

大班数学逛商店的教案 幼儿园大班数学教案(实用16篇)

教案的编写应符合学生的学习规律和认知特点，能够激发学生的学习兴趣。初三教案范文的参考价值很高，教师可以通过研究范文来提高自己的教学水平和教学思路。

大班数学逛商店的教案篇一

1. 培养幼儿对数学活动的兴趣。
2. 培养幼儿的数学逻辑思维能力。
3. 比较6、7两数的关系，知道7比6多1，6比7少1。

活动准备

1. 课件—乐趣卡：[1-66]按照线写数字，[1-67]按照线写数字
2. 蝴蝶、小兔卡片若干，数字6、7卡片若干，红、蓝两色圆片若干。

教学具图片

教学具图片

活动过程

一、导入

拍手游戏：小朋友拍手的次数要比老师的多1下，老师拍4下，小朋友就拍5下。

二、展开

1. 引导幼儿利用蝴蝶与小兔的图卡比较6、7两数的关系。

(1) 图卡上的蝴蝶与小兔玩捉迷藏，有几只蝴蝶？几只小兔？

(蝴蝶6只，小兔7只)

(2) 6只蝴蝶用数字几来表示？7只小兔用数字几来表示？

(幼儿分别回答数字6、7后拿出数字摆在实物后面)

2. 知道7比6多1，6比7少1。

(1) 蝴蝶多还是小兔多？小兔比蝴蝶多几只？蝴蝶比小兔少几只？

(2) 7比6多几？6比7少几？

(请幼儿完整回答)

(3) 怎样才能让蝴蝶和小兔一样多？

3. 掌握相邻两数之间的转换关系。

(1) 知道“添上”（加上）一只蝴蝶，变成一样多。

(2) 知道“拿走”（减去）一只小兔，变成一样多。

4. 教师引导幼儿用拍手问答的方式说“数字问答歌”，

复习巩固6、7两数的关系。

三、结束部分

教师带领幼儿玩游戏：我来说，你来做

请幼儿两人一组，一名幼儿分别拿出6个红色圆片、7个蓝色圆片，请另一名幼儿将红色圆片和蓝色圆片变成一样多，可交换进行。

（活动自然结束）

大班数学逛商店的教案篇二

京剧是我国传统艺术宝库中的一颗明珠。京剧脸谱、京剧唱腔、京剧表演五彩纷呈，精彩奇特，是具有民族性、夸张性的艺术。让幼儿接触一点京剧，欣赏京剧的经典片段，制作京剧脸谱，过一把京剧表演的瘾，可以培养幼儿对京剧的兴趣，感受中国京剧艺术特殊的美，增强对祖国传统文化艺术的了解与热爱。

1、萌发幼儿对京剧艺术的兴趣，激发幼儿热爱祖国传统文化的美好情感。

2、鼓励幼儿参与京剧表演和制作京剧脸谱。

3、培养幼儿的动手操作能力和艺术表现力。

1、环境布置各种京剧脸谱。

2、日常活动时播放京剧的录音带和录像带，供幼儿欣赏。

3、彩纸、纸板、毛线等手工材料。

1、看京剧录像。

2、向幼儿简单介绍京剧：京剧是我国的一种戏曲，只有中国才有，所以叫国粹。唱京剧的人要在脸上涂上一些漂亮的花纹，就是京剧脸谱。因为京剧好听好看，不仅中国人喜欢，很多外国人也很喜欢。

