

# 有趣的骰子教案一年级(优质5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

## 有趣的骰子教案一年级篇一

### 【设计意图】

幼儿对于“年、月、日”这样抽象的概念掌握起来有很大难度。因此，结合我班的实际情况（幼儿识字较多，每周值日生工作，已掌握了“星期”这一概念），我在活动设计中，人物化的将“年、月、日”融入故事中，使原本抽象、复杂的概念变得具体、简明、易于理解，为幼儿主动学习留下余地。

### 【活动目标】

1. 初步理解年、月、日的'概念，感知年、月、日之间的关系；了解一年又12个月，一个月有30（31）天，一年共有365天。
2. 引导幼儿知道日历等是记录或查看时间（日期）的工具；学习查看的他们的方法。
3. 培养幼儿的观察和想象力，发展幼儿的交往能力。

### 【活动准备】

1. 大字卡（年、月、日）各一张；自制外形状房子装的20xx年1月——12月的月历（大月、小月、2月的数房子大小有区分）；小字卡和数字（12、30、31、28、365）人手一份。

2. 各类挂历、台历、月历等布置的展区。

### 【活动流程】

1. 幼儿观察十二座“房子”，引起兴趣。

(1) 说一说，你发现了什么？

(2) 那几座房子大，哪几座房子小，最小的是哪一座房子？

2. 出示数字卡（12、30、31、28、365），猜猜与“房子”有什么联系，明确探索的任务。

(1) 幼儿摆弄数字卡并认读。

(2) 你认为数字与房子有什么联系？（鼓励幼儿大胆想象）

3. 讲述故事，回答问题，帮助幼儿理解年、月、日的概念，了解数字之间的关系。

(1) 教师利用大字卡（逐一出示）讲述故事，在讲述过程中，设置问题，引导幼儿发现大“房子”里日娃娃数量的差异和联系（大月31日、小月30日；均从1日开始）。

(2) 幼儿操作小字卡、数字卡来回答问题：年妈妈的孩子叫什么名字？年妈妈为日娃娃盖了多少座房子？大月房子有哪几月？小月房子有哪几月？大月有多少日？小月有多少日？顶小的月是几月？有多少日？年妈妈共有多少个日娃娃（用不同的数数法了解）

4. 学习查看挂历的方法，练习查找日期。

(1) 教师任意说出某月某日，启发幼儿说出怎样才能在“月房子”上找出来。

(2) 猜谜语并组织幼儿讨论日历的作用，引导幼儿说出日历作用相同的其他种类。

### 【活动延伸】

1. 组织幼儿观察闰年挂历，引导他们发现二月，从而了解了“特殊”一年会有366天，每4年就有一次。
2. 自制小挂历。

## 有趣的骰子教案一年级篇二

本节内容属北师大版小学数学五年级下册第四单元“长方体（二）”最后一节的内容：有趣的测量（求不规则物体的体积）。

本节课是在学生已经掌握了长方体和正方体的认识，长方体和正方体的表面积、体积的知识，了解了容积的内容的基础上呈现的。要使学生通过观察、比较，掌握不规则物体的体积的求法，拓展了学生的知识面，渗透了转化的思想。

本班级学生，大部分学习认真、踏实、自觉，基础扎实，好学上进，部分男生活泼好动，爱思考。对于探索数学问题有着极其浓厚的兴趣，喜欢自己动手解决问题。在他们身上还明显地存在着儿童的天性，好动、好奇等。对于本单元的知识，大部分学生掌握得比较扎实。

- 1、经历测量芒果、石头、水瓶的体积的实验过程，探索不规则物体体积的测量方法，渗透转化的思想。
- 2、握不规则物体的测量方法，并能测量不规则物体的体积。
- 3、践与探索过程中，尝试用多种方法解决实际问题，提高灵活解决实际问题的能力。

