

小班游戏活动说课稿小手小 脚动起来（优秀版）word 资料

小班游戏活动说课稿：小手小脚动起来

豆豆班 袁利平

一、说活动教材

我班幼儿年龄大多为三岁左右,通过之前活动幼儿已认识了小手和小脚,也初步知道怎样保护小手和小脚.为了幼儿能更加协调灵活的运用小手和小脚做游戏,并在游戏中获得快乐,在选材时,我参照《教育教学活动计划安排建议表》,根据我班幼儿身心发展特点和现有发展水平,结合《指南》中“在探索中求知,在活动中发展.”的要求,我设计了小手小脚动起来的的游戏活动。本活动的重点为喜欢玩有关小手和小脚的游戏,通过游戏体验快乐. 难点为运用小手和小脚协调灵活的做游戏.

二、说活动目标

游戏是幼儿最重要的活动形式,又是儿童的一种创造性活动.根据幼儿年龄特点和现有发展水平,特制订活动的目标为: 1.情感目标:喜欢玩有关小手和小脚的游戏,在游戏中体验快乐. 2.认知能力目标:运用小手和小脚协调灵活的做游戏.

上述目标的设定我考虑到了三岁幼儿情绪特点和认知水平,以游戏激发幼儿愉快的情绪体验,并赋予一定的认知任务,将愉快、学习、能力获得融为一体,使幼儿在生活、游戏中习得知识和技能。

三、说活动准备

环境是产生互动的容器,具有教育性价值,由幼儿自主控制活

动是游戏的最内在本质。“活动准备”本身也是教育过程，环境创设、游戏所需材料、知识基础都应该成为教师活动之前的必修课，为达到目标,完成内容,我做了以下准备工作：1 环境创设：开放益智区,提供手势图片.开放户外操作区,提供按摩球.皮球等。 2、物质准备:音乐.录音机.照相机. 电脑. 实物投影仪. 颜料。 3、知识准备：幼儿已认识了小手和小脚.初步知道怎样保护小手和小脚。

四、说活动教学法

艾里克森指出：促进幼儿自主性和主动性的发展，是早期教育的基本任务。本活动中采用了多媒体教学法，示范法，引导发现法等教学方法，运用了游戏，自主探究等学法，让幼儿体验在玩中学的快乐。教师应做幼儿活动的引导者、支持者与帮助者。

五、说活动过程

本活动为了达到上述活动目标，设计了四个环节：

- 1.用小手小脚律动，导入活动。
- 2.幼儿分组活动，教师适时指导。
- 3.展示活动照片，体验分享乐趣。
- 4.活动扩展，手脚印画。具体如下：

（一）手小脚律动,导入活动：我是这样说的:”小朋友,让我们一起来活动活动自己的小手小脚!”(放音乐演示) 这个律动能锻炼幼儿手脚的协调灵活性,音乐节奏感很强,幼儿很喜欢做,所以兴

趣很快被调动起来。

（二）幼儿分组活动,教师适时指导：这一环节我是这样提问的：“小朋友都有一双灵巧的手和一对灵活脚，我们一起用小手和小脚做游戏好吗？”“老师给小朋友准备了好玩的手指游戏和小脚游戏,请小朋友选择你喜欢的游戏。” 幼儿分成两组进行活动,两名教师分组教学。我指导益智区幼儿手指游戏,幼儿通过提供的手势图片自主的进行模仿操作,对能力差的幼儿适时的进行指导,并用有趣的语言鼓励幼儿,如：“宝宝的小手真灵巧,变成了小螃蟹!”当幼儿模仿操作结束时,我以<< 我的小乌龟>> 的手指儿歌吸引幼儿的注意(示范) 幼儿很喜欢这个手指游戏,小手都跟着我动起来,其中的响声词‘蹦蹦’幼儿很喜欢模仿,小手也随着儿歌内容一伸一缩动了起来。另一名教师指导户外操作区幼儿游戏,幼儿光小脚丫走触觉道，玩皮球,用触觉球互相按摩小手小脚。

