

2023年跷跷板活动教案与反思 幼儿园数学活动反思(优秀10篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。优秀的教案都具备一些什么特点呢?又该怎么写呢?下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文,我们一起来了解一下吧。

跷跷板活动教案与反思篇一

- 1、快速找出同种蔬菜的不同特征,尝试运用该特征自编加减法式题。
- 2、在游戏中进一步了解10以内三个数字之间的关系。
- 3、培养幼儿与他人分享合作的社会品质及关心他人的情感。
- 4、探索、发现生活中的多样性及特征。

萝卜10根(白萝卜1根、胡萝卜9根),茄子10根(2根粗茄子,8根细茄子),黄瓜10根(表皮光滑的短黄瓜3根,表皮有刺的长黄瓜7根),番茄10个(大番茄4个,圣女果6个),辣椒10个(黄、绿灯笼辣椒各5个);5个分类筐,记录纸,记号笔,计时器,青菜奖励。

1、蔬菜分类

- 2、观察不同特征,用不同的数字表示。

提问:你们把那么多的蔬菜分成了几家?哪几家?(开始认读竖形表上的字,翻出数字)

萝卜有几个?茄子有几个?

小结：原来按照蔬菜种类的不同分成了萝卜、茄子、黄瓜、番茄和辣椒5种，每种蔬菜的总数都是10个。

提问：再来看看每种蔬菜中有什么不一样的地方？(幼儿任意挑选一种蔬菜进行表述)

(c:我发现xx不一样 t:怎么不一样? c:有的大，有的小)

小结：原来xx的大小/颜色/粗细/长短/表皮不一样。

小结：同样数量的蔬菜能根据颜色、大小、粗细、长短这些不同的特征来分家，用不同的数字表示。

同样是10的蔬菜能分成两个不同的数字，10可以分成?和?，一起来说说看。

1、示范编题

提问：他编的你们看得懂吗?什么意思?

小结：原来3个数字可以编出4道不同的算式题。

2、结伴分组编算式题。

让幼儿的学习回归幼儿的生活，关注幼儿的生活情境和生活经验，创设一个有趣生动的情境，让幼儿在快乐中学习，这是我们每位教师都想努力做到的。我认为在一定的情境下，丰富幼儿的相关经验，学习一定的知识技能，能使幼儿的学习变得更有目的性，更能调动幼儿学习的主动性和积极性。在活动中要关注幼儿学习方式，使学习成为幼儿真正的自主活动，使幼儿在学习过程中获得游戏性的体验，提高对数学的敏感性，了解实际生活中数学的作用，将数学融入情境化、生活化，让幼儿学习得十分轻松，也越来越爱数学。在今后的教学中还需要不断地探索，提高教学的有效性。

跷跷板活动教案与反思篇二

1. 运用统计图表进行数量的比较。
2. 学习10以内数量的简单统计。

运用统计图表进行数量的比较。

《我的数学》第11页。

一、请幼儿翻开《我的数学》到第11页，一起认识统计图表。

2. 每一个点心的上面是小朋友的名字，数一数三个点心的上面分别有多少个人名？

3. 有什么办法能不数就知道有多少人？（对应着看数字栏）

4. 你知道明天要吃什么点心吗？为什么？

5. 哪一种点心选的人最少呢？

二、教师在黑板上画统计表，带领幼儿就最喜欢的点心进行统计，让幼儿进一步学习统计的方法。

1. 你们喜欢吃的点心有哪些？我们来统计一下哪一种点心是我们班上最受欢迎的点心。

3. 现在数一数，每种点心各得到了多少选票？哪一种点心最受欢迎？为什么？

通过此次活动，孩子们能够运用统计图表对数量进行比较。孩子们学习了10以内数量的简单统计并能够进行简单的统计。在活动中孩子们学习兴趣浓厚，参与性高，活动达到了预期的效果。

跷跷板活动教案与反思篇三

数学游戏能为幼儿动手、动口、动脑,多种感官参与学习活动创设最佳情景,激发幼儿的学习兴趣,调动学生积极性,最大限度地发挥学生身心潜能,省时高效地完成学习任务.同时,渗透思想品德教育,培养良好的学习习惯和心理素质,使智力和非智力品质协调发展, 幼儿园数学教学反思。

