

幼儿园室内角色混龄班教案

第1篇教案

设计意图：

采用混龄编班模式，利用混龄环境培养幼儿合作行为。本次活动，根据大年龄幼儿和小年龄幼儿不同的身心发展特点，创设了“一起去郊游”的游戏情景，以激发他们共同参与游戏活动的兴趣。在游戏过程中，我们通过启发和鼓励大小年龄幼儿一起合作探索，引导他们体验到参与游戏的乐趣，并培养大年龄幼儿大胆、自信、善于合作及乐意照顾弟弟妹妹的良好品质。

活动目标：

●大年龄幼儿

1. 尝试用不同的肢体动作合作搭山洞，发展身体动作的协调性。
2. 能用语言或动作引导弟弟妹妹参与游戏，并能运用多种方法保护他们，体现责任意识。

●小年龄幼儿

1. 在活动中发展走、跳、钻、爬等基本动作。

2. 在哥哥姐姐的引导和带领下积极参与活动，愿意表达自己在游戏中的感受。

●大、小年龄幼儿

在混龄活动中体验大小同伴互动游戏的快乐，增强合作能力，增进友谊。

活动准备：

不同年龄的孩子互相认识，有一起玩耍的经历；录音机、背景音乐(欢快舒缓的音乐)、纸板、笔。

活动过程：

一、引出活动，交代任务

师：我们先来玩一个过家家游戏。请一个大男孩、一个大女孩先自由配对组成一个家庭，分别当爸爸、妈妈，然后再一起找一个小弟弟或小妹妹做自己的宝宝。快行动吧！

老师：请爸爸妈妈和宝宝坐在一起。让我们摆好姿势拍一张全家福。

老师拍照，增进各年龄段孩子之间的亲密感。)

师：今天爸爸妈妈要带着宝宝和老师一起去郊游。出发前，我要提醒大家：在路上，我们会碰到一些困难，爸爸妈妈要积极

动脑筋想办法解决，最重要的是要照顾好自己的宝宝。知道了吗？

(通过事先交代任务，引发大年龄幼儿产生照顾和保护小年龄幼儿的意识。)

二、情景游戏：引导大年龄幼儿想方设法保护小年龄幼儿

老师(播放欢快的背景音乐)：今天天气很好，我心情很好。我们去散步吧。

(老师带着孩子有节奏地走，用自己的快乐去情绪感染孩子，提高孩子参与活动的积极性。)

第2篇教案

目标

1. 可以用灯笼、福字、挂件等年味浓的物品来装饰打扮娃娃屋。
2. 能够独立分配角色，明确自己的分工。
3. 在邀请客人、聚餐等情境中玩招待客人、互送祝福的游戏。
4. 培养孩子的观察、分析和动手能力。
5. 学会轮流说话，体验和同龄人交流讨论的乐趣。

材料投放

灯笼，祝福，洋娃娃，过家家的玩具。

玩法及指导建议

1. 引导幼儿自主分工扮演娃娃家中的角色，用福字、灯笼等装饰品再现与家人共同布置节日环境的情境。
2. 鼓励孩子通过协商、分工扮演家人的角色，开展制作新年礼物、互送祝福的活动，感受新年的喜悦。
3. 给孩子提供拖把、抹布、擀面杖等卫生用具和厨房用具，扩大游戏内容。

第3篇教案

观察对象：

雅雅(6岁2个月)，贝贝(3岁8个月)，乐乐(6岁3个月)

