

最新大班数学规律排序教案(实用5篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

大班数学规律排序教案篇一

在组织数学教学活动《数量调查》时，请幼儿从周围生活中找出数量是2的物体。当幼儿说出：“人有两只眼睛。”后，幼儿将观察的注意力都转移到了人的身体上来。欣欣说：“人有两只耳朵。”宁宁说：“人有两条腿。”他说完坐下后，另一位幼儿不举手就坐在那儿说：“小时候有四条腿，长大了有两条腿，老了有三条腿。”别的孩子也听到了，就说：“我知道，我知道，我听过这个。”鑫鑫还连忙站起来说：“老师，这是个谜语啦。是人。我小时候爬就是四条腿的。”这么一来，孩子们的兴趣就转到人到底有几条腿上来了。我就请他站起来，把他刚才说过的话再说一次，并请他说明理由。他回答说：“人在小时候不会走路，就爬，是四条腿；长大了，可以走路，是两条腿；老了，要用拐杖，就是三条腿。”其他幼儿也说：“对的，是这样的。”为了让幼儿有一个正确的观念，我请幼儿安静下来后，提问：“小时候是用什么在爬？”“是用手和脚一起爬的。”“老了，走不动了，拐杖的作用很大，那能把拐杖是腿吗？”“不是，拐杖能帮助老爷爷走路。”于是，根据幼儿的回答，我继续提问，帮助幼儿树立正确的数量观念：“刚才小朋友给我们说了一个谜语，小朋友也猜出来了是人。那么人到底是有几条腿呢？”幼儿齐声回答：“两条腿。”接下去，幼儿的思路便又重新转移到了不同物体的数量上来了，活动得以正常、继续展开。

1、幼儿期的行为具有模仿性，因而在独立思考问题时也易受他人的影响。当一个幼儿说出人有两只眼睛后，其他幼儿的回答，都是从人的身体上展开来的，他们从模仿中获取数量是2的物体的经验，在思维上是局限的。

2、随着幼儿心理发展水平的提高，幼儿也能表现出智力活动的积极性。小朋友从其他幼儿的回答中想到了有关人的一个谜语，而其他幼儿则积极地对此进行说明，这时幼儿将已有的生活经验与数学活动相结合，幼儿的兴趣和主动性在围绕这个问题的准确与否上得到了体现。

3、幼儿对于数量的判断由于出现了这个谜语，而显现出一定程度上的困难。这时，教师正确的引导、帮助就极为重要了。让幼儿通过对问题的思考：小时候是用什么在爬的？拐杖是腿吗？从而确立正确的数量观念。即现代人是两条腿的。

4、由于幼儿心理活动的稳定性进一步加强，所以，当幼儿获得正确的有关腿的数量观念之后，便就在教师的引导下，继续展开对不同物体数量的寻找。

1、幼儿的思维在不同程度上存在一定的局限性，因此教师的引导语言必须有助于幼儿拓展思维，活动中幼儿的注意力转移到了人的身体上，回答的情况单一。教师提问：“除了人的身体上的某些器官可以用数量2来表示，那么在我们的生活中还有哪些东西可以用数量2来表示。”将幼儿的注意力引至生活中感受事物的数量关系。培养幼儿从多个角度思考问题的能力。

2、在活动中，出现教师始料未及的情况时，应采取认真地正面应对的方式，而不应该是回避的态度。孩子对于自己的想法总有独特的见解，教师给予他们表达的空间，让孩子在轻松的气氛中获取知识、经验，在活动来满足他们的好奇心和求知欲。

因此，我认为幼儿园的数学教育，应培养孩子学数学的兴趣、学数学的方法及创新的思想。在本次活动中，组织幼儿对生活中事物数量的观察和讨论来提高他们的兴趣；通过教师的启发引导寻找符合要求的物体的数量来掌握学习的方法；创新则是启发和肯定幼儿的不同看法和想法。

大班数学规律排序教案篇二

幼儿园数学教学是“引导幼儿对周围环境中的数、量、形、时间、大小、空间等现象产生兴趣，建立初步的数概念”。但数学所特有的抽象性和精确性对幼儿来说是相对难理解的。在大班幼儿初步掌握了一定的数概念后，怎样唤起幼儿已有数学知识经验，通过联想、猜测、推理，将抽象的数概念融于数学游戏中，通过“根据同伴的数字猜测自己的数字”，发展幼儿思维的准确性、敏捷性，于是我设计了这节活动《猜猜你是几》。

