

# 最新大班小米粒教案反思(汇总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。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看看吧。

## 大班小米粒教案反思篇一

### 活动目标

1. 通过观察比较，在操作活动中认识球体的主要特征。
2. 在活动中让大班幼儿自己说出、找出与球体相似的物体。

### 活动准备

1. 布置自选商场场景。(如：皮球、乒乓球、苹果等)
2. 人手一套小筐。
3. 泥土、橡皮泥。

### 活动过程

一、请幼儿进入自选商场选购商品，激发幼儿兴趣

师：今天，我们到自选商场去选商品，你们高不高兴？在选商品的时候有一个要求，请你们把凡是滚动东西都放到自己的小筐里面。

二、幼儿第一次尝试

1. 找出能滚动的物体。

师：现在我来看看，你们选了些什么商品，这些所有会滚动的东西又有什么不同呢？小朋友去试一试、滚一滚、想一想。

2. 请幼儿在玩中观察、比较这些能滚动的物体有什么不同。

3. 请幼儿上前玩一玩、讲一讲，并指出哪些能向不同方向滚动。

### 三、幼儿第二次尝试

1. 观察比较，认识球体。

师：（出示皮球与纸片）请幼儿试着看一看、比一比、说一说，它们有什么不同？

2. 教师小结：皮球、乒乓球都是球体。

### 四、巩固对球体的认识

1. 请幼儿在周围找出与球体相似的物体。

师：小朋友已经知道了什么叫球体，现在就请你到边上去把与球体相似的东西找出来。

2. 让幼儿说出日常生活中与球体相似的物体。

### 五、结束活动

在复习巩固对球体认识的基础上，让幼儿做出与球体相似的物品。

### 活动反思

本次活动，我设计了以玩游戏为主线、以动手操作为探索过程的活动，孩子们在自由轻松的氛围中认识了球体，感知球

体的基本特征，同时激发了孩子们喜欢关注生活中的问题、探究生活中的数学的兴趣。

## 大班小米粒教案反思篇二

活动目的：

- 1、初步理解序数的含义，能用序数词正确表示10以内物体排列的次序。
- 2、感知上下、左右、前后等不同方位，以及从不同的方向积极探索周围环境中物体所处的位置。
- 3、了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。
- 4、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。

活动过程：

- 1、教师出示火车车厢，引导幼儿观察：
  - (1) 火车有几节车厢，邀请小动物坐上火车。
  - (2) 从前后不同的方位说一说：小动物坐第几节车厢？
- 2、幼儿操作：按教师指令的要求，邀请小动物坐火车郊游。
- 3、游戏：开火车：听指令，请乘客下车。
- 4、幼儿跑组活动：
  - (1) 小树排队：提供5棵高矮不一的小树排队，并用数字卡片标上序号。

(2) 串珠子：提供5粒不同颜色的珠子，幼儿串好珠子后记录珠子的序号。

(3) 送小动物住新房：根据卡片的要求，把动物送回家。

活动过程：

1、出示“动物旅馆”的挂图，提问：

(1) 动物旅馆有几层，每层有几个房间？

(2) 小兔、小猫、小狗分别住在第几层的第几间？（从不同的方向判断动物所在的位置）

2、游戏：猜一猜，它住哪里？

规则：按教师的指令把动物准确送回家。

3、幼儿跑组活动：

(1) 找座位：幼儿两两玩找座位游戏，甲幼儿拿电影票，由乙幼儿随意抽出一张，并把电影票插入座位中。再由甲幼儿检查是否正确，游戏交换进行。

(2) 跳格子：5个幼儿共同玩，比一比谁跳得最远，并说一说“我跳的是第几行的第几格？”

(1) 练一练：提供10以内粗细、宽窄不同的物体，幼儿按顺序排列并放上相应的数字卡片。

(4) 看谁飞得远：提供纸飞机，幼儿站在同一起点线上飞，飞机落地后，说“我的飞机落在第几行的第几格？”

