

动物的影子小班数学教案(实用11篇)

六年级教案包含了教师在教学过程中需要采取的各种教学方法和手段。小编为大家收集了一些优秀的高三教案范文，希望对大家的教学有所启发。

动物的影子小班数学教案篇一

环节要求：

为了帮助幼儿再现已有经验。引导幼儿说出自己已经认识的动物名字，加深幼儿对动物的印象，激发幼儿对动物的喜爱之情。

1、再现已有经验“你喜欢什么动物?为什么?”

(幼儿根据自己的经验相互交流。)

2、教师小结。

环节要求：通过观察影子判断不同的动物，加深对动物明显特征的认识。

1、出示多媒体课件，引导观察并提问

森林里的动物怎么不见了?

你们看见了哪些动物，这些影子是哪些动物的?

2、引导幼儿从外形特征上进行判断，进一步感知动物外形特征

重点：观察蜗牛的外形特征，比较小鸡和小鸭。(局部到整体)

教师用儿歌进行小结，并鼓励幼儿用肢体动作表现各种动物。

环节要求：

在游戏环境中，通过操作活动，观察动物的特征，巩固对动物外形特征的了解。

- 1、引导幼儿数数，刚才我们一共找到几种动物？
- 2、出示树林背景图，介绍游戏“动物找影子”及玩法。
- 3、幼儿游戏，教师观察指导并根据游戏时出现的问题，集体解决或验证。

动物的影子小班数学教案篇二

1. 认识几种常见的冬眠动物。
 2. 了解动物过冬的方式。
 3. 体验游戏的乐趣。
1. 让幼儿收集小动物过冬的有关图片资料，开展‘小动物是如何过冬的’调查。
 2. 准备介绍动物过冬方式的vcd□
 3. 准备报纸、纸盒、剪刀、糨糊等美工材料和工具。
 4. 准备教育挂图《主题活动·冬天到·动物过冬》、学习包《主题活动·动物过冬》。
1. 引导幼儿结合调查的情况，在小组里与同伴交流自己知道的动物过冬的方式。

2. 教师出示相关教育挂图，引导幼儿观察教育挂图《主题活动·冬天到·动物过冬》，帮助幼儿整理经验，进一步了解动物过冬的方式。

(1) 如：蛇钻进地洞冬眠；狗、猫换毛保明等。

(2) 告诉幼儿：动物们不同的过冬方式都是为了适应生存的环境，激发幼儿更加喜欢这些聪明的动物。

3. 游戏——动物找家。

提供动物图片，引导幼儿把动物图片贴到“冬天到”主题板画中适当的位置，为冬眠的动物找到合适的“家”。

4. 手工活动——动物造家。

(1) 鼓励幼儿利用纸盒、报纸等材料，为各种动物造“家”。

(2) 引导幼儿将造好的“家”放置在主题画上适合的位置，丰富主题墙面的内容。

动物的影子小班数学教案篇三

1. 知道几种常见小动物的主要特征，感受它们的有趣之处。

2. 在看看、说说、玩玩中了解小动物的生活环境。

3. 乐意参与活动，体验活动带来的乐趣。

活动准备

1. 背景图一幅(天空、草地、小河, 花园)；

2. 小动物图片:小鸟、小鱼、小兔、小鸡、小燕子、小蜜蜂、小鸭子、青蛙若干。

活动过程

1. 激趣——知道小动物(小鸟、小鱼、小兔)的主要特征

(老师带孩子来到活动室。)

师:美丽的春天来了,小动物们都出来玩啦!今天,有几个小动物要和我们小朋友来做游戏。我们小朋友去找一个小动物做朋友吧(随讲解摆放四个放小动物的塑料筐)!和你的小动物朋友问个好!你找到的小动物朋友是谁呀?它的名字叫什么?小鸟(小鱼、小兔)哪里长得比较有趣?还有谁也找到小鸟(小鱼、小兔)做朋友的?数一数。

(教师鼓励并引导幼儿交流自己所喜欢的动物,包括外形特征与生活习性。幼儿自由认知探索某种动物的信息,教师巡回观察、倾听幼儿的发现,把握幼儿的语言表述状况,引导幼儿说一说、学一学小动物朋友的特征、有趣的样子。)

2. 探秘——了解小动物的生活环境(出示背景图。)

师:小动物想出去玩儿了。这里有什么(天空、草地、小河、花园)?我们看看自己手中的小动物,想一想,它喜欢到哪里去玩儿?(请小朋友个别讲,还可以请一位小朋友示范送一送,然后再分组送小动物游玩儿。)

师:我们小朋友一起把小动物送到它们喜欢的地方去玩儿吧!

