

2023年大班课公开课教案有趣的格子(实用13篇)

教师在编写二年级教案时，还要注意教学目标的清晰明确，确保学生能够理解和完成所教授的知识。在下面给出的初三教案中，大家可以看到一些教学设计的亮点和特色，对于提高学生的学习效果非常有帮助。

大班课公开课教案有趣的格子篇一

活动目标：

1. 学习基本的统计方法，初步感知条形统计图的优点。
2. 通过图表感知数量的多少。
3. 敢于尝试和探索，愿意与同伴合作。

活动准备：

1. 条形统计图范例一张
2. 幼儿人手一张白纸、记号笔
3. 铅笔、胶水、剪刀、书本学习用品若干份
4. 多功能厅有风扇、桌子、喇叭、空调、相框

活动过程：

一、创设情境，激发兴趣

小结：像这种先要把统计的物品分一分类，再数一数，最后再把统计结果记录下来，就是统计。

二、自由探索，尝试统计

1. 用自己的方法统计出学习用品的数量。

师：老师在每组桌上放了学习用品，请你用自己的方法统计箩筐里的东西，并记录结果。在统计的时候，一定要细心哦，别统计错了。好的，去试试吧。

2. 交流统计结果

师：请一个小朋友说说你的统计结果？

小结：小朋友都运用了先画出物体标记，再记录数量的方法进行了统计。

三、观察讨论，认识条形统计图

2. 说说它们各有多少？谁的数量最多？谁的数量最少？

3. 你们怎么一下子看出来谁多谁少的？

4. 和刚才你们记录的有什么不一样？

小结：像这种有横轴、纵轴，用条形来表示物体数量的统计，叫做条形统计图。可以通过观察高矮，一眼看出数量多少，速度快又方便。

四、操作体验，学习制作条形统计图

1. 出示空白条形统计图，引导幼儿制作条形统计图

师：你们会用条形统计图来统计了吗？现在四个小朋友一组，每一组有一张大统计纸，小朋友分工合作，将多功能厅里的喇叭、相框、空调、桌子、风扇进行统计。

3. 展示幼儿统计图，交流分享

五、活动延伸

原来条形统计图有这么大的用处啊，可以不用数数就能一下子看出物品的多少。回去后我们再去生活中找一找，还有哪些条形统计图吧！

文档为doc格式

大班课公开课教案有趣的格子篇二

- 1、探索物体等分的多种方法，激发对等分的兴趣。
- 2、学习将一个物体分成相等的两份，学习感知二等分。
- 3、发展观察能力、比较能力。

各种图形若干、各种实物图片若干、夹子若干、拱形两个、记录卡人手一张。

一、参观商店导入，引起兴趣，初步感知二等分。

- 1、导入语：“今天天气真好！我们一起去参观商店，好吗？”
- 2、幼儿自由参观。
- 3、小结：“你看见了什么？”
- 4、自由探索二等分的分法。
- 5、要求：请用折叠的方法把喜欢的折成相同大小的两份。
- 6、小结：把一个物体分成相等的两份，叫做二等分。

