

# 最新中班教案数的分解 中班数学教案及教学反思(汇总7篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

## 中班教案数的分解篇一

1、通过对比，让幼儿感知图形、三角形、正方形的基本特征，并正确区分。

2、游戏环节运用多种感观来调动幼儿的思维、想象能力，发展幼儿观察能力。

纸箱(魔法箱);圆形、三角形、正方形的卡片;

三幅图画(图形拼成的);

小蜜蜂、小狗和小鸽子的头饰;魔术卡片。

(一)导入(语言导入):

1、手指游戏(集中幼儿注意力)

“咕噜咕噜锤;咕噜咕噜叉;咕噜咕噜一个变成三;三变五，五变八;八八八，看谁是个乖娃娃。”

2、教师：小朋友今天老师要带你们到魔术王国去，那里能变出好多好多有趣的东西。

(二)摸一摸“魔术箱”

(2)教师：魔术箱里东西多，我请某某小朋友摸一摸。(分别请两位小朋友，摸出圆形镜子和三角板，教师同上提问，游戏反复进行)

(3)教师总结：魔术箱有正方形的盒子、圆形的镜子、三角形的三角板。(边说边指相应的物品)

### (三)魔法口诀

教师：教师这儿有三个魔法口诀，可以帮助你们又快又准的认出三角形、圆形和正方形，仔细听。

(1)“三条边，三个角，像座小山立得牢”这是什么图形呀?让我们来看看是不是三角形(拿出三角形卡片教具观察并重复口诀)，这么奇妙的魔法口诀，你们想不想学啊?跟老师说一遍，三条边，三个角，像座小山立得牢。大家一起说一遍。

(2)“圆溜溜，没有角，滚来滚去真能跑”这是什么图形呀?那小朋友们见过哪些滚来滚去的圆?让我们一起来说一遍口诀，圆溜溜，没有角，滚来滚去真能跑。我们来看看下一个口诀。

(3)“四条边一样长，四个角一样大，方方正正本领好”大家一起来说是什么图形?(拿出正方形卡片教具观察并重复口诀)下面我请一位小朋友来说一说口诀。

### (四)游戏“谁的本领大”

教师：小朋友们都记住这三个魔法口诀的吗?那老师要考考你们了，老师用魔法把正方形、三角形和圆形藏到了图片里，看看哪个小朋友本领大，能把它们全找出。(逐一展示并结合提问魔法口诀)

### (五)游戏“小动物找家”

(3)同上，鸽子家是圆溜溜，没有角，滚来滚去真能跑。

好，下面小朋友们上来把手中迷路的小动物送回家吧。

(4)教师：刚刚是哪位小朋友帮小蜜蜂送回家的？你是怎么找到小蜜蜂的家的，它的家是什么样子？（依次提问并巩固魔法口诀）

## （六）游戏“魔法礼物”

教师：小动物们都找到家了，它们给我们送来了魔法礼物，我们一起看看吧。

### 展示魔术

老师把这个魔法礼物放到区角，小朋友们一起分享着玩，好不好？

## （七）活动延伸

通过本次教学活动，让我了解了孩子对数学都很薄弱，为了能够使他们对数学感兴趣，我准备在以后的数学活动中多加游戏，做到让幼儿在玩中乐、玩中学的目的。真正让幼儿成为学习的主人，不断提升幼儿的自主探究能力。

## 中班教案数的分解篇二

通过对幼儿日常活动的观察，我发现幼儿对动物有浓厚的兴趣。结合《指南》精神、幼儿兴趣特点和年龄特点，我将感知数量与动物餐会的情境相结合，整个活动过程以游戏化的情景引导孩子在游戏中了解数量之间的关系，培养孩子的数学思维，同时也让幼儿感受到分享的快乐，充分体现数学生活化的理念和数学的趣味性。本次活动的目标是在复习感知6以内数量的基础上，通过游戏帮助幼儿感知数量7，目测7以