让学生掌握不规则物体体积的测量方法。

灵活运用“排水法”和“溢出法”解决实际问题。

魔方、芒果、圆柱体量杯、长方体水槽、石块、苹果醋若干瓶

## 一、导入

1、同学们，周末老师在整理房间的时候，从柜子里发现了一个魔方，我特别喜欢。

从数学的角度来讲，魔方是一个什么样的物体？（正方体）

怎样求出这个正方体的体积呢？（板书 $v_{正}=a^3$ ）

它的棱长是 $10\text{cm}$ ，体积是多少呢？ $1000\text{cm}^3$

2、除了正方体，你还会求哪些立体图形的体积？（板书 $v_{长}=abh$ ）

3、像长方体和正方体这样，都能够直接通过公式求出它们的体积，这样的物体，我们把它们叫做“规则物体”。（板书：规则物体）

像这样，无法用语言准确地说出具体形状的一类物体，在我们的生活中随处可见，我们称它们为“不规则物体”。（板书：不）

5、现在这个魔方的体积是多少呢？（还是 $1000\text{cm}^3$ ？你是怎么想的？（板书：转化）

那它的体积是多少，又该怎样求呢？

这节课，我们就通过有趣的测量，共同来研究不规则物体的体积。

## 二、新授

### （一）测量芒果的体积

1、你想怎样测这个芒果的体积呢？（学生汇报）

2、桌面上，老师为每个小组准备了两种测量工具：量杯和一个长方体容器。

你认为选择哪一种测量工具，能够很快地求出芒果的体积？为什么？（选择量杯，因为它有刻度）

3、这样做确实能比较快的求出芒果的体积，你来看□ppt演示）

量杯中装有一部分水，正好是300ml□这300ml指的是什么？（水的体积）

仔细观察，将芒果放入水中后，水面发生了怎样的变化？为什么水面会上升呢？那么，现在的400ml指的是什么？（水和芒果的体积）

现在，你知道芒果的体积是多少吗？

100是芒果的体积，它也是什么的体积？（上升的水的体积）

4、在刚才的实验中，我们借助量杯完成了一次转化。是将什么转化成了什么呢？（将芒果的体积转化成了上升的水的体积，也可以说是将不规则的芒果转化成了规则的圆柱体）

5、像刚才这样测量不规则物体体积的方法，我们把它叫做“排水法”。

## （二）测量石头的体积

1、现在老师也想进行一次测量，我想测的是这块石头的体积。

我应该选择什么工具来测量呢？为什么？（选择长方体容器，因为石头太大了）

2、用这个长方体容器怎样求出这块石头的体积呢？在小组内和你的同伴说一说。（讨论后，学生汇报）

3、在测量的时候应该注意什么？（强调：要从里面测量）

这样放行不行（竖着）？为什么？（石头没有完全浸入水中）

石头已经完全浸入水中，此时水面的高度是10cm

4、你能根据屏幕上显示的数据计算出这块石头的体积吗？  
（学生动笔计算）

5、刚才，在我们的共同努力下，测得了这块石头的体积。

在这次实验中，我们又完成了一次转化，是将什么转化成了什么？（将石头的体积转化成了上升的水的体积，也可以说是将不规则的石头转化成了规则的长方体）

6、你还有其他的方法能够测量出这块石头的体积吗？（出示“溢出法”和“排水法”的逆运用）

7、其实，早在20xx多年前，大物理学家阿基米德就曾经用过刚才同学们说到的方法帮助国王解决了一个难题，出示“数学万花筒”，学生读。

## （三）测量苹果醋瓶的体积

1、现在你们想不想亲自测量一下不规则物体的体积？

机会就在眼前，每个小组的桌面上都有一瓶苹果醋。在大家动手之前，请你先猜猜看“这个瓶子的体积是多少？（净含量□260ml□

2、现在就动手来验证一下吧。将记录填写在实验报告单中。

3、在刚才的实验中，我们又完成了一次转化，谁能来说一说？

#### （四）总结

通过这几次的实验，我们发现：不管是“排水法”还是“溢出法”，实际上都是在完成一次转化，是将什么转化成什么呢？（将不规则物体转化成规则物体）

【设计意图：使学生明确“转化”思想的实质。】

### 三、质疑

看书页，对于今天我们学习的知识，你还有什么不清楚的地方？

### 四、课堂练习

#### （一）填空

1、一个量杯水面刻度200ml□放入一个零件后，量杯水面刻度450ml,这个零件的体积是（ ）。

2、一个长方体容器装满水，底面长8dm□宽5dm□高3dm□放入一个不规则物体后，溢出30升的水，这个不规则物体的体积是（ ）。

3、一个长方体容器，从里面量长3分米，宽2分米，高5分米，里面装有水，水深3分米，如果把一块小长方体放入水中，小长方体的长是10厘米，宽8厘米，高5厘米，上升的水的体积是（）。