二、幼儿操作探索，进一步感知二等分。

1、示范演示。

2、操作要求：

(1) 请用折叠的方法把图形分成相等的两份，并完成记录卡。

(2) 操作时注意自己的坐姿和握笔姿势。

三、小结与评价。

四、游戏：“找朋友”，巩固二等分的学习。

大班课公开课教案有趣的格子篇三

1、通过圈画数数活动学习区分单双数。

2、能正确判断、区分单双数。

1、图片十张，1-10的数字卡一套，笔一支。

一、

1、教师展示十张图片，集体点数每张图片上的图画，并贴上相应的数字卡片。

2、请几名幼儿上来给图画圈，要求两个两个圈在一起，重点让幼儿会两个两个圈在一起，边圈边让幼儿数数。

4、请几名幼儿回答后，那几个是全圈完的，那几个是没圈完的，全圈完的2、4、6、8、10、是双数，没圈完的1、3、5、7、9、是单数。

三、分卡片：把246810从1至10的数列中取出来，读一读。告

诉幼儿这些都是双数，剩下的有：13579他们都是单数。

四、复习巩固延伸寻找身体上和活动室内的单双数。

五、让幼儿拍手再说一遍：13579是单数，246810是双数。

1：基本部分开始时部分幼儿圈图，大家数数，互动还能够集中幼儿注意力。

2、幼儿的操作知识对数字卡片的接触，幼儿接触实际数量频率太低，表象知识少。

3、最后很快就让幼儿背诵，让幼儿接受的有些勉强，过度太快。

1、让幼儿接触实物操作，亲子感知，摸一摸，数一数，理解单数和双数的意义。

2、增加游戏，进一步体验、巩固。

1、通过圈画、数数、游戏活动学习区分单双数。

2、能正确判断、区分单双数。

1、图片十张，1-10的数字卡一套，笔一支。幼儿每人一套小数卡。

2、彩色口袋大的一个，小的与班内幼儿人数相同，内装彩色塑料插花。3、红箱子，绿箱子各一个。

1、教师展示十张图片，集体点数每张图片上的图画，并请幼儿贴上相应的数字卡片。

2、请几名幼儿上来给图画圈，要求两个两个圈在一起，重点让幼儿会两个两个圈在一起，边圈边让幼儿数数。

4、请几名幼儿回答后，哪几个是全圈完的，哪几个是没圈完的，全圈完的2、4、6、8、10、是双数，没圈完的1、3、5、7、9、是单数。

9、游戏：双数拍手，单数叉腰。

大班课公开课教案有趣的格子篇四

1、认知目标：通过观察、比较，发现物体的不同特征及简单的排列规律。

2、技能目标：能运用操作材料进行按规律排序，并尝试创造新的排列规律。

3、情感目标：结合情景游戏，通过实物操作，体验按不同规律排序的乐趣。

大班课公开课教案有趣的格子篇五

师：“上次我们为小猫装修了新家，可它家门外的花坛还没设计好，这一次小猫的好朋友们纷纷为它送上了好主意。我们一起来看看它们是怎样设计的吧！”

（一）认识递增递减的排序规律

图片1：这是小狗为小猫设计的花坛，请你们看看，小狗的排序里藏着什么规律呢？

（花朵不变，蝴蝶逐一增多）

图片2：这是小猪为小猫设计的花坛，请你们看看，小猪的排序里藏着什么规律呢？

（花朵不变，蝴蝶逐一减少）

图片3：这是小兔为小猫设计的花坛，请你们看看，小兔的排序里藏着什么规律呢？

（花朵逐一减少，蝴蝶逐一增多）

师：原来排序的规律除了我们以前认识的按大小、颜色、形状等来排以外，还能像小猫的朋友们那样，用递增或递减的规律来排，它们厉害吗？聪明吗？我们想像它们那么厉害吗？那我们也来试试用递增或递减的规律来设计花坛吧。

（二）幼儿操作

1、小朋友每人选一份操作材料，把花朵按递增或递减的规律插到栅栏上，并尝试分享自己排序结果。

四、快乐派对

师：“我们已经为小猫设计好了花坛，真漂亮呀！小猫为了表示感谢，它准备了好多好吃的，想要邀请小朋友和她的三位好朋友一起去它的新家参加新居落成派对。你们开心吗？（开心）但是小猫有一个小小的要求哦……”

（一）、幼儿根据已有经验，利用实物材料进行自由排序。

1、师：“小朋友仔细想一想：之前我们都用到过哪些规律来排序呢？”幼儿自由操作探索。

2、你们都是用什么规律排序的呢？（请幼儿根据已有经验，讲述自己用的’规律。）

（二）、小结及分享活动。

请幼儿讲述自己的排序结果，并且分享实物以“快乐派对”的形式庆祝！

大班课公开课教案有趣的格子篇六

设计意图：

数学是思维的体操。在数学活动中培养幼儿良好的思维品质、肯动脑、愿挑战、激发幼儿喜欢探究数学的兴趣，正是我园积极探索的内容。有趣的重叠现象就存在于我们周围的生活，我们将其转换为具有教育价值的教学内容，让幼儿在操作探究重叠现象中获得空间目测、空间组合、判断思维、仔细观察等能力的发展。

教学目标：

- 1、在操作中感知两个透明的图形完全重叠时会变成一个个新图案，并获得遮挡现象的经验。
- 2、在操作中培养幼儿的空间目测、空间方位、想象组合、分析判断、仔细观察等能力。

教学准备：

- 1、每位幼儿一份操作学具，一支铅笔，两份操作卡。
- 2、教具：透明的图形四份，教具纸4大张。

设计理念：

重叠现象是一个枯燥的内容，如何将枯燥的现象转换成幼儿感兴趣又遵循其学习特点的适宜内容。在设计本活动时我以以下“三性”为我的设计依据：

第一，要体现活动的主体性。幼儿是学习的主体，幼儿在前，教师在后，是我在本节活动中希望达到的。

第二，要体现活动的操作性。幼儿年龄小，在本节数学活动中让幼儿在操作中获得探索新知的经历，获取新知的体验，是我活动设计的愿望。

第三，要体现活动的梯度性。希望在梯度性的活动过程中幼儿能不断地根据新的经验进行判断推理，将枯燥的现象自然地融进孩子的心中，从而实现教学目标。

教学过程：

一、魔术游戏导入，初感重叠现象。

1、师引入：今天老师带来了两张透明的图形，上面有什么？

幼儿：这一张上有一个红色梯形，那一张上有两个红色圆形……

2、师变魔术：现在我要变个神奇的魔术给大家看，请小朋友仔细看哦！

（师边变魔术边说：“见证奇迹的时刻到了……”。师将两个透明的图形完全重叠变成了一辆红色小汽车。）

师：咦！变成了什么？（小汽车）猜猜是怎么变出来的？

幼儿：你是将两个图形合在一起的……

师：你们太有才了，一下子就将我的魔术看破了。对，象这样边对边，角对角地合在一起，就叫完全重叠。这两张图形完全重叠后变出了一辆小汽车。真是太有趣了！

评析：运用变魔术的形式导入，不仅创设了一个有趣的游戏情境，激起幼儿探索重叠现象的欲望，而且让幼儿在游戏中理解了完全重叠的现象。孩子们在“哇！变出一辆小汽车了”的惊呼中，学习的兴趣被点燃了。

