

最新中班动物的名字教学反思(大全5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

中班动物的名字教学反思篇一

设计意图：

小班时，大家是在不同的幼儿园度过的，刚到中（8）班，孩子们之间较为陌生，彼此之间交往也较少。通过将近一年的接触、交往，孩子们之间由陌生逐渐相熟起来，有很多孩子在班里都有了好朋友，大家在一起做游戏，学本领，其乐融融。一次自由活动时，王蕾对张希源说：“源源，今天下午吃好饭了到我家玩吧。”源源听了很开心，就问王蕾说：“你家住在哪里呀？”“住在6楼。”“6楼的哪个房间呀？”“6楼呀，就是6楼呀。”王蕾很着急，可越着急越说不清楚。“我们家住201，可你们家住六零几呀？”源源有些不耐烦了。王蕾急得脸上通红，可就是说不清楚，直到她的奶奶来了，才彻底解决了问题。那天晚饭后，张希源确实去王蕾家了，两人玩得很开心，以后在幼儿园里更加形影不离了。

随着年龄的增长，中班后半学期幼儿的社会交往欲望更加强烈，而认识门牌号码无疑给孩子的交往提供了一个工具，使孩子在交往中更方便，更自信。因此，我设计了这次教学活动，以丰富孩子在门牌号码方面的经验，促进幼儿在交往方面的发展。

教学目标：

1、在理解5以内序数的基础上，根据门牌号码找到相应的房间。

2、在活动中体验帮助小动物搬新房的快乐教学准备：

知识准备：

1、幼儿分别对横的、纵的两方面的序数已有了解。

2、有少数幼儿在区域游戏中玩过此类游戏，有一定的经验积累。

材料准备：

1、教师示范用不同的房子（有五间房子的平房一座，高五层、每层只有一个房间的高楼一座，高三层、每层有两间房子的高楼一座）；小猴、小羊、小鸡、小猪、小兔的图片各一张。

2、幼儿操作用楼房每人一份（根据不同层次的幼儿提供不同层次的材料：分别为每层有两个房间的`二层、三层、四层、五层、六层的楼房及每层有三个房间的三层、四层的楼房若干，能力不同则提供给不同的材料。这样，在横的、总的两方面都拉开了距离，满足了不同幼儿的发展，使不同幼儿在体验成功快乐的基础上经验都得到一定的提升）；身上写有门牌号码的小动物若干。

3、皱纸做的用于庆祝的彩带；录有《喜洋洋》音乐的磁带。

教学过程：

1、情景导入很多小动物们都围在小猴身边，他们在说什么呀？

——原来小猴告诉大家：“今天我去城里玩了，发现那里的人们住的都是高高的楼房，又宽敞又亮堂，我们也来盖楼房吧！”“好呀，好呀！”小动物们都欢呼起来。

2、巩固经验

(1) 小动物们说干就干，不多久就盖出了一座新房子（出示有五间房子的平房）

1) 请幼儿帮某个小动物搬进第一座房子

2) 小兔问什么要住在这里？

（此处要巩固的经验是：从左往右数房间，依次是：第一间，第二间———以巩固幼儿在横的方面的序数经验）

(2) 小兔觉得新房子虽然很宽敞，可并不能看到远处的风景，于是小动物们商量了一下，又盖起了第二座房子，；本文看，第二座房子盖起来了，好高呀！（出示高五层，美层只有一个房间的高楼）

1) 请幼儿帮某个小动物们搬进第二座房子。

2) 小猪为什么住这里？

——原来数高楼是从下往上数，第一层，第二层———（此处要巩固的经验是：从下往上来数楼层，依次是：第一层，第二层———以巩固幼儿在纵的方面序数的经验）

(1) 你们猜小动物们盖的第三座房子会是怎样的？

（引导幼儿说出每层有两个或三个房间）

(2) 哇！果然和你们说的一样，小动物们这次盖的楼房每层都有两个房间。（出示高三层，每层有两个房间的楼房）小猴子看到这样的楼房真想立刻住进去，谁来帮小猴搬新房？（请能力一般和能力较强的幼儿分别上来帮忙）

(1) 小猴若住错了，这样讨论：小猴住得对不对，为什么？

(2) 小猴若住对了，这样讨论：你为什么请小猴住这里？

(请帮忙的幼儿自己来回答) ——此处幼儿可能会有两种不同的意见，有的幼儿会认为小猴住对了，有的幼儿则认为小猴住错了，老师要请两种意见的幼儿分别说出理由。在此处教师要挖深挖透。

