

2023年幼儿园大班图形乐教案反思(汇总5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。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

幼儿园大班图形乐教案反思篇一

一、准备部分：

- 1、幼儿随欢快音乐进入自然的热身过程。
- 2、重点活动头部、腰部、手脚腕、膝盖四肢等。

二、基本部分：

（一）闯关一：想出10种玩罐子的方法

鼓励幼儿积极探索，教师巡回观察、指导，教师请使用好的、新的锻炼方法的幼儿给大家进行示范，教师鼓励玩法新颜、安全的。

（二）闯关二：跨越高墙

（1）教师进行助跑跨跳罐子的动作示范和讲解。

（2）幼儿按教师的示范和要求再次在场地上进行跳跃动作练习。

教师巡回指导，及时发现做得好与不好的幼儿，待大部分幼儿都能通过后难度升级，有一边加高，孩子选择适合自己的

高度进行练习。

（三）闯关三：跨越组合障碍

幼儿排成队伍，环绕练习，教师在小水沟处鼓励和帮助幼儿，并提醒幼儿注意规则以及动作要领。

（四）打开宝藏，大家欢呼！

三、放松活动

- 1、幼儿跟随教师重点做上肢、下肢放松体操。
- 2、教师小结本次锻炼活动，师生共同收拾场地后回教室。

活动反思与建议：

- 1、活动目标非常符合大班年龄特点，活动气氛活动。
- 2、闯关一中幼儿自由探索的时间太少，很仓促。
- 3、第三关难度太高，导致部分能力弱的幼儿产生恐惧心理，可以改成两个奶粉罐。

幼儿园大班图形乐教案反思篇二

交集是数学活动逻辑思维能力发展中“集合”的一个基本内容，其中体现了数学逻辑关系中的包含关系。所以，交集的内容一般会放在大班年龄段来进行学习，因为它必须在孩子建立了“集合”知识的基础上。那么有集合就必然有分类，通过分类的操作，让幼儿理解物体属性，体验事物的共同属性，利用求同和分类的技能，初步形成集合的概念并能对两个集合元素进行比较，体验集与子集之间的关系。

本次的活动是要是通过操作活动，让幼儿学习交集分类，初步了解两集合相交部分所摆放的图形必须同时具有两个集合的特征。让幼儿在闯关游戏中能认真观察、积极思考，发展思维的敏捷性，同时能体验在数学活动中参与游戏的乐趣。

二、活动目标

1、通过游戏活动让幼儿初步学习交集分类

感知两个集合中具有共同特征的部分就是交集。

2、幼儿乐于参与闯关游戏

在游戏中发展幼儿的观察力和思维敏捷性。

分析

活动重难点

通过不同的'游戏形式，让幼儿感知、理解交集的含义

三、活动准备

活动准备的内容教案上有详细写，那么材料不方便说课操作，但是为了让大家更好的理解活动的设计，我说课展示的内容，只能说是我把一些游戏的玩法用图片分析给大家听，所以我就准备了一张展示图。

四、活动过程

环节一，根据男孩女孩特征，玩“听指令”游戏。在这个环节中，帮助幼儿初步感知，男孩女孩两个集合。幼儿能根据教师的指令，对自身特征的认识来完成游戏，复习集合的内容，从中又提出了交集的问题。

随意点几个男孩问喜欢什么玩具，再问女孩喜欢什么玩具，过渡到第二个环节，利用男孩女孩喜欢的玩具，引导幼儿理解“交集”的含义。

教师介绍游戏规则

红色绿色两个圆圈，分别表示男孩、女孩喜欢的玩具的家，请每个幼儿选择自己喜欢的玩具图片，将图片分别贴在相应的家里。和幼儿一起查看男孩喜欢什么玩具？女孩喜欢什么玩具？通过幼儿的讲述把各自相同的玩具重叠起来，并把两边相同的玩具放在两个圈相同的位置处。发现有些玩具是男孩女孩都喜欢的，能不能为这些玩具造个新家呢？如何造呢？把这个问题抛给幼儿，请幼儿利用提供的两个红绿圈幼儿探索寻找第三个家：两个圈圈交叉，就会出现相交的第三个家。