(1)第一次送小动物游玩。幼儿送小鸟、小鱼、小兔到背景图。

师:看一看小朋友送得好不好?

师小结:小鸟在天空中自由地飞翔;小鱼在水里快乐地游来游去;小兔在草地上高兴地做游戏呢。看见小动物们玩儿得很高兴,其他一些小动物也来了。

师:谁来了,猜一猜?(师模仿动物叫声、动作演示、儿歌朗诵等。图片出示:小鸡、小鸭子、小燕子、小蜜蜂、小青蛙。)

(2)第二次送小动物游玩儿。幼儿送小鸡、小鸭子、小燕子、小蜜蜂、小青蛙到背景图。

师:下面请小朋友把这些小动物送到它们喜欢玩儿的地方去吧。

(分组送小动物去玩儿,教师评价。)

3. 活动结束

师:小动物们都出去玩儿了,我们小朋友也到外面去玩儿吧!

放有关动物音乐,全体幼儿模仿小动物出教室,活动结束。

动物的影子小班数学教案篇四

(1)通过实验,了解影子的形成原因。鼓励幼儿用比较恰当的语言表述影子。

a.将幼儿分成两人一组进行第一次操作,探索怎样让玩具出现影子。

介绍材料:手电筒和立体小玩具。幼儿尝试让玩具出现影子。

讨论:你们是怎样让玩具出现影子的?为什么这样做会出现影子?

b.幼儿带着问题再次操作探索,讨论为什么光照在玩具上会出现影子。

教师演示:将蝴蝶分别放在光源中和光源外,观察是否会有影子出现。

小结：物体挡住了光就有影子。

(2) 了解影子的变化。（说一种，演示证实一种）

小结：改变玩具的位置，影子会发生变化，改变了光源的位置，影子也会发生变化。

(3) 游戏：摆放光源的位置，巩固光和影子之间变化的关系。出示三幅图，请幼儿根据树和影子的方位，正确摆放光源的位置。

动物的影子小班数学教案篇五

第一个环节：让幼儿听呼噜声，猜一猜，“这是什么声音？”“什么时候才打呼噜？”在猜想中激发幼儿想积极探索的愿望。

通过层层递进提问，引发幼儿对已有生活经验进行联想。

第二个环节：播放多媒体课件，让幼儿观察，使他们学习欲望和探究心理被再次激发。然后再遵照幼儿的认知规律运用观察讨论法，创设循序渐进的探究活动，鼓励幼儿通过自己的观察大胆提出问题，最后互相交流，解决问题。

第三个环节：角色游戏扮演：看谁学得像（模仿小动物的睡姿）启发幼儿表征动物睡觉的姿势。

1、听见欢快的音乐，小朋友就模仿动物出来游戏；听到轻柔的摇篮曲，就模仿动物睡觉，睡觉时须安静，不要大声喧哗。

2、幼儿选择自己喜欢的小动物头饰，模仿它睡觉的样子。

根据小班幼儿的模仿性，通过角色体验，让幼儿感受摇篮曲的舒缓意境并迅速融入其中。

第四环节：通过提问拓展孩子经验，呈现幼儿睡眠图片，引发幼儿探索讨论正确的睡姿和午睡的规则。

“你们还知道其它小动物的睡觉姿势吗？”

“小动物有很多种睡觉的姿势，那你看到图片上的小朋友们是怎么睡觉的啊？你们觉得怎样睡觉又安全又舒服？”课题研究中特别强调精讲，就是教师用儿童化的语言概括教学中所蕴含的知识要点，讨论后总结孩子的说法编成儿歌《睡午觉》，“脱下鞋子静悄悄，盖好被子朝右躺。闭上眼睛手放好，不吵不闹睡午觉。”说一说，做一做，在儿歌指导下更易于让孩子掌握和巩固午睡的要领。