年龄段/班：

混龄

观察时间：

15:20~16:20

观察背景：

《幼儿园教育指导纲要》指出：幼儿园的教育要“以游戏为基本活动，寓于教育于各项活动当中之中”。《3-6岁儿童学习与发展指南》中明确指出“

幼儿的社会性主要是在日常生活和游戏中通过观察和模仿潜移默化地发展起来的”，在教育建议中也指出“幼儿园组织活动时，可以经常打破班级的界限，让幼儿有更多机会参加不同群体的活动”。我园是按年龄分班，在前期的户外角色游戏中，小朋友们有了混龄玩的经验，在室内角色游戏中许多小朋友们也产生了去隔壁班玩的愿望，因此，我们开展了“大带小”的室内混龄角色游戏活动，每周取若干个时间点开放各个班级的活动区，让幼儿自由穿梭其中寻找同伴开展游戏活动，让大孩子和小孩子在大家庭式的游戏环境中充分互动、互相学习、互相帮助。本班是大班，左右两边分别是两个小班，本班幼儿在与小班幼儿一同游戏中完成从“适应”到“接纳”再到“共同游戏”，在这一“大带小”的游戏过程中，大班幼儿多充当领导者与组织者来带领小班幼儿游戏，以至于缺乏对小班幼儿的谦让、关爱与责任，怎样通过混龄角色游增加本班幼儿的责任感，成为了本班最为关注的问题。

观察目标：

1. 如何利用混龄角色游戏增强幼儿的责任感
2. 培养孩子敏锐的观察能力。
3. 主动参与活动，体验活动和成功的喜悦。

观察过程：

实录与分析：

观察实录

案例一

游戏开始了，“海之家餐厅”的工作人员穿戴好服饰在自己的工作岗位上就位了，顾客们也从走廊的“材料超市”

里拿了包包和手机等工具。这时来了一个小班的幼儿，站在门口一动不动，有点不知所措，雅雅牵起了一个小女孩的手，说：“我们一起去玩吧！”小女孩点点头，雅雅又问：“你叫什么名字啊？”小女孩说：“我叫贝贝。”雅雅笑着说：“那你当我的宝宝，我当妈妈，好吗？”贝贝回答：“嗯……好。”

雅雅说：“我们一起去餐厅吃饭吧，要自己去选食材哦！”说完她在餐厅门口的架子上拿了一个大托盘、两个纸盘、一个夹子，贝贝跟随着她进入了生鲜自选区，雅雅夹了一些蔬菜和鱼放在纸盘里，贝贝先只是看着她做这一切，过了一会儿她也开始选食材，但她并没有用夹子，而是用手去拿，雅雅看到后惊呼：“不能用手拿，用手拿不卫生，要用夹子，你也去门口拿一个夹子吧！”

贝贝拿了夹子和纸盘后，夹了好多食物，雅雅端起大托盘说：“宝宝，把你的食物放在上面，我要去收银台付钱啦，你先去坐一会儿。”

于是贝贝就在一个人餐桌旁的椅子上坐着等妈妈，此时收银台需要排队，而雅雅在收银台旁玩起手机，迟迟没有回来……

行为分析：

在结伴而行的过程中，可以看到贝贝作为小班幼儿，因年龄小社会交往经验缺乏，刚来到一个陌生的环境里，显得较为胆怯，但对新朋友是接纳的态度。而雅雅作为大班幼儿，交往能力比较强，能够主动结交新朋友，主动发起游戏，并与同伴协商分配角色，在她的带领下贝贝已经学会自助选食材了，但作为“新手妈妈”雅雅在游戏中，只是充当领导者来分配“任务”

，责任感稍显不足，买单时让“宝宝”一个人坐在餐厅等待，自顾自玩起了别的游戏。

案例二

乐乐(服务员)看到贝贝(宝宝):“这是谁家的宝宝啊,怎么一个人在这里?妈妈呢?”贝贝指着收银台方向回答:“妈妈在那边。”乐乐大声道:“宝宝一个人在餐厅,是很危险的呢,被坏人带走了怎么办?”

雅雅(妈妈)听到了赶紧过来:“宝贝,你跟我一起吧。”贝贝紧紧跟随雅雅,在收银台用手机扫码付款后,雅雅得到了一个号码牌:“我们是2号!”接着她把托盘的食物送到厨房加工,对厨师说:“不要加辣椒,我的宝宝不能吃辣的。”雅雅带着贝贝坐到餐桌旁,忽然又想起来一件事:“我们一起去拿筷子吧,你会用筷子?”贝贝回答:“不会。”“没关系,我帮你拿一个叉子,我们还可以拿两杯奶茶,是免费送的呢。”这一次,雅雅没有留贝贝一个人……

服务员乐乐叫号了:“2号,2号在哪里!”雅雅大声回答:“在这里,在这里!”乐乐把餐送到了,她们开始吃起来。进餐过程中,雅雅不时夹菜喂给宝宝:“宝宝乖,要多吃蔬菜!”当贝贝用嘴咬住吸管喝奶茶时,雅雅提醒她:“不能用嘴咬吸管,只能假喝哦!”

