

# 小班教案认识方位设计意图(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。那么教案应该怎么制定才合适呢？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

## 小班教案认识方位设计意图篇一

设计背景

布置一个池塘，一块萝卜地。

活动目标

- 1、通过游戏，让幼儿学习比较两组物体的多少及一样多。
- 2、培养幼儿活泼开朗的性格。
- 3、培养幼儿比较和判断的能力。
- 4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

重点难点

采用角色游戏，让幼儿掌握：小猫多还是鱼多，小兔和小猫一样多。

活动准备

小猫，小兔头饰12个、狮子头饰1个，萝卜、小鱼若干，布置一个池塘，一块萝卜地，2只小篮子。

## 活动过程

1、听琴声幼儿入教室，教师扮演狮子大王，幼儿扮小猫，小兔。

2、用角色的口吻启发幼儿比较小动物的数目一样多：狮子只有1只，比小兔（小猫）少，小兔（小猫）比狮子多。

3、狮子大王带小动物做游戏：

（1）抓鱼：小猫轻轻地到池塘里抓鱼（鱼比猫多若干），要求猫先抓一条鱼，而后有2只猫再各去再挂1条鱼，比一比：小猫多还是鱼多。（鱼比猫多，猫比鱼少）

（2）拔萝卜：小兔到萝卜地里去拔萝卜（萝卜比小兔少），要求每只小兔拔一个萝卜，最后有2只小兔子没拔到萝卜，要比一比：小兔多还是萝卜多。

（3）比一比：小猫抓的鱼和小兔拔的萝卜谁多、谁少。（鱼比萝卜多，萝卜比鱼少）。

（4）找朋友：音乐起，小猫和小兔互相找朋友，找到后比一比：小兔和小猫一样多。

## 教学反思

1、通过游戏，让幼儿学习比较两组物体的多少及一样多。

2、培养幼儿的活泼开朗的性格。

3、活动中存在很多不足之处，有待完善。

4、幼儿由于年龄小还不能掌握这节课要达到的目标。

5、听取专家、老师们的意见后，完善到教学活动中，使这节

课更完美。

## 小班教案认识方位设计意图篇二

### 一、活动目标：

- 1、在游戏活动中学习6的'形成，认识数字6，理解6的实际意义。
- 2、激发学习兴趣，发展幼儿操作，思维能力。

### 二、活动准备

- 1、萝卜、青菜、蘑菇卡片各6张，1—6数字卡片。
- 2、萝卜图片（数量是幼儿人数的三倍），上贴各种图形（如图）另备与萝卜上所贴形状相同的图形若干。
- 3、兔子拼图（幼儿人数的一半），反面划成6格，分别写上1—6的数字并剪开。同样大小的底板图也划成相应的6格，画上1—6的圆点。

### 三、活动过程：

#### 1、拔萝卜、青菜，采蘑菇（学习6的数数，认识数字6）

- （1）律动：师幼扮兔子随音乐“兔跳”。
- （2）说说你（兔子）喜欢吃什么？
- （3）为过冬备粮食：拔萝卜、青菜，采蘑菇。
- （4）数数：有几个萝卜、几棵青菜、几个蘑菇。出示数字6，认读数字6。

2、分萝卜：学习6的形成，数数。

(1) 萝卜太少不够吃，请兔宝宝把每个萝卜分6分。

(2) 老师示范在一个萝卜上贴上6个图形，先贴5个红色的圆形，再贴1个绿的圆形，5个圆形添上1个圆形是6个圆形，把萝卜分成6份了。

(3) 幼儿操作：找图形贴到萝卜上。

3、拼小兔：复习认识数字1—6和6以内数数。

(1) 老师介绍玩法：出示拼图底板，上划成了六格，每格上画了圆点，我们一起来数一数。出示拼图6块，（数一数，认一认它们背后1—6的数字）请兔宝宝将六块拼图贴到底板相应的位置。

(2) 幼儿操作，老师巡回指导。

活动反思：

通过这次教研活动，孩子们对6有了初步的认识，也能正确表述6所表示的物体。过程中可以适当的放慢语速，幼儿操作时减少量，用三个数字，这样能缩短幼儿操作时间，让幼儿在评价环节多说一说，平衡语言表达能力与观察能力。

## 小班教案认识方位设计意图篇三

活动目标：

1. 使幼儿能将上下两组物体建立一一对应的联系，并能熟练地说出两组物体是一样多或不一样多(多一个或少一个)。

2. 发展幼儿初步的分析、比较能力。

活动准备：

小盘子、橡皮泥若干。小盒、小积木、贝壳若干。小兔跳磁带、小兔头饰若干。

活动过程：

一、开始部分(老师很神秘地、和蔼地)