在引导幼儿掌握午睡要领的同时，再运用提示性的语言、音乐和同伴间的模仿、示范，鼓励每个孩子自主探索最安全最舒服的睡姿。《纲要》中指出：“教师是孩子的支持者、引导者、合作者”，这时作为孩子的游戏伙伴，我和孩子们一起模仿午睡的场景，进一步融入到设置的情境中来。活动中，我设计的步骤层层推进，及时的鼓励幼儿大胆尝试用各种动作表现小动物们的睡姿，激发幼儿积极探索的欲望，并引导幼儿感受摇篮曲的柔和，让幼儿喜欢午睡的氛围。

动物的影子小班数学教案篇六

1角色表演法：

小班幼儿爱模仿，于是我提供各种头饰支持幼儿扮演自己喜欢的小动物，让幼儿通过角色扮演，给幼儿搭建艺术表征科学经验的平台，利用艺术形式带领幼儿更好的融入到科学教育活动中。

2儿歌辅助法：

提炼孩子的语言，创编儿歌《睡午觉》，运用儿歌辅助法，

请幼儿说说做做，帮助幼儿熟悉睡觉的正确姿势。

动物的影子小班数学教案篇七

1、通过教学，幼儿认识影子产生的条件即有物体、光的照射，并且物体挡住光。

2、丰富词汇：照射。

3、发展幼儿的想象力、创造力，激发幼儿的求知欲。

教学准备：

玩具动物一只、幻灯机一台、“手影”辅助道具若干。

教学过程：

1、猜谜语：人人有个好朋友，乌黑身子乌黑头；阳光下面跟着你，就是从来不开口。

2、教师出示玩具动物，请小朋友想想怎样让小动物出现影子。

3、教师：刚才小朋友想了许多办法，你们说为什么用这些方法能出现影子？

4、教师利用幻灯机做若干实验，说明影子产生的条件。

a打开幻灯，让光线照射在墙上。问：现在墙上为什么没有影子？（因为没有物体）

b出现小动物，不开幻灯，问：为什么没有影子？（因为没有光的照射）

c打开幻灯，把小动物放在幻灯机后面，问“为什么没有影

子”？（因为物体没有挡住光线）

d打开幻灯，把小动物放在幻灯机前，问“为什么出现影子了”？

通过实验，使幼儿归纳出影子产生的条件：物体，光的照射，物体必须挡住光。

e请幼儿谈谈在什么地方见过影子？影子有哪些用途？

教师鼓励幼儿充分地想象，并进行启发，如：小朋友可以利用影子玩、“踩影子”游戏，还可以做手影等。

f教师做“兔子”、“孔雀”、“螃蟹”，让幼儿猜是什么小动物。

g幼儿两人一组用手影创编故事，激发幼儿的创作欲望。

动物的影子小班数学教案篇八

?《幼儿园教育指导纲要（试行）》为幼儿园课程改革指明幼儿园课程需要生活化，课程要追随幼儿的生活和经验，要有好奇心，能发现周围环境中有趣的事情，愿意与同伴共同探究，能用适应的方式表达各自的发现，并相互交流，喜欢观察，乐于动手动脑、发现和解决问题，那么在今天的活动中，能够激发幼儿的探索欲望。

动物的影子小班数学教案篇九

a□初步观察影子，在走、跑、跳过程中发现影子的变化

b□在游戏过程中，提高幼儿奔跑能力以及初步的躲闪能力。

2、任务

准备：阳光灿烂的公园场地

a□寻找影子

爸爸将孩子带到事先观察过得活动场地，引导幼儿观察自己的影子。爸爸：“爸爸有一个长长的影子，我做动作，影子也会跟着我做动作，不信你来试试看。”

b□在走、跑、跳中观察影子的变化

宝宝观察影子变化，爸爸：“宝宝看，爸爸走的时候影子也会跟着走，跑的时候影子会跟着跑，跳的时候影子也会动。”

