# 幼儿园动物歌活动反思 动物的幼儿园活动教案及反思(优质13篇)

来源：网络 作者：浅语风铃 更新时间：2024-05-06

*每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。幼儿园动物歌活动反思篇一活动目标：1、能用前后...*

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

**幼儿园动物歌活动反思篇一**

活动目标：

1、能用前后，中间等方位词描述物体的位置。

2、在故事情景中，感知动物的不同特征，激发幼儿对动物的探究兴趣。

3、激发幼儿在集体面前大胆表达、交流的兴趣。

4、教幼儿养成细心、认真的\'学习态度。

活动准备：

ppt课件

活动过程：

一、角色导入，激发情趣主要提问：

森林里有个动物学堂，学堂里也有老师和小朋友，它们会是谁呢？（鳄鱼老师、小蛇、螃蟹、变色龙）小结：鳄鱼老师和它的三个学生各有各的不同特点。

过渡：要给三个那么不一样的学生上课，真不容易。会发生什么样的事情呢？来听听故事吧！

二、观察画面，理解内容故事讲述第一段

1、主要提问：鳄鱼老师要教大家什么本领？它是怎么说的？你学会了吗？

2、师生游戏

（1）教师变换方向，请幼儿站到老师的前面或后面。

故事讲述第三段主要提问：

2、鳄鱼老师已经教了几种方法认识前后？

3、如果你是鳄鱼老师，你会怎么教？

4、看看鳄鱼老师是怎么教会三个学生的。

故事讲述结尾小结：这个方法真好，三个学生都明白了，三个朋友在一起也能分清前后了。

三、游戏

1、游戏：说位置ppt题卡演示，幼儿用语言描述前后位置。

2、游戏：找座位玩法：教师做“鳄鱼老师”发指令，请三名幼儿做小动物，根据“老师”的指令找到相应的位置上。

（2）不说“中间”，找“前后”――教师出题，幼儿找――幼儿出题，幼儿找

四、延伸活动

2、鳄鱼老师把三个不同的动物小朋友和我们那么多人都教会了，真不容易啊，这下它总算放心地下课回家了。让我们找时间也再去试试吧！

备注：中班幼儿12名、三把椅子、ppt播放

教学反思：

幼儿的兴趣非常浓，能积极回答老师的问题，但在幼儿讨论的这个阶段，我应该创设情景，让幼儿体验。我会多看看多学学，让以后的教学活动能够更好。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

**幼儿园动物歌活动反思篇二**

教案是我们在教学的时候需要用到的，下面就是幼儿园小班食物教案，请看：

一、活动目标：

1、能手口一致地点数5以内物体的数量并说出总数。

2、学习将5以内的数量与物体进行匹配。

3、乐意参加操作活动，并能按要求进行操作活动。

二、活动准备：

1、卡纸大房子一座，贴有五种不同小动物的头像。

（小狗1只、小猫2只、小鸡3只、小羊4只、小兔5只）

2、1到5的数字卡和圆点若干。

3、肉骨头、小鱼、毛毛虫、小草、胡萝卜的图片若干。

三、活动过程：

1、森林里面发洪水，小动物的`房子都被洪水冲走了。天气晴了，小动物们一起动手建了一座很大的房子。小朋友想不想看看他们的大房子？（出示房子）

2、哇！房子好大呀！如果再发洪水，它们的大房子也不会被水冲走了。我们一起看看小动物的房子盖了几层楼呀？（5层）可是小动物们还没来得及给楼层贴标号，我们一起帮帮它们好吗？（一楼贴数字标号1，二楼贴数字2，三楼贴数字3，四楼贴数字4，五楼贴数字5）

3、今天是小动物搬新家的好日子，看，谁来了？（小狗）

今天小狗来得最早了，它搬到了大房子的一楼。

喵！两只小猫也来了，住上了二楼；三只小鸡跑来了，它们住在了三楼；咩咩！来了四只小羊，它们高高兴兴地住上了四楼；蹦蹦跳跳来了五只长耳朵的动物，它们是谁？（小白兔）五只小白兔跳到了五楼住下了。

4、小动物搬新家了，我们小朋友给它们送点礼物吧！送什么呢？（幼儿展开讨论，鼓励幼儿说一说自已的想法）好吧，因为它们刚搬新家，家里都没吃的食物，我们就给小动物送点它们最喜欢的食物吧！要送多少呢？小狗说：“我是一只，我只要一根肉骨头就行了。”请一个小朋友给小狗送一根肉骨头吧。（给小猫、小羊、小鸡、小兔送食物）

四、小结（小动物收到了小朋友送的食物非常高兴。）

刚才，老师接到了大象伯伯的电话，大象伯伯知道小动物搬新家了，给小动物写了许多的贺卡祝贺它们。可是，大象伯伯今天临时有事，它想让我们的小朋友按照贺卡的标号分别送到各楼层的布袋里。（放音乐，让幼儿操作）

