

2023年幼儿园中班数学教案 幼儿园中班 数学活动教案(优秀10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。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？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。

幼儿园中班数学教案篇一

1、学习按图形片的颜色、形状、大小等特征进行多次分类的方法。

2、发展幼儿观察比较、积极思维及动手操作的能力。

1、大转盘一个，图形操作材料一套。

2、人手一份图形操作材料。

一、尝试游戏：图形宝宝分家

1、观察分类材料：看看盘子里有些什么？

（有许多图形宝宝）

教师：今天老师要和你们来玩一个“分家家”的游戏。

2、交代游戏名称与规则：

（1）教师：图形的家在哪里？（出示盘子）

分成几家？（两家）

分好了取个名字记在心里，待会儿告诉老师。

3、幼儿操作：给图形宝宝分家

4、讨论：你们

是怎么分的？

请几位幼儿走上来，师帮其操作结果贴出来。

问：有谁和他们分的一样的？

教师小结：分家家，可以根据图形的颜色来分成两家，可以根据形状分成两家，

还可以根据大小分成两家。

你们还想再试一次吗？

二、再次尝试

1、要求：等一会儿分家家的时候要求不一样了，再取两个好听的名字，要和现在的名字不一样。

2、幼儿操作

提示：第一次怎么分的，第二次要分的不一样。

3、讨论：第一次怎么分的，第二次怎么分的？

（请1—2名幼儿说说。）

请幼儿和旁边的幼儿相互讲讲自己分的结果。

三、提高尝试：游戏一大转盘

1、教师：老师这里还有很多好看的图形。（出示盘子）

请你们用亮晶晶的眼镜仔细看看，这些图形一样吗？

哪里不一样？（形状、颜色、大小）

2、师：老师要和你们玩大转盘的游戏，我们要和电视里的叔叔阿姨一样看标记拿奖品，转盘上的针指向哪个图形，就请你拿一个和它一样的。

我们先来试试：快乐大转盘，大家一起玩。

看看，请你拿什么样的图形呀？（幼儿集体进行3—4次）

3、进行比赛：看谁拿得又快又对

四个人一个队，哪一个队的小朋友都拿得又快又对，老师送你一朵小红花。

（还要帮队里的其他小朋友一起检查一下，有没有拿错的）

反复尝试4—5遍。

五、活动结束

教师：今天我们玩了图形宝宝分家的游戏和大转盘的游戏，你们还想玩吗？

（告诉幼儿以后再玩）。

幼儿园中班数学教案篇二

在教学工作者开展教学活动前，常常要根据教学需要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。快来参考教案是怎么写的吧！以下是小编精心整理的中班数学教案活动《半圆形》，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋

友。

1、通过故事表演，让幼儿知道什么是半圆形（圆形二等分之后所形成的图形就是半圆形）。

2、知道2个半圆形合起来是1个圆形。

3、让幼儿能不受图形的颜色、摆放位置的干扰准确地找出半圆形。

4、积极参与数学活动，体验数学活动中的乐趣。

5、提高数数的兴趣和积极思维的能力。

1、故事头饰。

2、大量半圆形、图形机器人1张、半圆形拼图1张、图片卡3张。

一、师生共同表演。

1、表演活动。

2、故事后：老师：“哎，狐狸，狐——狸。”（狐狸不回头并走出门口）师问：“狐狸干什么呢？（拿不到奖品）为什么狐狸拿不到奖品呢？它的奖券哪里来？……（引导幼儿说出故事的内容）

