

谁是猜拳高手教案中班(汇总5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。优秀的教案都具备一些什么特点呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

谁是猜拳高手教案中班篇一

谁是高手

今天，我的爸爸和妈妈进行了一场厨艺大比拼。

首先登场的是爸爸，他头戴白帽，腰系围裙，手拿大勺，还真有几分大厨的样子呢！爸爸麻利地把豆腐洗干净，切成块，放入油锅中。我猜爸爸又要展示他的“绝活”了。果然，不出我所料，在一阵炸、煎、炒之后，一盘热气腾腾的麻辣豆腐就出炉了红彤彤地亮着油光，上面还撒了些香菜，好香啊！爸爸得意地朝着我眨了眨眼。

妈妈平常是家里的主厨，所以她一副十拿九稳的样子。只见她开始熟的忙来忙去，厨房里很开快传来在叮叮当当的’响声。不一会儿，一盘诱人的清蒸虾呈现在我们的眼前。哇，一个个虾都是那么的晶莹剔透，小巧玲珑，妈妈把他们在放在盘子里围成了一个圈，远看就像水中莲花，让人看了都不忍心动筷子。我看的目瞪口呆，不由得向妈妈竖起大拇指。

最后，我开始点评了。这时，爸爸一直冲着我“挤眉弄眼”，妈妈则不断的干咳。“这次厨艺大比拼的结果是一一平局！”我宣布。可爸妈都不服气，他们俩指手画脚地争论着，我在一边大饱口福。

其实，在我的心中，爸爸妈妈都是高手中的高手。网址

谁是猜拳高手教案中班篇二

1、活动来源——真实生活情境

大班幼儿好胜心强，喜欢竞赛性游戏，但常会为了赢输而起争执，原因之一是统计方法不合理，记不清输赢。本次活动通过“谁是猜拳高手”的游戏，让幼儿在实际的游戏过程中探索统计方法，既满足他们的游戏需求，又解决了生活中的问题。

2、活动定位——概括提升原有经验

梳理、归纳、概括是集体教学活动的主要任务，本活动以经验呈现——概括提升——巩固运用为主线，通过实践操作和交流分享引导幼儿主动建构经验，感受统计的重要和有趣。

3、教材价值——培养统计意识，发展数学思维

统计是探究性实践活动的一种形式，包括收集信息、处理信息和得出结论的过程。本活动不仅发展幼儿的计数、比较数量等数学技能，更重要的是在辨析的过程中学习统计记录的方法，有助于培养统计意识，形成科学的思维能力。

1、在游戏情境中萌发对统计的兴趣，感知统计的作用。

2、经历数据的收集、整理过程，通过数量比较判断输赢。知道收集数据的方法是多样的，学习用记录的方法收集数据，在经验分享和解决问题的过程中发展初步的分析、综合能力。

经验准备：幼儿有玩竞赛性游戏的经验

材料准备：实物投影仪、黑板、记录纸、笔等

主要环节活动设计设计意图一、创设情境，激发兴趣1、取队

名，营造气氛

“我们要在男孩和女孩之间举行一次猜拳比赛，先为自己队取个名字。”

2、猜输赢，激发兴趣

3、想办法，引出比赛

“两队都有希望获胜，到底谁能赢只有比一比才知道，你认为应该怎样比呢？”（幼儿根据生活经验设想比赛方法：如男女对抗，赢的人数多的队获胜；组内选拔，选派获胜次数多的人参加总决赛等）

谁是猜拳高手教案中班篇三

1、活动来源——真实生活情境

大班幼儿好胜心强，喜欢竞赛性游戏，但常会为了赢输而起争执，原因之一是统计方法不合理，记不清输赢。本次活动通过“谁是猜拳高手”的游戏，让幼儿在实际的游戏过程中探索统计方法，既满足他们的游戏需求，又解决了生活中的问题。

2、活动定位——概括提升原有经验

梳理、归纳、概括是集体教学活动的主要任务，本活动以经验呈现——概括提升——巩固运用为主线，通过实践操作和交流分享引导幼儿主动建构经验，感受统计的重要和有趣。

3、教材价值——培养统计意识，发展数学思维

统计是探究性实践活动的一种形式，包括收集信息、处理信息和得出结论的过程。本活动不仅发展幼儿的计数、比较数

量等数学技能，更重要的是在辨析的过程中学习统计记录的方法，有助于培养统计意识，形成科学的思维能力。

1、在游戏情境中萌发对统计的兴趣，感知统计的作用。

2、经历数据的收集、整理过程，通过数量比较判断输赢。知道收集数据的方法是多样的，学习用记录的方法收集数据，在经验分享和解决问题的过程中发展初步的分析、综合能力。

经验准备：幼儿有玩竞赛性游戏的经验

材料准备：实物投影仪、黑板、记录纸、笔等

主要环节

活动设计

设计意图

一、创设情境，激发兴趣

1、取队名，营造气氛

“我们要在男孩和女孩之间举行一次猜拳比赛，先为自己队取个名字。”