内的数量。

- 1、了解7以内的数量间的关系。
- 2、能不受物体排列形式的影响，目测和感知7以内的数。
- 3、体验在游戏中学习数学的乐趣，养成良好的规则意识。

重点：能按数匹配实物。

难点：能不受物体排列形式的影响，目测和感知7以内的数。

- 1、多媒体课件。
- 2、食物图片若干。
- 3、操作材料人手一份。

情境游戏“小猴摘水果”导入。

1、今天是小动物们聚餐的日子，小猴子想：我家果园里的水果都成熟了，一定要带给小伙伴们尝一尝。于是他来到了果园：看一看小猴的果园里有些什么水果呢？（打开ppt如图一，让孩子们进入电脑创设的情景。

梨树上有几个梨子？大声告诉刘老师。它又可以用数字几表示呢？

小结：我们的数字7可以表示7个苹果，也可以表示7个桃子。数字7的本领可真大。

通过小动物分食物和装盘子的游戏感知7以内的数量，尝试按数匹配实物。

小猫也来了，它带来了几条小鱼呢？五条小鱼可以用数字几

表示？

看看还有什么小动物来参加聚会了？她带来了几根香蕉？七根香蕉梨可以用数字几表示？

最后，小狐狸也来参加聚会了，可是食物已经没有了。我们一起来帮小狐狸装食物吧。装之前，请你仔细观察一下，小狐狸想要几个食物呢？（7个）

是的，有的小狐狸需要7个食物，有的需要6个食物。请你按照小狐狸的需要帮它装好食物。

数一数食物有多少。

让我们一起来看看，你们的小盘子里都有什么食物呢？

×××的香蕉有几根？我们可以用数字几来表示？

我们一起把水果带回教室给小狐狸吃吧。

进餐前通过数碗，进一步巩固按数取物的能力，同时通过小组内人数的变化进一步感知数量间的关系。

本次活动，全程以故事展开，加上故事环节以小动物为主，幼儿比较感兴趣。首先通过数一数果园里的水果复习数量6，幼儿通过跟着老师点数来完成，符合幼儿年龄特点；其次，教师通过快乐餐会这一情景，与幼儿一同感知7以内数量，通过数香蕉、数苹果、数小鱼等，引导幼儿感知数量7，理解数字7可以代表任意7个物品。

在动画效果设置上，我们选用超链接、路径等技术创设动态场景，以此来调动幼儿兴趣。结尾处教师通过幼儿无声操作为观看者营造人机互动的场景，让幼儿参与到活动中去。整体来看，我觉得本节活动思路新颖，教学效果显著。但在微

课制作的技术运用方面还有提升的空间。

## 中班教案数的分解篇三

在这次活动中我设计的是中班数学活动“比高矮”，教学目标主要有二点：

1、通过幼儿自主的探索活动认识高矮、高矮的相对性以及高矮排序。

2、能从生活和游戏中感受事物的形、时空和空间等现象并体验到数学的重要和有趣。在活动开始时，我选择两位高矮有明显差异的孩子从小铃下走过，通过一位幼儿走过小铃没有碰到，而另一位幼儿碰到了小铃发出声响这一直观现象来引起幼儿的兴趣，引出高矮；然后通过两两比较高矮得出比较的正确方法，即站在一个水平线上直立比较；最后，通过图片比较印证上一步得出的结论。我认为本次活动设计比较好的是在幼儿分组操作时，第一组：两两比较，分出高矮。第二组：在一组物体中找出最高和最矮的物体。第三组：按高矮排序。第四组：目测物体高矮。这样操作的的目的性比较明确，层次清晰，由易到难的让幼儿能根据自身情况多层次的选择操作。最后，我通过游戏《找朋友比高矮》让幼儿理解物体高或矮的相当性。活动结束后，我认为幼儿都能正确分辨物体的高矮；能找出一组物体中最高和最矮的物体；能将物体按高矮排序；能正确运用高、矮、一样高的词语。但我在活动设计上没有突出比较高矮的正确方法，虽然也有要求幼儿两两比较、感知高矮。可由于要求幼儿站在地上比较，没有为他们提供不在同一水平线上比较的机会，仅仅通过教师小结性的语言将概念灌输给幼儿，反而使幼儿对于物体比较高矮需要在同一水平线上直立进行的概念理解不深。虽然在设计时希望通过下一步图片比较来印证概念，可由于上一步的薄弱，使得图片比较得不到预期的效果。