《指南》中倡导幼儿自主的学习，提倡预设课程和生成课程的有机结合。我充分考虑了这一点，以幼儿为主体，让幼儿自己选择活动的形式.其中的手指游戏我的小乌龟是已预设的课程，玩皮球游戏幼儿会生成很多种玩法,我所提供的触觉道可以走也可以爬.幼儿游戏时我用照相机记录了他们活动时的精彩瞬间。

（三）展示活动照片,体验分享乐趣：

这个环节用电脑展览活动照片,当幼儿看到自己或同伴时很兴奋，滔滔不绝的介绍着自己在做什么,大家在分享中得到了快乐的情绪体验.这时候音乐响起,幼儿与我跳起舞来（放音乐演示），

幼儿的情感在舞蹈中再次得到释放.活动达到高潮。

（四）活动扩展,小手印画：激发兴趣需要贯穿于活动的始终，在活动的结束阶段要把幼儿的兴趣延展到对新活动的需求和期待，我手涂颜料在实物投影仪上印出一个小脚印来，幼儿看到小手还可以印画,好奇心和求知欲再次被激发,为生成下一次活动做好了准备。

六. 说教学效果

幼儿园教育以游戏为基本活动，其根本目的是通过促进幼儿主体性的发展来带动幼儿身心各方面的发展。本活动完成了教育目标,内容适合我班幼儿身心发展特点和现有发展水平。手势图片的提供及手指游戏《我的小乌龟》,让幼儿小手动起来,促进了手的协调灵活性。触觉道的提供让幼儿的小脚动起来,使幼儿大动作得到发展。按摩球让幼儿初步体验了合作的乐趣，皮球的玩法多种多样,幼儿尽情的变换,小手小脚都动了起来。活动中运用的音乐元素，给幼儿艺术表现提供了机会,使幼儿的情感得到释放。本活动体现了课程的整合性及各领域的相互渗透,教学形式充分尊重了幼儿，真正做到了角色转换，通过照相机记录的形式幼儿分享了小手和小脚的游戏经验,发展了幼儿的思维。小手印画起到了抛砖引玉的作用，为生成下一个有趣的活动做好了准备。

小班游戏活动教案：小手小脚动起来

豆豆班 袁利平

活动目标

1.情感目标:喜欢玩有关小手和小脚的游戏,在游戏中体验快乐.

2.认知能力目标:运用小手和小脚协调灵活的做游戏.

活动准备

1、环境创设:开放益智区,提供手势图片.开放户外操作区,提供按摩球.皮球等。

2、物质准备:音乐.录音机.照相机. 电脑. 实物投影仪. 颜料。

3、知识准备:幼儿已认识了小手和小脚.初步知道怎样保护小手和小脚。

活动过程

(一)手小脚律动,导入活动:我是这样说的:”小朋友,让我们一起来活动活动自己的小手小脚!”(放音乐演示)这个律动能锻炼幼儿手脚的协调灵活性,音乐节奏感很强,幼儿很喜欢做,所以兴趣很快被调动起来。

(二)幼儿分组活动,教师适时指导:这一环节我是这样提问的:“小朋友都有一双灵巧的手和一对灵活脚,我们一起用小手和小脚做游戏好吗?”“老师给小朋友准备了好玩的手指游戏和小脚游戏,请小朋友选择你喜欢的游戏。” 幼儿分成两组进行活动,两名教师分组教学。我指导益智区幼儿手指游戏,幼儿通过提