吃饱喝足后,雅雅:“宝宝,吃完饭我们去照相馆玩好吗?”贝贝:“好哇,妈妈,太好了。”贝贝起身准备离开,雅雅说到:“我们要把餐具收好,食物放回去才能走……”

行为分析:

在服务员乐乐的提醒下，“新手妈妈”雅雅很快意识到了自己的问题，不再让宝宝一个人，并成为了“榜样妈妈”。大班幼儿处于爱照顾比自己年龄小的幼儿的阶段，混龄角色游戏则正好提供了这样的机会，雅雅一直在关心和帮助贝贝，考虑到宝宝不能吃辣，特意嘱咐厨师“不要加辣椒”，还帮贝贝拿适合的餐具，提醒贝贝不能用嘴咬玩具吸管，要收拾好玩具才能去下一站玩，这种关爱他人的行为，收拾玩具的责任心，不仅有利于自身社会情感的发展，对贝贝也发挥了榜样的作用。

观察分析与反思

指导与反思：

(一)支持性策略

1. 丰富角色认知，了解角色的职责

《指南》中建议：“结合社会生活实际，帮助幼儿了解基本的行为规范或其他游戏规则，体会规则的重要性，学习自觉遵守规则。”我们在社会生活中扮演着不同的角色，而每一种角色往往都意味着一种责任，需要遵守一些规则。幼儿扮演的角色反映了现实的生活印象，模仿呈现了成人的日常行为，但部分幼儿在角色游戏时，对角色的职责认识不够，对自己扮演的角色理解肤浅，例如案例中，雅雅扮演的“妈妈”买单时让“宝宝”一个人坐在餐厅等待，教师要在游戏前提供相关资料，丰富幼儿生活经验，提高幼儿对角色的认知，帮助幼儿了解“妈妈”这一角色的职责和“妈妈带娃”时的注意事项。同时，在游戏时，教师要多关注、多观察，在适当的时机，可以角色的身份介入，提醒幼儿不能擅离职守，引导幼儿增强责任意识。

2. 混龄结对子，共同商定“大带小”的游戏规则。

经观察发现，小班的幼儿在混龄游戏中，比较胆怯，自主性不是很强，例如案例中的贝贝，一开始是不敢进大班教室，可能是弟弟妹妹们跟哥哥姐姐不是很熟悉，不敢跟着“陌生”哥哥姐姐玩。教师可以和幼儿共同商定“大带小”的游戏规则，采用“一对一”或“一带二”互相结对子的方法，每位大班幼儿固定带一到两位弟弟妹妹，增进孩子间的感情，促进幼儿的社会交往。还可以将“大带小”活动渗透到一日生活各个环节中，如区域活动、户外活动、散步等其他活动时间与结伴的弟弟妹妹一起玩。引导大班幼儿从感受和弟弟妹妹一起游戏的快乐开始，学习如何让与比自己小的同伴交往，在游戏、生活中学习关心、照顾他人，体验帮助比自己小的同龄人的快乐和自豪感，随着交往的深入，相信孩子间的配合会越来越默契。

3. 游戏回顾，及时开展有效的总结评价

《纲要》中指出“幼儿的行为表现和发展变化具有重要的评价意义，教师应视之为重要的评价信息和改进工作的依据。”每次游戏结束整理好区域后，教师应该让幼儿们静静地坐下来，回想游戏时成功与失败的地方，互相评价自己或同伴的角色。在幼儿互相评价后教师也要及时评价，对于尽职尽责和有创造性游戏的幼儿，教师要表扬和鼓励，对游戏中存在的问题要强调和指导，这样会让幼儿更加有自信。例如，案例中的雅雅，教师要表扬她热情主动结交新朋友、主动发起游戏，在游戏中关心照顾“宝宝”，结束后带“宝宝”一起收拾整理玩具，这也是非常有责任心的表现，是值得肯定和大家学习的，但游戏中也有问题，排队时让宝宝一个人在餐厅等，但好在经过提醒后很快就改正了，如何当一位有责任心的好“妈妈”，在带宝宝时需要做哪些事、不能做哪些事呢？可以请

