

幼儿园数学教案说课稿附教案(优秀13篇)

小班教案的制定需要根据学生的实际情况和特点，因此具有一定的灵活性和可调整性。让我们一起来看看下面这些优秀的高一教案范文，对我们的备课会有很大的帮助。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇一

一、说教材：

小班幼儿由于其年龄和生理心理特点，尤其喜欢游戏和运动，而数学由于其学科特点，相对而言比较抽象和枯燥，如果将数学知识融入游戏和运动中，让幼儿在玩中学，在动中学，就既可满足幼儿的游戏和运动需要，又可很好地完成数学教学目标。因此我设计这个活动采用游戏的形式，千方百计地把幼儿的注意力吸引过来，让他们全身心地投入到活动中，这样，枯燥的数学知识就会变得有趣，简单重复的练习也因游戏而变得生动起来，孩子们学得轻松、学得愉快，效果也会更好。

二、说目标：

根据材料，我制定了以下两个目标：

- 1、通过活动，让幼儿感知“1”和“许多”，并初步区别“1”和“许多”两个不同的量。
- 2、培养幼儿对数活动的兴趣，并学习用语言来进行表达。

重点和难点：

重点：通过操作游戏活动，让幼儿感知“1”和“许多”。

难点：初步学习区别“1”和“许多”两个不同的量。

三、活动准备：

小兔头饰、各色的蘑菇、篮子一个、魔术盒一个

四、活动过程：

1、尝试活动

交代游戏规则：挑一个你喜欢的蘑菇，只拿一个，一边拿一边说：“我拿了一个什么颜色的蘑菇？”

2、提高尝试——小兔采蘑菇

b□小兔们帮助妈妈采一个蘑菇好吗？一边采一边说：“我采了一个什么颜色的蘑菇？”

3、结束讲评：

让孩子表达我采了几个什么颜色的蘑菇，听妈妈口令我们一起回家吧！（跳一下/跳许多下）

五、活动反思：

幼儿就是在游戏中、在玩中一天天长大和进步的。特别是小班幼儿由于其年龄和生理心理特点，尤其喜欢游戏和运动，游戏深受幼儿喜爱，融入数学知识的游戏或者说将数学活动设计成游戏则更受幼儿的欢迎。

根据幼儿在非正式活动中积累的初步经验以及小班计算活动中教学的目标，我明确了本次活动的基本要求，即正确区别“1”和“许多”两个不同的量，我采用游戏的形式，让幼儿直接参与的情景教学方法，千方百计地把幼儿的注意力吸引过

来，让幼儿在有趣、直观、形象的情景中，通过对学具的操作，感受“1”和“许多”这两个不同的量，使幼儿学得轻松、自主。如：一开始运用了“魔术的”方法然后采用“和小兔交朋友”、“小兔采蘑菇”游戏情景让他们全身心地投入到活动中，使幼儿始终以角色身份参与游戏，这一方面，即符合小班幼儿好动的特点，又吸引了幼儿的注意力，让幼儿在有趣的游戏中体验并感知了“1”和“许多”，并通过反复的游戏，使幼儿能正确区别“1”和“许多”，理解两个量的实际意义，引起幼儿对数的好奇和探索兴趣。

这样，枯燥的数学知识就会变得有趣，简单重复的练习也因游戏而变得生动起来，小朋友学得轻松、学得愉快，效果也会更好。在活动的每个环节中我都很注意结合让孩子感知“1”和“许多”，如：在带孩子从户内到户外的过程，也抓住时机，让孩子跳一下，跳许多下来到目的地，这样不仅很好的保持孩子的注意力，也让他们在过渡过程中得到练习。在活动中，还强调了让幼儿用语言来表达“1”和“许多”两个量，符合小班幼儿动作配语言的思维发展要求，也促使幼儿在表达过程中理解“1”和“许多”这两个量的概念。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇二

小班幼儿正处于具体形象思维阶段，通过日常观察，时常看见孩子在点数仍然存在于唱数阶段，没有办法进行手口一致地点数、计数。《纲要》指出，“教材的选择既要符合幼儿现有水平，又要有一定的挑战。”因此，5以内的点数是符合小班下学期需要与发展水平的。那么如何让孩子在玩中学呢？我选择孩子们喜欢的动物形象“小鸡”，创设“小鸡找妈妈”这一情境来完成本次的教学活动《感知5以内的数量》。

二、说目标

1. 通过游戏感知5以内的数量，并进行按量匹配。

2. 能用简单完整的语言表述操作过程和结果。
3. 体验参与数学活动的乐趣，增强幼儿的自信心。

本次活动的重难点：

重点在游戏中感知5以内的数量，学习手口一致的点数。

难点学习根据数量相互对应的关系按量匹配。

三、说教法

《纲要》指出：教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。因此我主要采用了以下教学法：

小班幼儿的年龄特小，好动，爱玩，好奇心强，注意力容易分散。根据新《纲要》指出：教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。为了吸引孩子的兴趣，激发他们的好奇心，我采用适宜的方法组织教学。活动中我运用了：

1. 情景表演法：活动导入部分既要让幼儿发现问题，引出下面一系列的疑问及探索，又要通过幼儿感兴趣的方式设置悬念，因而我设计了“小鸡找妈妈”这一情节，并通过情景表演的方法启发幼儿思考。
2. 演示法：是教师通过讲解谈话把教具演示给孩子看，帮助他们获得一定的理解。此外我还运用了观察法等，对于这些方法的运用。充分调动幼儿学习的积极性，并以“游戏”贯穿活动始终，让幼儿在玩中学，学中乐。

四、说学法

幼儿是学习的主人，以幼儿为主体，创造条件让幼儿参与探索活动，不仅提高了幼儿探索能力，更让幼儿获得了学习的技能和激发了幼儿的学习兴趣。本活动采用的方法有：

操作法：是指幼儿动手操作，在与材料的相互作用过程中进行探究学习。《纲要》指出教师在提供丰富材料时，要使幼儿都能运用多种感官，多种方式进行探索。本活动的操作是帮助“小鸡找妈妈”，让幼儿通过看一看、数一数进一步巩固感知5以内的数量。

五、说活动过程

为了达成预期的教学目标，我对整个教学过程进行了系统性的规划，遵循目标性，整体性等原则。设计了五个环节来展开：

首先我以模仿幼儿最喜欢的小动物小鸡来做热身运动，然后以小鸡的叫声为契机，创设情景，引出本节课的重点，老师演示让幼儿数一数有几个鸡蛋，接下来由老师引导幼儿自己摆一摆，试一试，数一数，通过操作幼儿巩固了本节课的知识。然后提高难度，让幼儿操作实践点物匹配。最终以到鸡妈妈的花园玩玩结束本节课。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇三

