

# 最新大班活动加法歌教案及反思总结(模板10篇)

总结是对某一特定时间段内的学习和工作生活等表现情况加以回顾和分析的一种书面材料，它能够使头脑更加清醒，目标更加明确，让我们一起来学习写总结吧。那么我们该如何写一篇较为完美的总结呢？以下我给大家整理了一些优质的总结范文，希望对大家能够有所帮助。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇一

- 1、复习3的组成，学习按图操作顺序，感知图中事物的数量关系及学习列出算式。
- 2、进一步理解“+”、“=”的含义。
- 3、在活动中体现游戏的愉悦，激发幼儿学习数学的兴趣。
- 4、培养幼儿比较和判断的能力。
- 5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

背景图一副、磁性教具若干、数字积木、数字卡、数题卡

- 1、游戏《小动物的叫声》复习3的组成：

师生互动，在拍手游戏中复习3的分与合。

师：在刚才的游戏中老师发现有位小朋友叫的又快又准，老师奖给你一个奥运福娃，喜欢吗？这节课老师要把福娃奖给那些上课认真听讲，爱动脑筋的孩子，比一比看谁得的福娃多。

## 2、出示背景图：

a□草地上有1只小兔，又来了2只小兔，草地上一共来了几只小兔呢？

b□数字1、2、3各表示什么意思？（1表示1只小兔，2表示2只小兔，3表示一共有3只小兔）“+、=”各表示什么意思？（加号就是合起来的意思，等于号表示两边的数量一样多。）

b□池塘里有2只小鸭，又来了1只小鸭，池塘里一共有几只小鸭？

a□这道题用什么方法做？（加法）为什么用加法？怎么列式？  
出示： $2+1=3$

b□数字1、2、3各表示什么意思？“+、=”各表示什么意思？

c□教师编加法应用题，幼儿摆算式，教师巡回指导。

## 3、游戏：送信

师：下面我们来玩一个送信的游戏？请2位小朋友来扮邮箱，谁愿意？（点2名幼儿戴上邮箱头饰？）再请一些小朋友把信送到邮箱，谁愿意？老师发算式卡片，其他小朋友做小老师，小朋友把信送对了，我们就把掌声送给他们。

幼儿游戏，教师巡回指导。

师：小朋友们表现真棒，都能把信成功的送到邮箱。

## 4、教师评议小结。

本节课幼儿已有了3以内分与合的基础，计算本身不存在问题，关键是如何让学生理解加法的含义。要让活泼、好动的小朋

友坐住30分钟，真是不易的事情。因此，在教学中，我根据本节课教学重点，幼儿的实际经验和年龄特征，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3的加法计算。

教学中确立这样的几个环节：

第一环节复习旧知。

3的分与合是学生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3的分与合，又激发了幼儿的学习兴趣，奥运福娃作为奖品，调动了幼儿学习的欲望，符合大班幼儿的年龄特点。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，在教学中发现幼儿都能认识到：把原来的1只小兔和又来的2只合起来一共有3只。然后，我小结引出加法的算式，再引导幼儿同桌讨论，交流算式的含义，在幼儿读算式的过程中，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1只小鸭合起来是3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1相加就是把2和1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3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。

本节课因为我组织教学比较到位，注意调动幼儿学习的积极性，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。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇二

- 1、认知目标：使幼儿学会利用6的组成计算得数是6的加法。
- 2、能力目标：通过幼儿自主探究学习，培养他们观察、思维、运算能力。
- 3、情感与价值目标：通过本课内容的学习，激发幼儿对数的运算的兴趣以及大胆表现、积极交流的良好习惯。
- 4、培养幼儿边操作边讲述的习惯。
- 5、知道按事物不同的特征进行排序会有不同的结果，初步了解排序的可逆性。