【练习目的：强化“转化”思想的实质。】

## （二）解决问题

第一组

第二组

## 五、全课小结

1、通过这节课的学习，你有什么收获？（学生汇报）

2、生活中有许多不规则的物体，我们可以把它们转化成规则的物体来计算出体积。在解决数学问题的时候，往往需要我们用一种变通的方法去思考。

3、拓展练习：那么，你能想办法测出一粒黄豆的体积吗？  
（学生汇报）

一粒黄豆非常小，把它放入水中，我们很难看出水面的升高情况，也就很难算出它的体积。我们可以先测量出一定数量的黄豆的体积，再除以黄豆的数量，就能得出一粒黄豆的体积了。

板书设计：

转化

有趣的测量：不规则物体的体积规则物体的体积



$v_{\text{正}}=a^3$ 芒果的体积上升的水的体积

$v_{\text{长}}=abh$ 石头下降

瓶子溢出

## 有趣的骰子教案一年级篇三

活动目标：

- 1、尝试运用数序经验，在游戏中探索推理、判断的方法。
- 2、愿意遵守游戏规则，体验活动的快乐。

活动准备：

- 1、经验准备：有关数序的经验。
- 2、物质准备：1-20数字卡片、头饰。

活动过程：

一、找座位（用排除的方法）参加游戏的孩子戴上数字帽子，只能看别人帽子上的数字，不能看自己帽子上的数字。

看到数字不能说出来，观众不要提醒。

- 1、猜6个数字找到和自己帽子上的数字相同的椅子并坐下来。

提示：帽子上的数字是1-6。

请个别幼儿交流自己用到的方法。

幼儿小结：记住自己一共有几个数字，排除看到的，剩下的就是自己头上的数字了。

2、第二次猜6个数字提示：帽子上最小的数字是3，其余的一个比一个大一，请你们从这里开始从小到大坐下来。

请帽子是3的幼儿交流方法。

为什么3先坐下来？什么叫从小到大坐？

3、12人一起游戏提示：你们头上的数字一个比一个大一，请你们从这开始从大到小坐下来。

二、猜数字接下来你们两个两个一组，一个人头上戴着帽子，这个人可以问你的队友头上的数字，你的队友只能回答大了或者小了。看看哪一对先猜中。

1、猜1-15请最快的一组交流。

请最慢的一组示范，一起找找出现的问题。

什么叫大了小了？

幼儿寻找加快速度的方法，数字可以怎么问。

2、猜1-20有没有用到刚刚的好方法？

请最快的一组交流。

三、猜老师心中的数字想在老师心里有一个数字是1-20中的，你们可以问我问题，但我只会点头摇头。

幼儿再次提问。

教学反思：

大班数学活动《数字捉迷藏》是我第二次开展了，这一次活动，我汲取了第一次活动中的不足进行了改进。

第一次数字藏在了兔子的身上，由数字构成的兔子，孩子们在找的过程，让孩子们在找的过程中学会讲述以自我为中心的上下左右，抑或是兔子身体部分，了解简单的方位。

第二次数字藏在了表格中，我用遮挡技术，我出示隐藏一半数字的数字格，让幼儿从中找出数字，孩子们根据没有隐藏的数字的一部分，分析猜测是哪个数字，活动气氛一下子被提升起来，孩子们争先举手想要表达自己的想法，很快就将10个数字全部召找出，并且幼儿同时学会了方位词“行”“列”，通过说“行”“列”就能马上找到数字。

第三次我们利用孩子们猜出的数字表格，进行猜数字游戏，这个游戏充分调动了孩子的积极性，也巩固了新的知识。

在最后的环节我给孩子们提出了更高的要求，激发幼儿探索欲望，孩子们也表示勇于接受挑战，整节课幼儿都能积极的参与活动。

## 有趣的骰子教案一年级篇四

- 1、在认识图形的基础上，使幼儿初步感知图形之间的转换关系。
- 2、培养幼儿思维的灵活性，提高解决问题的能力。
- 3、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
- 4、引发幼儿学习图形的兴趣。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