2、猜输赢，激发兴趣

3、想办法，引出比赛

“两队都有希望获胜，到底谁能赢只有比一比才知道，你认为应该怎样比呢？”（幼儿根据生活经验设想比赛方法：如男女对抗，赢的人数多的队获胜；组内选拔，选派获胜次数多的人参加总决赛等）

从幼儿喜欢的游戏入手，激发学习兴趣和主动性。

二、经验呈现，概括提升

= 2 * gb3 □集体交流

交流游戏结果并引出统计方法

“你和谁比？赢了几次，你是怎么记住的？”

= 3 * gb3 □小结

肯定幼儿的方法，知道在数据少的. 情况下，可以用简单方法统计。

2、第二轮游戏，尝试运用记录的方法统计

= 1 * gb3 □为失利的队鼓劲，引出第二轮游戏（游戏方法：队内轮流比赛，每队选出一位猜拳高手，进行总决赛）

= 2 * gb3 □幼儿运用原有经验统计记录

教师观察指导重点：是否明确操作要求，记录的方法，提醒幼儿及时交换玩伴。

= 3 * gb3 □交流记录数据的方法

幼儿把记录纸贴在黑板上，介绍记录的方法

“你和几个人玩了？你赢了几次？”

“你是用什么记号表示的？”

= 4 * gb3 □教师归纳概括，引入新经验

用简洁的符号记录次数，有一定的条理性

创设不同的游戏情境，体验不同的统计方法。

从原有经验中归纳提升出新经验，有助于幼儿的主动建构。

视幼儿的经验随机调整

三、巩固运用，感受体验

1、第三轮游戏，运用新经验统计

教师观察指导重点：方法的运用，个别指导

2、交流分析统计记录

采用幼儿介绍与同伴观察两种方法交流分析记录方法。

“从记录上你能看出些什么？”

鼓励幼儿质疑，强化正确方法

“对于这些记录，你有什么意见或看不懂的地方？”

3、初步分析比赛结果，选拔每队的猜拳高手

4、总决赛，激发幼儿游戏兴趣

5、教师小结

比赛次数多的时候，记录可以帮我们的忙，记一记，数一数，比一比，就能知道比赛结果了，统计的方法真有用。

分析统计记录旨在理解统计的作用与意义。

引导质疑法鼓励幼儿在辨析中主动学习。

四、延伸

1、引导幼儿自主交流比赛感受

2、迁移经验，引导幼儿在生活中继续运用统计方法

联系生活，迁移经验

谁是猜拳高手教案中班篇四

1、活动来源——真实生活情境

大班幼儿好胜心强，喜欢竞赛性游戏，但常会为了赢输而起争执，原因之一是统计方法不合理，记不清输赢。本次活动通过“谁是猜拳高手”的游戏，让幼儿在实际的游戏过程中探索统计方法，既满足他们的游戏需求，又解决了生活中的问题。

2、活动定位——概括提升原有经验

梳理、归纳、概括是集体教学活动的主要任务，本活动以经验呈现——概括提升——巩固运用为主线，通过实践操作和交流分享引导幼儿主动建构经验，感受统计的重要和有趣。

3、教材价值——培养统计意识，发展数学思维

统计是探究性实践活动的一种形式，包括收集信息、处理信息和得出结论的过程。本活动不仅发展幼儿的计数、比较数量等数学技能，更重要的是在辨析的过程中学习统计记录的方法，有助于培养统计意识，形成科学的思维能力。

1、在游戏情境中萌发对统计的兴趣，感知统计的作用。

2、经历数据的收集、整理过程，通过数量比较判断输赢。

3、知道收集数据的方法是多样的，学习用记录的方法收集数据，在经验分享和解决问题的过程中发展初步的分析、综合能力。

4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

5、有兴趣参加数学活动。

经验准备：幼儿有玩竞赛性游戏的经验

材料准备：实物投影仪、黑板、记录纸、笔等

一、创设情境，激发兴趣

1、取队名，营造气氛

“我们要在男孩和女孩之间举行一次猜拳比赛，先为自己队取个名字。”

2、猜输赢，激发兴趣

3、想办法，引出比赛

“两队都有希望获胜，到底谁能赢只有比一比才知道，你认为应该怎样比呢？”（幼儿根据生活经验设想比赛方法：如男女对抗，赢的人数多的队获胜；组内选拔，选派获胜次数多的人参加总决赛等）从幼儿喜欢的游戏入手，激发学习兴趣和主动性。

二、经验呈现，概括提升

1、第一轮游戏，运用自己的方法统计（游戏方法：男女对抗）

=1*gb3

①二人游戏

=2*gb3

②集体交流

交流游戏结果并引出统计方法“你和谁比？赢了几次，你是怎么记住的？”

