

# 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分(大全8篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么问题来了，教案应该怎么写？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看看吧。

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇一

- 1、通过动手操作，激发幼儿学习图形的兴趣。
- 2、观察和比较正五边形、正八边形和正十边形，感知其主要特征。
- 3、培养幼儿观察、辨别的能力。

1、教具准备：挂图“美丽的窗户”

2、学具准备：：“多边形”彩色小珠子、彩色笔若干。用彩纸剪成五边形至十边形卡片(做成伞面)。正五边形、正六边形、正八边形和正十边形纸样。

3、《操作册》p45——46页

1、创设情景：小动物们的房屋装修好了，只剩下窗户没有刷上彩色油漆，我们去帮帮他们吧。

2、出示挂图，引导幼儿观察。看看小动物们家里的窗户一样吗，分别是什么形状的？

3、给每个窗户涂上不同的颜色，它们分别是正五边形、正六边形、正八边形和正十边形。

4、讨论说说在生活活动中见过哪些边形的物体如蜜蜂的蜂房是正六边形的，伞面是八边形的。

5、操作活动。

幼儿拿学具“多边形”，触摸多边形，感知多边形的基本特征。与多边形卡对应摆放，加深地多边形的认识。

6、作业：

(1)、描一描是和边形，并将数字写在图形中间，再把相同的图形连在一起。

(2)、小蜜蜂迷路了，让我们来帮它找找吧！仔细观察花园里的花坛，数一数它们都是几边形的。按照顺序依次从五边形走到十边形花坛，中间不能重复，请画出线路。

7、作业讲评。

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇二

1、知道要保持生活物品的整齐，初步了解物品配对规律。

2、能将成对或相关的物品进行对应匹配。

3、养成将物品及时归位的好习惯，体验整理带来的快乐。

了解物品配对规律，养成将物品及时归位的好习惯。

能将成对或相关的物品进行对应匹配。

2□ppt课件

1、创设“帮助小兔子大扫除”的情境，激发幼儿活动兴趣。

教师带幼儿到小熊家里帮小兔子大扫除，引导幼儿发现小兔子家里一堆乱放的鞋子。

2、引导幼儿整理物品，能将成对或相关的物品进行对应匹配。

创设帮“小兔子整理鞋子”的游戏情境，引导幼儿能根据鞋子的材质、颜色等因素进行配对。

请个别幼儿操作并提问：“你是怎么整理的？这两只鞋子为什么要放在一起？小结：图案一样，颜色一样、大小一样的2只鞋子叫一双，它们是好朋友，所以要放在一起。

3、创设“帮小兔子晾袜子”的游戏情境，尝试将袜子配对，巩固配对的技巧。幼儿操作实践，巩固配对的技巧。

小结：颜色一样、图案一样、大小一样的2只袜子也叫一双。它们是好朋友，所以要放在一起。

4、游戏“找朋友”，引导幼儿用语言表述配对的物品。

1、教师出示配对玩具，讲解游戏玩法。

请小朋友去找一找谁和谁是好朋友？找到之后把他们贴在贴在绿色的板子上手拉手，我们来比一比谁先找到他们的好朋友。

2、幼儿操作实践，教师巡回指导。

鼓励幼儿用语言表述□xx和xx是好朋友可以放在一起。

3、师幼共同分享交流配对结果。

提问：为什么说他们是好朋友？

牙膏牙刷（可以帮助我们刷牙，没有牙膏缺一不可）

碗勺子（勺子帮助我们吃饭，很重要的生活用品）

桌子和椅子（可以为我们的生活提供方便）

鱼和鱼缸（鱼缸为小鱼提供了一个好的生活环境，帮助小鱼让小鱼生活得更舒服）

5、创设“帮小兔子卷袜子”情境，体验帮别人做事带来的快乐。

今天王老师给小朋友们带来一首卷袜子的小儿歌，想不想听一听？

儿歌边帮小兔子把袜子卷起来吧！卷完的小朋友可以放到小筐子里哦！从小不随便乱扔乱放，物归原处也是一种好习惯。

今天我们帮小兔子做了这么多事，小熊在院子里给我们准备了好多好玩的玩具呢！我们一起去玩玩吧！

反思整个活动过程，我给孩子们创设了一个轻松愉悦的学习氛围，注重让幼儿在操作体验中、在快乐游戏中、在欣赏浸润中学习，作为教师更多的是一位支持者、适时的引领者。主要体现在以下几个方面：

