

# 蒙氏教育教案中班 数字教案中班教案(通用11篇)

高一教案应该注重课堂管理和组织，营造良好的学习氛围，提高学生的学习兴趣和。以下是一些经过认真筛选和整理的中班教案范文，希望能为您提供一些启示和借鉴。

## 蒙氏教育教案中班篇一

1、请看大屏幕中出示格子，提问：数一数，一共看到了几个格子？

幼儿：10个格子

师：每个格子里都有一个不同的数字宝宝，请你找一找，猜一猜分别是数字几？

2、大屏幕中出示不完整数字，让幼儿观察。

提问：找到了数字几？在哪个颜色里面？

幼：我找到了数字1，在黑色的格子里。

我找到了数字8，在黄色的格子里

师：谁能一下子找到两个数字宝宝。

幼：我找到了数字3和2，3在橘色的格子里，2在红色的格子里

我找到了数字4和5，4在紫色的格子里，5在蓝色的格子里

我找到了数字0，在粉红色的格子里

我找到了数字8，在黄色的格子里

我找到了数字9，在白色的格子里

二：数字排序

幼：我会把2排在1的后面，顺序：0123456789，老师写在黑板的白纸上

师：仔细观察下，这些数字一个比一个大，所以它们是按照从小到大的顺序排列的。

师：谁会把数字从大到小排列？倒数：9876543210

师：下面的格子里师数字几呢？

幼：13579

3、继续在大屏幕中展示老师用数字排列出的不同的图形

师：数字宝宝还可以这要排列呢！

(1) 顺时针，圆形，三角形

(2) 从大到小从小到大

小总结：数字不但可以横着、竖着、圆着或三角，而且排列的顺序也可以不同。

4、提问：在日常生活中你们经常在哪里看见过这些数字？

幼儿：车的车牌上、闹钟上、电梯里、手机

师：车牌在车的哪里？

幼儿：车的前面和后面

师：闹钟上最大的数字是几？闹钟上的数字可以告诉我们什么？

幼儿：12、时间

师：你知道妈妈的手机号码吗？

1、张老师家里也有数字宝宝呢！请小朋友看看，找找

(1)、药瓶

师：药瓶上面的数字是干什么用的？

幼儿：上面的数字是提示喝几毫升……

师：药不是随便吃的，医生说吃多少，我们就吃多少。

(2)、日历

师：日历上面的数字有什么作用？

幼儿：几日几日、礼拜一、礼拜二……

(3)、页码

师：页码有什么用？

幼儿：页码可以帮我们找到你需要的东西在哪一页？

师：如果这是一本故事书，我看着页码就能很快的找到我要看的故事在哪里。

(4) 体温计

师：体温计有什么作用？

幼儿：量一量身体的体温，有没有发烧

师：人的正常体温在36度——37度之间

师总结：生活中到处有数字，有的是告诉我们数量的多少（比如：药水瓶上的数字），有的是告诉我们顺序（比如：年历上的数字、门牌号码），有的是告诉我们方位（比如：书上的页码），所以数字在生活中的作用是不一样的’。

