2023年幼儿园第几教案(精选9篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？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。

幼儿园第几教案篇一

一、创设情境，给学生充分的观察和交流的时间。

生动、具体的教学情境，学生易于理解容易于接受，就易于激发他们的学习热情，提高学习的积极性。所以，这一节课，我运用创设情境，给学生充分的观察和交流的时间。展示“美丽的校园”图之后，先让学生随意看、随意说，自由发言，充分调动学生的积极性。再指定内容，让学生“看看，说说”，全面了解画面的内容，并把尊敬老师、爱护同学等思想品德内容渗透在其中。然后让学生由数画上的物体的数量到数身边的实物的数量，体验生活中处处要用到数学，对数学产生亲切感。在“数一数”的学习动中，注意关爱每个学生，及时给予鼓励，尤其特别关注学困生的培养，细心观察，及时发现，发现他们的进步和他们的优点，及时给予表扬和鼓励，让学生感到“我能行”，不断获得成功和体验，培养学生学习数学的兴趣和信心。

二、培养学生良好的学习习惯

一个好的习惯可以让人受益终身。所以我在教学过程中比较注重培养学生的良好的学习习惯。“数一数”这节课，也是入学教育课。在上这节课时，我充分利用“美丽的校园”的画面资源，指导学生看图数数。由学生自由观察数数到有序地进行观察数数，让学生领悟观察的方法。由老师反复提问“还有什么？”使学生明白要认真、仔细、用心地观察。

引导学生观察、说说“画面中的学生在校园里看见老师时是怎么做的？”猜一猜“他们这时会说些什么？碰见同学时他们又是怎么做、怎么说的？”来培养学生讲文明、懂礼貌的习惯。把良好的学习习惯的培养融入到数数的活动之中，使学生在掌握数数方法的同时，受到良好的行为习惯的教育。

幼儿园第几教案篇二

一、本课的优点有：

1、我认为本课最大的闪光点是能将数字融入到故事中，设置情景从而提高学生学习的积极性，提高了学生的参与度。

2、在教学内容上能由大到小，先由如何画好数字的外形到数字的装饰，能较好地引导学生从大构图到小装饰的把握。

3、在美术知识点的学习上，我着重讲解了美术元素中的线的运用，通过不同线的组合对比，让学生在对比中学会线条的排列要有规律，粗细的对比。

4、本节课，本人从教态、表情、语态等相对于刚开学还是有很大进步的。

本课的教学目标基本达到，课堂解构也相对比较完整，但是本课还是有很多方面需要改进的。

二、虽然本课能基本完成教学目标，课堂结构相对完整，但是本课也出现了不少需要改正的地方：

1、从教学内容看，本节课着重从数字的外形装饰，只是关注数字的表面，而没能从数字的故事和文化内涵这方面拓展，没能更深层次地介绍数字。

2、在教学环节上，在学生学习完三种装饰手法后我设置了一

个让学生上蠡台动手装饰的环节，这一环节虽然能让学生更进一步掌握新学的三种装饰方法，但是由于学生上蠡台装饰数字的时间太短而导致学生在台上装饰数字的效果并不是很好，没能较好地起示范作用。让学生上蠡台装饰既没能较好地达到示范作用，同时也浪费了一定的课堂时间，所以这一环节可以省略，我觉得在以后让学生上蠡台动手的时候作为老师要考虑好如何更好地引导，使这一环节能较好地为课堂服务。

3、在课堂总结评价方面，是我接下来要好好注意的一个环节，我认为我的课堂要留多些时间总结，好的总结能让学生更好地意识到自己的问题和别人的长处，在取长补短中不断进步。在评价中我还需注意要在尊重学生自尊心的基础上进行多形式的评价，而不是只做到他评和师评，要多些倾听学生的心声。

4、在时间安排上是本节课最重要的问题，本课由于老师讲的时间过多，学生创作的时间过少，最后评价环节的时间比较仓促，导致拖堂。我觉得我以后还需在听课和实践中多积累一些灵活处理课堂时间的机智。

