大班数学活动：数字捉迷藏

武进区刘海粟幼儿园﹒花东园 王永琴

**设计意图：**

《纲要》中提出“选择贴近幼儿生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题，有利于拓展幼儿的经验和视野。”数字是孩子日常生活中熟悉常见的，在一次创意美术活动中，一个孩子把0-9的数字巧妙的画到了自己的画里，还邀请好朋友猜猜数字在哪里？一下子激起了孩子们的讨论热情，看着孩子们谈论兴趣这么浓厚，基于大班孩子的年龄特点，我选择设计了本次活动《数字捉迷藏》。

活动以孩子的一幅画为线索、以游戏为主线，孩子们在看看、说说中寻找出画中隐藏的数字；接着在猜测电话号码的游戏情境中，通过观察、推理、发现小动物家电话号码间的简单规律；在隐藏号码游戏中，尝试解决问题，发展逆向思维能力。最后，孩子们根据已有生活经验，在讨论、交流中进一步理解数字在生活中的重要作用，从而进一步体验数学活动的乐趣。

**活动目标：**

1.通过观察、分析、寻找数字，推理发现数学间的简单规律。

2.巩固10以内的加减，能根据得数列出相应的算式，尝试解决问题。

3.知道数字在生活中的作用，喜欢参与数学游戏。

**活动准备：**

知识经验准备：幼儿认识10以内的数字；学过加减运算。

物质材料准备：课件；场景图；数字卡片；笔；纸等。

**活动过程：**

**一、“找”数字，引发孩子学习兴趣**

**1.寻找数字**

小朋友，欢迎来到数字王国。在数字王国里你看到了什么？调皮的数字宝宝要跟我们玩一个捉迷藏的游戏，他们躲藏到了这幅画中，你们能根据数字像什么，找出他们躲藏的位置吗？

**2.交流讨论**

小结：你们真是火眼精金，能准确快速的在这幅画中找到0——9数字的躲藏位置。

二、**“玩”数字，根据得数列出算**

**1.寻找规律，推理关系**

调皮的数字还躲藏在了小动物家的电话号码中，仔细观察你有没有什么新发现？说出你的理由？

小结：原来仔细观察你就会有不一样的发现。从上往下看，小动物家的电话号码中的前两位号码数都比前一个号码数大1，后一个号码数都比前一个号码数小1。

**2.根据算式，算出得数**

淘气的小猴他把自己家的电话号码隐藏到了图形算式中（出示算式），你能算出小猴家的电话号码是多少吗？说出你的理由。

小结：你们能根据图形所代表的数字和小猴提供的图形算式，很快猜出了小猴家的电话号码。

**3.隐藏号码，列出算式**

（1）隐藏号码

小动物们看到聪明的小猴把电话号码隐藏在了图形算式中，也想把自己家的电话号码隐藏起来，你愿意帮助谁？

小结：在你们的帮助下，小动物们成功的将电话号码隐藏了起来。发现原来同一个号码数，可以用不同的图形组合算式来隐藏。

（2） PK游戏

两个小朋友一组，这里有5——10的得数。请你们根据得数找出正确的算式，在规定的时间内找的又快又多着获胜。

小结：今天我们在数字王国里一起玩了找数字、藏号码、PK大赛，和数字玩游戏可真有趣。

**三、“说”数字，知道数字的作用**

**1.讨论交流**

在生活中你们还在哪些地方见过数字？你知道数字的作用吗？

小结：数字给我们的生活带来很多方便，起着非常重要的作用。

**2.情感迁移**

如果我们生活中没有这些数字生活将会变得怎样？

让我们带着这个问题回到我们的益智区，一起去探索数字更多的奥秘吧。

**小班综合活动：大家挤一挤**

武进区刘海粟幼儿园﹒花东园 邵宁

**设计意图：**

《指南》指出：“幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏和日常生活中进行的。要珍视游戏和生活的独特价值，创设丰富的教育环境，合理安排一日生活，最大限度地支持和满足幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验的需要。”小班幼儿正处于社会性发展的萌芽阶段，常以自我为中心，但对同伴互动和集体生活充满好奇。

绘本《大家挤一挤》幽默风趣且充满温情的情节，生动可爱的画风和明亮鲜艳的色彩，完美契合小班孩子的阅读喜好。在活动中，以绘本为载体，通过听故事、情景游戏、动手操作等活动形式，引导幼儿在真实情境中感受“挤一挤”的温暖与快乐，理解合作的重要性，发展语言表达、动手能力及社会情感。

**活动目标：**

1.理解绘本画面和含义，学说句式“挤一挤，挤一挤，xx上车吧”。

2.能够根据故事情节，尝试玩简单的图形拼搭。

3.在“挤一挤，真热闹”的氛围中感受与同伴相处的快乐。

**活动准备：**

知识经验准备：幼儿对乘车有一定的生活经验

物质材料准备：希沃课件、供幼儿操作的列车和动物材料

**活动过程：**

**一、情境导入，引出故事**

这里是城市广场，是森林铁路的起点站，听，什么声音？

小结：是列车来了，今天呀是森林里的节日，小动物们都要乘坐列车去往终点站——节日广场，参加森林狂欢节。

**二、故事引导，帮助上车**

1.集体讨论“挤一挤”

现在是最后一班列车，但是小猪还没有上车。你们能帮帮它吗？

接下来，长颈鹿也想上车，可是它这么高，能挤得上去吗？

小结：挤一挤，挤一挤，XX上车吧。列车上又多了一个朋友，真热闹！

2.帮助动物“挤一挤”

哇，来了这么多的小动物，我们该怎么帮忙呢？

你是怎么帮助小动物挤上车的呢？请你来说一说，试一试。

小结：挤一挤，挤一挤，XX上车吧。列车上又多了一个朋友，真热闹！

3.亲身体验“挤一挤”