1、教学重点：本课重点是根据6的组成进行加法运算。

2、教学难点：本课的难点是知道一个加数与和，求另一个加数的运算。

采用尝试发现、综合对比、总结归纳、网络教室直观演示等形式，指导幼儿完成一个个具体的学习任务而开展课堂教学。

以引导幼儿自主探究学习，培养幼儿良好的学习方法与学习习惯，让幼儿看一看，想一想，练一练，以练为主，以亲自实践、积极动脑、动手来学习新知。

很多加减法了，今天老师要来考考你们，看谁最能干，（点出复习题）最先做出老师出的这些题，好吗？在这种刺激下，人人都想当老师眼中的小能手，兴趣一下子就能调动起来。这是引导幼儿复习5以内数的加减；这是复习6的组成。

在新课学习中，通过可爱的动物图片群和插入声音的播放，激发幼儿学习新知的欲望，引导幼儿感知、探索得数是6的加法。这是引导幼儿观察动物图片，发现数量关系，学习 $5+1$ 和 $1+5$ ，初步引导通过组成计算得数；然后出示 $4+2$ 和 $2+4$ 两个算式，让幼儿摆弄小棒探索得出 $4+2=6$ 和 $2+4=6$ ，再脱离小棒的帮助通过组成计算得数；最后直接出示算式 $3+3=$ 让幼儿利用组成计算得数。本课的难点是已知一个加数与和，求另一个加数，这一难点的突破是通过感知具体事物的数量，引导幼儿填空，找出另一个加数，再过渡到利用6的组成想出另一个加数。

本课通过图片和实物的观察和操作，来感知得数是6的加法；然后通过数的组成来理解得数是6的加法；最后通过提高练习，让学有余力的幼儿跳一跳能摘到果子，尝到学习成功的喜悦。

幼儿园的数学活动相对于其他活动枯燥、单调，容易使幼儿失去学习兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小，逻辑思维尚未发展，所以本次活动中我为幼儿创设了一个可操作的丰富材料的环境，为幼儿创设了一个可选择性、可操作性的空间。使幼儿能独立的操作材料，并大胆的表达自己的想法。幼儿的自主性，选择性，独立性得到了充分的体现。通过一系列的游戏活动，达到了主题总目标预设的要求。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇三

今天早上，我们大班学习了6的加法，目标是复习6的组成，巩固把6分成两份的物种分法；学习按图中物体的数量和看两张卡片合并的过程列出得数是6的加法算式，巩固加法含义的理解。第一环节我通过游戏让幼儿复习6的组成。激发幼儿兴趣，为下一环节打下基础。第二环节通过出示教具图让幼儿根据图一来感知算式表达的数量关系，列出6的加法算式。

成功之处：

- 1、活动一开始我能通过游戏来让幼儿在轻松愉快中来复习6的粉盒，激发幼儿的学习兴趣。
- 2、能通过情景图中的物体来感受加法的含义，并领悟计算方法。

不足之处：

在活动中，我如果能让孩子感受加法在生活中的作用。让孩子明白数学就存在我们的生活中，生活中处处有数学，从而更加热爱数学。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇四

- 1、学习按所出物品列算式，进一步理解加号、等号的含义。
- 2、体验共同游戏的愉悦。
- 3、发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。
- 4、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐。
- 5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

6的加法算式难点：能例举一两个简单的6的应用题

实物卡、看图列算式卡。看图列算式卡、数字卡、实物卡、记录卡、看图分类计数等。

1、碰球游戏。

师：我们来玩一玩碰碰球的游戏，我和你合起来是5，嘿嘿，我的2球碰几球？

幼：嘿嘿，我的2球碰3球。

师：我和你合起来是6，嘿嘿，我的4球碰几球？

幼：嘿嘿，我的4球碰2球。

2、出示实物卡，复习6的组成，引出6的加法

师：看，这张图片上有几只小猫啊？

幼：6只

师：上一次啊我们帮这些小猫分过类了，现在我们来动动脑筋，怎么样用算式表示

一、引出新游戏

出示看图列算式卡，请幼儿操作

二、分组操作

(1) 看图列算式（实物卡、数字卡）

(2) 6的组成卡

(3) 看图分类计数或用算式记录

(4) 看实物用算式记录

(5) 算式接龙

### 三、总结评价

集体验证部分幼儿的操作卡。

表扬认真操作的幼儿，鼓励其他幼儿。

本节课用游戏开始，调动了幼儿的活动积极性。这节课的活动气氛也很好，达到了本节课的目标。反思：这节课在幼儿进行分组操作时，我没能全面的关注每一位幼儿的操作，下次教学时在这上面我会多关注反应较慢，及时给予他们指导。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇五