各位领导老师：大家好。

我的电教课题目的是《10以内的相邻数》。下面我从教材分析、幼儿情况分析、教学目标、教学方法、教学准备、教学流程六方面来展示。

幼儿数学逻辑思维训练简单的说可以包含了数、量、图形与空间、逻辑与关系四大领域。数以及数与数间的逻辑关系是事物各种属性关系在人脑中引起的综合反映，复杂且不易理解。而我今天要说的相邻数对于4到5岁的幼儿尚没有在其大脑中形成这一概念，而与其接近的邻居关系却是幼儿日常生活中经常接触的，根据《幼儿园教育指导纲要》中提出的“教育内容的选择应既适合幼儿的现有水平，又有一

定的挑战性;既贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题,又有助于拓展幼儿的经验和视野”的要求,我设计了这堂《10以内的相邻数》的教学活动,希望孩子们在轻松愉快的游戏活动中和积极参与操作的过程中获得相关知识。

经过了幼儿园中班上学期的学习,幼儿对数字的认识已经有了一定的基础,幼儿有了初步的数与数之间存在某种逻辑关系的概念。游戏是幼儿的生命,根据幼儿形象思维占主体地位,抽象逻辑思维初步发展的年龄特点。因此,在活动中,通过启发谈话、创设情景及情趣化、有趣化的游戏,使幼儿参与到活动中来,尽量让抽象的数的逻辑概念在具体的事物中理解,让幼儿在游戏中获得知识。在学习相邻数的过程中,我以帮助小动物找邻居为导线,让幼儿自主寻找数字的相邻数,理解相邻数的关系,为幼儿提供主动探索的机会。

根据《幼儿园教育指导纲要》中提出的“教育内容的选择应既适合幼儿的现有水平,又有一定的挑战性”的要求和“教育内容的组织应充分考虑幼儿的学习特点和认识规律”原则,结合幼儿的年龄特点以及数学逻辑思维训练的实际发展水平,制定了以下目标:

- 1、情感目标:用讲故事的形式激发幼儿对数学的兴趣。
- 2、知识目标:知道相邻数的概念,掌握10以内各数的相邻数。理解并能说出相邻数间多1或少1的关系。
- 3、能力目标:发展幼儿的比较的能力和思维的灵活性。

活动重点:知道相邻数的概念,掌握10以内各数的相邻数。

活动难点:理解并能说出相邻数间多1或少1的关系。

- 1、森林背景图,十座写有1——10数字的蘑菇小房子,10个小动物的图片

2、数字卡片人手一张1-10

本活动中采用了故事讲述法、情景表演法、猜测法、模仿法、游戏法、操作法、验证法等教学方法;提问方式也将采用个别提问、小组提问和集体提问等多种提问方式。让幼儿在听听、猜猜、说说、玩玩的过程中融入学习,获得知识和经验。

1、创设情境,激发兴趣。年龄特点决定了学前幼儿的思维特性,他们对抽象的事物不感兴趣,有意注意的时间很短,枯燥无味的讲解只会让他们失去学习的兴趣。我针对幼儿的这种特点,在教学的导入环节,利用幼儿喜欢的小动物创设情境,吸引幼儿注意。通过让幼儿给小动物找邻居,理解邻居的含义,为幼儿继续学习相邻数扫清障碍。(放视频)

2、学习10以内的相邻数。今天小动物们玩的可高兴了,天黑了,小动物们吃完饭都出去散步了!(将小动物全部拿走,只留下带有数字的小房子,以便讲相邻数做清晰的准备。)

找邻居。分别找出5、7、9的相邻数

拍手游戏:小朋友我问问你,3的相邻数是几和几?

启发诱导,及时小结,引导幼儿自主探索,由小动物有小邻居过渡到数字宝宝们也有小邻居:数字宝宝的小邻居有个特殊的名称叫相邻数,突破教学重点。再让幼儿找出其他数的相邻数,使幼儿对相邻数有初步的认识和感知。

3、理解“相邻数”多1少1的关系。

发放幼儿操作点卡,帮助幼儿理解相邻数间多1少1的关系。“你找出比2多1的点卡,请你找出比2少1的点卡。”依次找出比3、4、5、6、7、8、9、10多1或者少1的数,引导幼儿依次说一说3、4、5、6、7、8、9、10的相邻数及其之间的关系。

4、游戏巩固《找邻居》

发给每个小朋友一张数字卡片，请一位小朋友上来，然后再请它的相邻数上来。

数学知识的接受是要过程的，尤其是对中班幼儿，需要不断强化，来加深理解和认知，最后达到内化的效果。因此我设计了《找邻居》游戏活动，帮助幼儿强化新知。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇四

吸管是孩子们生活当中最常见的东西，孩子们喝奶粉、喝水、喝饮料都离不开这根小小的吸管。喝的东西多了，吸管的种类也形形色色的，它给我们的生活增添了不少乐趣与方便，同时我们借用这些不同的吸管让孩子们来观察它的不同，利用它的不同来进行分类。我们利用透明杯子，创设环境隔成两个家，让孩子们有空间让管子入住。孩子们在游戏的情景中学习分类，孩子们利用自己已有经验进行颜色分类，长短分类。教师在孩子们也有经验的基础上出示标识图，让孩子们认识标示图，记录标示图，教师做一下适当的梳理和调整。生活中的数学教育随处都有，而这些活动也是适合小班年龄段的孩子们。因此，我设计了活动《吸管分类》，让孩子们在触手可及的食品、玩具按不同的颜色、种类、大小、长短分类，积累分类经验，培养这方面的能力。

根据孩子们的已有经验，我把本次活动的目标定为：

- (1) 能排除颜色的干扰，按长、短分类标记对吸管进行分类（知识），积累分类的经验（能力）。
- (2) 乐意参与吸管分类的探索活动（情感）。

难点：小班孩子好玩，注意力不集中，爱被任何东西所干扰，所以我在准备材料时清晰、明了，就选用两种颜色分明的吸

管，让孩子们作为操作材料，同时选用的杯子也是透明的，教师做好标示图让孩子们认识、了解其含义，从而学会按长、短分类标记对吸管进行分类，提示孩子们长短分类的正确方法：“把两根放在一起比一比”比的时候，要把两根吸管靠在一起，下端对齐，这样就能看出哪根长，哪根短了。”认识正反面标记图。让孩子们掌握方法了解标记图是本次活动的难点。

重点：调动孩子们学习兴趣，乐意参与吸管分类的探索活动（情感）。因此，有了这个活动，孩子们对分类有了一定了解和感兴趣，为今后的分类活动打好基础。

教师的准备工作：（1）红绿各长短不同的吸管每人5根。了解5以内的数。（2）橡皮泥罐人手一盒，橡皮泥罐里用硬纸中间隔开，两边各表有标记长短的标记、分类标记图。

幼儿的准备工作：幼儿认识5以内数数。

根据新《纲要》中要求，让孩子们在情景中学习，在探索中学习。围绕教学目标，本次活动采用了情景学习法，观察法，操作法，游戏法等。

- 1、情景学习法：把幼儿收集来的各种吸管放在教室区域内，形成一个有趣的“吸管分类”。
- 2、观察法：通过幼儿观察他们带来的吸管，理解吸管的不同，并引起幼儿的思考。
- 3、操作法：通过幼儿带来的多种吸管，加深幼儿对颜色、长短分类。理解长短的概念。
- 4、游戏法：在本次活动中，游戏是一条主线，通过幼儿“看吸管”“分家”“认标记”“分长短”等小游戏来达到预设的活动目标。

