

大班坐标方位教学反思(模板5篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

大班坐标方位教学反思篇一

目标：发现物体的对称性，根据提供的已有图形，画出与物体相对称的另一半。

准备：具有两组相对称的图形若干，幼儿活动材料第二册第19页《有趣的对称图案》、水彩笔。人手一张长和宽为4厘米和3厘米的彩色纸、剪刀、水彩笔。已拼插好一半对称图案的`玩具或插粒若干套，玩具、插粒若干。

过程：

一、后面躲着谁（教师先出示已折成一半的图形或实物，让幼儿猜猜后面会是什么。再是让幼儿折对称图形）

二、找朋友（展示图形片，让幼儿在提供的图形中找找每个图形的朋友，说说它们为什么是朋友，再集体观察两个图形的异同：形状、颜色、图案相同，左右位置相反，感知理解对称的意义）。

三、找一半（让幼儿说在日常生活中见到的对称物体和自己身体上有没有对称的地方，指导幼儿操作活动材料，找出对称的图画并涂色请幼儿观察已经拼好一半的图案，用相同的玩具材料拼出相对称的另一半）。

修改后活动方案：

目标与上面同。

准备：三张对称图片：三角形，花朵，小鸟。

对称及不对称图片若干。

操作纸每人一张：有找对称涂色的，有画对称图形的。

过程：一、猜一猜（分别出示三张对称图片的一半，让幼儿猜出后面是什么。三张全出示后引导幼儿观察左右两过的异同：形状、颜色、图案相同，左右位置相反，感知理解对称的意义）。

二、找一找（先出示若干半张图片，让其寻找对称的另一半。再在自己身上寻找对称的部位）。

三、做一做（用自己的身体做对称的动作）。

四、画一画（在操作纸上先找对称图案，再涂色对称图案，最后画对称图案的另一半）。

活动设计的反思：

大班坐标方位教学反思篇二

【活动目标】

- 1、对自己的加减法运算，结果有自信。
- 2、学习6的加减法，并理解加减法实际意义。（重点）
- 3、能列出6的加减法算式。
- 4、探索、发现生活中的多样性及特征。

【活动准备】

教具小鱼无数条；6以内的加减符号数字卡，幼儿活动册，数学《蛋糕店》，幼儿操作材料，蛋糕卡片每人一份，铅笔。

【活动过程】

一、话题引入。

小朋友向家长打招呼，“小朋友，今天你们的家长都来幼儿园看你们在幼儿园的表现怎么样？你们高兴吗？（幼儿回答高兴！）那小朋友们喜不喜欢蛋糕？我这有家蛋糕店，这家蛋糕店是小鱼们最喜欢的蛋糕店，小鱼们现在在做什么呢？它们啊在水里游玩。”

二、游戏：小鱼游水。

1、这个时候有1条小鱼在水里游啊游啊游！游过来了，（教师做鱼儿游水的动作）出示数字“1”，贴在黑板上，又有5条小鱼游啊游啊游，从水里游过来了（教师做鱼儿游水的动作）出示数字“5”，现在一共游来几条小鱼，请幼儿数一数（6条鱼），小朋友你们用什么方法算出来的？请幼儿思考并回答，上台算出算式 $1+5=6$ 。

2、认读： $1+5=6$ （请幼儿齐声认读） $1+5=6$ 是什么意思吗？“1”是从水里游过来的一条鱼，“5”是从水里游过来的“5”条鱼，一共是“6”条鱼。

3、幼儿看图列出算式：

1>根据图中一组的鱼儿图，列出相应的加法算式，请幼儿上台将其它四组算式在黑板上算出来，看幼儿做对了没有，错的马上改正过来。

2>认读黑板上的加法算式，（让幼儿齐声认读）。

$$1+5=6 \quad 2+4=6 \quad 3+3=6$$

$$5+1=6 \quad 4+2=6 \quad 6+0=6$$

三、游戏：小鱼儿不见了。

1、“小朋友这6条小鱼游水游饿了，它们要去蛋糕店吃蛋糕”，教师出示数字“6”，现在有1条小鱼游啊游啊，游走了，不见了，（教师做鱼儿游走的动作），出示数字“1”，请小朋友数一数，算一算还剩几条鱼？（5条鱼），用什么方法算出来的，请幼儿列出算式 $6-1=5$ 。

2、出示6条鱼图，有2条鱼游啊游啊游走了，不见了，教师出示数字“2”，还剩几条鱼？请幼儿列出算式： $6-2=4$ 。

3、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊！游走了3条鱼，教师出示数字“3”，还剩几条鱼？请幼儿列出算式： $6-3=3$ 。

4、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊游，游走了4条鱼，出示数字“4”还剩几条，请幼儿列出算式： $6-4=2$ 。

5、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊游，又游走了5条鱼，出示数字“5”还剩几条鱼，请幼儿列出算式： $6-5=1$ 。