二、独立操作材料，感知重叠后的变化。

1、猜测和实验重叠现象

(1) 幼儿猜测

评析：在幼儿独立稍作自测后，师再请幼儿回答，并注意询问幼儿的'不同想法，这样可以给幼儿思考的空间。

师：看来，小朋友的看法不一样，那么怎样才能知道哪个小朋友的想法是正确的？

幼儿：我们可以来做实验、可以象刚才那样变魔术……

师：这个主意不错。你们那儿也有两个这样的图形，请小朋友从碟子里拿出来实验一下。

(2) 幼儿实验

(3) 幼儿交流

师：这两张透明的图形完全重叠之后究竟变出了哪个图案？

幼儿：最后一个……（师请一幼儿给正确的答案做上标记。）

评析：这个环节主要目的是让幼儿初步学会空间目测和空间组合的方法，而这个方法的获得是让幼儿先猜测，而后让幼儿通过自己独立的操作实验和反思实现的。同时教师要有有机引导引导幼儿明白，在意见不统一的情况下，我们唯有做实验、用实验来验证出真正的结果，这才是做科学的真谛和精神。

2、目测和想象重叠现象

(1) 师幼共同目测

师：刚才我们通过实验找到了准确的答案，现在我们要提高难度：我们不做实验，只能用眼睛看，脑子想，请你仔细看一看，想一想，如果这两张透明的图形（图3）完全重叠，会变成后面的（图4）什么图案？（注意提醒幼儿静心思考、独立思考、有自己的见解。）

幼儿：第三个，第二个……

师：现在的答案有三种，让我们来仔细地观察一下。先看第二个，不同意的小朋友请说出你反对的理由！（先引导幼儿观察不对的图案，同时在观察中引导幼儿学会运用排除法以及目测观察的方法：观察图案的位置。）

（2）幼儿独立操作

师：小朋友很聪明，通过观察图案的位置就能找出准确的答案。你们自己想不想独立试一试？（想）每位小朋友那儿都有一份操作卡（图5），请你用刚才的方法，仔细地看一看，如果前面两张透明的图形完全重叠，会变成后面的什么图案，找出来后做上一个标记。做前面三道题就可以了，第四道题有点难，有小朋友想挑战一下就试一试。开始吧！（在操作中，教师注意提醒幼儿独立思考、学会自查。）

大班课公开课教案有趣的格子篇七

活动目标：

- 1、在测量过程中养成做事细心认真的学习态度，体验测量成功的快乐。
- 2、学会用首尾相接和做记号的方法测量不同动物身体各部位，能对测量结果进行简单记录。
- 3、喜欢将自己探索的过程及结果和同伴交流分享，学会分析

解决测量中遇到的问题。

4、让幼儿体验数学活动的乐趣。

5、了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。

活动准备：

课件、“一寸虫”卡片若干；小图片若干（知更鸟的尾巴、巨嘴鸟的嘴巴、斑鹭的腿、蜂鸟的全身）、笔若干。

活动过程：

一、通过故事激发幼儿兴趣，引出活动内容。

出示课件，提问：“这里是哪里，它是谁？”问：“一寸有多长”

二、运用“一寸虫”测量不同动物的部位，探索测量方法，初步学会运用首尾相接和做记号的方法进行测量。

（一）运用多条一寸虫测量知更鸟的尾巴。

2、幼儿用一寸虫量知更鸟尾巴的长度。

3、幼儿交流测量的结果和方法，解决测量中出现的问题。

（二）出示课件，观看一寸虫测量知更鸟尾巴的片段，共同总结首尾相接的方法。

（三）用一条一寸虫测量三种动物身体的不同部位。

1、出示课件，提问：又有许多的朋友想找一寸虫帮忙，你认识它们吗？

2、幼儿自由选择自己喜欢的一种鸟类图片测量长度。要求：只能用一条一寸虫进行测量。

3、幼儿交流测量结果，总结测量方法，鼓励幼儿测量时要认真、仔细。

5、看课件，幼儿检查自己测量的结果。用一条一寸虫进行测量。

三、游戏：量一量。

1、用一寸虫量一量五官，再次体验测量的方法。

2、两个小朋友合作测量。交流测量结果

四、结束部分

讲述故事的结尾部分，当一寸虫碰到夜莺，是怎么逃脱的。

（因为他有数学家的脑袋，他能快乐的解决困难）。在今后我们也会碰到很多困难，我们也能快乐的解决，因为我们也有数学家的脑袋。

活动反思：

《一寸虫》原是一个绘本教材，其寓意深远。周联老师通过借助于故事情景来激发孩子们的.测量兴趣，让孩子们在有趣的活动中获得有关测量的概念。周老师利用绘本开展数学教学，理念新、选材巧，富于创新、效果好，给了我很大的启发。听课之时，我就萌发了一个念头：回去后我也要试一试上这个活动。