四：大屏幕中出示0123456789，把这些数字合起来，让幼儿观察有什么变化？

1、师：你们猜猜如果把这些数字宝宝和起来会发生什么有趣的事情呢？

（1）、出示第一幅有数字组成的——鸡

师：这只小鸡由哪些数字组成的。

幼：由数字0、3、2

师：谁愿意来告诉大家，数字几是小鸡的什么？

师总结：数字3放中间变成小鸡的翅

数字3缩一缩变成小鸡的脚

数字3倒过来变成小鸡的嘴

数字3拉长，倒过来变成小鸡的头和背

（2）、出示数字组成的冰激凌

师：找找看数字3在哪里？还有数字几？在哪？

幼：数字3、6、

(3)、数字组成的猫，

师：找找看数字3在哪里？还有数字几？在哪？

幼：数字3、7、2、6……

2、让幼儿观察大人用数字画出的画——交通工具

师：刚才这些画都是小朋友画的，你看大人也用数字宝宝画画呢！

师：大人用数字宝宝画了什么？（飞机、汽车、船）这些都是什么？（交通工具）

师：请你找找公共汽车里有数字几？

3、观察老师的作品——魔术师

师：张老师也用数字宝宝画了一副画呢，你们想不想看一看。

师：张老师用了9个数字宝宝画了一个魔术师。请你找一找，把9个数字宝宝找出来。

“8” 帽檐 “0” 眼睛 “2” 眉毛 “7” 脖子 “6” 鼻子 “3” 耳朵  
“4” “1” “9”

师：哪个数字没用过？

幼儿：数字“5”

五：活动延伸：

参照大屏幕中的数字图画，喜欢哪一幅数字图画，然后画一画，也可以创新，挑选自己喜欢的数字宝宝，动手画一画。

## 蒙氏教育教案中班篇二

活动目标：

1. 学习用标记记录图形的两个特征（大小、形状或颜色）
2. 观察、比较图形之间的不同特征，并能语言表述。
3. 引导幼儿对数字产生兴趣。
4. 引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

活动准备：

教具：数字1-9的卡片各一张；不同颜色、形状、大小屋顶的房子图片一张；标记卡片若干张（大小、形状、颜色标记）

学具：幼儿人手1-2份操作材料；颜色、大小、形状标记若干；胶水；幼儿人手一把标有颜色、形状标记的纸制钥匙；在场地上画好各种形状、各种颜色的图形若干。

活动过程：

### 一、集体活动

1、玩游戏“开火车”序：今天，小兔子要请我们中（2）班的小朋友去它的新家做客呢，我们开火车去好吗？准备好了，火车就要开了哦。师：嘿、嘿，我的火车就要开幼：几点开师：（出示数字卡片）你们看幼：（看数字□x点开教师带领幼儿先集体开展游戏，再分小组游戏，最后请个别幼儿游戏。

## 2、看图形做标记

(2) 小鹿看见了也想请我们来帮它写一封信，寄给其它小动物。那么小鹿家的屋顶是什么样子的呢？（出示小鹿图片并粘贴在一幢房子门口-）小鹿正在它家门口等着我们呢。我们一起帮它来写这封信吧。启发幼儿尝试用标记将图形的特征记录下来，可先找出图形的三个特征，再引导幼儿任意选择其中两个特征记录下来，可请个别幼儿上来自由选择标记进行记录师生共同检查操作结果。看看我们小朋友是不是帮小鹿把信写对了呢。

## 二、幼儿操作活动

1、看图形记录特征小区里的其它小动物都知道我们小朋友聪明，所以都要叫我们帮它们写信呢。幼儿取出操作材料，观察上面的屋顶和小动物，说出是谁叫你写信的，并说出屋顶的名称和特征，然后在空白处记录它们的两个特征。幼儿操作，教师巡回指导。

## 三、活动评价展示

展示个别幼儿操作结果并请幼儿大胆说一说，自己是如何完成操作结果的。师生共同检查评价。

## 四、活动延伸：

### 游戏《找房子》

小动物都有自己的房子了，我们也去看看我们自己的房子吧，首先请小朋友看一看自己胸前的钥匙，我们要根据钥匙上的标记，到外面去找一找自己的新房子，找到后，数一数你的房子里住了几个小朋友。教师示范讲解。幼儿活动，教师检查评价。

小百科：数字分好几种，阿拉伯数字是最普遍的一种。阿拉伯数字并不是阿拉伯人发明的而是印度人发明的，实际应该列为印度语言，只是先传播到阿拉伯，然后传向世界的，所以称之为“阿拉伯数字”。