乘务员叔叔还没上车呢，我们一起帮帮他吧！

现在我是乘务员也想坐上小朋友的小椅子列车去参加森林狂欢节，可是少了一把椅子怎么办呢？

小结：挤一挤，挤一挤，就都能坐下了，真开心呀！

1. **阅读故事，感受氛围**

节日广场快到了，哇，好多好吃的，好玩的，还有美丽的烟花呢，真热闹，真开心呀，我们的列车也到站啦，让我们一起去加入他们吧！

小班数学活动：一起去野餐

武进区刘海粟幼儿园﹒花东园 张君

**设计意图：**

《纲要》中指出，幼儿园要以游戏为基本活动，在生活和游戏情境中体验数学活动的重要和有趣。让物品变得一样多这一内容贴近幼儿的生活，传统教学“变得一样多”通常以摆弄操作卡片为主，学习方式相对单一枯燥，缺少直观的体验和感知。本次活动，以孩子们喜闻乐见的游戏情境形式贯穿整个活动，将“变得一样多”这一数学活动变得更加有趣、好玩。

活动中，我们紧扣标题，抓住孩子的兴趣点，通过“感知食物数量”、“小动物品尝食物”、“小动物抱一抱”，在一次次自主探索的过程中将物品变得一样多，并学会将物体变得一样多的两种正确方法。孩子们在游戏中充分地感受数学与生活的联系，体验数学活动的快乐和有趣。

**活动目标：**

1.能用一一对应的方法感知5以内的数量，并进行比较。

2.尝试用添上或去掉的方式使两组物体的数量变得一样多。

3.能快乐积极的进行操作，体验游戏带来的快乐。

**活动准备：**

知识经验准备：已有比较物体多少的经验

物质材料准备：课件；操作纸；小动物、食物若干；垫子

**活动过程：**

**一、情境导入，感知数量**

1.手口点数，感知数量

今天天气真好，小动物们，让我们一起去户外野餐吧！看一看野餐垫上有哪些食物？分别有几个？

小结：小鱼有4条，胡萝卜有5个，香蕉有4个，竹子有3根。

2.一一对应，比较多少

小动物们，你们最喜欢吃什么呀？每个小动物选一个自己爱吃的食物坐下来。

咦？我看到一只小猫不开心，它怎么了呀？我们把它的好朋友请上来看一看，你发现了什么？

小结：原来有4只小猫，3条小鱼，这只小猫没有吃到好吃的食物，可伤心难过了。

**二、共同探索，学习方法**

1.初次尝试，学习添上

你有什么好办法让小猫和小鱼的数量变得一样多？

添上一条小鱼后，你发现了什么？

小结：原来用添上一条小鱼的方法能让小猫和小鱼变得的一样多。

2.再次探索，学习去掉

小兔们，你们都吃到食物了吗？看，野餐垫上还有什么？

4只小兔，5根胡萝卜，你有什么好办法让小兔和胡萝卜变得一样多吗？

去掉一个胡萝卜后，你发现了什么？

小结：原来用去掉一个胡萝卜能让小兔和胡萝卜变得一样多。我们刚刚用了添上或者去掉的方法让两组物体的数量变得一样多。

3.尝试操作，使物同量

还有谁来野餐啦？它们爱吃的是什么？怎样才能让小动物和食物变得一样多呢？

请你先用一一对应的方法喂小动物吃食物，再用添上或去掉的方法让小动物和食物变得一样多。

你用的什么办法让它们变得一样多？

**三、互动游戏，体验乐趣**

你们可真厉害呀！学会了用添上和去掉的方法让两种物体的数量变得一样多，为了感谢大家，狮子大王想邀请你们玩一个《小动物抱一抱》的游戏，快来试一试吧！

中班课程故事《 嘿，手机！》

常州市武进区刘海粟幼儿园 凌 立

现如今，科技发展日新月异，手机等高科技电子产品成了孩子们的“新宠”。孩子**玩还是不玩**，**玩多久**，**玩什么**，**如何让孩子自觉**等，都是困扰家长们的问题。中四班的老师和孩子们，基于“嘿，手机！”这一主题，开展了实践活动，一起来看看吧！

**课程一：手机大调查**

在探究的过程中，以幼儿为主体，及时调整、制定教学计划，基于孩子们的兴趣，一场手机大调查便在我们班风风火火的开始了……

**1.你喜欢使用手机吗？**

孩子们激动的表达讲述着对手机里软件的喜欢，我们想知道每一位孩子的使用手机情况，于是进行了一次问卷大调查。

**《纲要》中指出：“老师要善于发现和保护幼儿的好奇心，充分利用自然和实际生活的机会，引导幼儿通过观察、比较、操作、实验等方法学习发现问题、分析问题和解决问题。”**好玩的游戏、精彩的视频、丰富的学习知识......这都是吸引孩子使用手机的原因。

**2.爸爸妈妈同意用吗？**

那如此有趣的手机内容，爸爸妈妈们会同意我们使用吗？

视力问题、心理问题，是爸爸妈妈不让使用手机的原因，就是想保护我们的身心健康！

**《纲要》中指出：“幼儿是积极主动的学习者。促进幼儿学习与发展最重要的是为幼儿创造机会和条件，注重激发和保护幼儿的求知欲和学习兴趣，调动幼儿学习的积极性和主动性，支持幼儿去主动探究和学习。”**

**老师的思考：**

通过调查表，我们得知了孩子真心喜欢使用手机的原因。现在是信息化时代，要想完全禁止孩子不使用手机肯定是行不通的。与其单方面地说教和阻止，不如让孩子用自身的经验来了解手机的利与弊。

**课程二：科学使用手机**

孩子们纷纷产生了疑惑：手机是好是坏？我们到底能不能玩？

**《指南》中指出:“对感兴趣的事物能够仔细观察，发现其明显特征;能用多种感官或动作去探索物体，关注动作所产生的结果。"**所以在日常生活中，我们发现孩子的兴趣，跟随孩子的兴趣，与孩子们一起了解玩手机的利弊，孩子们在无比自由、宽松的氛围下运探索科学使用手机的方法。