- 1、学习根据不同的画面进行归类并讲述事物间的数量关系，列出相应的加法算式，进一步感知加法的含义。
- 2、理解交换规律，懂得运用互换规律列出另一道算式。
- 3、积极探索数学活动，乐于讲述探索结果。
- 4、通过各种感官训练培养幼儿对计算的兴致及思维的准确性、敏捷性。
- 5、提高数数的兴趣和积极思维的能力。

教具 教学课件

学具 人手一份数字卡片 答题卡 小青蛙操作材料及答题纸  
每组一份数字卡及答题卡

## 看图学习6的加法

能根据不同的画面进行讲述，并列出的算式

### 一、邀请小青蛙：复习6的组成

春天到了，田里的庄稼请小青蛙帮忙捉害虫，小青蛙要听到密码它才来。小青蛙的密码是这样的，请小朋友仔细听小青蛙叫了几声，然后叫出和小青蛙的叫声加起来是6的青蛙叫。

那么小青蛙就来了，你们愿意邀请它们吗？

那让我们快点对密码吧。

“小朋友，请听好，我叫3声呱，你叫几声呱？”

“小青蛙，请听好，你叫3声呱，我叫3声呱。”

### 二、找找小青蛙：根据画面，启发幼儿边分类边列式

1 数数一共几只小青蛙。

2 请幼儿分别按小青蛙的大小、颜色、花纹等特征，列出加法算式，看谁列的快。

3 请个别幼儿说说自己列的算式表示什么，教师出示算式。

4 启发幼儿讲出与别人不一样的算式和内容，教师出示算式。

5 “这些算式的得数都是6，而且都是加法，那么这5道算式就是6的加法算式。它们有个小秘密，看谁能先找出来？”

（将幼儿列出的算式汇总，启发幼儿观察，并找出互换规律。）

三、小组闯关：幼儿尝试按图意讲述应用题，并列出具体的算式

1 小青蛙要在池塘闯关成功才能顺利到达，我们大家帮帮它吧！

2 小组力量大，我们以小组为单位答题，每组都答对了，就闯过了一关，你们有信心吗？

3 依次出示图片，幼儿以小组为单位，尝试按图意讲述应用题，并用数字卡摆加法算式以

及相关朋友题。

四、游戏：捉害虫 。进一步巩固幼儿对6的加法的学习

1、小青蛙这么能干，我们也来帮它们一起捉害虫吧。

2、小青蛙一下子吃进了6条虫子，它跳一跳，发现6条虫有两种种类，一种红一种绿，它请我们帮它记录下来，并列算式算算。当然还要列出朋友题。

3、幼儿操作

四、结束：小朋友真能干，小青蛙都呱呱呱的表扬我们呢。

这是一堂寓教于乐、生动、有趣的数学活动，在大班开展10以内数的组成教学，最重要的一点就是让幼儿通过自己的操作探索掌握10以内除1以外的任何一个数都可以分成两个部分数，所分得的两个部分数合起来又是原来的数，引导幼儿探索、体验、感受其中所蕴含的一些简单的数量关系，如总数与部分数的包含关系、等量关系、互换关系、互补关系、分合的有序性。“小青蛙捉害虫”这一游戏情境，旨在让幼儿在快乐的游戏学习中学习5的组成，积累关于数的组成的经验。