6、出示6条鱼图；小鱼儿们都游走了，还剩几条鱼啊，出示数字“0”，列出算式： $6-6=0$ 。

四、结束部分。

这些小鱼儿都去了蛋糕店吃蛋糕去了，可是蛋糕了都放在你们的爸爸妈妈那里，老师有一个小小的要求，想请小朋友把6的加减法算出来，算对了，才能让你们的家长们把蛋糕给小

鱼们吃，好！那就请小朋友翻开书第23页蛋糕店，把算式算出来吧。请家长检查一下，看小朋友们算对了没有，算对了，家长们就帮忙把蛋糕贴在蛋糕店里好让小鱼吃。

教学反思：

数学活动对于小朋友来说是个很愉快的课程，因为整节活动中游戏的时间多，而且小朋友动手操作的机会比较多，但是要让孩子们能真正的理解这节课的教学活动的内容，并做到熟练掌握、灵活运用却不是那么容易。

大班坐标方位教学反思篇三

活动目标：

- 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、培养幼儿对数字的认识能力。
- 4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
- 5、引发幼儿学习的兴趣。

活动准备：

- 1、教具：实物卡、看图列算式卡
- 2、学具：看图列算式卡、数字卡、实物卡、记录卡、看图分类计数等

活动过程：

一、复习6以内数的组成

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？

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

(请3—4位幼儿)

二、引出新游戏

出示看图列算式卡，请幼儿操作

三、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

四、总结评价

集体验证部分幼儿的操作卡。

幼儿园大班数学加法教案范文三：得数是4的加法

活动目标：

- 1、复习得数是3以内的加法，4以内数的组成。
- 2、通过创设情景，让幼儿在操作过程中尝试自己列出得数是4的加法算式，尝试自编得数是4的加法应用题。
- 3、使幼儿进一步理解两个部分数的交换关系。
- 4、培养幼儿分析推理能力，思维的敏捷性及幼儿动手尝试的精神，训练幼儿运算速度和准确性，激发兴趣。
- 5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

活动准备：

3以内加法算式卡、数卡4，苹果、梨图片4张，每个幼儿4个萝卜，4朵花，蘑菇图片4张，兔妈妈、小兔头饰，布置好活动场景。

活动过程：

随《十个数字跳舞》音乐，做手指游戏。

一、复习得数是3以内的加法，复习4的组成

- 1、游戏“开火车”复习得数是3以内的加法。

2、游戏“又有苹果、又有梨”复习4的组成

3、游戏“对数”

二、创设情景，在操作中尝试写出得数是4的加法算式

兔宝宝，我是兔妈妈，我告诉你们一件高兴事儿，我们种的萝卜丰收了，请兔宝宝跟着妈妈到地里去拔萝卜，每个宝宝拔4个萝卜，自己分一分，看有几种分法？(个别回答，老师演示)拔了这么多萝卜，我们把萝卜搬回家，搬的时候要听妈妈的指挥，看看两只手上的萝卜一共有多少根？(4根)，你们用什么方法算出来的？(加法)，怎样列出这个加法算式，请兔宝宝将它写在答题卡上，写的时候，字要写大一点，不然兔妈妈看不清楚，(兔妈妈帮助能力差的小兔讲解列式)。

今天，我们学会了新本领又可去智力迷宫玩，来，我们鼓鼓掌、嘿嘿，我真棒！

三、活动延伸

编应用题又是一样新本领，会编的小朋友很能干，不会编的也不用着急，下次老师要教你们编加法应用题的新本领。

大班坐标方位教学反思篇四

1. 能发现比一个数多一少一的数初步理解相邻数的含义
2. 知道5以内1除外的任何一个数与前后两数之间的关系
3. 乐于参与数学活动，体验活动的乐趣。
4. 提高逻辑推理能力，养成有序做事的好习惯。

5. 乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

1、1-5的数字卡片，点卡。

2、新房图一字排开五间连在一起，

3、幼儿操作材料。

一、谈话导入，出示数字宝宝。

1、情景导入，激发幼儿兴趣。

2、认识数字宝宝，并拍手欢迎。

二、住新房从小到大排列。

1、数字住新房。

教师：这些可爱的数字宝宝看到别人都住上了新房，他们也想住新房。于是，老师昨晚连夜设计了一张新房图。

(1) 你们看房子漂亮了吗。那一共有几间房你们怎么知道的，从那边数的。

(2) 要从左往右数，那么第一间给哪个数字宝宝呢？

(3) 幼儿操作教师表扬。

2、点卡住新房，

(1) 我也要住新房，我也要住新房小朋友你们愿意帮她吗？

(2) 为什么要这样放呢？

(3) 教师小结

三、找邻居

1、给小2找邻居。

教师：数字宝宝和点卡妹妹住在新房里可开心了，可过了一段时间。数字宝宝2觉得太无聊了，于是他带着点卡妹妹去找离它最近的邻居玩玩，谁离2最近。

(1) 教师引导幼儿观察，2的邻居

(2) 观察1和3与2的关系。

(3) 教师小结：1比2小，就是它的小邻居。3比2大，是2的大邻居。在数学王国里它们叫相邻数。

2、数字四找邻居。

(1) 教师：小4也要找邻居那我们来看看他的邻居是谁、教师事先把4的左右两边遮起来，让幼儿猜。

(2) 幼儿说结果教师肯定。

3、找中间数

(1) 出示2和4找它们的中间数，

(2) 教师引导幼儿

(3) 教师小结：三个数之间，中间的一个数比前面的数多一，比后面的数少一。

四、幼儿操作

1、给小动物找门牌号。(相邻数)