幼儿园第几教案篇三

今天是实习的第二天，对于今天一天的实习观察，我想提出一些疑问，和自己的一些看法。

这个阶段的主题是职业，在今天的华文课上老师教授了一首歌曲《送别》。老师先带着幼儿把歌词朗诵了一遍，然后说：“接下来老师啊，把这首歌唱一遍，你们要仔细听哦，这首歌很温柔的！”老师在没有伴奏下把这首歌完整的唱了一遍。“好了，老师唱完了，你们觉得这首歌好听吗？”“好听！”“这首歌是一首词，是说送别的时候的场景和心情的！”老师向幼儿大致的介绍了这首歌，但是幼儿还不是很了解，理解。“下面，你们小声的跟着我来一起唱一唱这首

歌吧！”说完，老师便带着幼儿开始唱。一遍完后，“哇，老师发现班中有一个小朋友会唱呢！”“啊，我会唱！”“我也会！”“我也会！”孩子们争先恐后的回答。“你们真的会吗？”“会！”“我来请小红唱一唱。”那个幼儿轻轻的唱起来……“是谁教你的呢？”“是我阿嬤！”“好了下面我们在来把这个歌唱一唱。”又唱了两次之后，老师便让他们回去后把今天教授的歌曲唱给爸爸妈妈或者是爷爷奶奶听一听。到这里，华文课结束了，幼儿开始进行桌面游戏。

作为一个老师，就是要对自己的教学方面进行不断的反思，不断的改进。从中我也明白了，知识和经验不是自己从天上掉下来的，必须发扬勤学好问的精神，把自己始终当成学生，积极吸取周围其他老师一些好的东西，不断提高自己的水平。当自己有想法时，也积极说出自己的建议，不断的沟通交流，才能大家共同进步。

幼儿园第几教案篇四

数学游戏对培养幼儿动手动口动脑能力、调动多种感官参与学习活动、激发幼儿的学习兴趣、最大限度地发挥幼儿身心潜能、省时高效地完成学习任务都具有十分重要的意义。下面是有20xx幼儿园数学教学反思，欢迎参阅。

幼儿园数学教学是“引导幼儿对周围环境中的数、量形时间大小、空间等现象产生兴趣，建立初步的数概念”。但数学所特有的抽象性、精确性和广泛应用性这三个特点，对幼儿来说是相对难理解的活动过程。教学内容是“找相同物体的匹配”，属传统的教学内容，但如何在新课程背景下体现出课标的精神，还是值得探索的。于是，我在原有教材上反复推敲每个环节，改变了一些教学结构，以师生互动的流程图为主，适度地运用一些辅助教学，提高了教学的灵活性、趣味性，在实际教学过程中，比较活跃，一些能力弱的孩子也

在老师的指导下完成了操作内容。

为了能更加引起孩子的注意力，在教具的制作方面，用了小鸡、青蛙、老鼠一些孩子喜欢的动物，在讲述中也用了动物的语言来吸引孩子。开始以春天谈话导入，一些小动物秋游了，引出教学第一目标：手口一致的数出各种动物的数量。用“几只老鼠和我们做游戏”“三只小鸡叫几声呢?一起学学看”“哪个小朋友想用好方法上来告诉青蛙一家有多”

“小朋友真能干，还有一些小动物也来了，他们都是谁呀?都多少呢?大家帮他们数数，可以在心里数，也可以和边上的小朋友小声的说说，数完后，请举手告诉大家。”等不同形式的游戏玩法，积极的启发幼儿主动的去学习，掌握目测两只、数出三只，点数出四--6只的物体数量。游戏结束了小动物也累了，它们要我们会动脑子有爱心的小朋友送它们去休息，请把我们数量一样多的动物放在一起休息，小朋友很轻松的完成了第二教学目标：相同数量的实物图片进行归类。在小朋友的操作中，“楼上的小动物和楼下的小动物的数量有没有一样多的?请小朋友找出来，用连线的好办法告诉大家。”做对了，请奖励一个红苹果。整个活动孩子们能积极主动参与。

