

# 中班数学礼物教案 幼儿园中班数学教学 反思(精选7篇)

作为一名教职工，就不得不需要编写教案，编写教案有利于我们科学、合理地支配课堂时间。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

## 中班数学礼物教案篇一

- 1、复习得数是3以内的加法，4以内数的组成。
- 2、通过创设情景，让幼儿在操作过程中尝试自己列出得数是4的加法算式，尝试自编得数是4的加法应用题。
- 3、使幼儿进一步理解两个部分数的交换关系。
- 4、培养幼儿分析推理能力，思维的敏捷性及幼儿动手尝试的精神，训练幼儿运算速度和准确性，激发兴趣。
- 5、让幼儿体验数学活动的乐趣。
- 6、乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

3以内加法算式卡、数卡4，苹果、梨图片4张，每个幼儿4个萝卜，4朵花，蘑菇图片4张，兔妈妈、小兔头饰，布置好活动场景。

随《十个数字跳舞》音乐，做手指游戏。

一、复习得数是3以内的加法，复习4的组成

1。游戏“开火车”复习得数是3以内的加法。

2. 游戏“又有苹果、又有梨”复习4的组成

3. 游戏“对数”

二、创设情景，在操作中尝试写出得数是4的加法算式

兔宝宝，我是兔妈妈，我告诉你们一件高兴事儿，我们种的萝卜丰收了，请兔宝宝跟着妈妈到地里去拔萝卜，每个宝宝拔4个萝卜，自己分一分，看有几种分法？（个别回答，老师演示）拔了这么多萝卜，我们把萝卜搬回家，搬的时候要听妈妈的指挥，看看两只手上的萝卜一共有多少根？（4根），你们用什么方法算出来的？（加法），怎样列出这个加法算式，请兔宝宝将它写在答题卡上，写的时候，字要写大一点，不然兔妈妈看不清楚，（兔妈妈帮助能力差的小兔讲解列式）。

今天，我们学会了新本领又可去智力迷宫玩，来，我们鼓鼓掌、嘿嘿，我真棒！

三、活动延伸

编应用题又是一样新本领，会编的小朋友很能干，不会编的也不用着急，下次老师要教你们编加法应用题的新本领。

在整个教学过程中，我始终把学生放在“主体”位置，始终以“组织者、引导者、合作者”的身份与学生一起参与到学习活动中，取得了良好的教学效果。但也存在一些问题，如分层练习体现不够，课堂评价方式过于单一，课堂语言还不够生动简练等。

在今后的课堂教学中，我会进一步关注学生的学习过程，让学生在参与的过程中，慢慢感知体会算法，让学生在具体情景中自我感悟，让他们经过自己的切身体会发自内心的选择出对于他们来说最简便的方法，也就是让学生学会怎么学习、

怎么思考，让每一个学生都能在学习活动中充分地发挥出自己的个性和潜能，在体验中获取到知识，在成功中找回自信，更深刻地品味到学习的乐趣！

## 中班数学礼物教案篇二

在《一样的小熊在哪里》的活动中，我为幼儿提供了色彩鲜艳的操作材料，让幼儿进行比较，辨别事物间的细小差异，并给小熊配对，提高幼儿的视觉辨认能力。

- 1、能按顺序的进行细致的观察，将衣着相同的两个小熊找出来；
- 2、提高幼儿的视觉辨别能力。
- 3、能认真倾听同伴发言，且能独立地进行操作活动。
- 4、培养幼儿乐意在众人面前大胆发言的习惯，学说普通话。

1、挂图：《视觉辨认》；

2、幼儿用书：《我的数学》第22页；

3、小熊卡片24张，裤子线条、颜色一样的，各6张，分4组；

4、水彩笔、粉笔。

1、引入活动；游戏：“猜猜我是谁”；

2、观察有条纹小熊的卡片；

3、集体游戏；

4、个人操作。

## (一) 引入活动

故事引入：有一天，小熊哥哥与小熊弟弟去逛街，街上可热闹了，人来人往，小熊哥哥与小熊弟弟走丢了，小熊哥哥找不着小熊弟弟很着急，所以，想请小警察帮助小熊哥哥找到小熊弟弟，引出下个环节。

## (二) 游戏：“猜猜我是谁”

玩法：教师依次出示红、黄、蓝、绿四种颜色，让幼儿辨认。

(三) 教师依次出示4张不同衣着的小熊卡片，让幼儿观察，分别说出每张卡片上小熊裤子的颜色。

## (四) 集体游戏：“我的朋友在哪里”；

玩法：教师将有衣着条纹不一样小熊卡片发给幼儿，幼儿将卡片举在胸前，然后，在4个圈里找到和自己拿的小熊卡片一样的小熊，就在哪个圈里。(游戏过程中，教师要注意观察幼儿能否按照小熊裤子条纹的颜色排列寻找朋友，找到后要提醒找到的幼儿再次比较)。