本次活动我将分成：观察吸管、分家、认标记、分长短，这四个环节来进行。

一、观察，发现吸管不同的特征。（颜色、长短）

1、出示长短颜色不一的吸管，引导幼儿发现吸管的不同。“这些吸管宝宝有什么不一样的地方？”

2、出示橡皮泥罐，介绍罐子，给吸管分分家。

二、第一次分类，初步建立分类概念。

吸管宝宝有两个家，要请你们来帮帮忙，把它们分在两个家里。你会怎么分呢？快去试试吧。

1. 幼儿操作。（呈现原有分类经验）2. 交流与梳理分类经验。

你把哪些吸管宝宝分在一个家了？交流操作结果。教师：你是怎么给吸管宝宝分的家？

还有谁有不一样的分法？根据幼儿回答出示分类标记图：颜色不同分类、长短不同分类。

三、第二次分类，排除颜色干扰按长短对吸管进行分类。

1. 出示长、短、标记，交代新任务：

你们的吸管宝宝的家里也有这样的长、短标记。请你看牢标记，让短吸管宝宝住到自己的家里，长吸管宝宝也住到自己的家里。

这里有什么？它们有什么不同？哪根是长的？哪根是短的？用什么办法证明你说的是对的呢？”（把两根放在一起比一比）”比的时候，要把两根吸管靠在一起，下端对齐，这样就能看出哪

根长，哪根短了。”出示正反面标记图。

2. 幼儿操作。（根据长短标记，排除颜色干扰进行分类）

3. 交流与梳理分类新经验。你是怎么分的？

四、展示与检验，巩固分类经验。

1. 小结与梳理两种分类方法（按颜色、长短）

2. 小结评价，提出下次分类活动的任务。

出示绕了彩线的吸管。看，这些吸管宝宝除了颜色不一样，长短不一样，你还能发现有什么不一样？（有的穿了衣服，有的没穿衣服。）我把它们放到区角，你们可以帮帮忙再去帮它们分分家。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇五

九月十七日下午四点三十分，顺德一中实验学校高一级“新生杯”篮球赛在篮球场开幕。出席本次活动有副校长郑月君，高一级长阳志鹏以及各班班主任带领的全体学生。除此之外，本次比赛最大的特色就是，部分科任教师将代表本班参加比赛。郑校长全权指导了本次活动，并代表一班和学生一起参加比赛，阳志鹏级长也加入了二班的比赛队伍，裁判组则由赵凯、谢树博、殷光箭、彭小青四位老师组成。

本次活动为期三天，利用的是下午第八节课的时间进行，本着“团结拼搏、争创佳绩、飞跃梦想、展我风采”的口号，同学们和老师组队，在赛场上积极协作，挥斥方遒。

最终，经过三场激烈的比拼，高一八班突出重围，摘得桂冠，高一六班获得亚军，季军则由高一四班获得。值得一提的是，在季军争夺战中，高一四班张俊杰同学，在比赛的最后关头，

上演抢断之后读秒绝杀的好戏，让现场观众大呼过瘾。这也从一个侧面反映出一中实验学子永不放弃的精神，用实际行动履行了本次活动的口号。

比赛过后，各班显得更为团结，师生关系也更为融洽。高一级新生和老师之间由相“知”到相“识”，团结与竞争的篮球友谊赛，让学生了解老师的另一面的同时，更重要的是给同学们一个展示的平台，让老师和同学们一起见识同学们的多才多艺，以及感受同学们之间的团结协作，努力进取的青春正能量。同学们纷纷表示，这样的集体活动，能再多一点就更好了，他们也会积极努力，展现出青春更积极的一面。

比赛之余，班主任们也不忘通过篮球赛，对同学们进行积极的疏导，例如对赛场上的不冷静、不文明行为的批判，对拉拉队员加油鼓劲的肯定，以及对赛场外组织后勤工作同学们的感谢。本次篮球比赛，学校领导的积极指导，各班班主任赛前后的付出，科任老师的大力配合，反映了我校教师团结融洽的工作氛围，更体现了我校全员德育，携手共进的正能量。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇六

指导思想：

新课程改革中非常注重增强学生的应用意识，使学生认识到现实生活中蕴含着大量的数学信息、数学在现实世界中有着广泛的应用，当面对实际问题时，能主动尝试着从数学的角度运用所学知识和方法寻求解决问题的策略。本节课的教学要使学生结合问题情境和已有的生活经验，经历提出问题并解决问题的过程，体验用数学的乐趣，发展初步的观察、比较、概括能力和运用所学的知识解决实际问题的能力。培养学生初步的自主探究意识，使学生愿意与他人合作、交流，获得积极的数学学习情感。

教材解读：

数学实验教材第58页的“用数学”是学生学习了6、7加减法“用数学”以及8、9的加减法的基础上进行教学的。教材根据学生的年龄特征，联系学生的生活实际，选择学生喜欢的事物设计了“用数学”的情景。教材用同一幅情景反映几个不同的数学问题，并巧妙的构成了一幅生机盎然的自然风景画，这更加有利于学生初步感受数学与生活的广泛联系，美丽的大自然、可爱的小动物一直是孩子们的最爱，教师可以充分利用这一教材资源，对学生进行热爱自然，保护动物等人文教育。

由于学生在前面已经解决过这样的数学问题，他们对这样的内容已不陌生，也有了一定的问题意识和解决问题的经验，这就为本节课的学习奠定了基础。

教学设计：

依据课程标准的基本理念和教材、学生的具体情况，本节课的教学力图体现以下几个特点：

(一)、动画展示、激发兴趣

根据学生的年龄特点，我将第58页的内容制成动画，把静态的画面动态化，这样既直观形象，又能激发学生的学习兴趣，吸引学生的注意力。在上课一开始，就牢牢抓住学生，使学生处于兴奋中。并能根据学生所选的研究对象随时放大课件内容，以有利于学生观察。

(二)、改变呈现方式，激活学生思维

用数学这部分内容是密切联系学生生活实际的内容，学生学习的数学知识要在生活中运用，这是我们学习数学的目的之一。为了能给学生提供更丰富的知识素材，我改变了教材的

呈现方式，充分挖掘教材资源，尊重教材的完整性。教材中的两个例题与做一做的两个题目浑然成为一体，构成一幅秀丽的风景画，因此，我不忍心打破教材的完整，就把整幅画全交给了学生，为学生创设了一幅美的学习的情景，为学生提供了更丰富的思维素材，给学生以美的熏陶。另外，鉴于书中题目的表现形式学生已不再陌生，因此我把课本中的大括号和问号去掉，这样设计主要是想给学生一个更广阔的思维空间，供他们探究交流。如果和课本上的呈现方式一样，学生无需合作探究和交流，而是一眼就看出怎样列式解答，这样就缩短了学生的思维进程，培养学生的求异思维和创新能力就是一句空话。当然，整个过程，放得出去，也应该收的回来。为此，我在后面又出示课本提供的素材，主要是想让学生再次明确大括号和问号所表示的意义，明确怎样在具体的问题情景中去选择有用信息解决问题。