## 蒙氏教育教案中班篇三

- 1、正确认识7以内的数字，知道每一个数字都可表示一定的数量。
- 2、能注意倾听、并能按要求进行活动。
- 3、激发幼儿保护益虫的情感。

投影仪、电视、录音机、数字1—7卡片人手一套、实物图卡（小乌龟、七星瓢虫、青蛙）数字1—7硬卡若干。

1、电视上出示教师故意放倒的数字2、4、6、7。教师：“小朋友，你们看数宝宝睡着了，我们把它叫醒好吗？一起喊数字×，快起来。”（幼儿：“数字7快起来！”）

2、数宝宝讲话（录音）：“小朋友，谢谢你们把我叫醒，听说咱们班的小朋友可聪明了，今天我想考一考你们，敢不敢接受挑战！”（幼儿：“敢！”）

考题一：点数找数

（1）利用电视、投影仪出示乌龟、七星瓢虫、青蛙等实物图卡。教师：“哪个小朋友知道这是什么小动物？”

轩序：“这是小乌龟！”

教师：“数一数有几只小乌龟？并将这个数字从你们手中的数字卡中找出来。”（幼儿手口一致点数、并找出数字。）

(2) 教师利用同样方法让幼儿点数七星瓢虫与青蛙的数量，并引导幼儿说出它们都是益虫，应该保护。

## 考题二：听声音找数

1、教师利用录音机播放各种动物的叫声及乐器声。教师：“小朋友、你们听，这是谁的声音？叫了几声？”

幼：“这是小猫的声音，小猫叫了五声。”

幼：“这是大牛的声音，大牛牟牟牟叫了三声。”

幼：“这是木鱼声，木鱼敲了七下”

3、数宝宝讲话（录音机）：

“这下我可服了，咱们班的小朋友个个都是最棒的，我们一起做个“捕小鱼”的游戏吧？”

4、游戏“捕小鱼”：

(1) 教师请一半幼儿扮演小鱼，自由选择数字卡片挂在身上，并请幼儿说说卡片上的数字是几。请另一半幼儿每两人手拉手扮演鱼网。

(2) 游戏开始前，教师告诉“鱼网”：“请你们听见鼓声后，捕捉挂有数卡x的小鱼”。

(3) 游戏开始后，“小鱼”四散游。教师开始敲鼓，“鱼网”捕捉挂有数卡x的小鱼。教师停止敲鼓，幼儿停止捕鱼。

5、教师讲评活动情况，幼儿整理物品。

## 蒙氏教育教案中班篇四

- 1、复习3、4、5、6、7的数字：玩认读数字的游戏。
- 2、目测数群出示实物卡。提问：黑板上有什么？它们各有几个？我们再为这些实物卡送数字朋友。
- 4、集体游戏：找朋友（配音乐）第一遍，幼儿手持实物卡找数字朋友；第二遍，幼儿手持数字卡找实物。