供的手势图片自主的进行模仿操作,对能力差的幼儿适时的进行指导,并用有趣的语言鼓励幼儿,如:“宝宝的小手真灵巧,变成了小螃蟹!”当幼儿模仿操作结束时,我以<< 我的小乌龟>> 的手指儿歌吸引幼儿的注意(示范)幼儿很喜欢这个手指游戏,小手都跟着我动起来,其中的响声词’蹦’幼儿很喜欢模仿,小手也随着儿歌内容一伸一缩动了起来。另一名教师指导户外操作区幼儿游戏,幼儿光小脚丫走触觉道,玩皮球,用触觉球互相按摩小手小脚。

《指南》中倡导幼儿自主的学习,提倡预设课程和生成课程的有机结合。我充分考虑了这一点,以幼儿为主体,让幼儿自己选择活动的形式.其中的手指游戏我的小乌龟是已预设的课程,玩皮球游戏幼儿会生成很多种玩法,我所提供的触觉道可以走也可以爬.幼儿游戏时我用照相机记录了他们活动时的精彩瞬间。

(三) 展示活动照片,体验分享乐趣:

这个环节用电脑展览活动照片,当幼儿看到自己或同伴时很兴奋,滔滔不绝的介绍着自己在做什么,大家在分享中得到了快乐的情绪体验.这时候音乐响起,幼儿与我跳起舞来(放音乐演示),幼儿的情感在舞蹈中再次得到释放.活动达到高潮。