小结

新家里住的即是男孩喜欢的玩具，又是女孩喜欢的玩具，我们给这个新家起个名字，叫交集。交集里住的必须既是男孩喜欢的玩具，又是女孩喜欢的玩具。

接下来第三个环节，老师组织语言，激发幼儿参与游戏的兴趣：今天，男孩、女孩都要比赛进行闯关游戏，看看最后能闯过罗老师设计的游戏的是男孩子多还是女孩多，胜利的闯关者，有奖励哦！

环节三的主要目的是，通过游戏，提升交集分类的经验

1、第一关，玩图形交集分类游戏

幼儿身上贴着不同颜色、不同形状的图形标志，并按蓝色、圆形、蓝色的`圆形三个特征进行交集分类游戏。数完三个数，所有的图形宝宝都得找到自己的家，找完后，请下面的小裁判一起根据标志验证，帮助找错家的图形宝宝重新找对家，

师生共同小结：新家交集里住的即是圆形又是蓝色的图形宝宝，它就是蓝色圆形。

2、第二关，玩数字宝宝找家的交集游戏

（先小组再全体幼儿参与）

在地上规定两个区域，放上标记：比5小、比3大，请幼儿根据自己的数字判断自己该站哪个圆圈里？（造一个新家，4站在新家里），进行此游戏，只是内容从图形迁移到数字，加以渗透巩固。

游戏规则

幼儿身上贴一数字卡片，并按大于2，小于4，既大于2又小于4的特征进行交集分类游戏。这次是边验证边请圈两边的小朋友回位置，只剩中间交集中幼儿，为了下面的幼儿便于观看和理解。游戏形式与上一个大同小异。

环节四，分组玩桌面操作游戏，巩固对交集的理解。

能为提供的动物、图形宝宝、日常用品，按一定的标志找家。

五、活动特色

1、过程游戏化

教师在活动的设计过程中，考虑了活动内容的特点，注重了孩子的学习特点，所以以闯关游戏为活动的主线索，充分调动大班幼儿的学习积极性，让孩子在“玩中学”，让幼儿真正地做到“学会应用数学的观点和方法去解决身边的实际问题，而不是把他们作为知识储备”。

2、活动内容的安排层次分明

从复习集合的内容，到感知、理解交集的概念，最后是运用多种形式把相关的交集分类的经验运用到解决数学问题中。

3、操作性强

为了减少幼儿在学习中的难度，教师为幼儿提供实物和图片，通过幼儿的实际操作，反复尝试按不同的要求分类、集合、感知交集的意义。反复游戏中，可以帮助幼儿在多次尝试错误的过程中，学会从不同的角度进行物体的分类，有助于幼儿将其外部动作转化为内容动作。在游戏的过程中，也便于老师了解幼儿的学习情况，如果在游戏过程中反复出现错误的幼儿，可以在活动延伸的操作环节，进行个别的指导。

幼儿园大班图形乐教案反思篇三

一、准备部分：

- 1、幼儿随欢快音乐进入自然的热身过程。
- 2、重点活动头部、腰部、手脚腕、膝盖四肢等。

二、基本部分：

（一）闯关一：想出10种玩罐子的方法

鼓励幼儿积极探索，教师巡回观察、指导，教师请使用好的、新的锻炼方法的幼儿给大家进行示范，教师鼓励玩法新颜、安全的。

（二）闯关二：跨越高墙

（1）教师进行助跑跨跳罐子的动作示范和讲解。

（2）幼儿按教师的示范和要求再次在场地上进行跳跃动作练

习。

教师巡回指导，及时发现做得好与不好的幼儿，待大部分幼儿都能通过后难度升级，有一边加高，孩子选择适合自己的高度进行练习。

（三）闯关三：跨越组合障碍

幼儿排成队伍，环绕练习，教师在小水沟处鼓励和帮助幼儿，并提醒幼儿注意规则以及动作要领。

（四）打开宝藏，大家欢呼！

三、放松活动

- 1、幼儿跟随教师重点做上肢、下肢放松体操。
- 2、教师小结本次锻炼活动，师生共同收拾场地后回教室。

活动反思与建议：

- 1、活动目标非常符合大班年龄特点，活动气氛活动。
- 2、闯关一中幼儿自由探索的时间太少，很仓促。
- 3、第三关难度太高，导致部分能力弱的幼儿产生恐惧心理，可以改成两个奶粉罐。