本次活动根据小班幼儿的年龄特点以游戏贯穿活动始终，我主要设计了以下几个环节：游戏导入—探究操作—对比发现—分享交流等。目标的达成不是一蹴而就的，在整个活动中我注重从幼儿的生活经验入手，环环相扣，由浅入深地完成教育目标。

1、由浅入深，层层递进达成目标。

首先引导通过摆一摆、看一看、比一比等多感官感知配对规律，体验整理的快乐；其次通过游戏“找朋友”让幼儿联系

实际生活探究发现相关物品的配对规律，感受物品之间的相互依赖或提供帮助；第三，游戏“卷袜子”，让幼儿在儿歌中体验卷袜子的快乐，养成物品将物品及时归位的好习惯。

2、重视幼儿操作体验，避免说教。

整个活动中，我采用观察、操作、体验等多种教学策略，提供了丰富的教学具，体验“配对整理的快乐”，如：通过帮小兔子“整理鞋子”“晾晒袜子”引导幼儿真实感知“好朋友在一起”的快乐；“好朋友手拉手”让幼儿自己操作实践，给幼儿提供了日常常见的物品作为探究的玩具，既是熟悉的又有探究性，游戏后幼儿会主动交流自己的发现，同时在大家的交流中发现存在的问题并及时进行调整，体验成功的快乐。亲身的体验，让孩子的学习变被动为主动学习，成为了学习的主人。

3、开放的问题设计，引领幼儿主动学习。整个过程，注重以启发、开放性的问题引领，让幼儿自主思考、在交流讨论中成为学习的主人，避免了教师干涩的说教。例如：他们是怎么整理的？把什么样的放在一起？为什么说他们是好朋友？如果没有牙膏会怎么样？引领幼儿主动思考，在交流讨论中懂得好朋友要在一起。东西用完了要及时放好，养成物归原处的好习惯。总之，当我们用心去设计、组织一个教学活动，我们会发现孩子真的是在做中学、玩中学，孩子们是快乐的，主动的！我们也感受到了成功的快乐！愿老师们在今后的工作中都能享受到成功的快乐！

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇三

1、通过活动使幼儿能从生活、游戏中感受事物的关系，学会如何分类。

2、通过幼儿的操作、探索，培养幼儿发现、观察比较、归纳事物特征的逻辑思维能力。

3、体验数学活动的乐趣。

4、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。

5、培养幼儿比较和判断的能力。

红、黄、蓝不同颜色的伞图片各2张，小动物图片各一张，各种水果图片若干、大小不同的球若干。

## 一、创设情境

1、出示图片——红、黄、蓝不同样色的伞

2、小朋友们我们一起擦亮你们的小眼睛，仔细观察下我们该把伞怎么放更合适呢?(要求幼儿分成三份，到黑板上粘贴)

3、让幼儿说出自己分类的理由。

2、师：只有三间房，这么多动物要住，怎么分才能使小动物们满意呢?小动物们都为难了，请小朋友帮忙分一下。请你讲一下这样分的理由。

3、幼儿小组讨论分法。

4、找幼儿试着分类并说出分类的理由。

师总结：我们可以按照小动物的颜色、活动的范围：水中的、陆地的、空中的，按身体的大小，按凶猛程度或者其它特征来分。

有的小朋友说“老虎和狮子最厉害，他们分一间屋”

“小喜鹊、小麻雀、百灵鸟、啄木鸟、猫头鹰、小蜻蜓一间屋，他们都会飞”

“小青蛙、小海豚、小乌龟一间屋，他们都会游泳”……

小朋友们替小动物分好房子，小动物们都休息了，让我们一起来做个游戏轻松下吧！

### 三、游戏——分球

游戏要求：找三组幼儿进行比赛，把放在一起的球按大、中、小不同分类，那组分的最快又对获胜，可以获得小红花。

### 四、幼儿动手操作自主分类：

1、师：小朋友们分的本领着么大，来帮老师一个忙好吗？

让幼儿拿出课前老师发的各种水果、文具、球类图片让幼儿按自己所想动手分类。

2、让幼儿说出分类理由。

3、师总结：我们应该按照水果类、文具类和球类，也可以说是吃的、玩的、用的分类。

### 五、结束活动：

小朋友们这节课的表现可真好啊！老师决定要和小朋友们一起去操场做游戏，小朋友们听老师的口令，男孩站一队、女孩站一队，我们一起排着队去做游戏。

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇四

小班幼儿在认知过程中，容易受外界事物和情绪的支配。无意记忆占优势，常常在无意中记住一些事物。游戏、操作是幼儿最喜爱的活动形式，如果单纯让幼儿认识圆形，幼儿会感到很枯燥，兴趣往往不高，而且效果也会不好。因此，在