## 蒙氏教育教案中班篇五

- 1、较熟练地掌握5的数数，认识“5”，知道它所表示的含义。
- 2、通过游戏激发幼儿对数学活动的兴趣。

空瓶子一只，硬币、珠子、纽扣若干

1--5的数字卡片每人一套

夹子每人15个

数字火车

### 1、游戏：“看数拍手”

（1）今天老师要和小朋友来玩一个游戏，叫“看数拍手”。这是几？

（2）小朋友应该拍几下？，请小朋友听到“预备拍手”后一起拍手。

### 2、游戏：听音猜数。

（1）、教师一粒一粒地想空瓶子里装硬币，让幼儿听硬币掉

落瓶子里的声音，猜猜瓶子里装了几枚（4枚）硬币。

（2）、倒出瓶子里的硬币，让幼儿数一数，验证自己猜得对不对。

（3）、教师再装入1枚硬币，请幼儿猜猜现在瓶子里有几枚硬币，并验证。

（4）、教师向空瓶子里装5颗珠子，5颗纽扣，请幼儿听音猜数。

## 2、认识数字“5”。

（1）、提问5枚硬币，5颗纽扣，5颗珠子都可以用数字几来表示？教师出示相应的数字卡片，请幼儿认读，分析字形。

（2）、如果老师想用小点点来表示，可以用几个小点点，2呢，3呢？

## 3、夹子游戏。

（1）、数物匹配游戏。

师：小朋友看看，谁来了，今天我们的数字宝宝想和夹子做朋友，看看这是几？（3）可以用几个小点点来表示，它应该找几个夹子做好朋友。依次类推，（请小朋友来夹）

（2）、幼儿操作，给点卡夹上相应数量的夹子。

教师：先数数卡片上有几个点？（看看卡片上数字是几？）再想一想应该给它送几个夹子？

（3）、幼儿给所有的卡片夹上相应数量的夹子，教师巡回观察指导，检查幼儿的完成情况，引导先完成的幼儿按照数量多少进行排序。

(4)、教师小结验证：你夹对了吗？请把数字1，举起来，数字1要夹几个夹子，数数你夹对了吗？幼儿与老师一起点数自己的. 夹子。

4、数字火车，分类整理。

(1)、教师出示数字火车，“看看我们的火车有几节车厢”引导幼儿认识数字火车上的数字。

(2)、做游戏“坐火车”，把数字宝宝和夹子送到相应的车厢。

数字宝宝和夹子都累了，要坐上数字火车回家了，请你看一看，1号车厢要坐谁？（师幼一起验证是否正确）后面的车厢也一样，把你的卡片送到相应的车厢。

(3)、结束：数字宝宝和夹子都坐上火车回家了，我们也一起坐上火车去玩吧！

## 蒙氏教育教案中班篇六

1、小动物到水果园中去摘水果，水果园中有些什么果树？

2、在篮子里装上一个水果，说说有几个水果，然后再一个一个继续装。体验1和许多。

### 二、分水果

1、篮子里有些什么水果？每种水果各有多少？

2、什么水果最少？什么水果和点子数一样多？苹果和橘子比较谁多谁少？并出示相应数量的点子。

### 三、送水果

1、小动物的数量和房子上小黑点的点子数一样多，找找哪幢房子是他们的家。

2、什么水果和小动物一样多，将水果送到小动物的家中。

3、游戏：给小动物送水果

果园里的水果丰收，摘下了许多水果，请小朋友根据房子里住的小动物的多少，送相应数量的水果。

## 蒙氏教育教案中班篇七

1. 认识数字6、7，知道它们表示的实际意义。

2. 感知7以内的数量，学习看数字涂颜色。

3. 能认真倾听同伴发言，并能独立地进行操作活动。

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。

活动重点：

认识数字6、7，知道数字和数量的关系。

活动难点：

理解数字6、7的意义。

1. 背景图：果树（每棵树上分别有3串香蕉、5串枇杷、5只梨、7只橘子），数字3、4、5、6、7。

2. 学具：幼儿操作材料，水彩笔每人一支。

数字是几，就拍几下，并说出：数字几，我拍了几下。

### 1. 回忆数字3、4、5

师：小朋友们，黄老师发现了一片好大的果园，我们来看看果园里都有什么水果呀？（香蕉、枇杷、梨）

师：请你来数一数，每棵果树上分别有几个水果。

3串香蕉用数字3表示，5串枇杷用数字5表示，4只梨用数字4表示。

### 2. 认识数字6

师：咦，这里还藏了一棵大树呢，会是什么数呢？（出示有6个橘子的橘子树。）

师：原来是一棵橘子树呀！快来数一数，树上有几个橘子呢？（6个）

师：6个橘子可以用数字几表示？（数字6）