有感之一是：感觉自己落伍了。特别在现代信息技能方面接受慢，远远不如青年教师。在课件的制作、多媒体的使用等方面我要努力学习，不断提高，适应现代教育的需要。

有感之二是：“一寸”是什么？孩子们对于“寸”、“尺”这些测量单位没什么概念，测量对于孩子来说，枯燥而难于掌握。《一寸虫》虽然是绘本，是语言学习的教材，但周联老师能注意挖掘并梳理文学作品中蕴含的数学元素，开发优秀绘本的教育价值，同一绘本能设计出不同类型的活动，充分地发挥了绘本图书的教育价值，这一点非常值得我们学习。今后，在自己的活动设计前，我将更加注重对教材的分析，挖掘其教育价值，更好地激发幼儿的学习积极性。

有感之三是：对我们教师来说，学习新的知识来面对新的挑战，读书是不可缺少的。只有爱读书，才能有效的教好书，只有博览群书，才能更好的育人。读书可以帮助你提高自己的教学素质，读书可以帮助你走向成功。

大班课公开课教案有趣的格子篇八

活动目标：

- 1、和同伴一起尝试使用简单的方法进行测量，引发测量的兴趣。
- 2、欣赏、理解故事内容，享受阅读带来的乐趣。
- 3、让幼儿懂得遇到困难不要害怕、紧张，要多动脑，想办法。
- 4、能认真倾听同伴发言，且能独立地进行操作活动。
- 5、激发了幼儿的好奇心和探究欲望。

活动准备：

课件、一寸虫若干、知更鸟尾巴、故事中的各种鸟卡片、各种鸟的记录表若干、指偶一寸虫。

活动过程：

一、谈话导入，激发兴趣。

师：今天，老师给你们带来了一本书，看看这是哪里？草丛里会有什么？

师：一寸表示一个东西的长度，请你们说说一寸虫有多长？（用手比一比。）

师：一寸虫到底在草丛里发生了什么事情呢？我们一起来看看。

提问：你觉得一寸虫能正确量出知更鸟的尾巴吗？

（评析：首先，通过谈话导入活动，激发幼儿的学习兴趣，引导幼儿说说一寸的长度，并用手比一比，再结合老师出示的一寸虫，帮助幼儿了解了一寸所表示的实际长度，帮助幼儿建立一寸虫长度经验，为测量活动作准备。）

二、初次测量，学习首尾相连的测量方法。

师：老师在桌上也放了知更鸟的尾巴，还有一寸虫，请你们去帮帮一寸虫吧，去摆一摆，看看用了几条一寸虫，算一算知更鸟的尾巴到底有多长。

1、请幼儿俩俩合作，运用“一寸虫”当测量工具，依次摆放一寸虫，测量一寸虫的长度。

2、个别说说用了几条一寸虫，集体验证测量方法。

3、教师小结：原来知更鸟的尾巴长度是3寸。

5、介绍首尾相连的测量方法：一寸虫爬一次作记号，爬一次作记号，然后数记号有几个就是几寸长。

（评析：初次测量的. 目的在于了解幼儿的原有经验，体现了“幼儿在前，老师在后”的教育理念。在幼儿测量的基础上，引导幼儿验证测量结果，学习首尾相连的测量方法，给孩子们很好的测量方法的引导和梳理。）

三、结合故事情节，开展二次测量。

它们会请一寸虫量量什么？

2、二次测量要求：请你独自一人用一条一寸虫，运用首尾相连的方法测量上述三种鸟的嘴巴、腿和全身的长度。

3、师：三种鸟量出来的结果是几寸呢？

（评析：在这个环节中，组织幼儿给其他鸟类测量最钟爱的东西，通过实践操作，巩固首尾相连的测量方法。）

四、生生互动，开展第三次测量。

1、师：树丛里的鸟都有自己钟爱的地方，那你们有自己最钟爱的地方吗？你最钟爱身体的那个部分呢？为什么？请你和一个好朋友拿一条一寸虫，量一量朋友钟爱的地方有多长。

2、交流验证，你朋友最钟爱的地方有多长。

（评析：进行第三次测量，联系幼儿实际，引导幼儿给自己的好朋友测量最钟爱的地方，提升幼儿的学习兴趣，进一步巩固测量方法，并且提升了幼儿的学习兴趣，变枯燥的数学学习为有趣的游戏活动。）

