

# 幼儿园中班数学教案说课稿(模板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。那么教案应该怎么制定才合适呢？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

## 幼儿园中班数学教案说课稿篇一

1、教材地位中班幼儿偶尔情绪不是很稳定，早晨来园偶尔哭着喊爸爸，妈妈，怎么劝都不好用，为此我特意设计了“笑娃娃和哭娃娃”的这次活动，将心育目标与语言目标有机融合。游戏是幼儿的生命，活动始终以游戏贯穿始终。将心理健康教育融合于游戏中，发挥增效作用。并采用卡片联想、生活经验联想来激发幼儿学习的主动性和积极性。

### 2、三维教学目标：

知识目标：能从眉毛、眼睛、嘴巴的细微变化中，观察出人的情绪变化。

能力目标：知道哭和笑的两种不同的表情，会从两种不同的表情里判断人的心情。

情感目标：学会关心他人，愿意为好朋友带来快乐。

3、重点难点重点：能从眉毛、眼睛、嘴巴的细微变化中，观察出人的情绪变化。难点：能知道五官与表情的关系，会用简单的方法表现哭与笑两种不同的表情。

### 教学准备

1、幼儿人手一面小镜子，圆形卡片若干，彩笔。

2、表现哭、笑表情的人物头像各一幅。

3、背景音乐《笑比哭好》

4、“心情速递”板二说教法新《纲要》提出：创设一个宽松的环境，让每个幼儿都有机会参与探究活动，进行尝试，感受参与的乐趣，并能鼓励幼儿大胆发表自己的想法和意见。因此本活动教师将充当幼儿的支持者，合作者和引导者，根据中班幼儿的思维的具体形象的特点始终贯穿的原则，结合多种教法进行活动。

在教学过程中为了突出重点难点，我将采用情景法，互动游戏法

1、情景法考虑到中班幼儿的年龄特点，在活动中我先播放歌曲表演，引出一只快乐的小熊，激发起幼儿对这节课的兴趣，让他们很快的投入到课堂中来。

2、互动游戏法我和幼儿一起来做五官的游戏，我先指着自己的鼻子问幼儿，这是哪里呀？让幼儿猜。以此类推，我把自己的五官都指全，让幼儿猜全。接着鼓励其他幼儿跟着一起做猜猜五官游戏。做完游戏，趁着幼儿尽兴，我问幼儿：五官都有哪些本领啊，请大家一起积极发言一起讨论。

本次活动，总体设计思路：以《新纲要》为指导，借建构主义理论和多元智能理论及做中学的思想，主要采用互动游戏法，启发诱导法。

1、情景游戏法：老师和幼儿一起做游戏，在游戏中引导幼儿认识人的五官和了解五官的用途是什么。

2、启发诱导法：在小黑板上画出各种各样的表情，有笑的有哭的，有伤心的等等，让幼儿观察一下不同的表情和五官是什么关系的？进而引导幼儿学会调整自己的情绪。

### 三、说教学

#### （一）引发兴趣，导入课题

歌表演引出快乐小熊"hello!大家好，我是快乐小熊，今天呀！我和冯老师一起来到这里，想和你们交朋友？高兴的话就请来点掌声！”

#### （二）导入游戏，引发讨论

1、老师和幼儿一起做“指指鼻子，摸摸脸的游戏”请幼儿互相说一说眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵，它们都有哪些本领？让幼儿自由讨论。

2、请幼儿自由发言，并提问个别幼儿，并肯定全体幼儿的表现，初步了解人的面部长有五官，并了解其功用，并要时时刻刻保护它们。

#### （三）五官的变化，引发讨论，学习使人情绪愉快的方法

1、“小朋友”用你的小眼睛看这里，这怎么有这么多的数字，还有圆点？激发幼儿好奇的心理，并引导幼儿愿意露出笑脸。

2、出示表情脸谱，“老师呀，还要给小朋友看一样东西，这是表情脸谱，小朋友都甜甜的笑脸，因为它会给朋友带快乐，那咱们就一起露出最甜的笑脸吧！”

4、引导幼儿通过看小动物们的快乐聚会，能感受到小动物把快乐带给了我们，要用笑脸对待朋友，笑脸代表着幸福和快乐！提问幼儿“假如您的好朋友生气不高兴了？你会用什么办法让她高兴起来露出笑脸？”引导幼儿讨论，并请幼儿发言，提问个别幼儿。给朋友唱歌、跳舞还给好朋友说好听的甜甜话，让朋友快乐，自己也就快乐了！