雅雅和其他小朋友们一起来谈一谈。让幼儿在鼓励和表扬中体会到游戏给自己带来的快乐，通过谈话增强责任意识，幼儿就会在以后的游戏中更加尽职尽责，收获良好的自我感觉、同伴的赞许、老师的表扬，健康快乐地成长。

(二)反思与感悟

著名教育家马卡边柯认为：“独生子女没有兄弟姐妹，因而没有互相体贴、照顾的经历，没有互爱互助、相互模仿、共同努力和共同分离。这不利于发展儿童的集体主义意识，而会导致儿童个人主义的蔓延。”现在的独生子女占相当大的比例，父母过分保护，娇宠溺爱，事事代劳的现象十分普遍。作为幼教工作者，让幼儿学会关心他人，培养幼儿的责任心是十分重要的事情。我园的混龄角色游戏活动是在角色游戏活动时间，全园不同班级、不同年龄的孩子混合在一起进行的活动，混龄角色游戏可以较好弥补同龄教育及独生子女家庭生活的不足，为幼儿提供更多的异龄观摩学习的机会。

生活经验表明，小的孩子对大的孩子常常有一种崇拜心理，而大的孩子则喜欢在小的孩子面前逞能。年龄小的幼儿同时希望和比自己年龄大的幼儿交往，他们认为年龄大的幼儿比自己的能力强，是自己心中的“英雄”，是他们未来发展的目标，这样的崇拜、羡慕是交往的原动力。年龄大的幼儿也喜欢与年龄小的幼儿交往，幼儿的心理中有被肯定、被承认的需求、这种需求仅仅通过成人的评价并不能够满足，他们更喜欢同伴间的赞扬、肯定、追随，不仅仅是语言上的，还有心理和行为上的承认，和年龄小的幼儿交往中充分的展示了自我，同时也付出了爱，懂得如何关心幼小，照顾、帮助别人，责任心在行动上有了很大的体现。而小班幼儿在交往过程中，在获得关心体验的基础上，对责任心也有了感受和认识。

第4篇教案

乐乐超市(二)☆

活动准备：

角色表演区

各种礼物盒、果篮、购物篮等，节日服饰、演出服装，花环、零食盒、饮料瓶等游戏用品，包装纸、彩带、纸盒等半成品，角色牌、礼品店商品宣传海报等。

玩法与建议：

1. 引导孩子进行礼品、服装、食品、玩具等的买卖游戏。，了解超市节日用品的名称和用途，有条不紊的整理商品。
2. 鼓励幼儿和同龄人一起讨论游戏。比如去超市买朋友喜欢的礼物或者服饰，开展节日促销活动。引导孩子协商分配售货员、收银员、导购员等角色。
3. 提醒“店员”和“顾客”以礼貌的态度和语言进行交流，体验和同伴游戏的快乐。

第5篇教案

材料：

1. 梳子、推子、剪刀等理发器械，烫发器、电吹风，洗发水、烫发水、染发水，理发的围布，染发的护耳等

2. 理发店设施:镜子和椅子(理发椅和洗头的躺椅)，不同发型的图片。

玩法与建议:

1. 引导孩子了解理发师的工作内容，尝试使用梳子、剪子、卷发器、吹风机等理发工具，体验理发师的辛苦。

2. 启发孩子与同伴谈判，扮演理发师、洗头师、顾客等角色。并模仿洗头、讨论发型、理发、烫发、染发等情节。并分工合作执行。

3. 可将理发店分成洗头区和理发区，激发幼儿想象，教师可以扮演顾客，以角色的身份参与游戏，丰富游戏情节。例如:我要烫头，有什么新发型?

