

# 2023年幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图(通用8篇)

教案模板的编写需要根据不同的教学内容和学生特点进行灵活调整，以满足教学需求。以下是一些初一教案的范文，供大家参考学习。

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇一

设计意图：

认识空间方位，获得相关的经验，是幼儿园大班数学教育的内容之一。针对这样的内容，活动要如何设计才能既激发幼儿学习的主动性，符合他们喜欢挑战的年龄特点，又丰富幼儿识别空间方位的经验，引导他们运用空间方位的经验来解决问题呢？经过反复的思考与实践，我设计了“丽丽的房间”这一活动，结合大班幼儿生活中的实际问题，创设为丽丽布置房间的情境，运用提供部分线索的方式，引导幼儿通过推理、判断，最终解决问题，实现教学目标。

活动目标：

1. 能根据照片提供的多个信息进行分析、组合，还原房间的整体布局。
2. 在操作中能不断比对照片，寻找相关信息和参照物，正确摆放家具的位置。
3. 在讨论中能认真倾听同伴发言，大胆提出自己的观点。
4. 培养幼儿对事物的好奇心，乐于大胆探究和实验。
5. 激发幼儿对科学活动的兴趣。

活动准备：

1. 教具：三张不同角度的部分家具陈设图(图1~3)，一张全部家具陈设图(图4)。
2. 学具：将贴有门(绿色长方形积木)、两个窗台(贴有花台的小积木)、纸质钟等标记的长方形盒子当作房间，装在筐子里的家具模型人手一份(放在幼儿座位下方)。

活动过程：

## 一、进入游戏情境

### 1. 问题导入。

师：丽丽是一名大班小朋友，妈妈决定为丽丽一个人准备一个房间。丽丽的房间是什么样的呢？我这里有她房间的模型，我们一起来看看。

### 2. 教师出示贴有门、窗、时钟标记的“房间”，引导幼儿观察。

师：这就是丽丽的小房间，她的房间是什么形状的呢？绿色积木表示门，这个花台表示窗。丽丽的房间有几扇门、几扇窗呢？(一扇门、两扇窗。). 教案来自：屈；老师教案网.

## 二、观察照片，了解房间里的陈设及其位置

### 1. 教师提出观察任务。

师：妈妈帮丽丽把小房间布置得很整洁，她还给房间的每个角落都拍了照片。丽丽的房间到底布置成什么样了？里面都摆着哪些家具呢？我们一起来看看。

### 2. 教师出示图1~3，引导幼儿观察。

师：这里有3张照片，你能从这些照片里看出丽丽的房间有哪些家具吗？

3. 教师引导幼儿从照片里获取有关家具的信息。

4. 教师引导幼儿思考房间的整体布局。

### 三、布置房间

1. 教师提出操作要求。

师：现在发给你们每人一个“房间”，你们要先在筐里找出丽丽房间里的“家具”，然后再把它们布置到“房间”里去。摆放“家具”时可对照照片，争取一下子就能全部摆对。

2. 幼儿从座椅下方拿出筐子挑选家具模型，教师提醒幼儿仔细对照照片挑选家具。

3. 幼儿根据照片在“房间”里摆放“家具”，教师关注幼儿摆放的情况，寻找幼儿出错的地方。

### 四、交流与验证

1. 展示个别幼儿的作品，教师引导幼儿对照照片进行观察、分析。

2. 教师引导幼儿根据照片上的信息，共同讨论家具应该摆放在哪里才正确。

### 五、调整家具的摆放位置

1. 教师引导幼儿根据照片再次调整自己的操作结果。

师：每个人仔细检查一下自己布置的“房间”，是不是每件“家具”摆放的位置都和照片上一样？如果有不一样的地方

就想一想怎样调整才能和照片上一样。

2. 教师个别引导幼儿对照照片调整“家具”的摆放位置。

3. 教师出示图4(家具摆放全景图)，引导幼儿验证。

师：这是妈妈布置的丽丽的房间，请你们对照这张照片检查一下自己布置的房间对不对。

活动反思：

“丽丽的房间”这个数学活动，经过反复实践与修改，终于获得了令人满意的教学效果。在欣喜之余，我也反复思考：这样的教学内容在设计上应该注意哪些问题，活动中采取怎样的策略才能激发幼儿学习的主动性，较好地实现教学目标呢？对此，我有几点体会与大家分享。

