

2023年幼儿大班平均分教案(精选7篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

幼儿大班平均分教案篇一

- 1、认识不同面值的人民币，能熟练、准确地辨别不同面值的人民币。
- 2、尝试在生活中运用人民币，学会简单使用人民币，锻炼幼儿的观察力、操作能力。
- 3、培养幼儿对数学的兴趣，体验数学与生活之间的关系。

活动准备

1□ppt课件-认识人民币

- 2、商店的布景(商品上都标有价格)。
- 3、红包两个。

活动过程

一、导入

- 1、游戏：找朋友。

每名幼儿手拿一个数字，在音乐声中四散走，音乐停，拿着相同数字的幼儿手牵手，围成一个圈。

二、谈话

1、出示红包

教师：小朋友，请猜一猜这是什么？我们来一起看看里面有什么？

2、小结：长方形，像纸张一样的叫纸币；圆圆的、硬硬的、金属材料做成的叫硬币，

我们把这些钱叫“人民币”。

三、了解人民币的用途，并引导幼儿用已有的生活经验辨别不同面值的人民币。

教师：小朋友们，你们知道人民币是用来干什么的呢？

什么情况下用到它？你能说出它们是多少吗？

四、通过课件认识人民币

1、认识人民币。

演示课件，出示100元、50元、20元、10元面值的人民币，熟悉不同面值的人民币。

2、感知人民币兑换关系。

(1) 提问：100元可以换成几个50元(几个20元、几个10元)？

请幼儿讨论回答。

(2) 教师小结：100元可以换成2个50元、5个20元或10个10元。

五、游戏活动

1、游戏：看谁说得快又准。

教师手里拿着不同面值的人民币，从中随便抽出一张，让幼儿快速、准确地说出人民币的面值。

2、游戏：开商店。

观察陈列在货架上物品的价格，玩“开商店”的游戏。

将幼儿分成三组，每组的一名幼儿当售货员，另几名幼儿扮演顾客，玩“开商店”的游戏。

买东西时要算清楚自己应该给多少钱，找回多少钱。

幼儿游戏时，教师根据情况引导幼儿正确的付钱、找零钱。

六、教师小结

教育幼儿不但要爱护人民币，更要养成节约用钱，不在人民币上乱写乱画的好习惯。

幼儿大班平均分教案篇二

活动目标：

- 1、感受生活中有规律的序列，产生对规律活动的兴趣。
- 2、能仔细观察、主动探索，感知规律的主要特征。
- 3、尝试自创规律，发展幼儿的实际运用能力。
- 4、培养幼儿比较和判断的能力。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