五、再见，一寸虫——感受一寸虫的机智。

2、教师小结：一寸虫听着歌声，量着、爬着，歌声听不见的时候，一寸虫就逃走了……

师：一寸虫以后还会碰到危险吗？

师：你们在生活中也会碰到危险，那你们怕吗？为什么？

（评析：美妙的歌声升华了活动的主题，让孩子们通过绘本本身的寓意，表达并感受着一寸虫的机智，而且更多体验了情感的要素，让幼儿懂得遇到困难不要害怕，要多动脑子想出办法来，感受一寸虫的机智。）

活动反思：

活动中，老师为幼儿创设了一个“经验化、探究化、过程化、多元化”的活动环境，让幼儿随着一寸虫遇到的种种危险去感知、去思索、去寻找方法，将预设的目标融入游戏活动中，使幼儿主动依据个人的已有经验、认知水平，愉快地学习；同时，也告诉孩子，在生活中，我们随时都会遇到许多困难，但是有很多事情并不是靠强壮的身体或力气大就可以解决的，而动动脑、用智慧来解决问题，往往会比那些外表看似强大的力量来得更有力！就像一寸虫一样，它脆弱得不堪一击，但它化解危机、解救自己生命的方法，无关身体大小，也无关力气大小，而是对自己的认识和善用自己的智慧。

大班课公开课教案有趣的格子篇九

一、说教材及设计思路

《一寸虫》是有国际知名杰出设计家、艺术家、图画作家（美国）李欧·李奥尼创作的一个有趣的绘本故事，讲述了草丛中一条迷人可爱的一寸虫如何运用智慧来求得生存。在这个故事中带给幼儿的不仅仅是绘本所蕴涵的深刻道理，还巧妙地将测量的数学内容自然地浸透到故事情境中。《3~6岁儿童学习和发展指南》在科学领域中提到幼儿的科学学习是在解决实际问题的过程中，通过观察、比较、操作、实验等方法，学会发现问题、分析问题和解决问题，形成受益终身

的学习方法和能力。那么一寸虫是大自然中一种常见的虫，孩子对它的体态动作非常感兴趣，因此运用《一寸虫》这个绘本故事开展数学测量方面的学习，既迎合了孩子的学习兴趣，又让孩子了解到智慧的力量，感受一寸虫的机智和勇敢，提升孩子的生活经验。

二、说活动目标

根据大班幼儿的年龄特点和实际情况，我将活动目标确立为以下三个方面。

- 1、认识目标：了解一寸的概念，感知一寸的长度。
- 2、能力目标：学会用首尾相连和做记号的方法测量不同动物身体的各部位。
- 3、情感目标：和同伴一起使用“一寸虫”进行测量，体验合作的乐趣。

活动重难点：学会用首尾相连和做记号的方法测量不同动物身体的各部位

三、说活动准备

活动准备是为了完成活动目标而服务的，活动准备必须与活动目标的需要相适应，所以我既进行了物质准备：课件、一寸虫若干、知更鸟尾巴、故事中的各种鸟卡片、各种鸟的记录表若干、指偶一寸虫。同时又考虑了幼儿已有接触测量长度的生活经验。

四、说教法

在整个教学活动中我运用了讲述法、游戏法、启发联想法等教学方法。使整个教学活动动静结合，让幼儿在轻松、

愉快的环境中学习，做到寓教于乐。

五、说学法

在教学活动中我通过引导、观察、讲述、操作，让幼儿认识了解一寸的长度并了解测量的重要方法。并尽量营造宽松的学习氛围，鼓励幼儿量出各种小动物身体部位长度的方法。

六、说活动过程

我把教学过程分为三个部分去完成。

（一）谈话导入，激发兴趣。

1、师：大班的孩子你们测量过身高吗？还记得自己的身高是多少吗？（回应：你对自己很了解，你记得真清楚）（回应：那你和刚才的妹妹比，谁比较高？）小结承接语：今天老师给你们带来一本书，书里有一位朋友也想把自己的身高介绍给大家。

2、师：看看这是哪里？草丛里会有什么？

师：一寸表示一个东西的长度，请你们说说一寸虫有多长？（用手比一比。）

师：一寸虫到底在草丛里发生了什么事情呢？我们一起来看看。

提问：你觉得一寸虫能正确量出知更鸟的尾巴吗？这个提问对孩子而言有点难，事实上，一寸长是一个不太明确的长度概念，教师可以通过笔画动作，帮助幼儿建立1寸长度的经验。

第一环节从孩子的身高引入，对大班孩子的生活经验是一大触动，通过谈话导入活动，激发幼儿的学习兴趣，引导幼儿说说一寸的'长度，并用手比一比，再结合老师出示的一寸虫，

帮助幼儿了解了一寸所表示的实际长度，帮助幼儿建立一寸虫长度经验，为测量活动作准备。

（二）初次测量，学习首尾相连的测量方法。

师：请小朋友帮帮一寸虫吧。

师：老师在桌上也放了知更鸟的尾巴，还有一寸虫，请你们去帮帮一寸虫吧，去摆一摆，看看用了几条一寸虫，算一算知更鸟的尾巴到底有多长。初次测量的目的在于了解幼儿的原有经验，体现了“幼儿在前，教师在后”的教育理念。当然教师的经验拓展，通过ppt生动的路径展示，给孩子们很好的测量方法的引导和梳理。