反思：能引起孩子的喜爱、认同的教学具是吸引孩子的基本，以可爱鲜艳、夸张的小动物作为教学具，是符合中班孩子的心理需求。把枯燥、抽象、严谨的数学让孩子掌握，还要有新颖有趣的环节和语言来引起孩子的注意，并让孩子们积极的去想、说、做。本活动以小动物找春天和小朋友游戏——休息——回家的故事情节串联起了三个学习目标。

在本节课的教学中，坚持师生间、生生间双主体多边互动的原则，充分调动学生学习的积极性，促进学生的主体性发展。信任他们的创造潜能，尊重学生之间的差异。

在教学中，我首先让学生说一说一个苹果可用几表示，一枝

铅笔用几表示，一筐苹果又用几表示?让学生知道了“1”可以表示生活中许多不同的事物;“1”它可以表示单个物体，也可以表示一个整体，有时它还不是表示数量的多少。如运动服上的数并不表示运动员的人数，而是表示运动员顺序的序号或代号。

通过这课的教学，使我认识到虽然学生的年龄较小，但他们的生活经验是非常丰富的，当我让学生举例说出生活中的单个“1”和整体“1”时，他们都非常踊跃地抢着回答。数学来源于生活，学习的是生活中的数，学生表现出了极大的兴趣。

篇三：中班数学《有趣的图形》反思

《有趣的图形》是我们中班教研组的一次数学研课活动，教学目标是通过对比，让幼儿感知圆形、三角形、正方形的基本特征，能够区分三种几何图形。活动前我们对活动的内容进行了讨论，在确定这一内容时，教研组的老师们都觉得这一内容很简单，但经过对中班幼儿认知特点的分析发现，中班的幼儿已有了粗浅的几何概念，这一阶段的幼儿虽然能正确地认识圆形、三角形、正方形，但他们不是从这些形状的特征来认识，而是将其和自己日常生活中熟悉的物体相对照。因此，我们最终确定了《有趣的图形》这一活动，让孩子在游戏探索中对图形产生兴趣，并通过观察、比较、想象、动手等，感知不同图形的不同特征。

本次活动，除了让幼儿感知图形特征外，还有一个活动目的是探索两种不同导入方式在同一教学内容中的课堂运用实效。因此，执教的两位老师在基本确定了活动过程后，对导入环节进行了重点的设计。两个活动，我们分别运用了两种导入方式：一种是实物直接导入，教师出示魔术袋引起幼儿兴趣，然后通过让幼儿摸一摸，通过对摸出的实物形状的区别来初步感知三种图形的基本特征。另一种是手指游戏变魔术导入，教师通过魔术变出三种图形，然后通过与实物的对比感知三种图形的基本特征。在执教过程中我们发现，两种不同导入

方式，都能激起幼儿的活动兴趣，只是游戏的方法具有神秘感，并与下面环节有较好的衔接，因此能更快地调动幼儿的情绪，激发孩子们的学习兴趣。

两次活动，幼儿参与性都较高，但同时活动过程中也出现了许多问题，虽然我们在活动前对这一内容的目标定位进行了仔细的考虑斟酌，但在活动后发现，我们设置的其它几个环节还是过于简单，没有将活动目标真正的达成，在最后环节中，孩子们在找找身边的三种形状时，对于正方形的认知出现了偏差。教研组老师们听课后向我们执教老师也反映了这个问题，争对这一问题，我对自己的活动进行了反思。

根据活动目标，教师除了运用游戏让幼儿感知图形特征外，还必须在认识时让幼儿用语言来描述图形特征，通过多次的描述巩固幼儿对图形基本特征的认识。如：三角形：三个角三条边;圆形：没有角，圆溜溜;正方形：四边一样长，四角一样大：教师在向幼儿正确描述图形特征时，让幼儿也来描述，通过多次寻找图形，描述图形来认知图形特征。这样在最后环节时或许就不会出现图形区别时的偏差，而活动目标也会达成的更好。