活动反思：

本活动的主要目标是认识1-10的序数，学习确定物体在序列中的位置和掌握序数词，会用第几准确地表示物体在序列中的位置，考虑到序列是多样的，序列的方向不是固定的，教学中，我进行一些序数变化方式，如：

1. 辨认排列形式不同的“序列”如：横直排的，纵向排的，
3. 确认同种类物体的序列，哪个物体排第几？
4. 在变化的情景中确认序数，如确定了序列中物体的序数后，变换序列中的物体，再认一认变换后的物体排第几？这样做既有利于形成序数的概念，也有利于发展幼儿思维的灵活性。整个活动，幼儿自始至终保持了浓厚的兴趣，教师与他们共同参与，起到了导向辅助的作用。本节课教具准备充分，游戏性、趣味性强，课堂气氛活跃，充分激发了幼儿学习积极性。

## 大班小米粒教案反思篇三

《乱七八糟的魔女之城》是一个有趣的数学绘本，讲述了“公主去乱七八糟的魔女城拯救迷路了的王子，一路上历经各种困难和挑战”的故事。绘本巧妙地将“模式排序”的数学知识融入生动的故事情节中，使抽象的排序变得合理而有趣。根据大班幼儿的现有经验和学习特点，我们对绘本内容进行了大胆裁剪、重组和改造，对其中涉及数学、语言等领域的内容进行放大和加工，并努力挖掘绘本传递的思想，提升绘本的人文性。

### 活动目标

1. 了解故事内容，感知和丰富词汇，如“乱七八糟”等。
2. 善于观察、思考和探索故事中隐藏的排序规律。

3. 理解并掌握找规律的方法，尝试创编规律。
4. 体验游戏带来的乐趣，感受规律排序的韵律美和条理性。

## 活动准备

### 1. 经验准备：

- (1) 幼儿掌握ipad的基本操作方法，如点击、拖动等。
- (2) 幼儿对规律已有初步感知。

### 2. 物质准备：

- (1) 触摸屏交互式一体机1台，苹果笔记本电脑2台，音响1个，基站1个□ipad26台。
- (2) 教师端flash课件，屏幕教鞭软件，学生端app软件。

## 活动过程

### 一、观察绘本封面，感受无序之乱

#### 1. 看图说话，初步感受。

师：今天老师带来一本好玩的图书。请你看一看，（点击课件）封面上有什么，画面给人怎样的感觉。

幼儿看图说话。教师恰当回应、评价，引导幼儿感悟“乱七八糟”的意思。

#### 2. 了解书名，产生兴趣。

师：（点击课件）这本书的名字就叫《乱一七八糟的魔女之城》。

过渡:今天, 魔女城里发生了一件大事, 想知道是什么大事吗?

## 二、聆听故事开头, 产生游戏之欲

1. 师讲述:(点击课件)有一个国家叫南国, 南国里住着一位聪明的公主。有一天, 一只青鸟飞过来, (呈现动画)递给公主一封信。公主打开一看, 是王子写来的。信中写了什么?(点击播放:公主陛下, 我在魔女城迷失方向啦!快来救救我吧!王子)

师:信里讲了什么?怎么才能救王子呢?幼儿自由讨论。

2. 师讲述:噢, 信里还夹着一张地图呢!

引导幼儿观察游戏导图:公主要救王子, 必须经过规则城, 路上还会遇到妖怪。

3. 师讲述:公主读完信, 赶紧收拾行李箱, 准备出发去拯救王子。

过渡:公主想请小朋友们一起去救出王子, 你们愿意吗?