3、介绍京剧脸谱的名称、性格和特点。

如：红脸代表忠诚勇敢；白脸代表狡猾；黑脸代表正直忠厚，如“包青天”。

1、幼儿观看录像后回答，唱京剧的人脸上涂上各种漂亮的花纹，他们说话、

动作、走路跟我们有什么不一样。

2、放京剧录像带，让幼儿感受京剧曲调的优美，并跟着哼唱。

3、幼儿戴上脸谱，自由地表演。

1、观察京剧脸谱的颜色和花纹，区分红脸、白脸和黑脸。

2、幼儿画京剧脸谱。引导幼儿发挥想象，设计漂亮的图案进行装饰，要求色彩鲜亮。

3、把画好的脸谱剪贴在纸板上，用毛线头当胡须和头发。

4、幼儿戴上自制面具做游戏《黑脸敲锣》。

玩法：黑脸一个，红脸、白脸若干。黑脸慢敲锣，红脸和白脸就开始走圆场步；黑脸快敲锣，红脸捉白脸，白脸躲红脸，看谁捉得多，看谁躲得快。被捉到的白脸交给黑脸。

效果分析：

当孩子们头戴自制的脸谱，脚下迈着不太娴熟的圆场，认真地模仿着自己喜欢的一招一式时，他们都被这古老的艺术深深地感染了。有的孩子在“小剧场”中表演自己刚刚学会的京剧，还有的孩子回家教爸爸妈妈学唱京剧——俨然一个个小戏迷。

活动延伸

区域活动中设立“小戏迷俱乐部”。

大班数学逛商店的教案篇三

- 1、认识1~10的序数，学习确定物体在序列中的位置。
- 2、掌握序数词，会用第几准确地表示物体在序列中的位置。
- 3、认真听清楚各项活动的规则，用过的物品能归还原处。
- 4、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。
- 5、引发幼儿学习的兴趣。

1、幼儿人手一本《幼儿园课程指导.数学》。

2、小黑板一块，粉笔若干。投影仪

1、发放《幼儿园课程指导.数学》，幼儿人手一本。

2、集体活动

(1)按数拍手。

“我们来听数拍手，我报几你们就拍几下。”

(2)认识序数。

老师在投影仪上出示书画面。“有几张小椅子，椅子上有几个小朋友?第几张椅子是空着的?我们按顺序说说空着的小椅子的位置。”教师手指第三张空椅子。“这是第几张空椅子?谁会用一个数字来表示这张小椅子的位置?”“你在这里写上‘3’表示什么意思呢?”“我们平时还可以用‘3’来表示

什么？”“现在你知道数字有几个用处了吗？”（表示物体的位置，表示物体的数量。）

“能在每张空椅子上都写上一个数字来表示它们的位置吗？”老师盖着第三第六第九张空椅子。“谁能说说，哪几张椅子不见了？你又是怎么发现的呢？谁帮助你一看就知道第几张椅子不见了？”

3、分组活动。

数数第几张椅子是空的。

“说说范样上每张椅子的位置，看看第几张椅子没人来，是空的，请你把能表示空椅子位置的数字写在书上，边做边讲，第几张椅子是空的，做完后说说哪几张椅子是空的。”

教师巡回指导。

通过本次教学活动，让我了解了孩子对数学都很薄弱，为了能够使他们对数学感兴趣，我准备在以后的数学活动中多加游戏，做到让幼儿在玩中乐、玩中学的目的。真正让幼儿成为学习的主人，不断提升幼儿的自主探究能力。

大班数学逛商店的教案篇四

活动目标：

- 1、感知并理解相邻数的概念，掌握1——10的相邻数，理解并能说出相邻数之间多一少一的关系。
- 2、发展幼儿的比较能力和思维的灵活性。
- 3、学习与同伴友好交往、合作游戏的方法，激发幼儿对数学的兴趣。

教学重点、难点：

理解相邻数的含义，掌握10以内各数的相邻数。

活动准备：

数字卡片1套、学具袋、羊羊数字头饰、灰太狼头饰

活动过程：

一、师生互动，随音乐进入教室

1、师：小朋友们好！今天老师带着大家到数字王国里，和数字宝宝交朋友好吗？看小汽车来了，我们快快出发吧！

2、放音乐《去郊游》师生一起做开车动作，随音乐进入教室。

二、谈话激发兴趣

1、师：小朋友你们知道什么叫邻居吗？你旁边和你挨住坐的两个朋友是你的邻居，请小朋友们说你旁边的邻居是谁好吗？（指名说）小朋友们有邻居，数字宝宝也有邻居呢！数字王国的数字宝宝急着要和我们见面了，我们来看看，他们都是谁？（出示数字卡片1——10）。

2、教师打乱出示数字卡片指名小朋友认读。

3、请小朋友给数字宝宝按从小到大的顺序排排队。

三、初步认识相邻数

1、师：小朋友们，我们一起来给数字宝宝找邻居吧！

（1）我们来看看数字宝宝2的邻居是谁呀？2的前面是几？（是1），2的后面呢？（是3）（1和3是2的邻居，也叫做2的

相邻数。)