1. 通过观察、排除的方法学习寻找缺失的数字。
2. 熟悉游戏的玩法并遵守游规则。

活动准备

10把椅子(椅背上有1—10的数字)，头饰(数字1—10)。

1. 引出游戏——捉迷藏，并介绍游戏规则。

(1) 出示头饰，认认头饰上的数字，引出游戏——捉迷藏。

师：“今天，朱老师给我们小朋友带来了礼物——‘花’。你们看，这些花上还藏着数字呢。咦，都有哪些数字呢？”(反过来，花朝下，一一出示花。)

(2) 介绍游戏规则。

示范戴一顶帽子：“花儿戴在头上，就是一顶数字帽子了。你们想不想和数字帽子玩捉迷藏的游戏呢？好，那你们可要听清楚游戏规则：1. 不能偷看自己的数字；2. 不能说出别人的数字。明白吗？”

析：礼物“数字花”变为“数字帽子”激发了幼儿的好奇心，他们对捉迷藏的游戏充满了期待。

2. 游戏一：根据少1或者多1的关系，寻找缺失的数字。

(1) 利用数字10、9的头饰和两名幼儿做游戏，交流用什么方法猜数字的。

师：“好，那我们先请2个小朋友来玩游戏。先看看这两个数字是几？(9、10)它1两谁大谁小？哪两个小朋友先来？每人一顶帽子，请你猜出自己的数字后，赶紧坐到自己的位置。”(贴有相应数字的位置。)

师：谁来介绍一下猜数字的方法？

师小结：“要知道自己的数字，先要观察同伴的数字，缺少的那个就是自己的数字。”

析：游戏初始，幼儿要明确游戏规则及玩法，再先观察同伴的数字是几，继而推理出缺少的数字才是自己的。

(2) 和数字6、7、8做游戏，并验证方法。

师：“很好！现在，请3个小朋友过来做游戏了。看看是哪三个数字？(6、7、8)有谁知道这三个数之间有什么秘密？(一个比一个多一：相邻数；多一和少一。)这么多秘密，我们记住它。我们还要记住游戏的规则！看谁坐得又快又对。开始！”

师：你为什么坐8？”(因为他们是6、7，所以，我就是8。)

析：幼儿通过相邻数和数之间多一少一的逻辑关系，记住了是哪几个数。然后经过观察、思考。寻找出属于自己的那个数一一缺失的数字。

(3)利用数字1—5做游戏。

师：“刚才呀，9、10、6、7、8、都玩过了，还有几个数字没玩过?(1、2、3、4、5)嗯，对了。那刚才没玩过的，都上来。”

师：“有人坐错了吗?为什么?”

析：幼儿玩过前面五个数字后，已经渐渐掌握了游戏的方法了，也猜测出还剩下的是哪5个数，这次没玩过的幼儿都勇敢地表示要加入游戏，而且显得自信满满。

3. 游戏二：利用单、双数寻找缺失的数字。

(1)利用数字1、3、5、7、9进行游戏。

师：“现在，我们玩难一点的——选一些数字玩(1、3、5、7、9)。这些数都是什么数?(单数)哪几个勇敢地上来?”“看谁猜得又快又对!”

师：“谁说说，你怎么知道是9的?”

师小结：“小朋友真厉害!你们知道了，要想猜到自己的数字是几，一定要记清楚原来有哪几个数字，然后再找一找，缺少的那个数字，就是你自己的数字。”

(2)利用数字2、4、6、8、10进行游戏。

师：“好，还剩下5个，会是什么数呢?(双数)(2、4、6、8、10)这些都是双数。谁来挑战一下?看谁猜得又快又对!”