(三)、尊重学生、合作探究

在教学时充分尊重学生，根据他们所喜欢的动物选择研究对象，放手让学生观察，充分发挥小组的作用，合作探究，让他们学会合作，并在合作中学习，在合作中分享，在合作中成长。引导学生依据具体情景提出问题，研究问题，相互解决数学问题。培养了他们的问题意识，使他们经历了提出问题并解决问题的过程。在这个环节中，我把练习、评价溶入其中，尊重学生的感受，倾听学生的想法，鼓励学生质疑，以平等的姿态出现在学生面前。对于学生的每次发言，我都给予肯定和鼓励，让他们获得数学学习成功的体验感受数学学习的乐趣。

(四)、联系生活、培养应用意识

在第二个大环节中，我充分利用周围的课程资源，让学生去发现并提出生活中的数学问题，体会数学与实际生活的密切联系。并让学生观察周围环境，联系自己的生活，来提出问题并解决问题，从而使学生增进运用数学解决简单实际问题

的信心，体会到用数学的乐趣。

当然，我也没有忽视教师导的作用。因为学生年龄小，在语言表达上会有一些不合适的地方，我都及时的征求学生意见，提出我自己的想法，进行引导，补充。总之，这节课，我想努力为学生创设一个民主开放、积极参与的活动情景，让学生从中感受学习数学的乐趣，努力让学习过程变成学生的活动过程，感受数学学习的乐趣。

以上这些，是我自己对这节课的一些认识和体会。我想努力的把新课标的理念体现在教学中，但实际中亦有许多不尽人意的地方，我恳请各位领导、老师提出您的想法和建议，不吝赐教，我热切的等待着，这将是对我教学的最大帮助。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇七

尊敬的评委、亲爱的老师：

大家好，我今天说课的内容是小班数学活动《分类》一、说教材1、设计意图：分类是根据物品的同和异，把物品集合成类的过程，也就是把相同的或具有共同特征的物品归并在一起。对小班幼儿来说分类包含两个层次。

一个是求同，就是把相同的物品摆放在一起，比如西瓜和西瓜、糖果和糖果。

第二个层次是分类，分类就是把有共同特征的物品放在一起。在本节课中就是在找到一模一样的礼物的基础上再把礼物分成可以吃的，可以玩的和书本三大类。

求同是分类的基础，因为求同时的标准是现成的，()而分类时要幼儿自己产生标准，他们会把西瓜和糖果都放到食物箱里。所以设计时先让幼儿进行求同活动，提高他们掌握标准

的能力，循序渐进，再让幼儿进行分类活动。通过生动的游戏形式，让幼儿在动动、玩玩、做做的过程中，积累有关类的经验，提高幼儿对数学活动的兴趣。

2、目标定位：

- 1、让幼儿能找出相同的物品，并知道摆放在一起。
- 2、练习将物品分类，并养成分类摆放物品的好习惯。
- 3、让幼儿通过游戏体验相互合作、和同伴分享的快乐。

重点：让幼儿能找出相同的物品，并知道摆放在一起。这个重点是新知识的传授和接受的过程，让幼儿明白相同的物品应该放在一起。

难点：学会把特征相同的物品摆放在一起，养成分类摆放物品的好习惯。这个作为难点的理由是上个环节只是学会分相同的物品，现在要学会分类，把有共同特征的物品进行分类，并养成良好的习惯。

活动准备：活动准备是为活动目标更好的服务，所以我准备了食物ppt,玩具，书本，储物箱，小动物头饰。

二、说教法：

游戏教学法：游戏是幼儿园教学的灵魂，大家都知道数学是最枯燥无味的学科，那么怎么才能让幼儿喜欢上数学，对数学有兴趣呢？只有运用游戏才能让幼儿保持兴致，吸引幼儿的注意力，进行有效的教学。所以我在开始的时候运用游戏来导入课题，先吸引住幼儿，又在结束的部分运用游戏，让幼儿在欢乐的气氛中结束活动。

观察法：运用ppt让幼儿能直观的了解画面，并通过画面上的

物品越来越少培养幼儿的观察能力，并了解相同的物品应该摆放在一块。

操作法：让幼儿通过礼物自己动手操作，把同类的物品放到一个储物箱中。

三、说学法：

幼儿是学习的主人，以幼儿为主体，为了激发幼儿的学习兴趣，本活动采用的方法有：

操作法：让幼儿自己送小白兔礼物，锻炼自己的动手能力。在分类时幼儿自己动手操作，体现了自我判断能力。

游戏法：让幼儿在游戏中愉快的玩，体现了在玩中学，在学中玩，幼儿不会感到枯燥无味。

四、说教学过程：

这个活动我共分了三大环节，即感知--认知--分类刚开始设计了情景，在森林王国里，小兔在珠心算比赛中获奖了，大家去祝贺它。让幼儿扮演成小动物，孩子就很有表演欲望，把祝贺的礼物统一放在一起，先感知分类。导入课题。

第二个环节是求同，也就是把相同的物品放到一起。出示老师带来的礼物，观看ppt,让幼儿观察都有什么礼物，礼物摆放的太乱了，引导幼儿一起整理，先把一种物品拿出来，摆放在一起。再拿出一种物品，摆放在一起。让幼儿认识并知道相同的物品应该放在一起。

第三个环节是分类，也就是把有具有共同特征的物品放到一起。是第二环节的升华，加深。我运用的是游戏的教学方法，让幼儿把带来的礼物按照可以吃的，可以玩的和书本放到有图标的储物箱进行分类。能吃的就不仅仅是一种食品，有水

果、蛋糕和糖果都是能吃的，这就需要幼儿自己判断，自己操作。让幼儿在游戏中反复体验，反复感受，已突破难点。

结束部分：

老师和幼儿抬着食物箱到外面草地上分享食物，让幼儿在游戏中欢乐愉快的结束活动。

5活动延伸：

区域活动，在益智活动区，投放玩具卡《我会分类》请幼儿操作，并把各个类型的东西放在一起。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇八

尊敬的各位领导，老师亲爱的家长和小朋友们：

大家下午好！

感谢各位家长在百忙之中参加我们小班级的亲子运动会，欢迎你们！感谢各位老师为孩子和家长设计了有趣的亲子游戏，你们辛苦了！本届运动会的宗旨是：我运动，我健康，我运动，我快乐！本届运动会的目标是：在运动中锻炼身体，在游戏中收获快乐！运动是平台，我们希望通过运动会，促进家庭和谐，开展互动，实现家园共育；比赛是契机，我们希望通过运动会促进孩子们强身健体 茁壮成长。