第一，从贴近生活的内容入手，创设富有挑战性的情境

良好情境的设置，不仅可以帮助幼儿酝酿积极的情绪，还能激发幼儿主动积极的思考与探索。对于大班幼儿而言，教师设计情境时不仅要结合他们的生活实际，还要考虑到他们喜欢挑战的年龄特点。大班幼儿即将面临小学的生活，家长们开始重视孩子独立生活能力的培养，很多孩子已经或即将拥有一个属于自己的独立空间。因此，创设一个按图纸布置房间的情境可以引起幼儿共鸣。那么如何让这一情境富有挑战性呢？考虑再三，我将原先的一张完整设计图改为三张房间局部家具摆放的照片，这样幼儿无法从一张图纸上就获得家具品种、数量以及摆放的信息，而是需要对照三张照片，经过不断思考、判断，才能获得正确的信息。这样的设计安排不仅增加了活动的挑战性，还能让幼儿在不断寻找、比对的过程中学会收集有用信息的方法，激发他们战胜困难的信心。

第二，精心设计与合理提供教学具

在该活动中，教师特地为幼儿提供了带有门、窗、钟等标记的房间模型，这不仅仅是为了创设一个较为真实的场景，更重要的是给幼儿提供一个辨别方位的参照物。由于教师提供的三张照片都是房间的局部图，相同的家具会在不同的照片上重复出现，加之房间四周的背景一摸一样，如果没有这些参照物，幼儿很难判断出家具摆放的正确位置。因此，教师在房间的三面墙上分别做上这些标记，为幼儿的操作提供隐性支持。除此之外，在活动的最后环节，教师向幼儿展示了丽丽房间家具摆放的全景图。这一方面是向幼儿揭晓正确的答案，提供幼儿验证与调整自己操作结果的机会；另一方面也为幼儿的自主学习提供了很大的空间，促使幼儿朝着正确的方向前行。

### 第三，帮助幼儿习得关键经验

还原房间的整体布局、将家具摆放在正确的位置是该活动的最终目标。为了实现这一目标，幼儿必须先学会根据照片提供的信息进行分析与判断。在活动中，教师为幼儿提供了只有部分家具的多张照片，由于拍摄角度不同，每样家具在不同的照片上会重复出现，这就容易造成幼儿对家具的数量产生错误的判断。为了帮助幼儿从这样的照片中获得正确的信息，教师就家具数量的问题引导幼儿展开讨论，并在相互的交流中逐渐让幼儿明白分析、判断的依据要正确。例如，你说的沙发在哪张照片上？还有哪张照片上也有？沙发到底有几件呢？有两张照片上都有沙发，你怎么认为丽丽房间里只有一件沙发呢？通过一系列由浅入深的问题的讨论，幼儿明白了拍摄角度不同会导致同一样家具重复出现在不同的照片上，从而为下一步的操作奠定坚实的基础。

### 第四，创设有利于同伴交流的空间

幼儿在空间方位方面的前期经验有所不同，他们的能力也存在一定差异。教师应该创造一切机会让幼儿相互交流、学习，借助同伴间的力量，寻求共同发展。

在该活动中，教师始终隐退在幼儿身后，通过不断提问引发幼儿之间的交流与讨论。如在第二环节，教师面对幼儿布置出来的丽丽的房间，不是急于告知幼儿正确答案，而是借助展示一名幼儿的作品，将问题呈现在每一位幼儿面前，通过全体幼儿的相互讨论、反复对照照片，集体发现家具摆放存在的问题，寻找正确的摆放位置。例如：你觉得这个房间布置得对吗？哪里不对？你觉得xx(家具)应该放在哪里呢？你怎么知道这个-(家具)就是放在这个位置的呢？由于教师在整个过程中始终不以对错示人，使得每位幼儿敢于表达自己的观点，展示自己的认知误区，而观点与观点的冲突势必会引发同伴间的争论，这样的争论不仅会使思路不清的幼儿越辩越明，而且能让思路清晰的幼儿通过表达内化知识，从而实现共同发展。

文档为doc格式

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇二

1、引导幼儿探索不用力，让小汽车在车道上自己下滑的方法。

师：宝贝们，如果我们不对小汽车用力，它能自己跑起来吗？你有什么好办法不用力让它自己跑起来吗？（幼儿答）

师：老师准备了跑道和积木，请你不用力，让小汽车自己从跑道上跑下来，有信心接受挑战吗？好，拿上跑道和积木，到活动区去试一试吧。（幼儿探索不用力让汽车自己跑起来的方法。）