第6篇教案

游戏目标

1. 让孩子初步了解医生护士的工作，认识几种常用的医疗器械:听诊器、体温计、输液器、注射器。

2. 能够积极参加活动和与同龄人一起玩游戏，能够礼貌的交流。

3. 教育孩子讲卫生，预防疾病。

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. 培养孩子用已有的生活经验解决问题的能力。

6. 培养孩子完整连贯地表达和判断事物的能力。

7. 增强孩子与同伴合作游戏的意识，体验游戏的快乐。

游戏准备

1. 准备类似医院的场地。

2. 为孩子普及医院和医生的知识和经验。

3. 几种常用的医疗器械：听诊器、体温表、输液器、注射器。医院标志，白大褂。

游戏过程

1、课前谈话，引起幼儿对医院的兴趣，并提出游戏的要求。

(1) 人生病了怎么办？到哪儿去看病治病？

(2) 谁看病？谁护理病人？

(3) 认识医院标志，认识医生的听诊器和体温计，看如何使用。

2、请3~5名幼儿游戏，按自己的意愿协商分配角色(医生、护士、病人)。

3、医生、护士戴上帽子，等待病人进来，请几名幼儿去看病，鼓励小朋友勇敢地与医生密切配合。

4、游戏指导。

教师重点指导医生按一定的程序给病人"看病"。

(1) 首先对患者进行登记和排队。

(2) 医生热情地问病人怎么了。用听诊器等仔细治疗病人。

(3) 护士关爱病人，教育孩子不要把打针当成一件可怕的事情，理解护士的辛苦。

5、换角色，游戏继续进行，其他幼儿进行观摩，并轮流进医院游戏。

6. 比赛结束时，老师表扬了医生和护士的良好服务。

游戏反思

通过这个活动，孩子们了解了医生护士的工作条件，了解了一些医疗器械，个别孩子对医院的恐惧感也逐渐消除。在活动过程中，个别孩子总会忘记手里的器械是干什么用的，老师会适当提醒。有些孩子害怕打针甚至是假的。通过这个活动，有的孩子觉得打针不是很吓人。孩子们的防病意识也通过这次活动加深了。

第7篇教案

材料：

青岛特色美食的海报、菜谱，游戏用厨具和烧烤炉，各种美食的半成品材料、洗干净的贝壳，橡皮泥等材料，“幼儿学习材料”一《我爱家乡》。

玩法与建议：

1. 引导幼儿礼貌接待客人，热情介绍烤鱼、香辣炸大虾、油焖大虾等青岛美食特色，并尝试做出美味。
2. 请幼儿阅读(我爱我的家乡)第14页，观察各种美食的图片，选择不同的材料，用煎、炸、烤等方法做出家乡的美食，或者创新菜式。
3. 引导孩子大声叫卖，热情招呼客人，周到服务顾客，享受当美食店主和服务员的乐趣。
4. 请幼儿分享新菜的制作方法，并介绍其特点。

教学反思：

教室很紧张，孩子们在轻松的环境中享受。因为我在游戏过程中不讲游戏规则，孩子们在游戏过程中捣乱，气氛过于活跃，让我控制不住场面。今后，我会加强对这个班级游戏规则的培养，让孩子们愉快友好地分享游戏的乐趣。

第8篇教案

材料

1. 厨房用具: 锅、铲、打火灶、盘子、勺子等。
2. 自制仿真食物: 切好的蔬菜、肉片、包子、饺子等。
3. 角色服饰: 围裙、领带、眼镜等。

玩法与建议

1. 关键经验: 引导幼儿初步学习扮演角色进行游戏, 模拟做饭、吃饭等生活场景。
2. 玩法: 引导幼儿观察锅、铲、打火灶等厨房用具, 了解它们的用途和使用方法。
3. 建议: 指导幼儿学习炒菜的方法: 在小锅中放入蔬菜和肉, 不断用小铲子翻炒然后盛到盘子里; 提醒幼儿将包子、饺子整齐地摆放到盘子中。

第9篇教案

一、甜甜水果屋

【材料】

各种秋果，酸奶，沙拉酱，盘子，勺子，叉子，百宝箱等。儿童收藏。

【玩法与建议】

1. 老师和孩子们讨论制作水果沙拉的步骤。
2. 引导幼儿将酸奶和沙拉酱倒入切好水果的盘中，搅拌均匀，制成水果沙拉。（注意水果和器皿的清洁以及切水果的安全）
3. 引导孩子合理排列果盘，并创造性地命名。
4. 鼓励孩子大方地向顾客推荐，招待顾客品尝，随时保持水果屋干净整洁。

