

最新大班数学教案及反思 大班数学教案 活动反思(优秀5篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

大班数学教案及反思篇一

一、活动目标1. 感知球体、圆柱体、长方体等立体图形的特征。

2. 能尝试按图纸制作立体纸盒。

二、活动准备1. 球体、圆柱体积木、长方体，易拉罐、乒乓球等实物若干。

2. 自制图形纸若干、剪刀、胶带、浆糊等。

三、活动过程1. 观察比较球体与圆柱体，感知图形的特征。

(1) 出示球体与圆柱体。让幼儿通过滚动实验，感知两个形体相同与不同的地方。

(2) 师小结：不管从哪边看，球体都是圆的，可以向任何方向滚动，叫球体。看起来像柱子，从上向下一样粗，两头是圆的，并且两个圆一样大，叫圆柱体。

(3) 进行游戏：看谁找得对。

请幼儿找一找老师提供的物体中有哪些东西是球体的，有哪些东西是圆柱体的。

师：现在请你们来找一找球体和圆柱体，找到后请你大声说出这个物体是球体还是圆柱体。

2. 认识长方体，并尝试根据图纸制作礼物盒。

(1) 出示一个长方体纸盒，先认识长方体，再请幼儿将盒子拆开，仔细观察长方体的构造图，引导幼儿发现折痕。

(2) 将拆开的纸盒还原，进一步感知如何制作立体纸盒。

3. 根据图形纸，自己制作长方形纸盒。

师：看看，老师今天带来了许多美丽的图形纸，让我们一起来跟着这些图形纸制作一个漂亮的纸盒吧。

4. 装礼物：互相欣赏礼物盒并装礼物。

大班数学《漂亮的礼盒》活动反思《漂亮的礼盒》活动吸引了孩子们的眼球，激发了他们学习的兴趣，教师进行精心设计的活动环节较为清晰流畅！制作的课件ppt符合幼儿年龄特点，孩子们能够开心的学习制作。

刚开始的观察球体和圆柱体，引导他们自主发现图形的特征！还请幼儿亲自做实验，充分感知图形的特征！之后，教师请幼儿在给出的图形中找出球体、圆柱体，进一步的巩固图形特征！

幼儿对长方体的构造很感兴趣，对做礼物盒很感兴趣，在引导幼儿做纸盒前，可以先示范下，孩子制作礼盒的过程中就会不易出错！

大班数学教案及反思篇二

- 1、引导幼儿学会9的加法应用题，培养幼儿的细心观察能力。
- 2、通过游戏帮助幼儿巩固9的加法应用题。
- 3、培养幼儿比较和判断的能力。
- 4、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

创编、计算9的加法应用题。

课件、卡片（动物和算式）每人各一套。

复习8以内的加法题

师：小朋友，我问你， $5+3=?$

幼：老师，我知道， $5+3=8!$

师：小朋友，我问你， $4+4=?$

幼：老师，我知道， $4+4=8!$

师：小朋友，我问你， $6+2=?$

幼：老师，我知道， $6+2=8!$

游戏的方式（整体回答后可以询问个别幼儿）

- 1、池塘里原来有8只鸭子，又来了1只鸭子，一共有几只鸭子？
($8+1=9$)