一次教研组的研课活动，从内容的选择确定到执教，从活动后的研课到反思，都给了老师很大的启发，及时地反思，总结会让你收获更多。

幼儿园数学教学的开展是幼儿园教学活动的一个有益的延伸和补充。它以小组活动的形式，针对一定的数学教育目标为幼儿提供动脑思考、动手操作等大量活动机会，让幼儿在活动区内发挥其积极性、主动性和创造性。使他们在自己原有水平的基础上得到发展。那么，幼儿园数学活动区应如何开展呢?笔者根据几年来的工作实践，在这里谈谈个人的看法和体会：

教师对本学期的数学活动目标要做到心中有数，有什么样的

目标就要考虑设计达到某个目标的数学活动区。把教育意图贯穿到数学活动区内容，创设一个与数学目标相一致的良好环境。比如，本周小班数学活动的目标是“按物体的颜色分类，能从多种颜色的物体中找出同一颜色的物体”。那么，小班教师在当周设置计算活动区时，就应围绕着这个目标来提供材料。

数学活动区操作材料的投放是非常关键的。操作材料是教育的媒体，是帮助幼儿系统地建构数学知识及诱发幼儿主动探索学习的工具，是施于操作动作，使外部物质动作，逐步进化到内部概念化动作的物质支柱，提供材料不单是活动前的准备，还是引导幼儿学习数学知识，发展思维能力整个教育过程所需的重要手段。因此，提供操作材料要充分考虑到幼儿各年龄段的认知特点。例如，小班幼儿在认知过程中好模仿，学习目的性差，任务意识淡薄。他们对活动的工具和使用工具感兴趣。而到了大班，他们的学习目的性能增强了，能为完成学习任务做出努力，重视学习结果和评价。小班和大班认知特点不同，同样的材料其效果是完全不同，一次大班教师利用印章、实物练习数的组成，效果很好。因此，要把学习任务融入材料之中，如增加些作业单之类的材料，幼儿按作业单的要求，配合实物进行操作他们会感兴趣，活动中不仅能得到有关知识的练习，还能培养任务意识，使它们从中获得成功的满足，增强自信心。因此，在投放材料时要注重幼儿各阶段的认知特点。

在以中班数学《排一排》活动为例来说明一下，《排一排》活动是在幼儿已认识、熟悉的基础上进行活动的。依据《幼儿园教育指导纲要》我制定了以下三个教学目标：

1.让幼儿学会多个物体进行比较的方法，在第一个活动中，利用多媒体课件出示五个大小不同的西瓜图片，首先让幼儿知道这些西瓜是大小不同的。让幼儿想办法，如果要把西瓜从小到大排一排，怎么办?在孩子想办法的基础上教给孩子学会多个物体进行排序的办法。

2.能按要求进行比较物体并排序。例如：我为宝宝们准备了大树的图片，目的是引起幼儿的兴趣，培养幼儿的动手能力和观察力，也是对幼儿学会多个物体进行比较的一个升华。

3.培养幼儿的目测能力和逻辑思维能力，这一目标主要体现在第三个活动中，幼儿用目测的方法比较盒子的薄厚，这也是我运用的教学方法之一。

在活动中，我还运用了游戏法、寻找法，通过游戏活动，能促进幼儿对物体空间形式的正确认识。如：分给幼儿不同粗细的树木图片，引导幼儿由粗到细排列，引导幼儿每次从中取出最粗的，一直到取完为止。然后，再按由细到粗的顺序把树木一棵棵收起来，放回原处，无形中培养了孩子整理玩具的好习惯。总之，本节课完成了我预设的教学目标。

