

有趣的成语

潮州市饶平县中心幼儿园 许舜音

设计意图：

将纵横信息数字化学习与学习成语结合起来，让幼儿在丰富多彩的活动中学习成语，提高纵横输入法的打字速度，体验学习纵横码的乐趣。

活动目标：

- 1、学习成语“画龙点睛”，理解其含义。
- 2、说出有龙的成语，丰富成语量。
- 3、在游戏中巩固幼儿对四字词组取码规则的掌握，提高打字速度，体验学习纵横码的乐趣。

活动准备：

- 1、课件《有趣的成语》。
- 2、纸箱三个，分别放进成语字卡“龙马精神”“龙腾虎跃”“生龙活虎”各若干。
- 3、小红花贴纸若干，金牌一块。

活动过程：

一、观看成语故事“画龙点睛”动画视频，引起学习兴趣。

幼儿观看视频，初步了解“画龙点睛”的故事内容。

二、学习成语“画龙点睛”。

1、提问，帮助幼儿进一步了解故事内容。

2、了解成语“画龙点睛”的意思。

(1) 请幼儿说说“画龙点睛”的意思。

(2) 教师小结：画龙点睛原形容梁代画家张僧繇作画的神妙。后多比喻写文章或讲话时，在关键处用几句话点明实质，使内容生动有力。

3、请幼儿说出有龙的成语，重点认读成语“龙凤呈祥”“龙马精神”“龙腾虎跃”“生龙活虎”。

三、复习四字词组取码规则。

1、复习四字词组（2112）的取码规则。

四字词组，先取第一个字的第一及第二码，再取第二个字及第三个字的第一码，最后取第四个字的第一码及第二码，2112即为该四字词组的取码方法。注意：不足六码按“*”号表示结束。

2、教师讲解“画龙点睛”的取码方法。（画龙点睛：174265）

3、请幼儿说出成语“龙凤呈祥”的编码。（龙凤呈祥：437638）

四、游戏“我是冠军”。

1、教师讲解游戏玩法：请幼儿每人从纸箱里取出一张成语字卡并把成语读出来，然后快速跑到电脑前，把成语的正确编码打出来。谁最先打出编码，谁就是优胜者，就得到一个小红花贴纸。游戏3次，谁得到的小红花最多，谁就是今天的冠军。

2、幼儿玩游戏，教师巡视检查，给优胜者贴上小红花。

3、颁奖：给冠军戴上金牌。

五、歌表演《找朋友》。