

幼儿园评价设计方案(优秀5篇)

方案是指为解决问题或实现目标而制定的一系列步骤和措施。方案的制定需要考虑各种因素，包括资源的利用、风险的评估以及市场的需求等，以确保方案的可行性和成功实施。以下是小编精心整理的方案策划范文，仅供参考，欢迎大家阅读。

幼儿园评价设计方案篇一

- 1、体验加减法运算的乐趣。
- 2、学习4的加减法。
- 3、能熟练地完成4以内的加减法运算。

多媒体课件。

一、随音乐《我是汽车小司机》幼儿做开汽车动作入室。

1、教师引导语：“今天邹老师要开着小汽车搭小朋友去一个好玩的地方。请跟随我来吧。

2、“瞧瞧，我们来到哪里了？”播放多媒体课件，幼儿观察画面，引导幼儿说出：“农场”。教师带领幼儿参观农场。

二、学习4的加法。

1、播放课件，带领幼儿进入马棚，幼儿观看动画，引导幼儿列出相关算式题： $1+3=4$ ，教师引导幼儿看算式，交换其中两个数，得数不会变，还可以怎么列算式？ $3+1=4$ ，教师告诉幼儿，交换前面两个加数的位置，它的得数不变，这种方法叫加法交换律。

三、学习4的减法

1、播放课件，带领幼儿来到羊棚，幼儿观看动画，并根据动画写出相应的算式题： $4-1=$ 。

2、播放课件，带领幼儿前往鸡舍，幼儿观看动画，并根据动画写出相应的算式题： $4-2=2$ 。

3、播放课件，带领幼儿前往猪棚，幼儿观看动画，并根据动画写出相应的算式题： $4-3=1$ 。

四、游戏“给动物喂食”，复习4以内的加减运算。

2、游戏规则：根据动物要吃的食物，给动物喂食，每种食物身上都有一道算式题，只要把算式题算出来，可以给所需要的动物喂食了。

五、送动物们回家，复习4的加减运算。

播放课件，“天晚了，动物们要回家了，我们帮饲养员把动物们送回家吧。”幼儿观看图画，每个动物的家都有一把锁，动物身上都有一个密码，只要把动物身上的密码解开了，动物们就可以回家了。

六、结束活动：

天快黑了，我们也要结束一天的农场生活了，开着我们的小汽车回家吧！

幼儿园评价设计方案篇二

1. 让幼儿来理解加法的含义

2. 让幼儿掌握4的加法

3. 使幼儿学会解答简单的口述加法应用题，培养幼儿初步的分析问题的能力

4. 培养幼儿边操作边讲述的习惯。

5. 了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。

1、苹果卡片4个、动物卡片：小鸟、小兔各4张，画有4个图案的图片四张；

2、数卡若干（1——4）

3、幼儿用书

一、碰球游戏：复习4的组成

二、出示直观教具，学习4的加法

2、幼儿列算式 $1+3=4$ 请幼儿说出1、3、4的含义

3、依次出示小鸟、小狗、表示加法算式 $2+2=4$ 、 $3+1=4$ （方法同上）

4、引导幼儿观察 $1+3=4$ 和 $3+1=4$ 两道算式，发现他们的秘密。

三、引导幼儿看图编4以内的加法应用题

四、玩“谁最快”游戏

教师出题，幼儿用数卡摆算式，看谁摆得又快又对

五、看图写算式

1、让幼儿书写加法算式

2、教师检查，对书写有错误的幼儿给予帮助

六、教师进行小结

本节课是在幼儿已有了4以内分与合的基础上，如何让幼儿理解加法的含义真是不易的事情。因此，在教学中，我根据本节课教学重点，确立以情境教学为主线，游戏活动为辅助形式，带领幼儿在情境中结合图意理解加法的含义，在玩中掌握算法，正确进行4的加法计算。在教学中确立这样几个环节：

第一环节：复习旧知。4的分与合是幼儿学习本节课的知识基础。因此，课前谈话，我以拍手游戏创设情境，即复习了4的分与合，又激发了幼儿的学习兴趣，用卡通图片作为奖品，调动了幼儿学习的欲望，符合幼儿的年龄特点。为课堂教学的有序开展做了很好的铺垫。

