

# 最新中班图形王国教学反思与评价(优质5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

## 中班图形王国教学反思与评价篇一

活动设计背景

把粗细不一的物体摆在桌面

活动目标

1. 通过两个物体的比较，要求幼儿学会区别粗细，懂得比较物体粗细的正确方法。
2. 发展目测力、判断力。

教学重点、难点

分辨物体的粗细

活动准备

游戏棒，圆柱积木，铅笔毛线，油画棒，彩色蜡笔，毛线棒针等，数量是全班幼儿数量的3倍，图片4张，一根粗毛绳，和一根细尼龙绳，粗细不同的纸卷棒子3根。

活动过程

### (一) 认识粗细：

1. 教师分别出示图片(粗细不同的树干，竹子，茄子等)，请幼儿比较粗细；
2. 教师出示一根麻绳和一根尼龙绳，请幼儿比较粗细；
3. 分别请两对幼儿上来，手拿一件不同的实物比较粗细，全班幼儿验证；
4. 请幼儿从自己的身上找出两样东西比较粗细，如：腿粗，手臂细，手指头粗，头发细等。

### (二) 比较粗细：

1. 教师出示一根纸棒，请幼儿回答它是粗的还是细的，若幼儿说是粗的，教师出示比它更粗的纸棒，若幼儿回答是细的，教师则出示的纸棒，由此得出结论，只有两样东西，以上进行比较，才能认识哪样粗哪样细。
2. 请小朋友任取3样东西比较粗细，然后说出它们的结果。
3. 教师手举一件实物，请每个幼儿拿一件实物与教师手中的实物比较教师粗的，请站起来，比较教师细的. 坐在位置上，用同样的方法，教师与小朋友都换一件实物进行比较，也可请比教师细的幼儿站起来，比教师粗的坐在位置上。

(三) 游戏：找朋友每个幼儿手拿一件比较粗细的东西，边唱：“找朋友”歌曲边自由结伴。唱完后，两人比较粗细，游戏可反复进行。

### 教学反思

1. 比较的物体比较少；

2. 还没能更好激发孩子对物体比较的粗细的兴趣，老师说的多，孩子说的少，
3. 做游戏的时间比较短。

## 中班图形王国教学反思与评价篇二

活动由来：

小班幼儿活泼好动，好模仿，对动态的事物产生强烈的兴趣。春天来了，幼儿园里的花儿也绽放了，美丽的花朵常常引来幼儿前来观赏，他们原本是去赏花的，可却被飞来飞去的小蜜蜂吸引住了，小蜜蜂成了他们探索最多的话题，他们彼此间交流自己的所见，“小蜜蜂飞到那朵红花上了”，“小蜜蜂发出了‘嗡嗡嗡’声”，“小蜜蜂飞走了”……借助幼儿对小蜜蜂产生强烈的探索兴趣，我结合小班幼儿的年龄特点，特意为幼儿设计了“花园王国”的数学活动。

活动目标：

- 1、学会手口一致点数物体，能说出总数，知道数量可以用数字表示。
- 2、能按同一数量归类，匹配数量相应的物体，能快速反应物体的数量。
- 3、能按照游戏规则参与数学游戏活动，培养幼儿的操作数学材料的能力。