师：小朋友，请听音乐！我们的伙伴来了。播放小鸭子音乐，并且同时播放课件。故事引入。

讲解小鸭子原来有8只，又来了1只，现在池塘里一共有几只？

幼：9只。

师：你们是怎么算出来的？

幼： $8+1=9$

师：小朋友们，真棒！

2、蝴蝶飞入花丛中，先飞来5只蝴蝶，又飞来4只蝴蝶，一共飞来了几只蝴蝶？（ $5+4=9$ ）

师：小朋友，春天来了。蝴蝶姐姐也飞入花丛中了。你们看，那儿有几只蝴蝶呀？

幼：5只蝴蝶。

师：是呀，有5只蝴蝶。那小朋友们看看远处又飞来了几只蝴蝶呀？

幼：4只蝴蝶。

师：那小朋友们想一想，花丛中先飞来5只蝴蝶，又飞来4只蝴蝶，一共飞来了几只蝴蝶？

幼：9只。

师：怎么算出来的呀？

幼： $5+4=9$

师：非常棒！表扬表扬自己！

3、2008年是奥运年，小猴子在锻炼身体，第一次有7只小猴

子，第二次又来了2只小猴子，一共有几只小猴子？同上（老师启发幼儿创编应用题）

幼： $7+2=9$

4、一棵芭蕉树上结出了很多很多的香蕉，先长出来了6个香蕉，又长出来了3个香蕉，一共长出来了几个香蕉？同上（老师问，小朋友答）

幼： $6+3=9$

送小朋友每人一个礼物（拿出一个大礼物盒子，请小朋友自己抽出自己的礼物），条件是：小朋友必须回答礼物上面的问题（问题是用算式创编应用题）

请小朋友带着自己的礼物到爸爸妈妈那里编应用题（随音乐），本节课结束。

本课通过熟悉的情景观察, 语言的交流表达, 游戏中的操作演示等活动. 使学生体验并感知了加法的意义. 经历把两部分和在一起抽象为加法运算的过程. 初步体会生活中有许多问题要用加法, 减法来解决。

大班数学教案及反思篇三

- 1、调查、发现生活中处处有数学，感受数学的趣味性和实用性。
- 2、知道一些标准用具的作用。
- 3、发展合作探究与用符号记录实验结果的能力。
- 4、培养幼儿动手操作能力，在活动中大胆创造并分享与同伴合作成功的体验。

1、流调查表，感受数学在生活中的运用。

(1) 交流调查情况。

大组交流调查情况，介绍自己的调查表。

(2) 小结：数学在人们的生活中是无处不在的，为人们的生活带来了方便。

2、了解统一标准计量工具的作用。

(1) 幼儿测量桌面。

(2) 用尺子进行测量，记录结果。

(3) 拓展经验。

你知道生活中还有哪些标准的计量工具？

3、幼儿操作。

幼儿结成小组，选择同一种测量工具看结果是否一样。

在本课中，我主要以培养幼儿学习数学兴趣为主要目的`来进行教学，让幼儿能知道数学和我们的生活是密不可分的，让幼儿们在活动中去感受数字和我们生活中的关系，来引导幼儿去发现数字中的奥秘，能巧妙的运用数字完成任务。

能通过在教学中的活动，让幼儿知道我们的生活和数字是分不开，数字在我们的生活中也会起到很大的作用。同时我举行多种活动能让幼儿为主体，幼儿们能积极的参与活动，能学习生活中的经验与知识。让幼儿们在玩中学、在学中玩，同时也能很好的完成本课的教学目标，培养了幼儿学习数学的兴趣。

大班数学教案及反思篇四

- 1、能辨认出钟表上的整点、半点。
- 2、知道时针、分针及其表示时间的关系。

- 1、乐趣卡：认识钟表
- 2、声音：钟表的秒针
- 3、涂色：钟表

一、激发幼儿兴趣

教师压低声音：请小朋友安静，仔细听，这是什么声音？

播放钟表的声音，请幼儿听。（滴答滴答响）

二、观察活动

出示钟表

- (1)观察一下钟面上都有什么？
- (2)钟面上有多少数字？这12个数字是怎么排列的？（重点认识几个数字位置12、3、6、9）
- (3)比比看，两根针什么地方不一样？（长短、粗细）短短粗粗的这根针我们叫它时针，长长细细的这根针我们叫它分针。

三、实践操作

- 1、教师演示课件，幼儿说出时间。3-65认识钟表请幼儿观察后说出是几点。1点，4点，8点. 课件：3-64认识钟表4点，2点，7点，10点。

2、教师操作，让幼儿理解并掌握分针、时针与数字的关系。

(1)观察时间为12点钟表请小朋友看一看钟面上时针和分针都指在哪一个数字上?(12)仔细看!把分针拨1圈，时针有什么变化?(时针走一格)