根据小朋友们不断产生的想法，我们一起去寻找科学使用手机的方法……

1. **手机辩论赛**

怎么才能得出一个结论呢？快来看看我们的辩论赛吧！**《纲要》指出：“教师应支持和鼓励幼儿在探究的过程中积极动手动脑寻找答案或解决问题。”**基于孩子们的兴趣，一场手机好与坏的辩论赛便在我们班风风火火的开始了……

**老师的思考：**辩论赛只是给孩子的一次小体验，重要的是每一位孩子在过程中知道了手机有利有弊。

**2.科学玩手机**

既然都有利有弊了，所以科学使用手机才是关键。那什么才叫科学呢？

**《纲要》中指出：“幼儿的思维特点是以具体形象思维为主，应注重引导幼儿通过直接感知、亲身体验和实际操作进行科学学习。”**孩子们通过自己思考、同伴间讨论，想出了这些科学使用手机的好办法。从使用时间、选择内容、身体保健等方面形成自己的经验。

**老师的思考：**

孩子们在分享科学使用手机的过程中，不仅让自己更明确了手机的利与弊，同时也带动了身边的人。这更坚定了他们科学合理地使用手机。

**课程三：手机公约书**

**1.大人为什么玩手机？**

大人难道不需要健康了吗？大人的眼睛就不会近视吗?大人每天为什么要使用手机呢？带着这些疑问，我们询问了家长。同时我们给爸爸妈妈的陪伴打了分……

**《纲要》中指出：“顺应孩子的想法和意愿，支持孩子与同伴合作探究，引导他们在交流中尝试整理、概括自己探究的成果，体验合作探究和发现的乐趣。”**

原来大人玩手机除了有娱乐上的需求，也有工作、社交等必需操作，不使用是不可能的。但家长能把握好自己使用手机的度吗？家是一个什么样的地方？家人之间又是怎么样的？

**老师的思考：**

**陪同不等于陪伴**，其实，在孩子的内心世界中，比起自己玩手机，更喜欢**家长的陪伴**。孩子转眼间就要长大，不要让手机剥夺了**陪孩子长大**的机会。

**2.手机公约书**

在知道了大人为什么使用手机后，大家纷纷踊跃尝试要制定一份手机公约书，还迫不及待的想要在家里实施起来。

**《纲要》中指出：“幼儿的思维特点是以具体形象思维为主，应注重引导幼儿通过直接感知、亲身体验和实际操作进行科学学习。”**

通过孩子和爸爸妈妈的沟通与交流，爸爸妈妈也认识到自己身上存在的一些问题，并且一起制定并遵守手机公约书：

**故事启示：**

通过本次精心策划并开展的手机主题项目活动，孩子们收获颇丰。他们不再只是盲目地被手机吸引，而是对手机有了更为理性、全面的认知，深刻领会到爸爸妈妈限制自己使用手机背后那深沉的“良苦用心”，明白了适度使用手机的重要性。

在引导孩子科学使用手机的道路上，我们深知任重而道远。未来，我们将继续与家长紧密携手、并肩前行，为孩子们营造一个健康、和谐的成长环境。

大班美术活动：画“说”甲骨文

武进区刘海粟幼儿园﹒花东园 薛波

**设计意图：**

《幼儿园教育指导纲要》中明确指出：要充分利用自然环境和社区的教育资源，扩展幼儿生活和学习的空间。汉字作为中国文化传承的纽带，有着非常重要的意义和影响。最早的汉字——甲骨文其本身的字形就像一幅画，通过几笔线条，就能描摹出事物的样子，形象生动、妙趣横生。这也和大班幼儿的年龄特点不谋而合，他们愿意发挥想象去表现事物和故事，因此我选择并设计了本次大班《画说“甲骨文”》这一美术活动。

为了营造神秘感，我利用了孩子们喜欢的森林一角——百草园，将课堂搬到天然的户外活动场地，设置森林“寻宝”的情境，通过寻找甲骨文、观察甲骨文的造型、分析讨论甲骨文的结构、水墨游戏自主创作四个环节，让孩子们展开想象，自由创作甲骨文，体验探索发现的乐趣以及水墨游戏创作的乐趣。

**活动目标：**

1.了解甲骨文形态的基本特点，并用完整的语言讲述自己的发现。

2.通过水墨、泥塑等形式自由表现出甲骨文的造型及联想场景。

3.萌发对汉字的创作兴趣，体验水墨写生的独特韵味。

**活动准备：**

知识经验准备：了解甲骨文的起源、认识一些简单的甲骨文

物质材料准备：画板、卷轴、瓦片、砖块、树状、国画颜料、墨汁等材料

**活动过程：**

**一、森林探寻，萌生兴趣**

孩子们，在这片我们熟悉的“百草园”中藏着许多的甲骨文，猜猜它们会藏在哪儿呢？让我们分头去搜寻一下吧！你们都在哪里找到了甲骨文？猜猜它是什么字？

小结：甲骨文是我国最古老的一种文字，最初是出现在龟壳、动物的骨头和树桩上，是按动物、人物的形态演变而来的。

**二、感知特征，展开想象**

1.观察发现，辨别甲骨文的造型结构

你发现的甲骨文是什么样的？它像什么？谁来说一说。

小结：甲骨文真神奇：有像尖尖牛角的“牛”字；有像大象形态的“象”字；还有像鱼儿模样的“鱼”字……虽然每个甲骨文长的都不一样，但是它和事物本身却又很像，这也是它独特的象形魅力。

2.大胆想象，借助场景中的不同材料

瞧，这里还藏着许多材料可以用来创作甲骨文，你想怎么使用它？说说你的想法。

可以将已经挖掘出来的甲骨文，用水墨的方式把它记录下来，并展开想象；另外一些甲骨文需要大家用锡纸、树枝、树叶把它组合完成，成为我们大自然中最美的一幅画，选择自己喜欢的方式创作吧！