活动准备：

- 1、小蜜蜂卡片、手偶，1朵大红花，4个贴有不同数量、颜色的花朵（红花4朵，黄花3朵，白花2朵，粉色花1朵）。

2、“小蜜蜂采花蜜”的录音磁带或光盘，录音机1台，蜡笔。

活动过程：

### 一、热身活动

1、老师播放“小蜜蜂采花蜜”的音乐，和幼儿一起玩手指游戏，稳定幼儿情绪，激发幼儿对新课的学习兴趣。

2、老师：小蜜蜂真勤劳，让我们到花园看一看，有几只小蜜蜂在采花蜜。

### 二、学习新课

1、老师出示花园背景图，引导幼儿说出花朵的颜色及数量。

老师：你们看，这就是小蜜蜂采花蜜的花园，花园里有什么颜色的花？

老师：花园里有几朵红色花？（4朵）几朵黄色花？（3朵）几朵白色花？（2朵）几朵粉色花？（1朵）

2、老师引导幼儿说出有几只小蜜蜂飞来采花蜜。

老师：花园里的鲜花真好看！会有几只小蜜蜂飞来采花蜜呢？让我们来数一数。

老师：小蜜蜂，嗡嗡嗡，飞来了一只小蜜蜂。（老师戴上小蜜蜂的指偶，随引导语飞到花园里，然后把小蜜蜂粘到一朵红花上）老师：小蜜蜂，嗡嗡嗡，又飞来了一只小蜜蜂，花园里一共有几只小蜜蜂在采蜜？（2只）老师：小蜜蜂，嗡嗡嗡，又飞来了一只小蜜蜂，花园里一共有几只小蜜蜂在采蜜？（3只）老师：小蜜蜂，嗡嗡嗡，又飞来了一只小蜜蜂，花园里一共有几只小蜜蜂在采蜜？（4只）

3、老师引导幼儿将蜜蜂摆放在相同数量的花上。

老师：花园里飞来了很多小蜜蜂，他们不知道去采哪一朵花，让我们帮助小蜜蜂吧！

老师：这里有4个纸箱，每个纸箱都贴上了一种颜色的花，红花有4朵，黄花有3朵，白花有2朵，粉色花有1朵，纸箱上有几朵花，就会飞来几只小蜜蜂，让我们来分一分吧！

备注：请4个幼儿来操作材料，感知数量的一一对应。

### 三、巩固新知

1、老师引导幼儿玩小蜜蜂采蜜的游戏，巩固对数量的认识。

老师：小朋友们真棒，让我们来玩个“小蜜蜂采蜜”的游戏吧！

老师：地板上画有一个大圆圈，小蜜蜂绕着圆圈飞，当老师念到几只小蜜蜂在采蜜时，就会有几只小蜜蜂快速的飞到圆圈里，没有飞到圆圈的幼儿就会被淘汰，请另1位幼儿或2为幼儿继续玩游戏。

附儿歌：小蜜蜂采花蜜小蜜蜂，嗡嗡嗡，飞到花园采花蜜；小蜜蜂，嗡嗡嗡，1只蜜蜂在采蜜。

小蜜蜂，嗡嗡嗡，飞到花园采花蜜；小蜜蜂，嗡嗡嗡，2只蜜蜂在采蜜。

小蜜蜂，嗡嗡嗡，飞到花园采花蜜；小蜜蜂，嗡嗡嗡，3只蜜蜂在采蜜。

小蜜蜂，嗡嗡嗡，飞到花园采花蜜；小蜜蜂，嗡嗡嗡，4只蜜蜂在采蜜。

备注：老师请幼儿扮演小蜜蜂，每次扮演的数量要比小蜜蜂采花蜜的数量要多1如：1只蜜蜂在采蜜，就要请2名幼儿扮演小蜜蜂。

四、结束活动——老师引导幼儿模仿小蜜蜂飞出教室，结束教学活动。

配班老师出示一朵非常大的红花，主班老师说：小蜜蜂，看，那里有朵大红花，让我们飞过去采花蜜吧！（配班老师朝教室外移动大红花，主班老师引导幼儿朝大红花飞去）活动延伸：

老师给幼儿创设互动式数学环境，如在幼儿园一角设置“保龄球馆”，幼儿可自由去打保龄球，也可由教师设置一定的游戏规则，如：按要求的数量去击打，按颜色去击打，击打后说出总数等等。

温馨提示：

1、在教学活动过程中，引导幼儿说出花朵颜色和小蜜蜂的数量时，要求幼儿手口一致点数，并说出总数，老师根据本班幼儿的发展水平，可告诉幼儿抽象数字的表示方法，如1朵红花用数字“1”表示，但不要求幼儿识字，只是让幼儿对数字进行初步感知。

2、在点数时，可启发幼儿用不同方式进行手口一致点数，如从左到右，按颜色点数等等，促进幼儿发散性思维的发展。

活动反思：

小班幼儿活泼好动，好模仿，对动态的事物产生强烈的兴趣。我结合小班幼儿的年龄特点，特意为幼儿设计了“花园王国”的数学活动。比较适合我们班幼儿的学习情况，大部分孩子都能接受。