小结：原来圆形的奖券给狐狸从中间撕开变成了2个半圆形。

二、幼儿进行故事表演。

请2位幼儿分别扮演狐狸和小松鼠，老师当山羊进行表演。

小结：两个半圆形合起来变成一个圆形。

三、发给每位幼儿一个纸圆，让幼儿把圆形变成半圆形，用手摸摸半圆形是怎样的，然后轻轻地告诉旁边小朋友。

四、利用游戏加深幼儿对半圆形的认识。

1、示图片卡，请幼儿从中找出半圆形。

a□先出示一张图形卡，全班幼儿一起找出半圆形；

b□依次出示2、3张图形卡，分别请2位幼儿比赛看谁最快找到半圆形。

五、寻找图形游戏。

1、出示机器人图形，让幼儿看看哪些是半圆形并数数一共有多少个半圆形。

2、拼图活动。

出示用半圆形拼成的图片，引导幼儿利用大小、颜色各不相同的半圆形拼出好看的东西。拼完后告诉旁边的小朋友“我用几个半圆形变出什么来”。

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。

幼儿园中班数学教案篇三

活动内容：比较9以内数的多、少、一样多

活动目的：通过各种感官感知9以内的数，不受物体大小、排列方式、颜色的影响，比较物体数量的多、少、一样多。

活动准备：小铃一副、数字卡片一套、幼儿按小组人数每人一套学具：有数量分别为5—9的物品，数字卡片若干张，分组操作活动的作业、印泥、印章、笔。纸偶“小熊”、三组“泡泡”。

活动过程：

一、操作活动“比一比”