(2)教师再次操作，让幼儿观察分针和时针的变化。

小结：当分针走1圈，时针走一个数字(一格)，这就是一小时。

四、认识整点、半点，寻找和发现他们之间的'规律

1、看看12点、1点有没有相同的地方?(分针都指向12)小结：当分针指向12时，时针指向几，就是几点整。

2、对比时间为12点半、1点半钟表有没有相同的地方?(分针都指向6)小结：当时针指在两个数字中间，分针指在6上，就是半点。

3、课件：3-69认识钟表进一步引导幼儿观察总结出：分针指6，时针前面的数字是几，就是几点半。

五、帮助幼儿理解钟表的功能，培养幼儿爱惜时间的好习惯。

2、总结：钟表是计时工具，它可以告诉人们，现在是什么时间了，应该干什么事情了;它可以帮助人们形成良好的生活习惯。

活动中，为提高幼儿学习的兴趣，我采用先进的教学方法，利用课件教学，知识的呈现与幼儿生活实际相结合，使幼儿在保持兴趣的同时更直观、更主动地掌握知识。

《纲要》中指出科学教育的目标是让幼儿“对周围的事物、现象感兴趣，有好奇心和求知欲。能用适当的方式表达、交流探索的过程和结果”。

科学教学应该是从幼儿的生活经验和已有知识背景出发，向他们提供充分从事科学活动和交流的机会。活动中，我首先用舒缓的音乐形成轻松的活动气氛，在认识时钟环节，我为幼儿准备足够多的材料，并说明时钟在日常生活中的多用性和普遍性，使幼儿充分感受时钟就在身边的生活中，认识时钟对学习、生活有很大帮助，从而产生学习兴趣和学习的动机。

本次活动的不足在于，自己在环境创设方面有所忽略，在环境创设中，教师应投放一些可操作的玩具钟表，或者一些flash游戏为幼儿创造良好的环境。无论是教师预设还是幼儿生成，任何活动都有一个目标，环境就是为了目标的顺利实现而服务的，它潜移默化地促使幼儿根据其原有经验做出判断。为幼儿提供观察、思考、发现、表达的机会。

在今后的教育活动中我会吸取更多的经验和教训，争取做

大班数学教案及反思篇五

《王子的生日派对》是大班的数学活动。重点是能正确找出礼物的位置。突破重点的方法是通过白板互动课件创设城堡里过生日的游戏情境，继而引导幼儿观察、寻找礼物的位置，掌握并理解方位，从而解决重点。活动的难点在于幼儿能够准确理解横排、竖行的二维空间。突破难点的方法是通过白板操作活动引导幼儿感知空间关系，利用白板的淡出、拖动等功能，让幼儿自主操作，巩固认识。

数学是抽象性、逻辑性很强的一门学科，往往在组织教学时，会感到孩子们的兴趣不高，主动学习的欲望不强。《纲要》中明确指出：游戏是幼儿的基本活动。为了创设一个让幼儿的主动探究学习的空间，我们为幼儿营造了一个游戏的情境，将教育目的融于游戏活动中，使数学活动游戏化，激发幼儿参与的兴趣，让幼儿在问题情境中，产生运用数学解决问题的需要，获得相应的数知识和数经验。

活动中幼儿对生日派对整个情景非常地感兴趣，积极性较高，本次活动除了在引导幼儿寻找礼物的过程中观察、理解事物的二维空间外，还有意识地利用白板课件教学引导幼儿主动参与，在玩中学，学中乐，在互动中获得发展，使幼儿在已有知识经验基础上得到提升，提高了解决问题的能力。从形式来看，它以“过生日”游戏为基础，把教学目标寓于游戏之中。游戏中，老师的要求由低到高，由简到繁，由浅入深，整个活动过程较理想地实现了教学游戏化。