第二环节：创设情境，探索新知。我分两个层次组织教学。第一层次，认识加法，理解含义。因为小兔、小鸭是小朋友们最熟悉的动物，因此，我以小兔、小鸭创设主题情境，引导幼儿独立观察、用自己的话描述图意，在教學中发现幼儿都能认识到：把原来的1只小兔和又来的3只合起来一共有4只。然后小结引出加法的算式，并教幼儿读算式，进一步深化理解“要把两部分合起来”需要用加法来计算。主题图的创设既充分调动幼儿自主探索的兴趣，又进一步培养了幼儿语言表达能力，丰富了幼儿对加法的认识，初步感悟用加法可以解决问题。第二层次，引导探究，掌握方法。我再次创设情境，出示两组图，引导幼儿观察，交流所获得的信息，体会要把2只小鸭和2只小鸭合起来是4只小鸭，就要用加法计算。通过对算法的探究，在交流中掌握把2和2相加就是把2和2合起来的方法，进一步建立加法的含义。

第三环节：实践运用，巩固对加法的认识。为了调动幼儿的学习兴趣，我创设了“送信”游戏活动。不仅帮助幼儿熟练计算4以内的加法，又体会数学与生活的联系，让幼儿享受

数学成功的快乐与价值。

本节课我调动了幼儿学习的积极性，特别注重幼儿表达图意能力的培养，因此，幼儿在说中很好的理解了加法的含义。课堂教学扎实有效，生动活泼，幼儿学得轻松愉快。

幼儿园评价设计方案篇三

一、活动目标：

- 1、根据不同的画面进行讲述，并列出具体的算式，从而感知加减法算式表达的数量关系。
- 2、理解互换规律，懂得运用互换规律列出另一道算式。
- 3、积极探索数学活动，乐于讲述探索过程。

二、活动准备：

- 1、教具：四座城堡图，四幅画、数字1-7、符号+、-、=。
- 2、人手四幅图片，笔、鞭炮四串、自制金牌、银牌若干。

三、活动过程：

- 1、复习巩固：开火车以前我们玩过数字5、6的开火车游戏，今天，徐老师带大家要玩数字7的开火车游戏。嘿嘿！我的火车一点开，你的火车几点开？嘿嘿！我的火车6点开。（集体、个别）
- 2、情境感知——看图学习7的第一组加减法。你们看，火车已经把我们开到城堡王国，一共有四座城堡，有绿颜色、红颜色、黄颜色、蓝颜色四座城堡，这么漂亮的城堡你们想不想进去参观参观啊（电话响）是城堡国的国王打来的，说这四

个城堡里分别有三副图片，请我们小朋友分别用三句话来讲述图上的事情，要是谁能正确的说出这事情的话就能顺利的进入城堡。你们愿不愿意来说一说（愿意），那好，就请我们小朋友开始去说一说吧。

1) 幼儿第一次探索操作——看图讲述

(1) 问：请你来说一说，你选择到了什么颜色的城堡？里面讲了一件什么事情？（树上有一只鸟，又飞来了6只鸟，树上共有7只鸟）集体验证，并集体把这件事讲述。(2) 分别请到其他颜色城堡的小朋友来讲述（得到大家验证后，再集体讲述）。小结：呀，我们小朋友真能干，一下子就能把四个城堡里的事情讲的很清楚了，国王还夸我们都是最聪明的小客人呢。赶快表扬表扬自己。

2) 幼儿第二次探索操作——边讲述边列出算式（电话再次响起），又是城堡国的国王打电话给徐老师，说，它还想考考我们小朋友，刚才是让小朋友分别讲了四个城堡里的事情，现在让小朋友根据刚才讲的事情分别用一道算式题把它记录下来。

1) 交代幼儿操作要求

2) 集中提问：这件事你用一道什么方法的算式记录下来？为什么用加法算式？请一位小朋友上来边讲边记这道加法算式。

($1+6=7$) 大家一起把算式读两遍。依次类推，分别得出其他三个算式。 $6+1=7$ 、 $7-1=6$ 、 $7-6=1$ 。再次把算式认读两遍。

3、体验理解——互换规律1) 请幼儿观察这些算式题，他们有个小秘密？看谁先能找出秘密来。小结： $1+6=7$ 、 $6+1=7$ 数字相同，位置不同。但总数不变，所以看到 $1+6=7$ ，马上就想到 $6+1=7$ 。我们把它称做为朋友题。同样看到 $7-1=6$ ，马上就想到 $7-6=1$ 。我们也把他们称做为朋友题。

2) 练习互换，老师拿出题卡，请我们小朋友马上说出他的朋友题是谁？ $1+6=7$ ($6+1=7$)、 $7-1=6$ ($7-6=1$) 4、内化迁移——幼儿游戏游戏规则：