设计游戏的目的是引导学生在“玩”中学,“趣”中练,“乐”中长才干,“赛”中增勇气。所以,设计数学游戏,安排课堂活动时应注意下面几个方面:游戏新颖,形式多样,富有情趣,才能有效地激发学生的内驱力,使他们主动地学、愉快地学。如富于思考启发性的“猜谜”、富有情趣的“小猫钓鱼”、“摘苹果”,“帮白兔收萝卜”等游戏一一展示在学生面前,学生们都喜形于色,跃跃欲试,迫不及待地要参加,并自觉地遵守游戏规则,努力争取正确、迅速地完成游戏中的学习任务,提高了学习效率,培养了学生良好的学习习惯和组织纪律性。

直观形象的数学游戏可以在学生“具体形象的思维”与“抽象概念的数学知识”之间架起一座桥梁,帮助学生理解掌握概念、法则等知识,引导学生由具体形象思维向抽象思维过渡。形象地表演“数的组成”、“数的分解”、“数字歌”、“找邻居”、“找朋友”、“送信”、“争当优秀售货员”等游戏都是借助学生的表演动作和生活常识来理解数学知识,教学反思《幼儿园数学教学反思》。例如儿歌“2字像小鸭,圆圆小脑瓜,斜着长脖子,直着小尾巴。”形象地描述了数字“2”的字形和书写要领。如“找兄弟”,学生拿着数字卡片“6”说:“我今年6岁,弟弟比我小两岁,弟弟在哪里?”学生们想出答案举起数字卡片“4”说:“我今年4岁,比你小两岁的弟弟在这里。”学生继续问:“比我大1岁的哥哥在哪里?”学生举起卡“7”说:“今年我7岁,比你大1岁的哥哥在这里。”在这个游戏中,开始学生依据数序知识想出结果,为学习有关的应用题做了铺垫。

所以学前班数学课堂上教师要把游戏结合到教学中来。

幼儿园数学活动中的游戏一般是把教学内容，尤其是教学重点、难点与幼儿喜闻乐见的游戏形式有机地结合在一起，并把它适当安排在教学活动过程中。

数学游戏能为幼儿动手、动口、动脑，多种感官参与学习活动创设最佳情景，激发幼儿的学习兴趣，调动幼儿积极性，最大限度地发挥幼儿身心潜能，省时高效地完成学习任务。同时，渗透思想品德教育，培养良好的学习习惯和心理素质，使智力和非智力品质协调发展。

设计游戏的目的是引导幼儿在“玩”中学，“趣”中练，“乐”中长才干，“赛”中增勇气。所以，设计数学游戏，安排课堂活动时应注意下面几个方面：游戏新颖，形式多样，富有情趣，才能有效地激发幼儿的内驱力，使他们主动地学、愉快地学。如富于思考启发性的“猜谜”、富有情趣的“小猫钓鱼”、“摘苹果”，“帮白兔收萝卜”等游戏一一展示在幼儿面前，幼儿都喜形于色，跃跃欲试，迫不及待地要参加，并自觉地遵守游戏规则，努力争取正确、迅速地完成游戏中的学习任务，提高了学习效率，培养了幼儿良好的学习习惯和组织纪律性。

直观形象的数学游戏可以在幼儿“具体形象的思维”与“抽象概念的数学知识”之间架起一座桥梁，帮助幼儿理解掌握概念、法则等知识，引导幼儿由具体形象思维向抽象思维过渡。形象地表演“数的组成”、“数的分解”、“数字歌”、“找邻居”、“找朋友”、“送信”、“争当优秀售货员”等游戏都是借助幼儿的表演动作和生活常识来理解数学知识。例如儿歌“2字像小鸭，圆圆小脑瓜，斜着长脖子，直着小尾巴。”形象地描述了数字“2”的字形和书写要领。如“找兄弟”，幼儿拿着数字卡片“6”说：“我今年6岁，弟弟比我小两岁，弟弟在哪里？”幼儿想出答案举起数字卡片“4”说：“我今年4岁，比你小两岁的弟弟在这里。”幼儿继续问：“比我大1岁的哥哥在哪里？”幼儿举起卡“7”说：“今年我7岁，比你大1岁的哥哥在这里。”在这个游戏中，开始学生依据数序知识想

出结果，为学习有关的应用题做了铺垫。

跷跷板活动教案与反思篇四

数学是抽象性、逻辑性很强的一门学科，往往在组织教学时，会感到孩子们的兴趣不高，主动学习的欲望不强。《纲要》中明确指出：游戏是幼儿的基本活动。为了创设一个让幼儿的主动探究学习的空间，我为幼儿营造了一个游戏的情境空间，让幼儿在“布置超市”、“购买活动”等一系列操作、游戏活动中主动获得“5的加减法”的有关经验。