#### （四）发展幼儿的观察力，自由想象，情感升华

- 1、出示笑脸和哭脸，发展幼儿的`观察力。
- 2、送出小礼物!手拿镜子做表情游戏，并让幼儿自己动手画出笑脸，装饰“快乐树”。
- 3、“快乐小熊”说要用笑脸、说甜甜话对待朋友，这样大家都快乐了。

#### （五）教学反思

提醒幼儿每天来园时，在“心情速递板”上标出自己的心情，引导幼儿关心大家的心情，说一些高兴的话，让大家都快乐起来。

#### （六）布置作业

以漂亮的我为主题，画一副自画像，能把自己的表情真实的表现出来。

## 幼儿园中班数学教案说课稿篇二

1. 引导幼儿在活动中能感知3以内的数量,能够手口一致的点数
  2. 学习按数量来分配,感知3以内数量的相应物品的排列顺序
- 小篮子三个(篮子上分别印有1~3的点子),动物卡片,食物卡片.
1. 集体活动.
    - 1) 学习手口一致的点数.
      - a. 学习手口一致的点数,点小篮子的数量和篮子上的点数.

t□小朋友来看一看这儿有几个篮子啊？

s□有三个

t□那我们来看看这个篮子上有几个小黄点啊？

s□一个(两个, 三个)

2) 按数量物品匹配

a.再次引导幼儿观察篮子上的点数, 数一数每个篮子上的点子.

b.引导幼儿将食物送入相应点数的篮子中去(如. 一块饼干住一个点子的篮子中)

c.引导幼儿说x块饼干在x个点子的篮子中.

2. 幼儿操作活动

1) 送食物

引导幼儿将按篮子中的动物数量送食物, 完成后说一说, 如“x条小鱼有x碗米饭”

2) 检查幼儿完成的效果

## 幼儿园中班数学教案说课稿篇三

彩旗飘飘

科学领域

正确感知10以内数量, 巩固10以内数字的认识。将相应的数量与数字相匹配。体验成功后的. 乐趣, 增强参与活动的自信

心。活动目标：

学习10以内的数，能按群计数，初步建立数群的概念重点难点分析：能按群计数。

幼儿每人一套教具（10面小旗、插板）活动过程：

1、接龙游戏：分别唱出单双数，进行接龙游戏。

2、游戏“插彩旗”，学习两个两个的按群计数。

（2）教师提出问题引导幼儿讨论除了一个一个数彩旗，还可以怎样数速度更快。

（3）教师出示教具带领幼儿一起数彩旗，先一个一个的数彩旗，再两个两个的数彩旗

比较使幼儿感知两个两个数速度较快。

3、游戏“夺彩旗”，再次感知按群计数，学习以2为单位计数。教师拍一下手，请幼儿拿掉2个彩旗，让幼儿练习两个两个的数，直至把彩旗全部拿掉。活动反思：

在活动过程中还可以让幼儿两个两个按群计数的方法点数自己及同伴手指的数量，能力强的幼儿还可以采用五个五个的点数方法计数）。

## 幼儿园中班数学教案说课稿篇四

不受物体摆放位置的影响点数20以内的数量。

不受物体摆放位置的影响点数20以内的数量。

1. 《我的数学》第27页。

2. 挂图：《小狗的地洞》。

3. 胶水。

一、教师请幼儿翻开《我的数学》到第27页，各自数一数小狗的地洞里皮球、小汽车、积木各有多少个。教师随机和他们分享点数不规则排列的物体的方法，并运用挂图，让幼儿随时去介绍自己的点数方法，让幼儿掌握更多的点数方法。

1. 皮球有多少个？你是怎么数的？

2. 谁有不同的方法？

3. 你是怎么保证自己不漏数、不重复数的？

二、请幼儿取下玩具卡上的数字，贴到相应的框框里，完成练习。

## 幼儿园中班数学教案说课稿篇五

活动目标：

1、用肢体语言感受活泼欢快的音乐。

2、了解集体游戏方法，体验合作游戏的乐趣。

重点、难点：

感受音乐的节奏、结构；在音乐游戏的过程中学习轮流的合作方法。

活动准备：

1、旅行舞音乐：《库乞乞》mp3 导游旗三面分别写上数

字“3”、“4”、“5”；大纸一张、记号笔一支；海边游玩和登山的照片。

2、幼儿14人，小椅子围成半圆形。

活动过程：

1、说说快乐的旅行。

教师：“老师最喜欢出去旅游了！你们喜欢旅游吗？你到过哪里旅游？那里有些什么好玩的地方？”

