会了跳跃的本领，现在来跟妈妈一起跳起来吧!”幼儿跟着老师练习正确的连续跳。

三、结束部分

1、游戏：蟋蟀找家。

教师讲解游戏规则，开展游戏：能够朝一定的方向跳得远远的、快快的。“现在妈妈分房子啦，房子在场地的各个方向，当我发出口令说“出发”的时候，你们就找准一个“家”，然后用刚才所学到的方法跳过去，好吗?”比一比谁跳的又快又好。教师在游戏过程中继续纠正幼儿的错误动作。

2、整理放松部分。“蟋蟀们今天真能干，表现得都很棒，大家现在一定都累了吧，来，都到妈妈这儿，我们来抖抖大腿，拍拍臂，放松一下。”

优秀幼儿教案篇6

目标：

1、借助为纸人设计舞蹈的情境，运用折叠纸人的方法，直观地记录幼儿的创作痕迹，发展幼儿的动手能力。

2、能专注地观察纸人的动作图谱，并在图谱的提示下合作表演木偶舞。

3、体验师幼共同表演的愉悦。 准备：

1、小纸人若干

2、条形kt板四块

3、音乐光盘、vcd一架

过程

一、随音乐带动跳进活动室

师：小朋友们，你们喜欢舞蹈吗？那就跟音乐跳起来吧！

师：在美妙的音乐声中，我们来到了纸人王国，纸人王国就要举行一场音乐舞会，，小纸人们正在发愁，不知道编什么动作好，我们那小朋友都很喜欢舞蹈，愿不愿意帮他们编舞蹈，设计好看的动作？（愿意）瞧！他们来了

二、幼儿创编纸人的动作

1、出示纸人

师：小纸人身体的各个部分都可以动起来，你想让他怎么跳，就把动作折出来，折好以后摆在背景板上，然后把这个动作跳给小纸人看看，听明白了吗？（教师边讲述边动作提示）好，现在到这里找一个位置。

2、幼儿创编单个动作

师：小朋友真爱动脑经，编出这么多不同的动作，你这个动作很有趣，是怎么样的？（幼儿学）

3、幼儿分组折，教师提供条形kt板，，幼儿折好后四人一组将折好的纸人展示出来。

师：接下来，我们再给小纸人变一个好看的动作.(幼儿操作)

师：变好了吗？好把你们的小纸人粘在背景板上，四个人一组摆成一排，瞧，我们四个人变的动作连起来，就是一组很美的组合了。

（以小组为单位，随音乐学一学）

4、看图谱接龙动作

我们把设计好的动作拿出来，我们按着它的\'顺序，随着音乐一起表演吧！看，我这里有一根音乐小魔棒，你们要注意听他的指挥哦，我指到谁，谁就来表演自己设计的动作，我们一个接着一个，注意听音乐哦！

5、第二次接龙‘

师：真不错，音乐小魔棒还想和你们再玩一次，不过，他有一个要求，做完了要把动作停在那里保持住，记住了！

三、将幼儿创编的动作组合成舞蹈

1、嘘——小魔棒要说话了（教师作倾听状）小朋友，小魔棒想请徐老师和你们一起把这些有趣的动作编成一个木偶舞，你们愿意吗？

2、师生完整跳一次

四、结束部分

小朋友跳得真不错，纸人王国的舞会马上就要开始了，让我们带着会跳舞的小纸人一起去参加吧！

优秀幼儿教案篇7

活动目标：

1．通过图谱来理解并学做动词：跳、飞、溜、游。

2．学习用完整的话来表达自己的想法，敢于在别人面前表现自己。

活动准备：

1．ｐｐｔ（森林背景图，各种声音音效）。

2．小动物：青蛙、布谷鸟、老鼠、蛇图片 ，动词图谱，地点图谱（树、池塘、草丛、黑洞）。

3．四种动物胸饰若干。

活动过程：

一、游戏导入

1．师：今天严老师要邀请小朋友们和老师一起到大森林里去玩一玩，你们愿意吗？那现在我们就出发吧！（播放走郊游的音乐）

2．师（出示大幅森林背景图）：看，我们到哪儿了啊？森林的早晨多美呀！在这美丽的森林里会住着谁呢？幼儿自由发表意见。

二、听声音猜动物

1．师：一大早，森林里就有动物出来活动啦。听，这是什么声音？（播放\"呱呱\"的声音音效，幼儿猜测。）

2．师：学一学\"呱呱\"的声音。（粘贴相对应的动物图片）

3.倾听\"咕咕\"\"吱吱\"\"丝丝\"的声音音效，并匹配相应动物图片。

⑴森林里又传来了许多声音！听听这是谁？（布谷鸟、粘贴图片）⑵大森林里可真热闹啊，听听谁又来了啊？（老鼠、蛇）⑶小结：原来，大森林里住了这么多的小动物啊！

三、理解并学习动词师：在这美丽的大森林里，一大早小动物们就都出现了，它们正准备一起做游戏的时候，突然，远处传来了奇怪的让人害怕的声音。听听是什么声音？（播放穿皮靴走路的声音。）1．提问：这是什么声音？小动物们听到这声音感觉怎么样？会怎么做呢？（躲起来、回家）（1）小青蛙会怎么回家？（跳）（2）让幼儿学习小青蛙跳，然后用图谱表示\"跳\"。

（3）提问：青蛙跳到哪里的？出示地点图谱。用完整的话表达自己的想法。

2．同样的方法，提问听到巴喳巴喳声，布谷鸟、老鼠、蛇是怎么回家的？

3．游戏：一问一答。

师：听到巴喳巴喳声，青蛙布谷鸟老鼠蛇是怎么回家的？提醒幼儿用完整的话来回答。

4．看图标学动作。

师：现在老师要请小动物们回去休息一下，待会儿当老师指到哪个动作图标时，你就得告诉我这是哪个小动物做得什么动作？

5．总结：今天我们又学会一个新本领，看图标知道动词跳、飞、溜、游，这些字有一个共同的好听的名字叫动词。那请你们动脑筋想一想生活中还有哪些小动物是会跳飞溜游的？

四、表演游戏

1.创设情景，表演游戏。

师：你们喜欢小动物们吗？今天严老师要把你们变成你们喜欢的小动物。霹雳马拉轰，变变变。看你们的小椅子下面，带上你们喜欢的胸饰，到老师的身边来，我们一起跳舞吧！

2．教师扮演穿皮靴的陌生人，在布置好的森林场景中，师幼一起表演。

3．结束：我们也累了，也该回去休息了，请大家轻轻地排好队伍和客人老师说再见吧！

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！