

# 最新大班数学买东西教案反思与评价(优质5篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

## 大班数学买东西教案反思与评价篇一

- 1、感受数学活动的趣味性。
- 2、掌握10以内数的顺数和倒数。
- 3、幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力。
- 4、培养幼儿勇敢、活泼的个性。

图片、扑克牌若干张、地垫10块、烟灰壳若干个、数字卡若干张。

### 1、学习10以内的顺数。

(1)以故事引入，出示图片让幼儿观察楼梯图，引导幼儿懂得观察数字与楼梯砖块数量关系。

(2)教师示范搭楼梯，引导幼儿观察和思考：上阶梯的时候，砖块的数量有什么变化？（上一级比下一级多1块）教师指着阶梯旁边的.数让幼儿练习顺数。

(3)教师小结：1、2、3……10，像这样数数就叫顺数。顺数时，后一个数比前一个数多1。

### 2、学习10以内的倒数。

出示ppt图片，幼儿边观察小猴吃桃子边结合数字学习倒数10、9、8……1，像这样数数就叫倒数。倒数时，后一个数比前一个数少1。

### 3、练习顺数和倒数。

教师报一个数幼儿接着往后数到10(或倒数到1)。

### 4、教师介绍游戏规则，幼儿熟悉玩法后分组游戏。

第一组:跳房子幼儿从数字1-10或10-1有序双脚、单脚、小兔、蛙跳。

第二组:翻数字卡幼儿俩人合作幼儿一人持有卡片数字1-10放在桌面另一人翻，翻到数字几就顺数到10或倒数到1。

第三组:抽扑克牌幼儿俩人合作一人持有数字1-10的扑克由另一人抽俩次再进行顺数和倒数。

第四组:搭楼梯巩固顺数逐一增加和倒数逐一递减。

数学区：把材料放在数学区让幼儿玩区域时可以继续练习顺数和倒数。

新纲要明确指出“引导幼儿能从生活和游戏中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣”。因此，在数学活动中，我们重视挖掘生活中蕴含的数学学习的机会，为幼儿营造一种生动活泼，与数学游戏活动相适应具有探索性和时效性的数学环境，尝试通过在日常生活，适时利用和创设数学问题情境，促使幼儿动手操作、自主探索、使幼儿能在教师创设的童话世界、儿童乐园、愉悦的操作环境中自觉主动地参加学习，得以全方位亲近数学、体验数学、激发幼儿参与活动主动性，感觉到学习数学不是一种负担，而是一种乐趣，使幼儿在既轻松又自然的情况下获得简单的数学知识，引发

对数学的兴趣。

## 大班数学买东西教案反思与评价篇二

1、尝试在结对购物游戏中进一步巩固所学的数学知识(大班：感受6以内数的组成，。小班：6以内数数)

2、体验数学在生活中的重要。

1、《小朋友的书数学》

2、足够数量的购物单：上面写上述的组成题目；手机废旧纸盒，上面画上圆点表示价格。

3、将制作好的纸盒成列，布置成超市。

1、大小幼儿结对共同参观超市

熟悉环境，观察了解商品特点。

认识商品上的特殊价格标签：点子标签。

2、玩游戏大小幼儿合作购物。

游戏玩法与规则：大班幼儿根据购物单上的数的组成计算出所够商品的价格，小班幼儿根据大班幼儿告知的组成答案进入超市。

1、我自己备课理论太多，对幼儿学习方法掌握有点生硬呆板。

3、我在整个过程中也不断观察幼儿的个体变动，但及时调整心态并坦然解决小问题还是有写慌张。

4、给孩子们鼓励时，语气眼神还欠缺理解和接纳的态度

5、我对幼儿的学习特征和个性化发展都有所理解和学习，就是在实施活动时，没能及时调整。

6、老师当时评价有几点：说话声音有点儿大，不太轻柔；表情有些直板，不自然；鼓励方式太单一；给幼儿自主表现的机会少，自由空间也太小。

教师以收银员的身份及时检查核对。游戏可多次进行。使用《小朋友的书数学》第6页逛超市，先数一数每一层货架有几件物品。可请小班小朋友数，大班小朋友记录。然后，大家一起数每个货架上供有多少物品，大班小朋友记录。