- 1、学习5的加减法，进一步理解加法交换、加减互逆的关系。
- 2、能用较完整地语言口编应用题，会正确书写加减法的算式，保持正确的书写姿势。
- 3、能与同伴合作游戏，体验合作完成任务的乐趣。
- 4、让孩子们能正确判断数量。
- 5、培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。

- 1、提前告诉幼儿设立贝贝玩具超市，请幼儿和老师一起准备各种玩具。

- 2、和幼儿一起创设贝贝玩具超市（共分为4块，并贴有不同的与每组幼儿身上颜色相同的即时贴），带有不同数字（圆点）的玩具40个，装玩具的小盒每组5个（上面贴有数字5）。

- 3、供幼儿记录的记录卡40张（田字格）。

- 4、每人一个信封，装有硬纸币5个。

- 5、教师用的大展示板2张（田字格）。

6、泡沫垫20块。

7、幼儿每5人为一组，每组幼儿身上贴不同颜色的即时贴。

一、请幼儿与教师一起布置贝贝玩具超市。激发幼儿收拾、整理的愿望。

教师：“今天早上，小朋友带来了许多玩具，都贴上了价格标牌，现在我们一起把它布置起来好吗”

二、引导幼儿发现5的加法，并请幼儿记录算式。

1、引导幼儿观察发现玩具身上有不同数字的粘贴。

教师：“小朋友看。玩具身上有什么？”引导幼儿发现卡片上的数字和圆点数是相同的。

2、教师提出整理的要求：

※观察每个盒上的大小、数字，引导幼儿了解每个盒里只能放两个玩具，它们身上的数字相加必须等于5。教师举例：先拿一个数字是4的玩具放好，启发幼儿说出再应该拿数字是几的玩具（1）。

※请幼儿观察小盒下面的记录纸，教师边启发幼儿想一想应该怎样写加法算式记录整理结果（ $4+1=5$ ），边出示写好的算式。

※请幼儿观察小筐上的即时贴颜色，告诉幼儿负责整理与自己身上即时贴颜色相同的区域。

※看哪组幼儿整理的快，记录的准。

3、幼儿分组记录，教师巡回指导，提醒幼儿及时记录整理结果，并督促幼儿整理后马上回位子坐好，鼓励整理好的幼儿

可互相交流自己的记录结果。

4、全部整理后，与幼儿一起检查整理结果是否正确。

三、请各组幼儿以口编应用题的方法，介绍自己的记录结果。

1、教师以算式的形式在展示板上展示幼儿记录结果。引导幼儿讲讲算式所代表的意思，理解加法交换的规律。

2、鼓励幼儿给玩具超市取个好听的名字。

四、以买玩具的游戏形式学习5的加法。

2、请幼儿从小椅子下取出信封，看看里面有几元钱？请幼儿用手里的5元钱到玩具城买喜欢的玩具。

3、提出要求：每人只买一个玩具，并把自己花了多少钱，剩了多少钱也要向老师一样记录下来。

4、请幼儿以口编应用题的方法，介绍自己购买的玩具及记录，老师同样以算式的形式在展示板上展示幼儿记录结果。引导幼儿理解加减互逆的规律。

五、自然结束。

超市现已成为都市人生活中不可缺少的一部分，也已被孩子们所熟悉。为此做了大量的前期工作，首先得到家长的配合，带来各类超市购买的物品，在让幼儿动手布置超市之前，让他们参观超市，孩子们的观察力是丰富的，观察到超市里的货物是分类摆放的，有食品、生活用品、玩具，而且不可以混在一起。

跷跷板活动教案与反思篇五

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。

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。

“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。

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，宝宝们要找到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。

- 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。

跷跷板活动教案与反思篇六

幼儿园数学是一门系统性，逻辑性很强的学科，有着自身的特点和规律，密切联系幼儿的生活，结合幼儿生活实际和知识经验来设计数学活动，这样易引起幼儿的情绪体验，让他们更好的理解和接受。大班孩子对序数已有了初步的经验，怎么样让他们运用已有经验为自己的生活服务，并在生活化的游戏情境中提升数的运用能力，带着这个问题我选择了“对号入座”这个大班数学活动。