2、幼儿动手操作，教师巡回指导。

3、组织幼儿回答、提问后发幼儿说出多少、一样多。

二、不受物体大小、排列方式、颜色的影响，感知9以内的数。

1、出示贴绒教具“小熊吹泡泡”引入活动

绿色红色蓝色

2、幼儿回答后，教师请幼儿点数每组“泡泡”的数量，并贴上相应的数字。

3、请幼儿说出7比8少1，8比7多1，8比9少1，9比8多1。

三、通过感官感知9以内的数

1、出示背景图，发幼儿观察图中物体的'数量，并说出相应的数字，比较9以内数的多、少、一样多。

2、教师敲小铃，幼儿拍手，拍手的次数要与铃声数相同，同时启发幼儿说出小朋友拍的数与教师敲小铃的数一样多。

3、教师出示数字卡片，请幼儿按比数卡片多1或少1的次数拍手，同时发幼儿说出小朋友拍的数比数字卡片的数多1或少1。

四、分组操作

1、教师讲解每组的作业要求：

第一组幼儿在带数字的卡片上画上相应的数量的物体，如：

第二组幼儿在数字的上方盖上比该数字少1的实物印。如：

第三组幼儿在数字的下方盖上比该数字多1的实物印。如：

第四组幼儿涂画方格，按方格纸条上的数字涂画相应的数量的方格。如：

2、组活动，各组活动后可与其他组轮换进行

五、组织幼儿评价

幼儿园中班数学教案篇四

1. 感知绳子的不同长度，学习比较绳子长短的方法。

2. 学习借助格子图确定路线的长度。

3. 能通过仔细观察、思考，探索解决问题的方法。

学习比较绳子长短的方法。

学习借助格子图确定路线的长度。

1. 绳子两组（参见□p26附一附二）

2. 操作材料：第19页《比比谁的长》、第20页《远和近》的操作材料、记号笔。

一、比较物体的长短

1. 教师出示第一组的两根错开摆放的绳子，引导幼儿观察。

2. 教师请个别幼儿上来操作，集体验证是否正确，并引导幼儿发现：比较绳子的长短时，应将一头对齐比较。

师：你来试一试。你是怎么比较的？

师：比长短的时候要把两条绳放放平，然后一头对齐，看看另外一头哪根长？

3. 教师出示第二组的两根打结的绳子，引导幼儿比较。

师：这里还有两根绳子，你能分清哪根长，哪根短吗？为什么？

4. 教师将打结的绳子松开进行比较，验证幼儿的判断。

师：你有什么方法来比较两根绳子的长短？（幼儿想办法）

师：那我们来把绳子松开看一看，放平、对齐，哪根长？

5. 引导幼儿发现：比较绳子长短时，还要关注绳子的弯曲程度。

师：所以绳子是不是看着哪根长就是哪根长？我们还要看一看绳子有没有弯曲着，弯曲的越多，就越是长。

二、幼儿操作

1. 第一组、第二组、第三组：比比谁的长。

师：图上有谁？比一比，谁的尾巴最长、飘带最长、鼻子最长？请在相应的长短线旁贴上合适的标记。

2. 第四组、第五组、第六组：谁先吃到饼干。

师：三只老鼠偷吃饼干，哪只老鼠走的路最近，哪只老鼠走的路最远？请小朋友在正确的标记上画圆圈。

三、活动

1. 展示幼儿的操作材料，集体验证。

2. 教师表扬在活动中能够积极探索问题、解决问题的幼儿。

1. 数学区可以不同粗细的圆柱积木、不同长短的绳子，让幼儿自己把绳子绕在积木上，比较绕的圈数的多少，从而体验积木的粗细对绕绳子圈数的影响。

2. 在日常生活中，可以利用各种材料引导幼儿进行比较，如比较碗的大小、裤子的长短、椅子的高矮等。

幼儿园中班数学教案篇五

活动内容：找梯形

活动目标：

1. 初步认识梯形的形状特征

2. 能从多种图形中辨认出梯形

3. 激发幼儿对数学活动的兴趣

活动重点:认识梯形的形状特征

活动难点:能从多种图形中辨认出梯形

活动准备:背景图一幅,各种图形卡片若干,教室地面布置图形

活动过程:

1. 创设情境,引出梯形

(1). 出示背景图,激发幼儿学习的兴趣

(2). 引导幼儿观察,认识梯形

(3). 小结梯形的定义:梯形有两条平行的边和两条不平行的边

2. 通过操作,认识梯形的形状特征

草地上有这么多的泥坑,小兔子不敢出来玩,那我们帮它把泥坑盖好吧.

(1) 请幼儿上来操作,将图形卡片对应

(2). 请幼儿想一想,生活中有什么东西像梯形

3. 游戏活动,巩固对梯形的认识

刚盖好的盖子小兔子担心会摇晃不敢踩,那请中一班的小朋友帮它踩踩紧吧!

音乐游戏:跳一跳,幼儿全体起立与教师一起跳舞并根据教师的口令跳到对应的图形中.

[反思]

由于幼儿已经认识了圆形、三角形、正方形及长方形，本着循序渐进的原则，在此基础上来认识梯形，对幼儿来说是一个学习的过程，也是一个提高的过程。梯形的概念是较抽象的，幼儿要了解它的特点，就要借助于操作，对比，观察等方法来理解，如果教学方法不当，更会使幼儿对学习数学感到枯燥乏味。因此，我通过比较法、游戏法让幼儿找出梯形。活动开始，通过故事的口吻让幼儿看一看，找一找，说一说等方法在多种图形中找出梯形。在此基础上，发展幼儿的思维，让幼儿通过操作，引导其说出生活中玩过的和见过的与梯形相似的东西，在活动中加深对梯形的认识。通过幼儿实际操作，使幼儿进一步掌握梯形的概念，让幼儿切实感到生活里处处有数学。通过轻松自如，饶有兴趣的学习过程，提高幼儿对数学学习的积极性，取得最佳学效果，让幼儿更好理解梯形的概念。

当然，在这节课设计上，我也有不足之处，课程安排不尽合理，时间偏短，特别是未充分利用做游戏的过程，让幼儿在游戏氛围中学习，加深对梯形的认识和理解，进一步激发幼儿的学习兴趣。我会在今后的教学中，认真钻研教材，精心设计，寓教于乐，在游戏中培养幼儿勤动手爱探索的良好品质，让小朋友学到更多的知识。

幼儿园中班数学教案篇六

电话号码是孩子们在生活中比较熟悉的，几乎每个孩子都知道自己父母的手机号码或是住宅电话号码，但是，孩子们对电话号码的认识只停留在唱数上，因此，利用这一点，我设计本次活动，让孩子们来理解数的实际意思，把电话号码尝试排列出来。另外，也能丰富孩子对于其他号码的经验。