c□游戏《踩影子》

1、踩一踩自己的影子。

2、互相踩一踩影子。

3、踩影子游戏：爸爸来当踩影人，宝宝跑，踩到后互换角色继续游戏，引导孩子四散跑，提高孩子的躲闪能力。

3、依据

《3——6岁儿童学习与发展指南》：具有一定的平衡能力，动作协调、灵敏；能与他人玩追逐、躲闪跑游戏。

4、贴士

户外活动场地宽阔、障碍物少；在游戏时，规定孩子的活动范围。

5、问题

宝宝们，影子还可以来玩什么游戏呢？

动物的影子小班数学教案篇十

活动目标：

- 1、乐于参加科学探究活动，了解光和影子的关系。
- 2、对身体的影子及其变化感兴趣，体验游戏的快乐。
- 3、在活动中，引导幼儿仔细观察发现现象，并能以实证研究科学现象。
- 4、培养幼儿对科学现象进行探索的兴趣。
- 5、充分体验“科学就在身边”。

活动重点难点：

重点：喜欢参加科学探究活动，体验游戏快乐。

难点：了解光和影子的关系。

活动准备：

投影仪、音乐《雨中旋律》、幼儿具备“影子”相关经验（事先准备好的寻找影子视频）、人站在太阳下影子图片一张、教师幼儿具备做各种手影的经验、画有每位幼儿影子造型的长轴纸卷一个、蜡笔。

活动过程：

开始部分：（音乐律动）小朋友们，今天张老师给大家带来一个谜语，请大家认真听，比比是谁第一个猜出谜底。我的谜面是：有个好朋友，天天跟我走，有时走在前，有时走在

后，我和他说话，就是不开口。（是一种现象，有阳光的时候就会出现）（影子）

基本部分：嗯，小朋友们很棒，都猜对啦！我们的影子这么的神奇，那它到底是怎样产生的呢？我这有一段小朋友们寻找影子的视频，我们一起来看一看，好不好？那我们要带着几个任务去看，第一个：你找到了那些影子？（在什么情况下找到的）第二个：我们去了什么地方影子就突然消失了，为什么？（幼儿观看视频资料）（引导幼儿思考回答之前提出的问题）小朋友们回答得真棒，我们表扬下自己。接下来，我们再通过一张图片更进一步的了解光与影子的关系（出示图片）（引导幼儿懂得在有光的情况下才会有影子，当光线被物体挡住后，物体后面光线照不到的地方就变黑了，这就是影子）（发现光和影子的关系）好，下面张老师就带着你们一起来玩影子游戏好不好？第一个游戏：手影游戏（老师先做出几个造型示范，幼儿猜并模仿，再请7——8名幼儿分别在投影仪前做不同造型的手影，边做造型边学小动物叫声，其他小朋友来猜并模仿）第二个游戏：给影子涂色（教师将每位幼儿做的影子造型提前画在长轴纸上，请每位幼儿找到自己影子造型给影子穿上漂亮的衣服涂上自己喜欢的颜色图案）

结束部分：教师与幼儿一起分享欣赏影子作品并和自己影子拍照留念。

动物的影子小班数学教案篇十一

- 1、在看看说说玩玩中了解几种动物皮毛的主要特征。
- 2、喜欢小动物并感受帮助小动物的快乐。
- 3、乐意与同伴合作游戏，体验游戏的愉悦。
- 4、发展合作探究与用符号记录实验结果的能力。

ppt□动物图片、幼儿操作材料、大房子4座。

一、情景导入

小结：原来，动物们都有属于自己的衣服，有些动物的花纹是一条一条的，有的是斑斑点点的，有的是一块一块的，还有的是黑白相间的。动物花纹虽然形状一样，但是换了不同的颜色就成了另一种动物了，真有趣！

二、给小动物穿花衣

1、听！是谁在哭啊？小动物们找不到自己的衣服了，你们能不能帮助它们

2、幼儿操作，将花纹与动物匹配

三、游戏

幼儿在开始看动物图片的时候，能够说出动物皮毛的颜色，但是不能准确的说出动物花衣服的花纹形状，所以我进行引导幼儿说出，是长条状或是圆形斑点，之后的动物图片中也有之前出示过的相同的花纹形状，幼儿就能基本说出来了，幼儿用书分发给每个幼儿，让他们自己寻找探寻藏在里面的小动物是谁，因为之前的图片没有出现豹子，所以在豹子的时候部分幼儿会认为那是长颈鹿，所以在最后总结的时候我又向幼儿介绍了豹子的花纹特点。