水果沙拉准备材料一起来拌沙拉吧！

（二）“农家小院”美食店

【材料】

“农家小院”点菜台、厨师、服务员标志牌、菜单、厨房各种用具、各种半成品食材、美食制作提示图。

【玩法与建议】

1. 引导孩子在游戏前回忆自己的用餐经历，交流用餐时应该遵守的规则（如何付款，如何取餐等。）。

2. 鼓励孩子协商分配角色，佩戴相应标志，确定厨师和服务员的职责。

3. 创造性的利用半成品材料做出各种美食，并定价，做好广告招牌。

4. 热情招待顾客，根据顾客需求提供菜品，餐后按照职责分工登记整理。

第10篇教案

通过一次谈话活动，我发现孩子们最近对药的种类产生了兴趣，还模仿药剂师学着包起药来，看着自己包好的"药"整齐的放在盒子里特别自豪。有的孩子建议开个医院吧。大家一下来了兴致，所以我们选择了"医院"这个游戏。

大班角色游戏教案《医院》

【游戏主题由来】

通过一次谈话活动，我发现孩子们最近对药的种类产生了兴趣，还模仿药剂师学着包起药来，看着自己包好的"药"整齐的放在盒子里特别自豪。有的孩子建议开个医院吧。大家一下来了兴致，所以我们选择了"医院"这个游戏。

【游戏总目标】

首先，了解医院工作人员及其职责，模仿并扮演医生、护士和病人的角色，体验角色扮演的乐趣。

二、能迁移生活中关于医院的知识经验，与同伴合作创设医院的环境。

三、学习用协商、轮流等交往策略分配角色，能共同解决游戏中出现的问题，不断发展游戏情节。

四、合理摆放，爱护材料，创造性使用材料。

五、缓解幼儿对医院、医生、打针等的排斥感和恐惧心理，在生病时从心理、身体上能配合医生的工作。

6. 对医生这个职业充满敬佩，体会医生护士的辛苦。

七、在活动中，让孩子体验和同龄人一起玩的快乐，愿意和同龄人一起玩。

八、体验游戏中互相合作的快乐及获得成功的满足。

第一次游戏

【游戏目标】

一、了解医院工作人员及其职责，初步在医院中扮演各种角色。

二、生病时懂得要医院看病，了解看病的基本程序：挂号-看病-取药。

三、大胆有创造性地选择替代物与游戏材料，根据游戏需要自制简单玩具。

【游戏准备】

经验准备：

1. 在对话活动中，唤起孩子关于看病的生活体验，了解医院工作人员的职责。

2. 收集医院废弃物，如药瓶、病历卡等。和爸爸妈妈在一起。

物质准备：在医院投放病历卡、听诊器、针筒、药品等环境创设：创设医院的环境

【游戏过程】

首先，老师展示听诊器、注射器和病历卡，引出游戏，激发孩子参与游戏的乐趣。

师：小朋友，这是什么？你们在什么地方见过听诊器和针筒？医院里有谁？他们的工作是什么？

二、师幼共同回忆去医院看病的流程：挂号-看病-取药
师提问：你们去过医院吗？为什么去医院？去医院看病时，先要做什么？接着做什么？最后做什么？

师小结：小朋友身体不舒服的时候，要去医院看病，看病时，要先到导诊台的护士那填写病历，然后到主治医生那去看病，看完病再去药房取药。

三、提出游戏要求

- 1、协商和讨论，解决医院开业前的各种问题。
2. 选择各种替代品，营造医院环境。
- 3、按意愿选择角色，分工扮演医生、护士及病人等角色。

四、儿童游戏，教师作为病人参与游戏，观察和指导。

1. 观察孩子能否协商分工，形成初步的角色意识。
- 2、观察幼儿是否能掌握看病的基本程序：挂号-看病-取药。
3. 观察医生和护士是否能明确自己的职责。
5. 整理游戏素材和环境，师生分享游戏经验，评估游戏情况。
 - 1、整理游戏材料和环境。
 - 2、交流游戏情况。

师提问：

- 1、你今天扮演了什么角色？你是怎么做的？

2、你在游戏中遇到什么困难?你是怎么解决的?

3、下次的医院游戏你认为可以增加什么材料?