师：你们都找到好办法不用力让小汽车自己跑下来了吗？好，把你的好办法放好不要动，小汽车就停在跑道旁，我们坐下来聊聊你们的好方法。

2、交流和讨论。

师：你是用什么好办法让小汽车自己跑下来的？

幼儿回答。

师：看看你们搭的跑道像什么呀？（滑滑梯）搭个像滑滑梯一样的斜坡小汽车就能自己跑下来了吗？我也想试一试呢。

教师操作并恭喜幼儿挑战成功。

3、引导幼儿探讨、感受汽车下滑速度与斜坡高度的关系。

师：看看，你们搭的斜坡有什么不一样？（有的高，有的低）汽车在这样的坡道上滑下来的速度会一样吗？（不会）在哪个坡道上滑下来的速度会快呢？（幼儿猜想）

4、出示记录表，记录幼儿猜想，并引导幼儿验证。

引导幼儿通过两人一组比赛的方法来验证他们的想法，并探索比赛规则。

两个跑道应该怎么放？

小汽车放在什么位置最合适？

怎样才能保证我们的小汽车同时出发呢？

在探索完后教师完整讲述规则一遍，加深幼儿对规则的理解。

师：好，和你的好朋友一起去比一比吧，一定要记住遵守比赛规则哦。

（幼儿结伴比赛，教师关注比赛情况）

师：比赛有结果了吗？快，我们来记录一下你们的比赛结果。

教师记录比赛结果，并验证猜想成功。

5、小结并引出新问题。

幼儿猜想教师记录。

6、幼儿通过比赛继续验证。

师：到底你们想得对不对，我们还是要来比一比，还记得比赛规则吗？待会儿一定记得遵守哦。好，我先请你们两个人中选一个宝贝来换一下新的跑道，换好后比一比，看看结果是什么。

（幼儿再次比赛，教师关注幼儿比赛方法。）

师：有结果了吗？好，我们赶快来记录一下比赛结果。

教师和幼儿共同记录结果，并验证幼儿的猜想是否成功。

7、和幼儿讨论交流并引出新问题。

师：这次为什么在低的坡道上汽车滑下来的速度会快了呢？  
（引导幼儿发现坡面的粗糙与汽车下滑的速度有关系。）

（幼儿猜想）

师：老师也想来验证一下，（教师操作）引导幼儿发现换了新的粗糙的跑道后高的坡道汽车滑下来的速度又快了。

师：这是为什么呢？我们以后再慢慢研究。

8、生活中的运用。

师：在生活中，小汽车是不是跑得越快越好呢？（不是）为什么？（不安全）那你见过马路上有什么样的设施让汽车减



速，开的慢一点的？（幼儿自由回答…，教师出示图片），对呀，看，在我们的马路上还安装了这样的缓冲带，它们就能让汽车减速，给身边的人带来安全。

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇三

1. 了解各种动物的行动速度。
2. 积极参与谈话活动。
3. 产生对动物运动的兴趣，并模仿动物运动的速度。
4. 激发幼儿在集体面前大胆表达、交流的兴趣。
5. 教幼儿养成细心、认真的学习态度。

1. 收集各种动物的图片、头饰、字卡，音乐带。

2. 请家长与幼儿一起观看电视中有关动物速度介绍的节目，丰富经验。

· 究竟谁快谁慢。

2. 有的动物奔跑的速度很快，有的则慢一些。你还知道哪些动物跑得快？哪些动物跑得慢吗？（教师根据幼儿说出的动物名称，用多媒体进行引导或出示各种动物的图片）

3. 你能分出你带来的图片中哪只动物跑得快，哪只动物跑得慢吗？（幼儿自己先看图说一说，再和同伴交换讨论）

二. 进一步了解动物的行动速度。

1. 集中讨论、判断那些动物行动很快，那些动物行动较快，那些动物行动较慢，进一步感知快慢的相对性。

## 2. 动物什么时候跑得快，什么时候跑得慢？

放音乐，启发幼儿两两结伴，扮演一对跑动速度不同的动物，如老虎和牛，狮子和斑马。在根据角色需要控制速度的过程中，进一步理解快和慢的含义。

幼儿天生就具有主动探索的精神，他们有无数的“是什么”和“为什么”的问题，这就是等待他们发现的“小秘密”。而教师要做的就是跟孩子一起去发现、去探索、去尝试、去判断，让孩子们成为活动的主人。

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇四

活动目标：

- 1、让幼儿知道汽车是陆地上的一种行驶速度较快的现代交通工具。
- 2、使幼儿回忆并用语言表达自己乘做汽车的感受。
- 3、教育幼儿注意乘车安全。
- 4、发展幼儿的观察力、想象力。
- 5、让幼儿学会初步的记录方法。