通过上课、反思，我觉得应该调整课的流程，增设材料。如：

在幼儿两两比较高矮时为幼儿提供一些大型积木、椅子等，让幼儿有机会站在不同水平面比较，能自己寻找出比较高矮的正确方法。同时将高矮的相对性引出，使层次与层次之间过渡自然。

## 幼儿园中班数学教案：比较高矮活动目标

- 1、在比较活动中体验参与数学活动的乐趣。
- 2、进一步培养幼儿的比较性观察能力和思维的灵活性。
- 3、学习区分高矮，掌握区别高矮的简单方法，初步理解高矮的相对性。

活动准备课件：数学卡——3—3比较概念，3—4比较概念，3—5比较概念。活动过程

教师组织幼儿做相反游戏，激发兴趣。老师说“高”，小朋友说“矮”，同时蹲下；老师说“矮”，幼儿小朋友说“高”，同时站起来。

1、学会区别高矮。（1）和同伴比高矮，

请幼儿和伙伴比一比，说出：谁高谁矮？谁和谁一样高？（2）  
数学卡：3—3比较概念

2、比较两个物体的高矮，掌握比较的方法。

（1）请一高一矮的两名幼儿，矮的站在凳子上，高的站在地上；用挡板遮住他们的下半身，让幼儿判断，谁高谁矮。

（2）一只长颈鹿在地上，一只小猫爬到树顶，小猫低下头对长颈鹿说：“瞧！我长得比你高。”提问：小猫的话对吗？为什么？（3）讲解比较高矮的正确方法小结：比较高矮时要占站在同一高度。

3、感知高矮的相对性。（教师注意表述要清楚明白）（1）  
数学卡：3—4比较概念三座楼相比：

甲楼同乙楼比，甲楼比乙楼高，乙楼比甲楼矮。甲楼同丙楼比，甲楼比丙楼矮，丙楼比甲楼高。三棵树相比：

（4）小结：一个人或一个物体是高是矮，要看和谁相比，高和矮是会变的。 4、小组4人排队，渗透高矮排序。请幼儿说出谁比谁高，谁比谁矮，进一步感知高矮的相对性，尝试按从矮到高的顺序排队。 5、音乐游戏“找朋友”

老师播放一首欢快的儿童舞曲，幼儿按节拍拍手，找到朋友后握手、鞠躬、比高矮。

待幼儿均找到朋友后，音乐停止，幼儿说出两人比较的结果。游戏反复进行，朋友不断交换。

活动评价，表扬积极参与比较、认真观察的幼儿。

## 中班教案数的分解篇四

在本节课之前，小朋友已经认识了长方形、正方形、三角形、图形等，本节课在小朋友已有知识的基础上引导学生对这些学过的图形进行比较、分类的能力。

经过本节课的'教学，我有如下思考：

这一节数学活动课是靠游戏来完成的，它摆脱了枯燥、无味，充满了童趣，小朋友的积极性较高、兴趣浓厚。本节课以图形宝宝找朋友的游戏为主线，引导幼儿观察图形的不同点，从颜色、形状、大小，鼓励幼儿积极的参加图形找朋友的游戏，逐步深入，通过ppt的操作让幼儿更直接的去感受，幼儿的思维很活跃，能把自己的发现主动的用语言表达出来，使幼儿的能力得到多方面的发展。在活动中我通过个别回答和