第二次游戏

【上次游戏回顾】

从上次游戏中，我发现幼儿对于医院游戏是充满兴趣的，特别对于医生这个角色充满向往。但是在游戏中我发现，因为第一次玩这个游戏，幼儿出现的症状与其他主题游戏第一次出现的症状都大同小异，即语言交流不够丰富，情节断续，不知该如何往下发展，并且在游戏过程中很容易笑场。但是医生的看病时，不能很好的对症诊断，不能根据病人的病状做出相应的策略。且形式单一，对于打针尤其感兴趣，不管什么病症都要求病人打针。因此，针对这些情况，我对游戏方案进行了调整。

【游戏目标】

第一，明确扮演的角色，增强角色意识。

第二，尽量根据不同疾病提出治疗方案，可以对症下药。

三、能运用礼貌用语进行交往，促进角色间友好互动。

【游戏准备】

体验:在交谈中，引导孩子回顾医生的治疗方法，初步了解不同疾病的不同诊断方法。

物质准备:增设压舌板、手电筒、体温计、白大褂、白帽子、护士帽、药瓶等。

环境创设：丰富医院的环境布置。

【游戏过程】

一、回顾上次游戏存在的问题，明确角色意识。

师：上次游戏中，老师发现扮演医生的小朋友对不同的病人都用了一样的看病方法，而且喜欢给病人打针，这样对不对？为什么？

师：要怎么样才能帮助病人把病看好？

总结：医生要仔细问病人到底怎么了，再看看他到底怎么了。一般吃药就好了。

二、提出游戏要求。

1、与同伴协商角色分配。

2. 指导护士要主动向患者问好，在游戏中使用礼貌用语。

第三，孩子自由选择角色做游戏，老师观察引导。

1、适时以病人的身份参与游戏，制造问题，让医生解决，观察医生对症下药的情况。

2. 观察医院工作人员和病人之间的语言交流。

【活动反思】

通过这个活动，孩子们了解了医生护士的工作条件，了解了一些医疗器械，个别孩子对医院的恐惧感也逐渐消除。在活动过程中，个别孩子总会忘记手里的器械是干什么用的，老师会适当提醒。有些孩子害怕打针甚至是假的。通过这个活动，有的孩子觉得打针不是很吓人。通过这次活动加深了孩子们的防病意识，基本完成了目标。

第11篇教案

【活动目标】

1. 能够积极参与角色竞选，在集体面前勇敢地表达自己。
2. 通过看别人的表演，可以知道自己表演的不足，并加以调整。
3. 享受与同龄人公平竞争角色，共同表演剧目的乐趣。
4. 在活动中，让孩子体验到和同龄人一起玩的快乐，愿意和他们一起玩。
5. 愿意与同伴、老师互动，喜欢表达自己的想法。

【活动准备】

1. 体验准备：理解台词内容。
2. 材料准备：号牌，绿红号牌。

【活动过程】

1. 将对话融入游戏，激发孩子的表演兴趣。

讨论：你想演《小蝌蚪找妈妈》中的哪个角色？大家都想演同一个角色，怎么办？可我们不需要这么多人来扮演，怎么办？

小结：当大家都想演同一个角色时，我们可以通过角色竞选的方式来选拔小演员。

我们可以进行角色PK，请所有想演小蝌蚪的小朋友上台，轮流演一遍，再请其他小朋友站队投票，谁的支持者多，谁就演小蝌蚪。

2. 根据孩子的意愿，要求孩子自主参与。

(1) 竞选开始。

请愿意参选的小选手上台。不参加的孩子都是评委。

(2) 孩子自愿报名角色。

(3) 教师发放选手的号码牌，裁判发放绿卡和红牌。

(4) 教师解说竞选规则。

竞选要进行两轮竞赛，今天我们进行第一轮的角逐“看看谁过关”。每位选手结束表演后，请评委表决与点评。（举起绿牌表示能进入下一轮、红牌表示这位小选手被淘汰）评委要说明一下自己表决的依据。如不足在哪里？可以做哪些方面的调整，就更好了。

3. 竞选活动开始。

老师宣布了进入下一轮选举的选手。

(1) 根据主持人统计的票数：绿卡最多的7名选手进入下一轮比赛。

(2) 请被淘汰的选手讲讲失败后的感言。

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/357136120016006122>