- 1、点数认读，小朋友们相互交流各自的家庭电话号码。
- 2、和同桌交流，体验交往的乐趣。

3、增进小朋友间的感情，培养孩子的交往能力。

：交流生活中的电话号码，体验交往的乐趣。

理解数的实际意思，了解电话号码的排列。

一、导入语：

出示唐老鸭图片，唐老鸭好想念它的好朋友米老鼠，于是，它拿起家里的电话听筒就叫，你们猜猜它的电话打得通吗？为什么？（打不通，因为它没有拨通电话号码）师对，它没有拨电话号码，所以打不通。今天，我们就要学习关于电话号码的知识。

二、电话号码能让我们和朋友聊天，能在困难的时候帮助我们，所以记住电话号码很重要。

1、出示电话号码，幼儿进行点数认读，猜猜这会是谁的电话？根据孩子的回答，教师做小结，纠正孩子们的读法，让孩子知道电话号码分三部分来读，即让孩子们初步了解电话号码的排列。

2、幼儿学打电话：师问：我们在打电话时怎样才是有礼貌，对方才会喜欢你？

如，打电话时，要先问好。引导孩子打电话要学会讲礼貌。

3、小朋友间相互模拟打电话，相互问候。

4、给家长打电话，在真实的活动中，孩子们更加关注自己家的电话号码。另外，在活动中，体验父爱、母爱，感受亲情。

5、知识延伸：在认识1--10的数字的基础上开展破译电话号码的游戏，如出示“1”师问：小朋友们，看看它像什么呢？孩子们回答：像筷子、像棍子等等，小朋友们可真聪明，想

得真好，老师也想了很多，并且编成了顺口溜，大家想学吗？（想）那好，大家跟老师读：1像小棒细又长，2像小鸭来浮水，3像耳朵靠边站...帮助孩子记住数字的特征，从而让孩子们对数字更加敏感。

三、活动小结：

通过本次活动，小朋友们知道了自家的电话号码，学会了打电话，知道打电话时要有礼貌，大家才会喜欢自己。大家表现的这么好，老师要送你们每人一颗小星星。大家今天玩的高兴吗？（高兴）今天的活动课就上到这里吧！

幼儿园中班数学教案篇七

- 1、在拼摆图形中，感受空间方位的变化。
- 2、能不受排列形式影响正确感知7以内数量。
- 3、能安静的进行数学操作活动。

在拼摆图形中，能不受排列形式影响正确感知7以内数量。

- 1、范例若干，1-7的数卡；
- 2、火柴棍人手7根，幼儿画册，幼儿操作纸，记号笔。

一、导入。

出示火柴，提问：

老师带来了什么？你在哪里见过它？它有什么用？

生活中我们能不能用它来玩火？为什么呢？

教师小结：火柴棍是用来点火的，玩火很危险，小朋友们在

家千万不能玩火。今天老师跟火柴棍玩了个游戏，用它拼出了许多好玩的图形，请大家来看一看。

二、学拼火柴棍图。

1、尝试拼拼图。

(1) 教师一一出示范例，请幼儿在桌上用火柴棍拼摆出来。

提问：这像什么，请你用自己的火柴棍试试拼一拼。

(2) 分别说出用了几根火柴棍。

提问：你拼出来了吗你用了几根火柴拼了什么图形

2、按一定数量的火柴棍拼图。

(1) 教师请幼儿用一定数量的火柴棍拼摆摆。

师：今天数字宝宝也想跟我们小朋友玩游戏。出示数字4，提问：这是几？请你们为数字4拍手。

师：4可以表示4根火柴，请你数出4根火柴。

请你用4根火柴拼一拼，摆一摆，看看你能拼出什么。

(2) 集体介绍。

提问：你用4根火柴棍拼出了什么？

教师依次出示数字5，6，7，让幼儿拼一拼，摆一摆。

三、教师小结。

1、今天小朋友们都很能干，用火柴棍拼出了各种各样的东西，

老师这里还有许多哥哥姐姐用火柴棍拼出的东西呢，你们看。
(打开课件)

2、老师会把火柴棍放在区域游戏角里，请小朋友们下次玩游戏时用更多的火柴棍去拼一拼，摆一摆，看看还能拼出什么！

四、幼儿操作练习。

1、出示操作纸，讲解。

师：今天老师还带来了操作纸，要考考我们班的小朋友，看谁既能干又聪明。

2、请幼儿完成操作纸“拼拼数数。”

