

2023年大班数学教案对称王国(优质5篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？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。

大班数学教案对称王国篇一

活动目标：

- 1、理解对称图形的两边图形相同且相反，有一条对称轴，能正确的判断图形是否对称。
- 2、能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。
- 3、遵守社会行为规则，不做“禁止”的事。
- 4、发展幼儿的观察、分析能力、动手能力。

活动重难点：

重点：理解对称图形的两边图形相同且相反，有一条对称轴，能正确的判断图形是否对称。

难点：能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。

活动准备：

白板课件、操作纸、笔、相机

活动过程：

一、导入。

1、出示公主剪影，猜测是谁。

2、有一个善良的公主，她最喜欢小朋友了，只要有小朋友能去她的皇宫看她，她就会送给小朋友礼物。只是，她住的皇宫，外面有层层机关，想要进去拿礼物的小朋友得发挥聪明的智慧，闯过五关，才能顺利见到公主，拿到公主的礼物。

3、有哪些聪明勇敢的小朋友想去闯关呢？

二、基本。

1、出示城堡的闯关宝典。

第一关：请找到另外半个爱心，组成正确的爱心。（答案一：形状不同。答案二：正确。答案三：大小不同）讨论为什么得找左右相同的，理解图形的对称。

2、第二关：请折一折，找一找，哪一个是对称图形。（直角梯形，长方形，不规则图形）理解对称图形有一条对称轴。

3、第三关：请把图形按对称和不对称分类。（圆形，三角形，五角形，正方形等）

4、第四关：请用吸管拼出一下图形的对称图形。理解对称图形左右相反。

5、第五关：请用剪刀剪出对称图形。学习先找对称轴，对折后沿着一半的图形剪。

三、操作。小朋友，祝贺你们闯关成功，现在来看看公主，原来她住在对称王国里，送小朋友礼物，请小朋友用对称的方法剪出来看看，公主送给你什么礼物。

四、延伸。一起看看对称王国里怎么样的，很多东西都对称，生活中也有很多都是对称的，我们一起去找一找。

活动反思：

大班幼儿的探索欲望越来越强，此活动中设计了闯关形式，极大地吸引了幼儿。通过活动，我进行了深刻的反思，收获颇多：

1. 环节清晰明了。

活动的整个环节很清晰，通过拯救女王而闯关明确了任务，设计了“找对称爱心——折对称图形——分一分对称物品——摆出左右对称的图形”4个难关，每一个关口都有关于对称的学习与练习；在教学的具体环节上，让小朋友们动手参与也是非常突出的一个特点，折纸游戏有效地增加了每一个小朋友参与和成功的体验。

2. 电子白板与ppt相结合。

白板的种种功能为小朋友理解对称提供了有益的帮助，它完全取代了黑板，打破了教师在使用多媒体课件教学时只能坐在电脑前使用鼠标的限制，给教师更多的发挥空间，使教学更加生动，提高学习效率、改善学习效果，并且改变传统的教育方式，使孩子获得更多的知识和学习兴趣。

大班数学教案对称王国篇二

1、运用编译、破解等游戏方式，复习巩固20以内加法、相邻数。

2、复习10以内的合成，锻炼幼儿运用逆向思维的方式进行运算。

3、初步了解个和十，知道十个1是10。

4、引发幼儿学习的兴趣。

5、乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

闯关指示、每位幼儿1-10两套扑克牌，铅笔，纸条。

一、开始部分。

二、基本部分。

(一)教师引导幼儿闯第一关。

1、教师讲述闯关条例，引导幼儿闯关。

3、我们看看密码到底是多少？

4、教师幼儿一起验证密码的对错。

(二)教师引导幼儿闯第二关。

1、请你用扑克牌很快的摆出以下数字，14、26、35、48、59。

2、幼儿摆牌，教师巡回知道。

3、提问幼儿是怎样摆牌的？

4、提问26、35、48、59是由几个十和几个一组成的。

(三)教师引导幼儿闯第三关。

1、请小朋友们用两张牌摆出20。

2、请小朋友们用三张牌摆出20。

3、请小朋友们用四张牌摆出20。

4、请小朋友们用五张牌摆出20。

一起来参加扑克牌王国的舞会，随着音乐来跳舞吧！

反思：

幼儿园的数学活动相对于其他领域的活动来得枯燥、单调，容易使幼儿失去学习的兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小，逻辑思维尚在发展。于是就要求老师在组织指导活动中要多花心思。