2、初步感受音乐，大家一起快乐地“库乞乞”。

教师：“你觉得什么地方特别好玩呀？曲子里有一种很特别的声音，谁来学一学？”

请幼儿再次欣赏音乐引导幼儿注意里面的“|库0|库0|库乞|乞-|”，并带着孩子一起念音乐里的这个部分。

教师：“猜猜看，什么是库乞乞？”

教师：“旅行中玩得最开心的时候就会说|库0|库0|库乞|乞-|”。

教师：你觉得旅游的时候什么事情让你感到最开心！

引导幼儿交流、分享或者想象自己旅行时候的快乐时刻，重点引导幼儿交流在海边游玩、和爬山登上山顶时的快乐。

教师：“海边游玩真开心，就让我们一起到海边做三件快乐的事，最开心的时候我们就一起说|库0|库0|库乞|乞-|”。（具体的事情从孩子们的交流中来，如“玩水”、“堆沙”、“游泳”等，引导幼儿用肢体动作大胆、快乐地表现。）



教师：“登山时，登得越高，看得越远！登上山顶望一望，你看到了什么？”（教师可以播放一些图片引导幼儿想象投入到登高望远的情境中。）

教师：“登上山顶，看到美丽的景色是我们最快乐的时刻，让我们大声地说 | 库0 | 库0 | 库乞 | 乞- | ”。

### 3、通过图谱和律动进一步感受音乐。

教师：现在就让我们跟着音乐去旅行吧！先去海边走一走，爬上高高的山，登上山顶啦！（播放音乐，教师随着音乐绘图谱。）

教师：“发现了吗？音乐到哪里我们开始上山？”（播放音乐，教师指图谱引导幼儿感受音乐的结构）。

教师：“一共要爬几次才到山顶？”

引导幼儿坐着，用自己的两只手指当两条腿，平放的膝盖想象成海边的平地，身体想象成高山，并找找山脚、山腰、山顶等位置。

层次1：教师和幼儿一起听着音乐律动——a段“海边走走”□b段“登山”□c段“库乞乞”。

层次2：教师指图谱，幼儿律动。

层次3：个别幼儿指图谱，教师和幼儿律动。

层次4：请幼儿站起身大胆创编a□b两段的动作，教师帮助幼儿配合音乐优化动作。

### 4、合作游戏“快乐的旅行团”。

教师出示“导游旗”。

教师：“各位游客大家好，欢迎来到音乐旅行团，我是你们的导游，今天我们游览的地点是海边和高山，我们一起手拉手出发吧——”

层次1：教师当导游领着孩子们一齐手拉手游戏。

层次2：把导游旗递给个别幼儿教师引导幼儿根据旗子上的数字找到相应的游客人数组团；出示另外两面导游旗引导幼儿分别组团，在音乐声中三个旅游团一同出发。

层次3：教师提出问题——大家都想做导游怎么办？引导幼儿用轮流的方法合作游戏，并且明确在音乐进行到“库乞乞”的时候进行轮换。三个旅游团在音乐声中游戏并轮换导游的角色。

5、提出新的旅行点，延伸活动内容，幼儿听音乐往外走。

教师：“除了海边和高山，你们还想到哪里玩呀？”

感悟和反思：

这是一个中班的活动，老师们普遍感觉中班的孩子既不像小班孩子那么天真、可爱各方面的能力也没有大班孩子好，因此中班的小朋友常是教学评比、教学展示活动中“没人要”的那群孩子，但是这个活动在内容的选择和活动的设计上都非常确切当下的中班孩子——作为活动载体的音乐《库乞乞》结构鲜明、节奏感强，长短适宜很适合中班的孩子来感受；以旅行、旅游中的海边游玩、登山等从孩子们生活经验中来能引起孩子共鸣的事物的为情节、情境把音乐具体化；渐渐学会合作也是中班孩子的“必修课”活动中的难点便是“轮流”这一合作的方式、方法。所有的教育价值都蕴藏在了生动、有趣的活动中。

听吴佳瑛老师上课最大的感触就是整个活动中所体现的理念，她把那些写在纸上、喊在口头的《新纲要》中的理念化作了教育实践，化作了幼儿真实的发展过程！她的教育行为时时刻刻都体现了教育的智慧和耐心——她的一言一行都顺应了孩子的兴趣，尊重了孩子独有的经验，她善于倾听、理解孩子因此她总能发现孩子言行中的亮点，并结合孩子自身的经验引导他们自主地去发现和理解。

