

最新蒙氏数学教学计划表(精选5篇)

计划是人们为了实现特定目标而制定的一系列行动步骤和时间安排。我们该怎么拟定计划呢？那么下面我就给大家讲一讲计划书怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

蒙氏数学教学计划表篇一

数学是一门基础学科，我们从幼儿园开始，一直到大都需要学习。作为一名数学老师，在平时数学教学时不能只单纯地传播数学知识，而应该更加重视数学的内在功能，重视数学文化素质的培养！以下是百分网小编搜索整理的幼儿园数学教学计划，希望对大家有所帮助！想了解更多相关信息请持续关注我们应届毕业生考试网！

数学是一种理性的思维方式。

中班幼儿的年龄大约在4岁左右，本学期仍有一部分是新生，没有上过幼儿园，他们一直在家人的呵护下成长，他们所处的环境不同，所受的教育不同，因此他们在数学的知识方面、能力方面及情感方面存在一定的差异。根据以上情况，本学期将对幼儿有针对性的进行教学组织和设计，借助具体的事物和形象进行初步的逻辑思考，激发幼儿的探究和思考能力。我们将关注班里所有幼儿的发展，使每一个孩子都有进步。

- 1、认识1~10以内的数字，理解数字的意义，会用数字表示物体的数量。
- 2、学习目测树群，学习不受物体空间排列形势和物体大小等外部因素的干扰，正确判断10以内数量。
- 3、认识长方形、梯形、椭圆形。

4、学习用各种几何体进行拼搭和建造活动。

5、学习概括物体的两个特征;学习按物体的某一特征和数量进行分类。

6、学习按量的差异进行7以内的正逆排序。

7、观察、比较、判断10以内的数量关系，逐步建立等量观念;运用已有

的知识经验，解决新问题，学习新知识，促进初步的推理和迁移能力的发展。

8、初步理解昨天、今天、明天的含义，知道它们之间的关系，学习正确运

用这些时间词汇。

9、学习区分和说出以自身为中心的前后方位;学习区分和说出物体之间的

上下、前后位置关系;学习按指定方向运动。

10、幼儿能注意和发现周围环境中物体量的差异、物体的形状，以及它们

在空间的位置等。

1. 教师根据数学计划按时开展数学活动。

2. 为幼儿提供多种操作，探索的机会，鼓励幼儿积极操作，探索。

3. 结合实际生活中的物品帮助幼儿学习，理解数学知识。

4. 结合游戏活动，操作，巩固数学知识。
5. 结合操作卡片，帮助幼儿学习上，理解数学知识。
6. 家长配合教师，共同帮助幼儿学习，理解数学知识。

1. 我身上的数 2. 和数字朋友做游戏

3. 举卡片 4. 我长大了

5. 漂亮的月饼盒 6. 拼彩旗

7. 不一样的蛋糕 8. 量布做围巾

8. 玩具有多少 9. 几个朋友在一组

10. 图形变变变(一) 11. 数字口袋找朋友

12. 大大小小的水果 13. 拾落叶

14. 分树叶 15. 打扮活动室

16. 图形宝宝 17. 图形变变变(二)

18. 各种各样的帽子

蒙氏数学教学计划表篇二

设计思路：

对于我班的孩子来说，已经形成了一定的数概念，特别在单双数的学习中孩子们发现了数字之间的一些排序规律，如有孩子说，双数与双数之间隔一个数，单数与单数之间差2等，可见他们对数字的排列方式产生了浓厚的兴趣。为了更进一

步发展孩子的数概念，因此今天我设计了这一数学活动：快乐大本营。通过不同的形式让孩子发现相邻数的规律，学习相邻数。另外，根据大班孩子好动、好问、好奇的年龄特点，及二期课改中以幼儿发展为本的理念，我以“快乐大本营”为主线，提供了多种游戏形式，让孩子在自主意识下积极参与，并在游戏中掌握相邻数的概念，除此之外，还渗透了记录的要求，提出了游戏的规则，旨在掌握数概念的同时发展思维的灵活性。