在活动分为四个环节，主要采用层层递进的关系，第一环节中首先是引导幼儿观察教室椅子排法，激发幼儿的兴趣。第二环节是让孩子认识排和座。在和老师的引导下认识排和座。第三环节是交换座位，学习看票找位置。通过游戏，和好朋友交换座位票，先让孩子读一读好朋友的座位票，再进行对号入座。为了让每个幼儿都进行交换，我让孩子们走到前面来，等到所有的小朋友都找到了朋友再进行交换。第四个环节：以送礼物的形式增强巩固孩子学习的效率和密度。

针对活动中出现的问题，进行反思以下几点：

- 1、教师示范的范例较小，不利于幼儿观察。
- 2、幼儿集体验证时，可以小组形式验证，避免遗漏个别错误的小朋友。
- 3、教师应引导幼儿养成学说完整一句话。

跷跷板活动教案与反思篇七

- 1、感知物体的大小与数量的关系学习用数字、图形记录结果。
- 2、有兴趣参加数学活动。
- 3、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

一、为小兔做饼干

- 1、出示兔子玩具及饼干，小兔从点心店买来一盒好吃的饼干，它们是什么样的呢?(有大有小)
- 2、小兔吃了还想吃，想请我们帮忙再做一些饼干。
- 3、引导幼儿用模具在泥块上压印饼干，看看每块油泥能做几块饼干，并用写数字或画图形(圆点、短线等)的方法记录。
- 4、在操作中，教师注意观察幼儿做饼干时采用的方法，并引导幼儿探索怎样压印才能多做一些饼干。
- 5、从幼儿所做饼干数量的不同，引导幼儿发现在同样大小的“面皮”上压印的饼干大小与数量的关系：饼干大，数量少；饼干小，数量多。

二、谁做的饼干多

- 1、幼儿相互交流自己做出的饼干数量，比一比谁做的饼干多，为什么。
- 2、找出饼干做得最多的幼儿，请他说说自己是用什么模具，怎么做的?为什么能做那么多。
- 3、幼儿再次尝试做饼干，将前后2次的操作结果做一比较，发现在同样大小的面积上压印的饼干大小与数量的关系，初

步获得如何有效合理地在有限的面皮上印制饼干的经验和方法。

活动中教师注重既面向全体幼儿让每个幼儿都参与操作，始终关注每个幼儿的操作情况。又及时鼓励有创新能力的幼儿，使每个幼儿在参与的过程中充分体验到数学学习的乐趣，获得心智的发展。

跷跷板活动教案与反思篇八

孙老师试教，内容是中班数学活动《量布》，前后听了两次，思之，写之。

现今，幼儿园开展主题教学，对数学领域无疑是一个巨大的冲击。在日常教学中，我们发现在主题背景下的数学活动虽然有学习内容零散、不系统的不足，但形式内容更加丰富多彩、情境化、生活化，更注重幼儿的动手操作、动手发现和学习，为现今的幼儿园数学教育增抹一笔亮色。

《量布》是小主题《巧手裁缝》中的一个活动。活动设计把简单枯燥的“测量”内容在小裁缝量布的情景中发生、发展、高-潮、结束，让幼儿始终处于角色游戏的身份中，增加了活动的趣味性。

所以，个人认为主题背景下的数学活动中，教师要有融合的意识，能充分利用主题中的各种资源激发、保持孩子们学习探究的热情和兴趣。

原片段：（引入）区域活动中需要一件小背心，请小朋友裁出一件和老师一模一样的小背心。

前几天，我们已经认识了专门做衣服的裁缝师傅，今天我们小朋友也要来当一回小小裁缝师，来做几件漂亮的小背心。

两次试教，两个班级的孩子，出现了截然不同的两种情况。

第一次，老师的预设全都应验，顺利地按照教学计划开展；第二次，孩子们的操作千篇一律，只出现了一种情况，老师犯难，接下来的环节怎么走？乱了，乱了！

其实，在我们的日常教学中这种情况时而有之，更何况是借班教学。怎么办？

充分预设幼儿操作中出现的几种测量情况，老师事先操作，备份。上课中，老师可以根据实际情况制造状况，产生冲突，以第三者的身份引出，引发幼儿的探讨和思考。

如：昨天，老师到别的班级给小朋友上课，有一个小裁缝他是这么做的，（出示图示），我们来看一下，他这样做对不对！

数学是一个发展孩子逻辑思维能力的学科。因此，数学活动中在充分交流的基础上，对幼儿所介绍的想法、方法做一个完整的总结和提升，是教师梳理的一个重要过程。

在语言梳理的同时，以图片、图示的方式整体呈现，让幼儿有最直观的感知和认识。

以幼儿为本是《纲要》引领我们的重要理念。在实际教学中，每时每刻老师都要牢记于心。因此，在幼儿园的任何一个教学活动中，我们希望看到的是不同的幼儿在大胆地表达自己的意见和想法，老师在一旁只是根据不同的幼儿开展不同的提点，进行有效地追问，引发幼儿的进一步思考与学习，从而获得相关知识与经验。