**幼儿园动物歌活动反思篇三**

活动目标：

1、能用前后，中间等方位词描述物体的位置。

2、在故事情景中，感知动物的不同特征，激发幼儿对动物的探究兴趣。

3、激发幼儿在集体面前大胆表达、交流的兴趣。

4、教幼儿养成细心、认真的\'学习态度。

活动准备：

ppt课件

活动过程：

一、角色导入，激发情趣主要提问：

森林里有个动物学堂，学堂里也有老师和小朋友，它们会是谁呢？（鳄鱼老师、小蛇、螃蟹、变色龙）小结：鳄鱼老师和它的三个学生各有各的不同特点。

过渡：要给三个那么不一样的学生上课，真不容易。会发生什么样的事情呢？来听听故事吧！

二、观察画面，理解内容故事讲述第一段

1、主要提问：鳄鱼老师要教大家什么本领？它是怎么说的？你学会了吗？

2、师生游戏

（1）教师变换方向，请幼儿站到老师的前面或后面。

故事讲述第三段主要提问：

2、鳄鱼老师已经教了几种方法认识前后？

3、如果你是鳄鱼老师，你会怎么教？

4、看看鳄鱼老师是怎么教会三个学生的。

故事讲述结尾小结：这个方法真好，三个学生都明白了，三个朋友在一起也能分清前后了。

三、游戏

1、游戏：说位置ppt题卡演示，幼儿用语言描述前后位置。

2、游戏：找座位玩法：教师做“鳄鱼老师”发指令，请三名幼儿做小动物，根据“老师”的指令找到相应的位置上。

（2）不说“中间”，找“前后”――教师出题，幼儿找――幼儿出题，幼儿找

四、延伸活动

2、鳄鱼老师把三个不同的动物小朋友和我们那么多人都教会了，真不容易啊，这下它总算放心地下课回家了。让我们找时间也再去试试吧！

备注：中班幼儿12名、三把椅子、ppt播放

教学反思：

幼儿的兴趣非常浓，能积极回答老师的问题，但在幼儿讨论的这个阶段，我应该创设情景，让幼儿体验。我会多看看多学学，让以后的教学活动能够更好。

**幼儿园动物歌活动反思篇四**

1．在看看、找找、拼拼，玩玩中，知道常见动物明显的特征。

2．喜欢扮演各种小动物，在模仿小动物的活动中获得快乐。

3．愿意与同伴、老师互动，喜欢表达自己的想法。

4．幼儿可以用完整的普通话进行交流。

1.引导小宝宝在看看、找找、拼拼，玩玩中，知道常见动物明显的特征；

2．启发培养小宝宝喜欢扮演各种小动物，让他们在模仿小动物的活动中获得快乐。

各种动物拼图、头饰、音乐磁带

一、激趣导入，并出事动物图片引出课题。

二、拼拼讲讲做做

1、老师拍了许多动物照片，可是它们的照片被打乱了，小朋友们请帮我找到你最喜欢的动物们照片。（这个环节主要是想抓住幼儿的注意力，激发幼儿的\'学习积极性，调动幼儿的视觉参与活动。）

2、幼儿自由操作。

3、交流：你是怎样拼出它们的照片的？它长的什么样？(重点环节)

4、这些动物有什么本领呀？

5、幼儿边说边用动作把它们表示出来。

6、游戏：学学小动物

（1）幼儿自由选择喜欢的动物的头饰，扮演小动物。

（2）播放音乐，幼儿随着音乐节奏的快慢做动作。

三、送小动物回家

1、小动物要回家了，这儿有小河、小树…让我们送它们回去吧。（提供了小河、草地、树、家等背景图及若干小动物，并特意放了水陆两栖动物——乌龟）

2、幼儿送小动物回家。

1、在第二环节中，我提供了一些动物拼图，让幼儿拼拼找找，鼓励幼儿互动学习，引导他们进行探究活动，促进主动学习，使他们在活动中得到发展的一个平台。

2、以游戏的方式吸引孩子主动参与活动。在“学学小动物”、“动物找家”的游戏情景中，通过让幼儿模仿、扮演喜欢的动物角色，送它们回家，使幼儿在一个轻松的环境中进一步掌握了常见动物的明显特征，也满足了幼儿好模仿的天性，促使孩子主动地参与。

3、注重材料的层次性，使幼儿充满了好奇、内心萌发试一试的欲望，并体现了生生互动。在轻松愉快的氛围中，教育目标也得到了很好的实现。

**幼儿园动物歌活动反思篇五**

一、设计意图千奇百怪的动物历来是孩子们的最爱，他们对神奇的动物世界充满了好奇心、探索欲。

尤其是到了大班，孩子们对动物的兴趣显得更加浓厚，于是，我们和幼儿共同开展为期三周的动物之旅，让孩子们感受动物与人类之间的密切关系，并能以自己的方式表现出来，初步具有保护动物的生态环保意识。

主题活动开展以来，幼儿和家长热情高涨，提供了很多图片资料、文字资料，我们把这些资料集中在区角内，谁知几个孩子在大背景图上（老师设置的局部区角环境）摆放起动物图片来，说是玩动物园的游戏。我突然眼前一亮，有一首绕口令《动物歌》不正是眼前的情景吗？绕口令是语言训练的好教材，认真学习能使幼儿口齿灵活，在我们花园幼儿园以语言为特色的背景下，绕口令正是一种很好的教学资源，因此，我们在主题和幼儿的双重背景下生成了此次教学活动，绕口令《动物歌》。