大班数学教案对称王国篇三

- 1、理解对称的含义，能正确地判断图形是否对称。
- 2、能正确地摆、画出与图形对称的另一半，初步感受图形的对称性。
- 3、能运用对折的方法，剪出对称的图形，感受对称美。
- 4、初步培养观察、比较和反应能力。
- 5、让幼儿体验数学活动的乐趣。

能正确动手摆、画出与图形对称的另一半。

活动准备白板课件、操作纸、剪刀、小簍子若干

一、故事“女巫与公主”。

(在这一环节中，通过故事情节调动幼儿的好奇心，幼儿对帮助公主表现出很高的积极性。)

二、游戏“闯关救公主”。

(一)第一关：寻找复原

师：请小朋友找出爱心的另外一半，把爱心复原。（出示三种不同的形状，让幼儿辨别）

师小结：像这种左右大小一样、形状一样，对折后能完全重叠的图形，叫对称图形。

（这一环节，孩子们初步理解了对称图形的含义。）

（二）第二关：对折辨认

1、出示月牙形、梯形、正方形，请幼儿折一折，找出对称图形和不对称图形。

2、集体交流：

（1）请幼儿上前示范折一折，并说出图形是对称的。

（2）教师小结：像这种上下大小一样、形状一样，对折后能够完全重叠的，就是对称图形。

（此环节让幼儿通过动手做一做，在自己的探索操作中找出对称和不对称图形，并再次理解对称图形的含义，老师也再次地进行小结含义。）

（三）第三关：观察分类

师：请你把对称的送到笑脸框里，不对称的送到哭脸框里。

（此环节让幼儿把对称和不对称的图形分别拉到相应的框里，并通过对称轴进行检验，图形是否对称，孩子们争着上前试一试，分错了，其他幼儿积极愿意帮助他，并能够说出这样分的理由。）

（四）第四关：旋转操作

师：两个梯形，请你转一转、摆一摆，把右边的梯形跟左边的相对称。

师巩固总结：以对称轴为中心，左右大小一样、形状一样，能够重叠在一起的就是对称图形。

(此环节是最后一关，幼儿非常兴奋，公主就快要被救出来了。但是这关也是最难的一关，不仅要观察梯形的特征，还有观察梯形在对称轴的什么位置，一开始请了两名幼儿都没有摆对，在老师的再三提醒下，通过一次次的观察，终于摆到了正确的位置。)

三、感恩“公主送礼物”。

集体讨论并操作：如何折、画出对称的图形。

(此环节利用公主送礼物，让幼儿通过折和剪，感受对称的含义，体验对称的美。)

活动结束

1、幼儿自己动手折出和剪出完整的礼物。(此环节让幼儿通过折和画，巩固对称图形的知识点)

2、请几个小朋友分享自己的礼物和感受。

大班幼儿的探索欲望越来越强，此活动中设计了闯关形式，极大地吸引了幼儿。通过活动，我进行了深刻的反思，收获颇多：

1. 环节清晰明了。

活动的整个环节很清晰，通过拯救女王而闯关明确了任务，设计了“找对称爱心——折对称图形——分一分对称物品——摆出左右对称的图形”4个难关，每一个关口都有关于

对称的学习与练习;在教学的具体环节上,让小朋友们动手参与也是非常突出的一个特点,折纸游戏有效地增加了每一个小朋友参与和成功的体验。

2. 电子白板与ppt相结合。

白板的种种功能为小朋友理解对称提供了有益的帮助,它完全取代了黑板,打破了教师在使用多媒体课件教学时只能坐在电脑前使用鼠标的限制,给教师更多的发挥空间,使教学更加生动,提高学习效率、改善学习效果,并且改变传统的教育方式,使孩子获得更多的知识和学习兴趣。