在幼儿操作中，教师有目的地定点观察，交流时有针对性地选择具有代表性的幼儿发言，运用多种策略和手段，鼓励幼儿大胆表达，说出自己的想法和做法。在此基础上，老师

开展有效的总结和提升。

教学活动中的教学目标是老师教学的灵魂。在每一个环节中，老师应清楚地知道在这个环节中我的目标是什么，我要帮助孩子解决什么样的问题。

目标意识明确，教师的教学行为紧紧围绕教学目标而开展。

明天，孙老师就要正式展示这堂公开课了，希望明天有完美的表现。加油！

跷跷板活动教案与反思篇九

数学是一门培养和锻炼人的思维能力的基础课程，人们形象地称之为人类思维的体操。在幼儿园进行数学启蒙教育对孩子的思维发展具有非常重要的意义。随着幼儿教育改革的不断深入，以及新《纲要》的出台，使我们对幼儿园的数学教育有了新的熟悉。让我们明白幼儿园的数学教育应从幼儿已有的知识经验出发，让孩子亲身经历参与特定的数学活动获得一些体验，并通过自主探索、合作交流，将实际问题抽象成数学模式，并对此进行理解和应用。

第一课时，纯ppt教学。利用电教化手段无疑是吸引孩子的有效办法。

第一环节，导入。我运用直接导入法“今天我们班来了很多的碰碰车”同时出示ppt运用碰碰车动态的效果吸引幼儿并引导幼儿与碰碰车打招呼。碰碰车们在ppt的效果下依次进场，孩子们看到了很开心，觉得很有趣，这一导入环节感觉还是较为自然顺利的。

第二环节：排队认读1-4。碰碰车排得太乱了，我们给他们排

排好吧。随着“嘟嘟嘟”的声音报，碰碰车们排成了三角形队形，从左到右依次1-4辆（红黄蓝绿）。引导幼儿看一看，数一数，看看有些什么颜色碰碰车，数数都有几辆。在班级幼儿集体认读下，基本都能掌握。但缺少了请小朋友把手指伸出来点数环节。

第三环节：碰碰车停车场。看，碰碰车们来到了停车场要进行停车了，看一看有哪些颜色的停车场（红黄蓝绿）。引导幼儿根据停车场颜色进行停车。因为是ppt教学，虽然幼儿兴趣很大，注意力很集中，但无法达到幼儿动手操作。

第二课时，在吸取了第一次上课经验后，有所改进。重点在教师导入言语上，碰碰车停车及互动方面。

第一环节，导入。“今天我们一起去看碰碰车厂看一看吧”这里，还是运用了ppt但是在教师言语上有所改变。运用碰碰车动态的效果吸引幼儿并引导幼儿与碰碰车打招呼。碰碰车们在ppt的效果下依次进场，孩子们看到了很开心，觉得很有趣，这一导入环节感觉还是较为自然顺利的。

第二环节：碰碰车排队。碰碰车太乱了，我们给他们排个队吧，注意看好了。在第一课时，这一细节教师没有抓好，感觉有点急匆匆。所以提醒孩子注意看好咯，加点悬疑。让孩子有种惊奇的感觉，有意想不到的效果。然后引导幼儿伸出手指来点数1-4。

第三环节：碰碰车停车场。吸取第一课时的不足，这一环节采用了黑板操作。把停车场从ppt搬到了黑板上，为的是让幼儿能上前动手操作。

第四环节：碰碰车游戏。为了照顾到每个幼儿，在互动中让幼儿学习，所以，给每个幼儿准备了一辆“碰碰车”，在认识自己碰碰车颜色和背面数字的基础上，进行简单的分类游戏。环节中明显感觉到了互动不足，有点机械学习，所以，