3．集体探究，进行甲骨文的大胆创作

**三、游览欣赏，体验快乐**

瞧！在你们的巧手帮助下，甲骨文来到了我们的百草园，将这里装扮成了甲骨文博物馆。你可以作为小小推广员，向其他班的小朋友介绍你的甲骨文作品哟！

托班游戏活动：快乐打鼹鼠

武进区刘海粟幼儿园﹒花东园 张吴书涵

**设计意图：**

托班幼儿对外面的世界充满了浓郁的好奇心，他们总喜欢东摸摸西瞧瞧，小脑袋藏满了稀奇古怪的问题，总喜欢模仿一些简单的小游戏游戏、乐于学同伴和老师说话。《纲要》中指出“在幼儿园教育中要引导幼儿对身边常见事物和现象的特点、变化规律产生兴趣和探究的欲望。”为了满足托班幼儿对生活中各种各样事物的好奇心，帮助提高幼儿对生活中事物的认知，因此我设计了本次游戏活动：《快乐打鼹鼠》。

活动前期我们借助绘本《点点点》帮助幼儿认识基本的三原色红黄蓝；活动中首先带领幼儿畅玩捉迷藏的游戏，让幼儿身临其境感知小鼹鼠的快乐；其次借用“打地鼠”的游戏，认识小锤子，巩固三原色；最后在玩一玩、画一画的过程中完善作品。整个活动游戏贯穿其中，让幼儿在躲一躲、敲一敲、贴一贴、画一画的游戏中不断观察、探索。

**活动目标：**

1.在游戏中巩固三原色，并尝试学说“我敲出了\*颜色的小鼹鼠。”

2.能借助锤子、眼睛贴片、记号笔等工具完善打鼹鼠作品。

3.在游戏活动中体验创意美术带来的快乐。

**活动准备：**

知识经验准备：幼儿已经认识红、黄、蓝

物质材料准备：画板、颜料、记号笔、眼睛、小锤子、音乐

**活动过程：**

**一、躲一躲、藏一藏，萌发游戏兴趣**

鼹鼠宝宝们，今天妈妈要来和你们玩捉迷藏的游戏哟，等我数到五，鼹鼠宝宝要找一个地方藏好不能动，等着妈妈来找你们啦！

刚刚你躲在哪里了？谁来说一说、指一指。

小结：妈妈在小树后面、在山洞里面、桥的下面......找到了可爱的鼹鼠宝宝们。

**二、玩一玩、敲一敲，找出鼹鼠宝宝**

1.玩锤子

刚刚鼹鼠宝宝躲的可真好！瞧！我带来了一个工具，你们认识它吗？

小锤子怎样把小鼹鼠变出来呢？你有什么好办法。

小结：我们可以用小锤子用力的敲打在鼠洞上，调皮的鼹鼠宝宝就可能跑出来啦!让我们一起试一试吧。

2.敲鼠洞

这里有三个鼹鼠洞，谁愿意来敲一敲。看一看，你变出了什么颜色的鼹鼠宝宝呀？

这里还有两个鼹鼠宝宝，谁想来帮妈妈敲一敲？

小结：我变出了黄色的鼹鼠宝宝……。

鼹鼠宝宝出洞了，可是好像少了小眼睛、小尾巴，你能试着帮一帮忙吗？

小结：睁开小眼睛、翘起小尾巴，我的鼹鼠宝宝出洞啦!瞧！鼹鼠宝宝的小伙伴们都藏进地洞里了，让我们一起把它们变出来。说一说你变出了\*颜色的小鼹鼠。

**三、参与游戏，体验游戏快乐**

宝宝们把调皮的彩色小鼹鼠都找出来了，让我们一起带着鼹鼠宝宝去我们美丽的花园看一看吧！

小班食育活动：冰皮鲜花饼

武进区刘海粟幼儿园﹒花东园 金杨

**设计意图：**

在一次美食分享中，苗苗从云南带回了特产——鲜花饼。“鲜花还能做成饼？”“饼饼好香呀，有花花的香味”“这个是怎么做的，我也要妈妈做给我吃”……孩子们边吃边讨论着。《指南》中指出:“幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏和日常生活中进行的。通过参与食育活动，幼儿能了解不同的饮食文化，感受文化多样性，增强文化认同感。”为了满足孩子们对美食的探索欲望，结合时节，我设计了本次食育活动：《冰皮鲜花饼》。

活动首先以探花为切入点，通过“魔法袋”变变变游戏，了解不同种类的鲜花特点；其次，通过看一看、玩一玩、做一做等方式，发现面团特点，逐步探究鲜花饼的制作过程；最后分享交流，总结经验，通过亲身体验，让幼儿在观察、制作、品尝中感受传统美食的魅力。整个活动，让幼儿在看、讨、玩、做的过程中锻炼手部精细动作，增强团队合作意识，激发对美食与生活的热爱，养成良好的整理习惯。