上述方法在教学活动中也存在一些不足。对于本节课，虽然从整体上看完成了教学目标，但我觉得也存在着一定的不足之处：

1.整节活动，孩子都在围绕老师设计的思路走，没有自由探索的空间，我想这是我设计活动的一个误区。

2.活动中，孩子的兴致不高，游戏活动不能吸引孩子的兴趣，课堂气氛不活跃，感觉到不符合孩子的年龄特点，有待改进教学方法。

幼儿园中班数学教学要依靠一定的教育目标和内容，要依据各年龄段幼儿的认知特点;要根据各个幼儿的实际水平;为他们创设良好的学习环境，提供有利于幼儿主动活动的材料，使其在操作中学习粗浅的数学知识，培养学习兴趣、发展智力。并且，养成喜欢动手操作、爱动脑思考，具有求知欲望等良好的学习习惯，为入小学学习做好准备。

幼儿园数学教育是幼儿课程中不可缺少的一部分，新的课程

观和知识观也告诉我们：“幼儿不是被动的接受知识，而是建构和发现知识，不是知识的旁观者，而是知识意义的主动建构者和创造者，而且幼儿的这种角色不是教师仁慈地赐予的，而是他们作为学习者天然具有的。”在幼儿数学教育领域中，让幼儿真正做到“学会应用数学的观点和方法去解决身边生动的实际问题，而不是把他们作为一种知识储备或是教条。”需要我们从观念到行为做一次深刻的反思，要使幼儿园的数学教育真正做到有效甚至高效，还有很长的一段路要走，让我们共同努力做到：

给幼儿一个空间，让他们永远向前;给幼儿一个条件，让他们有自己的一片蓝天。

幼儿园第几教案篇五

幼儿园数学教学反思

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。

设计游戏的目的要引导学生在“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。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。

设计游戏的目的要引导幼饿儿在“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，培养了幼耳4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。

幼儿园第几教案篇六

生活中处处有数学，因此本次教学活动就以孩子生活中随处可见的数字为内容，让孩子们发现生活中的数字，初步了解它们的不同用途，并且学会运用数字解决生活中的一些实际问题，从中体验活动的乐趣。这样不仅激发了孩子对数字的兴趣，也培养了孩子积极关注身边事物的情感态度。

在这次教学活动中，我首先让孩子通过参观展览的形式发现物品上的数字并进行交流，于是自然的引出了0——9的数字。使得儿童头脑中的数字不是来自书本，也不是来自老师的解释，而是通过自己探索发现，在生活中自然地感受、发现数字，这样就较好地激发了孩子活动的情趣。然后让孩子结合

具体物品，凭借自身生活经验互相交流、猜测这些物品上数字的用途。孩子通过回忆、讲述生活中见过的数字，这样把更多的时间、空间让给了孩子，让孩子通过合作、交流、分享等形式，在幼儿间的互相学习中共同建构和修正数的概念，而不是由老师直接的交给知识。接着让孩子观看收集的生活中的数字情景，让孩子在模拟化的社会情景中真正实现了轻轻松松学数学，体会到了数字的妙用和有趣。最后让孩子玩数字组合游戏，孩子通过玩《找座位》的游戏自然的导出了数的组合，发现1和0可以组成10；1、1、0可组成110……它表示特殊号码；0、1、2、5、8可组成58210……这样让孩子感受到了数字的神奇和有趣，并将幼儿对数字的理解、运用进一步加以扩展和延伸。游戏之后，由于孩子兴趣高涨，就引导孩子自己设计生活中需要的数字，如制作“我的名片”，因为数学来源于生活而最终必回归生活。通过这一过程，孩子可以进一步体验到数字的妙用，感受到运用数字的快乐，从中也增强了孩子学习数学的信心。

总之，这次教学活动以生活中随处可见的数字为内容，通过综合化的形式，游戏化的过程，生活化的内容，经验化的讲述让孩子发现、了解生活中的数字，并在生活中学会运用数字。

幼儿园第几教案篇七

绘画活动要不要“示范”，是幼教中一个有争议的问题。前些日子在听随堂课，艺术活动“搞笑的圆”引发了对此问题的思考。“搞笑的圆”是让幼儿对圆进行想象添画。导入活动中孩子们的思维很活跃，有的说圆是泡泡，有的说是盖子，有的说是西瓜，有的说是太阳……圆能够变成小猪、小鸡、太阳、花……孩子们想得很多。在孩子想象的过程中，老师让两个孩子进行了一个想象的“示范”画，一个孩子把圆添画成西瓜，另一个孩子把圆添画成小鸡。由于孩子的经验问题，“示范”小鸡时出现了一只小鸡两张嘴的现象。接下来在幼儿的添画中，发现了几乎每个孩子都画了西瓜，也有不