(2) 数字宝宝5也想找邻居了，小朋友们快帮帮他吧！（把5贴在黑板上，让幼儿给5找邻居）

(3) 出示卡片9让幼儿给9找邻居。

小结：刚才小朋友给数字宝宝们找到了邻居，我们的宝宝们真棒！他们都有一个共同的秘密，每个数字宝宝都有两个相邻数，前面一个后面一个，小朋友们可要记清楚了。

四、拓展活动，加深幼儿理解

1、给小动物找邻居。

教师课件出示小动物图片，让幼儿数一数它的个数，并说一说它邻居的个数。

2、游戏智救羊羊

游戏规则：教师请10名幼儿扮演羊羊，给他们戴上写有编号的羊羊头饰，并请幼儿记住编号。

教师扮演灰太狼。

播放音乐《我只是一只羊》，音乐响起羊羊们在欢快的玩耍。

音乐一停灰太狼就抓住一只羊羊。

并告诉其他的羊羊，要想救走这只羊羊就要他的邻居来才行。

（游戏数遍）

五、结束部分：

师：“今天，我们知道了每一个数字宝宝都有自己的好朋友、好邻居，它们之间互相帮助团结友爱，快乐的生活着。

我们小朋友也要像数字宝宝一样，大家团结友爱互帮互助。”

大班数学逛商店的教案篇五

1、让幼儿知道整点、半点的计时方法，理解钟点与指针的关系。

2、进一步使幼儿感知时钟与自己生活的关系，初步发展幼儿的时间感。

重点：知道整点、半点的计时方法，理解钟点与指针的关系。

难点：感知时钟与自己生活的关系。

教具大时钟一只，钟点记录单，钟点卡片。

学具记录时间活动材料，钟点接龙活动材料，看时间画指针材料，看图画指针材料，笔。

1、集体活动。

复习整点、半点，学习记录时间。

——这是什么？是几点钟？

——用什么方法把现在几点钟记录下来？

教师在钟点记录单上示范，幼儿学习记录半点、整点。

个别幼儿示范，师生共同检查，帮助幼儿明确钟点的记录要与钟面相符。

2、小组活动。

第一、二组：记录时间。

第三、四组：钟点接龙。

第五、六组：看时间画时针，看图画时针。

幼儿分组操作，教师观察指导。

3、活动评价。

展示幼儿记录时间活动作业单，强化幼儿正确的记时方法。

大班数学逛商店的教案篇六

1、认识不同面值的人民币，在操作中知道人民币有纸币和硬币。

2、在购物中学习算账，懂得货币面值的换算。

3、了解钱币与我们生活的密切关系，对钱币的运用产生兴趣。

4、引发幼儿学习的兴趣。

5、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

1、一元、五元、十元、五十元、一百元的钱币。（一元的人民币十张和五元的人民币两张）

2、经验准备：孩子已有一定的数的组成和分解及加法运算的能力。

3、烧烤店和快餐店学习资源中心

2、认识钱币面值

(1) 教师：这些钱币一样吗？哪儿不一样？

(2) 引导幼儿观察钱币，从钱币的大小、颜色、花纹、数字等方面分辨钱币。

(3) 引导幼儿认识钱币，如纸币——1元、5元、10元、20元、50元、100元；硬币——一角、5角、1元。能根据纸币和硬币正确的区分。

3、钱币比大小

(1) 出示10元和1元，教师：这两张钱哪张面值大？买点东西多？

(2) 引导幼儿比较1元、5元、10元钱币面值的大小，知道他们的兑换关系。

(3) 引导幼儿迁移生活经验了解：5元比1元买到的东西多，10元等于两个5元。

4、数数多少钱

(1) 教师将钱币随意组合，引导幼儿观察并数一数一共多少钱。

(2) 多次组合钱币，引导幼儿数数多少元钱，进一步认识不同面值的钱。

5、付钱的方法

(1) 教师出示带有价格标签的各种物品，请幼儿取出相应的货币，加深幼儿对不同面值人民币的认识。（操作活动可反复进行）

(2) 引导幼儿发现有不同的付钱方法。

6、分组游戏活动

(1) 场地有各种烧烤用具、物品，上面标有价格，有的幼儿做售货员，有的幼儿做顾客，让幼儿学习使用货币。

(2) 快餐店。

(3) 巩固幼儿对钱币的认识及应用。

7、师幼共同收拾学具。

大班数学逛商店的教案篇七

1、通过幼儿尝试操作，能熟练区分10以内的单、双数。

2、培养幼儿从身边事物中发现单双数的能力。

1、课件、音乐《小树叶》、玩具小火车。

2、幼儿分组操作材料(树叶、小猫小狗图片、纽扣、瓶盖)