二、活动设计（大班语言：绕口令《动物歌》）目标：

1、在看看、讲讲及动手操作的过程中，尝试讲述绕口令，学习发清读音相近而且易混淆的音：虎、鹿、猪、兔、鼠。

2、初步掌握绕口令的讲述方法，激发学习绕口令的兴趣。

准备：

教具：背景图与插入角色（虎、鹿、猪、兔、鼠）；相声演员表演绕口令的视频。

学具：幼儿人手一套指偶（带有方位图的手套和带有刺毛皮的动物指偶）过程：

（一）、看看、找找、说说1、在这片美丽的地方你们看到了什么？（搞清方位）

2、这里躲着一些小动物，在和你们玩捉迷藏的游戏呢！请你们把眼睛闭起来，等我数到三，再把眼睛睁开（幼儿闭眼的同时，教师抽露动物的头部）。

3、“一、二、三！”找一找，在什么地方躲着谁？（以幼儿的话自己说，教师用儿歌词句小结。）

4、大家数一数，有几只动物在和我们玩捉迷藏的游戏！

5、我会用一个字来说这些动物的名称（示范：老虎，我会用一个字说“虎”）。谁的本领大，也会用一个字来说？（集体练习相似音）

（二）、听听、念念老师把动物和我们捉迷藏的事编成一首儿歌，名字就叫《动物歌》。

1、教师示范朗诵。（平常速度）

2、幼儿练习。

（1）看谁本领大，会看着图片，自己读这首儿歌。（教师按照顺序点图，帮助幼儿自己练习儿歌）

（2）重点练习五个动物名称的发音。

（三）、知道绕口令的特点

1、现在老师来念《动物歌》。这回请你们仔细听，老师念的时候和平时有什么不一样？（教师快速示范，让幼儿在感受的基础上念得更快）

2、你们会像老师一样念得又快又对吗？（请个别幼儿表演）小结：原来儿歌里有些字的发音很像，很难读，念这些字时，舌头动来动去很拗口，念得快容易出错，这种儿歌，我们叫它绕口令，绕口令虽然难念，但是只要我们认真学，经常练，舌头就会变得很灵活，就会练得又快又对。我们一起来看看相声演员他们的表演。

3、播放相声演员表演绕口令的\'视频。（让幼儿从规范的表演中得出绕口令的特点）他们表演得好吗？好在哪里？（又快又对）他们也是慢慢练才会越说越棒的。

4、引导幼儿又快又对地念绕口令。（用拍手的节奏）

（四）、示范仿编过渡语：

小动物说小朋友的本领真大，会把捉迷藏的事念成绕口令。这次小动物要重新换个地方躲起来，看谁本领大，能找出来，还能用绕口令的句子进行回答。

教师更换动物躲藏的位置。（虎鹿对换，鼠兔对换，猪不变）

1、一、二、三，眼睛睁开来，找一找，在什么地方躲着谁？

2、老师把小动物捉迷藏的事，重新编成了一首新的绕口令。（示范编的同时，暗示幼儿按方位学习仿编）

（五）、在动手操作中学习仿编，提升幼儿学习的兴趣。

1、小朋友，你们的本领真大，学会了自己编儿歌，老师很高兴，现在奖励你们每人一套指偶，请你们自己和小动物玩捉迷藏的游戏，一边玩，一边编一编。

2、幼儿人手一套学具，自由摆放动物，自己用儿歌的语句进行表达。

3、请两名幼儿（与教师排序不一致的）表演自己编讲的绕口令。

还有好多小朋友想玩一玩，念一念，我们把它们带到区角里去玩吧！

附：绕口令《动物歌》

山上一只虎，林中一只鹿，草里一只兔，洞里一只鼠，屋里一只猪，大家数一数，一二三四五，虎鹿兔鼠猪。

**幼儿园动物歌活动反思篇六**

游戏目标：

1.乐于参加游戏，体验游戏带来的快乐。

2.练习正确发音“嗡(蜜蜂)、汪、喵、呷、叽、呱”。

3.通过肢体动作辅助发音，遵守游戏规则。

游戏重点、难点：

1.游戏重点：大声说出小动物的名称和叫声。

2.游戏难点：正确发音，遵守游戏规则。

游戏准备：

1.物质准备：小动物胸饰若干，小动物头饰6个。音乐《小司机》，方向盘1个。

2.知识经验准备：知道动物叫声和小动物的典型动作，了解基本的坐汽车规则。

游戏过程：

1.第一次游戏。

(1)师：“小朋友们，今天老师想跟你们一起玩个坐汽车的游戏，你们想玩吗?”