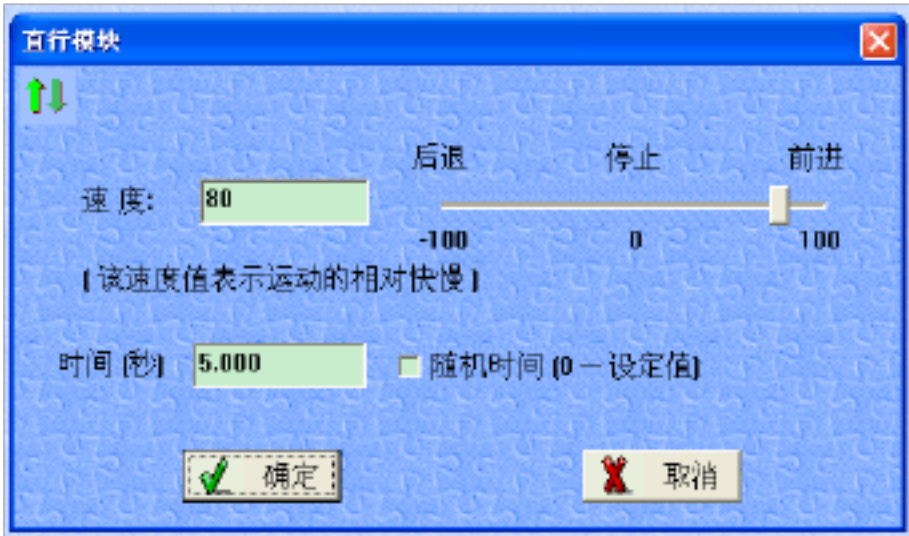
(四) 活动扩展,小手印画

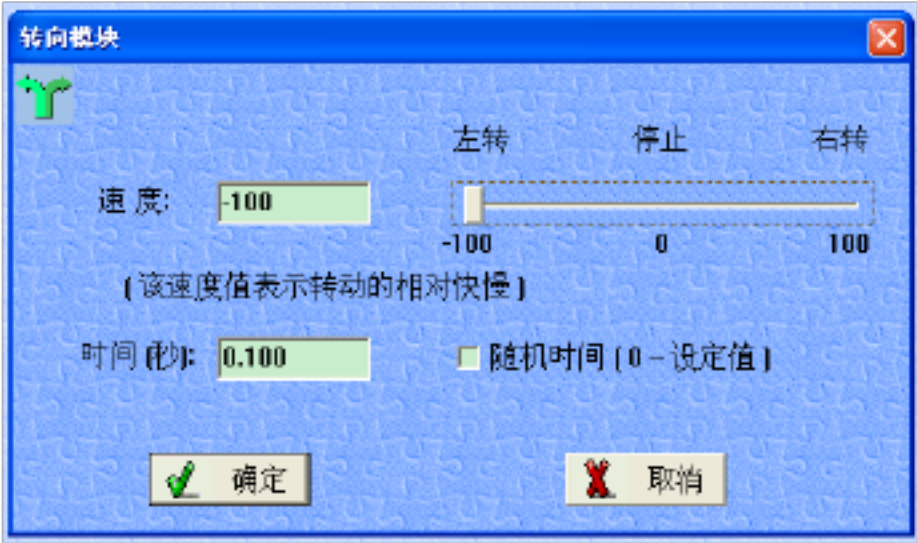
小班游戏活动反思：小手小脚动起来

豆豆班 袁利平

幼儿园教育以游戏为基本活动，其根本目的是通过促进幼儿主体性的发展来带动幼儿身心各方面的发展。本活动完成了教育目标,内容适合我班幼儿身心发展特点和现有发展水平。手势图片的提供及手指游戏《我的小乌龟》,让幼儿小手动起来,促进了手的协调灵活性。触觉道的提供让幼儿的小脚动起来,使幼儿大动作得到发展。按摩球让幼儿初步体验了合作的乐趣，皮球的玩法多种多样,幼儿尽情的变换,小手小脚都动了起来。活动中运用的音乐元素，给幼儿艺术表现提供了机会,使幼儿的情感得到释放。本活动体现了课程的整合性及各领域的相互渗透,教学形式充分尊重了幼儿，真正做到了角色转换，通过照相机记录的形式幼儿分享了小手和小脚的游戏经验，发展了幼儿的思维。小手印画起到了抛砖引玉的作用，为生成下一个有趣的活动做好了准备。在活动中幼儿通过与环境材料的相互作用,在自主探索中不仅感受到了快乐，各方面能力也得到了不同程度的发展。活动中的不足:幼儿动作的协调性和美感还需加强。

教学策略	创设情境引入新课，讨论分析领悟新知，合作探究提高效率，实践操作理解实质，讨论交流共同提高。 教学中采用：基于问题探究法、自主学习法。				
教学环境与媒体	多媒体电子教室、AVJC1.6 开发版软件、机器人实物（8 台）、教学课件和视频资料。				
	教学环节	教学内容	教 师 活 动	学生活动	设计意图
	创设情境，导入新课	演示引入	投影演示机器人灭火的过程。 同学们，你们想不想让自己手中的机器人动起来呢？我们从本节课开始就来学习给机器人编程的知识，让它按照我们的指示来行动。	观看视频资料 听讲	激发学生的学习兴趣；铺垫新课内容
	探索新知 (一) 教机器人学走路	(1)	【提问】“能力风暴”机器人是如何运动的呢？ （小结讲述）通过同学们回答，我们共同认识到：没了程序，机器人就像是一堆废铁，所以说，程序是智能机器人的灵魂。那么，机器人又是怎样在人的指挥下工作的呢？下面我们就来教机器人学走路，这个任务我们分四步来完成。 。 同学们先自主学习课本第 60 页、61 页的内容，然后各小组动手尝试编写让机器人行走的流程图，大家比一比，看哪个小组编写的程序能让机器人先动起来。 教师巡视指导学生 小结讲述：第一小组能够快速完成第一步任务，他	学生思考讨论，各抒己见：受程序控制；没有了程序，它什么也做不了；是通过相应的程序 VJC1.6 来指挥的…… 分成六个小组，各小组自主学习，互助合作，探索让机器人行走的流程图设计。 由先完成任务的小组，介绍他们编写“”的程序设计过程，并演示自己的作品。	破除学生对机器人的神秘感。 分组竞赛，培养自主探究的学习能力及互助精神。由学生先于教而自主探索，使学生在程序编写设计中能发现问题，并能解决问题。在存疑的前提下再听老师演示讲解，从而达到最佳教学效果。 通过学生展示自己的优秀作品，增强了学生的自信心；对存在问题的