## 三、深入故事情境, 体验闯关之趣

### (一)听一听, 玩游戏:找钥匙(按照数量规律排序)

1. 师讲述:让我们跟着公主出发吧!(拖动, 呈现公主赶路动画, 来到城门口)嗯?规则城的门竟然紧锁着。这时候, 一棵大怪树摇摇摆摆地走过来。它说-(点击播放:规则城的钥匙挂在一棵树尖上, 树上结着苹果、苹果、梨, 苹果、苹果、梨, 苹果、苹果、梨……)

2. 师:钥匙在哪?谁来帮公主找一找?(点击课件)幼儿上台操作。

3. 交流、评价，圈画规律。

过渡:来，让我们赶紧用这把钥匙打开城门吧。(点击钥匙，切换页面)

(二)看一看，玩游戏:选道路(按照颜色规律排序)

1. 师讲述:打开城门，出现了好多条彩色的路。一共有几条呢?

幼儿数一数。(点击课件)

2. 师讲述:那到底走哪条路呢?公主左右为难。这时，大怪树又说话了。(点击播放:这么多条路，只有一条有规律的路才是正确的。如果走错路的话，说不定会遇到怪兽哦)

启发:这7条路中，哪条路才是有规律的路呢?你能从颜色排列中发现秘密吗?

3. 幼儿先和同伴讨论，再上台交流。(操作演示，并说一说、圈一圈排列的规律)

小结:小朋友们都发现了规律，找到了这条通往魔女城的道路。这条路因为有规律，所以显得最美。来!让我们跟着公主，一起踏上这条有规律的彩色道路。(点击课件，呈现走路动画)

幼儿跟随节奏律动。

(三)闯一闯，玩游戏:涂脚趾甲，过鳄鱼河(二选一)

(点击巨人，播放:谁能把我的脚趾甲按照规律涂漂亮，我就会为他让路)

(点击鳄鱼，播放:谁能用地上的星星和月亮图片修补好破桥面，让桥面图形排列有规律，我们就会让他过河)



师:小朋友们可以任选一条路闯关。

2. 幼儿一对一操作。(屏幕切换成学生端)

游戏1:涂脚指甲(按颜色规律填充色块)

游戏2:过鳄鱼河(按照图形规律修补桥面)

3. 分享闯关经验。

小结与过渡:小朋友真聪明,用不同的方法闯过了难关。让我们继续赶路吧!

(四)试一试,玩游戏:整理房间

2. 幼儿一对一操作。(屏幕切换成学生端)

游戏:整理房间(综合:归类和排序)

3. 分享成功经验。

小结:小朋友们都找到了规律,解除了魔法,王子得救啦!(点击课件)让我们为他欢呼吧!

四、创编规律,感悟有序之美

2. 幼儿创编规律,玩铺路游戏。(屏幕切换成学生端)

3. 交流、评价。

4. 师讲述:看着这么多条有规律的道路,魔女开心极了,她拿起魔棒挥一挥,点一点,(点击课件,呈现动画)一条有规律的道路从魔女城通往美丽的南国!(点击课件)魔女骑上大象,高兴地说:“谢谢小朋友们,我可以去南国游玩啦!”瞧,她们出发啦!(点击课件)让我们排着队,跟着公主,一起去南国

寻找新的规律吧！

幼儿跟随节奏律动，离场。

## 大班小米粒教案反思篇四

活动目标：

- 1、用糖果探索和发现按群数数的方法。
- 2、尝试用不同的数数方法解决生活中的问题。
- 3、乐于参加数数活动，体验不同方法数数的乐趣。
- 4、培养幼儿比较和判断的能力。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