师：“老师来当小司机，小朋友们当乘客坐汽车。”

播放《小司机》音乐，教师当小司机，小朋友们当乘客坐汽车。

(2)《小司机》音乐暂停，师：“听，是什么声音?谁来坐车了?”(播放“嗡嗡嗡”的\'声音。)

小蜜蜂(教师扮演)飞过来：“蜜蜂蜜蜂，嗡嗡嗡。”

小司机(教师)：“小朋友们，我们来跟小蜜蜂打招呼吧!蜜蜂蜜蜂，嗡嗡嗡。”

小司机带领幼儿跟小蜜蜂打招呼并做动作，请小蜜蜂上车，司机继续开车，继续播放《小司机》音乐。

(3)剩下的小动物同上方式坐车，小动物由大班幼儿扮演。

教师小结：小朋友们很有礼貌，有小动物上车你们都会跟小动物打招呼，“屈;老师.教，案网出处”但是，有的小朋友的声音有点小，没有做出小动物的动作。我们再请出这几个小动物出来，跟他们打招呼一下。

2.第二次游戏。

师：“小司机再请小朋友们玩《动物汽车》的游戏，请小朋友们扮演小动物，你们选择一个自己喜欢的动物胸饰带上，站在动物站牌那里，等汽车过来。小朋友们要仔细听声音，听到什么动物的叫声，什么动物才可以坐车。”

小司机(教师)开车，播放《小司机》的音乐，小司机停到站牌时，音乐停止，小司机：“这是什么小动物呀?我们一起请它们上车，我们先打招呼一下吧!(如：蜜蜂蜜蜂，嗡嗡嗡。)”

蜜蜂回应：“蜜蜂蜜蜂，嗡嗡嗡。”剩下的小动物同上玩法。

教师小结：小朋友们表现得很棒，能够有礼貌的跟小动物打招呼并做动作。小司机请小动物们坐汽车回到班上去，跟其他的小朋友们一起玩游戏吧!

游戏反思：

《纲要》明确要求“创造一个自由、宽松的语言交往环境，支持、鼓励、吸引幼儿与教师、同伴或其他人交谈，体验语言交流的乐趣。宽松的语言学习环境是愉快的，是积极互动的，也是允许出错的。

**幼儿园动物歌活动反思篇七**

在构思本课的教学设计时，围绕如何让学生更有创造性的表现动物，我经历非常激烈的思想斗争。我原先设计的教学流程是：学生画动物——教师讲评小结画动物的要点——欣赏动物的花衣裳了解特点——添画花衣裳——添加背景突出主题——展示讲评。按这样的教学流程，学生们按真实动物的花纹进行美化。其中存在这样的问题：

1、以学生的经验，对动物的外衣都已经比较了解，如果教师不讲解动物的衣服特点，许多学生也能根据自己生活中、电视上、书上所见到的动物形象，添加花衣裳。

2、学生对动物的表现不具有创造性。

3、这个教学内容许多老师都上过类似的公开课，即使再改变还是换汤不换药，如果再重复上一遍，缺乏创意不具有示范性不具有探讨研究的意义。

因此，我推翻了原来已经全部准备好的教学设计包括课件，重新来过。现在的教学流程是：师生共同游戏交流动物特点——欣赏动物世界视频——学生画自己喜欢的动物——交流小结画动物的要点——游戏中欣赏动物毛皮了解特点——欣赏画家们画的动物——明确目标选择材料——教师技术引领——学生创作——作业展示讲评。通过这样的设计把教学的重点放在动物花衣裳的再创造上，使学生创造出富有个性的动物形象。

通过这节课的备课和实践，我在这个过程中也有了许多收获。

一、我们对学生已有知识技能要有从分的认识，它决定了我们的.教学是否有效，了解学生是课堂教学有效性的先决条件。

二、教学手段、教学方法的设计必须为教学目标服务。比如低年级孩子游戏是最好的学习手段，在这节课中我设计的游戏不仅仅是为了教学的导入和活跃课堂气氛。更重要的是让学生通过这个师生互动的游戏，把动物的特点具体化形象化，同时把个人了解的知识与同伴们一起分享，可以启发一些对动物不是很了解的同学发现动物的特点，为后面学生自己表现动物做好铺垫。学生发现老师黑板上虽然没有把整个动物都画出来，却能让人猜到这是什么动物，说明动物造型的特点对表现动物来说是很重要的。

三、我们的学生原本都是富有个性的孩子，他们或理性活感性，他们拥有自己的绘画语言和绘画特色，如果一位教师教导出的孩子都具有同样的风格，可以说是对学生创造力极大的抹煞，学生们的思维已经被禁锢，然而教师总是不由自主引导学生向相同的方向迈进，无论是教师的示范还是教师对优秀学生的表扬都对其他学生起到潜移默化的影响。所以教师要怀有一颗包容的心，要容忍学生用自己的方式表达情感。

**幼儿园动物歌活动反思篇八**

活动目标：

1、能正确感知3以内的数。

2、学习按要求进行匹配，感受数学活动的乐趣。

活动准备：

ppt课件;纸盘;动物及食物图片材料(打印)。

配套课件：

小班数学课件《动物幼儿园》ppt课件

活动重难点：

重点：正确感知3以内的数。

难点：能按要求进行匹配。

活动过程：

1、依次引出动物，感知3以内的数量。

(1)师：小朋友们看，这里是动物幼儿园。今天幼儿园开学了，我们一起去看看吧!

(2)师：这是谁呀?(这是熊猫老师。)

熊猫老师很早就到了幼儿园，听!(点击播放羊叫声)谁来上学了?

有几只小羊呢?白白的羊毛像什么?

小兔是怎么来的呢?(跳)那有两只小兔我们就跳两下好不好?

(4)师：这是谁呀?

看看有几只小鸡?谁知道小鸡是怎么叫的呢?