正确区分10以内的单双数，知道两相配的是双数，余下的一个不能两两相配的是单数。

一、以歌曲导入活动，激发幼儿兴趣。

二、学习新知，让幼儿找出10以内的单数、双数。

1、出示挂图，让幼儿感知什么是单数，什么是双数。

2、幼儿分组操作(小猫小狗图片、纽扣、瓶盖废旧品)，尝试区分10以内的单、双数。

三、开火车体验学数学快乐，结束教学。

首先我以歌曲导入活动，激发幼儿兴趣，自然导入新知，其次我运用课件让幼儿学习新知，最后我引导幼儿进入操作区巩固新知。

大班数学逛商店的教案篇八

- 1、通过观察粘贴活动，寻找两个集合交集、差集中元素，依据特征进行尝试摆放；发展幼儿多纬度的思维能力。
- 2、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。
- 3、有兴趣参加数学活动。

《水果找家》、《图形组合物》幻灯片个1张〔no.86—87〕幼儿每人相同内容练习纸2张（见练习册no.4—5〕如图（1）和图（2）。

（一）观察

1、出示《水果》幻灯片，引导幼儿思考：

- （1）两个圈内分别有什么？各有几个？
- （2）左圈内的水果么特征？（有叶子）
- （3）右圈内的水果么特征？（有梗子）
- （4）两圈相交部分中的水果么特征？（有叶子且有梗子）

2、出示《图形组合物》幻灯片，引导幼儿思考：

- （1）两个圈内分别有什么特征？各有一个？

(2) 左圈内的东西有什么特征？（红色）

(3) 右圈内的东西有什么特征？（个数是5个）

(4) 两圈相交部分中的东西有什么特征？（红色且个数是5个）

（二）区分

让幼儿思考：依据特征，如把右边的水果或左边的娃娃脸摆放到圈内，该分别放在哪里？

个别幼儿口述位置和理由，如图（1）中的‘桃子该放在左圈但不在右圈中，因为桃子有叶无梗；图（2）中的圆脸娃娃该放在两圈相交部分，因为她是红色且组成的圆形个数是5个。

（三）粘贴

幼儿在练习纸上将左（右）边的各图示物一一撕下，分别粘贴在两个圈中的相对位置。

（教师巡回指导，帮助幼儿正确粘贴）

（一）本活动设计内容亦可分两次进行。

（二）亦可用实物材料在集合摆放圈中进行分类摆放，见《儿童数形宝盒》说明图29。观察记录与评估。

大班数学逛商店的教案篇九

1、通过将花片进行分类、排列、记录，积极探索、分析讨论感知物体的大小、数量与排列长短的关系。

2、激发幼儿学习数学的兴趣，发展幼儿的逻辑思维能力。

学具：

- 1、幼儿人手一份双面操作板和积塑（大、中、小各十个）。
- 2、记号笔人手一支。
- 3、同样长度即时贴两条。

教具：

- 1、示范用操作板两份。
- 2、小橘子、大苹果各一个。

1、导入活动，出示花片引起幼儿兴趣。

师：看，这里有什么？（花片）

2、第一次探索活动：感知数量相同、大小不一的花片，排列长短不一样。

（1）教师讲解操作要领。

师：请你们帮忙做件事，给这些花片分分家，排排队。

出示操作卡正面提问：

*猜猜，第一条线上排什么？

*第二、第三条线上呢？

师：排的时候要从红线开始，一个靠着一个，让它们站在线上。三排全排完了，不要收，把数字记在后面的格子里。

（2）幼儿操作，用花片在纸板上排队。

(3) 幼儿讲述排列结果，并讨论“为什么都是十个，队伍却不一样长呢？”

