

幼儿园游戏说课稿

幼儿园游戏说课稿 14 篇

作为一位优秀的人民教师，编写说课稿是必不可少的，借助说课稿可以更好地提高教师理论素养和驾驭教材的能力。如何把说课稿做到重点突出呢？下面是小编整理的幼儿园游戏说课稿，欢迎阅读与收藏。

幼儿园游戏说课稿 篇 1

活动目标：

- 1、发展幼儿的快速反应能力，体验游戏的乐趣。
- 2、发展幼儿的'小肌肉，练习抓、缩等基本动作。

活动准备：

室内、户外均可以（场地不限，形式不限）

活动过程：

1、活动前准备：手指谣：一根手指点点，两根手指剪剪，三根手指弯弯，四根手指叉叉，五根手指开花。

2、今天老师和你们玩一个好玩的游戏，听：右手食指点在左手手心，念童谣： 红豆角绿豆角，吹三口跑不了。噗，吹一口，噗，吹两口，噗，吹三口。 左手快速抓，右手食指快速躲。什么时候抓和躲？——听到 吹三口 时再抓，躲。

小朋友游戏。

3、创新玩法：

1）、两个人互相游戏和你身边的小伙伴玩游戏，一个小朋友是躲的角色，另一个小朋友去抓。边念儿歌边游戏。

2）、一个人抓多个人点小朋友，谁愿意点在老师的手心上，念儿歌游戏。老师抓到了吗？你们开心吗？现在三个小朋友一组游戏。

3）、多个人连起来游戏现在小朋友的左手伸开去抓，右手食指去点。听儿歌游戏。

4、放松活动：

手指做运动：数指，弹指，叉指，握拳，甩指，转指等。

幼儿园游戏说课稿 篇 2

活动目标：

- 1、探索竹梯的各种玩法。
- 2、巩固长短、宽窄的概念。

活动准备：

- 1、大小、长短不同的梯子若干
- 2、辅助物：轮胎、水筒等。

活动过程：

一、区别长短、宽窄

竹梯放在四周，让幼儿观察。竹梯一样吗？什么地方不一样？然后进行比较。

二、幼儿探索竹梯

- 1、你想玩什么样的竹梯？几个人玩？想好了再选择竹梯。
- 2、教师巡回观察、指导。
- 3、集中交流

请个别小朋友或组进行交流怎么玩的'。

三、再次引导幼儿探索如：

- 1、走间隔
- 2、走横档
- 3、手脚爬行
- 4、爬斜梯
- 5、竖梯横行
- 6、交梯横行
- 7、抬梯子等等。

四、游戏：取水接力游戏

把 4 排竹梯平放在地上。幼儿排成 4 列纵队。两手提水桶，脚在竹梯横档上走玩取水的接力游戏。

活动结束：小朋友一起排队回教室。

幼儿园游戏说课稿 篇 3

今天区角活动新增了容器比大小的内容,观察了半天幼儿的活动情

况,我发现他们对这一内容很感兴趣,但他们只满足用容器装米、倒米,至于通过装米、倒米要达到什么目的,他们一点儿也不明白。游戏结束评价时,我组织幼儿进行“猜猜哪个容器大”的游戏,我先请幼儿通过目测说出哪个容器大,然后通过容器盛米的实验来验证孩子们所说的是否正确。当两种容器的大小区别很明显时,我再让他们来猜猜大容器的容量是小容器容量的几倍,孩子们的兴趣高极了,他们仔细地观察着我两只手的动作,企盼着自己的答案是正确的,他们时不时为自己成功的'预测发出一阵阵由衷的惊叹。

通过这次的游戏评价,孩子们既掌握了用装米形式来测量容器大小的方法,又提高了进一步游戏、进一步探索的愿望。我想:要提高区角活动的游戏质量,能否做好游戏的评价是非常关键的。

幼儿园游戏说课稿 篇 4

一、说教材

数来源于生活,运用于生活,认识序数这个内容灵活丰富,符合幼儿年龄特点和已有的生活经验。因为序数教学中既有方向性的序数,也有初步的二维空间序数的认知,是对幼儿在日常生活中积累的一些零散的.无意识的序数感知的整合。但这些知识光靠教师枯燥无味的讲解,幼儿是没有兴趣的,那怎样引导幼儿轻松学习呢?我尝试用游戏的形式,将“认识序数”作为教学内容,让幼儿在轻松愉快地活动中自主探索.学习。