那有三只小鸡我们叫几下呢?一起来学一学。(点击播放小鸡叫声)

(5)师：这时候，小狗和小猫一起来上学了。数数，小狗有几只?小猫又有几只?

(评析：此环节紧扣活动目标一展开，采用听叫声猜动物，学动物跳、叫等方式依次引出动物，从而引导幼儿数数，感知3以内的数。此环节数学氛围浓厚，孩子们对于小动物们不同形式的出场也十分有兴趣，注意力集中，为活动的开展起了个很好的开始。)

(5)师：我们来看看xx盘子里的食物是不是都是它最喜欢吃的呢?(送错的食物请幼儿重新送)

熊猫老师说了什么呀?小动物的妈妈们呢?(原来她们都藏起来了，我们一起来找找。)

是xx吗?你是怎么知道的?我们一起喊她出来吧!(xx妈妈，快出来吧!)

(评析：此环节以匹配为主，主要完成教学目标二，同时将喂食、找妈妈的游戏与目标一感知3以内的数紧密结合起来，让幼儿在玩中学，无形中在原有的基础上得到提高。)

3、结束活动。

现在她们要回家了，我们也回去吧。

(评析：此环节是活动的结束部分，借助小动物们的感谢之意，让每一个天真的孩子都感受到成功与助人为乐的喜悦，延续着孩子们对数学活动的兴趣。)

**幼儿园动物歌活动反思篇九**

1、知道不同的动物尾巴形状不同，并初步感知尾巴的功能。

2、在活动过程中能培养幼儿仔细观察和谈论的能力。

3、激发幼儿对尾巴的兴趣。

4、学习用语言、符号等多种形式记录自己的发现。

5、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。

物质准备：课件，背景图，动物图片若干。

经验准备：有去动物园参观小动物的经历。

一．设置情景、激发兴趣。

二．观察尾巴、感知不同。

1、捉迷藏：感知金鱼、马尾巴形状的不同。

2、用分别先出示松鼠、孔雀身体的\'方法说说尾巴形状。

3、小结：尾巴长在身体的后面，不同的动物尾巴不同。

三．操作游戏、巩固知识。

1、操作要求：看一看，说一说，贴一贴。

2、幼儿操作。

3、小结：你们真棒，帮这些小动物们都找到了尾巴，小动物说要谢谢你们，小朋友，谢谢你们！

四．儿歌渗透、了解作用。

1、让幼儿试述4种动物的尾巴的功能。

2、老师通过儿歌的形式来说一说这4种动物尾巴的功能。

3、小结：原来小动物不仅长着漂亮的尾巴，而且这些尾巴用处还真不小啊！

4、通过儿歌《尾巴的用处》加深幼儿对尾巴作用的了解。

五．延伸活动、拓展经验。

活动中，我充分调动孩子们的积极性。我通过猜一猜的方法，让孩子来猜一猜这是谁的尾巴，孩子们兴趣很高。接下来我出示了多媒体课件与孩子们进行互动游戏，幼儿们通过帮小动物们找尾巴，用自己的语言描述了尾巴的一些特征，这不仅培养了幼儿对局部事物的观察力也培养了幼儿的语言表达能力。接着我尝试了填表格的形式让孩子了解尾巴的作用。由于孩子们对填表格的形式较少接触，所以在活动的开始显得较为陌生，但是孩子们填对了一种作用后，后面的过程都显得兴趣十足。

**幼儿园动物歌活动反思篇十**

1、正确感知比6少的数量，理解数的意义。

2、有良好的操作习惯，能积极地与材料互动。

3、乐意大胆地把自己的想法告诉大家。

4、遵守社会行为规则，不做“禁止”的事。

学具：塑料空瓶若干，黄豆、蚕豆若干，1～8各个数量的实物条人手一份，1～7的数字人手一份。

教具：1～6的数字卡，1～6的圆点卡，1～6的动物图卡，大瓶子、背景图。

一、开火车游戏，激发幼儿活动的兴趣

老师手拿点子、数字、动物卡片，和孩子们进行问答游戏。

师：嘿嘿，我的火车几点开？（随机出示6以内的点卡、数卡）

幼：嘿嘿，你的火车x点开。

师：嘿嘿，来了几位小客人？（出示动物卡片）

幼：嘿嘿，来了x位小客人。（反复进行几次）

（自评：以集体、个别、小组相结合的形式问答，孩子们对此游戏非常感兴趣，一方面集中了幼儿的注意力，为下面的活动做好了铺垫，另一方面提高了幼儿目测数群的能力。）

二、通过看看说说，理解数字\"6\"的意义

师：呜呜，火车开到了数字城。（出示背景图，拿出数字6）看，数字6来迎接我们了，6可以表示什么？（幼儿先讲述，老师再出示贴有6只小白兔的大瓶子）6也可以表示这个动物瓶上的6只小白兔。6只小白兔可以用几个圆点来表示？请一幼儿上来选出6个圆点的\'卡片贴在数字6的右边。

（自评：当问到6可以表示什么的时候，孩子们发言非常积极，他们说6可以表示6个苹果、6个小朋友、6张桌子、6架飞机、6条小鱼等等，理解了6的意义，为下面的操作活动埋下了伏笔。）