(因为小花片小，所以排得最短；因为大花片大，所以排得最长；因为中花片不大也不小，所以排的队伍不长也不短。)

(4) 小结：相同数量的花片，花片越小排列越短；花片越大排列越长。

3、第二次探索活动：感知大小不一的花片，排列长短相同时，数量不同。

(1) 观察纸板另一面，提问：

*看看纸板上的三条线怎么样？（一样长）

*如果在这三条一样长的线上排队，想想，用的花片的数量会不会一样多？（一样；不一样）

(2) 交代探索要求，幼儿操作，寻求答案。

(3) 幼儿讲述操作结果。

(不一样多，小花片用的最多，大花片用的最少。)

(4) 讨论：为什么排一样长的队伍时，小花片用的最多，大花片用的最少？

(5) 小结：队伍一样长时，小花片用的数量多，大花片用的数量少。

4、结合生活实际，进一步感知大小、数量与排列长短的关系。

(1) 出示橘子和苹果提问：

*如果用相同数量橘子和苹果排队，谁的队伍长？谁的队伍短？为什么？

（橘子小，排的队伍长；苹果大，排的队伍短。）

*让它们排一样长的队伍，橘子和苹果谁用的多？为什么？

小结：队伍一样长时，大的苹果用的数量少，小的橘子用的数量多。

（2）师幼游戏“走钢丝”。

*老师和一幼儿走“钢丝”，全体幼儿分成两组分别为老师和幼儿点数步子。

师：“从起点线处脚跟对脚尖走到终点线，大家帮着数数用了几步？”

*讨论：为什么老师用的步子少，小朋友用的多呢？

*小结：走一样长的“钢丝”，老师脚大，用的步子少，小朋友脚小，用的步子多。

师：让我们把今天的许多新发现、学会的新本领告诉其他的小朋友吧！

大班数学逛商店的教案篇十

幼儿园大班数学自编应用题

1. 让幼儿学会自编和解答4的加减应用题。
2. 在生活情景中能根据水果和钱的数量自编4的加减应用题。
3. 在游戏过程中体验加减数量的乐趣。

1. 知识经验的准备：家长带幼儿去买东西时，使幼儿了解一个买与卖的过程。

2. 教具的准备：橙子，香蕉卡片各十张，人手4个替代物做钱。

一，师通过情景表演仿编4的加减应用题。

师：今天呀，老师有一件高兴的事情告诉小朋友们，小猪的水果店昨天开张啦，于是朱老师就去小猪的水果店买了一些水果，可是算钱的时候出了一点问题，想请小朋友们来帮助我，你们愿意吗？（愿意）

师：昨天呀，我带了一些钱去买水果，（出示4张四块钱），请你们看看，我手里有多少钱？（四块钱），我有四块钱，所以我向小猪买一个橙子（买了一个橙子）

那我们把这个算式写出来好吗？用加法计算还是减法计算呢？（选择减法的卡片，将物品对应的数字写在卡片上）。

二，请幼儿根据实际操作，自己来仿编应用题

师：谢谢你们，这下子我总算是算清楚了。那你们想不想也来算一算呢？我们自己也来买水果好吗？每位小朋友手里都有四块钱，（先请一位小朋友）请你先买两个橙子，然后告诉我你的手里还剩下多少钱？（两块钱）为什么呢？（因为我的手里原来有四块钱，买了两个橙子花了两块钱，所以还剩下两块钱）好，请你把你的算式写在自己的卡片上。

大班数学逛商店的教案篇十一

活动目标：

观察花生果的特征，了解花生果的用途。

记录剥花生仁的情况，学习简单的统计数据的.方法。

体验活动带来的乐趣。

活动准备：

花生人手10颗，点心盘和小碗人手一个，记录表人手一张。

智能ab猜试题。花生类食品若干。

活动过程：

一、观察花生果的外形。

好，现在开始吧！

3. 请幼儿剥花生，一边剥一边进行记录。

4. 教师巡回指导，提醒幼儿记录剥下的结果。

5. 鼓励已剥完的幼儿说说游戏结果。

6. 统计数据。

大班数学逛商店的教案篇十二

1、能根据坐标找到家，并有一定的空间位置对应能力。

2、能积极参与到活动中来，感受数学活动的魅力。

3、培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。

4、乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

幼儿能根据坐标，找到对应的位置。

平面楼房、动物卡片、数字卡片、记录表。

（一）谈话导入

师：“你家住在几单元几楼呢？请跟旁边的小朋友说说。”