2、画苹果。（找中间数）

3、幼儿集体操作，

教师：刚才国王送来了进入城堡的入场卷，但是，你们必须把上面得题目了，才有效哟。

五、活动结束部分

教师：小朋友们真聪明，都得到了入场卷，下次我们可以随时去王国玩。今天，我没得数字宝宝也累了，它们想回家了。它们说今天有许多数字宝宝没来，下次还要带更多的数字来。再玩找邻居的游戏，你们欢迎吗？跟数字宝宝再见！

经过了小班、中班的学习，幼儿对数字的认识已经有了一定的基础。幼儿有了初步的数与数之间存在某种逻辑关系的概念。在学习“10以内的相邻数”时，我结合大班幼儿的年龄特点，以游戏贯穿到教学活动中。通过游戏化教学，结合生活中的邻居关系，把相邻数的概念渗透在其中，帮助幼儿在游戏活动中快乐的学习、体验、理解。

活动《找邻居》的重难点是，让幼儿能发现比一个数多“1”和少“1”的数，初步理解相邻数的关系。所以在设计的过程中，我充分结合幼儿对动物的喜爱之情，以帮助小动物的房子编门牌号来引出课题，让小朋友来为小动物找“邻居”，孩子们对找邻居非常感兴趣。一下子就为小动物找到了两个邻居。由于幼儿还没有形成相邻数的概念，所以这这个部分以故事的’引导方式来激发幼儿进行主动探索，让幼儿在轻松地在故事情节中自然将问题解决，为幼儿提供了主动探索的机会。在活动中，以小动物找到邻居后，再请幼儿为数字宝宝也来找邻居，实现从具体的物到抽象的数的转换。遵循了幼儿数学学习由易到难、由简单到复杂的循序渐进的规律。其中，以学习2的相邻数为重点学习过程，在这个过程中让幼儿理解邻居之间的关系，每个数都有两个邻居，比它多1的数是大邻居，比它小

的数是小邻居。从而为探索后面数的相邻数作好铺垫。在整个过程中,幼儿处于主动探索状态,以游戏的形式帮助幼儿掌握数的“邻居关系”。最后运用人手一套的数学操作材料能最大限度地激发幼儿主动探索的愿望,更有利于幼儿掌握知识,完成目标。孩子们也能自始至终认真参与活动,在难度上,也遵循有易到难的来进行挑战。

通过这次的数学活动,虽然目标基本达成,但我感觉还应更注意数学活动的科学性、严谨性和规范性,在第二课时时,还应特别强调突出“相邻居”这个概念,这个看似简单的内容,要让幼儿充分熟练的理解和掌握它们之间的关系对幼儿来说还有一定的难度,还需要在第二课时进行复习巩固。

大班坐标方位教学反思篇五

一、活动设计背景

为了让幼儿更快一步适应学前班的加减法,同时也为养成良好的学习习惯,为进入学前班打下良好的基础。

二、活动目标

- 1、知道6的数量,并能够快速的计算出其数量。
- 2、让知道快速算出有几只猴子的技巧与方法。
- 3、让幼儿养成乐于学习数学的好习惯。
- 4、引导幼儿积极与材料互动,体验数学活动的乐趣。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

三、教学重点、难点

重点：知道画面上猴子的数量；

难点：能够计算出其数量，并能够快速的说出其数量；

四、活动准备

1、带有猴子的图片一，有一只大猴子，五只小猴子

2、带有桃子的图片二，2个绿的，4个红的；

五、活动过程

（一）导入部分

小朋友们，今天小猴子们旅行回来了，我们一块去看看他们吧！

（教师出示图片一，问小朋友们，小猴子在哪里呀，他们都在干些什么事情呢？）

（二）展开部分

老师引导幼儿可以运用加法、减法的算式进行运算，并说一说每个数字表示的意思是什么？

教师：小朋友们，你们能用一道算式来表示吗？如： $1+5=6$ ，表示的是1只猴子和5只猴子，他们呀，加起来就是6只猴子。

教师：你们还能说出和刚才不一样的算式吗？

教师：列完后呢，老师就请一个小朋友说一说他列的算式好不好？

教师：老师请一位来朋友将他列的算式按照排列的方式写到黑板上来好不好？

加法： $1+5=6$ $5+1=6$ $4+2=6$ $3+3=6$

（三）结束部分

请小朋友们好好想一想这位小朋友列的算术对吗？可以进行讨论

六、教学反思

不足之处：课程过于简单。我会在今后总结经验，会把自己的课上的更好，表现的更加优秀。