三、亲自实践，感知比6少的数量

1、自山探索做动物瓶。

（1）要求幼儿找出比6少的动物条贴在瓶身上。

（2）幼儿集中交流，将幼儿探索的结果用圆点表示出来。（按从大到小的顺序贴在6个点卡的下面）

（3）师生总结：比6个圆点少的有5个、4个、3个、2个、1个。

（自评：点卡的排列很有顺序，使幼儿在视觉上也感知到了比6少的数量。）

2、再次操作，进一步感知比6少的数量。

（1）鼓励幼儿互相帮助，力求完成5个动物瓶。

（2）通过视频仪检查一幼儿做的5个动物瓶，让该幼儿自己介绍每个瓶上贴了几只小动物，请小朋友检查是否正确，为什么？（因为每一个瓶上的动物数量都比6少）这些动物瓶上的数量可以用哪几个数字来表示？请5个小朋友一起到数字城找一找，并贴在和它们一样多的点卡左边。然后师生小结：比6少的有5、4、3、2、1。

（自评：在孩子们实践的基础上进行提炼，从实物到点子，再到数字，由具体到抽象，层层深入，符合幼儿的学习特点，让孩子们在愉快的氛围中轻松习得知识和能力。）

四、将数字、实物、图卡对应匹配

师：小朋友做的动物瓶真漂亮，豆宝宝看见了，心里可喜欢呢，它们想住在动物瓶里，你们愿意吗？\"来；自。屈；老师；教。案；那我们一起来帮助豆宝宝搬家吧，但是要看仔细瓶上有几只小动物就住几个豆宝宝，不能多住也不能少住。（出示一个动物瓶，请小朋友观察动物数量，然后说说应该住几个豆宝宝，老师操作放入相应数量的豆宝宝）豆宝宝住在里面好开心，天冷了，赶快给它关好门，再贴上一个门牌号，应该贴数字几呢？为什么？请一幼儿选一数字，贴在瓶盖上。

幼儿操作：根据瓶身上的动物数量放入相应数量的豆豆，并在瓶盖上贴上相应数字，然后通过视频仪集体检查个别幼儿的操作结果。

（自评：孩子们对这一操作活动真是爱不释手，装豆豆、拧瓶盖、贴数字，忙得不亦乐乎，有的孩子在装豆豆时，碰到了瓶口小、蚕豆大装不下的问题，但是没有一个小朋友请求帮助的，他们很自然地把蚕豆换成黄豆，问题就迎刃而解了，孩子们从中体验到了成功的快乐，同时也培养了他们发现问题解决问题的能力。由此可见，材料投放恰当对孩子的发展、能力的提高是非常重要的。）

五、游戏：数字宝宝找朋友

每个小朋友拿一个自己喜欢的数字戴在头上，记住自己是数字几。由数字6开始按比自己小1的顺序找朋友，找到的新朋友排在前面，继续找新朋友，按6、5、4、3、2、1的顺序组成几列长长的小车厢。

师：\"呜――，我的火车要开了，小小车厢快快来。\"\"火车快飞\"的音乐响起，师幼开火车出活动室，结束本次活动。

（自评：游戏是幼儿最好的学习方式，孩子们积极主动，兴趣高涨，他们有的找得快，有的找得慢，还有的找错了，但是他们相互间发现问题后能自己帮助解决，最后都出色地按照要求找到了自己的新朋友，从中也让孩子感知了6以内的序数。）

将动物瓶投放在数学区，让孩子自由探索，玩出新的花样。如根据瓶身上的动物数量放入少1的豆豆，贴上多1的门牌号等。

幼儿是数学学习的主人，教师是数学学习的组织者、引导者与合作者，课堂上幼儿唱“主角”，教师只是一个“配角”，把时间和空间都留给幼儿进行思考、探究、交流，关注幼儿在学习的过程中表现出来的情感、态度、思维等方面。活动穿插游戏或组织一些有趣的活动，让幼儿在愉快的活动氛围中得到提高。

**幼儿园动物歌活动反思篇十一**

作为一名无私奉献的老师，编写教案是必不可少的，教案有利于教学水平的提高，有助于教研活动的开展。我们应该怎么写教案呢？下面是小编为大家收集的幼儿园中班数学优秀教案《动物瓶》含反思，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

1、正确感知比6少的数量，理解数的意义。

2、有良好的操作习惯，能积极地与材料互动。

3、乐意大胆地把自己的想法告诉大家。

4、遵守社会行为规则，不做“禁止”的事。

学具：塑料空瓶若干，黄豆、蚕豆若干，1～8各个数量的实物条人手一份，1～7的数字人手一份。

教具：1～6的数字卡，1～6的圆点卡，1～6的动物图卡，大瓶子、背景图。

一、开火车游戏，激发幼儿活动的兴趣

老师手拿点子、数字、动物卡片，和孩子们进行问答游戏。

师：嘿嘿，我的火车几点开？（随机出示6以内的点卡、数卡）

幼：嘿嘿，你的火车x点开。

师：嘿嘿，来了几位小客人？（出示动物卡片）

幼：嘿嘿，来了x位小客人。（反复进行几次）

（自评：以集体、个别、小组相结合的形式问答，孩子们对此游戏非常感兴趣，一方面集中了幼儿的注意力，为下面的\'活动做好了铺垫，另一方面提高了幼儿目测数群的能力。）

二、通过看看说说，理解数字\"6\"的意义

师：呜呜，火车开到了数字城。（出示背景图，拿出数字6）看，数字6来迎接我们了，6可以表示什么？（幼儿先讲述，老师再出示贴有6只小白兔的大瓶子）6也可以表示这个动物瓶上的6只小白兔。6只小白兔可以用几个圆点来表示？请一幼儿上来选出6个圆点的卡片贴在数字6的右边。