## 一、操作在先，自主体验

我们知道学习组成最好的办法是让幼儿操作，通过自身的体验去发现数的分合规律，进而掌握数的组成。而幼儿参加学习活动的主动性完全来自于好奇心发展起来的求趣心，是幼儿产生兴趣、参与学习、获得快乐的划桨，因此幼儿数学教育必须创设游戏情境，充分利用幼儿的求趣心，寓教于乐。设计有游戏情节的操作活动，可以将“就事论事”地摆弄材料，变为有趣味的手脑并用的活动，可使幼儿多次反复操作而不感到枯燥乏味，有利于幼儿保持学习的兴趣，提高学习效果。在活动中，我设计了小青蛙捉害虫这一游戏情景，能立刻吸引孩子的兴趣，并愉快、积极地参与到活动中。在引导幼儿学习捉虫本领的过程中，我让幼儿用捉虫的工具“刀”将虫子一分为二，从而发现其中总数与分成的两个部分数之间的关系。同时，每个孩子在记录的过程中，感受到将以一个数分成两个部分数时，可以有不同的结果。在这里，我让幼儿操作体验在前，教师的引导归纳在后，这样有助于幼儿对组成要领的理解和掌握。

## 二、归纳规律，提升概念

“数的组成”教学中的互补、互换规律是一个重点也是难点。游戏中孩子除了与材料之间的互动，活动后教师与孩子的互动无疑是十分关键的，教师在关键时刻的“提问”能起到一种“支架”的作用。因此，幼儿在交流归纳“捉虫经验”的过程中，我的问题呈阶梯式地抛出。首先设计了一个初步性问题：“你是怎样捉到虫子的？怎么记录？”通过这样的提问，帮助幼儿梳理记录过程中有可能出现的情况。接着设计了一个关键性问题：“找出两组相似的记录，用自己的方式表现出来。”目的是引导孩子能够在观察的基础上，分析比较多组分合记录的相同点和不同点，并交流讨论、自己操作，来体验互换关系。最后我又设计了一个具有挑战性的问题：“怎样的记录最容易让人记住，又不会漏掉和重复呢”，引导幼儿思考如何排列更有序等。这些问题无疑为孩子提供

了一个深入探究与讨论、互动与思考的有效平台，提升了活动的内涵。让幼儿在开放的环境中自主的探索、发现，学着自已来归纳数的组成中几个重要的关系。这些问题的设计不但符合了幼儿的学习特点，同时也提高了幼儿学习的兴趣和能力。

### 三、重在运用，迁移经验

数学来源于生活实践，也应用于生活实践，儿童的思维是感性的、具体的，只有应用于生活的数学教育活动，才能使他们真正体会到数学与自然及人类社会的密切联系。对于数的学习，我更加重视经验的迁移，运用在生活中，我通过“找朋友”活动——游戏情境的延续，让幼儿在找朋友过程中迁移自己的已有经验，“每个小朋友都有一张数字卡片，宝宝们要找和自己的数字卡片合起来是5的宝宝当舞伴”，巩固对5的组成的理解。整个学习活动的始终幼儿都在快乐地学习，能力得到更加自主的发展。

不足：

- 1、目标的制定偏低，应考虑从情感态度、能力、知识三方面来制定，制定得更为全面、具体、适宜些。
- 2、在提问环节只顾及到个别幼儿，不能面向全体。
- 3、自己在总结5的组成时语言可再简练、规范些。
- 4、设计时内容略显单薄，如能稍加充实会更好。

在学习5以内数的组成教学活动中，我为幼儿提供了多种操作材料，设计了贴近幼儿生活的情景和游戏，让幼儿通过自身的探索、操作活动对数学游戏产生兴趣，获取有关数的组成的感性经验，建构初步的数概念。在教学活动中，引导幼儿用所学的数学知识解决生活和游戏中的实际问题，使学与用