活动准备：

各种汽车图片

活动过程：

- 1、带小朋友玩开汽车的游戏，激发幼儿对汽车的兴趣。
- 2、引导幼儿看各种汽车图片，认识各种汽车。

“小朋友，你们看看图片上是什么？”“汽车是什么样  
的？”“它在哪儿跑？”“汽车上有什么？”（方向盘、轮  
子、座椅、车灯、窗户等）“这些汽车一样吗？”“有什么  
不一样？”“你还见过什么样的汽车？”它们是干什么的？  
（坐人、运货物）

3、启发幼儿讲述自己对汽车的已有经验。

4、组织幼儿讨论坐汽车时要注意什么？（幼儿正确的说法予以肯定）

5、结合幼儿的讨论小结，进行安全教育。

“汽车跑得很快，它是一种交通工具，汽车能运送东西，还可以很快把我们送到要去的地方。我们要到远处去的时候，可以乘汽车。但是小朋友乘汽车时要注意什么呢？（注意安全，上车不要挤，在汽车上也不要乱跑，要拉住大人或车上的把手，坐在窗口不要把头和手伸出窗外。我们在马路上看见汽车开过来的时候不能靠近它，看见汽车停下来才能过马路）。

6、小结上课情况。

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇五

活动对象：大班幼儿

活动目标：练习跑，双腿站立跳及蹲跳的动作并培养幼儿的观察力，机敏性和竞争性。

活动准备：在场地四周画些圆圈当作荷叶，圆圈数要比幼儿数少1个。圈与圈要拉开距离。

活动过程：1. 全体幼儿都站在圆圈里，每人一圈。其中1个幼儿没有圆圈，站在场地中央。老师先教口令：圆圆的荷叶，圆圆的台，小青蛙跳水，扑通扑通！

2. 游戏开始，大家齐声说，说完最后一句时，站在圈内的小朋友立刻跑出来和其他小朋友互换位置，每个幼儿务必离开自己的圈，不能站着不动。这时站在中间的幼儿趁机也去占圈，没占到圈的幼儿再站在中间去，游戏重新开始。

3. 增加游戏难度，从跑改成双腿跳，再从站立跳到双腿蹬跳。

4. 此游戏不宜人数过多。如果人数多，可将全体幼儿分两组进行。

## 幼儿园大班体育活动教案：玩报纸

### 一、活动目标

1、巩固跑步的正确姿势，训练跑的速度。

2、能开动脑筋，运用多种方法练习跑。

3、复习游戏《冲过封锁线》，培养幼儿机智、勇敢、遵守纪律的品质。

### 二、活动准备

1、幼儿人手一张报纸。

2、韵律操音乐的磁带及录音机。

### 三、活动过程

#### （一）、开始部分

1、幼儿入场，做准备运动。

幼儿手拿卷好的报纸，在音乐声中有精神地入场。

2、准备运动：韵律操。

幼儿在教师的带领下，听着音乐有节奏的手拿卷好的报纸，有精神地做操。

## （二）、基本部分

1、教师打开报纸，启发幼儿边想边尝试：不用手帮忙怎样才能让报纸贴在胸前而不掉下来。让幼儿自由分散的活动。

2、试后，请幼儿集中，谈谈尝试的结果。得出结论：把报纸贴在胸口，快速地跑。

3、第二次尝试将报纸贴在胸前往前跑，试跑几次，让幼儿得到结论：跑得越快，纸越贴得紧，越不容易掉。

4、幼儿再次自由尝试数次。

5、复习游戏《冲过封锁线》。

发展幼儿快速奔跑及躲闪的潜力。以竞赛的形式进行。

## （三）、结束部分

教师带领幼儿做“大笑”、“大哭”的表情，以放松肌体和情绪，对幼儿活动状况作简单评价。幼儿在音乐声中步回教室。

文档为doc格式

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇六

1、我们现在是大班小朋友了，你们知道自己现在有多高吗？我们来量一量好吗？

2、老师为你们准备了许多测量用的工具，你们可以利用这些工具，3个小朋友一组互相帮助测量身高，并把测量到的身高记录到这张表上，记录表前面一行写小朋友的号数，后面一行写小朋友测量到的身高。