集体回答提高表达的机会，提高幼儿口语表达能力，反应能力和观察能力。

不足之处：

1、在图形找朋友游戏时次数玩得不多，一些孩子都没玩到，有些失落。

2、电脑上操作演示的东西可以丰富些。

作为新教师，在平时的教学中要学习的东西很多，前辈们的经验和教诲是必不可少的，但是自己在教学中的领悟和体会也是一笔重要的财富，需要自己平时慢慢思考，慢慢积累的。

## 中班教案数的分解篇五

1、复习得数是3以内的加法，4以内数的组成。

2、通过创设情景，让幼儿在操作过程中尝试自己列出得数是4的加法算式，尝试自编得数是4的加法应用题。

3、使幼儿进一步理解两个部分数的交换关系。

4、培养幼儿分析推理能力，思维的敏捷性及幼儿动手尝试的精神，训练幼儿运算速度和准确性，激发兴趣。

5、让幼儿体验数学活动的乐趣。

6、乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

3以内加法算式卡、数卡4，苹果、梨图片4张，每个幼儿4个萝卜，4朵花，蘑菇图片4张，兔妈妈、小兔头饰，布置好活动场景。

随《十个数字跳舞》音乐，做手指游戏。

一、复习得数是3以内的加法，复习4的组成

1. 游戏“开火车”复习得数是3以内的加法。

2. 游戏“又有苹果、又有梨”复习4的组成

3. 游戏“对数”

二、创设情景，在操作中尝试写出得数是4的加法算式

兔宝宝，我是兔妈妈，我告诉你们一件高兴事儿，我们种的萝卜丰收了，请兔宝宝跟着妈妈到地里去拔萝卜，每个宝宝拔4个萝卜，自己分一分，看有几种分法？（个别回答，老师演示）拔了这么多萝卜，我们把萝卜搬回家，搬的时候要听妈妈的指挥，看看两只手上的萝卜一共有多少根？（4根），你们用什么方法算出来的？（加法），怎样列出这个加法算式，请兔宝宝将它写在答题卡上，写的时候，字要写大一点，不然兔妈妈看不清楚，（兔妈妈帮助能力差的小兔讲解列式）。

今天，我们学会了新本领又可去智力迷宫玩，来，我们鼓鼓掌、嘿嘿，我真棒！

三、活动延伸

编应用题又是一样新本领，会编的小朋友很能干，不会编的也不用着急，下次老师要教你们编加法应用题的新本领。

在整个教学过程中，我始终把学生放在“主体”位置，始终以“组织者、引导者、合作者”的身份与学生一起参与到学习活动中，取得了良好的教学效果。但也存在一些问题，如分层练习体现不够，课堂评价方式过于单一，课堂语言还不够

生动简练等。

在今后的课堂教学中，我会进一步关注学生的学习过程，让学生在参与的过程中，慢慢感知体会算法，让学生在具体情景中自我感悟，让他们经过自己的切身体会发自内心的选择出对于他们来说最简便的方法，也就是让学生学会怎么学习、怎么思考，让每一个学生都能在学习活动中充分地发挥出自己的个性和潜能，在体验中获取到知识，在成功中找回自信，更深刻地品味到学习的乐趣！

## 中班教案数的分解篇六

- 1、感知物体的大小与数量的关系。
- 2、学习用数字、图形记录结果。
- 3、让幼儿懂得简单的数学道理。
- 4、体验数学集体游戏的快乐。

### 一、为小兔做饼干

——出示兔子玩具及饼干，小兔从点心店买来一盒好吃的饼干，它们是什么样的呢？(有大有小)

——小兔吃了还想吃，想请我们帮忙再做一些饼干。

——引导幼儿用模具在泥块上压印饼干，看看每块油泥能做几块饼干，并用写数字或画图形(圆点、短线等)的方法记录。

——在操作中，教师注意观察幼儿做饼干时采用的方法，并引导幼儿探索怎样压印才能多做一些饼干。

——从幼儿所做饼干数量的不同，引导幼儿发现在同样大小的

“面皮”上压印的饼干大小与数量的关系：饼干大，数量少；饼干小，数量多。

## 二、谁做的饼干多

——幼儿相互交流自己做出的饼干数量，比一比谁做的饼干多，为什么。

——找出饼干做得最多的幼儿，请他说说自己是用什么模具，怎么做的？为什么能做那么多。

——幼儿再次尝试做饼干，将前后2次的操作结果做一比较，发现在同样大小的面积上压印的饼干大小与数量的关系，初步获得如何有效合理地在有限的面皮上印制饼干的经验和方法。