师：6像什么呀？（口哨）

师：数字6可以表示这棵树上的6个橘子，还可以表示什么呢？动脑筋想一想。（6张桌子、6块糖果等等）

### 3. 认识数字7

师：看看，现在树上又多出来一个橘子了，那是几个了？还是6个吗？

师：7个橘子应该用数字几来表示了？（数字7）

师：7像什么？（镰刀）

师：7可以表示什么？（7个小朋友、7把调羹等等）

小结：数字7也可以表示很多很多的东西，但是不管什么东西，只要它的数量是7，都可以用7来表示。

## 1. 巩固数字6、7的认识

出示图片，请幼儿根据方格中的数字6、7给相应数量的方格涂上颜色。

## 2. 看数字涂格子

老师巡视，鼓励能力弱的幼儿读出数字，能力强的幼儿完成学习任务。

师幼一起找出错误，加以改正，并表扬做得好的幼儿。

今天我们认识了数字6和7，请小朋友回家以后在家里找找：你家里的什么东西可以用数字6和7来表示的。

手指游戏，结束活动。

幼儿表述6可以表示什么时大多选择了水果，应适时的加以引导。

幼儿操作时可以选择油画棒让幼儿使用，方便涂格子。或者适当减少两个数字。操作环节时间稍长。

通过这次教研活动，孩子们对6、7有了初步的认识，也能正确表述6、7所表示的物体。过程中可以适当的放慢语速，幼儿操作时减少量，用三个数字，这样能缩短幼儿操作时间，让幼儿在评价环节多说一说，平衡语言表述能力与观察能力。

# 蒙氏教育教案中班篇八

1. 识字11个，学习常用量词与数词的搭配，读熟《数字歌》。
2. 培养学生在具体的语言环境中识字的能力，学习用指读的方法听读识字。
3. 使学生感受童谣的韵律美。

## 教学重难点

在具体的语言环境中识字。

## 教学准备

生字卡片、多媒体课件（一幅图是：美丽的大自然中，蓝天上鸟儿在飞，碧绿的草地上牛马在吃草，小鸡们在追逐，小虫在地上爬，小鱼、小虾、小鸭子在小河中游。单幅图6幅，上面画有小动物）

## 设计思路

《数字歌》是一首童谣，插图和课文内容一一对应。在教学中充分利用课件或者插图让学生数小动物，由阿拉伯数字引入汉字，通过指导学生反复朗读课文，使学生理解常用量词与数词的搭配。当学生熟知课文时再采用不同的方法认识11个生字。

## 教学过程

### 一、导入新课。

1. 师：今天我和小朋友们一起学习第三单元“数字”，我们先来学习《数字歌》。（师板书：数字歌）

2. 跟老师读课题后，指导认识“数”“字”。

师：“数”这个字你在哪里见过？（生答：在数学课本上经常见到它。）对，我们在数学课本上经常见到它。可以组成：数字、数学、数数。

## 二、读课文，熟知内容

1. （听录音。）初步了解童谣内容。

2. 师：这首童谣好听吗？跟老师读一下好吗？请边读边用手指着字。

3. 请同学们自己用手指着字读一下，看看谁读的认真，能把童谣早读熟。提示学生读时，如果遇到不认识的字，可以问同学，还可以问老师。

4. 师：老师发现刚才同学们读得都非常认真，有的同学可能是已经能背了，现在前后桌四个人一组互相读一下，比一比谁读得熟。

5. 谁读得熟的同学起来读一读。

6. 师：我们齐读一下好吗？

（这首童谣读起来琅琅上口，如果有学前教育的学生，读几遍后就能背得很熟，所以在读熟时可以接着引导学生背诵，引导的方法，可采用老师说前或后，让学生说后或前，反复几遍就可以。）

## 三、看图加深理解，认识生字。

师：今天这些小动物都来到了我们这里，我们一起把它们找一找好吗？看看它们都有多少。

1. 请学生看课本插图，从书上把它们都找出来，用阿拉伯数字在小动物的旁边标出来。

2. 学生自己找。找后同桌互查。

3. 师：你们都找对了吗？请看大屏幕，老师也都找出来了，你们看咱们找的. 一样吗？

下面你们再从课文中找出与阿拉伯数字对应的汉字，找出来反复读一下。

4. （出示卡片。）认读。（也可用多媒体，如一头牛，“一”下面点上点，“头”用红字，“牛”用黑字。）

一头牛两匹马三只小羊四只鸡五只鸭十个数字小朋友

5. 师：同学们认读得太棒了，现在老师想考考你们，看谁能把下列的字音读得既准确又流利。（多媒体出示或者用小黑板出示。）

一两三四五五个朋友数

6. 在游戏中识字——“猜字游戏”