少的孩子画了小鸡，而且翻版了两张嘴的小鸡呢。

从充分发挥幼儿的想象力方面来说，尽量不要示范作画，透过欣赏等其他途径来让幼儿感受，以期盼不出现统一模式的幼儿作品。从积累绘画技能方面来说，必须的示范画是要的，美术是需要必须的技能技巧的，这是孩子创新作画的基础，只有肚中有“货”，才能创新。所谓“熟读唐诗三百首，不会做诗也会吟”。所以，个人认为，简单的就不要示范。示范是要让孩子学新的技能，要与创新相结合，示范是为了让孩子明白如何下手，如何创新。

不知大家怎样认为呢?

幼儿园第几教案篇八

数学游戏对培养幼儿动手动口动脑能力、调动多种感官参与学习活动、激发幼儿的学习兴趣、最大限度地发挥幼儿身心潜能、省时高效地完成学习任务都具有十分重要的意义。与此同时，通过在游戏中渗透思想品德教育,还可培养幼儿良好的学习习惯和心理素质,使智力和非智力品质同步协调发展。

在设计数学游戏、安排课堂活动时要注重引导幼儿
在“玩“中学,“趣”中练,“乐“中长才干,“赛”中增勇气,具体应注意以下几个方面：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。如我在教大班学习‘6’的分合与加减时，我在导入时出示小猴小动物引起小朋友的兴趣，然后用儿歌;小猴爬上苹果树，一个苹果、两个苹果三个苹果一直数到八个苹果，吞下肚，呃!呃|!苹果布丁苹果派，什么水果我都爱。指出今天我们要学的是6的分合，趁小朋友兴趣·正浓我又在新授环节设置情景激发幼儿兴趣，小朋友轻声喊：魔箱魔箱呼啦啦!可以让每个小朋友的思想高度集中，接着老师用变魔术的方式变出操作物品“苹果”，让小朋友自己动手操作6的分合。再用口编应用题的方法学习6的加减法。就这样每个小朋友学的都很认真，

起到了事半功倍的效果;在复习巩固时我用平时没做过的游戏-----“摘取爱心”的游戏：出示一颗爱心树，树上结满爱心卡片，卡片的背面是6以内加减法试题，幼儿随音乐摘爱心后算对的爱心卡片就送给他。这样大大的增强了小朋友的兴趣。接着是出拳游戏：如复习6的分合时教师与幼儿共同玩出拳游戏，我出“2”，小朋友出“4”，2和4合起来是6，小朋友找朋友玩出拳游戏。

幼儿园第几教案篇九

幼儿建构游戏的主题，通常是以教师的语言启发，故事讲述，物体认识，情景渲染等形式烘托产生的。语言、数学教学所形成的知识印象是结构游戏开展的基础，而美术的构图、布局，计算的空间图形及数量认识又是结构游戏得以发展的条件。

各科教学活动为幼儿建筑游戏的顺利开展打下了扎实的基础，反过来，建筑游戏的开展也同时巩固深化了各科教学。幼儿在装饰美化游戏环境和建筑物的活动中，必须充分运用美术教学中所学到的造型设计、布局变化、色彩搭配、整体与局部的正确处理等一系列知识技巧，来提高建筑水平，这样，同时也促进了美术教学的发展。因而，游戏的开展和教学是对立而又互为统一的。

总之，结合各科教学活动进行建筑构造，在利用建筑成果进行其它游戏，不仅提高了孩子的建筑兴趣，而且促进了孩子的思维和想象的发展，发展了游戏，使孩子身心各方面得到极大的满足。