如果把一个集体活动比喻成是一段“寻宝的旅程”那老师就是和孩子一起寻找宝藏的朋友。

幼儿园中班科学领域：数学活动——一起去旅行

设计意图：

本次活动联系幼儿生活实际，创设了幼儿熟悉的游戏情境。整个活动紧扣活动目标展开，让幼儿在“乘汽车”活动中初步感知对应，在“编排汽车座位号”时巩固对6以内序数的认识，在“给水果娃娃找座位”中灵活运用点数对应的方法，环环相扣，循序渐进。

在环节设计上，我充分考虑幼儿的个体差异和自主学习的需要。首先，幼儿的操作题卡各有不同，比如，在“编排汽车座位号”时，有的汽车卡需要增添“3”和“5”两个座位号，有的缺少“1”“4”“6”三个座位号等；又如，在“给水果娃娃找座位”时，有的需要增加或去掉花朵，有的出现重复，需要灵活调整，等等。这种同中有异的设计为每位幼儿提供了自主探索、获得成功的机会，更能激发幼儿参与数学活动的主动性和积极性。其次，教师没有直接告诉幼儿解决问题的方法，而是引导幼儿观察、思考、实践，充分体现了“幼儿操作探索在前，教师提升推进在后”的理念。

此外，我还为幼儿创设了多个互动机会，比如，幼儿之间相互验证座位号，讨论如何才能很快地找到自己的座位、怎样

帮助水果娃娃找到座位以及怎样为水果娃娃重新设计花衣服等，这些师幼、幼幼互动的环节，不仅可以使教师及时关注到幼儿的个体差异，而且有利于引发幼儿之间相互学习，使数学活动变得更有趣、更有效。

目标：

1. 在游戏情境中巩固对6以内序数的认识，感知并灵活运用点数对应的方法。
2. 培养思维的灵活性，体验自主操作的快乐。

准备：

1. 幼儿人手一块挂牌(分成四种颜色，上面分别贴上数字1~6)，椅子24把，分成四组，分别充当4辆汽车(其所贴图片的颜色及数字与幼儿挂牌上的一致)。
2. 幼儿人手一份用塑料垫板做成的汽车模型卡(上面共有6个座位，但座位号不全，每位幼儿的汽车模型卡基本上不同)。
3. 幼儿人手6张水果图片(上面花朵的数量基本上各不相同，有少部分重复)，贴花纸若干套。

过程：

一、准备出发

师：今天天气真好，我们一起去旅行吧！

(在欢快的音乐伴奏下，教师带领幼儿进入活动场地，幼儿每人胸口挂着颜色和数字不同的挂牌，代表车票。)

二、乘汽车

师：停车场到了，停车场里一共有几辆汽车？这些汽车是一样的吗？有什么地方不一样？

幼：有四辆汽车，每一辆汽车的颜色不一样。

师：你能根据自己车票的颜色和数字找到座位吗？大家去试一试。

师：你们都找到自己的座位了吗？怎样才能很快地找到？

师(小结)：可以先根据“车票”的颜色找到相应的汽车，再根据“车票”上的数字对号入座。

(析：在这一环节，有些幼儿还无法将“车票”上的颜色和数字与“汽车”的颜色和“座位号”建立对应关系，这时教师可以帮助幼儿在观察和互动中感知并理解对应。)

### 三、编排汽车座位号

幼：一共有6个座位。

(教师和幼儿一起验证，提示幼儿从车头往车尾方向数。)

师(小结)：原来车上一共可以坐6个水果娃娃。

师：你能帮忙把水果娃娃汽车上的座位号补充完整吗？

幼儿将数字卡贴到相应的座位上。数字卡是用即时贴制作的，只要撕去后面的纸就可贴到用塑料垫板做成的汽车模型卡上，如果发现贴错了，可以重贴。

师：你们可以互相检查一下座位号是不是都贴对了。

(析：这一环节是让幼儿巩固和运用前面已经形成的序数概念，教师可以多提供几套数字卡，以便幼儿发现出错后及时纠正，

同时教师还可以让幼儿互相发现问题，促进同伴间相互学习和提高。)