### 大班数学买东西教案反思与评价篇三

1、正确感知10以内物体的数量，探索、发现自然数列的等差关系。

2、学习用语言表述“几比几多一，几比几少一”。

3、喜欢数学活动，乐意参与各种操作游戏，培养思维的逆反性。

4、有兴趣参加数学活动。

#### 活动准备

1、可以挂在幼儿胸前的卡片若干，卡片正面分别画有1~10个实物图，反面标有相应的数字，每种数字的卡片数量相等。

2、不完整的自然数列大卡片若干。如图

3、音乐课件。

4、幼儿学习资源?第20~21页。

## 活动过程

1、请幼儿选择一个自己喜欢的小卡片挂在胸前，引导幼儿观察图片，并说出自己观察的结果与方法。

师：孩子们，老师这里有一些漂亮的小卡片，卡片里藏有数字宝宝，你们可以从中选择自己最喜欢的挂在胸前，然后与大家分享一下你的卡片上有什么，你的卡片中藏着的数字宝宝是多少。

请幼儿记住自己的数字宝宝。

2、游戏“抱团”。

(1)玩法：幼儿随音乐四散走，当音乐停止时，幼儿根据教师的指令，相邻的自然数抱在一起。如：教师说6时，戴着画有5、6、7卡片的3名幼儿抱在一起。

(2)教师提问：

你们为什么要抱在一起呢？引导幼儿用语言表述“ $x$ 比 $x$ 几多一□ $x$ 比几多 $x$ 少一”。

3、游戏“排排队”。

(1)玩法：幼儿拉成圆圈，教师发出这个指令后，带着数字1~10的卡片的幼儿按顺序站成一排，比一比哪一组站的又快又对。

4、游戏：“占格子”。

玩法：教师出示缺少的自然数列大卡片，摆在地面上，当音乐停止时，引导幼儿根据自己身上的卡片数量站在相应的空格中，看谁站得又快又准。没有占到格子的小朋友被淘汰，

游戏可反复进行。

## 活动反思

一年级小朋友处于形象思维阶段，学习抽象数的大小时有一定困难，教学时我先复习1—5各数，故意打乱数序，然后请学生上台来按从小到大的顺序排列，以建立学生初步的数感，让学生独立地将摆放凌乱的水果图片用一一对应的方法比出谁多谁少。在这个基础上再来引导学生比较两个抽象数的大小的方法。

猴子是小朋友喜欢的动物，新课的导入用“小猴吃水果”这一故事很好地调动了学生的学习兴趣，增强了学生的求知欲，将猴子吃水果的童话故事与比多少的数学知识有机地联系起来，使学生在帮助猴子分水果的过程中掌握比较数的大小的一般方法，同时感知生活中处处有数学，体会数学符号简洁、明了的应用功能。

用特定的符号来刻画客观世界中两个量之间的大小关系是重要的数学思想方法之一。从小学一年级开始，学生不但要学习运算符号“+”、“-”，还要学习关系符号“>”、“<”和“=”。如何让刚入校门不久的学生掌握这三种符号的含义并正确使用它们呢？在一节课内小朋友要认识三个符号朋友“>”、“<”和“=”，还是有一定困难的，故我让学生自己说一说“>”、“<”的形状是怎样的？开口朝哪边？尖尖的呢？引导学生用形象易懂的语言去记忆三种符号。“两边数字一样大，中间填‘=’”，“左边大，大于号；左边小，小于号”，“大于号开口在左边，小于号开口在右边”，“开口旁边是大数，尖尖旁边是小数”等。等学生已理解后，我设计了一个小游戏：“看谁举得对”，教师说符号名称，学生举出相应符号；“看谁摆得好”，教师说符号名称，学生用小棒摆出相应的符号。最后安排补充练习，以加深学生对符号的印象，并会通用符号表示两个数的大小。