这一环节必须改进。

第三课时，俗话说“一回生，二回熟”这都第三回了就不用说了。

第一环节继续引用，自我感觉与研讨建议基本符合。

第二环节，在幼儿点数时，为什么我就不站起来呢，对啊，在幼儿点数1-4的时候，起身与孩子们一起点数。记住了。

第三环节，碰碰车停车。吸取第二课时，多个幼儿上台停车产生的混乱和台下幼儿注意力分散现象。这次只请了2个幼儿分别按照颜色和数字给碰碰车停车。让在座幼儿一起来找不对的地方，对的则表扬。

第四环节：碰碰车游戏。吸取第二课时互动不足现象。我增加了背景音乐，在音乐中与孩子们互动，更能创造一种宽松愉悦的情景。碰碰车开出座位，给了幼儿更广阔的空间，请颜色相同的碰碰车碰一碰，数字相同的碰碰车碰一碰。巩固了幼儿对颜色数字分类的知识。

通过这次的公共课研讨，让我学到了很多。不仅学到更多的教学手段与策略，最重要的是让我明白，每堂精彩课的背后，蕴含了老师们多少的精力与心血。让我们从孩子的眼光出发，从每一个领域出发，努力让孩子在课堂中更好的更开心的学习。

跷跷板活动教案与反思篇十

小班孩子在进行看图讲述时，习惯于看图片的局部而很少去看整体，个性是图片所要表达的深层含义。

在进行活动《爱唱歌的大恐龙》时，我就关注到了孩子们的

这一特点，引导孩子们学习看图片。图一，孩子们首先看到的是图片最明显的部分，前右下角的几个小朋友。于是，我就让孩子们说说这些小朋友怎样了注意观察小朋友的表情，发生了什么事情了他们在做什么动作你在什么时候会做这样的动作把这几个问题解决以后，就立刻能明白，原先是恐龙在发出不好听的声音，吵到小朋友了，大家觉得声音刺耳，所以都捂住了耳朵。

最后一幅图，孩子们只是说出了有位小姑娘爬在屋顶上，但是她要干什么呢孩子们都不明白了。我提醒孩子们想想，结合前面发生的事情去猜猜小姑娘会做什么事情，一下子，朱悦小朋友猜到了，小姑娘说：大恐龙，你的声音太响了，请你轻点吧！

这个活动孩子们说的个性棒，我也很简单、快乐的参与着孩子们的描述。看图讲述就要让孩子们学会关注整体，同时要结合其他的图片去发现图画背后所要表达的真正含义。只要适宜的引导，小班孩子的看图讲述一样会很出彩的。

中班幼儿园数学反思4

在活动前我认真的分析了活动教案，我觉得最后画画的环节对于小班的幼儿来说是有必须难度的。他们也许能说、会表达，但是不必须能把自己说的用画画的形式表现出来。所以思考小班幼儿的年龄特点和潜力，我把最后一个环节改成了在教室里下一场糖果雨，我想小班孩子的天真和童趣，会更喜欢这种搞笑的情景体验，也更容易让他们感受故事中人们的快乐状态。

在整个活动的执教过程中，自己觉得还是比较流畅的，当然也会存在一些问题。当我抛出第一个开放性问题，如果那么多好看的糖果从天上像下雨一样落下来，你会怎样做时，一下激发了孩子们的想象的空间。有人说拿一把伞打开，把糖果接住；有人说伸出双手接住；有人说快去捡；还有人说拿

个网把它们网住。孩子们的回答让我觉得欣喜不已，没想到他们的小脑瓜里有这么多的鬼点子。透过分段讲述故事，幼儿基本能在老师的提问中，加深对故事资料的理解。开放性的提问如果你是天空里的魔法师，你会下一场什么雨？又一次为幼儿插上了想象的翅膀，有人说下一场蜜蜂雨；有人说下一场伞雨；有人说下一场蝌蚪雨等，最后我变成了魔法师，在教室里下了一场糖果雨（撒糖果），孩子们看到那么多五颜六色的糖果激动不已，都想去捡来吃了，在快乐的氛围中结束了此次的活动。

在这个活动中不足的地方没有在分段讲述后完整讲述一遍故事，让孩子们有一个对故事整体的欣赏。从家长的反馈来看，她们觉得这样的活动孩子的思维活跃了，想象力得到了培养，让孩子在快乐中学到了一些知识。当然我也会认真听取有些家长的意见，如要多关注那些不主动举手发言的孩子，调动他们思考和回答的用心性。