**活动目标：**

1.了解制作冰皮鲜花饼的主要材料，共探制作方法。

2.能用拉、抻、围圆等方法擀开面团完成包裹，并能借助工具完善冰皮鲜花饼制作。

3.在体验劳作、品尝成果中享受食育活动的快乐，并养成良好的整理习惯。

**活动准备：**

知识经验准备：已经有初步的擀面经验

物质材料准备：果蔬粉、冰皮预拌粉、红豆沙、盆、擀面杖等厨房用具若干

**活动过程：**

**一、融入情境，感知鲜花的特点**

魔法袋里藏着今天游戏的好朋友，谁来把它请出来？

小结：神奇的大自然孕育了五彩的鲜花，有金灿灿的向日葵，粉嘟嘟的桃花，紫盈盈的薰衣草……它们装扮着周围的世界，让我们的生活更加绚烂多彩。

**二、快乐游戏，尝试制作鲜花饼**

1.摸一摸，擀一擀

瞧，我还带来了什么呢？

小结：原来是彩色鲜花悄悄藏进了面粉里，揉一揉就变出了五颜六色的面团。

怎么把面团变成薄薄的鲜花饼皮呢？

小结：擀的时候要用力均匀，往不同方向轮流擀一擀，拉一拉抻一抻，饼皮就会变得圆又薄。

2.包一包，捏一捏

包馅料的时候要注意什么呢？

小结：包馅料的时候要把口袋收收紧，最后放进鲜花模具压一压，美味的鲜花饼做好啦。

3.做一做，尝一尝

我把鲜花饼的制作步骤变成了一首好听的儿歌：小小面团擀一擀，放进馅料包一包，小小口袋要收紧，放进模具压一压，美味的鲜花饼做好啦，大家都爱品尝它。

1. **分享交流，品尝成功的喜悦**

今天我们制作了传统美食——冰皮鲜花饼，让我们一起送给好朋友和客人老师分享一下吧。

**中班区域游戏《自由自在的线》**

武进区刘海粟幼儿园·花东园 陆茜娜 尤凤

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **主题名称：《自由自在的线》**  在生活中，“线”无处不在，毛线柔软且色彩丰富，可编织成温暖的衣物；风筝线坚韧，牵引着风筝在天空中翱翔；电线自由延伸，传递着光与能量，连接着生活的便利。而在艺术作品中，“春如线”更是以诗意的表达，展现了线的灵动与美妙。这些不同形态、功能和美感的线，激发着幼儿的好奇心和探索欲。幼儿在不经意间拉扯鞋带、抚摸丝巾的丝线时，其实已经开始了与线的初步互动，他们对线的长度、粗细、柔软度等产生了最初的感性认识。  在中班幼儿的认知世界里，充满着对周围事物的好奇与探索欲望。“线”作为日常生活中常见且多样的元素，贯穿于幼儿生活的方方面面，为他们提供了丰富的感知与探索空间。《自由自在的线》这一主题活动，正是基于幼儿对“线”的初步认知与兴趣，旨在引导他们深入探索线的奥秘，实现多方面能力的发展。 | | | | | |
| **区域** | **材料**  **名称** | **目标** | **材料准备** | | **观察重点** |
| **益智区** | 解绳大挑战 | 1.观察不同线的路径，尝试逐一解绳。  2.了解游戏规则并愿意按规则游戏。 | 自制操作材料 | | 发现线的路径，尝试逐一解绳。 |
| 穿越火线 | 1.尝试避开各种线取出小礼物。  2.和同伴轮流游戏并能记录自己取得礼物的数量。 | 1.火线盒子  2.小礼物 | | 避开各种线取出小礼物。 |
| 趣找线路 | 1.观察每个路径卡片上的路径情况并尝试拼接小路。  2.记录并比较另个路径之间怎样的路径最短。 | 1.路径卡  2.记录表  3.坐标 | | 拼接小路并比较另个路径之间怎样的路径最短。 |
| 你拉我拉 | 1.两两合作共同拉绳，协同把球推送到洞里。  2.在合作中掌握两个人协同的方法。 | 1.拉绳  2.洞洞盒子  3.小球 | | 两两合作共同拉绳，协同把球推送到洞里。 |
| 乌龟快跑 | 1.掌握操作小乌龟的方法并尝试和同伴比赛。  2.在游戏中感知小乌龟向上爬行的原理。 | 1.拉绳  2.小乌龟 | | 掌握操作小乌龟的方法并尝试和同伴比赛。 |
| **科学区** | 自由自在的电线 | 1.尝试进行电线的各种链接，能使小灯珠亮起来。  2.愿意进行科学探索并把自己的发现记录下来。 | 1.电路组合  2.小灯 | | 进行电线的各种链接，能使小灯珠亮起来。 |
| 有趣的电话 | 1.借助纸杯和线制作电话机，并尝试用不同绳子制作。  2.在各种尝试中发现最佳的材质并和同伴分享自己的发现。 | 1.各种线  2.一次性杯子 | | 借助纸杯和线制作电话机。 |
| 织布 | 1.了解织布机的基本结构和原理并掌握基本操作方法。  2.尝试用毛线进行织布，初步了解经线、纬线。 | 1.迷你织布机  2.各种线 | | 尝试用毛线进行织布。 |
| 磁力线画 | 1.能借助磁块的操作在面粉上留下痕迹画。  2.了解磁力画的操作原理并尝试不同材料上作画。 | 1.小铁珠  2.面粉  3.盒子  4.磁铁 | | 能借助磁块的操作在面粉上留下痕迹画。 |
| **建构区** | 自由自在的马路 | 1.根据设计图用各种单元积木搭建交织的马路。  2.用不同材料搭建马路周围的景观。 | 1.建构积木  2.辅助材料 | | 根据设计图用各种单元积木搭建交织的马路。 |
| **美工区** | 春如线 | 1.欣赏罗贯中的《春如线》，理解画中线条代表什么。  2.尝试用水墨线条画出自己眼中的春天。 | 1.罗贯中的画  2.笔墨  3.宣纸 | 尝试用水墨线条画出自己眼中的春天。 | |
| 毛线画 | 1.在不同锯齿间绕毛线，形成不同的花纹。  2.体验用毛线绕画的成就感，喜欢用毛线尝试更多的创作。 | 1.毛线  2.模具 | 在不同锯齿间绕毛线，形成不同的花纹。 | |
| 编绳 | 1.掌握简单的集中编绳方式并尝试编绳。  2.尝试看示意图进行更多花样的编绳。 | 1.步骤图  2.绳子 | 掌握简单的集中编绳方式并尝试编绳。 | |
| 百变扭扭棒 | 1.能用扭扭棒扭出各种形态的小人形象。  2.尝试用扭扭棒制作小动物的形象。 | 1.扭扭棒  2.展台 | 能用扭扭棒扭出各种形态的小人形象。 | |
| **阅读区** | 翻花绳 | 1.能自主阅读绘本并能够独自安静的翻阅。  2.了解故事的大概内容并能够说一说这个故事。 | 绘本《翻花绳》 | 了解故事的大概内容并能够说一说这个故事。 | |
| 线的魔法 | 1.发现生活中隐藏着很多线的魔法并对此感兴趣。  2.喜欢绘本阅读，愿意和同伴分享自己的发现。 | 绘本《线的魔法》 | 发现生活中隐藏着很多线的魔法并对此感兴趣。 | |
| **角色区** | 毛线编织坊 | 1. 分角色进行游戏表演，能根据不同角色说相关的话。 2. 能用各种毛线进行不同的编制，了解编织坊的基本运作。 | 1.各种编织线  2.收银机  3.玩具货币 | 分角色进行游戏表演，能根据不同角色说相关的话。 | |