设计这个教学活动时，让幼儿在游戏操作中了解一些常见的圆形物品与特点，从而激发幼儿对周围事物观察探究的兴趣，发展幼儿的感知、观察和想象能力。

- 1、能在认知、操作和游戏活动中掌握圆形的特征。
- 2、能在周围环境中寻找圆形的物体，感知圆形在生活中的应用。
- 3、培养幼儿的观察力和想象力。
- 4、有兴趣参加数学活动。
- 5、体验数学集体游戏的快乐。

1、活动室布置一些圆形的物品。

2、圆形纸一张，圆形物品若干(如镜子、瓶盖、铃鼓、盘子)。

3、幻灯片，箱子，箱子里有各种不同的圆形物品，操作纸若干、彩笔人手一份。

一、创设情境，认识圆形物品。

师：(用神秘的口气加眼神)仔细听，这是什么声音?师敲击小鼓。

幼儿：小鼓声。

师：快看看，真的是小鼓。知悉观察，小鼓长什么样子?

幼儿：圆形。

师：来摸一摸，有什么感觉?



师：请小朋友沿着小鼓的表面和边缘触摸，互相交流一下自己的感受。

幼：圆圆的，滑滑的。

幼：圆圆的，幼：边缘是光滑的，幼：没有棱角……(幼儿交流，充分表达自己的观点)。

师：像小鼓这样圆圆的滑滑的，没有棱角的就是圆形。

(引出圆形这一话题。)师：(出示一张圆形的纸)提问：它像什么？

幼：它像盘子，幼：它像太阳，幼：它像……师：说一说，你还见过哪些东西也是圆形的？(鼓励幼儿说出在家里或者在其他地方见到的圆形物品)

二、让我们一起在活动室中寻找，有哪些东西是圆形的？

(幼儿在室中寻找。)

三、交流自己的发现。

四、观察幻灯片上的圆形实物，感知圆形的特征。

五、进一步感知圆形的特征

1、出示贴着几何图形的黑板，仔细看一看，哪些图形是圆形？挑选出来，让它们站成一排。

2、幼儿动手挑选。

六、实践操作，添画。

1、小朋友你知道圆形能做成什么吗？老师给小朋友变个魔术

看看。

一个圆形变变变变出大太阳，两个圆形变变变变出可爱的小鸡，三个圆形变变变变出好吃的糖葫芦，四个圆形变变变变出可爱的毛毛虫。

2、为幼儿准备一些画有圆形的纸，启发孩子在圆形上面添加几笔后变成另一个图案(如太阳，苹果)，鼓励他画的越多越好。

3、观看幻灯片中的圆形变成的图形，激发幼儿的想象。

七、延伸：

在执教的过程中缺少激情，数学本身就是枯燥的，那在教孩子新知识的时候，就需要老师以自己的激情带动孩子的学习，在今后的教学中这方面也要注意。

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇五

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。

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇六

在对幼儿环形数数的前期观测中，我觉得平面环形数数对大班孩子来说，基本没有挑战性，难度不高。于是我尝试将平面环形数数调整为立体的环形数数，并且将数量增加到20以内，提高数数的难度。

孩子在环形数数上最容易出现的问题是忘了起点，多数或漏数。所以我将本次活动的重难点定位于怎样找到环形物的起点，从而做到不多数、不漏数。为了找到这个起点，引导孩子运用多种方法来做标记。