（自评：当问到6可以表示什么的时候，孩子们发言非常积极，他们说6可以表示6个苹果、6个小朋友、6张桌子、6架飞机、6条小鱼等等，理解了6的意义，为下面的操作活动埋下了伏笔。）

三、亲自实践，感知比6少的数量

1、自山探索做动物瓶。

（1）要求幼儿找出比6少的动物条贴在瓶身上。

（2）幼儿集中交流，将幼儿探索的结果用圆点表示出来。（按从大到小的顺序贴在6个点卡的下面）

（3）师生总结：比6个圆点少的有5个、4个、3个、2个、1个。

（自评：点卡的排列很有顺序，使幼儿在视觉上也感知到了比6少的数量。）

2、再次操作，进一步感知比6少的数量。

（1）鼓励幼儿互相帮助，力求完成5个动物瓶。

（2）通过视频仪检查一幼儿做的5个动物瓶，让该幼儿自己介绍每个瓶上贴了几只小动物，请小朋友检查是否正确，为什么？（因为每一个瓶上的动物数量都比6少）这些动物瓶上的数量可以用哪几个数字来表示？请5个小朋友一起到数字城找一找，并贴在和它们一样多的点卡左边。然后师生小结：比6少的有5、4、3、2、1。

（自评：在孩子们实践的基础上进行提炼，从实物到点子，再到数字，由具体到抽象，层层深入，符合幼儿的学习特点，让孩子们在愉快的氛围中轻松习得知识和能力。）

四、将数字、实物、图卡对应匹配

师：小朋友做的动物瓶真漂亮，豆宝宝看见了，心里可喜欢呢，它们想住在动物瓶里，你们愿意吗？\"来；自。屈；老师；教。案；那我们一起来帮助豆宝宝搬家吧，但是要看仔细瓶上有几只小动物就住几个豆宝宝，不能多住也不能少住。（出示一个动物瓶，请小朋友观察动物数量，然后说说应该住几个豆宝宝，老师操作放入相应数量的豆宝宝）豆宝宝住在里面好开心，天冷了，赶快给它关好门，再贴上一个门牌号，应该贴数字几呢？为什么？请一幼儿选一数字，贴在瓶盖上。

幼儿操作：根据瓶身上的动物数量放入相应数量的豆豆，并在瓶盖上贴上相应数字，然后通过视频仪集体检查个别幼儿的操作结果。

（自评：孩子们对这一操作活动真是爱不释手，装豆豆、拧瓶盖、贴数字，忙得不亦乐乎，有的孩子在装豆豆时，碰到了瓶口小、蚕豆大装不下的问题，但是没有一个小朋友请求帮助的，他们很自然地把蚕豆换成黄豆，问题就迎刃而解了，孩子们从中体验到了成功的快乐，同时也培养了他们发现问题解决问题的能力。由此可见，材料投放恰当对孩子的发展、能力的提高是非常重要的。）

五、游戏：数字宝宝找朋友

每个小朋友拿一个自己喜欢的数字戴在头上，记住自己是数字几。由数字6开始按比自己小1的顺序找朋友，找到的新朋友排在前面，继续找新朋友，按6、5、4、3、2、1的顺序组成几列长长的小车厢。

师：\"呜――，我的火车要开了，小小车厢快快来。\"\"火车快飞\"的音乐响起，师幼开火车出活动室，结束本次活动。

（自评：游戏是幼儿最好的学习方式，孩子们积极主动，兴趣高涨，他们有的找得快，有的找得慢，还有的找错了，但是他们相互间发现问题后能自己帮助解决，最后都出色地按照要求找到了自己的新朋友，从中也让孩子感知了6以内的序数。）

将动物瓶投放在数学区，让孩子自由探索，玩出新的花样。如根据瓶身上的动物数量放入少1的豆豆，贴上多1的门牌号等。

幼儿是数学学习的主人，教师是数学学习的组织者、引导者与合作者，课堂上幼儿唱“主角”，教师只是一个“配角”，把时间和空间都留给幼儿进行思考、探究、交流，关注幼儿在学习的过程中表现出来的情感、态度、思维等方面。活动穿插游戏或组织一些有趣的活动，让幼儿在愉快的活动氛围中得到提高。