让孩子们在竞争中学会合作，学会分享吧！让孩子们在运动中体验亲情，感受温暖吧！瞧，我们小班级的小朋友们个个整装待发，跃跃欲试，已经等不及了。音乐响起来！（早操音乐）家长朋友们，您的孩子在我们幼儿园已经度过了一个关键时期，他们的所有进步我们都看在眼里，上学再也不哭闹了，能自己吃饭了，能独立如厕了，能主动和爸爸妈妈、爷爷奶奶、老师说好和再见了，还会唱歌、跳舞、画画、做游戏了，

不信你们看，他们自己来做游戏了。

游戏(一):背沙包(每班5人,共15人)游戏准备:头饰,沙包。
游戏玩法:幼儿从起点出发,将沙包放在幼儿的背上,模仿小狗爬,爬到终点后跑回来把沙包给下一个小朋友,第二个幼儿继续游戏。最先爬完的班级为胜。游戏规则:必须双手双膝向前爬。

游戏(二):快乐小骑士(滚球接力每班5人共15人)游戏准备:皮球3个、动物头饰15个,障碍物3个玩法:游戏开始,家长背着幼儿滚皮球,绕过障碍物,跑回终点把球给下一个家长,哪组最先完成哪组获胜。

游戏(三):家长游戏:《踩气球》(每班5人)游戏准备:气球若干。游戏玩法:家长一只脚上绑2个气球。游戏开始,每个家长去踩对方家长脚上的气球。在规定时间内,以脚上留下气球数多为胜。

游戏(四):拖小猪(每班5人,共15人)游戏准备:皮球3个,小车3辆游戏玩法:幼儿从起点出发,拖着车子绕过障碍物回来给第二个幼儿,继续游戏。最先完成的班级为胜。

游戏(五):亲子二人行(每班5人,共15人)游戏准备:接力棒3个游戏玩法:一位家长和一位幼儿参加活动,分成三队,幼儿和家长面对面站好,幼儿的脚踩在家长的脚上,准备出发,游戏开始,家长带着幼儿向终点前进,最先到达终点的队为胜。游戏规则:幼儿的脚不许离开家长的脚。

游戏(六):家长游戏《抢椅子》(每班3人)游戏准备:椅子8把。
玩法:每班请3个家长到场地中间,听音乐停后坐椅子。

游戏(七):搬搬乐(每班3组家庭)游戏准备:篮子3个,皮球3个。
游戏玩法:两个家庭随机组合为一组,家长两手交叉在一起,让其中一个幼儿坐在上面,往返时让另一个幼儿坐在上面,

幼儿的一只手扶家长，另一只手端篮子，篮子里放着皮球，先走完的家庭队为胜。规则：皮球不能掉下来。

游戏(八):穿串珠(全体幼儿)游戏准备:串珠若干,绳子若干。
游戏玩法:各班幼儿一起穿珠子,最先穿成一串的为胜。结束语:各位老师、各位家长、各位小朋友,美好的时光总是这么短暂,太多的欢笑和感动,将伴着本次运动会永远闪耀在我们记忆的夜空。在小班级亲子运动会即将结束的时候,让我们再次以热烈的掌声欢迎各位家长对我们本次活动的支持和参与!在此,祝愿我们的家长事业有成,万事如意,祝愿我们的小朋友们开心永远,祝愿我们幼儿园有更美好的明天!家长朋友们,老师们,小朋友们,让我们明年再相会!祝大家新年快乐!

幼儿园数学教案说课稿附教案篇九

请全体起立,用最热烈的掌声欢迎成都绿舟文旅常务副总—许佳,运营总监—董军,进入会场!

请许总、董总在身后的签到台上签名。

文旅有佳人,运筹帷幄把家当,文旅有明君,掌舵扬帆创纪元。有请今天最最闪亮的super star许总、董总步入红毯。

许总和董总是工作中的好搭档,也是我们全体同仁的好榜样。以他们二位为代表,充分表明我们文旅既有佳人,也不乏才子。

好的,有请许总、董总入座,请全体入座。

首先,还是依照老规矩,让我们先来一个问好。

绿舟文旅的兄弟姐妹们,大家——下午好!

“好，很好，非常好”鼓掌

开场白

尊敬的各位领导，亲爱的绿舟之星们：

这里是，成都绿舟文化旅游投资管理有限公司x年度颁奖盛典的现场，我是主持人雪姣。

新的一年，新的征程，新的祝福，新的期待

回首过去，我们满怀豪情；展望未来，我们重任在肩

今天，我们相约在这里，巨星云集，星光璀璨；

今天，我们相聚在这里，释放你的激情，秀出你的风采；

现在我宣布□x年述职大会——正式开始！

视频播放《非遗大事记》

首先，让我们通过一段短片来回顾绿舟之星们在x年的精彩绽放！请看大屏幕。

是的，就是你！

你就是“非遗”！

煽动翅膀，你就是那双翅膀，你就是那只蝴蝶！

你就是“非遗”！

在此，感谢在座每一位非遗人的心血付出，

(鞠躬)感谢！

说到，说到工作，想必是你有千言，我有万语。但是，有这样一个人，她既是领导，也是朋友；既细致严厉，又和蔼可亲。我想，在今天这个特别的日子，她肯定有许多肯定、许多鼓励、许多期望、许多祝福要送给大家？你们说，她是谁呢？对，就是许总。现在有请许总上台讲话。

感谢许总的精彩演讲，接下来请欣赏开场舞。

1、最唠叨——行政部

哇，好一群性感可爱的猫咪。

我们原本是79个个体，因为非遗走在了一起，相互依赖，共同拼搏。是缘分，还是信仰？其实这些都不重要，重要的是现在我们是一支拥有79位非遗人的优秀团队。为了嘉奖全体同仁在过去一年的骄人战绩，今天我们特意为每一个部门准备了大奖。

接下来，要颁发的第一个奖项是“最唠叨”奖，得奖的会是哪个部门呢？请看大屏幕。

下面，有请获奖部门，行政部精彩亮相。

有请行政部在身后的签到墙上签名。

好的，请行政部步入红毯。

一直以来，在工作中行政部都为我们保驾护航，排忧解难，不惧挑战，勇往直前！

我们看到行政部这群充满青春活力的姑娘们欢快的走向了舞台，非常可爱。

好的，有请最唠叨奖获奖部门，行政部主管—陈旭颖，上台领奖！

唠叨这个词，听上去不是什么褒义。行政部因为督导职能，所以才经常唠叨。这个唠叨，是关心也是提醒，是确保工作顺利开展的重要监督，所以唠叨无罪，唠叨有爱。

请欣赏行政部带来的热情舞蹈。

2、最靠谱——招商管理部

既然唠叨奖已经被人拿走了，那我也就话不多说，直接颁发第二个奖项，“最靠谱”奖，请看大屏幕。

下面，有请最靠谱的招商管理部精彩亮相。

他们总是不停地开拓、努力地维护商家资源，使园区商业活力得以呈现。用他们自己的话说，就是：干商管，既要学会微笑，更得能吵架。面对商家，他们是多变的，而不变的是他们对待工作的专业与勤勉。