3、幼儿测量身高，教师用相机捕捉幼儿错误的测量方法。

### （二）、了解正确的测量方法

1、教师播放幼儿测量时的照片

假设可能出现的问题：

1、帮头顶上扎有小辫子的幼儿测量身高

你觉得这样测量出的身高正确吗？为什么？

小结：使用的测量工具没有压在头顶上，而是压在小辫子上，所以测量的结果不正确。

2、给没有站直的幼儿测量身高（预设一高两矮的幼儿为一组）

你们看，他们这样测量对吗？为什么？

小结：测量时人要站得直直的，这样两处的身高才正确。

3、使用的工具没有在头顶上放平

我们来看看他们测量的方法对吗？为什么？

小结：测量时使用的工具要紧紧地贴在头顶上，测量的工具要平平的，不能往上翘，也不能向下斜。

#### 4、穿着鞋子测量的幼儿

这个小朋友测量时穿了什么？我们来看看保健老师是怎样帮我们测量身高的。

幼儿观看录像。

你们发现保健老师与我们测量的方法那里不一样？为什么要脱鞋呢？

小结：因为鞋子的底是有一定厚度的，穿了鞋子测量会影响身高的准确。

#### 2、幼儿第二次测量

现在我们用正确的方法测量一次身高，和刚才一样还是和原来的这几个好朋友为一组，把测量的结果记录在最后一行上。3个小朋友都完成了，你们每组派一个小朋友到前面的大纸上找到你们这组小朋友的号数，派另一个小朋友报测量的结果，最后一个小朋友把测量的结果记录到前面这张大纸上。

### （三）、了解数字与身高的关系

#### 1、找找最高的和最矮的幼儿

这是刚才我们量到的身高，我们从这行数字里找找，谁最高？为什么？（数字大说明身高高）我们再找找谁最矮？为什么？（数字小说明身高矮）

小结：原来测量到的数字大，就表示人高，测量到的数字小，就表示人矮。

## 2、根据数字大小，找小班、中班时的身高

小结：这3个数字分别代表了我們小班、中班、大班时的身高，随着年龄的增加，测量到的数字在增大，说明我们的身体也在长高。

### （四）、讨论健康的的生活方式

我们小朋友为什么有的长得高，有的长的矮？怎样才能让自己快快长高呢？

小结：影响长高的因素有很多，但是多加强营养、多运动，保证足够的睡眠都可以帮助我们快快长高。

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇七

1. 锻炼幼儿身体的协调能力和动作的灵敏性；
2. 培养幼儿的合作意识和合作能力。

平整的场地、《健康歌》音乐、呼啦圈若干

1. 整队，带幼儿进入活动场地，随《健康歌》音乐做运动，做好游戏的准备活动。
2. 通过谈话法跟幼儿讲明游戏规则，把幼儿分为三个小组，每个小组的幼儿是一列“小火车”，三列“小火车”同时从起点出发，绕过障碍和终点标志，以先返回起点者为胜。若在前进过程中“小火车”断开，则需要回到起点重新开始。
3. 强调活动过程中需要注意的安全问题和纪律问题，提醒幼儿注意安全。
4. 游戏开始：



玩法一：幼儿六人或七人一组排好队，后面的幼儿扶着前面幼儿的肩膀，形成“小火车”。起点和终点之间不设障碍，终点处设三个终点标志。三组幼儿同时随音乐《火车开了》开始游戏，绕过终点标志先返回起点的是优胜者。

玩法二：幼儿六人或七人一组排好队，排头幼儿手拿呼啦圈做车头，每个幼儿套在一个呼啦圈里当作车厢，后面幼儿抓着前面幼儿身上的呼啦圈，连接起来开小火车，起点和终点之间设有障碍，终点处安排三名幼儿作为终点标志。三组幼儿同时随音乐《火车开了》开始游戏，到达终点绕过终点幼儿再返回起点，先到起点的一组为胜。

玩法三：幼儿分小组创编游戏玩法，老师鼓励他们大胆创新。

5. 活动结束：带领幼儿做放松运动，并整理活动器械。

6. 活动延伸：鼓励幼儿回家后跟家里人玩开火车的游戏，并创编出更多的玩法。

## 幼儿园大班看谁跑得快教案设计意图篇八

活动目标：

- 1、不受物体排列形式的影响，探索比较路线长短的方法，正确判断路线的长短。
- 2、在操作活动中学习观察和比较的方法，发现错误能及时纠正。
- 3、培养幼儿比较和判断的能力。
- 4、发展幼儿逻辑思维能力。
- 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：