——教师小结：原来门牌号码的第一个数字表示第几层，第三个数字表示第几间。

(3) 说出一个门牌号码请幼儿来找出房间：

例：教师说出302，请能力一般的幼儿来找出相应的房间1) 他找得对不对，为什么？

——教师在此处可重新小结：门牌号码的第一个数字表示第几层，第二个数字表示第几个房间。找房间时我们先找到第几层，然后再找到第几个房间。

4、教师提出要求，幼儿尝试操作（看到小猴子住进了新楼房，大家可羡慕了，都想快快住进新楼房，看看远处美丽的风景）——请按小动物身上的门牌号码帮他们住进新楼房（1）提醒幼儿操作步骤：

1) 门牌号码的第一个数字表示第几层，第二个数字表示第几个房间。

2) 先找到楼层，再来找房间。

3) 按小动物身上的门牌号码来找房间，每个房间都只住一只小动物。

5、教师讲评

（1）住对的

- 1) 你的小兔身上的门牌号码是多少？
- 2) 应该住那个房间？
- 3) 你怎样找到这个房间？

（2）住错的

- 1) 小猪住得对不对？为什么？
- 2) 201在哪里？
- 3) 请帮小猪住到201。

6、体验帮助小动物的快乐小动物们都搬进了新楼房，很开心，来我们一起表示庆祝！

（在欢快的音乐声中大家一起起舞欢庆乔迁之喜）

教学反思：

本次活动我以故事的形式导入激发幼儿学习的兴趣。此活动环节分为三部分，第一部分让幼儿为小动物搬家，巩固横向（从左到右）点数楼房的方法。第二部分设置故事情节：引导幼儿为房子设置门牌号、贴门牌号。引导幼儿在设置门牌号的过程中慢慢探索认知门牌号上各数字的意义和功用。第三部分小猪提出房子的弱点，幼儿重新造新房，让幼儿为小动物二次搬家，巩固纵向（从下到上）点数楼房的方法。幼儿讨论环节，我用猫头鹰提出房子的弱点来推进故事的进一步发展，让幼儿讨论小动物下一幢高楼的样子，引出第三幢楼房。让幼儿自己来找门牌、贴门牌，以此巩固幼儿认知门牌号的实际意义。幼儿尝试操作环节旨在让幼儿根据已学的知识，用门牌号找到相应的房间。教师讲评环节除了教师进

行个别的点评以外，还利用了公共资源进行了集体点评。我以让幼儿去小动物家做客庆祝乔迁之喜来结束整个活动。

中班动物的名字教学反思篇二

- 1、学习用“一边…一边…”的句式说话。
- 2、培养幼儿观察力，提高运用词汇的能力。
- 3、根据已有经验，大胆表达自己的想法
- 4、大胆地参与讨论，清楚地表达自己的观点与想法，发展求异思维。
- 5、培养幼儿大胆发言，说完整话的好习惯。

- 1、各种体育用品、头饰、图书、表演器材等。
- 2、影碟机、《黑猫警长》的影碟、录音机及音乐磁带，图片一幅。
- 3、联欢会会场布置。

- 1、导入活动，激起兴趣。

师生一边唱歌一边跳舞进入活动室。提问：我们大家刚才同时做了两件事情，是哪两件事情呢？引导幼儿说出“一边唱歌一边跳舞”。

- 2、幼儿自选材料排练节目，教师注意观察、发现。

今天，森林里要举行联欢会，大家想参加吗？我们一起来排练节目！

- 3、幼儿表演。

(1)个别表演。要求幼儿用“一边…一边…”的句式准确地报出所表演的节目。

(2)分组表演。游戏：你做我说。

幼儿两人一组，一人做动作，另一人用“一边…一边…”的句式描述。

(3)自由表演。幼儿自由选择表演给老师们欣赏。

4、观看“动物表演”（影碟）。

提问：动物们表演的什么节目？幼儿自由回答。

5、观看图片，升华主题。

告诉幼儿有时两件事情是不能一起做的，如：一边吃饭一边看电视。

6、师生一边唱歌一边跳舞，结束活动。

幼儿在活动中增强了胆识，增强了集体荣誉感和合作意识，能直接在竞赛游戏中展示自己的才能。在以后的教学中，我将继续尝试用这种形式来开展有关的教学中。

中班动物的名字教学反思篇三

小结：原来01、02、03、04分别表示这层房子的第一间房、第二间房、第三间房、第四间房，假如后面还有房间，我们又会怎么表示呢？(05、06……)。

二、帮助老虎大王扩建公寓。（目的：帮助孩子复习纵向方面的序数经验。）

主要提问：

- 1、原来造好的是第几层楼?(第一层)
- 2、往上造一层是第几层?(第二层)
- 3、谁能告诉大家接下来造的会是哪一层?(第三层，一边造房子，一边数楼层)
- 4、看老虎大王一共造了几层楼?考考你们，我指到哪一层，你们就快速说出楼层号。