大班数学活动《智力闯关》

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

幼儿园大班图形乐教案反思篇四

尊敬的各位评委、老师：

大家好！我是来自淄博市临淄区梧台镇成才幼儿园的刘莹莹。今天我执教的课题是大班数学活动主题四、教学活动三——《智力闯关》。

一、设计意图：

本着“活用教材”，我把9以内的加减与集合有机融合在一起，通过套圈、摆圈、站圈等智力闯关，引导幼儿运用9以内的加减去总结发现集合的有关规律，解决闯关中的实际问题，让孩子自主地去发现、探索，去学习、建构数学知识，发展数学能力。

二、活动目标

- 1、认识圈里圈外的标记图，学习正确判断物体在圈里圈外的空间位置并计数。
- 2、会按数卡和标记图，运用9以内的加减，在圈里圈外正确地摆放物体数量，初步学习逆向思维方式。
- 3、积极参与游戏活动，体验合作活动的乐趣。

其中，目标的1、2是活动的重点。在两圈相交处正确摆放物体的数量是活动的难点。

三、活动流程：

整个活动流程由认识标记图——套圈——摆圈——站圈四部分组成。

1、认识标记图：出示圈里圈外标记图，上面的图表示东西在圆圈里面，下面的图表示东西在圆圈外面。

2、套圈：套圈并用数字计数。引入两圈相交即交集的概念及标记方法。

3、摆圈：按照标记图的要求，自主动手操作。

4、站圈：5名幼儿一组，按照标记图的要求，小组合作，站到相应的圈里。

活动延伸：

1、丰富操作材料层次性，放入区角，鼓励孩子继续探索。

2、正确书写数字9

四、活动特点：

设计活动时，我重点思考一个“活”字。

1、“活”在自主。

认识标记时，引导孩子去观察发现它们的'不同之处；套圈时，鼓励孩子用自己的方式去计数，有的数一数，有的是算一算，摆圈时，按照标记图去摆雪花片，面对红圈摆8个，黄圈摆1个的要求，通过一系列操作和加减算式，发现规律：两圈雪花片的总数与实际数量的差正是两圈相交处雪花片的数量。站圈，孩子们迁移摆圈的经验，协商合作，共同闯关。整个活动，孩子们自主地去发现、探索，去学习、建构数学知识。

2、“活”在运用。

9的加减在这里不是机械的重复“数字的形成、组成，而是用来解决问题。“谁不用数就知道圈外有几个雪花片？”启发孩子用9的减法快速解决问题，摆圈时，教师及时出示算式，“看看这些算式你从中发现了什么？”引导孩子从中去发现规律；站圈则运用规律，解决难点——两圈相交处站几人，同时也培养了幼儿的合作能力。如此以来，使数学知识与问题发生联系，激发孩子动脑，使数学真正成为思维的“体操”，让孩子们越学越有利于逻辑思维的发展，越学越聪明，这才是数学教育的真正价值所在。

期待着孩子们在“活”起来的数学活动中，快乐而有意义地学习数学，享受数学！

敬请各位评委老师批评指正！

幼儿园大班图形乐教案反思篇五

各位尊敬的领导、老师：

大家好！我是xx县第二幼儿园的王xx[]我今天进行的是大班语言领域活动《量词大闯关》，下面我将从以下几方面进行我今天的说课。

一、教学背景设计：

随着幼儿年龄的增长，其语言表达能力也不断增强，每每与孩子说话或者做手工的时候，总会时不时地听到孩子跟我说：“老师请给我一个勺子，请给我一个剪子……”经常有幼儿用错量词，闹出很多笑话。于是我根据大班幼儿语言发展的特点及本班幼儿实际发展水平，设计了这次语言活动《量词大闯关》。《幼儿园教育指导纲要》中指出：“幼儿以游戏为基本活动”，是遵循幼儿身心发展规律，尊重幼儿的年