活动名称：快乐大本营

活动目标：

1在看看、找找、想想的活动中学习10以内的相邻数，发现其规律。

2能在游戏中遵守规则，并尝试记录。

观察与指导：

一、入场

1幼儿根据自己手中入场券上的座位号寻找相应座位。

2引导语：大家想去快乐大本营玩吗？那首先要凭票入场，请看清自己票上的座位号，寻找到自己位置。

二、学习相邻数

1发现相邻数的秘密。

2看看找找你坐的是几号座位？你的身边有几位朋友呢？他们分别坐的是几号座位？（幼儿边说老师进行记录）

3看看老师记录的三个三个数字，你发现了什么？

5游戏:找朋友

引导语:现在我们都知道了相邻数,那让我们一起来做第一个游戏——找朋友、

b老师拍手,幼儿听音记数,是这一数的相邻数幼儿站起来。

6百变相邻数:能变化三个数字中的任意一个数字,使其成为正确的相邻数、

7小结:你们真厉害,这样你们可以真正参加”快乐大本营”的游戏了、

三、游戏:快乐大本营

1老师介绍每个游戏的名称与玩法,明确遵守的规则、

2讨论记录表的记录方式,并尝试独立记录,能计清所参与的游戏及找到的相邻数、

3幼儿自由选择,分组游戏、(保龄球馆夹夹乐垂钓馆智慧屋投骰子)

4根据记录表分享游戏情况、

四、延伸:

1出示老师家的门牌号,引导孩子想想,我家的左右邻居是谁呢?

2将游戏材料提供与区域活动中,让幼儿选择操作。

蒙氏数学教学计划表篇三

1、引导幼儿根据图示填写算式，学习加减。

2、学习运用语言表达算式的含义。

活动准备

1、数学卡[2—94]分解和组合

2、数学卡[2—102]分解和组合

3、数学卡[2—92]分解和组合

4、数学卡[2—95]分解和组合

教学具图片

教学具图片

教学具图片

活动过程

一、图片练习

1、[2—94]分解和组合

(1) 这张图上有什么？有多少？他们有什么不同？”

这张图上有大树，有苹果。

有4棵大树，大树上的苹果多少不同。

(2) 看图填算式

$4-1=5-2=7-5=6-4=$

2、出示数学卡：[2—102]分解和组合

(1) 这张卡片上是什么的符号是什么？

(2) 你能讲讲这些算式吗？

$$2=4=6 \quad 4=2=6$$

(3) 谁能填写出图示表示的算式？

$$\square 2\square + \square 3\square = \square 5\square \quad \square 3\square + \square 2\square = \square 5\square$$

$$\square 7\square + \square 3\square = \square 10\square \quad \square 3\square + \square 7\square = \square 10\square$$

(4) 我们一起把分和式和算式读一遍。”

二、操作练习

1、[2—92]分解和组合

看图写算式，进行计算。

2、[2—95]分解和组合

看算式，填答案。

三、活动评价。

出示幼儿完成的算式，请小朋友来讲一讲，并一起读算式。

蒙氏数学教学计划表篇四

所谓教学，乃是教师教，学生学的统一活动，在这个活动中，学生掌握一定的知识和技能，同时，身心获得一定的发展，形成一定的思想品质。教学永远包括教和学，没有了学，教

就不能存在，而没有了教，学也同样不能存在。

教学（教）就是教师引起、维持和促进学生学习的所有行为。教学实践确实是由教与学两种活动所构成，教与学是统一的活动。但为了深入地研究教与学，有必要将教与学分开进行研究。因此上述定义关注的是教师行为，即教学探讨、研究教师引起、维持和促进学生学习的所有行为。教师的这些行为都是为了促进学生进步。