小结：原来楼层越往上数，楼层越高，楼层的数字就越大。

三：设疑，帮助小猪解决门牌号。(目的：帮助孩子在辨认小猪等小动物的房间号的过程中，理解房间号码实际意义。)

主要提问：

- 1、101中前面的数字1表示什么意思?后面的01表示什么意思?

(原来101中前面的数字1表示的是第一层楼，《多媒体演示1横向移动》，01表示的是第一间房，《多媒体演示01向上移动》就成了101)

- 2、那第二层的第一间在哪里呢?怎么表示?(201)
- 3、老师再考考你们下面这几间是第几层第几间房?(老师指房间，幼儿用数字表示)

小结：原来门牌号码的第一个数字表示第几层，第三个数字表示第几间，表示的时候，先看楼层，在看房间。。

四、帮其他小动物搬新家，快速找到房间。(目的：在操作练习中，进一步巩固对房间号的认知经验。)

提示：看清小动物身上门牌号码再去找。

集体验证纠错：看看小动物们都住对了吗？

《幼儿园教育纲要》中指出，教育内容应“贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题，有助于拓展幼儿的经验和视野”。在开展“我爱我家”主题活动时，老师创设了“送牛奶”这一区域活动，活动的目的在于送牛奶到家的情境中让幼儿理解门牌号码的意义。可是在操作活动的过程中，孩子并不理解几零几的意思，要么胡乱的送牛奶，要么茫茫然的发呆，很快就对此活动缺失了兴趣。可是在教学活动说到我家的家具、成员等时以及自由活动谈论时，孩子又很积极、兴奋地告诉同伴和老师，我家住在几号几零几，盛情的邀请他人去他家玩。见此情况下，我产生了思考，门牌号码这是孩子们在生活中十分常见，甚至天天接触，可对于中班年龄的孩子他们很熟悉，却又是模糊的。在了解幼儿当前的兴趣、经验的基础上，因此我设计了本次活动——《老虎大王的动物公寓》，通过先对横向和纵向序数的分解学习，再通过多媒体分解演示理解，帮助幼儿提升归纳坐标式的门牌号码经验，发展幼儿的思维能力。

我将活动的目标定位于：

- 1、在帮助小动物找房间的情境中，理解坐标的实际意义。
- 2、体验帮助小动物搬新房的快乐。

同时将活动的重难点落在理解坐标的意义上。

在教学环节的设计上，我运用了情境导入法、操作演示法等教学方法，意图让孩子的快乐中学习。

第一环节：以情境导入的方法，以寻找动物的房间帮助孩子巩固横向序数的经验。

激发孩子对序数学习的兴趣。

第二环节：在帮助老虎大王扩建公寓的情节中，帮助孩子复习纵向方面的序数经验。通过让孩子猜猜、数数的过程巩固对楼层的认识。

(第一、第二环节还有一个目的就是对孩子前期经验的了解，为下面的教学活动服务。)

第三环节：情境设疑，帮助孩子在辨认小猪等小动物的房间号的过程中，理解房间号码实际意义。此环节也是解决教学活动的重难点的过程，利用多媒体教学，采用操作演示的方法，巧妙地将楼层号与房间号合成房间号，这是整个活动中的亮点地方，通过楼层号和房间号分合过程，帮助孩子清晰地表述的房间号的意思。

第四环节：操作巩固，再送其他小动物搬新家的情境中再次巩固理解门牌号的意思。并体验帮助了别人，获得成功的快乐。

另外，在整个教学活动中，通过多媒体计算机辅助教学，改变了以往传统的数学教学方法，其课件画面色彩美丽，更能激发幼儿主动学习的兴趣，使幼儿在动眼、动手、动脑的过程中掌握门牌号的知识，巩固记忆。同时引导幼儿较清楚地表述，真正发挥幼儿在学习中的主体地位，促进幼儿在愉快的状态下积极学习的能力。