#### 四、给水果娃娃找座位

##### 1. 第一次操作、探索。

教师出示两张水果图片(其中一张上面有4朵花，另一张有5朵花)。

幼：一个水果娃娃身上有4朵花，另一个身上有5朵花。

师：那你想怎样给它俩安排座位呢，为什么？

幼：我想让一个水果娃娃坐4号位，因为它身上有4朵花，让另一个水果娃娃坐5号位，因为它身上有5朵花。

师(小结)：原来你们是按照水果娃娃身上花朵的数量来给它们安排座位的。还有许多水果娃娃还没有找到座位呢，就请你们按刚才的方法去试一试吧。不过一个座位上只能坐一个水果娃娃，要让汽车上的座位坐满，让所有的水果娃娃都有自己的座位。

幼儿操作、探索：根据水果娃娃身上花朵的数量在汽车模型卡上找到它们的座位。

(析：在这里，教师并没有指导幼儿具体该怎样操作，而是通过巧妙的提问，引导幼儿在观察、思考和实践中感知点数对应。教师对幼儿的尊重和支持，进一步激发了幼儿学习的主动性，同时也为幼儿的第二次操作活动做好了铺垫。)

##### 2. 第二次操作、探索。

###### (1) 发现问题。

师：你的水果娃娃都找到座位了吗？有什么问题吗？

幼：我发现有两个水果娃娃身上都是3朵花，可是3号座位只有一个。

幼：我的汽车上剩下6号和4号座位空着，可剩下的两个水果娃娃身上都是5朵花。

幼：我的1号座位还空着，可是我找不到身上只有1朵花的水果娃娃。

(2) 交流讨论。

幼：我们可以想办法，给穿错花衣服的水果娃娃重新设计一件新衣服。

师(小结)：那你们就按自己想的办法再去试一试，只要水果娃娃身上花朵的数量和座位号相同，水果娃娃就有座位了。

(3) 幼儿操作、探索：在水果娃娃身上减去或增加贴花。

(4) 再次交流讨论。

师：现在你的水果娃娃都找到座位了吗？你想了什么好办法？

幼：我把一个水果娃娃身上的花拿掉1朵，变成了4朵花，它就可以坐到4号位了；给另一个水果娃娃身上添上一朵花，变成了6朵花，它就可以坐到6号位了。

幼：我发现最后只有5号座位是空着的，可剩下的这个水果娃娃身上只有3朵花，我就给它添上了2朵，变成了5朵花，它可以坐到5号座位上去了。

幼：剩下最后一个水果娃娃身上有3朵花，我给它去掉2朵，变成了1朵花，它就可以坐到1号座位上了，汽车上的座位就

全部坐满了。

(析：幼儿通过第一次操作、探索发现了问题，对此教师没有急于解答，而是通过开放性的提问引导幼儿集体讨论，帮助幼儿找到解决问题的办法，并鼓励幼儿按自己的想法大胆尝试、探索。在这里，教师为幼儿提供了自主探索的空间，有利于幼儿灵活地运用点数对应的方法来解决实际问题。但是，这对于中班幼儿来说还是有一定的挑战性，并且中班幼儿存在着较大的个体差异，因此，此环节中，教师需重点关注能力较弱的幼儿，使他们也能通过自己的努力获得成功的体验。)

## 五、一起去旅行

师：你们帮助所有的水果娃娃都找到了座位，开心吗？原来帮助了别人，自己也会很开心，那现在我们就和水果娃娃一起出发吧！

在音乐声中，师幼一起去户外做游戏。

## 中班音乐活动设计——小袋鼠摘果子(彭爱云)

活动名称：小袋鼠摘果子

活动目标：

- 1、通过游戏学唱歌曲《小袋鼠摘果子》，体验歌唱时愉快的情绪，培养幼儿对歌曲的兴趣。
- 2、学习休止符的唱法，训练幼儿的节奏感。

活动准备：小袋鼠头饰、头巾、袋子每人一套，节奏谱、录音机、磁带。

活动过程：



## 一、开始部分

- 1、听音乐学小袋鼠跳进活动室，安静入座。
- 2、练声，用c□d□f调向客人问好。
- 3、复习声势节奏《摘果子》，引出课题。

## 二、基本部分

- 1、幼儿扮演小袋鼠摘果子，熟悉音乐旋律。
- 2、教师交待歌曲名称，清唱歌曲。
- 3、幼儿跟老师一起练习歌词两遍。
- 4、跟音乐学唱歌曲，突出重点，学会唱休止符，要唱的短促、有弹性。
- 5、边唱歌曲边表演。

## 三、结束部分

- 1、庆祝丰收，跳《丰收舞》
- 2、邀请客人一起跳舞，庆丰收。
- 3、将果子送给客人一起品尝，自然结束。