自制的“小路”，上面镂刻出大小不同的几何图形；供幼儿操作的图形、小筐若干；小熊头饰、小动物的家；音乐磁带等。

一、引入环节，激发幼儿活动的兴趣。

1、教师引导幼儿观察，发现“石头”的不同。

2、引导幼儿捡起自己喜欢的石头，并与同伴进行交流。

二、创设情境，引发幼儿探索、操作。

1、以小熊摔跤的故事情境来吸引幼儿的注意力。

2、引导幼儿观察小路，说说小路上的坑是什么样子的，启发幼儿想办法把坑填好。

3、幼儿思考并尝试操作，教师根据情况适时引导。

4、引导幼儿发现，用几个不同形状的图形能变出一个新的图形来。从而理解图形之间存在的转换关系。

三、伴随着音乐，幼儿和教师一同欢快地走出活动室。活动自然结束。

在认识了多种几何图形以后，在智力区我们投放了许多色彩不同、大小不同的图形供幼儿拼摆，孩子们非常感兴趣。每天都会到这儿来利用图形拼摆出各种画面：如火车、汽车、飞机、房子、大树、小鸟等。可是在一次游戏中，有两个小朋友发生了争吵，原因是自己摆的房子都需要一个大一点的正方形，而当时盒子中只有一个合适的，两人都握着正方形，谁也不愿松开。于是在我的引导下，一名幼儿用两个三角形组合在一起拼出了正方形，其他幼儿看见了觉得很有意思也纷纷来尝试。这时我突然意识到，长期以来幼儿在拼摆过程中都是用图形直接来当作物体某一部分的，如果下次三角形不够了或是长方形不够了，孩子就只会争抢。我想应该让孩子理解图形之间是可以相互转换的，再遇到这样的问题时就可以用别的图形组合在一起来替换所需要的图形，如果获得

了这种经验，孩子们的拼摆活动会更加丰富，思维也会变得灵活起来。因此我设计了今天的数学活动：有趣的图形。此次教育活动的目标是：1、在认识图形的基础上，使幼儿初步感知图形之间的转换关系。2、培养幼儿思维的灵活性，提高解决问题的能力。在活动开展过程中我主要考虑到以下几点：

### 一、复习、巩固认识的图形：

活动开始我鼓励幼儿捡一些不同的石头，并与同伴进行交流，自己的小石头是什么形状的，这样对每个图形的外形特征加深印象，为他之后的填坑活动奠定基础。

### 二、在玩儿中学

为了使枯燥无味的数学活动变得生动有趣，在引导幼儿捡图形的环节上我设计成捡石头要去建房子，来调动幼儿的积极性；以小熊摔跤的故事情景来吸引幼儿的注意力，萌发他们助人为乐的情感；创设小动物的家这样温馨的背景环境，营造一个宽松愉悦的活动氛围；直接利用小路作为活动场所，让孩子们在边玩儿填坑的游戏中边感知图形之间的转换关系。

### 三、提供幼儿充分探索、尝试、思考的空间和条件。

1、在填坑之前，教师先引导幼儿观察路上的坑是什么样子的，如：是什么形状的、有大又有小。为的是让孩子明白要想办法来获得这些图形。同时教师提出要求，引导幼儿坐在小路的两边，把身边的坑填满，不能漏洞，也不能让石头叠放在一起，这些提示语会引导着他们不断尝试、思考把坑填好。

2、路面上我所设计的坑多数都大于幼儿手中现有的图形或是没有这样的图形，一块石头不可能直接填满，这就给孩子创设了难题，促使他们想办法用多个图形拼在一起来解决。可是哪些图形更合适呢？这就激发了幼儿思考——操作——

再思考——再操作的过程。

3、考虑到难易程度的不同，有的坑用2—4个图形就可以拼成，而有的坑就需要更多的图形，这让能力强的和能力较弱一些的孩子都能获得成功，愿意参与活动。

四、活动中注意观察幼儿的表现，及时鼓励。重在启发、引导幼儿尝试操作：

在幼儿尝试、探索、发现的过程中，教师观察幼儿的表现，看到好的做法及时鼓励、肯定；看到幼儿遇到困难时，启发全体幼儿共同想办法解决，并不断地归纳、总结，引导幼儿感知图形间的转换关系。

## 有趣的骰子教案一年级篇五

幼儿园数学是一门系统性、逻辑性很强的学科，有着自身的特点和规律，《纲要》提出：“数学教育必须要让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。”华东师大学黄瑾教授指出：“幼儿教师要有一双发现数学的眼睛。”我们的生活中到处都充满了规律排序，孩子们在生活中会有意无意的发现这些规律美，我们教师正是发现、运用和创造这些有规律美的引导者。

因此，在《有趣的排序》活动中，我们充分利用交互式电子白板的拖拉放大、无限克隆、拍图上传、屏幕标注等功能，增强活动的游戏性。让幼儿与白板互动，提高幼儿参与活动的兴趣，满足幼儿探索和操作的需要，让幼儿在游戏中获得认知。