师：“小动物新建一栋楼房，要请小朋友去参观（教师出示平面的楼房），这里就是小动物新建的楼房，我们看看这栋楼房有几个单元，几层楼呢？”

（二）复习巩固

1、教师与幼儿一起帮小动物认识自己的家住在几单元几楼

师：“刚才小朋友都帮忙数了数这栋楼一共有4个单元，4层楼，现在我们来看看里面都住了哪些小动物，看看这些小动物它们住在几单元几楼？”（宝宝兔的家住在1单元1楼

（1，1）；贝贝羊的家住在2单元3楼（2，3）；胖胖猪的家住在3单元3楼，（3，3）；嘟嘟牛的家住在3单元4楼（3，4）吱吱鼠的家住在4单元2楼（4，2））

师：请幼儿说说理由，帮助幼儿学会看坐标，快速地找到房间。

2、教师带领幼儿游戏，找找自己的家住在几单元几楼

（1）教师与幼儿一起认识房子的结构，看看这栋楼有几个单元几层楼。

（2）发房间卡给幼儿，请幼儿说说自己拿到的房间卡是几单元几楼。

（3）请幼儿拿着自己的房间卡自由找到自己的房间，教师个别指导。

(4) 请个别幼儿说说你是怎么找到房间的。

(5) 游戏：幼儿站在房子外面，幼儿在音乐开始后，开始找房间，看谁又快又准确的找到自己的房间。

(6) 请幼儿到好朋友家做客，跟好朋友交换房间卡，根据自己手里的房间卡找到好朋友的家。

(三) 幼儿操作练习

1、教师与幼儿一起看看还有哪些动物没有住进新房子，它们分别住在几单元几楼。

2、幼儿根据教师提供的图卡帮助小鸡、小鱼、小猫、小刺猬、小乌龟找到家。

(四) 交流与分享

教师请幼儿到前面来和其他小朋友说说你是怎样帮助小动物们找到家的，先找到它住在几单元，再找到她住在几楼。

本次活动充分体现了数学教育生活化的理念，理念正确；设计程序生活化；教学形式生活化。教师自身专业素质很不错，沉着、不慌张，亲和力强。此次活动中教师的思路很清楚，教育目标达成很好，幼儿反应活跃，但是在游戏环节幼儿等待时间过长，显得拉杂。游戏的环节一可以和环节三整合，环节二可以设计2座房子，避免幼儿的等待。在教师示范时，应进一步强化，先找几单元，再找几楼，可帮助幼儿思维清晰。幼儿自主操作练习中，可增加难度，如将房子增加为5个单元5层楼，更能充分体现教学的坡度，层层递进，充分调动幼儿的兴趣，让幼儿能挑战自己。

推荐理由：

在幼儿已有的经验基础上选择了“空间对应”这一内容，然后以“你家住在几单元几楼”为切入点开始，让孩子在游戏中感知空间位置对应，以帮小动物找家的方式将数学活动生活化，情景化，能进一步的加深幼儿的空间位置对应能力，能够帮助幼儿学会按房间卡找到自己的房间。

小百科：空间是与时间相对的一种物质客观存在形式，但两者密不可分，按照宇宙大爆炸理论，宇宙从奇点爆炸之后，宇宙的状态由初始的“一”分裂开来，从而有了不同的存在形式、运动状态等差异，物与物的位置差异度量称之为“空间”，位置的变化则由“时间”度量。空间由长度、宽度、高度、大小表现出来。通常指四方（方向）上下。

大班数学逛商店的教案篇十三

- 1、学习5的加法，并复习巩固5以内各数的加法运算。
- 2、能根据指定的算式，画出三幅图表示算式的意义。
- 3、知道要爱护自己的操作用书，保护画面的整洁。

1、趣味练习

2、幼儿用书，幼儿人手一支笔。

3、操作材料(看算式画图)