# 大班数学买东西教案反思与评价篇四

钱币虽然不是幼儿每天要接触的东西，但是对他们来说并不陌生，设计这样的活动，能有计划地调动幼儿的生活经验，启发和引导幼儿尝试把所掌握的简单数学知识，运用到自己的生活和游戏之中，不断丰富经验促进能力提高。

## 活动目标

## 教学重点、难点

**教学重点：**让幼儿认识不同面值的人民币，大胆尝试10以内面值钱币支取的不同策略。

**教学难点：**启发和引导幼儿尝试把所掌握的简单数学知识，运用到自己的生活和游戏之中。

## 活动准备

学具……个人操作材料人民币替代玩具，同色数卡5两张、2五张、1十张

同组幼儿玩具不同色

教具……1元、2元、5元、10元、20元、50元100元人民币若干，

大数卡，实物投影仪

## 活动过程

1、投影各面值钱币，引导幼儿认识各种人民币。

教师提问：你们认识这些钱吗？这些钱一样吗？什么地方不一

样？

它们分别是多少钱？你是怎么知道的？

比这小的钱币还有什么？

小结：我们中国只有1、2、5，10、20、50，100这几个数字面值的钱币。不管你要多少钱都要由这几个数来组合。

2、鼓励幼儿大胆尝试10以内面值钱币支取的不同策略。

教师提示：我们来玩小银行游戏，你们做银行职员，老师来取钱，试试看你们能否让顾客满意。

- (1) 引导幼儿观察同伴间有没有不同方法，正确吗？
- (2) 鼓励幼儿用自己的玩具摆出不同的取钱策略。
- (3) 同组幼儿讨论摆放出各种不同的取钱策略，越多越好。

3、幼儿自主结伴三至四人开展小银行游戏。

教师提示：下面我们来开银行，我们自由组合三到四人，玩具合并在一起，银行柜台可以用桌子或椅子来代替，场地和角色大家商量，可以轮流做银行职员和顾客。

游戏形式：幼儿分组，自主游戏。

教师指导：

- (1) 对能力强的幼儿，启发他们分类整理钱币，以提高操作效率。
- (2) 在玩具充足的情况下，鼓励幼儿尝试10以外的取钱额度。

#### 4、总结讲评。

(1)宣传教师指导中幼儿成功的尝试。

(2)鼓励幼儿在今后的游戏中大胆运用和尝试。

#### 活动反思：

钱币虽然不是幼儿每天要接触的东西，但是对他们来说并不陌生，设计这样的活动，能有计划地调动幼儿的生活经验，启发和引导幼儿尝试把所掌握的简单数学知识，运用到自己的生活和游戏之中，不断丰富经验促进能力提高。但是原活动的设计并不令人满意，原因一，活动形式的设计以个别演示、集体讨论、自己记录的方式，游戏性不强不能充分激发幼儿的兴趣；操作活动以个人书面的形式，教师不能快速有效给予帮助，也将影响教学效果。原因二，探索钱币的不同兑换策略，限定兑换7元钱，过于死板，不能充分调动幼儿的已有经验，发挥幼儿参与活动的主动性。同时以数字、符号等方式记录策略，增加了幼儿的思维难度，也没有考虑幼儿间个体的差异性。