数字印章，印泥，记录单，用四种不同颜色不同数量拼插玩具各自拼搭而成的路线模型。

活动过程：

## 一、引出话题

1、出示路线模型，引导幼儿观察。

2、引导幼儿说出各自的想法及判断的理由，并针对不同的回答给予适当的引导。

师：你认为哪条路线最长？你从什么地方看出来的？

幼：绿色的路线最长，因为它最直。

师：直的路线就一定最长吗？你们同意他的看法吗？你们还有什么看法？

幼：蓝色的路线才是最长的，因为它弯得厉害。

师：为什么弯的路线一定是最长的呢？红色的路线也是弯弯的呀？

幼：我觉得黄色的路线最长，我一眼就能看出来。

在交流的过程中，教师要根据幼儿不同的反应给予不同的引导。例如对于那些反应迅速、已经找到正确方法的幼儿，教师可暂时不作任何评价，而是鼓励幼儿通过动手操作来验证自己的想法。对于那些面有难色、一时想不出办法的幼儿，教师要给予适当的指导。如，通过语言启发：“玩具身上的小孔能不能帮帮我们呢？”以帮助他们找到解决问题的方法。

### 三、幼儿操作活动

#### 1、说明要求。

师：每组都有四个用不同颜色不同数量的拼插玩具各自拼搭起来的路线模型，请小朋友按照记录单上的线段颜色，找到相应的路线模型，并比较它们的长短，把判断结果标记在与颜色对应的记录单上。

2、幼儿操作，教师观察幼儿比较长短的方法，适当帮助有困难的幼儿。

### 四、活动评价

1、展示幼儿记录单，引导幼儿观察。

2、引导幼儿集体验证。

在验证的过程中，教师除了引导幼儿用点数玩具数量的方法比较路线的长短外，还可引导幼儿将玩具排直后直接比较，从而进一步验证运用数量多少比较出来的结果是否正确。

3、提升与总结。

教师以弟弟妹妹的口吻向幼儿请教，一方面可以做到首尾呼应，激发幼儿的责任感和自豪感，另一方面也可帮助幼儿总结经验，回顾与梳理活动的过程。

#### 活动反思：

一、主题活动的来源中班幼儿对物体多少、长短的判断，往往会受物体大小、排列形式的影响，在他们看来，相对于弯弯曲曲的排列，整齐排列而且笔直的物体一定是更长的。针对幼儿这样的一种错误认识，我们应该如何引导他们作出正确判断呢？经过认真的思考与反复的探索，我设计了本活动。

二、材料选择的原则在数学活动中，材料选择的恰当与否往往会影响甚至决定整个教学活动的成败。一般来说，幼儿是通过操作活动材料获得相关经验的。因此，如果教师提供的活动材料能有效暴露幼儿某些认识的误区，又能在最后帮助幼儿获得正确认识，那么，这样的材料就能为教学活动的有效开展提供有力的保障。

因此，在设计该活动时，我选择了幼儿园最常见的拼插玩具，它是一个个的正方体，每个正方体都能拼插连接起来。这一玩具的基本特点是，它既可以组合成直线，也可以组合成曲线。幼儿可以借助点数正方体的数量，比较发现用这种玩具拼搭出来的路线模型的长短。此外，由于这一玩具可以随意组合拼插，幼儿也可以将它们拼插成直线，通过直接的比较方法，凭直观分辨出长短来。

三、环节设计的思路环节的设计应围绕教学目标，由浅入深，逐步展开，以引导幼儿向着正确的方向前进。就该活动而言，教师应首先了解幼儿的一般认识，即：面对四条弯曲不同的路线，他们是如何判断其长短的。其次，针对幼儿认识上的误区提出问题，引导幼儿讨论交流，确定判断的标准。第三，让幼儿通过操作验证自己的判断，以获得正确的认识和经验。

四、活动过程的指导当我展示出由幼儿熟悉的玩具拼搭出的路线模型时，幼儿的积极性一下子被有效地激发出来了。面对四条弯曲程度不同的路线，幼儿在评判哪条路线最长的问题上产生了诸多分歧，并激烈地争论起来。面对这样的热闹场面，我并没有急于作出什么结论，而是引导幼儿讨论和动手验证，找到用点数玩具数量的方法比较路线长短的有效办法。在交流的环节，我又继续引导幼儿运用拉直比较的方法，找出最长的路线。通过这个过程，幼儿最终形成了这样的认识：比较路线的长短，不能只凭眼睛看，而要通过数一数、摆一摆等实际操作的办法来验证，以找到正确答案。