

2023年大班数学活动教案反思 大班数学 活动教案(模板5篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？以下我给大家整理了一些优质的教案范文，希望对大家能够有所帮助。

大班数学活动教案反思篇一

大班数学中数的组成及加减法学习起来模式比较固定，使教师、孩子都有了一种疲惫感。我选择这个很平常的教学计划里活动，旨在对平时常规的教学形式有所改变。活动中我创设情景由浅入深地让孩子们在自主地讲讲、做做中逐步解决了讲述、列算式、理解算式含义等问题。在孩子主动的说说、讲讲、做做中让孩子轻轻松松地真正获得各方面的收获，学到真正属于自己的知识，从而也喜欢积极参与到形式多样的数学活动中。

- 1、通过游戏进行活动，复习7以内的加减，组成。
- 2、尝试根据三个数字列四道算式题，巩固7以内的加减。
- 3、体验小组合作，养成良好的讲述、操作等学习习惯。

座位牌，各数字，数字卡若干，符号，水笔人手一支，记录纸。

一、说说、玩玩，复习7以内的加减和组成。

- 1、看算式选座位。

“小朋友，你们喜欢游戏吗？（喜欢）今天老师带你们玩智力

游戏好吗？

“谁来说说你卡上有什么？想想应该坐几号桌？”“原来卡上的算式是告诉我们得数是几，我们就坐几号桌，一会你们就根据卡上的算式找到相应的桌子做好。

2、根据要求玩“碰球”游戏。

“现在我们来玩‘碰球’游戏，我的球和你的球碰在一起是3（4、5、6、7）。”

二、找找、练练，学习用三个数列出四道算式题。

1、“今天老师还为你准备了一份礼物，可拿来的时候碰了一下花掉了，请你们帮着看看、想想该把哪些花插到花瓶里？”个别幼儿讲述、操作。

2、学习用三个数列四道算式题。

“谁能把花瓶上的三个数字用符号‘+、-、=’来列出四道算式题？”幼儿讲述，教师记录。

3、讨论：怎样的三个数才能列出四道算式题？

小结：能组成分合式的三个数才能列出四道算式题。

三、想想、做做，巩固用三个数列出四道算式题。

1、幼儿分组合作完成游戏操作活动一、“看数字列算式”老师拿出卡片，请每组派请一位幼儿上来抽卡，再让小朋友看着卡上的数字列出四道算式题。（游戏2~3次）操作活动二：“补数列算式”，幼儿拿出座位牌下的卡片，商量好选一个人在卡片上填上恰当的数字，并在记录纸上列出算式题。

2、游戏结果交流“那组来说说你们是怎么补的，算式题又是

怎样列的。”幼儿讲述，集体检查。

3、总结，结束活动。

大班数学活动教案反思篇二

1. 运用已有的数学知识解答虚拟游戏中的问题。

2. 体验“登月”过程中的快乐。

写有5—8数字的星星四颗；模拟的大张登月轨道图，在轨道的七个点上写数字8，幼儿每人一张相同的小图、笔；幼儿每人1—8数卡一套；通行证每人一张。

（一）给星星打电话

1. 师：在漆黑的夜晚，月亮和星星为我们照明，星星眨着小眼睛，月亮露着笑脸，我非常想去月球上看看，你们知道月球是什么样的？那你们想看吗？可以怎么去呢？（请幼儿说一说）

2. 师：月亮和星星可是最好的朋友，我们先和星星通个电话吧，看它有什么好办法！

3. （出示四颗星星）师：看，星星的身上有什么？（数字）

4. 师：我们只要从卡片中找出两个数字，如果两个数字合起来和6或者7或者8一样大，电话就可以拨通了。

5. 幼儿自主摆卡片，教师巡回指导。

（幼：我找出了2和4，拨通了6号星星的电话。）

师：为什么能拨通？（因为2和4合起来是6）师：老师来记下

来。

师：谁也拨通了6号星星的电话？请把卡片都举起来。

师：还有小朋友拨通了其他星星的电话吗？

师：那7号星星的电话呢？8号星星的电话呢？

小结：小朋友们真棒！在这么短的时间内就拨通了所有星星的电话。但是除了这些组合号码，肯定还有其他的组合号码也能拨通，所以星星在电话里告诉我们还要闯一关，这一关要经过一个轨道。

（二）解密上月球

1.（出示登月球轨道图）师：在轨道上，你们看见了什么？（数字8）还有吗？有几扇门？谁能一下子就看出来？（那我们一起来数数吧！）

2.师：每扇门上都有一个密码，密码是由两个数字组成的，这两个数字合起来都必须等于8，而且每扇门的密码都不能重复。想想，如果我们用最快的速度来解开密码，可以用什么方法？（请幼儿说一说）

4. 幼儿在小图上的门上写出8的各种组合数字。

（三）领取通行证

1.师：大家都解开密码了吗？

2.师：（出示一张正确的密码图）看看，他有没有把每扇门的密码都解开？他的密码是什么呢？（引导幼儿一起说出7扇门上的组合数字）我们恭喜他得到了第一张登上月球的通行证。

3. 师：（出示一张错误的密码图）他有没有解开每一扇门的密码？你发现了什么问题？（请个别幼儿说一说）如果你想得到通行证，就请把它改正过来。

4. 师：（出示一张正确的、有规律的密码图）再来看看这张密码图，他能顺利登上月球吗？请仔细观察一下，他解的密码有什么规律？（引导幼儿按顺序说出每扇门的密码，教师在一旁记录）这个密码解得可真棒！他也能得到一张通行证。