从教学的规定性要求看，“教学”活动应具备三方面特征：

首先，“教学”既有“教”，又有“学”。它包括了教师和学生共同活动。

第二，它是由教师发起的，符合一定道德规范的行为。

第三，它旨在促进学生学习的所有行为。

“教”不仅意味着向学习者“传递”知识和技能，“教”还包括着改变学习者的态度和生活方式。

根据以上所述，教学应是由教师发起的，旨在维持和促进学生学习的所有行为的师生共同活动。

（二）幼儿园数学教学活动的特点

幼儿园教学是教师和幼儿的共同活动，是旨在促进幼儿身心健康发展的师幼共同活动。

幼儿园教学是一种自发反映型教学。前苏联杰出心理学家维果斯基认为：3岁前儿童教学特点是这一年龄儿童是按照他们自己的大纲进行学习的，这种教学类型通常称为自发型。学龄儿童能做教师要他做的事情，按照教师的大纲学习这一类型教学定为反应型。学前儿童的态度是这样确定的：他做他

要做的事，但他要做的事，恰恰也是他的领导希望他做的。因此他提出：幼儿园教学大纲应该也是儿童自己的大纲，就是说，大纲实施的次序应符合儿童感情丰富的兴趣，符合他的与一般概念相联系的思维特点。学前儿童的教学则处于第一种和第二种之间的过渡位置，可称为自发？反应型。

具体来说，幼儿园的数学教学活动具有以下特点：

1、幼儿数学教学活动是有目的、有计划、有组织的活动。

在进行数学教学活动之前，教师首先需要依据教育目标，幼儿的发展状况及幼儿的兴趣、需要，制定本次教学活动的具体目标，选择相应的教学内容、教学方法和活动的组织形式。也就是说，在进行教学活动之前，教师要考虑并制定好完整的教学计划。这种教学计划带有预成性的特点。

在教学计划实施过程中，教师有可能会根据教学的实际情况，调整或更改教学计划中的某一环节，但就整个计划来说，一般是不会作大的变动的。

2、幼儿数学教学活动具有情境性、操作性和游戏性的特点。

幼儿的学习是一个主动的建构过程，他们的兴趣和需要是其学习的内在动力。幼儿在学习过程中中能做的只是与他兴趣相符的事情。数学教学活动的计划是教师依据教育目标事先预设和规定的，在计划的制定过程中，往往会对幼儿的兴趣、需要有所忽略或注意不够。如何解决这一问题？这就需要教师要能将预定的教育目标和内容转化为幼儿自己的需求，以激发起幼儿学习的兴趣和求知欲，使他们主动参与活动，积极进行学习，在自主建构数学知识的过程中，身心获得更好的发展。

蒙氏数学教学计划表篇五

设计思路：

对于我班的孩子来说，已经形成了一定的数概念，特别在单双数的学习中孩子们发现了数字之间的一些排序规律，如有孩子说，双数与双数之间隔一个数，单数与单数之间差2等，可见他们对数字的排列方式产生了浓厚的兴趣。为了更进一步发展孩子的数概念，因此今天我设计了这一数学活动：快乐大本营。通过不同的形式让孩子发现相邻数的规律，学习相邻数。另外，根据大班孩子好动、好问、好奇的年龄特点，及二期课改中以幼儿发展为本的理念，我以“快乐大本营”为主线，提供了多种游戏形式，让孩子在自主意识下积极参与，并在游戏中掌握相邻数的概念，除此之外，还渗透了记录的要求，提出了游戏的规则，旨在掌握数概念的同时发展思维的灵活性。

活动名称：

快乐大本营

活动目标：

- 1、在看看、找找、想想的活动中学习10以内的相邻数，发现其规律。
- 2、能在游戏中遵守规则，并尝试记录。

观察与指导：

一、入场

- 1、幼儿根据自己手中入场券上的座位号寻找相应座位。

2、引导语：大家想去快乐大本营玩吗？那首先要凭票入场，请看清自己票上的座位号，寻找到自己位置。

二、游戏：快乐大本营

1、老师介绍每个游戏的名称与玩法，明确遵守的规则。

2、讨论记录表的记录方式，并尝试独立记录，能计清所参与的游戏及找到的相邻数。

3、幼儿自由选择，分组游戏。（保龄球馆夹夹乐垂钓馆智慧屋投骰子）

4、根据记录表分享游戏情况。