**幼儿园动物歌活动反思篇十二**

活动目标：

1、能与同伴交流自己对动物嘴巴的认识，了解一些动物嘴巴的明显外形特征和特殊用途，感知动物的多样性。

2、有进一步了解动物的兴趣和好奇心。

3、养成敢想敢做、勤学、乐学的良好素质。

4、乐于探索、交流与分享。

活动准备：

1、收集各种有不同特征的动物（如鹈鹕、啄木鸟、蜜蜂、河马、蜗牛、兔子、食蚁兽等）嘴巴图片若干。

2、视频：《救救苹果树》、《鸬鹚捉鱼》、《蜜蜂采蜜》。

活动过程：

（一）教师讲述故事《救救苹果树》，引起幼儿对动物嘴巴的谈论兴趣。

1、出示啄木鸟捉树虫的视频，讲述故事。

2、教师有感情地讲述故事后提问：是谁救了苹果树，为什么啄木鸟能救苹果树？

（二）了解动物嘴巴的外形与其生活习性之间的关系。

1、教师：啄木鸟长着一张什么样的嘴巴？这样的嘴巴有什么特殊的本领？

2、教师：你还知道哪些动物的嘴巴有特殊的本领？它们的嘴巴是什么样的？

（三）观察图片或视频，引导幼儿了解其他动物嘴巴的神奇用途世界的神奇，感知动物的多样性。

2、教师：你还知道哪些动物也有一张奇怪的嘴？它们的嘴巴是什么样的？（学习用词汇描述）

3、教师：我们还能来模仿小动物的.嘴巴呢。（请幼儿用动作模仿动物的嘴巴）

（四）欣赏动物嘴巴的多样性。

活动延伸：

在日常生活中，让幼儿观看《动物世界》的录像，引导幼儿继续关注动物的嘴巴，满足幼儿对动物的观察兴趣。

故事：救救苹果树

在一个果树林里，有一棵很大的苹果树，这棵大苹果树每年都会结出许多又大又红的苹果，小动物们都很喜欢到这里摘苹果。

可是，有一天，小动物们看不到树上的红苹果，树叶也变得枯萎了。“苹果树生病了，快给苹果树找医生吧！”小动物们非常着急地说。

就在这时，从远处飞来一只啄木鸟，它轻轻地飞落在苹果树身上。先用嘴巴在树干的不同地方啄了几下，然后对准一个地方用力地啄，很快，就啄出了一条大虫子，苹果树又能够结出红苹果了。

活动反思：

《动物的嘴巴》是一堂科学性很强的课。不仅让幼儿了解了动物的生活场所，并从中了解动物嘴巴的特征，让幼儿了解了动物世界的神奇，并能感知动物的多样性。虽然我能把课完整的上下来，但仍有不足的之处：太急于将答案告诉小朋友了，而更应该让幼儿从中发现。在以后的巩固教学中我可以找出更多的图片，引导幼儿学习发现。另外，我觉得，这次教学活动，组织教学还差了一点，在以后教学过程中要注意对幼儿的组织、引导，让幼儿举手、有序发言。

**幼儿园动物歌活动反思篇十三**

设计背景

孩子对身边的小动物都是跟喜欢的，可是小班的孩子对于它们喜欢的食物还不是完全了解，为让孩子们了加深对动物食物的了解，我特意设计了这样一个一游戏为主的活动。

活动目标

1、了解一些动物的生活习性，学会关心和爱护动物。

2、初步发展幼儿的创新意识，能主动参与游戏，体验愉快的情绪。

3、培养幼儿敏锐的观察能力。

4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

重点难点

在给“小动物”喂食的同时说出“xx，xx，我请你吃xx”，比如：小兔，小兔，我请你吃青草。

活动准备

贴有小动物头饰的小纸盒（小羊、小猫、小兔）和小动物的“食物”（青草、萝卜鱼）若干。

活动过程

2、模仿小动物，学小动物走。出示教具：“老师今天给小朋友们请来了几位客人，你们看看它们是谁啊？小兔、小猴子和小猫。小朋友们知道它们是怎样走路的吗？请小朋友们来学学好吗？”鼓励幼儿大胆模仿小动物的动作。

3、给小动物喂食。“家里来客人了，我们要热情地招待他们，看看有没有什么好吃的拿出来分给它们好吗？”（拿出小动物的食物）“你们知道它们都喜欢吃什么吗？”（小兔喜欢吃萝卜、小猴喜欢吃桃，小猫喜欢吃鱼）“我们把它们喜欢吃的东西送给它们吃好吗？等会儿，请小朋友学小动物走到到它们面前说‘xx，xx，我请你吃xx’说完就把它喜欢吃的东西放到它的盒子了好吗？小朋友们要记住了，你要记住你送食物给谁吃就要学谁走路知道吗？”先请两至三个幼儿示范再请全班小朋友来玩给小动物送食物的游戏。

4、结束。“小动物跟小朋友们玩累了，也吃了很多他们喜欢吃的，现在他们想回家了，跟他们说再见吧！”

教学反思

我的.这个活动准备得还是很充分的，教具色彩也很鲜艳，特别是小动物让幼儿很喜欢，一下子就吸引他们的注意力，在给小动物“喂食”的时候孩子们都很积极也很兴奋，可是在喂食过程中却没有达到我的要求，孩子们只顾给小动物喂食却没有按我的要求说出“xx，xx，我请你吃xx”，这主要是因为我没有想到孩子们会如此兴奋，有点控制不下了，我应该在第一轮的孩子喂食结束的时候再次强调游戏规则的。

本文档由028GTXX.CN范文网提供，海量范文请访问 https://www.028gtxx.cn