5. 师：其他的小朋友可以给客人老师们看一下，自己能不能得到通行证。

（四）登上月球

1. 师：小朋友们，有没有都拿到通行证啊？

2. 师：来，我们一起坐宇宙飞船出发咯！带上头盔，穿上宇航服，系好安全带，出发！

3. 教师播放登月课件，引导幼儿边看边说。

4. 师：如果大家还想知道更多关于月球，甚至是整个宇宙的奥秘，回去可以到网上查查资料，网络也可以为我们提供各种各样的知识和信息。

大班数学活动教案反思篇三

1、通过尝试种花游戏，复习巩固按标记进行分类的方法，感知集合的形成。

2、初步感知交集，发展幼儿的辨别能力，培养其思维的敏捷性。

：多媒体教学课件学具：

1、幼儿操作板及各种花人手一份2、游戏用各种花及标记若干

一、运用多媒体课件复习巩固标记

1. 认识花

师：“今天，我们要和电脑娃娃玩游戏。”“草地上开满了许多花，你们知道有什么花吗？”让幼儿知道花园里的花除了种类（郁金香、喇叭花）不同外还有颜色（红色、蓝色）不同。

2. 按标记种花

师：“草地上有两个什么形状的花坛？”（一个是三角形、一个是长方形；三角形上蓝色标记，长方形上有小标记）

师：“电脑娃娃想请小朋友把花按标记种在花坛上。”（请幼儿帮帮电脑娃娃种花）

3. 幼儿操作，按标记种花

师：“小朋友真棒，老师为你们准备了很多花和花坛，请小朋友按自己花坛上的标记种花。”（幼儿在自己的操作板上按标记种花，教师指导。）

二、初步感知交集

1. 电脑演示，提出问题

师：“蓝色的小花不高兴了，它即想跟蓝花在一起又想跟小花在一起怎么办呢？”（幼儿讨论）

2. 感知交集

师：“我们来看看，三角形和长方形中间有个什么图形？”
（小梯形）

引导幼儿说出小梯形里应该种蓝色的小花。

3. 幼儿操作、感知交集

三、游戏：《花仙子》

复习巩固标记，进一步感知交集

四、结束。

师：“小朋友真能干，我们幼儿园外面也有许多美丽的花坛，我们一起看看有没有合适的花坛可以种花。”（听音乐出活动室）

大班数学活动教案反思篇四

5-6岁

纸牌，提示卡

- 1、认识扑克牌，能根据牌的规律进行分类；
 - 2、通过游戏，发展幼儿的思维逻辑能力以及敏捷性。
 - 3、在游戏中培养幼儿的协作能力。
1. 幼儿整理打乱的扑克牌，了解其一些规律，根据提示的要求找相应的牌
 2. 两两拿相同数量的牌，从上到下取牌比较，谁大牌归谁；
 3. 幼儿可随意创造自己的玩法。

- 一、出示扑克牌，引导幼儿发现牌的特点及规律；
- 二、分类游戏：幼儿每人10张牌，进行分类；
- 三、玩游戏：幼儿自由探索更多玩法，并讲一讲自己是怎么玩的；
- 四、幼儿自由操作。

教师提供的材料可以随机提供有难度的题卡，让幼儿在棋牌中发现问题，并尝试解决。

大班数学活动教案反思篇五

活动目标：

- 1、引导幼儿感知梯形的基本特征。
- 2、启发幼儿学习按图形特征归类，巩固对几何图形的认识。
- 3、培养幼儿良好的操作习惯，学会把用过的东西放在学具筐里。

活动准备：教具：不同形状的梯形若干；三角形、长方形、正方形纸各一张。学具：幼儿两张大小不同的梯形、三角形、长方形、正方形若干。

活动过程：

一、集体活动

1、图形分类。

出示大小、形状各异的长方形、梯形若干，提问：“谁会把一样的图形放在一起？”请一位幼儿操作。“每种图形各有几个？”

”

2、认识梯形。

出示梯形，“这是什么图形？它和长方形有什么地方一样，什么地方不一样？”（它们都有四条边，四个角，梯形上面边短，下面边长；上面的两条边平平的，不一样长，有四个角，不一样大。”

3、引导幼儿观察直角梯形、四边形。

“这两个图形都是梯形吗？”“那一个图形是梯形，你从什么地方看出它是梯形的？”（它上下两边平平的，不一样长，四个角不一样大）

二、小组活动

第一组：变梯形。“请小朋友拿一张图形纸把它剪一剪，让它们变成梯形。”

第二组：给梯形涂色。

“看看图中都有什么图形，请小朋友给梯形都涂上颜色。”

第三组：梯形找家

给各种不同大小和不同颜色的梯形找到自己的家。

三、活动评价

重点请个别幼儿演示是怎样变梯形的，启发幼儿想出多种方法。

教学反思：

幼儿园的数学活动相对于其他活动枯燥、单调，容易使幼儿失去学习兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小，逻辑思维尚未发展，所以本次活动中我为幼儿创设了一个可操作的丰富材料的环境，为幼儿创设了一个可选择性、可操作性的空间。使幼儿能独立的操作材料，并大胆的表达自己的想法。幼儿的自主性，选择性，独立性得到了充分的体现。通过一系列的游戏活动，达到了主题总目标预设的要求。