好，有请最靠谱奖获奖部门，招商管理部主管—李娜，上台领奖。

请欣赏招商管理部带来的精彩表演。

3、最火 ——市场部

在这个灯火辉煌的放映厅里，大家自编、自导、自演，每个人都是超级巨星，但是星光太耀眼，为了不被忽略，所以作为主持人的我也特意选了这样一套礼服，大家觉得这颜色怎么样？（——红）没错，红色，热情似火。接下来要颁发的就是最火奖，请看大屏幕。

有请获奖部门精彩亮相。

有请市场部在身后的签到墙上签名。

好的，请市场部以火辣的方式步入红毯。

站旁边：全年26场会展活动，465万场地租金，这个团队用自己的力量跻身成都会展行业最前沿，更让全球8000余交通产业尖端人士共聚成都大舞台。

请最火奖获奖部门，市场部主管一罗威，上台领奖。

有请市场部带来精彩表演。

大会进行到现在，一个激动人心的时刻就要来到了，那就是第一轮抽奖环节。本轮抽奖将诞生十位获奖幸运儿。究竟谁会得到幸运女神的青睐呢？掌声有请幸运女神许总，上台抽奖。

四川话：想得奖的巴巴掌拍响点

好的，首先抽取的是三等奖，将会有四人获得三等奖。现在许总已经抽出了第一个幸运儿，她是谁呢，有请许总揭晓。请获奖者依次到舞台旁边等候领奖。.....

现在三等奖的四个幸运儿已经全部诞生，接下来三名二等奖，他们是：，请获奖者依次到舞台旁边等候领奖。.....

幼儿园数学教案说课稿附教案篇十

1、通过活动，使幼儿掌握7以内数的大小，并能不受图形摆放位置的影响，正确数数，理解数的实际意义。

2、激发幼儿对数学活动的兴趣。

1、数学卡1-7，幼儿人手一份。

2、小猫图片一张，小兔、小狗头饰各一。

3、1-7的数字胸饰若干。

4、场地布置三个图形圈;三角形、圆形、正方形。

按不同顺序摆放的鹅卵石小路，上面写有7以内的数字。

一、搬家

小猫咪咪搬新家了，新家的电话号码你们想不想知道?小猫说：“我的电话号码在我的脸上，谁能数清楚我脸上的图形有几个，就知道我家的电话号码了。”

二、请客：

1、请的第一位客人是小兔，小兔家的电话号码比小猫家电话号码上的每个数都要大1，教师帮助，引导幼儿得出号码：53467。

2、请的第二位客人是小狗，小狗家的号码比小猫家的号码上的每个数都要小1。

请幼儿操作，教师巡回指导，得出：31245，幼儿间相互检查。

三、游戏《听口令占圈》

小猫要请小朋友到它家做游戏，那我们一起来练好本领，好吗?

按老师的口令，幼儿根据身上的数字分别站到三角形、正方形、圆形三个图形中间。

如：比3大的数请到三角形圈内。

比4小的数请到正方形圈内。

比3大1，比5小1的数请到圆形圈内。

四、到小猫家做客

请幼儿了解到小猫家的三条路：一条为从1到7逐一增大，一条为从7到1逐一减少，一条为1-7随意组合，请幼儿自由选择并边走边数过去，最后小猫请小朋友到户外游戏。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇十一

这一活动主要要求幼儿辨认平面几何图形，中班小朋友他们的思维是直觉形象的，在学习过程中要着重感知事物的`明显特征。然而几何图形的认识往往过于单调、抽象。因此根据纲要中指出的：教育内容的选择，既要贴近幼儿的生活，为幼儿感兴趣的事物和问题，又要有助于拓展幼儿的经验和视野。设计此活动，让幼儿能大胆地参与活动，积极地投入实践中去。

二、说目标

活动目标是教学活动的起点和归宿，对活动起着导向作用，根据幼儿的年龄特点和实际情况，确立了认知、情感、能力等方面的目标.其中有探索认知部分，也有操作部分，目标是：

1. 引导幼儿区分图形（三角形、长方形、正方形、圆形）。
2. 让幼儿初步感知图形之间的转换关系，并能想办法解决问题。
3. 培养幼儿思维的灵活性，发展幼儿动手能力，激发幼儿学习数学的欲望。

根据目标，我把活动的重点定为：复习巩固对长方形、正方形、三角形、圆形的认识；

难点定为：初步感知几种图形的组合和转换关系。

三、活动准备

活动准备是为了完成具体活动目标服务的，同时幼儿是通过环境、材料相互作用获得发展的，活动准备必须与目标、活动主体的能力、兴趣、需要等相适应，所以，我既进行了物质准备又考虑到幼儿的知识经验准备。

知识准备：已认识简单、常见的图形

物质准备：

- 1、教具：自制的“石路”上面画有大小不同图形“土坑”若干。
- 2、学具：圆形、三角形、长方形、正方形的图形卡片若干，幼儿人手一个小塑料筐。

四、说教法、学法

（一）、教法

新《纲要》指出：教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。活动中应力求“形成合作式的师幼互动”，因此本活动我除了和幼儿一起准备丰富的活动材料，还挖掘此活动的活动价值，采用适宜的方法组织教学。活动中我运用了：

- 1、情景创设法：活动导入部分既要让幼儿发现问题，引出下面一系列的疑问及探索，又要通过幼儿感兴趣的方式设置悬念，因而我设计了铺石头这一情节，并通过情景表演的方法启发幼儿思考。
- 2、演示法：是教师通过讲解谈话把教具演示给孩子看，帮助他们获得一定的理解，本活动的演示是运用几何图形的基础

上，学会区分异同。

3、观察法：观察可丰富幼儿感性经验，培养幼儿对周围事物的兴趣和求知欲。通过组织幼儿观察石头的颜色和形状，达到巩固和比较各种形状特征的目标。

5、活动过程中，我渗透了“多元智能”的理念，将各领域的知识有机整合在一起，如在观察活动中渗透了语言表达教学，在“铺石头”中渗透了方位词教学及社会情感教育等等。

（二）学法

幼儿是学习的主人，以幼儿为主体，创造条件让幼儿参与探索活动，不仅提高了幼儿探索能力，更让幼儿获得了学习的技能和激发了幼儿的学习兴趣。本活动采用的方法有：

1、操作法：是指幼儿动手操作，在与材料的相互作用过程中进行探究学习。《纲要》指出教师在提供丰富材料时，要使幼儿都能运用多种感官，多种方式进行探索。本活动的操作是帮助小朋友铺路，让幼儿通过看一看、比一比、放一放、拼一拼来认识几何图形。

2、交流法：同伴间相互交流探索问题。在交流的过程中既能发展幼儿的语言表达能力，又能将自己获得的经验与同伴交流分享，使《纲要》中指出的“生生互动”得到真正体现。因为幼儿是学习的主人，所以我创设了游戏的情景，让幼儿全身心地投入到活动中去，并且在游戏中给幼儿自由展现的空间。