1、能发现并说出物体排列的规律，并尝试根据已有经验创编新的排列规律。

2、学习按颜色、形状等某种模式进行重复性排序，提高推理

能力及动手能力。

### 3、体验帮助别人及获得成功后的快乐。

中班幼儿喜欢动手操作，具有创新意识，常常在游戏的时候进行排列活动，我们运用信息技术引导幼儿共同发现和创造丰富的排列模式，使幼儿对物体按规律排列的认识有所提升，帮助幼儿提高逻辑思维能力和创新能力。

信息准备：希沃交互式电子白板课件；

物质准备：串项链的各类珠子及线绳等操作材料。

本次活动中的亮点在于充分运用了电子白板的互动和展示功能，为课堂教学提供趣味操作的同时，人机互动，共享交流，这是以往传统教学手段所难以媲美的。

1、白板的互动：在幼儿园的数学活动中，幼儿的实践操作是重要的学习手段。我们结合幼儿的生活经验，将交互式白板和常规教学有机结合起来，遵循幼儿数学学习由易到难、由简单到复杂的循序渐进的规律，通过设置情趣化的游戏“走小路”、“过小桥”、“爬雪山”等操作环节，使幼儿始终处于主动探索的状态，并引导幼儿得出结论，让幼儿在“玩中学，做中学”。这样，不仅轻松地解决了活动重点和难点，更使活动锦上添花，大大激发了幼儿学习的兴趣。

2、白板的展示：白板和手机助手相结合的展示功能为教师提供了一个非常具体的展示平台，幼儿的操作过程及作品通过在线直播或拍图上传等展示方式让幼儿更直观形象的进行学习，并相互比较，相互欣赏。实现了师幼互动、人机互动和幼儿间的互动交流。

分析感知规律并能按规律排序。

尝试创造不同的排列方法，实现自由排序。

1、遮挡隐藏：在导入环节通过遮挡隐藏功能制造出小龙人一半身体藏在大树后面，一半身体露在外面的表象，当幼儿轻点小龙人时，小龙人出现，展现出被幼儿找到的样子，增加神秘感，引起幼儿浓厚兴趣。

2、无限克隆：在幼儿发现排列规律并操作的基础环节里，我们用无限克隆和拖拉功能，设计了三次闯关活动让幼儿进行操作。如在“走小路”环节，让幼儿在白板上将小路按规律铺好，屏幕下方设有圆形、三角形、长方形三个克隆图形，幼儿可以在这三个图形上无限克隆出多个图形，并拖拉到“小路”上进行排列。让幼儿在拖拉的过程中，满足幼儿操作的需要，感受电子白板的神奇。

3、声音插入：我们在白板中插入录制的人物声音，将幼儿带入故事情境，让幼儿大胆猜测并激发其进一步探索的兴趣。省去老师的引导，让活动自然地进入下一环节。

4、拍图上传：在幼儿分享作品提升经验环节，我们利用希沃助手实现手机与白板结合的功能，将幼儿串成的项链作品展示到大屏幕上，拖拉放大，使全体幼儿能看到每个人的作品。让幼儿讲解自己排列的规律，进行相互比较相互欣赏，实现了师幼互动、人机互动和幼儿间的互动交流。

5、屏幕标注：在幼儿分享作品提升经验环节里，为了能较好地引导幼儿重点观察分析排列的规律，强化认知排列模式，我们用白板中“画笔”的标注功能圈出作品，便于幼儿辨别区分。

6、插入背景音乐：在幼儿动手串项链环节中，我们插入《为了妈妈》这首背景音乐。让孩子们再次融入到情境中，使枯燥的数学操作活动在宽松快乐的音乐氛围中进行，幼儿情感得到共鸣升华，同时增加了完成任务的动力。