结合起来。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇六

- 1、利用纸袋通过对折剪、贴、画等技能表现人物形象。
- 2、在活动中，能提高动手能力和创作意识。
- 3、有制作玩偶的兴趣，养成变废为宝的良好习惯。

1、成品两个

2、各种纸袋

3、各色卡纸、双面胶

4、图片

1、谈话导入，引出课题

师：今天，老师想给小朋友们介绍两位新朋友，我们一起来看看吧。

师：小朋友们，这两位新朋友你们喜欢吗？那接下来让我们好好地认识一下他们吧！

2、教师讲解示范

（1）、观察纸偶的外形特征

师：（请幼儿观看五官的图片，帮助幼儿创造不同的面部图像）

（2）、教师示范制作纸偶的步骤

师：我们将纸袋的嘴巴朝上放置，这样等我们做好纸偶后还可以用来装东西。

师：纸袋作为纸偶的脸，我们先在纸袋上用铅笔画出纸偶五官，方便我们一会制作时知道五官所需的大小及粘贴的位置。

师：画好后，我们开始制作五官，想想自己想制作什么样的五官，例如

圆圆的眼睛，弯弯的眉毛，然后找到相应的颜色纸对折，在上面画出自己想要的效果。然后将画好的图案剪下来，这样我们一共就剪了两个一样的图案，作为对称的贴在脸上。每剪好一个部位就用双面胶粘贴在纸袋的相应部位上，等全部做好后，我们可以为纸偶人粘贴好看的头发，小朋友们可以自己自由设计发型。这样，纸袋玩偶就制作好了。

### 3、幼儿创作，教师巡回指导

师：小朋友们。你们准备好了吗？那请你们现在动手来试一试吧。（鼓励幼儿设计不同的纸偶表情及发型）

### 4、请幼儿大胆的向同伴介绍自己制作的'纸袋玩偶

### 5、互相欣赏及展示

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇七

活动设计：踩高跷是我国传统的民间体育游戏，也是幼儿非常喜欢的一项体育游戏活动，。踩高跷可以发展幼儿的身体平衡能力，提高动作协调性，发展团结协作和竞争的意识。本次活动的设计体现体育游戏活动的特点，整个过程由易到难，由简单到复杂、循序渐进，利用游戏情境贯穿活动，引领幼儿体验体育游戏快乐的同时，提高了他们身体动作的协

调性与灵活性，培养了他们的竞争意识。

活动过程：

开始部分：

听音乐进入游戏情境，做准备活动。听美妙的音乐，开着小火车，既能有序地展开活动，又能让幼儿在轻松愉悦的游戏式情境导入中激发参与活动的兴趣。让幼儿为了能在“运动会”中不受伤，所以做赛前的准备活动，将幼儿带入快乐的运动状态。

基本部分：此环节体现了由易到难，由简单到复杂、循序渐进的活动过程，活动始终围绕参加运动会的游戏情境带幼儿练习、比赛，主线始终贯穿其中，让幼儿在情境中体验快乐。

结束部分：我们开着小火车回家为冠军庆祝咯！

活动反思：

一、课前练习不够充分

想要把一个活动完美的呈现出来课前准备非常重要，如果幼儿在活动前没有接触过高跷，没有真正地踩过，那本次教学活动又将如何开展呢？在活动开展前我和幼儿一起踩过高跷，让他们自由地练习过，能力强的幼儿很快接受了，而能力弱的幼儿则需要老师帮忙，《大班健康活动教案及反思踩高跷》<http://>教师在课余时间让幼儿自由练习是完全不够的，还可以渗透在晨间活动，或者在家里和爸爸妈妈一起踩高跷比赛。因为本次教学活动主要是以比赛为主，所以活动前的练习非常重要，也非常地必要。

二、情境贯穿更待深入

本次教学活动的主题是“利用情境贯穿游戏活动，引领幼儿体验体育游戏之快乐”虽然孩子在游戏中足够体验了一把快乐，而且活动氛围很浓郁，幼儿的积极性也很高。但是活动中教师还可以再深刻地思考如何把情境更深入到教学环节的设计中去。

### 三、要充分考虑到幼儿的个体差异

幼儿本身就存在着明显的个体差异，在体育游戏的比赛环节中体现地更加明显。教师这时候要利用情境来想办法设计适合所有幼儿的教学环节，就比如可以根据幼儿的能力让他们有自主的选择权，不是所有的幼儿都必需沿着这条跑道跑完全程。能力强的幼儿可以挑战，而能力弱的幼儿可以选择近点的目标。这样一来，在同一层次上的幼儿进行比赛才算得上是公平竞争。