析：幼儿思维活跃，并坚信自己猜出的答案。还大胆地把思维的过程用语言进行完整地描述，对单双数的概念也进一步得到了理解与巩固。

4. 游戏三：利用随机的数字，寻找缺失的数字。

(1) 幼儿随意选择五个数字，一起进行猜数字游戏。

师：“你们还想玩吗？还想怎么玩？（那我们10个数字一起玩）每人一顶帽子。相互看一看，自己再猜一猜，你应该坐哪里？”

(2) 请客人老师交换每个人头上的数字帽子，老师把几张椅子进行换位置，游戏再次进行。

师：“一起把帽子拿下来，看看坐对了吗？”

师：“游戏真好玩，那我们一起到教室里把好玩的游戏告诉其他小朋友吧！”

析：利用随机数字进行游戏，再次挑战了幼儿的思维；通过换帽子和换椅子，又一次增加了游戏的难度。活动中，幼儿始终表现积极，情绪高涨，活动结束后，仍有意犹未尽之感。

大班数学规律排序教案篇三

1、认识球体、圆柱体，探索发现球体与圆柱体的特征。

2、比较平面图形与立体图形，知道形与体的主要区别并能正确命名。

3、初步培养幼儿观察和探索能力。

【活动准备】

- 1、示范用的皮球和图形纸片。
- 2、幼儿人手一份圆形纸片和球，圆柱体积木。

【活动过程】

（一）探索圆形纸片与球体的不同。

- 1、小朋友们，你们看一看，老师给你们带来了什么？

老师出示圆形纸片，请幼儿回答后再出示球。

- 2、引导观察发现，圆形纸片和球体有什么区别。

指名幼儿自由说。

- 3、幼儿按小组探索圆形纸片和球体的不同点。

指名幼儿说一说。

- 4、教师小结圆形纸片和球体的区别，并用儿歌的形式念一念。

（二）区别球体和圆柱体。

- 1、教师出示圆柱体，引导幼儿观察圆柱体有什么特点？

小朋友们，你们认识这个物体吗？指名说一说。

- 2、探索圆柱体的特点。

按小组看一看、摸一摸、滚一滚，探索球体、圆柱体的不同点。

提问：你发现它们有什么不一样的地方。小结：像这样上下一样粗，上面下面都是圆形，两头一样大，只能朝一个方向

滚动的物体叫圆柱体。

3、小朋友你发现日常生活中哪些物体像球体？哪些物体像圆柱体？

（三）幼儿操作

1、教师按提示要求指导幼儿完成作业“找一找哪些是球体、哪些是圆柱体”。

2、找一找那种搭法最稳固，请在圈里打勾。

3、师幼校对。

（四）延伸

小朋友今天我们认识了球体和圆柱体，下课以后到区域里找一找球体和圆柱体吧。

【活动反思】

《纲要》指出“要尽量创设条件让幼儿实际参加探究活动，使他们感受科学探究的过程和方法，体验发现的乐趣。”本节课能围绕目标，首先让幼儿了解球体和圆形的不同，幼儿通过摸一摸、看一看、滚一滚、比一比的方法去感知他们的不同，再让幼儿动手操作球体和圆柱体，从而探索球体和圆柱体的特征。最后结合幼儿实际生活了解生活中关于球体和圆柱体的物体。

在这节课中幼儿在操作的过程中还不够到位，太过于形式，幼儿没有探索到什么就收了，没有让幼儿真正在探索中去发现问题，让更多幼儿说出生活中球体和圆柱体的不同之处。让幼儿说一说生活中的球体、圆柱体这一环节时，可以利用ppt的形式让幼儿更直观地了解、对探索产生更大的兴趣。

大班数学规律排序教案篇四

- 1、能辨认出钟表上的整点、半点。
- 2、知道时针、分针及其表示时间的关系。

- 1、乐趣卡：认识钟表
- 2、声音：钟表的秒针
- 3、涂色：钟表

一、激发幼儿兴趣

教师压低声音：请小朋友安静，仔细听，这是什么声音？

播放钟表的声音，请幼儿听。（滴答滴答响）

二、观察活动

出示钟表

- (1)观察一下钟面上都有什么？
- (2)钟面上有多少数字？这12个数字是怎么排列的？（重点认识几个数字位置12、3、6、9）
- (3)比比看，两根针什么地方不一样？（长短、粗细）短短粗粗的这根针我们叫它时针，长长细细的这根针我们叫它分针。

三、实践操作

- 1、教师演示课件，幼儿说出时间。3-65认识钟表请幼儿观察后说出是几点。1点，4点，8点. 课件：3-64认识钟表4点，2点，7点，10点。

2、教师操作，让幼儿理解并掌握分针、时针与数字的关系。

(1)观察时间为12点钟表请小朋友看一看钟面上时针和分针都指在哪一个数字上?(12)仔细看!把分针拨1圈，时针有什么变化?(时针走一格)