活动准备：

- 1、有色彩排列出规律的衣服。
- 2、可以串挂的小积木若干，穿挂用的绳子人手一根。
- 3、生活中有规律事物的课件(照片以幼儿身边场景为主)。

活动过程：

(一)感受生活中有规律的事物

- 1、欣赏衣服引导幼儿观察一些同伴的衣服，并发现衣服上的规律。

(二)穿玩具，感知各种规律

- 1、集体交流自己运用的规律，并将其转换成符号形式。
- 2、引导幼儿分析与提炼规律的主要特点。

(三)运用规律

- 1、排队：我们小朋友可以排排队，排出规律。
- 2、编动作：用动作表现规律。

幼儿大班平均分教案篇三

- 1、在非式活动积累经验的基础上，能根据模式排序，并能根据大小、颜色、名称表述排序的方法。
- 2、通过活动初步发展幼儿的观察能力。

卡车若干、苹果、生梨等水果若干、各种蔬菜、食品等、货

架若干。

1、小兔开了一家超市，货架上摆满了各种物品，可是超市里没有水果怎么办呢？（幼儿议论）请小朋友帮忙去运水果。

2、运水果时要仔细的看一看卡车上的水果宝宝是怎么排队的？

每位幼儿自选一辆汽车装运水果。

老师进行个别指导。

1、请幼儿把汽车开到停车场。

2、幼儿和老师一起验证

（1）看一看红汽车上的水果是怎么排队的？

小结：一个苹果一个生梨……是一个隔一个排的。

（2）看一看绿汽车上的水果是怎么排队的？

小结：二个苹果二个生梨……是二个隔二个排的。

（3）比较

红汽车上的水果排队与绿汽车上的水果排队有什么不一样？

小兔给物品排队，一不小心，有的地方忘了、漏了，请小朋友把漏的地方找出来、说一说，然后补上去。

1、幼儿在货架上找错，找到了说一说，再补上去。

2、请幼儿找个朋友讲一讲这些物品是怎么排队的？

3、请个别幼儿说说找到哪里错了？这些物品是怎么排队的？

出示abc模式，让幼儿看看，这些水果是怎么排队的？请幼儿下次在角落活动时再去试一试。

幼儿大班平均分教案篇四

1、在数积木游戏中，感知立体图形的空间存在形式，体验数形关系。

2、学会观察图形，并尝试有序的点数正方体的数量。

3、能清晰地表达观察的内容，喜欢挑战空间逻辑游戏。

1、多媒体课件

2、记录表、正方体积木若干

一、方位游戏“找积木”。

师：你发现哪里藏了积木？

二、引导幼儿观察图形，并有序、正确点数积木的数量。

1、出示一星题，引导幼儿正确点数。

小结：数的方法有很多，只要按照一定的顺序就可以了。

2、介绍自己的操作结果。

3、集体点数，检验操作结果。

四、加大难度，幼儿进行点数。

1、出示三层的积木造型，请幼儿点数。

2、如有幼儿需要，可借助积木进行点数。

五、延伸活动

出示四层的积木造型，激发幼儿的. 点数兴趣。

幼儿大班平均分教案篇五

邮票游戏——不进位加法

“数”在食、衣、住、行等的日常生活中都是不可或缺的。几乎没有一个民族不知道1、2、3、……或“很多”这些与“数”有关的概念或名称。仅就最单纯的数东西来说，便和我们的生活密不可分。数学是抽象的科学，要是幼儿学好数学必须使其具备相当丰富的感觉经验以培养逻辑思考的能力。蒙台梭利数学教育正以感官教育为基础，让幼儿在操作感官教具时，不断积累感觉经验，将数量，从具体事物中抽象出来，逐步形成数概念。在过程中开启孩子的智慧，借助教具的操作，触类旁通，真正成为一个懂得思考的孩子。本节数学活动中，我将利用邮票上的数值进行加法运算游戏，借用蒙氏的错误订正，让幼儿自己自由地进行工作，加深对数位的理解。

5岁以上

1、利用邮票游戏教具做加法运算。

2、加强大数目加算练习。

1、加深对数位的理解。

2、培养运算的兴趣。

1、托盘

2、邮票箱教具

3、彩笔、题目卡

4、加法订正板红线

一、复习10以内的加法，并进行错误订正。

二、介绍本次工作名称：邮票游戏的加法工作。

三、复习邮票的一些简单知识。

1、取出写上加法的题目卡，为幼儿巩固加数的含义。

2、用邮票表示数字。

3、请幼儿观察数字，询问幼儿数字有哪几个数位。示范拿取对应的定位筹码，将定位筹码按个、十、百、千的顺序排好。

4、按照题卡选择邮票，分别把与数字对应的邮票放在对应的定位筹码的下面。

5、操作邮票得出竖式结果。

四、给幼儿不同题卡引导幼儿独立进行计算。幼儿进行操作，教师巡回指导，强调安静进行工作。

五、工作结束，请幼儿将教具放回原处，离开课室。

提供邮票箱进行进位加法横式练习。

这是一次蒙氏数学教学活动在本班的初步尝试。孩子们通过操作形象的邮票教具，初步学习了不进位的加法。整个过程中，孩子们都在安静的环境中，自由有序地进行工作。

本堂课加强了幼儿大数目的加算练习，也加深了对数位的理解，为小学加法运算奠定基础。活动过程中，采用了三段

式教学法复习不同颜色的邮票代表不同的位数，加强幼儿数位的理解。最后的错误订正，让幼儿对照该标准自己发现并自动纠正错误，无需老师的提醒，提高了幼儿学习数学的自主性，培养细心、耐心、认真的学习习惯，提高学习自觉性和独立思考能力。但在进行新工作展示时，老师的语言还需要更加简练些，减少幼儿等待的时间，提供更多的时间给幼儿进行自由练习，发现问题及时指导幼儿。

幼儿大班平均分教案篇六

1、在尝试与比较中，使幼儿不受位置、形状、粗细的干扰，感知长度守恒。

2、鼓励幼儿积极思考，培养幼儿小心验证的科学品质。

经验准备：会使用自然测量。

材料准备：教具：等长铅笔两支、例图、操作纸、回形针、生活用品伞两把

学具：回形针、操作纸、记号笔人手一份、自制牛奶盒容器

1) 出示平行放置的2支等长的铅笔，这两只铅笔一样长吗？你是怎么知道的？

2) 位置干扰：将其中一支铅笔向左或向右错开，现在这两支铅笔是一样长吗？

谁有办法，来证明它们到底是一样长还是不一样长？请幼儿上来操作

教师小结：一样长的物品，虽然摆放位置改变了，但是长度还是不变。

出示一张例图：一条直线和一条折线

a两条线有哪里不一样？

b两条不同形状的线，它们一样长吗？为什么？

c你们可以怎么证明谁长谁短？

d教师引导幼儿用测量工具来验证

e师：你们发现了什么？

小结：一样长的物品，虽然形状不同，但它们的长度没有改变。

幼儿大班平均分教案篇七

- 1、尝试按人与人之间不同进行多角度、多层次分类。
- 2、能尝试用简单的'符号'进行记录。
- 3、积极探索，体验合作的快乐。

人与人：可以看出操作材料就是孩子本身，从孩子们身上找出来的各种不同。

多角度：分类的核心经验三提出，同样的一组物体可以按照不同的方式进行分类，它有助于幼儿对集合与分类之间的关系有更深入的理解，同时有关集合的概念对于孩子们来说变得更多样化。