大班数学教案对称王国篇四

- 1、复习10以内的加减法,能准确迅速地进行运算。
- 2、发展幼儿的灵敏性,培养幼儿良好的游戏秩序。
- 3、培养幼儿对数字的认识能力。
- 4、培养幼儿乐意在众人面前大胆发言的习惯,学说普通话。
- 5、培养幼儿的尝试精神。

算式题(挂于幼儿胸口)、彩旗(旗上有数字)、布置场景、停车场标记、沙包(上面有数字)、篓子(有数字1—10)、奖品(有算式题)、塑圈、黑板。

一、导入游戏

师:今天天气真好让我们开着一起到数学宫玩玩吧!(幼儿听音乐开进活动室)

师:数学宫到了,让我们把车停到停车场,胸口算式的得数

就是你的车位号。

师：停好了，我们一起进数学宫吧。

二、闯关游戏

1、录音：欢迎来到数学宫，请闯第一关：对暗号。

师：进数学宫还得闯关啊！让我们看看闯关的要求是什么！

师：老师说一个数，你们对一个数，两数合成小旗上的数。这样就能闯关成功。

师：嘿！嘿！我说数字2。

幼儿：嘿！嘿！我说数字6，2和6合成8。

2、录音：小朋友你们真棒！欢迎进入第二关：投掷。

师：这一关的要求是什么呢？让我们一起再来看一下。

师：请小朋友算出沙包上的得数，然后站在线上投到相应的数篓子里。（幼儿分组检查）

3、录音：小朋友你们真能干，快快来闯最后一关吧！第三关：看谁报得多。

师：这一关的要求是：听一个数，请你说说有哪些算式的得数等于它。

4、录音：祝贺你们闯关成功。博士爷爷还为你们准备了很多的礼物。请你找一找跟你胸口得数一样的就是爷爷送给你的礼物。

三、结束部分

今天你们玩得开心吗？

那让我们一起带着礼物开着开回家吧！

《纲要》中所说：“幼儿园数学应以游戏为主要向导，孩子在游戏中得以不同的发展和提高。”如果单一学习数学，孩子们会感到枯燥无味。于是我在活动中设计了《数学宫》这个游戏，将加减法应用于数学宫的闯关中，让幼儿在游戏中体会学习的快乐，增强孩子们对数学活动的兴趣。

大班数学教案对称王国篇五

- 1、在活动中能发现并说出物体的排列规律。
- 2、能通过操作活动，学习按颜色、形状、大小、长短等特征进行排序。
- 3、提高幼儿的推理能力及动手能力，感受数学活动的快乐
- 4、培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。
- 5、熟悉乐曲旋律，并用相应的动作进行表演。

发现规律并能延长序列，学会根据物体的某一种特征进行间隔排序。

按规律尝试不同的排列方法，尝试自由排序。

课件、视频体验区、玩具区、规律涂画区、

- 1、利用回忆《小刺猬的项链》故事情节，以到规律王国参观引出活动内容。（情景引入法）
- 2、观看课件：（观察法）

(1)理解什么是有规律的排序。引导幼儿观察、发现图案的排序规律。

(2)知道用“abc”等符号表示排列的'规律。

(3)了解按规律排序的方式及种类。

3、自主探索规律排序：幼儿进入活动探索区，自主探索，幼儿用实物，按一定的顺序有规律的排序。尝试记录自己的探索过程，教师观察、指导。

4、活动效果分享、幼儿讲述自己的探索结果，并尝试将自己的记录内容讲述给大家。

5、观看动画视频《有规律的排序》巩固知识，小结。

本节课，我设计的环节比较紧凑，思路也比较清晰，围绕着教学目标的要求，以小兔子红红开生日舞会为线索，贯穿始终，层层深入。通过规律森林来激发孩子的探知欲望，在上课伊始孩子能够跟都老师的设计思路进行探究知识。但由于教师设计的活动：颜色的规律排列对于小班孩子还是有一定难度，孩子完成的还比较好。最后一个环节分组活动中放手让孩子在一定的要求下自由排列图形、颜色，用时较多，导致课内没有完成。今后教学中一定注意这些问题，充分备课，认真上好每一堂课。