探索新知 (一)	教 机 器 人 学 走 路	们设计的思路清晰，而且很好，现在我们来共同看看如何，流程图的编写过程。 【播放课件】：首先，需要启动 SVJC1.6 编程软件，进入流程图编辑界面，开始编写流程图。如下图所示：  图 1 演示：把“执行器模块库”中的“直行”模块和“主程序”模块连接，相关设置如图 2、图 3 所示。  图 2  图 3 【强调】如果“直行”模块和“主程序”模块之间没有箭头，说明还没有连接好。要求各组重新审查自己的作品，选出本组最佳作品进行展示。	观看课件 听老师讲解 理解流程图的编写步骤。 观看演示 知道模块的连接 观察演示过程， 领会操作技巧， 动手尝试编写流程图 各小组演示本组最佳作品，共同欣赏作品，积极交流。	作品，引导学生发现问题，并培养解决问题的能力。 通过展示课件及讲解，让学生理解概念，掌握专业术语，为后面的学习打好基础。	
		衔接过渡	讲述：我们已经让机器人走起来了，大家知道行走过程中需要转弯，如何让已经行走的机器人左转约 90° 呢？下面我们来进行第二步编程：“让机器人左转约 90°”。		
			第二步：让机器人左转约 90°。 （布置学习任务）同学们先自主学习课本第 61 页的内容，然后各小组动手尝试编写让机器人左转约 90° 的流程图，大家比一比，看哪个小组编写的程	各小组自主学习，互助合作，探索让机器人左转约 90° 的流	让学生自主探究学习、小组内合作学习，

	探索新知 (一)	教机器人学走路	序能让机器人先左转约 90° 。 教师巡视指导学生 小结讲述：该小组能够快速完成第二步任务，他们编写的程序比较合理。现在我们来共同看看如何让机器人左转约 90° 流程图的编写过程。 教师演示：“转向模块”的连接与设置。结果如图所示：	程图设计。 由先完成任务的小组，介绍他们编写“让机器人左转约 90° ”的程序设计过程，并演示自己的作品。	寻求解决问题的方法，培养学生的学习方法和合作意识。
			 图 4  图 5 要求各组观察演示过程后，领会操作技巧，重新审查自己的作品，选出本组最佳作品进行展示。	观察演示过程，领会操作技巧，印证自己编写流程图的思路。 各小组演示本组最佳作品，共同欣赏，积极交流。	培养学生观察、动手操作的能力。
			衔接过渡 讲述：我们让走起来的机器人左转了约 90° ，怎样让它再走 5.0 秒呢？下面我们来进行第三步编程：“让机器人再走 5.0 秒”。		
			第三步编程：“让机器人再走 5.0 秒”。 （布置学习任务）请同学们参考第一步编程，尝试编写让机器人再走 5.0 秒的流程图，大家比一比，看哪个小组编写的程序能让机器人完成全部任务： “让机器人直行 5.0 秒，然后向左转约 90° ，再走 5.0 秒，停下来”。 教师巡视指导学生编程序。 组织先完成任务的小组介绍过程，并演示其作品。	各小组组际展开竞赛，组内互助合作，探索让机器人再走 5.0 秒的流程图设计。 由先完成任务的小组，介绍他们编写“让机器人左转约 90° ”程序设计的思路，并演示自己的作	让学生自主探究学习、小组内合作学习，寻求解决问题的方法，培养学生的学习方法和合作意识。