中班区域游戏：HI，机器人

武进区刘海粟幼儿园·花东园 徐洁、朱王娇

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **主题名称：《HI,机器人》**  随着科技的日新月异，机器人已从科幻想象步入现实，深度融入大众生活，也自然而然地走进幼儿视野。扫地机器人高效清洁，餐厅送餐机器人穿梭忙碌，春晚舞台上机器人舞蹈灵动，这些场景让机器人在幼儿眼中宛如神奇伙伴，充满吸引力。  本学期，我班顺应时代潮流与幼儿兴趣，开展《Hi，机器人》主题活动。聚焦幼儿对机器人的好奇，围绕机器人在阅读、科学、美术等区域创设游戏。通过丰富材料与多元活动，引导幼儿在互动体验中探索机器人多样模样与本领，感受科技与生活的紧密关联，让幼儿在游戏中领略现代科技魅力，开启科技启蒙之旅。 | | | | |
| **区域** | **材料名称** | **目标** | **材料准备** | **观察重点** |
| **益智区** | 机器人找朋友 | 1.游戏中注意机器人走路的方向和路线，找到与之匹配的机器人。  2.提高专注力，辨别方向能力，以及手眼协调发展。 | 机器人、操作卡、白板笔 | 幼儿能否找到正确的机器人放在相应位置。 |
| 机器人排排队 | 1.学习观察ABAB，AABB，AABAAB，ABAABA,ABBABB的规律，用材料进行排序游戏。  2.能锻炼动手能力、逻辑思维能力和观察能力。 | 机器人、操作卡 | 幼儿能否按规律进行正确排序。 |
| **科学区** | 牙刷机器人 | 1.在探索中，了解电子元器件工作原理。  2.能设计不同造型的创意机器人。  3.能锻炼动手能力、和创意设计思维。 | 马达、电池、牙刷头等 | 幼儿能否参与牙刷机器人大挑战，学习科学原理。 |
|  | 磁铁机器人 | 1.在探索中，了解磁铁能吸住铁。  2.能尝试用螺丝螺帽组合的方法拼搭机器人。  3.能动手记录操作结果。 | 螺丝螺帽、磁铁、回形针等 | 幼儿能否想办法用低结构材料拼搭，然后想办法让机器人站立 |
| **区域** | **材料名称** | **目标** | **材料准备** | **观察重点** |
| **建构区** | 机器人基地 | 1.能运用多种建构材料，发展基本的建构能力，如架空、垒高。  2.尝试设计拼搭图纸，按图纸合作搭建，体验成功的乐趣。 | 各类建构材料及科技馆的图片。 | 幼儿能否在前期搭建经验的基础上，搭建机器人基地。 |
| **自自然资源** | 自然物拼搭 | 1.能够使用自然物资源搭建自己感兴趣的图案。  2.培养幼儿的观察能力，激发创造力，提高动手能力。  3.体验自然物拼搭带来的乐趣。 | 各类自然物资源 | 能否正确运用各种自然物进行拼搭。 |
| **编程区** | 机器人拼搭 | 1.能在动手拼搭的过程中，了解积木拼搭技巧，发展逻辑思维能力。  2.能培养孩子想象力，了解事物背后结构原理。 | 编程玩具盒子。 | 幼儿是否能专注游戏，并进行探索思考。 |
| **美工区** | 纸筒机器人 | 1.尝试用锡纸、纸筒、毛球、纽扣、扭扭棒等材料制作自己喜欢的机器人。  2.愿意与同伴分享、交流自己的创作。 | 锡纸、纸筒、各种材料等 | 幼儿能否用包裹、按压、装饰等技能进行机器人的制作。 |
| 机器人拼摆 | 1.能大胆想象，设计不同的机器人。  2.能用各种材料拼摆机器人并结合高拍仪与作品进行互动。 | 各种拼摆材料、高拍仪等 | 是否能根据要求进行游戏和创作。 |
| **阅读区** | 我来听绘本 | 1.会正确手机扫描故事认真倾听并画一画听到的事物。  2.尝试用机器人听绘本。 | 小谷机器人、故事二维码、绘本、笔、纸 | 能否专注倾听故事并进行简单记录。 |
| AI点读 | 1.能认真阅读，保护好书籍。  2.能正确使用点读笔。 | 相关书籍 | 能遵守规则，认真进行阅读。 |