本次活动设计的特点，以游戏为基本框架；以调动幼儿已有经验，发挥幼儿积极主动性为原则；以提升幼儿自身能力为大目标。让幼儿在愉快的游戏中积累经验，发展能力。活动的第一环节，保留了原活动中较好的提问，提示幼儿关注1、2、5这几个数字在钱币中的重要用途。活动的第二环节，是教学的重点，学具的提供保证了幼儿个体在自我理解的基础上，独立摆弄操作及尝试。同组不同色的材料要求，方便幼儿的观察和相互启发。幼儿操作材料数量的设定，包揽了10以内所有面值钱币的不同组合。三个层次的安排，提示了教师教学难点的突破步骤，以及阶段目标的把握。活动的第三环节，主要是让幼儿在游戏中，巩固和运用，目的不在于用的多用的好，而在于大胆得用，合作的好。教师的指导应结合幼儿个体的差异，游戏中突出的问题。指导提示是基本问题

情况下的提升要求，实施者应灵活把握。

## 大班数学买东西教案反思与评价篇五

本班的孩子都是村上的，而且还是个混合班，但还是对青蛙也都有了一定的认知，特别是在模仿青蛙声音的时候，可以做到惟妙惟肖，在数学这一领域，却是个很大的弱点。因此，为了激发她们学习数学的兴趣，把孩子们感兴趣的实物结合数学知识一起学习，能达到不一样的效果。

### 活动目标

- 1、学习6以内的加法。
- 2、能惟妙惟肖的把青蛙的声音给表现出来。
- 3、学习用顿音和停顿表现歌曲，感受歌曲的欢快、诙谐。
- 5、发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性

### 教学重点、难点

- 1、学习6以内的加法
- 2、学习用顿音和停顿表现歌曲，感受歌曲的欢快、诙谐

### 活动准备

- 1、录音磁带《青蛙笑》，幼儿用书《美好的乡村》
- 2、教师自制大图(池塘中有几片荷叶和荷花)
- 3、折纸青蛙6个(其中有一只大一些，做青蛙妈妈)

### 活动过程：

师：小朋友们，看一下，老师手中的朋友是谁呀？

生：青蛙

生：青蛙是害虫，生活在河里和池塘里，还有在稻田里。它的声音是呱呱呱。

师：小朋友们真棒，把青蛙的声音模仿的真像，老师现在带着大家一起去池塘边看看，看一下池塘里有多少是青蛙？看谁的眼睛最仔细观察了。

2、教师在大图上摆放青蛙，幼儿根据教师摆放的情境进行口算。

3、请个别幼儿尝试在大图上摆放青蛙，并请其他同学来进行口算

4、幼儿完成幼儿用书《青蛙有多少》的练习，并进一步学习6以内的加法练习

2、学唱歌曲，注意唱出歌曲中的顿音和停顿的地方(要求唱出欢快、诙谐的感觉)

3、教师和幼儿进行情境式的表演(教师扮演青蛙妈妈，幼儿扮演青蛙宝宝)

4、结束课堂

教学反思

在教学《青蛙》这一活动时，先引导幼儿回想起青蛙的特征，并了解青蛙的生活常态和模仿青蛙的声音，让幼儿学会青蛙的基本知识，并在模仿中激发她们的学习兴趣，为下一环节打下一个基础，通过看大图，贴一贴，创设情景，极大地提高了幼儿的学习积极性，激发了他们的学习兴趣，引导学生

并学会描述这个情景，再刚开始的时候，只有几个能力比较强的孩子会，经过几次的练习和幼儿自己在大图上摆放和编题，带动了很多幼儿也学会编题和列示，特别是在幼儿用书上的练习，除了几个年龄相差太大的跟不上，基本上都完成的比较好，根据课堂反馈信息来看，幼儿知识掌握的都比较好，由此可见，数学课堂上引导幼儿多运用幼儿动手、动口、动脑，多种感官参与学习活动创设最佳情景，激发幼儿的学习兴趣，调动学生积极性，最大限度地发挥学生身心潜能，省时高效地完成学习任务，是幼儿学好数学的重要途径。另外，在课堂教学的各个环节中，如果将生活实际加进去，合理地运用动手、动口、动脑操作，可以帮助幼儿理解抽象的数学知识，把幼儿难于理解的数学知识具体化，进而大大提高他们的学习兴趣，发展幼儿的数学素质和能力。