五、说教学程序

1、创设情境、激发幼儿参与活动的兴趣

兴趣是最好的老师。通过创设捡石头铺路的情景一下子抓住

幼儿的眼球，吸引他们的注意力，激发他们参与活动的兴趣。

2、第一次操作——捡“石头”

带领幼儿捡“石头”，引导幼儿观察“石头”的形状，并通过交流发言，做分类游戏等多种方式来复习巩固对三角形、长方形、正方形、圆形的特征以及常见颜色的掌握。

3. 第二次操作——铺“石头”

在这一环节中我设置了“铺石头”的游戏，让幼儿在动手操作中巩固所学内容。《纲要》中指出：要尽量创造条件让幼儿真正参加探索活动，使他们感受科学探索的过程和方法。让孩子通过摸一摸，看一看，比一比来巩固对图形（圆形、三角形、长方形、正方形）特征的掌握。

3. 第三次操作——拼“石头”

在孩子们操作的过程中发现难点问题——有些坑找不到相同形状的“石头”来填，并及时抛出问题，引导他们思考问题，寻求解决问题的办法，相互交流帮助，分享探索的过程和结果。从而得出结论——用几个不同形状的图形能拼出一个新的图形来。幼儿在游戏过程中反复感受、反复体验以突破难点。同时也培养孩子初步的合作意识和能力。

我一共安排了三次操作活动，这三次操作活动每次的难易程度和难度都不同，由浅入深，由易到难，层层递进，线条清晰，利于孩子逐步深入的仔细观察和主动探索。

4、音乐活动——踩“石头”

《纲要》中指出幼儿的活动要动静交替，切合幼儿年龄特点。中班幼儿的专注时间一般在25——30分钟左右，在三次操作活动后，我特意安排了这个音乐活动，让孩子在轻松活泼的

音乐中跳一跳，蹦一蹦，抢一抢，放松心情，活跃气氛，而且也再次巩固了对图形的认识和掌握。

5、活动延伸

一次活动的结束不代表这次内容的终结，幼儿的知识要经过多次反复的巩固和联系，要不断的积累和深入。一次活动后，我们的教具和学具也还有大量的再次使用空间，所以我请孩子们把材料转移到活动区，在那里感兴趣的孩子们还可以接着探索形状的奥秘。

六、效果预测

整个活动程序的安排，能遵循《纲要》中组织与实施中的教育性、互动性、针对性的原则，也符合中班幼儿的学习特点和规律。因此，我想通过这样的一个活动，孩子们不仅能认识几何图形，能详细地说出各图形的区别，初步感知图形之间组合和转换关系，而且在以后的学习中遇到困难时尝试用已学的知识来解决问题、动手操作及与同伴交流等方法来解决问题。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇十二

各位领导、各位老师：

大家好！今天我说课的题目是：大班数学活动《熊妈妈，几点了》。它是大班数学认识单双数第二课时的活动。

□教材来源：

认识单、双数是幼儿园大班幼儿上学期学习的数学内容之一，它来源于幼儿园课程中的科学领域。我发现幼儿在第一课时的学习后，对单、双数的掌握还存在个别差异，仍需要进一步的巩固、练习。我们知道，数学本身具有较强的逻辑性，

在教学中容易枯燥、乏味影响到幼儿学习的自主性和积极性。而《纲要》中明确指出：数学教育的目标是“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。”在这一精神的指导下，我构思了本节数学活动。将一系列的游戏贯穿于第二课时的整个活动中，让幼儿在玩中学，在学中乐。

2、目标定位：

以幼儿在第一课时的学习情况及布卢姆的《教育目标分类学》为依据，我从认知、能力、情感方面确立了本节课的目标：

(1) 幼儿通过游戏能较熟练地分辨10以内的单数、双数。

(2) 培养幼儿思维的灵活性，提高幼儿在数学活动中的分析

(3) 幼儿在游戏中体验参加数学活动的乐趣。

判断能力。

根据目标，我把活动的重点定位于：幼儿在游戏中通过亲自操作，能作证明10以内的任意一数是单数还是双数。

活动的难点是：幼儿能根据单双数的排序规律，成功地解决游戏中的一些问题。为了在游戏中充分调动幼儿的各种感官参与活动，我准备了充足的材料：数字卡片、实物教具、磁性黑板、胸卡、头饰等；此外，富有挑战性的游戏还要求幼儿有相关的知识准备，如：掌握序数、相邻数等。

兴趣是最好的老师，而游戏是每个幼儿都感兴趣的。为了使幼儿轻松、愉快地掌握枯燥的数学概念，我采用了游戏法来吸引幼儿的兴趣。正如杜威所说的：游戏就象是一个“糖衣”，让幼儿在“糖衣”的诱惑一卜，把本来难以下咽的“苦药”吞咽下去。

让幼儿在游戏的情景中，主动积极、自愿地去探索和发现，以自己的方式获得经验。真正体现幼儿在活动的主体地位。而教师则以饱满的情绪、适时的指导把游戏贯穿于活动的始终，通过游戏的由易到难，层层深入，进一步使幼儿加深和巩固对单双数的区分以及把握单双数的排序规律。使在攻破难关的过程中体验到成功的快乐。

这样教也正契合了《纲要》中关于“教师应成为学习的支持者、合作者、引导者”的理念。此外，我还采用观察操作法、赏识激励法引导幼儿在游戏中发现问题、解决问题，树立孩子的自信心，从而使本活动达到科学性、趣味性、愉悦性的和谐统一。

根据《纲要》精神：数学教育要“引导幼儿建构初步的数概念，并学习用简单的数学方法解决生活和游戏中某些简单问题”。大班幼儿处于学前晚期，学习能力显著增强、游戏水平也有很大提高。所以，在一系列循序渐进、富有挑战性的游戏中促进了幼儿对单双数及相关概念有更透彻的理解。丰富的游戏带动了生生互动、师生互动，既体现了“以幼儿发展为本”的理念，也促成了“合作探究式”师生互动的形成。

为了充分调动幼儿的多种感官参与活动，我采用由易到难、环环相扣的方法组织本次活动：

(一)幼儿通过听数做反应，复习认识10以内的单、双数。

游戏规则：当熊妈妈说单数时它会回头，这时幼儿站好不动；当说到双数时，熊妈妈不回头，幼儿可以自由活动。新游戏开始，教师注意观察幼儿是否能遵守新的游戏规则。游戏后请个别幼儿操作数卡和实物卡片证明10以内的某数是单数还是双数。

：)幼儿通过观察

t)用肢体动作表现10以内的单、双数。

皮亚杰在认知学说中提出：“幼儿在游戏中扩大认识，形成概念，思维变得灵活，能用实物、动作和语言来表现周围世界。”所以在这一环节中游戏由浅入深：

当幼儿问几点时，熊妈妈不回答，只出示数字让大家判断：看到单数，就独自站好不动，看到双数，就找一个同伴相抱。这个游戏是活动的重点环节，它让幼儿用不同的肢体动作，进一步感受和表现单、双数的不同之处。游戏的难度加入了，趣味性也更浓厚了，好奇、好动是幼儿的特点，这一环节的游戏使幼儿的情绪高涨，活动的自动性、积极性明显增强。