大班区域游戏《只此青花》

武进区刘海粟幼儿园·花东园 承懿、黄钰

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **主题名称：《只此青花》**  大三班的孩子，在中班的时候就接触了线描画，有了一定的线描画基础，在主题活动进行到“瓷器欣赏”时，孩子们的分享欲以及创造力都非常强烈，加之中国是这个世界上最早发明瓷器的国家，有着青色花纹的青花瓷，以其丰富独特的形状、颜色、图案和花纹。  所以我们以此为教育契机，从幼儿的兴趣出发，以“青花”为基点，生成了本次主题活动，让幼儿进一步体验中国青花文化的博大精深，了解劳动人民的勤劳和智慧。在主题开展过程中，我们鼓励幼儿运用各种形式表现自己获得的新经验，在交流的过程中表达自己的发现，激发浓厚的好奇心和求知欲望；通过观察探索、家长资源、讨论交流等活动，让幼儿了解有关青花的粗浅知识及与人们生活的关系，进一步感知青花的艺术魅力。 | | | | |
| **区域** | **材料**  **名称** | **目标** | **材料准备** | **观察重点** |
| **益智区** | **修复青花** | 1.能根据线条花纹，拼出青花瓷器和茶壶等。  2.能根据游戏结果进行记录。 | 垫子、拼图、记录纸 | 幼儿是否能根据游戏规则，获得游戏胜利。 |
| **青花数独** | 1.理解“数独”的游戏规则，能运用规则解决问题。  2.观察不同青花的特点，提高判断推理能力。 | 底板、不同的青花卡片、记录表 | 幼儿是否能从简易到复杂的层层关卡中领悟数独的玩法。 |
| **花了个花** | 1.尝试变化摆放方式进行游戏。  2.通过游戏，提高手眼协调力以及与同伴的合作能力。 | 底板、卡片、篓子等 | 幼儿能否根据摆放方式不同顺利进行合作游戏。 |
| **科学区** | **型糊染** | 1.了解型糊染的发展过程并且使进行青花染色。  2.初步与同伴合作体验型糊染的有用与便捷。 | 手帕、记录表、颜料、刷子、纸等 | 能否专注于游戏，主动探索实验，根据自己的实验大胆表述。 |
| **造青花纸** | 1.通过造纸粘贴的过程，锻炼幼儿的手眼协调能力。  2.发展幼儿的创造力、体验造纸的乐趣。 | 青花、网纱、研磨器等 | 能否手、眼、脑协调地进行操作。 |
| **表演区** | **青花小剧场** | 1.尝试围群剧的表演形式，展现故事的情节、内容。  2.尝试与他人合作表演。 | 舞台、围裙等各种表演用品 | 幼儿是否能友好合作，并进行表演。 |
| **建构区** | **古韵青花之旋转楼梯** | 1.设计场景，利用装饰好的带有青花图案的扇子、盘子等材料进行搭建。  2.会运用其他积木连接式垒高、塔式、围合、旋转、组合等建构技能。 | 各类建构材料、青花纸杯以及纸盘 | 幼儿能否在前期搭建经验的基础上，搭建心中的旋转楼梯。 |
| **美工区** | **青花瓷** | 1.尝试用线描画的形式绘制壶、扇子以及盘子。  2.能大胆地展示并介绍自己的作品。 | 画纸、剪刀、胶水等 | 幼儿能否进行大胆创作。 |
| **青花服饰** | 1.能独立设计青花花纹的布料，利用材料进行服装设计与制作。  2.体验中国非遗文化的魅力，增强民族自信。 | 餐巾纸、扭扭棒等 | 能否根据设计稿和已有经验进行创作。 |
| **阅读区** | **青花绘本** | 1.通过自主阅读了解有关青花的绘本，尝试用自己的方式续编故事。  2.愿意和好朋友分享与青花有关的绘本故事。 | 青花绘本、二维码、记录纸 | 能否根据绘本画面的线索大胆讲述并创编绘本。 |

大班区域游戏：“字”里行间

武进区刘海粟幼儿园﹒花东园 杨滢 陈翠

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **主题名称：《“字”里行间》**  在进入大班之后，幼儿对汉字的兴趣逐渐增强，他们开始更倾向于在绘画作品上写上名字或使用一些自创的符号和图形来记录他们的见闻。汉字作为中华文明的载体，是世界上最古老的文字之一，经历了六千年的文化发展与演变，形成了独特的文化符号。汉字不仅是幼儿了解和传承中华优秀传统文化的重要途径，也是培养他们语言发展、前阅读和前书写技能的重要工具。  大班是幼儿园与小学衔接的关键时期，有效开展前书写活动对幼儿适应小学生活具有深远的影响。结合《指南》：5～6岁 儿童对图书和生活情境中的文字符号感兴趣，知道文字表示一定的意义。我们开展了《“字”里行间》主题课程。 | | | | |
| **区域** | **材料**  **名称** | **目标** | **材料准备** | **观察重点** |
| **益智区** | 仓颉造字 | 1.观察绘本封面，挑选匹配的拼图片对应摆放。  2.在游戏中识字，同时练习方位。 | 底板、绘本图片、拼图碎片若干。 | 能否观察各字卡的细节，并进行正确摆放。 |
| 甲骨文翻翻乐 | 1.能自由选择各类棋盘，两两组合游戏。  2.能根据游戏结果进行记录。 | 自制棋盘若干、骰子、棋子若干、记录纸、笔。 | 能否根据甲骨文棋盘上的标记进行正确游戏。 |
| **科学区** | 甲骨文印刷术 | 1. 对印刷感兴趣，感受中国人民的智慧。 2. 自制模具并印刷，与同伴合作体验活字印刷术的有用与便捷。 | 吹塑板、颜料  刷子、宣纸 | 能否独立完成甲骨文印刷术的制作，并乐意与同伴和老师分享。 |
| 小小考古家 | 1.借助榔头、镊子、刷子等工具进行挖掘。  2.能保护并整理好自己挖掘出地甲骨文零件，并尝试拼接。 | 甲骨文组合套装、小榔头、刷子等。 | 能耐心的进行挖掘，妥善保管好出土零件并尝试拼接。 |
| **表演区** | 甲骨文大聚会 | 1.倾听音乐，能与同伴佩戴佩戴头饰进行律动表演。  2.感受表演的乐趣。 | 服装、音响等各种表演材料。 | 是否能友好合作，并进行自主表演。 |
| **美工区** | 甲骨文捏捏乐 | 能用彩泥、毛笔进行甲骨文制作。 | 毛笔、颜料、印章。 | 能否根据制作步骤进行美工创作。 |
| 甲骨文书简 | 1.能根据甲骨文示意图，运用冰棒棍进行甲骨文传创作。  2.能大胆地展示并介绍自己的作品。 | 冰棒棍、步骤图。 | 是否能运用竹简耐心地进行创作。 |
| **阅读区** | 甲骨文绘本 | 1.能认真阅读和倾听甲骨文绘本。  2.能自制甲骨文小书和绘制喜欢的画面。 | 牙齿类的绘本、自制小书、彩笔、耳机。 | 在阅读绘本后，能否有耐心研究绘本中的画面元素，并用自己的方式创作一本属于自己的“文字”绘本。 |
| **建构区** | 甲骨文博物馆 | 1.设计甲骨文博物馆场景，利用记录和易拉罐等材料进行搭建。  2.会运用其他积木连接式垒高、塔式、围合、旋转、组合等建构技能。 | 各类建构材料、乐高积木、石头、易拉罐等。 | 能否在自主选择材料，进行技能搭建。 |
| 甲骨文拼拼乐 | 能大胆运用自然物自由拼搭，搭建甲骨文造型。 | 石头、自然物、眼睛、木棍、吸管等。 | 能否感知不同材料的自然物，并有目的的进行摆放。 |