游戏玩法：每两个同学一组到前面来，一个同学面向同学们，另一个同学指出一个字，让同学们看清楚记住。然后让面向同学的那个学生再找。找到一个，他问：是不是？如果不是，同学们齐声回答：不是。再找。如果是：同学们齐声回答：就是。同时伸出大拇指齐说：你真棒！这个游戏，有时找的同学一次找到，有时所有的字都要找一遍。这样学生会反复读生字，在游戏中识字记字，还可调动学生学字的兴趣。

四、巩固练习。

1. （出示图1：画有三只小鸟）

师：图上有几只小鸟？（有3只小鸟）

2.（出示图2：画有两头奶牛。）

师：图上有几头奶牛？

3.（出示图3：画有3只山羊在山坡上吃草。）

师：图上有几只山羊在山坡上吃草？

4.（出示图4：画有小河，小河里有10条鱼。）

师：小河里有几条鱼？

5.（出示图5：画有一棵树，树下有5只鸡）

师：图上有几棵树，树下有几只鸡？

6.（出示图6：有5个小朋友在做游戏。）

师：图上有几个小朋友在做游戏？

（这个练习是为了让学生巩固所认识的几个字和常用量词与数词的搭配，同时训练学生说话的能力。在训练时要指导学生说一句完整的话。）

五、布置作业。

## 蒙氏教育教案中班篇九

引导幼儿发现数字在生活中的运用，了解数字与人们生活的关系，萌发对数字的兴趣。

1. 教具；0-9数卡两套，有数字的物品若干，数字信息若干条。教学挂图一张。

2. 学具;幼儿人手三套0-9的数卡。

数字娃娃来做客，听，来的是几———？

1、“我比3多1是几？”请幼儿回答，并出示响应的数字“4”。

2、教师拍手6下，听我拍了几下？出示数字“6”。

3、3和5加起来是几？出示数字“8”。

4、7可以分成4和几？出示数字“3”。

5、1个娃娃、1个苹果、一朵花都可以用数字机来表示？出示数字1’。

6、我像鸭子，是几？出示数字2”。

7、我排在6的后面，8的前面，猜猜我是几？出示数字7。

8、我比8多1，比10少1，猜猜我是几？出示数字9。

9、2加3等于几？出示数字5。

10、1减1等于几？出示数字0。

教师按0-9的数序排列数字，请幼儿集体人读数字。

2、幼儿自由回答，教师随时引导归纳数字表示的意思。

1、表示多少

(1) 说一说我们幼儿园有几个班？我们班有几个老师？（告诉幼儿数字可以表示个数的多少）

(2) 认读尺子上的数字。(数字可以表示长度的长短)

(3) 看温度计的刻度,说说今天的温度?(数字可以表示温度的高低)

(4) 看电子秤上的读数活出物体的重量。(数字可以表示重量的多少)

(5) 认读人民币上的面值,物品价格牌上的价格。(数字可以表示金额的多少)

## 2、表示次序

(1) 说一说我们是大几班的小朋友?请从前面数第三个小朋友站起来。(数字可以表示排列的次序)

(2) 找出表示当天日期的日历,说一说今天是x年x月x日,星期几?(数字可以表示时间的顺序)

(3) 认读邮政编码、书页码等。(数字可以表示号码的顺序)

(4) 人独物品上的特殊数字。(数字还可以物体的型号)

(5) 看谱学唱1234567。(简谱中的唱名有的是同数字符号一样的。)

引发幼儿自由讨论。(生活就们有了秩序,变得一团糟。)

1、请找出表示自己年龄的数资、表示自己学号的数字。

2、请摆出今天的日期。

3、请摆出火警的报警号码。

4、请摆出自家的电话号码。

刚才小朋友都发现了扑克牌上的有数字，这些数字机可以表示多少(大小)又可以表示次序。那么，怎么玩他表示多少，怎么玩它又表示次序呢？请小朋友们去玩玩看，下一次我们再来讨论。