活动准备：

知识经验准备：已有按数取物的经验。

物质准备：糖果图片、糖果、盘子若干；记录表、笔人手一份。

活动过程：

(一)谈话导入，激发兴趣。

师：小朋友有吃过糖果吗？糖果厂的老板找不到工人来帮忙装糖果，他很着急，想邀请小朋友当小工人把糖果装进盒子里。

(二)提出要求，初次探索

- 1、教师出示糖果图片(10个)引导幼儿观察点数。

师：现在请小朋友看一看，数一数图上一共有几个糖果？你是怎么数的？

2、引导幼儿猜想两种不同的数数方法哪种较快。

师：小朋友们，你们觉得一个一个数比较快，还是两个两个数比较快呢？为什么？我们动手试一试就知道了。

3、提出操作要求师：糖果厂的老板帮小朋友准备了一些糖果和一个小盘子，等等请用你想尝试的数数方法把糖果装进盘子里。

(1)在数糖果时，要注意控制你的音量，不要打扰到旁边的小朋友。

(2)要积极开动脑筋，用多种办法来装糖果。

4、幼儿集体操作验证，教师分别观察指导。

(1)幼儿操作，教师重点观察幼儿数数的方法并进行个别指导。

师：你是怎么数的？那这样数快吗？还有其他的方法吗？

(2)集中分享数数方法，教师记录并归纳小结。

师：王老师准备了一张记录表要把你们分装糖果的方法记录下来。现在请小朋友们把自己数数方法跟大家分享一下。

小结：因为一个一个数要数10次，两个两个数只要数5次，所以用两个两个数比一个一个数的方法来得快一些。

(三)再次探索，提升经验师：老板看到刚刚小朋友都做得很好，所以又给我们新的任务啦，你们看这次老板给了我们一张糖果的卡片订单，要求我们用很快的速度把糖果数出来。

1、引导幼儿讨论，用什么数数方法装糖果更快。

师：除了按一个一个数、两个两个数的方法装糖果，还可以怎么装更快呢？

2、介绍记录方法师：老师已经把糖果都画在纸上了，请你把你数数的方法用笔圈在一起，比如：你是用两个两个数的办法，就用笔把两个两个的糖果圈在一起，然后，在后面写出总共圈了几次，并看看，哪种数数的办法最快。

3、幼儿尝试记录，教师全面观察指导。

师：你们看，每个小朋友的位置上已经准备记录表和笔。等会装糖果的时候，请小朋友控制好自己的声量，并在记录纸上记录尽量多的办法。

4、集体分享记录的方法和结果。

师：请已经完成的小朋友带着你的记录表回到位置上与同伴说说你是怎么数的。

(四)活动延伸，迁移运用师：今天我们一起学习了用两个两个数、五个五个数的方法来数数。以后在我们的生活中，小朋友可以根据需要选择其中一种方法来继续数数量更多的数。比如100、200还可以用什么样的方法来数会更快呢？小朋友可以把这个问题带回家，跟爸爸妈妈一起来想一想！

## 大班小米粒教案反思篇五

1、学习等分实物或图形。

2、根据形体特征进行分类。

重点

学习等分实物或图形。

难点

根据形体特征进行分类。

活动准备

教具挂图《图形与空间》，各种形状板。

学具我的数学材料，加减法记录单，附加题材料，笔。

活动过程

1、集体活动。

教师操作形状板，请幼儿仔细观察拼图的过程。

这些图形是用什么形状组合出来的？用了几块？

2、小组活动。

幼儿自由选用形状板拼出各种几何图形组合。

第一、二组，我的数学材料。

第三、四组，加减法作业单。

第五、六组，附加题。

请个别幼儿讲述操作结果，教师将活动结果展示出来。

3、活动评价。

请幼儿口述作业单，师生共同评价。

鼓励幼儿多参与操作活动，提高幼儿操作的能力。

活动反思：

上这节课之前我还在想我要不要帮小朋友把图形上的线折好先，因为我怕他们圆形对折折不来，后来想想还是没有折，孩子们开始折的时候我就对着看，他们折的非常好不是我想象的，当他们剪出两个半圆的时候可开心了，我让他们在拼回去的时候，他们竟然发现了两个半圆快合到一起的时候像一个嘴巴。有人说又像剪刀。有时想想我们也太小看他们了其实有的事我们应该放手让他们自己去做，人他们自己去想孩子的思维是无限的割方法同上。