### 四、要注意活动细节

教学中的活动细节也是非常重要的，教师要关注到每一个幼儿，每一个细节。活动中开小火车的环节，高跷是否先拿在手上，绳子事先要卷起来，以免甩到其他幼儿。在自由练习的部分，教师要注意规定幼儿练习的场地，不要让幼儿离开教师的视线范围。在比赛中男、女的人数及混合等都要注意，因为比赛也要显示出公平的原理。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇八

使幼儿对望远镜的基本结构有一个较深刻的了解，培养幼儿的动手动脑能力。

- 1、感知望远镜的基本构造，了解凸透镜和凹透镜的影像变化。
- 2、感知凸透镜和凹透镜的不同，了解凸透镜和凹透镜的应用。

3、通过制作望远镜，锻炼幼儿的独立完成实验的能力。

4、发展动手观察力、操作能力，掌握简单的实验记录方法。

5、对科学活动感兴趣，能积极动手探索，寻找答案，感受探索的乐趣。

提问法、探索发现法、讨论法。

1、望远镜展开图、凸透镜、凹透镜

实验步骤：

1、如图将卡片抠下

2、如图将有线处折叠

3、如图将凸透镜凹透镜粘贴

4、如图将卡片粘贴，观察现象

活动过程：

（一）游戏导入

1、小朋友们，你们喜欢玩水吗？我们来玩几种新的关于水的游戏，好吗？

2、讲解玩水游戏方法

（1）用滴管滴一滴水在画报纸的一个字上，透过水滴看字有什么变化？

（2）透过盛水的玻璃杯看画报纸上的字有什么变化？

(3) 把装水的玻璃透明碟放在有字的画报纸上，观察纸上的字有什么变化？

3、幼儿进行玩水游戏。

4、幼儿交流在游戏过程中的发现及问题。（凸透镜看物体，物体变大。凹透镜看物体，物体变小。）

## （二）活动进行中

### 1、材料探索

#### 认识凸透镜

(1) 首先请幼儿观察感受凸透镜的特点，摸一摸，说一说，凸透镜是什么样子的。

(2) 提问：你们知道凸透镜有什么作用吗？

(2) 提问：你们知道凹透镜有什么作用吗？

(3) 用凸透镜观察书上的字体，请幼儿观察现象，并说一说凸透镜的特点：凹透镜可以形成缩小的像。

(4) 引导幼儿说一说，怎样用望远镜展开图制作望远镜的镜筒。

2、幼儿自由探索，教师指导幼儿操作。

3、总结：联系生活，认识望远镜的用途，

## （三）互动课堂

水滴和放大镜可以把莱克放大。

（四）教师与幼儿一起总结，教师提问并进行作品展评

- 1、总结：望远镜是由一个凸透镜和一个凹透镜做成的。
- 2、提问：书中科学知多少部分，
- 3、作品展评：比比谁的望远镜看的最清楚。

（五）总结延伸

谈话：在生活中哪些地方需要用到望远镜呢？

（六）撕页、成品、袋子带回家。

联系幼儿生活实际。利用身边的事物与现象作为科学探索的对象。在幼儿日常生活的各个环节中，关注幼儿的需求、兴趣、经验，引导幼儿科学探究，对幼儿进行科学启蒙教育，使科学教育生活化，充分发挥幼儿的主动性和积极性，是对幼儿进行科学教育有效的、重要的，也是科学的途径和方法。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇九

活动目标：

1. 感受歌曲3/4拍节奏，会用连贯、断顿的方式演唱歌曲。
2. 能在对唱游戏中尝试即兴创编歌词。

活动准备：观察冬天的景色□ppt□

活动过程：

一、师生节奏问好。

1. 师：“小朋友，今天我们换个方式问好。小耳朵听好了。”（用歌曲的前两句进行问好）“你们也来试试用这样的方式和我问好。”
2. 师：“有谁听出我是唱的几拍子的曲子？”
3. 师：“如果请你用动作表示唱得响，你会用什么动作？唱得轻呢？”（引导幼儿用拍手、拍膝盖表示强弱规律）“原来三拍子歌曲的节奏是强弱弱”（边说边打节奏）
4. 师：“现在我们来一边拍节奏一边问好，好吗？”“小朋友真能干。”