先请幼儿按图拼摆出图形，再用点子标出用了几根火柴棍的数量。

3、展示幼儿操作结果，集体点评。

火柴是日常生活中很常见的物品，也是现在小朋友很少见到的东西，课前我收集了大量的火柴。活动开始，幼儿一看到火柴时，感到又新奇又兴奋，在老师一一的提问中，幼儿知道了不能用火柴棍玩火，玩火是很危险的。当看到老师示范用火柴棒拼出各种形状时，幼儿很开心，都想试一试。在尝试用火柴棍拼图过程中，幼儿也能拼出各种形状，但创新不多。在按一定数量的火柴棍拼图时，先出示数字4、5、6、7，让幼儿练习点数，再为数字拍手，提高了幼儿的兴趣，再引导幼儿按一定数量的火柴棍自己玩一玩，在实际的拼搭过程中，幼儿都能用许多的火柴，创造不同的形状，比如：拼出了小蝴蝶、小鱼、房子、小汽车，飞机、太阳等等，幼儿都十分有创意，效果超出了我的预料。为了让孩子们更好的看到同伴的创意，我让搭班老师用手机给造型拍了照，在评价时幼儿不仅欣赏了独特的拼图造型，还学到了同伴的本领。在

活动中幼儿都能积极地投入，能在轻松愉快的气氛中操作、学习，独立地用火柴棍拼出不同的形状，体验了用火柴棍拼图的乐趣，也体验了“玩中学、学中玩、玩中教、玩中求进步”的观点，从而获取多方面的新知识。最后让幼儿看ppt感受哥哥姐姐是怎么玩火柴拼图的，又进一步提高了幼儿以后在区域游戏中玩火柴棍的兴趣。相信在以后的操作中，孩子们会越来越能干、越来越聪明！

幼儿园中班数学教案篇八

1、认识数字1--3，学习将数字与相应数量的实物匹配。

2、能按要求参加小组活动，学习自己整理操作材料。

认识数字1--3，学习将数字与相应数量的实物匹配。

1、动物卡片（分别为1只大象，2只猴子，3只小兔子），数字卡1--3。

2、幼儿人手1份动物卡（分别为1只鸭子，2只大鹅，3只小狗），数字1--3，小筐，幼儿用书，笔。

1、引导幼儿观察物体的数量。

（1）师：黑板上有什么？出示动物卡，引导幼儿观察。

（2）师：我们一起来数一数，每种动物有几只？带领幼儿感知卡片上动物的数量并点数。

2、幼儿按序排卡片。

（1）师：请小朋友按数量多少的顺序给小动物们排排队，想一想谁排在最前面？引导幼儿给实物卡排序。

(2) 师：他是怎么排的？请一位幼儿操作，其他幼儿观察排的过程。

(3) 师：他排得对吗？（1只大象，2只猴子，3只小兔子）师生共同检查并带领幼儿从前往后地读一读小动物排队的顺序。

3、认识数字。

(1) 师：今天动物卡片想找数字卡片做朋友，1只大象可以用数字几来表示呢？这就是数字1，1是什么样的？（教师依次小结：1像棍子、2像鸭子、3像耳朵）教师出示数字卡片引导幼儿认识数字1、2、3，及其代表量。

(2) 师：1除了可以表示1只大象，还可以表示1个什么？（1还可以表示1只鸭子、1个苹果……教师再依次引导幼儿感知、了解数字2、3的实际意义）。

4、幼儿个别操作。

(1) 师：请小朋友拿出你的动物卡，数数每种动物有几只，给它们排排队，然后分别把它们数字朋友放在它们的下面。

(2) 教师观察幼儿操作情况，个别指导幼儿。

(3) 师：做好后，请你把动物卡按刚刚排队的顺序收齐放在小筐里，数字卡也按同样的顺序收齐放在小筐里面。

5、完成幼儿用书。

(1) 幼儿用书完成后，教师展示个别幼儿“圈数字”的操作卡，请其他幼儿共同看看他圈出的数字是对是错。

(2) 师生共同检查各种操作材料是否已收放整齐（用过的材料摆成了原来的样子），表扬会自己整理操作材料的幼儿。

幼儿园中班数学教案篇九

一. 活动目标:

- 1、较熟练地掌握5的数数，认识“5”，知道它所表示的含义。
- 2、通过游戏激发幼儿对数学活动的兴趣。

二. 活动准备:

空瓶子一只，硬币、珠子、纽扣若干

1---5的数字卡片每人一套

夹子每人15个

数字火车

三. 活动过程:

1、游戏：“看数拍手”

(1) 今天老师要和小朋友来玩一个游戏，叫“看数拍手”。这是几？

(2) 小朋友应该拍几下？，请小朋友听到“预备拍手”后一起拍手。

2、游戏：听音猜数。

(1)、教师一粒一粒地想空瓶子里装硬币，让幼儿听硬币掉落瓶子里的声音，猜猜瓶子里装了几枚（4枚）硬币。

(2)、倒出瓶子里的硬币，让幼儿数一数，验证自己猜得对不对。

(3)、教师再装入1枚硬币，请幼儿猜猜现在瓶子里有几枚硬币，并验证。

(4)、教师向空瓶子里装5颗珠子，5颗纽扣，请幼儿听音猜数。

2、认识数字“5”。

(1)、提问5枚硬币，5颗纽扣，5颗珠子都可以用数字几来表示？教师出示相应的数字卡片，请幼儿认读，分析字形。

(2)、如果老师想用小小点来表示，可以用几个小小点，2呢，3呢？

3、夹子游戏。

(1)、数物匹配游戏。

师：小朋友看看，谁来了，今天我们的数字宝宝想和夹子做朋友，看看这是几？（3）可以用几个小小点来表示，它应该找几个夹子做好朋友。依次类推，（请小朋友来夹）

(2)、幼儿操作，给点卡夹上相应数量的夹子。

教师：先数数卡片上有几个点？（看看卡片上数字是几？）再想一想应该给它送几个夹子？

(3)、幼儿给所有的卡片夹上相应数量的夹子，教师巡回观察指导，检查幼儿的完成情况，引导先完成的幼儿按照数量多少进行排序。

(4)、教师小结验证：你夹对了吗？请把数字1，举起来，数字1要夹几个夹子，数数你夹对了吗？幼儿与老师一起点数自己的夹子。

4、数字火车，分类整理。

(1)、教师出示数字火车，“看看我们的火车有几节车厢”引导幼儿认识数字火车上的数字。

(2)、做游戏“坐火车”，把数字宝宝和夹子送到相应的车厢。

数字宝宝和夹子都累了，要坐上数字火车回家了，请你看一看，1号车厢要坐谁？（师幼一起验证是否正确）后面的车厢也一样，把你的卡片送到相应的车厢。

(3)、结束：数字宝宝和夹子都坐上火车回家了，我们也一起坐上火车去玩吧！

幼儿园中班数学教案篇十

数学是思维的体操。如何在数学活动中培养幼儿的思维能力是我们幼儿园科学工作室的研究内容。这学期来，我们将数学思维活动与幼儿园主题活动有机融合，并积极探索寓教于乐的游戏化教学策略，使幼儿在活动中积极地思考，快乐地学习，自主地成长。本节活动就是结合中班主题活动《朋友越多越快乐产生的。

1. 在游戏中感知影子的特点，知道影子是与实物外形一样的。
2. 学习从上到下、从整体到细小的局部进行细致观察、比较观察，在此基础上判断并找出实物的影子。
3. 培养幼儿细致的观察能力。
 1. 投影仪；
 2. 幼儿人手一份操作卡(操作卡上的内容难度具有递进性)，

笔一支；

4. 影子知识的准备。

1. 语言激趣导入，引出影子朋友。

师：小朋友，我很想和大家做朋友，你们愿意和我做朋友吗？(愿意!)和你们做朋友真高兴!今天我还带来我的一个好朋友。我的好朋友在哪里呢?(师稍作左盼右顾寻找状。)1、2、3我的好朋友请出来!(此时，投影光亮，师站在光下摆出个美丽姿态，墙上立刻呈现影子造型。)我的好朋友是谁呢?(你的影子。)对喽!我的好朋友就是我的影子(如图1)。