(1) 每个鞭炮里面也藏着一个算式题，要是谁能把算式答对，鞭炮就能放的很响，而且还能得个小红花，同样，要是没能把算式答对，鞭炮就放不响。

(2) 每次请每队选一个小朋友参加进行比赛，看看到最后那队得到的小红花最多，那么就能得到金牌。小结：颁发游戏中金牌得主、银牌得主。

四：活动结束：带小朋友进入城堡跳舞。

五：活动延伸：

1、继续探索7的第二、第三组加减。

2、利用区域活动，进一步巩固看图列算式。

文档为doc格式

幼儿园评价设计方案篇四

1. 学习4的加法，会用4的组成知识进行4的加法运算。

2. 培养分析、推理能力和迁移能力。

1、课件：分开和聚合

2、学具、小奖品。

一、导入

以做游戏的口吻，引起幼儿兴趣，复习4的组成。

教师：小朋友们，我们先玩一个凑数游戏，看谁接得快又对！

教师：我说1，你凑几？1和几合起来就是4。

以此方法，复习4的组成。

二、展开

1. 运用4的组成，学习4的加法。

(1) 小兔去拔萝卜，先来了一只小兔(出示一只小兔图片)

过了一会又来了三只小兔(出示三只小兔图片)

提问：1只小兔再添上三只小兔是几只小兔呢？用什么方法计算？为什么？

(2) 幼儿摆出算式，教师进行巡回指导。

提醒幼儿按顺序摆 $1+3=4$

请幼儿说出1、3、4的含义。

教师展出算式 $1+3=4$ ，请幼儿验证自己的算式。

请幼儿读出：“1和3合起来是4，合起来就是加的意思，所以 $1+3=4$ ”

(3) 发引导幼儿运用加法交换律列出算式：

提问：我们总结的在加法算式里，交换加号两边的数，和不变的规律，

那么，由 $1+3=4$ 能推出哪一个算式呢？

根据幼儿回答，播放算式 $3+1=4$

(4) 出示小狗，幼儿列出加法算式 $2+2=4$ 、 $2+2=4$ ，2和2合起来是4，所以 $2+2=4$

2、总结归纳4的加法算式：

展示4的组成和加法算式，教师进行归纳总结：

4的加法算式有3个，

3. 游戏巩固：摘星台

在星星上分别出示4的加法算式，答对者奖励智慧星。

三、结束

讲评结束，表扬课堂上积极脑筋的幼儿，增强幼儿大胆探索数学知识的信心。

幼儿园评价设计方案篇五

1. 学习4的加减法，进一步理解加减法的含义。
 2. 培养幼儿能自编应用题的能力和解决问题的能力。
 3. 在活动中培养幼儿的观察力及团结合作的精神。
 4. 让幼儿懂得简单的数学道理。
 5. 引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
1. 学习4的加减法，进一步理解加减法的含义。

2. 学会自编4的加减法口头应用题。

篮球4个、篮球筐一个、钓鱼竿、卡片、小筐等，幻灯机。

一、游戏：运球(复习4的加减法)

1. 幼儿分成两组，四个球用两个筐运，看每个筐装几个球，复习4的组成。

2. 师幼齐读：444

^^^

312213

二、小小篮球赛

1. 师说话引发幼儿兴趣：刚才的运球游戏小朋友们表现的很棒，你们是那么聪明，大家合作的那么好，老师真高兴!现在老师宣布一个让小朋友们更高兴的事，今天我们班要举行一个篮球比赛，希望大家积极参加。

2. 幼儿积极报名，老师把幼儿分成四人一组。

3. 老师当裁判，哨声响起，幼儿进行投篮比赛，台下的小观众加油助威。

4. 算一算每组投了多少球，列出4的加减法算式，教师相应板书。

$$1+3=4 \quad 3+1=4 \quad 2+2=4$$

$$4-1=3 \quad 4-3=1 \quad 4-2=2$$

5. 给获胜队发奖章一枚，大家为他们鼓掌。

6. 齐读加减法算式。

三、看动画编应用题

教师播放幻灯片，请幼儿看动画编应用题。教师引导幼儿分析应用题，口头列式解答。

四、游戏：小猫钓鱼

1. 师：猫妈妈领着小猫们来到河边钓鱼，它们钓到了几条鱼呢？

2. 老师和小朋友们戴着头饰，坐到讲台边用鱼竿钓鱼，算出每条鱼上的算式题。巩固4以内加减法。

本次教学活动，教师以游戏贯穿整个教学过程，让幼儿在互相启迪、互动互学中促进幼儿不断思考，不断获得有益经验，促进其“善”学。幼儿的兴趣被引发了，他们都争抢着参加各种游戏，教师提供了丰富的教学材料，让幼儿通过实物演示、操作、能形象直观地理解加减法的含义。教师也积极地参与活动中去，师幼配合得很好，教师能够根据幼儿的情况及时地调整教学，是整个教学过程通顺、流畅。“热闹”而不“杂乱”，当时听课的教师给予了很高的评价，赞叹这次活动很成功。