(2)教师再次操作，让幼儿观察分针和时针的变化。

小结：当分针走1圈，时针走一个数字(一格)，这就是一小时。

四、认识整点、半点，寻找和发现他们之间的'规律

1、看看12点、1点有没有相同的地方?(分针都指向12)小结：当分针指向12时，时针指向几，就是几点整。

2、对比时间为12点半、1点半钟表有没有相同的地方?(分针都指向6)小结：当时针指在两个数字中间，分针指在6上，就是半点。

3、课件：3-69认识钟表进一步引导幼儿观察总结出：分针指6，时针前面的数字是几，就是几点半。

五、帮助幼儿理解钟表的功能，培养幼儿爱惜时间的好习惯。

2、总结：钟表是计时工具，它可以告诉人们，现在是什么时间了，应该干什么事情了;它可以帮助人们形成良好的生活习惯。

活动中，为提高幼儿学习的兴趣，我采用先进的教学方法，利用课件教学，知识的呈现与幼儿生活实际相结合，使幼儿在保持兴趣的同时更直观、更主动地掌握知识。

《纲要》中指出科学教育的目标是让幼儿“对周围的事物、现象感兴趣，有好奇心和求知欲。能用适当的方式表达、交流探索的过程和结果”。

科学教学应该是从幼儿的生活经验和已有知识背景出发，向他们提供充分从事科学活动和交流的机会。活动中，我首先用舒缓的音乐形成轻松的活动气氛，在认识时钟环节，我为幼儿准备足够多的材料，并说明时钟在日常生活中的多用性和普遍性，使幼儿充分感受时钟就在身边的生活中，认识时钟对学习、生活有很大帮助，从而产生学习兴趣和学习的动机。

本次活动的不足在于，自己在环境创设方面有所忽略，在环境创设中，教师应投放一些可操作的玩具钟表，或者一些flash游戏为幼儿创造良好的环境。无论是教师预设还是幼儿生成，任何活动都有一个目标，环境就是为了目标的顺利实现而服务的，它潜移默化地促使幼儿根据其原有经验做出判断。为幼儿提供观察、思考、发现、表达的机会。

在今后的教育活动中我会吸取更多的经验和教训，争取做

大班数学规律排序教案篇五

- 1、能进行30以内的物群计数，说出总数
- 2、体验两个一数计算模式
- 3、能友好合作，耐心细致地用新的办法计数。
- 4、培养幼儿边操作边讲述的习惯。
- 5、发展目测力、判断力。

活动道具：黑白棋子各1筐，空筐两个(自备)多用插板1个，已插好的29个组块(如图)

1、情境导入

师“派派麦麦带来了许多围棋子，你知道一筐有多少吗，怎

样才能知道呢?(数一数)“派派和麦麦想请你用一种新的方法数出有多少个棋子，这种方法叫两个一数，你们知道两个一数是怎么数的吗?大家会数了吗?”

3、介绍巩固活动 出示底纸1(排座号):“今天我们可以接着玩“排座号“的游戏，还记得是怎么玩的吗?“请幼儿复述规则。

4、分组操作

幼儿自选操作活动，教师帮助幼儿理解理解规则，教师重点关注幼儿合作游戏和两个一数的表现，并做个别指导。观察指导教师巡视幼儿的操作，观察幼儿能否友好合作，能否将两个数，选择指导对象，适时提供帮助。

5、提示换组

教师：“做完一个活动的小朋友 请你先把材料还原，然后可以去其他组去玩一玩。

6、交流评价

本次活动目标为三点：

1、能进行30以内的物群计数，说出总数。

2、体验两个一数计算模式。

3、能友好合作，耐心细致地用新的办法计数。幼儿在活动中，积极参与操作，兴趣点很高。但是对于两个一起数的方式，很多幼儿还是在这节活动中很难掌握，我发现大部分幼儿在操作活动环节还是会一个一个的点数。通过这个问题我觉得应该减少棋子的数量，比如一开始各投放20个黑白棋子，然后通过幼儿的掌握水平，再逐渐增加棋子的数量。