（三）、结合故事情节，开展二次测量。

1、师：知更鸟放走了一寸虫，这个故事就在森林里传开了。好多鸟都找来了，它们是谁？认识吗？它们会请一寸虫量量什么？点击ppt□图片中出现了三幅图（巨嘴鸟、苍鹭、蜂鸟）（从图片上的方位开始介绍）

2、关键性提问：它们量的地方一样吗？它们会请一寸虫量什么？（巨嘴鸟——嘴巴长度；苍鹭——腿的长度；蜂鸟——全身长度）

备注：幼儿表述不完整时，老师的回应是：把你们刚才说的话，连起来更精彩！）

4、交流验证□ppt三种鸟竖的呈现方式。

提问：三种鸟量出来的结果是几寸呢？（请了三位小朋友分别介绍）

第一个：直接说测量出某种鸟的测量结果。

第二个：看测量记号，让其他幼儿猜测结果。

第三个：说出测量结果，让幼儿猜是那种鸟。

这是活动最亮的提问和互动，平时我们会在该环节处理上，以平行的方式让幼儿直接呈现测量的结果即可，而这位老师却用了三个不同的角度提问，彰显师幼互动和教育机智，让我倍受启发。

大班课公开课教案有趣的格子篇十

活动目标：

1. 初步了解生活中许多物体呈格子状，感知格子的特征。
2. 体验玩格子的乐趣。
3. 促进数学空间能力和快速反应能力的发展。
4. 让幼儿体验数学活动的乐趣。
5. 培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。

活动准备：

1. 课件、多媒体设备。
2. 人手一张正反有8格和9格的格子图谱，人手6个棋子。
3. 布置“寻找周围象格子形状的物体”之任务。

活动过程：

一、情境导题，了解日常生活中的许多物体呈格子形状。

1. 看课件，猜一猜礼物(格子)。

师：今天天线宝宝给我们带来一件礼物，看看是什么呢?(放课件，至出现格子)

2. 寻找和回忆生活中的格子师：你们平时有没有见过什么东西也是一格一格像格子形状的?(启发回忆在家里、幼儿园、马路上、野外等地方)

3. 续看课件，了解生活周围有许多东西呈格子状。

二、感知8个格子的特征，和8个格子玩游戏。

1. 那这个格子到底是什么样的呢?看看相同的小格有几个，横线有几条，竖线有几条呢?引导幼儿从上往下数横线，从左往右数竖线，并小结：原来8个格子由3条横线和5条竖线组成。

2. 看课件中的一个棋子，说出位子。(在第几条横线、第几条竖线上)

3. 我们已经可以快快地在格子上找到棋子的位置了，棋子要叫出很多朋友跟你们玩追棋子的游戏，请小朋友拿出棋子摆在你的格子上，看谁放得又快又好!

4. 和8个格子玩追逐游戏，感知方位及空间，棋子由1个、2个、4个、6个递增。

三、感知9个格子的特征，和9个格子玩追逐游戏。

小结：九个格子是由4条横线、4条竖线组成的。

师：格子想跟你做游戏，他跳到哪儿?你就追到哪儿?谁的棋子放对了，就捉到了。

2. 请幼儿翻到9格的格子图，玩追逐游戏，棋子由1个、2

个、4个、6个递增方法同上，速度加快。

3. 玩格子转转转、棋子跳跳跳的游戏。

规则：幼儿的格子不能转，等画面中的格子停下来后，重新移动棋子。

四、玩棋子捉迷藏的游戏。

1. 出示魔棒，介绍游戏规则：现在格子上所有的棋子都躲藏起来了，老师说出棋子躲藏的位置，请幼儿用魔棒在对应的格子上点出来，如果点对了，会显示出笑脸，点错了，会出现警报。

2. 幼儿玩棋子捉迷藏的游戏，反复进行几次。

五、导入延伸活动：在12个格子上玩跳一跳的游戏。

1. 画面出示12个格子，老师同时出示大kv板，介绍规则：请6个小朋友来当棋子，电脑上调皮的棋子跳一跳，上来的6个小朋友快地找到自己的位置，在这12个格子上站好。