二、活动目标

定位活动的目标是教育活动的起点和归宿,对活动起着导向性作用。原教案的活动目标只定了认知目标,我根据中班幼儿的年龄特点及实际情况,确定活动认知.情感.能力三方面的目标。具体如下:

- 1.巩固认识 10 以内的`数、根据物体某一特征进行分类、排序。
- 2.引导幼儿学习 10 以内的序数。
- 3.引导幼儿积极发现生活中的数,运用所学知识解决生活中的问题。

三、活动准备

- 1.场地布置:用 1-10 的数字卡铺设去“数字王国”的路。

2.磁性教具：数字卡 1-10 被打乱顺序贴在黑板上；“方向卡”从左向右、从右向左各 1 张。

3.课件。

四、说教学过程

第一个环节通过去“数字王国”的游戏情境的创设帮助幼儿巩固认识了 10 以内的数以及他们的顺序。这为幼儿进一步学习序数打下了基础第二个环节通过给小动物排队即对第一个环节的知识进行了复习和巩固。又让幼儿体验了序数的概念。

第二个环节我给孩子们加深了难度，请幼儿排好队，根据老师的叙述找出相对印的小朋友，引导幼儿将序数的知识运用到生活中。幼儿在这一环节中参与愿望和积极性都很高。

这三个环节的安排，我是根据幼儿园教育纲要中的科学指导要点的第一条指出：幼儿的科学教育是科学启蒙教育，重在激发幼儿的认识兴趣和探索欲望。整个活动依据幼儿的学习规律和年龄特点，由浅入深，层层递进，选择最贴近幼儿的生活经验为内容，注重整个活动的综合性.可操作性.寓教育于游戏活动中。始终以幼儿为主体，发挥教师的主导作用，引导.启发幼儿探索，来调动每个幼儿思维的积极性。通过让幼儿动口.动手.动脑，积极主动地参与活动，达到认识序数的目标，并且能进一步学巩固它。

五、活动反思

在这节课中也存在不足，如由于教室内电视机较小，课件播放的效果不好，不便于幼儿观察，在活动中老师应根据具体情况制作教学具，让教学具为教学服务，帮助解决教学中的重难点。

幼儿园游戏说课稿 篇 5

一、设计意图：

托班孩子的思维正处于直觉行动思维向具体形象思维过度的时期，他们情感外露，不稳定，带有很大的情绪性。他们喜欢游戏，以自己独特的方式在游戏中认识自我，适应环境，了解未知，形成经验。

我班孩子在经过一学期的幼儿园生活中，他们的动作有了较大的进展。他们基本掌握了走跑、跳，爬等动作技能，并在各种各样的体

育游戏中已经发展起了运动能力，学习更为复杂的动作技能。为孩子认识世界开拓广阔的天地，但是他们的动作仍然不够协调和平稳，大肌肉群比控制手指小肌肉发育更早些。托班孩子的游戏必须有非常强的情景性，因此此时的孩子对游戏自主活动能力很弱，以来于承认印发的假想情景中，这就需要老师创设一定的'情景。我选择的《小鸡当心》这次体育活动，主要是通过情景贯穿其中进行游戏，孩子在扮演自己喜欢的小鸡的同时，练习越过障碍，发展跨越动作和反应能力，孩子始终保持活泼，愉快的积极情绪，真正做到玩中学，学中乐。

二、教学目标的制定：

练习越过障碍，发展跨越动作和反应能力。

老师指出：在前运算时期（孩子时期）要发展智慧，关键是让孩子做各种各样的游戏，从娱乐中学，从玩耍中学，小动物是孩子最亲密的朋友，孩子对小动物的叫声极感兴趣，并好模仿动物的动作，因此对本次活动产生强烈的兴趣成了游戏的基础。本次活动涉及到“小鸡越过障碍，也就是跨过栏杆进菜园，因此发展孩子的跨越动作是本次活动的新授动作，既是本次活动的重点，也是难点。我将在活动中以鼓励，个别示范，提醒强调，儿歌等各种方法来突破此难点。