大班区域游戏：西游奇妙行

武进区刘海粟幼儿园·花东园 蔡晶洁 张唯一

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **主题名称：《西游奇妙行》**  一部《哪吒》大电影，让大班幼儿对中国神话故事充满兴趣。而《西游记》作为我国传统经典文学作品，蕴含着丰富的文化内涵和教育意义，如团队合作、勇敢无畏等精神，对幼儿品德培养具有重要价值。该作品中众多奇幻情节和鲜明角色，能激发幼儿想象力与创造力，为幼儿提供广阔思维空间。从故事中我们还可以了解人物的不同个性和行为，帮助孩子们明辨是非，树立正确的善恶观。《幼儿园教育指导纲要》 中也指出：“引导幼儿实际感受祖国文化的丰富与优秀，激发幼儿爱祖国的情感。”对幼儿进行适当的传统文学的教育，能帮助他们从小就养成良好的文学素养，发展其语言表达能力，提高其道德修养，这既顺应了时代的发展需要又满足了幼儿的成长需要。因此在幼儿教育工作中，传承中国传统文化对促进幼儿全面发展有着重要的意义。  根据我班幼儿的经验，团讨出了几个与主题相关的区域内容。幼儿在与材料和环境的互动中进一步感受、了解四大名著——西游记，通过游戏感受到唐僧师徒前往西天取经一路的艰辛，体验到中华民族的文化底蕴。 | | | | |
| **区域** | **材料名称** | **目标** | **材料准备** | **观察重点** |
| **益智区** | **西游飞行棋** | 1.了解西游记的故事背景，认识不同的妖怪。  2.提高手眼脑的综合协调能力，萌发对西游记的喜爱之情。 | 西游棋底板、骰子、棋子。 | 幼儿能否根据规则轮流游戏。 |
| **降魔火焰山** | 1.能结合游戏卡牌，按游戏规则大胆游戏。  2.在游戏的过程中，知道如何使用卡牌是自己获得胜利。 | 火焰山棋盘、棋子、功能卡牌。 | 幼儿能否手、眼、脑地协调操作，并能合作游戏。 |
| **寻找西游之旅** | 1.了解寻找西游之旅的游戏规则，并按规则合作游戏。  2.尝试找出对应人物和物品之间最短的路线。 | 寻找西游之旅底板、角色卡片、兵器卡片，箭头卡片等。 | 幼儿能否遵守游戏规则，并尝试记录下比赛过程。 |
| **看我七十二变** | 1.随机抽取西游人物，轮流游戏，利用策略使自己的人物排成行。  2.能说出西游人物的所在位置。 | 9宫格、16宫格底板，西游人物图、记录表。 | 幼儿能否根据规则轮流游戏。 |
| **科学区** | **净化流沙河** | 1.探索使流沙河变干净的方法。  2.实验发现让水变色的材料。  3.体验探索的乐趣和成就感。 | 棉花、木炭、细砂、瓶子、蝶豆花、小苏打、柠檬酸等。 | 能否专注于游戏，主动探索实验。 |
| **勇闯火焰山** | 1.能通过观察、比较、操作，发现能使火山喷发的材料，用一定的方法验证自己的猜测。  2.探究中能与同伴合作、交流，大胆实验，并进行相应记录。 | 糖、盐、味精、小苏打、柠檬酸、记录纸等。 | 1.能否专注于游戏，主动探索实验。  2.能否根据自己的实验结果做相应记录。 |
| **建构区** | **大雷音寺** | 1.能运用多种建构材料，发展基本的建构能力，如架空、垒高。  2.尝试设计拼搭图纸，按图纸合作搭建，体验成功的乐趣。 | 各类建构材料及大雷音寺的图片。 | 幼儿能否在前期搭建经验的基础上，装扮大雷音寺的外观。 |
| **西游叠叠乐** | 1.合作游戏，找到垒高的方法。  2.体验合作游戏的乐趣。 | 西游人物积木。 | 幼儿能否手、眼、脑协调游戏。 |
| **互动区** | **西游舞毯** | 1.根据骰子和屏幕提示，在相应的块面做出对应的动作。  2.体验动作游戏的乐趣。 | 西游舞毯，动作骰子、次数骰子、一体机。 | 幼儿能否手、眼、脑协调游戏。 |
| **表演区** | **三打白骨精** | 1.能合作表演《三打白骨精》故事情节。  2.尝试与他人合作表演。 | 音乐、舞台、头饰等各种装饰品。 | 幼儿是否能友好合作，并进行自主表演。 |
| **美工区** | **编织袈裟** | 1.尝试颜色交互编织袈裟，注意毛线的疏密。  2.愿意与同伴分享、交流自己制作的袈裟。 | 毛线、编织机。 | 幼儿能否编织出袈裟纹理和图案。 |
| **西游图鉴** | 1.能自由选材，大胆想象，设计各种西游法宝。  2.愿意与同伴分享、交流自己设计的西游法宝。 | 彩泥、扭扭棒、素描纸、黑色记号笔等。 | 是否能根据游戏要求进行美工创作。 |
| **阅读区** | **大话西游** | 1.会正确使用西游故事盒子，并讲述故事。  2.试听西游故事，完成闯关游戏。 | 平板、耳机、西游故事盒子。 | 能否正确操作试听材料。 |
| **西游续集** | 1.能认真阅读，保护好书籍，看完后放回原位。  2.能结合故事情境，尝试创编新的结局。 | 西游记书籍、空白书本、笔等 | 能否大胆想象，创编续集。 |