多层次：也就是层级分类的体现。

符号：要孩子们尝试记录，也就是需要他们首先建立起符号

与线索之间的关系、符号与具体事物的联系，相当于符号作为一种思维中介，来促进孩子们把现线索与卧底之间建立起联系，这就是存在于一定的生活经验也好，理解思考也好，这样的基础之上才更好开展这个活动。

探索、合作：我们通常都知道目标的设定第三条为情感类的，但也是在活动中可见并能够通过活动实实在在达到发展的，比如这个游戏就需要小组之间很好的商量、协调才能进行，也是必须通过线索寻找答案的探索过程，从而达到层级分类的目的。

小标签、地上贴两个不同颜色的圆圈、两个小黑板、记号笔、记分牌

一、引入：

（找不同）

教师根据幼儿的回答，贴出相应的标志。（比如：衣服、裤子、鞋子等等。）引导幼儿站出集合，比如“长袖的请起立、短袖的请起立。”

二、示范层级分类：

“哇，你们发现了这么多跟别人不同的地方！顺利通过考验，你们都成为一名小侦探，现在就开始你们的侦探工作吧！”

“侦探们，你们知道卧底是谁吗？不知道吧？那我来给侦探们提供一点线索，为了让你们不会一下猜出来，所以我一次只提供一个线索。”教师贴出第一个标记作为线索。“侦探们来猜猜这条线索代表什么意思？”（站一站：符合这个条件的在哪里？不符合的又在哪里？）

“瞧，地上有什么？你们可以用地上的两个圈把符合条件的和

不符合条件的人区分开来吗？”（我们一起发出指令‘请xxx的站在绿圈□xxx站在红圈。’）

小结：为什么我们找出来的卧底就是他？（因为他xx是什么，又是什么，还是什么。符合所有的线索，所以就是他。）我们用一个线索就能结果分成两份，一次又一次的排除不符合条件的人，最后才能找出卧底。

检查粘贴好的标志，看是否正确。

三、幼儿分组游戏：

确定组内一个人作为目标，然后简单画下寻找他的三个线索。请对方根据线索发出指令，寻找答案。

“会玩了吗？那现在咱们就分两组进行谁是卧底的游戏，按照座位分成两个组，试试看，哪一边的小侦探更厉害一些。听清楚游戏规则：

- 1、分组商量选一个人作为卧底，然后把粘贴藏在他身上；
- 2、根据选出来的卧底，画出三条线索在小纸片上，尽量画的准确一点；
- 3、画好将线索交换给另外一组小侦探，请他们发出指令，你们来占圈。

如果提供的线索准确、指令发出也很准确，又快又好的找出卧底即成功；反之则失败。

四、师幼总结

“今天咱们玩的这个游戏好玩吗？来想想看，刚才小侦探们都是通过什么办法来找出卧底的？”（根据线索一层一层的

来分类，就可以去掉不符合条件的人，最后所有条件都符合的就是卧底啦。)

“当然，我们平时还有很多时候可以用这个方法从很多东西里找出你想要的，下来孩子们可以再试试看，好吗？”

一改教案：调整游戏基调。将原来孩子们不感兴趣的“猜猜他是谁”游戏调整为任务性游戏“谁是卧底”，孩子们在执行任务中，与生活游戏接轨，由于代入感比较强，参与游戏积极性很高，这样的游戏会让孩子觉得觉得数学有趣。

二改教案：调整操作材料。将原来“找不同”环节中的图片操作材料调整为直接将幼儿作为材料，与生活链接，从孩子身上寻找不同，解决生活中的问题，体会数学在生活中的有用。

三改教案：调整游戏内容。调整你画我猜和大风吹游戏，直截了当提出寻找卧底任务，出示“线索”，根据线索去发现问题，训练思维导向，通过分析、判断，解决问题。

因此，我想通过这个活动，让我更明白，一个相对较成熟的活动，看似环节并不复杂，但需要老师去思考的内容却很多，需要我们去不断的学习，每一个环节都是要禁得起推敲就不是一件简单的事情。