三、活动准备：

为了引起孩子的兴趣，调动孩子活动的积极性，结合本次活动的情景贯穿，我适当地使用了一些能活动的教具，本次活动我作了以下准备：

- 1、椅子和皮筋搭成的菜园。
- 2、狐狸头饰一个。小鸡头饰若干。
- 3、各种菜（青菜、萝卜等，画好塑封，为人数的3—4倍。）

四、活动流程：

本次活动我共分为三部分来进行：

1、小鸡真快乐。

孩子扮演小鸡，在鸡妈妈的带领下，边念儿歌边模仿动作。

小鸡小鸡叽叽叽，会找虫子会吃米，跑到东、跑到西，开开心心做游戏。

《纲要》中指出：“教师应成为孩子学习活动的支持者、合作者、引导者。”在活动一开始，我就以鸡妈妈的身份，融入到孩子当中，参与到其中，让每个孩子扮演小鸡，模仿小鸡的动作，使孩子对活动产生兴趣，为下一个环节的进一步发展奠定基础。

2、小鸡种菜。

（1）妈妈带小鸡到菜园：“栏杆有点高，你们能跨过去吗？找一个自己喜欢的地方跨进去试一试，再跨出来。

A 请个别孩子示范，鸡妈妈用儿歌提醒小鸡：“小脚小脚抬得高，小栏杆呀别碰到”

B 集体练习。

本环节是重点所在，通过老师的不断提醒及示范，再加上练习来突破。

（2）菜园里现在空空的，什么也没有，我们来种菜吃，种什么菜呢？到每边四个筐里挑自己喜欢的菜，跨进栏杆，种到菜园里，提醒孩子进出栏杆时别碰到。

3、小鸡和狐狸。

鸡妈妈：不好了，狐狸来了，我们快到菜园里躲起来。狐狸在栏杆外转一圈：栏杆这么高，小鸡一定不会躲在菜园里。看了又看，然后离开。

受感知经验的制约，托班孩子对游戏的自主选择能力比较差，经常需要承认通过表情、语言动作等，吸引孩子的注意，使其对教师预成的或随机生成的游戏活动感兴趣。这里也是活动的高潮，我为孩子创设准备好的环境，通过适宜的玩具、宽松的氛围有计划地激发孩子参与游戏的愿望。根据孩子的已有经验和发展需要，运用夸张的语言、表情、动作，诱导孩子进入游戏情景中。主要运用了引导法和吸引法。

小鸡继续种菜，游戏 2—3 次。

4、天黑了，小鸡回家。

幼儿园游戏说课稿 篇 6

一、说教材

在日常生活中，游戏是幼儿最喜欢的活动方式，他们活泼，对此

非常感兴趣，纲要中指出：幼儿是教育活动的积极参与者，而非被动接受者，活动内容必须与幼儿兴趣、需要接受能力想吻合，以引导幼儿向最近发展区发展。大班幼儿的认识水平在不断提高，且处于语言迅猛发展时期，但对数量词的掌握、理解还有一定的困难，为了顺应幼儿的发展需要，我想通过幼儿最喜欢的游戏，让幼儿在掌握的基础上，灵活运用数量词，充分体现玩中学，学中乐。

发展语言的关键是创设能使幼儿想说、敢说、喜欢说、有机会说并能得到积极应答的环境，同时，幼儿语言的发展与其情感、经验、思维、社会交往能力等其他方面的发展密切相关，因此，根据纲要中的语言领域目标要求及本班幼儿的实际发展水平，我将本次活动的目标定位于：

- 1、通过语言智力游戏提高幼儿对学习数量词的兴趣。
- 2、提高幼儿在活动中快速倾听和应答的能力。
- 3、引导幼儿练习正确使用数量词。

这三个目标蕴涵了语言能力的培养，知识经验的获得，体现了目标的综合性和层次性，我将本次活动的重点放在“通过语言智力游戏，提高幼儿对学习数量词的兴趣上，”从第一、四环节的逐步深入，将知识进行迁移，将重点逐渐攻破，活动将难点定在“正确使用数量词，”从以下几点突破：

- 1、让幼儿参观“物品展览馆”，讨论图片上物品名称。
- 2、做游戏“玩转盘”“造火车”

为了完成本次活动目标，我做了以下几方面的准备：

（一）、环境创设与区域活动相结合

为了让幼儿不再被动接受教师传递的信息，而转为主动吸收，我整合了区域活动，根据教育目标，有机渗透教育内容，使幼儿获得更多更有益的知识经验，促进幼儿多方面能力发发展，因此，我在区域中准备了：美工区：投放白纸、彩笔。阅读区：投放数量不等的物品名称的图片。

（二）、知识经验准备：利用各种活动和一日生活的各个环节，丰富词汇和生活经验。

（三）、物质准备：

1、老师、幼儿、家长共同搜集各种物品名称图片布置一个“物品展览馆”