## 二、多种形式学唱歌曲《冬》。

1. 教师清唱歌曲，引导幼儿感受歌曲风格。

师：“今天老师也带来了一首三拍子的歌曲《冬》，小耳朵仔细听哦。”

师：“告诉我听完这首歌，你有什么感受？”

2. 师：“你听到歌曲里唱了什么？”（根据幼儿回答出示图片）“你们的耳朵真灵。”
3. 师：“现在我们看着图片一起来唱一唱这首歌，有请王老师。”（师幼随琴演唱）
4. 师：“老师发现女小朋友声音很好听，男小朋友可要加油，我们再来一次。”（师幼随琴演唱）
5. 师：“这么多的雪，雪娃娃开心吗？有没有发现‘哈哈哈哈哈’，是怎样唱的？”（断顿）我们跟着琴声来唱唱看，注意要在‘哈哈哈哈哈’这里断顿哦！”

## 6. 小领唱带唱。

师：“节奏把握的很好哦。老师发现有一个小朋友唱的特别好，我们请她到前面来做小老师”（幼儿随琴演唱。从节奏把握、连贯断顿等方面评价）

## 三、对唱游戏。

### 1. 师幼对唱。

师：“我们来玩个对唱游戏。老师做雪花，你们是雪娃娃，最后的部分我们一起唱。”

### 2. 男女幼儿对唱。

## 四、大胆创编歌曲。

1. 教师扮演北风爷爷，让幼儿想象自己是冬天里的动植物或小朋友，鼓励幼儿根据冬天的特征，大胆创编歌词，并能即兴地在5—8小节唱出来。

讨论：冬天到了，有什么变化呢？你想变成什么？把你想变的编到歌里去（如扮雪花，可编成“雪花雪花飘下来”、“小河里结冰了”等）。

2. 教师扮北风唱前两句，边唱边学北风吹，停在哪个幼儿面前，就表示北风吹到他，该幼儿接唱自己编的歌词，最后两句全体幼儿齐唱。

## 五、表演游戏。

师：“现在让我们都变成漂亮的小雪花，随风起舞吧。”  
（幼儿表演）“小雪花飞累了，快落到地上休息吧。”

课后反思：

《冬》是一首三拍子的歌曲，曲调比较欢快、优美。因为幼儿平时很少接触三拍子歌曲，因此我决定尝试一下。

在开始的导入环节，我设计了师生问好，用歌曲的前两句作为旋律，既达到了练声的效果，又让幼儿再次感受三拍子歌曲的节奏和风格，同时更激发孩子对歌唱活动的兴趣。有欠缺的是今天导入的时间花得过于长。幼儿已经了解了歌曲的强弱规律，不必再重复，直接引出三拍子的节奏动作。还可以引导幼儿探索用不同的动作表示三拍子的强弱规律。

这首歌的内容很难用图谱体现，于是我选择用ppt图片再现歌曲的情景，让幼儿能直观形象地记忆歌词，效果还是非常好的。如果图片可以根据幼儿的回答一张张出示更好。在幼儿看图片学唱歌曲时，老师还应引导幼儿回忆生活中下雪的场景，便于幼儿能更好的'体验歌曲的情感和意境。

今天的演唱形式还是比较丰富多样的，有老师的清唱，幼儿的领唱，男女幼儿对唱，表演唱，能否有创新，这也是我们今后要努力研究的地方。在创编环节，显得有点急促，老师给幼儿思考交流的时间不充分，幼儿与幼儿之间的互动不够，导致整个创编环节不流畅，破坏了歌曲的整体美。

活动结束后，我总感觉今天自己还是参与过多，对孩子们不够放手，今后一定要注意收放有度。不过，今天孩子们的兴趣还是很高的，歌唱教学还是达到了预期的效果。如何能让幼儿园的歌唱教学更加有趣，形式更加新颖，这正是我们要思考和研讨的。我们会坚持下去，让我们的歌唱教学更加有魅力。