## (五) 游戏：“找到小熊哥哥与小熊弟弟”

2、发书让幼儿自己操作，把小熊哥哥与小熊弟弟用彩笔圈起来。

数学能为幼儿动手、动口、动脑，多种感官参与学习活动创设最佳情景，激发幼儿的学习兴趣，调动幼儿积极性，最大限度地发挥幼儿身心潜能，省时高效地完成学习任务，同时，渗透思想品德教育，培养良好的学习习惯和心理素质，使智力和非智力品质协调发展。引导幼儿在“玩”中学，“趣”中练，“乐”中长才干，“赛”中增勇气。提高学习效率，培养幼儿良好的学习习惯和组织纪律性。

## 中班数学礼物教案篇三

在日程生活中，我组织幼儿排队或游戏时都要求幼儿知道自己的位置，可我发现孩子们对序数的概念比较模糊，往往不能清楚的知道自己的位置，根据这个发现，我以《幼儿园知道纲要》为先进的理念指导，结合本学期幼儿活动材料，我设计了今天的活动，让孩子们从生活和游戏中感受事物的位置关系，让幼儿体验到数学活动带来的乐趣案例描述：

- 1、认识5以内的序数，使幼儿掌握序数词“第几”。
- 2、学习确定物体在序列中的位置，并能用“第几”表示。

ppt课件、幼儿操作材料、人手一份小板凳、五把自制箭头、音乐活动。

重点：掌握序数词第几。

难点：学习确定物体在序列中位置，并能用“第几”表示。

在整节活动，我始终以幼儿为主体，让幼儿通过多看多想，多说，多体验，使幼儿在活动中一直保持积极，良好的情绪状态。在活动过程中注重老师与幼儿的互动，更重要的是大部分时间安排幼儿多游戏，最后是幼儿动手操作。让幼儿在老师的引导下加深对家乡的认识，培养幼儿热爱家乡的情感。

### 二、基本部分

- 1、小羊排队，引导幼儿从左往右从右往左感知5以内的序数，是幼儿掌握序数词第几。
- 2、小羊抢板凳游戏，学习确定物体在序列中的位置。
- 3、游戏：抢板凳通过不同的方向，进一步学习物体在序列中

的位置。

三、结束部分幼儿操作：送小羊回家幼儿通过操作正确的送小羊回家。

请家长参与活动让幼儿说说自己把小羊送进了第几层楼。

序数在日常生活中随处可见，在电影院，在餐厅，在商店，在幼儿园里，幼儿排队或游戏时都会涉及到序数，幼儿对序数的概念有一定的感知，有一些经验的积累，但是很零碎、不完整、不规范。为此，我们有必要通过集体活动来帮助幼儿进行经验的梳理和提升，使幼儿能正确使用第一至第五的序数词来表示物体在序列中的位置。我们以《指南》理念为指导，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”以及中班幼儿的生理心理特点，让幼儿在体育游戏中轻松地感知五以内物体的'排序，体验序数在生活中的作用，体现生活中学和游戏中学数学的理念。

## 中班数学礼物教案篇四

《幼儿园课程》指出，要“创设与教育相适应的良好环境，为幼儿提供活动和表现能力的机会和条件”。动物找家是主题《可爱的动物》中的一节科学活动。而中班幼儿对科学活动有了一定的经验，因此在设计这个教案时，我把操作活动与情景活动进行整合，以情景贯穿活动。以客人做客、陪客人游戏、帮客人找家的情境，让幼儿始终处于操作游戏的环境中。幼儿在相应的环境中通过感知、操作等活动，与物体相互作用，使幼儿全身心地投入活动，从而获得大量的科学经验。

1. 会依据动物的居住地和生活习性为动物找家。
2. 能够积极思考，大胆讲述，参与给小动物找家的活动。
3. 初步感知动物是大自然的重要组成部分，是人类的好朋友，