从选择内容到活动准备再到活动的组织过程，我发现有三个孩子参与不积极，还存在以下几个方面不足，我针对这些不足还做了思考与改进。

1、活动中幼儿的兴趣很高，能做到积极参与。我在展示图片时不够规范，显得画面有点乱，应将数字与点卡贴在图片边上，不但美观也易于让幼儿理解。在最后的环节可加入小动物的叫声等各种丰富形式，吸引孩子们注意力，让幼儿于游戏的情境中获得知识。

2、在教学活动过程中，引导幼儿说出花朵颜色和小蜜蜂的数量时，要求幼儿手口一致点数，并说出总数，老师根据本班幼儿的发展水平，可告诉幼儿抽象数字的表示方法，如1只小鸟用数字“1”表示，但不要求幼儿识字，只是让幼儿对数字进行初步感知。

3、在点数时，可启发幼儿用不同方式进行手口一致点数，如从左到右，按颜色点数等等，这样就不会使孩子兴趣降低，促进幼儿散发性思维的发展。

## 中班图形王国教学反思与评价篇三

《快餐店》是一节数学游戏活动，目的是让幼儿会用并放的方法感知、比较5以内两组物体数量的多少，并且巩固点数的方法，提高观察判断的能力、对应比较的能力以及动手操作的能力。对于这次活动，我觉得有以下几点值得反思：

在第一环节中，我以谈话的形式激发了幼儿兴趣，当我出示各种快餐食品时，幼儿能很快说出食品的名称，在这一环节中，进一步让幼儿熟悉了常见快餐食品的名称以及培养了幼儿的语言表达能力。在第二环节中，我用拟人的手法，告诉幼儿小客人们想点和自己桌子上数字相符的食物来享用。通过让幼儿扮演快餐店店长，来服务小客人这样一个游戏，为后面幼儿能更好地理解游戏的规则做铺垫。这个环节，幼儿

表现得很棒。

在活动时，我发现大部分幼儿能理解游戏的规则，并按照规则自主地进行点数并操作。有一小部分幼儿似乎不能完全理解游戏的规则，当他们在操作过程中遇到困难时，我及时给予引导。这样就能帮助他们更好、更快的掌握游戏的方法。

总体来说，这个数学活动具有游戏性质，所以孩子们非常有兴趣。游戏过程也很简单，幼儿操作方便。食物也是幼儿非常感兴趣的东西，所以整个活动下来，幼儿情绪高涨，考虑到在操作时由于卡片较多，幼儿坐的比较拥挤，所以幼儿之间的卡片容易混淆在一起。所以在幼儿游戏时，我给幼儿每人一张操作纸板，让幼儿在纸板上进行操作活动，这样可以避免这种混乱的现象，活动后收拾材料也比较方便。为了丰富本主题的区域材料，我把《快餐店》的游戏材料投放到区角中，方便幼儿去探索，进一步巩固了幼儿对于《快餐店》游戏的认识。

通过这次活动，使我认识到，要学习的还有很多。在教学活动中要反复研究教案，不断深入，全面考虑活动中可能出现的情况。只有这样才能让幼儿在活动中感受到游戏的乐趣。

小班科学优秀教案及教学反思《图形王国》.doc

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)



搜索文档

## 中班图形王国教学反思与评价篇四

活动目标

- 1、在闯关游戏中，能用简单的数学语言完整表述物体的排列次序。
- 2、培养幼儿注意力和记忆力，体验竞赛的乐趣。
- 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。