1. 学习环状排列物体的数数方法，巩固20以内的数数。

2. 能运用多种方法找到环状物的起点，不多数、不漏数。

3. 感受数学在生活中的应用，体验发现的乐趣。

1. 透明纸杯人手1个（下有一圈红点，上有一圈绿点，数量都为10）；

2. 记号笔、五角星、双面胶、塑料夹子、回形针等；

3. 小组记录表4张，玉米、桔子若干、有格子的小花伞一把、青花瓷碗大小若干只；

4. 生活中的环状物ppt投影仪5. 音乐《兔子舞》、操作活动的音乐四、活动过程：

### （一）导入活动

1. 师生跳《兔子舞》进场。

——师：看！现在我们围成了一个什么形状？幼：围成了大圆圈。

——师：圆圈上有多少人呢？我们一起来数一数吧！从老师这开始吧！师生共同点数圆圈上的人数，重点引导孩子发现老师已经数过了，不能再数了。

2. 好，请小朋友找一个空的地方坐下来吧。

### （二）立体数数

幼：红圆点、绿圆点——师：请你来数一数绿的小圆点有几个？然后把数字记录在有绿标记的纸上。

2. 幼儿操作：数杯口的绿圆点。

3. 师：你数到了几个绿圆点？

幼a□我数到了11个幼b□我数到了10个幼c□我数到了14个，师：那请你来数给大家看看。

——师：那究竟谁数得正确呢？老师和小朋友一起来数数看。

——师：先引导孩子观察老师从哪里开始数的，接着故意数错，让幼儿发现问题。

幼a□这个圆点你已经数过了幼b□你刚才就是从这个圆点开始数的——小结：在数圆圈上的点子时，我们要先找到第一个，也就是起点，起点数过了不能数了。

——师：除了刚才老师找明显的黑线做标记，你们还有什么好办法来记住第一个呢？

幼a□用手指捏住第一个圆点——师：还有其他好方法吗？

幼b□用记号笔划一条线幼c□在第一个圆点上写上14. 幼儿第二次操作——师：现在老师请你用自己的好方法来验证一遍，刚才错的小朋友请你在旁边改正。

——师：小朋友想出了各种各样的办法来数圆圈上的绿点子，大家数出来都是几个？对，绿色的点子一圈一共有10个！

幼a□我觉得红多绿少——师：有不同意见的吗？

幼b□我觉得他们一样多幼c□我觉得绿多红少——好，今天老师带来了回形针、即时贴、夹子等小工具，你可以请他们帮忙来数一数。

——讲评：你数到几个？你是用什么方法来数的？

幼a□我是用即时贴贴在第一个圆点上面幼b□我用夹子夹住第一个圆点——师：红点一共有几个？幼：10个！原来，红点

和绿点一样多。

——小结：虽然两种圆点看起来不一样多，其实数量是一样多的。所以我们比较的时候不能光凭目测来判断，一定数一数验证。

——请你们把小杯子放到前面的筐里。围到老师的身边来。

（三）数生活中的物品——出示桔子、玉米、青花瓷碗、小伞。

——师：请你数出来以后，把结果记录在这张记录表上。左边贴上小朋友的名字，右边记录上你数出来的数量。

——幼儿分组操作点数，教师巡回指导——分组讲评记录情况。

（四）经验拓展——师：今天，我们学到的这种数数方法叫“环形数数”。除了桌子上这些东西，在生活中，还有很多环形的东西，我们一起来看一看。

——幼儿观看《生活中的环形物品》幻灯片——师：环形的东西这么多，请小朋友做个有心人，回去找一找，再用今天的方法来数一数。

（五）结束部分——师生再次跳圆圈舞出场。

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇七

- 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 and 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。

## 幼儿园数学教育活动教案大班图形的二等分篇八

探索10以内相邻数

1. 探索发现一个数与前后两个相邻数之间的关系。

1. 自备红圆点2个，蓝圆点3个，绿圆点4个：1—10的竖长条点卡，数卡1—10。

1. 认识3的相邻数。

a 教师将三种颜色的圆点散放在黑板上，提问：黑板上有什么？他们有什么不同？

b 教师：谁来把一样的圆点放在一起，并且按数目的多少排队？

c 教师：每种圆点的数目可以用数字几来表示请个别幼儿在每种圆点下面用数字表示他们的数目。

d 教师：圆点是怎样排队的？3个圆点的前面是几个什么？3个圆点的后面是几个什么？

e 教师：为什么2个圆点排在3个圆点的前面？4个圆点排在3个圆点的后面？

f 教师：3的前面是几？3的后面是几？3比2怎么样？3比4又怎么样？

2. 体验相邻3个数之间的关系。

a 教师出示1—10的竖长条点卡引导幼儿观察，并匹配数字。

b 教师指着4的竖长条点卡，提问：图上有几个点？请找出比它少1的竖长条点卡和比它多1的竖长条点卡。

c 教师：1个数字有几个朋友？是两个什么样的朋友？

d 教师：数字8有朋友么？他的朋友是谁？你是从哪里知道它们是8的朋友的？

f 教师引导幼儿总结：一个数总比它前一个数大1，比它后一个数小1。

3. 游戏：找相邻数朋友。

a 教师：老师报一个数，就请你在自己的卡片中找，把这两个数的好朋友举起来（多1与少1）。

b 教师报1—10的任意一个数，幼儿举相邻数数卡。

c 该游戏重复多次后，可请幼儿两个人一组，一人报数，一人举数卡，然后交换玩。