## 蒙氏教育教案中班篇十

1幼儿知道10以内的数并且能够比较10以内数量的多、少。

2幼儿能根据图形的标记变化进行数数

3培养幼儿观察、分析、比较的能力

1. 1到9的数字卡

2. 小兔子拼图照片一张

教师引入故事

1、小朋友们，今天森林里要开一个动物联欢会，老师想请一些小动物来参加，你们说好吗？但是老师忘记了小猫的电话号码，你们愿意帮助我吗？小猫的电话号码前4个是2468，后面的数比前面按顺序都要大1。（24683579）这就是小猫的电话号码。我们来打电话，师：好像通了，真的通了，您好！是小猫吗？（是的）今天森林里要开一个动物联欢会，请您来参加好吗？（好的，一会就来）我们猜对了。

3、小猫的电话号码是在它的这照片里。

第一个号码是胡子的根数：4根。第二个号码是眼睛的个数：2个。第三个号码是尾巴的个数：1根。第4个号码是棕色的花纹：5块。第5个号码是小猫身上的正方形的口袋：。第6

号码是椭圆形的个数：7个。第七个号码是三角形的口袋：8个。第八个号码是小猫耳朵上的三角形；6个。请小朋友把小猫的电话码说一次。拨电话。

4、小狗的电话号码有这么多的数字：57298613。它是按从大到小的顺序。拨打电话。

5、我们的客人都来了，联欢会开始了。听老师的口令：比3少1的数，幼儿两个手拉手一起跳舞。

总结：活动结束后，老师请小朋友互相讨论，加深对10以内数字的理解。老师提出建议：在日常生活中，多多观察身边的数字宝宝。

## 蒙氏教育教案中班篇十一

1、能了解0所代表的概念。

2、可以用不同的方式表现数字“0”，培养幼儿想象力和创作力。

3、感知数字“0”在生活中用处。

4、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。

5、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐，并感受集体活动的乐趣。

1、《五只小猴荡秋千》手指谣。

2、五只小猴荡秋千图片。鳄鱼一只(手偶)，0，5数字卡片及对应数量的小猴图片。

1、手指游戏，初步理解数字“0”的含义。

(1. 教师出示小猴荡秋千图片，引起幼儿兴趣。教师和幼儿一同玩《五只小猴荡秋千》手指游戏：

五只小猴荡秋千，嘲笑鳄鱼被水淹，鳄鱼来了，鳄鱼来了，啊，啊，啊；四只小猴荡秋千，嘲笑鳄鱼被水淹，鳄鱼来了，鳄鱼来了，啊，啊，啊；三只小猴荡秋千，嘲笑鳄鱼被水淹，鳄鱼来了，鳄鱼来了，啊，啊，啊；两只小猴荡秋千，嘲笑鳄鱼被水淹，鳄鱼来了，鳄鱼来了，啊，啊，啊；一只小猴荡秋千，嘲笑鳄鱼被水淹，鳄鱼来了，鳄鱼来了，啊，啊，啊；没有小猴荡秋千，随着游戏结束，教师提问：

—小朋友们，你们是否发现小猴子越来越少了？

(强调最后一句：没有小猴荡秋千)—为什么会越来越少呢？

(被鳄鱼吃掉了)

(3) 提问：“没有”怎么表示呢？

(引出“0”的概念，“0”就是没有)

2、认识数字“0”的外形特征，培养幼儿想象力和创作力。

(1) 教师启发幼儿大胆想象，说一说“0”像什么？

(2) 引导孩子上台画一画。

3、认识数字“0”其他含义，感知数字“0”在生活中的用处。

发散幼儿思维，启发幼儿说说“0”的其他含义。

教师根据图片进行小结：

微波炉和洗衣机旋钮上的“0”表示时间；温度计的刻度上的“0”表示温度的度数；遥控器按键上的“0”表示频道；尺子刻度上

的“0”表示起点;计算器和手机, 电话以及电话号码里的“0”表示数字。