2、转盘，上面贴有各种数量不等的物品名称图片

3、各种数量不等的物品名称图片反贴在黑板上。

这些准备，一是丰富幼儿已有的知识经验，为幼儿创设适宜的.活动环境，便于幼儿在和同伴讨论中大胆、自主、快乐的交流，二是能在活动中突破难点，便于幼儿理解。

二 说教法

新《纲要》指出：“教师应成为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者”活动中力求形成“合作探究式的师幼互动”，因此，本次活动教师除了和幼儿一起准备丰富的活动材料外，还挖掘此游戏的活动价值，采用游戏组织教学，运用了观察法、游戏法、讨论法等，对于这些方法的运用，我变以往教师说教的传统形式为以幼儿为主体教师用启发引导的方式，充分调动幼儿学习的积极性，并以游戏的方式贯穿活动始终，让幼儿在游戏中、快乐中获得知识，习得经验，真正体现玩中学、学中乐。

在活动过程中，我渗透了多元智能理念，将各领域知识有机整合在一起，如：在语言领域中渗透社会领域内容，感受游戏的快乐，培养幼儿的规则意识，在玩转盘和造火车游戏中让幼儿感受数量的概念，在音乐游戏开火车中激发幼儿感受美、表现美的情趣。

三、说学法

幼儿是学习的主人，以幼儿为主体，创设适宜的环境激发幼儿的学习兴趣，本次活动采用游戏操作法、观察法、讨论法，让幼儿在看、说说、听听的过程中学习更多的数量词。

四、说教学程序

（一）、创设情景，激发幼儿参与活动的兴趣（6 分种）

带幼儿参观“物品展览馆”，启发幼儿相互讨论，图片上都有什么？

此环节中，教师为幼儿创造一个自由、宽松的语言交往环境，支

持、鼓励、吸引幼儿与同伴之间交流，体验交流的乐趣，在交流中获得新的知识。

（二）、游戏：玩转盘（8 分钟）

转盘上是一些图片、上面分别画着数量不等的苹果、书本、眼镜、尺子、树、电视机等物品，幼儿自己将转盘的指针转起来，

幼儿园游戏说课稿 篇 7

一、设计意图

在一次过渡环节中，我偶尔发现了孩子们正在进行自发的活动——立笔比赛，还引起了小围观。大班孩子就是有着强烈的好奇心，喜欢具有挑战的内容、乐于探索和体验成功后给他们带来的满足感。于是就设计了本次活动。达到即符合幼儿的特点又满足幼儿的能力需要。

二、说教材

我们生活中有各种各样物体站立或需要借助外力站立站稳的现象无处不在，比如：马路边刚栽的小树苗需要在旁边绑很多木棍支持站稳。而《纲要》中明确提出科学活动应密切联系幼儿的实际生活进行，利用身边的事物和现象作为科学探索的对象；并且《指南》科学目标中提出 4—5 岁幼儿能够感知和发现简单的物理现象，因此，我设计了本次活动。

三、说活动目标

- 1、在大胆操作中探索让物体站起来的方法。
- 2、在探索中不怕困难，积极动手动脑，敢于尝试敢于表达。
- 3、鼓励同伴之间相互合作、共同探讨解决难题。

四、说重点难点

活动重点：通过操作探索出物体能站住的方法。

活动难点：初步尝试合作，巧妙运用多种材料，探究让物品站起来的多种方法。

五、说教法

《纲要》中指出教师作为幼儿活动的支持者、合作者、引导者，应遵循幼儿身心发展特点，为幼儿创设宽松愉快的物质环境、心理环境，注重幼儿的体验，激发和挖掘幼儿的兴趣和欲望。本次活动，我

法相结合，使幼儿在游戏体验中感受了在探索中不怕困难的精神。

主要交流：

- 1、冠军分享致胜方法，体会合作的重要性。
- 2、材料巧妙使用的方法。
- 3、同材料的不同应用。

目的：帮助幼儿梳理提炼经验。

最后让孩子们知道没有难题是克服不了的，只要肯多动脑、不放弃，就一定会成功。

七、说学法

《纲要》指出：教师应成为幼儿活动的支持者、合作者和引导者，力求形成“合作探究式”的师幼互动。根据此要求，我主要采用了启发式提问法、直观演示法、赏识激励法等，而启发式提问法能够使幼儿有目的地仔细观察和倾听，启发幼儿的思维，使活动进行的更加生动有趣。