2. 邀请6个小朋友合作游戏一次。

大班课公开课教案有趣的格子篇十一

一、活动目标：

1、尝试运用绘本“一寸虫”进行测量，萌发幼儿对测量活动的兴趣。

2、欣赏理解绘本故事内容，感受一寸虫的机智和勇敢。

二、活动准备：

ppt□图片、吸管若干。

三、活动过程：

（一）谈话引题，激发兴趣。

教师引导幼儿说说自己的身高，感受成长的快乐。

（二）你好，一寸虫——绘本推进。

1. 教师通过ppt□介绍故事主人公

提问：一寸有多长呢？

2.ppt故事推进，引导幼儿猜测。

（三）初次测量，了解原有经验。

1、请幼儿俩俩合作，运用“一寸虫”当测量工具，测量知更鸟尾巴的长度。

2、通过ppt动画操作，集体验证测量方法，教师简单小结。

（四）结合故事情节，开展二次测量。

1. 出示三种鸟，猜测测量的位置。

2. 提出新的要求测量，二次测量。

3. 通过ppt动画操作，了解新的测量方法。

（五）再见，一寸虫——感受一寸虫的机智。

1、听一段优美的音乐旋律。

提问：森林的歌唱家夜莺会请一寸虫来量什么呢？

提问：歌声该怎么量？

（六）情感迁移，延伸活动。

大班课公开课教案有趣的格子篇十二

设计意图：

绘本《一寸虫》进入班级后，很快成为了孩子们关注的焦点。他们常常在一起讨论一寸虫是怎么样量夜莺的歌声的，夜莺的歌声到底有多长……根据孩子们的兴趣点，我首先设计了一个阅读活动。在此基础上，我又设计了这个数学活动，巧妙地将书中主人公“一寸虫”请出来，让他来测量纸盒，逐步引导幼儿探索正确的测量方法，使数学活动变得生动有趣。

在教学过程中，我设计了这样一些环节：

1. 简单复述故事。绘本《一寸虫》给幼儿留下的印象非常深刻。在这个让幼儿浏览画面的环节中，我用最短的时间把幼儿自然带入故事情境，激发幼儿的兴趣。
2. 两两结伴探索测量方法。在制作一寸虫卡片时，我严格地把一寸虫做成3.33厘米，把两寸虫做成6.66厘米。我这么做的原因是想传递给幼儿一个观念，我们要用严谨、认真的态度来参与科学活动，并且让幼儿与同伴合作探索测量的方法。综合考虑，我提出了“两个人一组，用一寸虫卡片测量盒子的长边”的要求。
3. 集体交流、讨论，探索正确的测量方法。幼儿的发展具有个体差异，所以他们的测量结果五花八门。对此，我没有去评判谁对谁错，而是请持有不同结论的小组在集体面前演示自己的测量方法，并让孩子们互相观察、判断，寻求正确的

测量方法。在活动中，幼儿很快发现了影响测量结果的因素，”他没有沿着边量“”他量第二下的时候不是从第一下结束的那个地方开始的“……结合孩子们的发现，我很自然地总结出正确测量的两个要素：（1）沿边测量。（2）测量时，第一次量的终点是第二次量的起点。在此基础上，再引导幼儿想出用记号笔来给每个终点做记号的方法。在这样的演示、讨论、总结中，孩子们明白了正确测量的方法。

4. 尝试使用两寸虫卡片测量。安排这一环节的用意是，首先巩固正确测量的方法，其次打开幼儿的思路。当测量的工具改变时，随之而来的答案也会跟着改变，于是孩子们会产生新的疑问和探索欲望，继续迈出探索的步伐。

同样，在延伸活动环节，我建议幼儿用生活中唾手可得的回形针、积木等测量工具去测量桌子、椅子、床等生活用品，让他们真切地感受到”生活中处处都有数学“，并进一步发现测量工具和测量结果之间的关系。

目标：

1. 在操作活动中探索正确的测量方法，发现测量单位不一样其结果也不一样。
2. 能够沿边测量，学会在第一次测量的终点做记号并把它作为第二次测量的起点。
3. 与同伴合作完成测量任务，共同讨论、解决测量过程中出现的问题。

准备：

1. 绘本《一寸虫》的ppt（演示文稿）。
2. 包装盒1个（包装盒的一面贴有磁铁），一寸虫卡片1张，

放大的记录表1张，磁性黑板1块。

3. 每两名幼儿共用1套学具：一寸虫卡片1张（长度为3.33厘米），两寸虫卡片1张（长度为6.66厘米），记录表1张（如图），记号笔1支，包装盒1个（包装盒长边长度是寸的偶数倍数，如4寸、6寸等）。

过程：

一、师幼共同观看《一寸虫》ppt

师：我们都看过、学习过绘本《一寸虫》，现在我们一起来看ppt，说说哪里出现了一寸虫。

二、出示一寸虫卡片、包装盒，鼓励幼儿探索测量的方法

1. 出示一寸虫卡片，小结故事内容。

师：瞧，这就是一寸虫。原来他就这么一点长。不过一寸虫虽然个子小，本领可大呢。他量知更鸟的尾巴、火烈鸟的脖子、巨嘴鸟的喙、苍鹭的脚、雉鸡的尾巴、蜂鸟的全身，还有夜莺的歌声呢。

2. 出示包装盒，鼓励幼儿探索测量的方法。

师：今天，我们也来学习用一寸虫量东西的本领。这是一个包装盒，请你也用一寸虫量一量它的长边。两个小朋友一组，商量一下怎么测量，量后把测量结果记录在记录表的第一格里。