	探索新知 (一) 教机器人学走路		小结讲述：该小组能够快速完成全部任务，他们编写的程序比较合理。现在我们来复习复习如何让机器人走 5.0 秒流程图的编写过程。 图 6	品。	通过复习第一步编程巩固新知。
		衔接过渡	讲述：教机器人学走路的程序我们已经设计好了，如何运行并保存设计好的程序呢？下面我们共同完成最后的环节：“下载-运行-保存程序”		
		(4) 下载-运行-保存程序	(布置学习任务) 同学们先自主学习课本第 62 页的内容，然后各小组动手尝试将编写好程序进行“下载-运行-保存”，大家比一比，看哪个小组能先完成任务。 教师巡视指导学生 组织先完成任务的小组介绍过程，并演示其作品。 教师简单讲评该小组的设计，并演示“下载-运行-保存程序”的过程： 连接好计算机和机器人 → 点击“下载”按钮  → 下载到机器人中 → 运行。 若效果不满意，可以多次修改调试程序。 保存的方法和其它应用程序保存相似，只是 VJC 文件名为当前的日期和时间，扩展名为 flw。 (例如：) 教师演示：“转向模块”的连	各小组展开组际竞赛，组内互助合作，探索“下载-运行-保存”的流程图设计。 由先完成任务的小组，介绍他们程序设计的思路，并演示自己的作品。 听讲，深理解“下载-运行-保存程序”的过程	分组竞赛，培养自主探究的学习能力及互助精神。
		能力提升	【练一练】 1、让机器人走四边形路线。 2、让机器人按圆形路径行走，圆的直径大约为 1.5 米。	动手操作完成练习	让学生学以致用，培养学生的实际操作能力。
		衔接过渡	我们经常在电视上会看到听到机器人不光会走路，还会模仿人唱歌。那么，今天我们就让“能力风暴”机器人也为我们也唱一首歌听，好吗？		

探索新知 (二)	教机器人学唱歌	让机器人学唱“do re mi”	【出示学习任务】（接上一程序）机器人停下后，让机器人开始唱“do re mi”，然后结束。 【出示】已设计好的“发音”模块流程图  图 7  图 8 布置任务：根据提示让学生编写机器人唱“do re mi”的流程图。 巡视辅导学生编写“发音”模块流程图，师生一起查找出现的问题，作以更正。 【提示】 设计好的程序需要下载到机器人中运行，如不满意仍需要在计算机上修改程序，这样反复调试。别忘了保存。	让学生根据图示以作参考，自主合作编程，发现问题并解决问题。	演示参考
		学生根据编程思路，自主编写“发音”模块流程图			
		互相查找编写“发音”模块流程图中所出现的问题			
能力提升	【练一练】 让机器人唱“do re mi fa so la”，看机器人发音是否标准。	分析编程思路 动手编写流程图	学以致用		
总结归纳	根据编程思路，学生自主探索图形化编程方法；理解体会程序是智能机器人的灵魂。				

板 书 设 计	第 4 课 让机器人动起来		
	教机器人学走路	(1) 直行5.0秒	
		(2) 左转约90度	
	让机器人动起来	(3) 前进5.0秒	
	教机器人学唱歌	(4) 运行与保存	
		(1) 让机器人唱“do re mi”	
		(2) 运行与保存	

【教后反思】

本节课内容既培养了学生的创新思维、探究学习能力，又培养了学生的动手实践能力。教学中注重培养学生分析问题、解决问题的能力。通过学习和实际操作，培养学生的综合实践能力和创新能力，协作学习则培养了学生互帮互助的团队精神。重视课堂评价，及时评价，增强感情认识。学生自我评价，通过网络教学软件的演示，向其他学生展示作品。

不足之处：在活动中还出现了很多新情况，比如能力较强的学生很容易包办操作过程，个别学生的合作意识还较弱。教学设计中也还有很多有待进一步完善的地方，还需要不断改进，使机器人活动成为推动素质教育的有力手段。可以说智能机器人教学是中小学科技活动的智能平台和创新平台。

太上有立德，其次有立功，其次有立言，虽久不废，此谓不朽。——《左传》

幼儿小班语言 《小鸭找朋友》 教案

单位： 河东中心幼儿园

科目： 语言

教师： 武琴花

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/126030114231011031>