=3*gb3

③小结肯定幼儿的方法，知道在数据少的情况下，可以用简单方法统计。

2、第二轮游戏，尝试运用记录的方法统计

=1*gb3

①为失利的队鼓劲，引出第二轮游戏（游戏方法：队内轮流比赛，每队选出一位猜拳高手，进行总决赛）

=2*gb3

②幼儿运用原有经验统计记录

教师观察指导重点：是否明确操作要求，记录的方法，提醒幼儿及时交换玩伴。

=3*gb3

③交流记录数据的方法

幼儿把记录纸贴在黑板上，介绍记录的方法“你和几个人玩了？你赢了几次？”

“你是用什么记号表示的？”

=4*gb3

④教师归纳概括，引入新经验

用简洁的符号记录次数，有一定的条理性创设不同的游戏情境，体验不同的统计方法。

从原有经验中归纳提升出新经验，有助于幼儿的主动建构。

视幼儿的经验随机调整

三、巩固运用，感受体验

1、第三轮游戏，运用新经验统计

教师观察指导重点：方法的运用，个别指导

2、交流分析统计记录

采用幼儿介绍与同伴观察两种方法交流分析记录方法。

“从记录上你能看出些什么？”

《指南》指出：“寓教育于游戏之中。”游戏是幼儿最喜欢的活动，也是幼儿数学教育的有利手段。利用游戏形式进行抽象的数学知识的学习，能够有效地激发幼儿的学习兴趣，提高幼儿思维的积极性，使幼儿在愉快的情绪中轻轻松松、饶有趣味地学习数学。随着年龄的增长，幼儿竞争意识不断增强。对带有竞争性的活动有较大的兴趣，而且乐此不疲。因此，我们设计一些带有竞争性的活动或材料，能够满足幼

儿竞争心理的发展，从而间接激发幼儿的学习兴趣。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

谁是猜拳高手教案中班篇五

- 1、在游戏情境中萌发对统计的兴趣，感知统计的作用。
- 2、经历数据的收集、整理过程，通过数量比较判断输赢。
- 3、知道收集数据的方法是多样的，学习用记录的方法收集数据。

实物投影仪、黑板、记录纸、笔等。

一、创设情境，激发兴趣。

1、取队名，营造气氛。

师：我们要在男孩和女孩之间举行一次猜拳比赛，先为自己队取个名字。

2、猜输赢，激发兴趣。

3、想办法，引出比赛。

师：“两队都有希望获胜，到底谁能赢只有比一比才知道，你认为应该怎样比呢？”

（幼儿根据生活经验设想比赛方法：如男女对抗，赢的人数多的队获胜；组内选拔，选派获胜次数多的人参加总决赛等）从幼儿喜欢的游戏入手，激发学习兴趣和主动性。

二、经验呈现，概括提升。

1、第一轮游戏，运用自己的方法统计。

2、集体交流。

交流游戏结果并引出统计方法。

师：你和谁比？赢了几次，你是怎么记住的？

3、小结。

肯定幼儿的方法，知道在数据少的情况下，可以用简单方法统计。

4、第二轮游戏，尝试运用记录的方法统计。

为失利的队鼓劲，引出第二轮游戏。

（1）游戏方法：队内轮流比赛，每队选出一位猜拳高手，进行总决赛。

（2）幼儿运用原有经验统计记录。

(3) 师观察指导重点：是否明确操作要求，记录的方法，提醒幼儿及时交换玩伴。

(4) 交流记录数据的方法。

—幼儿把记录纸贴在黑板上，介绍记录的方法。

—你和几个人玩了？你赢了几次？

—你是用什么记号表示的？

教师归纳概括，引入新经验。

5、用简洁的符号记录次数，有一定的条理性创设不同的游戏情境，体验不同的统计方法。

6、从原有经验中归纳提升出新经验，有助于幼儿的主动建构。

视幼儿的经验随机调整。

三、巩固运用，感受体验。

1、第三轮游戏，运用新经验统计。

教师观察指导重点：方法的运用，个别指导。

2、交流分析统计记录。

(1) 采用幼儿介绍与同伴观察两种方法交流分析记录方法。

(2) 从记录上你能看出些什么？”

鼓励幼儿质疑，强化正确方法。

(3) 对于这些记录，你有什么意见或看不懂的地方？

3、初步分析比赛结果，选拔每队的猜拳高手。

4、总决赛，激发幼儿游戏兴趣。

5、教师小结。

比赛次数多的时候，记录可以帮我们的忙，记一记，数一数，比一比，就能知道比赛结果了，统计的方法真有用。

分析统计记录旨在理解统计的作用与意义。

引导质疑法鼓励幼儿在辨析中主动学习。

四、延伸。

1、引导幼儿自主交流比赛感受。

2、迁移经验，引导幼儿在生活中继续运用统计方法联系生活，迁移经验。