点评

教师充满趣味性的语言配以恰当的体态语言，一下子引起了幼儿的兴趣。当影子朋友突然出现于孩子眼前时，很多孩子们叫了起来，那样子兴奋极了。在幼儿开心的笑声中，活动自然导入到下一环。

2. 玩一玩，说一说，感知影子与实物的关系。

(1)在玩中感知实物外形不同，影子也不同。

师：谁愿意上来请出自己的影子朋友?(一次请四位幼儿上来，反复两次。)

幼儿上来后，师念儿歌：1、2、3，影子朋友请出来!(当念到“请出来时”，打开投影灯光，墙上出现幼儿的影子。)

师：这是谁的影子朋友?你们怎么知道的?

幼：因为那个影子和他是一样的……

交换玩一次后师总结：原来影子朋友的形状和小朋友的样子

是一样的；小朋友样子不同，影子朋友也就不一样（如图2）。

(2) 在玩中观察影子的细微变化。

师：小朋友的小眼睛真亮！我们找影子朋友的时候，可以先看看它们的整体形状，然后再从上到下看一看它们身上有什么地方不一样，这样你就可以找出谁是谁的影子朋友了（如图3）。

点评

游戏是幼儿最喜欢的活动，有趣的影子游戏充分调动了幼儿的情绪，幼儿在快乐的游戏过程中不知不觉地学会了观察的方法。

3. 运用观察方法，共同寻找影子朋友。

(1) 师：小朋友，有只小狐狸找不到它的影子朋友，真着急！想请小朋友来帮忙，你们愿意吗？（愿意！）你们看！（出现一只小狐狸和许多与其相似的影子。）请小朋友来仔细观察。

(2) 稍等片刻后：“谁是小狐狸的影子朋友？”

师指着幼儿一致不同意的影子说：为什么它不是？（形状不一样：前腿往后……）并将此影子拿到旁边。

师：哦！小狐狸有长长胡须，而这个影子没有，所以不是它的朋友。那小狐狸的影子朋友就是谁呢？（幼儿齐指。）对，这才是它的影子朋友。（师用笔圈出来。）

师：原来这两个影子只有胡须一点点不一样，还真难发现。看来我们观察时可要仔细（如图4）。

点评

运用小狐狸寻求帮助的方法，不仅激发了幼儿内在的强者自豪感，而且充分调动了幼儿学习的积极性，提高了幼儿观察

的专注力。为尽快帮助小狐狸找到影子朋友，孩子们很快运用了刚才学会的观察方法。

4. 运用观察方法，幼儿独立操作思考。

(1)师：小朋友帮助了小狐狸，小狐狸真高兴!可是，这里还有很多东西也找不到它的影子朋友，也想请小朋友帮忙呢，你们愿意吗?(愿意。)

(2)提出操作要求。

师：你们看!是谁找不到影子朋友?(自行车、小蚂蚁、葫芦娃、小老鼠。)在找影子朋友前，老师提一个要求：请小朋友观察时要从上到下认真地看，还要一个一个比较地看，保持安静，自己想，这样才能找到它们的影子朋友。找出它们的影子朋友后，用笔把影子朋友圈出来。别找错哦!不然它们可不高兴呢!现在拿出你的操作卡开始吧!

(3)幼儿独立操作。(师要注意观察，暗示幼儿独立思考，并提醒动作快的幼儿注意检查。)

点评

在幼儿还沉浸于帮助小狐狸的热情中时，教师提供了人手一份操作卡，让幼儿继续发挥自己助人的积极性，独立运用观察方法操作思考。由于幼儿有委托帮助之任务，所以孩子们独立操作时非常认真，并能充分运用已有的观察方法左看右看，静心思考。

(4)评价交流

师：小朋友，你们找出来了吗?让我们一起来告诉它们吧!