一、开始部分：以故事《小龙人找妈妈》导入，激发幼儿参与活动的兴趣。

1、通过幼儿喜欢的游戏形式导入活动，激发幼儿操作白板的兴趣。

师：你们都玩过捉迷藏吗？今天老师请来了1位小客人，他也爱玩捉迷藏，我们一起来找找他吧！

教师邀请幼儿上台操作，找找小客人在哪儿？

点击隐藏的小龙人，播放哭泣音频。

2、能关注别人的情绪，并想办法让他快乐起来。

（1）师：他是谁？他怎么了？发生了什么事情？

幼儿大胆猜测，播放《小龙人找妈妈》故事音效，幼儿倾听。

（2）师：小龙人好伤心呀，怎样让他快乐起来呢？

二、基本部分：按规律进行排序。

师：我们要去帮小龙人找妈妈，会经历很多的困难和挫折，你们怕不怕？一起出发吧！

1、线索一：走小路——寻找女娲娘娘

师：翠翠婆婆告诉小龙人，他的妈妈是女娲娘娘，要找到女娲娘娘我们要走过一条智慧小路。小路上排列了各种形状的砖块，我们必须找出砖块的规律，按照规律来走，才能成功，一起试试吧！

（正方形、圆形、三角形、正方形、圆形、三角形……）

幼儿操作，闯关成功时，出现音频喝彩声。

点击女娲娘娘，播放音频：“孩子们，我不是小龙人的妈妈，小龙人的妈妈是龙女，你们去龙宫找她吧！”

师：女娲娘娘不是小龙人的妈妈，她说小龙人的妈妈是谁呀？那我们继续找吧！

## 2、线索二：过小桥——寻找龙女

师：去龙宫找龙女会经过一座桥，可是这座桥上少了几块木板，大家动脑筋，帮忙补齐吧！

（红红黄黄蓝蓝红红黄黄蓝蓝……）

幼儿操作，闯关成功时，出现音频喝彩声。

点击龙女，播放音频：“孩子们，我不是小龙人的妈妈，小龙人的妈妈是雪山女神，你们去雪山找她吧！”

## 3、线索三：爬雪山——寻找雪山女神

师：我们要爬上雪山，必须把空缺的脚印补齐才能登上山顶，一起试试吧！（单双单双双单双单双双……）

幼儿操作，闯关成功时，出现音频喝彩声。

出示雪山背景，播放音频：“孩子们，我就是小龙人的妈妈，可是在一次雪崩中我为了救一只受伤的北极熊，被雪山老妖抓走压在雪山底下，现在需要小朋友们亲自动手做一串神奇项链，挂到雪山顶上，我才能够重获自由，你们愿意帮助我吗？”

## 4、线索四——制作神奇项链

师：现在需要我们动手做一串神奇项链，挂到雪山顶上，才能救出雪山女神。一定要用自己的规律去排列项链才能变的神奇，一起努力吧！

播放背景音乐《为了妈妈》，幼儿自由按规律排序。

将幼儿作品拍图上传，拖拉放大，幼儿介绍自己项链的规律，体验成功的乐趣。

师：作品完成了，我们把它放到雪山顶上吧！

将图片缩小并拖拉至山顶，点击雪山顶上放光芒的特效，闯关成功，出现音频喝彩声。

点击出现雪山女神动画，播放雪山女神音频：“孩子们，谢谢你们，我终于可以和我的孩子团聚了，谢谢大家！”

点击出现小龙人动画，播放小龙人音频：“谢谢小朋友们帮我找到妈妈，我现在好开心好快乐呀！”

师：你们帮小龙人找到了妈妈，你们开心吗？帮助别人是一件快乐的事情。孩子们，你们真棒！

### 三、结束部分

师：神奇项链呀，还有一个重要的作用，就是它能够给人带来快乐，我们把神奇项链送给更多需要的人吧！

在日常生活中引导幼儿观察、发现周围环境中的一些规律，如排队时、做动作游戏时。

1、幼儿层面。本次活动有效的证明，在幼儿园数学排序的活动中，恰当的运用新媒体新技术，能更加提高幼儿数学的学习兴趣，更契合幼儿数学教学游戏化的特点。让枯燥的排序教学活动变得趣味无穷。使幼儿真正的化被动为主动，做学

习的小主人。

2、教师层面。我们通过对信息技术的研究，使用交互式白板进行教学，不仅满足了幼儿身心发展的需要，对于教师而言，活动的准备工作也愈加变得有意思了。在以前的准备活动中，教师也许要分饰多个角色，而有了交互式白板的帮助，组织活动时更得心应手了，教师在教具的准备方面节省了很多的时间。同时，制作白板课件的过程，也是教师熟悉课程、自我反思与精益求精的过程。

3、不足之处在于很多活动设计有时难以实现，对于白板图库的资源，如果能多设计些适合幼儿园教学的交互式和多媒体模板，方便幼儿园教学活动的操作就更好了。