八、说活动过程

第一环节：观察材料，介绍任务

首先，激发幼儿活动兴趣的同时，观察材料、了解材料。

其次，介绍任务：每组小朋友在自己的桌子上试一试、玩一玩，哪些东西能站得稳稳的就放在前面的展示桌上来。

第二环节：让能站住的东西站起来，了解站立因素。

幼儿操作中，教师鼓励幼儿积极尝试，大胆探索。

最后，与幼儿一起总结物品能站起来的原因。重点提问：谁来介绍一下你送上了谁，它为什么能站稳了？引导幼儿发现物品站起来的不同因素：底面大、底面比较平、“脚”多。这个环节是在教师在与孩子的互动之中，帮助他们提升经验的重要时机。

第三环节：自主寻找材料，让“不能站起来的物体站起来。”

首先，观察盒中物品讨论：盒子里都剩下什么了？怎样使这些不能站立的物品站起来？（鼓励幼儿大胆设想方法）其次，幼儿操作。

重点指导：鼓励幼儿大胆尝试，寻找不同材料、不同方法，帮助物品站起来。

目的：巩固理解让物品站起来的因素。

第四环节：用限定材料，快速让“不能站起来的物体站起来。”

目的：限定时间、限定材料，促使幼儿合作，巧妙运用辅材。

预设幼儿操作中可能会出现的问题：

情况一：

“为什么同种材料帮助物体站立，我的不成功？”

指导策略：

- 1、引导幼儿对自己的方法进行调整。
- 2、引导幼儿对同方法进行对比。

情况二：

“为什么我的辅材不能帮助所有东西站立？”

指导策略：

1、引导幼儿充分分析材料，发现主材的特点，通过调整辅材，帮助物体站立。

2、小组间相互学习。

最后，我们进行经验分享。

主要交流：

- 1、冠军分享致胜方法，体会合作的重要性。
- 2、材料巧妙使用的方法。
- 3、同材料的不同应用。

目的：帮助幼儿梳理提炼经验。

最后让孩子们知道没有难题是克服不了的，只要肯多动脑、不放弃，就一定可以成功。

- 1、在科学区继续探索此实验，并记录新材料、新方法的使用。
- 2、鼓励幼儿继续探索生活中有趣的科学现象。
- 3、将方法运用到生活中。

篇 8

说选材

蒙氏研究中认为：儿童自两岁起就能凭直觉知道哪个多，哪个少。认识“1”和“许多”是幼儿认识数活动的开始，根据小班幼儿的年龄特点：好玩，好游戏，有意注意时间短的身心特点，我设计了认知活动“1”和“许多”如果只干燥地告诉孩子“1”和“许多”的关系是比较抽象，枯燥的。但伴随着游戏活动，让孩子在玩中学，在学中玩，既可以满足幼儿游戏好动的需要又能很好地完成数学教育目标，根据这一指导思想，我选择“小兔拔萝卜”作为小班幼儿学习区别“1”和“许多”的教材，并帮助孩子初步理解“1”和“许多”之间的关系，在设计中“小兔子”也是孩子们熟悉的，活动设计简单，形象直观，满足幼儿具体思维形象的特点，让幼儿在游戏中建立初步的数概念

说目标：

3 岁左右的孩子对“1”和“许多”的理解，总是同实践和物体的认知紧密相连的，所以要引导孩子在活动中运用多种感官，亲身体验，为了让孩子更好地掌握“1”和“许多”，特制定以下两条目标

（1） 在游戏中让幼儿初步感知“1”和“许多”，了解“1”和“许多”的关系

（2） 培养幼儿对数学活动的兴趣，并学会用语言表达。

活动重难点： 感知“1”和“许多”的关系

活动的重难点定在感知“1”和“许多”的关系上，因为在学习数的基础上，我们应当遵循一个由易到难的规律，在认识的基础进行感知，让幼儿知道 1 个 1 个合起来就是“许多”，许多可以分成“1 个 1 个”孩子有的经验：拔萝卜经验 “小兔子和大灰狼游戏”经验兔宝宝和大灰狼的头饰，萝卜若干

场地准备，为幼儿提供宽敞的活动空间

筐子每人一个

说活动过程

一、情景创设下开始游戏

兔宝宝，今天妈妈带你们去拔萝卜怎么样？

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/856130215103010223>