说第一个：师：快来告诉它，哪个是它的影子朋友?(第一个)

同意吗?(画圈)为什么这个不是?(这一个没有座垫、铃的位置还和它不一样。)

说第二个：师：哪个是它的影子朋友?(第二个)观察真仔细!小蚂蚁的影子朋友就是它，(画圈)为什么不是它?(少一只手。)

第三个：师：哪个是它的影子朋友?(第一个、第二个)现在有两种观点，先来看这个，它和葫芦娃一样吗?什么不一样?(头巾不一样。)这么一点点的地方不一样，找出来的小朋友真棒!

第四个：师：哪个是它的影子朋友?(有多种答案)先来看第一个，是吗?(不是，多条尾巴，耳朵不一样。打个叉。)再来看第二个，是吗?(不是，胡须不一样。)

小老鼠的影子朋友是第几个?(第三个。)

师：小老鼠的影子朋友可真难找，要在三个里面找一个。可是很多小朋友都找出来了，你们真棒!以后我们会在区域里面放一些更难的，请小朋友从四个影子里找出它们的影子朋友。你们可以去试一试，看一看谁最聪明。

(5)修改自己的作业，教师作全面检查。

师：小朋友，你都找对了吗?如果你做错了，可以在原来的上面打个叉，然后重新找出正确的影子朋友。做对的小朋友可以去和自己的影子朋友玩游戏。

点评

运用幼儿集体评价的方法，使幼儿逐步学会在互动中掌握独立判断自己操作情况的能力。幼儿在互动评价中，表现的欲望非常强烈，特别想第一个告诉你它们的影子朋友是哪个。

5. 活动延伸：

幼儿自由地和自己的影子玩游戏。

完成的幼儿自由地去灯光下玩影子游戏。

在欢快的笑声中，我和孩子们结束了本节活动。活动中孩子们的笑脸、孩子们争着表述的焦急样、孩子们思考的安静样时时浮现在我的眼中，让我体会到了教的幸福，也使我深深反思起本节活动的得与失。

1. 数学活动游戏化。

“游戏是幼儿的伴侣，游戏是幼儿的天性。”幼儿就是在游戏中、在玩中一天天长大和发展的。因此，结合幼儿的年龄特点及思维特征，我创设了具有趣味性的游戏情境，如：活动时，我就运用情境性语言导入活动，接着我又让幼儿在玩中找自己的影子朋友、找小熊的影子朋友、找狐狸的影子朋友、最后找许多物品的影子朋友，使幼儿在玩玩、看看、找找中轻松地掌握了观察的方法，幼儿在整个学习过程中充满活力。

2. 活动过程梯度化。

观察是获取周围世界信息的源泉，是儿童认识世界、增长知识的重要开端。因此，俄国生理学家巴甫洛夫曾经提出：“观察、观察、再观察。”观察并不是漫不经心地四下看看，而是有目的、有计划地观看。因此，观察能力需要我们有意识地培养。本节活动过程中，幼儿从上到下、从整体到细小的局部进行细致观察、比较观察的方法是在充满梯度的活动过程中逐步掌握的。幼儿先在与自己的影子朋友、与小熊的影子朋友游玩中初步了解观察的方法，接着幼儿又在共同寻找小狐狸的影子朋友中掌握观察的方法，最后幼儿是在独立寻找各种东西的影子朋友中巩固观察的方法。活动过

程步步加深，层层递进。尤其是在幼儿的操作卡中我也将逐步加大难度的思想融入于卡片内容的设计中，使幼儿的能力不断得以提升。

3. 体现幼儿的主体性。

幼儿是学习的主体。本活动中，我始终让幼儿走在前面，在生生互动中逐步地概括和提炼出观察和思维的方法。因此，幼儿在独立操作时，很多幼儿能很好地运用观察方法进行独立思考，操作过程中一直很专注，很投入，评价后的修改情况也非常好，真正体现了教师的指导在为幼儿服务这一理念。

活动中的幼儿是开心的，投入的，活动中的教师是轻松的，自然的。不足之处是在设计幼儿的操作卡时体现了递进原则的同时也适当考虑个别幼儿的差异性就更科学了。