环境创设

ppt课件、图片、记分牌等

重点与难点

能用简单的数学语言完整表述物体的排列次序。

活动过程：

一、导入

今天，我们一起去一个神秘的王国，名叫芝麻王国，一起去看看吧！

二、第一关（9记5）

1、芝麻王国里藏着许多的宝物，要进入芝麻大门，首先要学说它们的咒语：“芝麻芝麻开门吧！”我们一起说一说！

2、里面藏着什么宝贝？有多少土豆？

3、有的格子里有土豆，有的格子里没有土豆，一会儿土豆就会消失，如果你们能说对土豆的位置，土豆就会再次出现，你们就能闯出第一关了！

4、你们是怎样找到土豆的？

### 三、第二关（9记5）

1、进入第二扇门，别忘了念咒语。

2、你们发现了什么宝贝？

3、三角形也会好很快进入不同位置的格子并消失，这一次，难度增加了。要求小朋友：第一，说对三角形的位置，第二说对三角形的颜色。

4、你是怎样又快又准地找到三角形？

### 四、第三关（8记8）

1、你们真厉害，可是第三关难度更高，你们愿意接受考验吗？

2、念咒语：芝麻芝麻开门吧！

3、有些什么宝贝？（蔬菜和水果）

4、这次精灵要求小朋友分成两组：一组水果队，一组蔬菜队来进行比赛！

### 五、第四关（12记8）

5、比赛规则：

61557；每一队必须找出属于自己队的食物。

61557；如果说对一件宝贝的`位置和名称，你们小队就能获得一分，说错了不得分。

61557；比赛轮流进行，如果有一队踩到地雷，则停猜一次，让另一队连猜两次。

61557；最后哪一队先获得4分，他们就胜利了。

小精灵送礼物给获胜队伍。

活动反思：

在活动中充分以幼儿为发展主体，环环相扣，分解难点，帮助幼儿努力达到目的。在活动中，由于活动素材来自于幼儿的生活，所以幼儿的兴趣积极、投入，我的问题比较开放，幼儿的想象力也得到了充分的发挥。

## 中班图形王国教学反思与评价篇五

一、活动目标：

- 1、感知圆形、三角形、正方形的特征，了解几何图形在生活中的应用。
- 2、探索区分各种几何图形，通过情景游戏，能用语言大胆的与同伴交流自己的发现。
- 3、感受几何图形在生活中的用途，体验探索和发现的乐趣。
- 4、通过实际操作，培养幼儿的动手操作能力。
- 5、乐意与同伴合作游戏，体验游戏的愉悦。

## 二、活动准备：

- 1、课前熟悉各种图形的特征。
- 2、自制小路，上面镂刻大小不同图形的“土坑”，将镂刻下来的图形做成铺路的石头。
- 3、圆形、三角形、长方形、正方形若干
- 4、背景音乐、课件。

## 三、活动过程：

以情景导入捡石头，引起幼儿探索几何图形的兴趣。

教师用神秘的语气告诉幼儿：小朋友，今天老师发现宝贝了，想不想知道是什么宝贝？（随音乐进入场地）（2）教师提出操作要求：大家可以挑自己最喜欢的，进行观察、探索交流。（发现他们的特征）“哇！有这么多五颜六色的石头，我们找出自己最喜欢石头玩一玩、看一看他们有什么特征。”（3）游戏：按标记举“石头”。

小结：圆形，四周是圆滑的，没有棱角；正方形有4条边一样长，4个角一样大；三角形有3条边，3个角。

2铺小路：试一试，摆一摆几何图形，感知几何图形的特征。

第一次铺小路：引导幼儿主动探索几何图形的铺法，并交流发现的秘密。

“我们这里有一条坑坑洼洼的小路，有一天我看见有个小朋友在上面骑自行车摔倒了，哭的可厉害了。为了不让大家再受伤我们用捡来的石头，来铺一条石头路，好吗？”教师提出要求：请你们把手中图形放进与你手中的图形相同的坑里，直到把坑全铺平！（边讲解边示范）幼儿操作：把捡到的石头一一对应的镶嵌在相应形状的坑里。

(2)、第二次铺小路，探索感知几何图形的特征。

问：为什么三角形要铺在三角形的坑里？圆形要铺在圆形的坑里？正方形要铺在正方形的坑里？（鼓励幼儿表达出探索过程发现的现象，感知并初步理解圆形，三角形，正方形的特征。）3、踩石头，继续巩固幼儿对几何图形的认识。

小路铺好了，我们来玩踩石头的游戏吧。

教师介绍玩法：音乐一响，幼儿随音乐跳动起来，音乐一停就立即踩到自己喜欢的石头上，并说说踩到的是什么形状颜色的石头。

(2) 游戏重复两到三次。

(3) 小结。

4、结合生活实际，引导幼儿了解三角形，正方形，圆形在生活中的用途。

5、延伸活动：带幼儿到户外继续寻找不同形状的东西。

四、教学反思：

教幼儿辨认平面几何图形是小班数学教育中的难点。原因是几何图形的认识过程往往过于单调，容易使幼儿失去学习兴趣。因此在这个活动中，我以“郊游”的游戏情节为主，使幼儿的情感得到了满足，这样效果会更好更能引起幼儿的兴趣。然后再加以室内教学，使幼儿的认识从实物——图形过度，符合认知规律。结束延伸环节比较匆忙。