我们要保护它们。

课件。

2. 操作材料：动物找家（4份）。 3. 游戏胸饰若干、背景图4副。

一、演示课件，通过动物图片来引发幼儿兴趣。 1. 出示动物图片，认识动物。

今天有小动物要来做客，我们看看是谁呀？它们喜欢干什么？它们生活在哪里？我们一起和它们跳舞做游戏吧。

2. 引出活动主题，为小动物找家。

师：玩了一会，小动物们累了，想回家了，请小朋友来把它们送回家，好吗？（出示背景图）

二、操作归类：帮动物找家。

1. 介绍操作方法。

（每组三张背景图，请小朋友把小动物的图片贴在背景图上。）

2. 幼儿操作，老师巡回指导。

3. 引导幼儿讲述自己的摆放理由。

问：你怎么知道小鱼的家在水里？

小结：每个小动物都有自己的生活习性，他们是人类的好朋友，我们要保护它们生活的地方。

三、趣味游戏活动：动物找家。

1. 教师讲述游戏方法。

师：请你拿一张动物图片，你拿的是什么动物，那你就代表了那只动物。

师：请你们随音乐在中间活动，可以做你们所代表的动物的动作。音乐停止时，要快速地回到“家里”，看谁的动作快而准确。

2. 带领幼儿进行游戏。

3. 游戏第二次，教师扮演“大灰狼”，加大游戏的难度的趣味性。

#### 四、结束活动

师：生活中还有许多小动物也有自己的家，请小朋友回家和爸爸妈妈一起找一找。

### 中班数学礼物教案篇五

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。

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。

## 中班数学礼物教案篇六

1. 模仿小鱼、小鸟、蚂蚁和青蛙的运动方式，发展动作的协调、灵活性。

2. 体验与同伴在一定范围进行追逐游戏的快乐。

3. 初步了解健康的小常识。

4. 让幼儿学会听口令玩游戏，锻炼反应能力和倾听能力。

1. 小鱼、小鸟、蚂蚁、青蛙动物头饰若干，大灰狼头饰2个。

2. 场地布置：在场地四角分别放4张椅子，分别挂上小河、鸟窝、草地、池塘的图片，代表动物们的家。

3. 欢快的背景音乐。

1. 听音乐幼儿自由选择动物头饰，四散站立在场地上，做准备活动。

2. 幼儿相互介绍并模仿自己所扮演得小动物。

3. 引导幼儿按照所扮演得小动物的运动的方式，找一找自己

的家。

#### 4. 玩游戏“小动物找家”。

(1) 教师引出游戏情节：“今天天气真好，小动物们一起来玩游戏吧。”幼儿扮小动物在音乐的伴奏下自由活动。教师扮大灰狼出现，“小动物”按自己的运动方式快速回到各自的“家”。

(2) 游戏规则：“大灰狼”出现后继续按所扮动物的运动方式“回家”。

(3) 每次游戏结束后，教师进行小结，表扬能遵守游戏规则的幼儿，提醒个别幼儿在“大灰狼”出现后能继续按规则游戏。

(4) 幼儿交换头饰，大灰狼由多名幼儿扮演，以提高游戏难度。

组织幼儿在户外活动时继续玩游戏“小动物找家”。

我在本次教学活动中，注重幼儿的活动多一些，忽略了幼儿纪律的养成。

本文扩展阅读：动物是生物的一个种类。它们一般以有机物为食，能感觉，可运动，能够自主运动。活动或能够活动之物。包括人。根据化石研究，地球上最早出现的动物源于海洋。

## 中班数学礼物教案篇七

1、乐意用测量的方法解决生活中的具体问题，体验测量在生活的应用。

2、在探索比较中学习正确的测量方法，初步认识测量工具和测量结果的关系。

3、在活动中发展幼儿观察、比较及判断能力。

4、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。

5、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

1、幼儿已有用等长的量具一一排列摆放进行测量的经验。

2、长短不一的学具如：尺子、绳子、小棒、积塑、纸条等；笔、测量记录表等

3、布置白雪公主的家的活动场景：小床若干、桌子等

一、组织幼儿参观《白雪公主》故事场景，设置问题情境引起幼儿测量兴趣。

二、幼儿尝试解决问题——量地砖，探索正确测量的方法。

2、幼儿尝试用相同的工具测量。

3、引导幼儿比较测量的结果，探讨发现测量的正确方法。

讨论：选择相同的工具测量为什么会出现不同的结果？

方法：找准起点，沿边线测量，用笔（拇指）画个记号，首尾相连。

三、幼儿尝试解决问题——量床，探索发现测量工具与测量结果的关系。

1、思考：白雪公主想为小矮人的小床做新的床套，怎么知道床套的宽度和长度？

2、教师介绍测量记录表。

3、幼儿自主选择测量工具测量。

师巡回观察了解幼儿测量的情况；鼓励幼儿用不同的工具进行测量，记录。

4、引导幼儿交流测量的结果，并初步认识测量工具和测量结果的关系，积累测量经验。

讨论：量相同的位置测量结果一样吗？为什么？

小结：测量工具越长，测得的结果越小；测量工具越短，测得的结果越大。

四、活动延伸：引导选择自己感兴趣的. 2—3种测量工具给周围生活中的物品测量，积累测量经验。

学前阶段的幼儿，对与数的概念理解难掌握，测量的意义难理解，只有利用日常生活中见到的，加上让幼儿自己操作自己动手来寻求答案，让幼儿真正了解测量的乐趣。这一活动幼儿比较兴趣参与活动，但是测量结果的记录有所欠佳。对于这一活动我进行了反思：虽然幼儿乐与参与了活动，但是实践过程操作能力还不够强。在以后的数学教学中，应该多锻炼幼儿的动手能力。