一、轮船开来了。

1、出示轮船开来了的三幅图，请幼儿先说出图意，然后再用一道算式 $2+3=5$ 表示这件事。

2、启发幼儿思考： $2+3=5$ 这道算式，除了表示轮船开来了这件事，还能表示什么事？

鼓励幼儿迁移生活经验，讲述多种能用这道算式表示的事件。

3、鼓励个别幼儿将自己想出的内容画下来。

师幼共同讲述、检查幼儿绘画内容是否能用 $2+3=5$ 表示。

二、操作活动。

1、看图列加法算式。

引导幼儿打开观察幼儿用书，观察图片的变化，并列出具体的加法算式。

2、看算式写答案。

(1)看数序排列填空，并写出标记图。

(2)看算是画图。引导幼儿读一读算式，然后在下面三个方框中画出三幅图，表示算式的意思。

三、评价活动

1、教师请幼儿介绍操作活动中，看某道算式所画的图片内容，师生共同检查。

引导幼儿了解：有许多不同的事情，只要它们的数量变化是一样的，都可以用同样的一道题表示。

2、表扬操作活动专心、书面整洁的幼儿，鼓励幼儿按户自己的幼儿用书。

大班数学逛商店的教案篇十四

1、学习7的加减，能根据花朵颜色的不同列出加、减法算式并进行7以内数的加减运算。

2、进一步巩固对加、减法算式及其含义的理解。

3、爱动脑筋，能积极参与加减运算活动。

1、经验准备：

幼儿有看图列组成式的经验，学习过6以内各数的加减和7的组成。

2、物质准备：

——教具：图片一张（上面画7只猴子，其中1只小猴，6只大猴；2只猴子在树上，5只猴子在草地上；3只猴子在吃香蕉，4只在吃苹果。）

——学具：《幼儿用书》（p11、12、13页），幼儿人手一支笔。

1、看猴子去。

——教师：还记得《7只小猴去旅行》的故事吗？小猴们旅行回来了，我们去看看它们吧。

——教师（出示图片）：小猴在哪里？它们都在干什么？

——教师：你能用一道算式来表示吗？

——引导幼儿列加法或减法算式，并说一说每个数字表示什么意思。

如： $1+6=7$

表示1只小猴子和6只大猴子合起来是7只猴子。

再如： $7-1=6$ 表示7只猴子中，有一只小猴子剩下的都是大猴子。

——继续引发幼儿的思考：你还能列出和刚才不一样的算式吗？

2、幼儿操作活动。

——看图按特征标记列算式。

请幼儿观察画面上的实物有多少？它们的颜色和其它特征是怎样的？然后，列出7的第一组加法或减法算式。

——观察连续的三幅图，讲述图片的含义，列出加减算式。

——带领幼儿分别打开《幼儿用书》第12、13页，引导幼儿练习7的第二组、第三组加减运算。

（也可采用分组练习的方式，本活动只完成一页练习，其它练习放在日常或区域中进行。）

3、活动评价

请幼儿介绍“看特征列算式”的活动，鼓励幼儿说出每道算式的意思，帮助幼儿理解加减法的含义。

大班数学逛商店的教案篇十五

包装盒是幼儿日常生活中经常会接触到的物品，可以说随处可见（饼干盒、牛奶盒、药品盒……）然而幼儿对正方体的认识是非常模糊的，并且很难联系到生活中去。但对于大班孩子来说，已经具备了初步的逻辑推理能力、动手操作、探索是他们的最爱，因此，在幼儿认识了正方形的基础上，通过幼儿的自由探索，来进行本次教育活动。

1、巩固对正方形的认识，了解平面图形和立体的区别。

2、初步感知正方体，知道其名称和最显著的特征。

圣诞老人、大、小包装盒（人手一个）、正方形卡片、剪刀、彩笔（人手一个）、各种装饰材料（皱纹纸、亮光纸、卡纸等）

二、引导幼儿感知平面与立体的不同以及正方体的特征。

1、每位幼儿一个包装盒进行自由探索。师：你们手里的包装盒一样吗？请跟旁边的好朋友比一比，哪里不一样？小结：它们的大小、高矮、图案不一样。

2、出示正方形卡片和一个正方体的包装盒，观察比较正方形与包装盒有什么不同和相同？《1》请小朋友把包装盒的盖打开，看看里面还有什么？（正方形卡纸）《2》正方形的特征是什么？（四条边一样长，四个角一样大）《3》请你们比一比，正方形和包装盒有什么相同与不同点？小结：正方形的面是平的，包装盒是有棱角的，而包装盒的每个面都是正方形的。