本次活动选择了中班幼儿数学教育中一个重要的内容——序数，在帮助小动物找房间的情景中，帮助幼儿理解序数的实际意义。

对中班幼儿来说，表格式的排列是序数学习的难点。传统的教学方法一般是教师指着某个房间，幼儿认读。采用这样的学习方式，幼儿知其然却不知其所以然，部分幼儿无法真正

理解序数的实际意义。但是在今天的活动中，教师进行了创新，她把表格式序数进行了分解，先解决每一层中房间的序号(横向)，再解决楼层的序号(纵向)，然后再把横向和纵向序数联系起来，感知房间号码的真正意义。这样的环节安排就把难点分解成三个步骤，帮助所有的幼儿理解了序数。除了环节的安排，教师在多媒体辅助教学手段方面也颇费心思。在房间号形成的过程中，教师用ppt向幼儿展示了“101”中“1”和“01”的移动组合。动态的过程，幼儿真正理解了房间号的意义。教师的这种创新为幼儿的学习搭建了阶梯，让所有的孩子都能掌握这个难点。

教师的这种教学手段的突破，是一种有价值的尝试和创新，也给了我们很多这方面的’启示。如何让幼儿真正掌握必要的数学知识，需要教师在情景设计、环节安排、教学手段的使用方面多动脑筋，为幼儿搭建适宜的阶梯。

中班动物的名字教学反思篇四

- 1、描述动物的外形特征、生活特点，能根据描述的特点说出对应动物。
- 2、遵守游戏规则，体验和同伴集体游戏的乐趣。
- 3、培养幼儿与同伴之间和睦相处并珍惜这份友情。
- 4、体验同伴间友好的情感。

会看图讲述动物的主要特征和生活习性。

用一句话归纳表述。

动物大图片（公鸡、兔子、大象、长颈鹿、猴子）动物小图片

提供一张动物图片，孩子不看图片内容，根据别人对动物的外形特征、生活习性的描述，猜出图片上的动物名字。

一、初次游戏，了解玩法。

1、第一次游戏（出示动物：大公鸡）

说说大公鸡是长什么样的？

那如果我不给你们看图片，我就说和它有关的话，你能猜出来吗？我们来试一试。

2、第二次游戏，加以巩固。

（出示图片--兔子）边出示边提醒幼儿，不要把名字说出来。

师：我们可以先说说它的样子，再说说它喜欢做的事。

（当幼儿说出后，教师给予归纳梳理）

3、揭晓答案

我们没有说出兔子，可是为什么你们都知道是兔子呢？你从哪里听出来？

教师小结：我们不用说出小兔的名字，只说说它的外形特征和生活特点，也能猜出是小兔。这个游戏叫动物猜猜乐。看看谁提供的信息很准确。

二、集体游戏：两两竞猜

1、讲解玩法：请两个小朋友来猜，其他人提供信息，谁猜对了，谁就可以得到一颗五角星。

（引导幼儿准确说动物的外形特征和生活习性）

2、提供图片有：大象、长颈鹿、猴子等动物

3、教师提示：可以先说什么？再说什么？把它连成一句话说一说。

只有说得好才能猜得准。

三、自主游戏：你说我猜

1、讲解玩法

老师在桌子上还准备了很多动物图片，请一组小朋友找一张图片藏在手心，然后找到一位朋友，把你手心里动物的样子，动物的本领等说出来，请好朋友来猜。

2、交流分享：

你们是说的？又是怎么猜出来的？

四、加深难度，游戏延伸

1、师：现在我把图片藏在了心里，只用语言描述出来，请你们猜一猜是什么动物？。

（说一动物的谜面，让孩子猜）

2、游戏结束：我们今天玩了动物猜猜乐的游戏，我们以后和老师、小朋友再玩玩这些游戏吧。

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。

本文扩展阅读：动物分类学家根据动物的各种特征(形态、细胞、遗传、生理、生态和地理分布等)进行分类，将动物依次

分为6个主要等级，即门、纲、目、科、属、种。

中班动物的名字教学反思篇五

- 1、培养幼儿对局部事物的观察力。
- 2、知道动物尾巴的. 功用，会用短句描述。
- 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。

挂图、故事《苍蝇借尾巴》、幼儿用书

(一)谈话导入森林里住着许多的动物，你们知道有哪些动物吗？

(二)看尾巴辨动物你们知道那么多的动物，今天老师就要来考考你们。出示图片，看尾巴猜动物。(将对应的图片出示给幼儿)。

(四)说说尾巴的功用

- 1、幼儿讨论图中动物尾巴的功用。
- 2、说一说还知道哪些动物的尾巴的功用。
- 3、幼儿阅读图书，与同伴讲一讲动物尾巴的用处。

(五)延伸：与爸爸妈妈一起找一找还有哪些动物的尾巴与别的动物不一样。

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。