3. 幼儿探索测量方法，教师观察幼儿测量时出现的问题并在后面的环节中进行小结。

三、师幼共同交流、讨论，探索正确的测量方法

1. 师幼分享测量结果，发现问题。

师：你量出来的结果是几寸？为什么同样的盒子，小朋友们测量出来的结果却不一样呢？（幼儿分享时，教师将结果记录在大记录表上。）

2. 请不同答案的幼儿演示测量的方法，引导幼儿发现问题。

3. 引导幼儿沿着边测量。

师：大家看，包装盒的长边是哪一条？怎样做才能只量这条边而不量到其他地方去？（沿着包装盒的长边测量。）

4. 示范测量，启发幼儿制作标记。

师：我量第二下的时候忘记要从什么地方接着量了。你们觉得应该从什么地方接着量？谁有好方法可以记录每次量到哪里了？（可以用记号笔在第一次测量结束的地方做个记号，第二次测量就从这个记号开始，接下去也是这样。）

5. 小结正确的测量方法。

师：从包装盒长边的顶端开始，一寸虫和长边顶端对齐，沿着边量；第一次测量结束的地方用笔做个记号，第二次测量的时候就从这个记号开始，接下去也是这样。这样就可以准确地量出长度了。

6. 引导幼儿运用正确的测量方法再次测量并记录。

师：和你的好朋友再测量一次，看看包装盒的长边到底是多长。要记住请记号笔来帮忙，并把结果记录在记录表的第二格里。

四、引导幼儿尝试用两寸虫卡片测量，并发现测量工具长短与结果之间的关系

1. 出示两寸虫卡片，引导幼儿发现两寸虫与一寸虫的不同。

师：这是两寸虫，他和一寸虫有什么不同的地方？

2. 鼓励幼儿大胆猜测测量结果。

3. 引导幼儿用正确的测量方法测量并记录。

师：下面每两个小朋友为一组进行测量，测量时要沿着边量，在第一次测量结束的地方用记号笔做上记号，最后把测量结果记在记录表的第三格里。

4. 分享测量结果，教师小结。

师：你量出的结果是多少？和用一寸虫量出来的结果一样吗？为什么不一样呢？

师（小结）：同样的长边，一寸虫短，量出来的数量就大；两寸虫长，量出来的数量就小。

延伸活动：

1. 区角活动。在数学区提供一寸虫卡片、两寸虫卡片、回形针、积木等多种量具，让幼儿测量班上的桌子、椅子、书等，并提供记录表让幼儿记录测量结果。

2. 亲子活动。家长和幼儿一起用筷子、尺子等多种量具测量家中的电视机、茶几等，并引导幼儿发现量具的长短和测量结果的函数关系，即量具越长，测量结果越小。

活动反思：

活动中，老师为幼儿创设了一个“经验化、探究化、过程化、多元化”的活动环境，让幼儿随着一寸虫遇到的种种危险去感知、去思索、去寻找方法，将预设的目标融入游戏活动中，

使幼儿主动依据个人的已有经验、认知水平，愉快地学习；同时，也告诉孩子，在生活中，我们随时都会遇到许多困难，但是有很多事情并不是靠强壮的身体或力气大就可以解决的，而动动脑、用智慧来解决问题，往往会比那些外表看似强大的力量来得更有力！就像一寸虫一样，它脆弱得不堪一击，但它化解危机、解救自己生命的方法，无关身体大小，也无关力气大小，而是对自己的认识和善用自己的智慧。

大班课公开课教案有趣的格子篇十三

【教学目标】

- 1、通过操作、游戏，要求幼儿能迅速区别出10以内的.单数、双数。
- 2、幼儿的动手、分辨能力，发展幼儿思维的灵活性。

【教学准备】

几何图形挂件一人一个，数字卡片，演示教具，魔术卡每人一张。

【教学过程】

一、带幼儿进知识宫，激发幼儿的兴趣。

师：今天老师要带小朋友到知识宫去玩。在知识宫，老师要给小朋友好多礼物，但这些礼物一定要小朋友动脑筋才能够得到。第一份礼物需根据自己挂着的图形和图形上的数字找座位，找到了，这个图形就作为第一份礼物送给你们。

二、复习单数和双数。

- 1、通过观察，继续感知什么是单数，什么是双数。

师：小朋友真聪明，都找到了座位。（演示教具）大家仔细看一看上面有些什么，他们排队有什么不同。（6条鱼，5只乌龟）幼儿回答，教师归纳。

2、思考：你们挂着的图形上哪些数是单数，哪些数是双数？

3、游戏：抱一抱

（1）规则：教师任一出示1—10中的一个数字，幼儿根据数字做相应的动作。（单数——自己抱一抱，双数两个人抱一起）

（2）游戏反复进行，教师不断变化数字，期间问幼儿为何要自己抱住自己或两个人抱在一起的理由。

三、变魔术：

师：小朋友真了不起，知识宫的问题都难不到你们。现在让我们一起来变一个魔术好吗？变出来了呢，就作为第二份礼物送给你们，现在听好老师告诉你们怎么变。

四、开火车游戏，出知识宫。