3、通过正方体包装盒，让幼儿了解正方形有一个面，包装盒有六个面。（1）“请小朋友看看包装盒的这个面，它是正方形，那正方形有几个面呢？”（一个面）

4、用和正方体的面相同大小的正方形进行探索得出正方体的六个面一样大？（1）“包装盒有6个面，每一个面都是正方形，哪每一个面一样大吗？”（2）“你是怎么知道它们一样大的？”（用正方形量的，这样的物体叫正方体）小结：今天，我们又学会了一个本领，认识了正方体。正方体有六个面，每个面都是一样大的正方形。

三、操作巩固正方体的特征。让幼儿在大包装盒里随意拿任何包装盒，说出哪些是正方体，哪些不是？为什么？“包装盒里还有礼物呢，谁来摸一摸是什么？”

四、请小朋友说说生活中哪些物体是正方体的？“我们生活中有许多物体是正方体的，谁能告诉小朋友你见过哪些物体？”

(1) “请小朋友把包装盒装饰一下，送给你身边的亲人，好不好？”

(2) 介绍装饰材料，提醒幼儿用剪刀时注意安全。

(3) 展示作品，并说一句祝福的话。

大班数学逛商店的教案篇十六

大班幼儿的认知、操作、逻辑思维能力在不断提高；同时，他们不仅仅满足于老师所告诉的、所传授的，他们更希望通过自己的能力加以证实。因此，他们对操作比较感兴趣。但由于幼儿各方面的发展还不成熟，他们的对某一事物也许明白，却无法从具体转化为自己内在抽象的概念，所以通过活动我希望他们能把自己对事物的外部特征的认识转为内在的、有规律的思考。

1、通过活动使幼儿能从生活、游戏中感受事物的关系，学会如何分类。

2、通过幼儿的操作、探索，培养幼儿发现、观察比较、归纳事物特征的逻辑思维能力；

3、体验数学活动的乐趣。

红、黄、蓝不同颜色的伞图片各2张，小动物图片各一张，各种水果图片若干、大小不同的球若干。

一、创设情境

1、出示图片——红、黄、蓝不同样色的伞

2、小朋友们我们一起擦亮你们的小眼睛，仔细观察下我们该把伞怎么放更合适呢?(要求幼儿分成三份，到黑板上粘贴)

3、让幼儿说出自己分类的理由。

2、师：只有三间房，这么多动物要住，怎么分才能使小动物们满意呢?小动物们都为难了，请小朋友帮忙分一下。请你讲一下这样分的理由。

3、幼儿小组讨论分法。

4、找幼儿试着分类并说出分类的理由。

师总结：我们可以按照小动物的颜色、活动的范围：水中的、陆地的、空中的，按身体的大小，按凶猛程度或者其它特征来分。

有的小朋友说“老虎和狮子最厉害，他们分一间屋”

“小喜鹊、小麻雀、百灵鸟、啄木鸟、猫头鹰、小蜻蜓一间屋，他们都会飞”

“小青蛙、小海豚、小乌龟一间屋，他们都会游泳”……

小朋友们替小动物分好房子，小动物们都休息了，让我们一起来做个游戏轻松下吧!

三、游戏——分球

游戏要求：找三组幼儿进行比赛，把放在一起的球按大、中、小不同分类，那组分的最快又对获胜，可以获得小红花。

四、幼儿动手操作自主分类：

1、师：小朋友们分的本领着么大，来帮老师一个忙好吗？

让幼儿拿出课前老师发的各种水果、文具、球类图片让幼儿按自己所想动手分类。

2、让幼儿说出分类理由。

3、师总结：我们应该按照水果类、文具类和球类，也可以说是吃的、玩的、用的分类。

五、结束活动：

小朋友们这节课的表现可真好啊！老师决定要和小朋友们一起去操场做游戏，小朋友们听老师的口令，男孩站一队、女孩站一队，我们一起排着队去做游戏。