小朋友：我想准备苹果；我想准备香蕉；我想准备萝卜……

师：那我们就为小兔子准备萝卜吧。可是这儿没有萝卜，怎么办呢？

小朋友：做萝卜；拔萝卜；捏萝卜……

师：小朋友的主意都很好，这里有橡皮泥，我们就动手捏萝卜吧(发给每人一个盘子、橡皮泥)。

小朋友边捏萝卜边跟着老师说儿歌：“捏、捏、捏萝卜，团一团、搓一搓，捏出‘小尾巴’。萝卜做好啦。”

小朋友：盘子和萝卜一样多。(请小朋友跟老师重复两遍“萝卜和盘子一样多”)

二、基本部分(当当当敲门声)

师：谁来啦(开门)?噢，是小兔子们。

(互相同好)

师：(面向小兔子)我们班小朋友听说你们要来可高兴了，特意为你们准备了许多萝卜。小朋友们，请把萝卜送给小兔子吧。

兔：谢谢小朋友们。

小朋友：萝卜多，小兔子少。

师：对，“萝卜比小兔子多，小兔子比萝卜少”，跟老师说一遍(慢点说)。小兔子也为小朋友们带来了礼物。

兔：伙伴们，我们把礼物送给小朋友吧(送礼物)。

师：哦，送给每个小朋友一个小盒子。请打开盒子，看看里面有什么呀？

小朋友：有贝壳和积木。

师：是漂亮的贝壳和积木，积木是小朋友最爱玩的，贝壳还可以粘贴许多小动物。小朋友一定喜欢。

师：小兔子送礼物给我们还有一个要求，请小朋友把积木摆成一排，再把贝壳也摆成一排，一个贝壳对着一块积木，看谁摆得整齐。

我还要再当一回检察官，看看都摆好了没有。好，现在请你们仔细看看自己摆的，数一致，比一比，你发现了什么，勇敢地站起来说一说(指导个别幼儿)。

a小朋友：积木多，贝壳少。

b小朋友：我的也是积木多，贝壳少。

.....

g小朋友：积木比贝壳多一个，贝壳比积木少一个(多请几个小朋友说)。

师，他们说的真对。“积木比贝壳多一个，贝壳比积木少一个。”跟老师说两遍(慢点说)。

### 三、结束部分(一只小兔子与教师说悄悄话)

师：刚才小兔子说，它们特别喜欢小朋友，想请你们和他们一块到外边去玩，好不好？

小朋友：好！好！

师：现在我们学小兔跳，跟小兔子一起到外面玩去吧(随兔跳音乐出活动室)。

活动反思：

幼儿园数学教育是幼儿课程中不可缺少的一部分，新的课程观和知识观也告诉我们：“幼儿不是被动的接受知识，而是建构和发现知识，不是知识的旁观者，而是知识意义的主动建构者和创造者，而且幼儿的这种角色不是教师仁慈地赐予的，而是他们作为学习者天然具有的。”在幼儿数学教育领域中，让幼儿真正做到“学会应用数学的观点和方法去解决身边生动的实际问题，而不是把他们作为一种知识储备或是教条。”需要我们从观念到行为做一次深刻的反思，要使幼儿园的数学教育真正做到有效甚至高效，还有很长的一段路要走，让我们共同努力做到。

## 小班教案认识方位设计意图篇四

活动目标

- 1、培养幼儿善于观察的好习惯，了解生活中的圆。
- 2、培养幼儿的发散思维能力以及创新能力。

## 教学重点、难点

引导幼儿用圆形变成各种物品，培养幼儿的创新能力。

## 活动准备

## 活动过程

### 一、开始部分：

放音乐《饼干歌》，教师带幼儿做动作进入活动室。

### 二、基本部分：

1、“小朋友们累了吧，先休息一下。”小朋友和老师都坐下来。“今天老师给小朋友带来了好玩的东西，请小朋友闭上眼睛，老师把它们请出来。”出示泡泡水。

(1) 教师自由的吹泡泡，吹出的泡泡可大可小，可多可少。

(2) 幼儿仔细观察泡泡是什么形状。

2、师：孩子们，刚才老师吹出的泡泡漂亮吗？（漂亮）小朋友喜不喜欢它们？（喜欢）泡泡是什么形状的？引导幼儿说出圆形。今天老师给小朋友带来了一个小伙伴，小朋友想知道它是谁呀？（想）请小朋友闭上眼睛，出示圆形宝宝，让幼儿说一下它的名称。（圆形宝宝）

3、小朋友你想不想跟圆形宝宝交朋友呀？（想）那老师问一下圆形宝宝想不想跟小朋友成为好朋友。老师跟圆形宝宝说悄悄话。

刚才圆形宝宝告诉老师，它非常愿意跟你们交朋友，但是它有一个小条件，就是我们必须找出和它长的一个样子的东西，这样，它才和我们做好朋友。引导幼儿自由发言。（太阳、



气球、等等……)对说得好的孩子给予鼓励。(好朋友握握手,好朋友亲一个……)

小朋友知道的可真多,你们都是我的好朋友。我有点累了,要去休息一会了。小朋友再见!