## 大班活动加法歌教案及反思总结篇十

教学目标：

- 1、复习巩固九以内的加法。
- 2、在情境教学中，学会10的加法。

教学准备：

ppt、购物券、贴有数字的动物卡片。

教学过程：

### 1、碰球游戏。

师：小朋友，你们会玩碰球的游戏吗？（会）那今天小胡老师和你们一起来玩玩这个游戏。这里有一个规则，就是我的球和你的球碰起来是9。你们准备好了吗？嘿嘿，我的两球碰几球？（嘿嘿，你的两球碰7球， $2+7=9$ ）。……

### 2、新授10的加法

师：刚才小朋友的表现可真好，所以我决定要给你们一些奖励。老师准备带你们去动物园玩，你们想去吗？（想）好，那让我们一起去看一看吧。

师：瞧，前面是什么小动物？（小猪）它们有什么不一样的地方吗？（有的站着，有的坐着）那有几个站着的（1）？几个坐着的呢（9）？数一数一共有几只小猪？（10只）那谁会根据这个图片给我们来列个加法算式？（ $1+9=10$ ）我们以前还学过可以把前面的数字调换一下位置，也就有了一个新的算式了，大家一起说好不好？（ $9+1=10$ ）

师：最后我们去美丽的花丛里看看，这里面也藏着小动物哦。原来是勤劳的小蜜蜂。我发现这些小蜜蜂有些不一样哦，你发现没有？有绿头发和黄头发的蜜蜂。数数绿色的有几只？黄色的几只？总共有多少？一共有多少？我想请你来给小蜜

蜂列算式了。那这次还有没有其他的算式呢？（没有）为什么？（前面的数字又是5，换位置以后也是一样的）

师：你们有没有发现这个动物园的小动物呀，每个种类都是10个，这就是这个动物园的特点。让我们一起把这些有趣的10的加法一起念一下吧。

### 3、游戏：动物超市

#### 1) 幼儿购物游戏

师：动物园逛完了，我在动物园还找到了一个有趣的地方，就是动物超市。在里面我们可以买些纪念品。看，这是我为你们准备的10元购物券，你们等会可以去超市你买你喜欢的东西。每个纪念品后面都标有价钱。在这里呀，我有一个要求，你只能买两样东西，而且一定要把10元给用完了。有没有听明白。这是我在动物超市买的东西，我们一起来看看我买了什么？你们看，我买了两样，这个是多少钱？这个呢□ $xx+xx=10$ □所以我刚好把10块钱用完了。好，现在你们拿起自己的购物券去超市购物吧。记住你只能买两样东西，而且一定要把10元给用完了。

#### 2) 互相检查

师：买好的小朋友请回到位置上，现在你可以和想你的好朋友介绍一下你买到了什么？还可以互相检查你有没有买对，有没有符合老师的要求？发现错误的小朋友，老师再给你一次机会，自己去改正一下。

#### 3) 幼儿介绍自己的购买情况

师：谁想来和大家分享一下你买了些什么？

教学反思

在学习完10以内的加减法后，孩子们已对教材丰富多彩的知识呈现方式越来越熟悉，越来越喜欢了。我深深认识到把生活带进课堂，让孩子们在生活中学习数学，能激起学习的兴趣，扩展思维的空间，主要表现为以下方面：

注意问题呈现多样性，激起挑战的欲望

解决问题，是课程标准提出的重要学习目标，怎样才能更好的'落实教学目标，在教学中也作了深深的思考，真诚的感谢实验教材的编委，教材本身与安排上都注意了有层次的创设问题情境，紧密结合生活实际引导学生提出问题，以教材为依托。平时教学中注意结合低年级学生的年龄特点，注意问题呈现的多样化，例本案例的教学中，由学生创设情境后自主提出问题，创设一种游戏、挑战性的问题情境，生问、生答，更能激起学生的解决欲望。平时课堂上“你难不倒我”“我来考考你”都是学生积极主动参与问题解决的表现，对学生提出的问题，大家解决后，也注意人际化的情感教育。“对同学们的解答你满意吗？”“谢谢大家”，无一不透露出浓浓的情。平时结合课本的实际情景，常以第三人称的方式请小朋友帮助解决。