操作是幼儿学习，建构数学知识的基本方法。因此提供有效的操作材料是活动成功的重要因素。这节课活动材料都是幼儿喜欢摆弄的橡皮泥和大小不等的瓶盖。教师让幼儿在操作中逐步感知；用等量的橡皮泥做饼干，其数量的多少与选择模具大小，排列的疏密，橡皮泥底板的厚薄（面积）的关系。将抽象的数学知识具体化，浅显化，易于幼儿理解和掌握。活动中教师注重既面向全体幼儿让每个幼儿都参与操作，始终关注每个幼儿的操作情况，又及时鼓励有创新能力的幼儿，使每个幼儿在参与的过程中充分体验到数学学习的乐趣，获得心智的发展。

## 中班教案数的分解篇七

作为一位刚到岗的教师，教学是我们的工作之一，写教学反思能总结我们的教学经验，怎样写教学反思才更能起到其作用呢？下面是小编精心整理的中班数学优质课教案及教学反思《5以内的序数》，仅供参考，欢迎大家阅读。

## 案例背景：

在日程生活中，我组织幼儿排队或游戏时都要求幼儿知道自己的位置，可我发现孩子们对序数的概念比较模糊，往往不能清楚的知道自己的位置，根据这个发现，我以《幼儿园知道纲要》为先进的`理念指导，结合本学期幼儿活动材料，我设计了今天的活动，让孩子们从生活和游戏中感受事物的位置关系，让幼儿体验到数学活动带来的乐趣案例描述：

## 活动目标

1. 认识5以内的序数，使幼儿掌握序数词“第几”。
2. 学习确定物体在序列中的位置，并能用“第几”表示。

## 活动准备：

ppt课件、幼儿操作材料、人手一份小板凳、五把自制箭头、音乐活动。

## 重、难点：

重点：掌握序数词第几。

难点：学习确定物体在序列中位置，并能用“第几”表示。

## 活动教法与学法：

在整节活动，我始终以幼儿为主体，让幼儿通过多看多想，多说，多体验，使幼儿在活动中一直保持积极，良好的情绪状态。在活动过程中注重老师与幼儿的互动，更重要的是大部分时间安排幼儿多游戏，最后是幼儿动手操作。让幼儿在老师的引导下加深对家乡的认识，培养幼儿热爱家乡的情感。

活动过程：

一、开始部分律动游戏：拍手对数我说一我对一我拍一下就是一，我说二我对二我拍二下就是二.....

二、基本部分

1. 小羊排队，引导幼儿从左往右从右往左感知5以内的序数，是幼儿掌握序数词第几。

2. 小羊抢板凳游戏，学习确定物体在序列中的位置。

3. 游戏：抢板凳通过不同的方向，进一步学习物体在序列中的位置。

三、结束部分幼儿操作：送小羊回家幼儿通过操作正确的送小羊回家。

延伸活动：请家长参与活动让幼儿说说自己把小羊送进了第几层楼。

活动反思：

序数在日常生活中随处可见，在电影院，在餐厅，在商店，在幼儿园里，幼儿排队或游戏时都会涉及到序数，幼儿对序数的概念有一定的感知，有一些经验的积累，但是很零碎、不完整、不规范。为此，我们有必要通过集体活动来帮助幼儿进行经验的梳理和提升，使幼儿能正确使用第一至第五的序数词来表示物体在序列中的位置。我们以《指南》理念为指导，让幼儿“能从生活和游戏中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣”以及中班幼儿的生理心理特点，让幼儿在体育游戏中轻松地感知五以内物体的排序，体验序数在生活中的作用，体现生活中学和游戏中学数学的理念。