(三)幼儿通过亲自操作归纳出单、双数(数的排序规律)。

小隔壁邻居：从1——10还有哪些数字没有翻出来，它是几？是单数还是双数呢？呀？（难点一个个的被攻破，孩子们体验到成功的喜悦。）

(四)幼儿在音乐游戏中巩固单、双数。

音乐游戏《伦敦桥》的欢快气氛可以使本次数学活动达到新的高潮。请来到的所有单数宝宝到前面站好，请最大的单数和最小的单数宝宝搭桥，游戏开始，捉到一个数字宝宝就要请它的人、小隔壁邻居来救它，游戏继续进行。请今天来到的所有双数宝宝到前面站好，游戏玩法如i所示。

结束环节：熊妈妈和大家玩了这么多游戏，它要带着数字宝宝们(全体幼儿)去数学王国认识更多的朋友……本次数学活动以游戏形式开始，在游戏中收尾。整个活动贯穿于一系列动静交替的游戏中，让孩子们在轻松、愉快的氛围中掌握了单、双数。丰富多样的游戏使逻辑抽象的数学知识生动、形象起来，让孩子们更容易接受、更喜欢学习。

幼儿园数学教案说课稿附教案篇十三

幼儿数学逻辑思维训练简单的说可以包含了数、量、图形与空间、逻辑与关系四大领域。数以及数与数间的逻辑关系是事物各种属性关系在人脑中引起的综合反映，复杂且不易理解。而我今天要说的相邻数对于4到5岁的幼儿尚没有在其大脑中形成这一概念，而与其接近的邻居关系却是幼儿日常生活中经常接触的，根据《幼儿园教育指导纲要》中提出的“教育内容的选择应既适合幼儿的现有水平，又有一定的挑战性；既贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题，又有助于拓展幼儿的经验和视野”的要求，我设计了这堂《10以内的相邻数》的教学活动，希望孩子们在轻松愉快的游戏活动中和积极参与操作的过程中获得相关知识。

教育心理学认为：“学习者，同时开放多个感知通道，比只开放一个感知通道，能更准确有效地掌握学习对象。”为此，为了突出重点，突破难点，我将采用本活动中采用、故事讲述法、情景表演法、猜测法、模仿法、游戏法、操作法、验证法等教学方法；提问方式也将采用个别提问、小组提问和集体提问等多种提问方式。让幼儿在听听、猜猜、说说、玩玩的过程中融入学习后获得知识和经验。

俗话说：“教无定法，贵在得法。我的说课还很粗糙，不妥之处敬请指正。

根据《幼儿园教育指导纲要》中提出的“教育内容的选择应既适合幼儿的现有水平，又有一定的挑战性”的要求和“教育内容的组织应充分考虑幼儿的学习特点和认识规律”原则，结合幼儿的年龄特点以及数学逻辑思维训练的实际发展水平，制定了以下目标：

- 1、用讲故事、演故事的形式激发幼儿对数学的兴趣。（情感）
- 2、知道相邻数的概念，掌握10以内各数的相邻数。（认知）

3、理解并能说出相邻数间多1或少1的关系。(认知)

4、发展幼儿的比较的能力和思维的灵活性。(能力)

1、活动重点：知道相邻数的概念，掌握10以内各数的相邻数。

2、活动难点：理解并能说出相邻数间多1或少1的关系。

1、森林背景图，十座写有1—10数字的蘑菇小房子，小猴、小熊手偶各一个和老虎的图片一张，故事《住宾馆》。

2、1-10的大点卡和数卡一套。黑板1—11的数字卡片。

3、幼儿数学操作板1个/人，1-10的点卡一套/人。

4、扑克牌人手一份(从1到11);标有1—10的数字卡片，每个小朋友一张

1、开始部分：通过拍手游戏和幼儿讲讲说说，初步理解“邻居”关系。

a□拍手游戏：“嘿嘿，(小朋友名)，我问你，你的朋友在哪里?”“嘿嘿嘿，在这里!”(被问的小朋友举起旁边小朋友的手。)

b□我们每个小朋友都有自己午休的小床，请你说一说自己的邻居都有谁，让幼儿理解什么是邻居。

2、基本部分：

a“兴趣是幼儿学习最好的老师”，通过有趣生动的故事讲述和表演，通过提问的方式帮助幼儿回忆故事的内容。如：

(1)熊猫说6号有两个邻居，它们都是谁呢?小猴子的家应该是

几号呢？

(2) 小熊说它的家是8号的邻居，8号的邻居是谁呢？

(3) 小熊的家不是9号，那应该是几号呢？

并在回忆故事的过程中，将小动物全部拿走，只留下带有数字的小房子，实现从具体的物到抽象的数的转换，告诉并帮助幼儿相邻数的定义(1)。提问：6的邻居是谁呀？(理解“相邻数”。小朋友都有两个好听的名字，比如王乾瑞小朋友在家里妈妈叫你宝宝，在幼儿园老师叫你王乾瑞。数字的邻居也有一个好听的名字，叫相邻数。)得出结论：7和8是6的邻居，也叫做6的相邻数，9和10是8的邻居，也叫做8的相邻数。(2)提问：那么5有没有相邻数，它们是谁？。得出结论：每一个数都有两个相邻数。5有两个相邻数，是4和6。(3)幼儿自主探索10以内各数的相邻数(部分幼儿上前操作，集体验证)，进一步推理说出10以内各数的相邻数。

b复习十一以内数的形成，“添1就是，比少1”为后面理解10以内相邻数(相邻数间多1或少1)的关系打下基础。复习数字1-11。

(1) 请你说得比我多1(少1)。“小朋友，我问你，比2多1就是几？”“

(2) 接着往下数，一直说到数字11。

c幼儿操作，总结评价幼儿操作的结果，理解并说出相邻数间多1或少1的关系。

(1) “你帮1找到了哪两个相邻数？为什么0是1的相邻数，2是1的相邻数呢？”引导幼儿说出相邻数间多1或少1的关系。

(2) 发放幼儿数学操作板及操作点卡，帮助幼儿理解相邻数间

多1少1的关系。“你找出比2多1的点卡，请你找出比2少1的点卡。”依次找出比3、4、5、6、7、8、9、10多1或者少1的数，引导幼儿依次说一说3、4、5、6、7、8、9、10的相邻数及其之间的关系。

3、结束部分：游戏中巩固对相邻数的认识。

游戏：(1)发给每个小朋友一张1-10其中一张数字卡片，“嘿嘿，小朋友，我问你，的相邻数就是和？”

(2)《扑克牌里的相邻数》：两人一组，甲抽取乙扑克牌里的任一张牌，然后让甲找相邻数，找对了，牌归他，找错了牌归乙。在规定的时间内最后以谁的牌多为胜。