### 三、幼儿变魔术,老师指导。

(1)教师:刚才圆形宝宝和我们小朋友成了好朋友,它很高兴,但是圆形宝宝告诉老师,它还是很寂寞,因为它的家里没有和它一个样子的朋友。它想请我们小朋友帮忙,帮它变出些好朋友来。那小朋友想不想帮它的忙?(想)

师:那就请小朋友做神奇的魔术师,帮圆形宝宝变出好玩的东西呀!

让我们瞧瞧哪个小朋友的魔术最厉害,变的东西最棒。(小朋友画画)(放轻音乐)

(2)展评幼儿作品。(选择几名幼儿的作品,请他自己讲述,教师总结。)

(3)小朋友们都真棒,那我们把变的作品送到圆形宝宝家里好不好?(好)

### 三、活动延伸:

在生活中去发现有那些东西是圆圆的

### 教学反思

本次活动,紧扣教学目标开展活动,设计结合动静交替的方式,让幼儿通过看一看、想一想、说一说、画一画、玩一玩等多种方式展开创新思维活动,培养了幼儿主动参与想像、操作的能力。教师鼓励幼儿大胆添画,放手去玩,使幼儿从

不同角度发散思维，体验发散思维的乐趣。

## 小班教案认识方位设计意图篇五

### 活动设计背景

大部分孩子不认识斑马线，不知道斑马线的意义，针对这种情况，我设计了这节活动，目的是为了孩子们知道斑马线的意义，从小就具备较强的交通安全意识。

### 活动目标

- 1、认识斑马线。
- 2、理解斑马线的意义和重要作用。
- 3、培养幼儿敏锐的观察能力。
- 4、探索、发现生活中的多样性及特征。
- 5、加强幼儿的安全意识。

### 教学重点、难点

重点：认识斑马线

难点：斑马线在交通安全中的重要作用

### 活动准备

- 1、红绿灯的作用（以前学习过的知识基础）
- 2、斑马线的图片；道路交通中斑马线的幻灯片

### 活动过程

## 1、引入

活动时，从孩子们最感兴趣的汽车入手：“小朋友们，你们喜欢汽车吗？”

## 2、认识斑马线

## 3、斑马线的重要作用

接着和幼儿一起讨论斑马线的外表：由很多白色的长条形组成，人走在上面很醒目……，走斑马线是遵守交通规则的表现。（不走斑马线，就等于在班级上不遵守纪律，不是好孩子的）

如果有孩子提出喜欢五颜六色的“花”斑马线，可以先画出来，然后告诉大家：白色的斑马线就是为了让司机更能清楚地看到人在上面行走，“花”的斑马线反而不能明显的突出行人。

## 4、学画斑马线、游戏

我在黑板上画出红绿灯、斑马线的同时，鼓励孩子们一起先在纸上画，然后在教室的活动区内，老师画一副斑马线，请幼儿用手做方向盘开车，老师说“红灯”时就停车，另外几个小朋友从斑马线上走过……玩完一次后换老师来做“车”，老师开车，孩子做红绿灯，一起玩游戏。

最后是幼儿在纸上画斑马线，老师鼓励幼儿在画纸上自由添画，如：汽车，花，太阳，小鸟……。

## 教学反思

反思一：尊重幼儿的想法，鼓励幼儿放开思维大胆想象。

小班的孩子正处于对颜色的认识期，因此幼儿在讨论斑马线

的颜色对他们来说是一件开心的事，让幼儿说出自己喜欢的颜色，并被老师画出来，进一步引发了幼儿对颜色的兴趣，发挥幼儿的想象力，而不能限制孩子的想象，更没有硬性对孩子强调斑马线就一定是由白色的长方形组成，我觉得幼儿的想象力和兴趣是艺术活动最为难得的要素。

反思二：游戏中学习。

爱玩是孩子的天性。因此在很多的'教育环节中，我都会适当的加入一些游戏性的活动，来激发幼儿的学习兴趣，在玩开车游戏时孩子是非常的感兴趣，所有的幼儿都愿意徒手在空中画斑马线，利用游戏进行绘画活动，可以使枯燥的技能练习演变愉快的活动体验，让幼儿对绘画更加感兴趣。

反思三：发挥想象力，鼓励幼儿大胆创作。

在幼儿绘画前，我常常会引导幼儿自由添画，但要先完成本课的主要内容，这样不会忽视了本节课的重点。如本节课主要是画斑马线，那么幼儿就必须先画好斑马线后才能在画纸的周围添加上自己喜欢的装饰品，对我来说，我希望孩子不要完全处于被动的状态，我希望孩子是处于主动的兴奋状态，那样画面才会让人觉得惊喜，孩子的想象力远远超出我们成人的想象，如果样样都限制了孩子，得到的结果是每幅画都几乎相同的，孩子就像机器一样完成老师的“作业”，很少有想象的空间。