龄特点和学习特点，促进幼儿富有个性的发展。游戏可以给小孩子快乐、经验、学识、思想和健康，它具有重要的教育价值，应该成为儿童教育的主要方式。因此根据孩子们熟悉的各类闯关游戏，我充分利用电子设备将课件游戏与语言活动有机融合，在快乐的学习游戏中学习量词的正确使用。

二、教学目标：

本活动目标的制定充分考虑了本班幼儿的学习特点和语言发展水平的现状，涵盖了：

知识技能目标：学会正确使用量词表述生活中常见的物品；

能力目标：通过闯关游戏，能够大胆进行表述活动；

情感态度目标：以愉悦的情绪参与活动，体验闯关游戏的快乐等三方面的内容。

三、教学重点难点：

依据本次活动内容与本班幼儿语言发展水平，确定了本活动的重难点：

1、活动重点：学会正确使用量词表述生活中常见的物品。

2、活动难点：通过闯关游戏，能够大胆进行表述活动。

四、教学方法：

3、游戏教学法：整个活动我通过创设情境、闯关游戏等，使幼儿始终在一个竞赛的氛围中，同时也通过游戏感觉到轻松的教学活动氛围。

五、教学准备：

本此活动选择在多媒体教学环境中进行的，教学准备：包括经验准备和物质准备两方面：

- 1、经验准备：幼儿在日常生活中积累的表示单一物品的量词。
- 2、物质准备：课件、篮子三个、录音若干段。

六、教学过程：

依据以上目标，我设计了如下教学流程：

（一）、创设情景，激发兴趣。通过小熊到超市去买东西，用错了量词闹出了笑话引出量词的概念，初步感知对量词的正确使用（如一本书、两朵花、三条小鱼、四个西瓜）。明确什么叫做量词以及量词的用处。

（二）、闯关游戏，不同形式加强幼儿量词的正确使用

1、游戏：“大胆说出来”出示课件图片让幼儿通过抢答的形式大胆的表述事物的量词，幼儿自主学习量词的使用，幼儿注意观察、猜想，敢于大胆并正确使用量词对画面物品的进行描述。此环节为突破难点做了很好的铺垫。

2、游戏：“宝贝往前冲”出示课件，请幼儿仔细听录音，判断对错并能够纠正错误。通过提高幼儿的听辨、改错能力。调动幼儿运用看、听、说等多种感官，大胆的表述。本环节我充分利用多媒体教学的运用，在听完录音之后先让孩子们进行判断，然后通过神秘的电脑判断对错，增加活动的趣味性与神秘感，并对幼儿及时鼓励。孩子们在轻松愉快的’状态下学习，充分发挥幼儿潜在的学习积极性、主动性和自觉性。突破了本活动的难点。

3、游戏：“小组大比拼”。幼儿小组合作进行观察讨论篮子里面的实物，然后通过幼儿代表说出来，每小组五样不同的

生活中常见表示单一物品的量词，幼儿说对的多得分就多，此环节游戏，充分调动幼儿的多种感官参与活动，在竞争、合作游戏中进一步巩固对量词的使用，体验量词游戏的快乐。

（三）、结束部分：通过总结各小组的分数，总结幼儿本次活动的成果。对幼儿分层次进行表扬和鼓励。

（四）、活动延伸游戏、生活可以更广泛的丰富幼儿的词汇量。

七、教学延伸

1、生活中继续寻找、正确使用量词。

益智区：不断丰富“有趣的魔箱”中的量词卡片并摸一摸，说一说。

八、教学反思：

本次教学活动游戏活动贯穿于整个游戏活动之中，幼儿学习兴趣较高。但是整个教学活动中我没有完全关注到所有幼儿的发展，大班幼儿的记忆是短时记忆较好，记得快忘得也快，所以在每一次幼儿说出正确的句子之后，我应该及时的指导幼儿再次进行巩固和复习。2、量词在生活中常常用到，时时刻刻都出现在我们的身边，整个活动我应该更多的结合幼儿身边常见的、看的到的实物给予幼儿更多的练习说量词的机会；3、充分利用幼儿活动中的每一个环节，比如在最后发放奖品和礼物的时候，也要鼓励幼儿说出自己今天的收获，继续练习正确的量词使用。总的来说，整个活动中还是没有很好的把“量词”这一概念进行很好的强化和巩固。