

幼儿园大班数学教案的加法教案设计(大全11篇)

教案中的教学方法和教学资源应该多样化，以激发学生的学习兴趣 and 主动性。安全教案是提高人们安全意识和应对能力的重要手段，大家一起来学习吧。

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇一

教科书第38页的例题，第39页想想做做的习题

本节课的重点是初步认识和理解加法的含义，并学会5以内数的加法

- 1、在具体情境中初步理解加法的含义，并能正确计算5以内的加法
- 2、发展初步的观察、理解和语言表达能力
- 3、初步学习用加法计算解决问题，树立数学意识，增强学习数学的信心

游戏：快速抢答

5可以分成2和（ ） 1和3合成（ ）

（ ）可以分成2和2 1和（ ）合成2

3可以分成（ ）和2 4和1合成（ ）

- 1、谈话：我们在学校里上学，不仅要学习，而且要劳动看，一些小同学正在校园里干什么出示例1图引导学生用自己的话说出图意，提出问题。

2、提问：怎样表示把3个人和2个人合起来是5个人呢（板书： $3+2=5$ ）

让学生猜一猜，+表示什么意思通过交流，明确是合起来的意思

读算式：3加2等于5

1、连续出示例2的两幅图，让学生说出图意

2、引导学生根据图意列出加法算式

提问：算式中的每个数代表什么意思在小组中互相交流

3、谁知道得数多少是怎样想的

教师对学生合理的方法都加以肯定。

（1）出示图1（鸡妈妈一家），学生说图意，提问题，列算式计算。说说怎样算出来的（可以用多种方法）

说说 $3+1=4$ 这个算式中每个数表示的意思

谈话：聪明的小青蛙，看到大家在学习，自己也想学加法，回家后，列了许多加法算式，得多少呢它正在用摆小棒的方法计算呢！

（1）出示加法算式： $1+1=\square$ ，

你能说出结果吗把得数填在书上

（2）出示： $2+1=\square$ ， $1+2=\square$ 。引导学生用3的分与合来计算结果

4比较：刚才我们用数图、摆小棒、想分与合的方法来计算加

法，你最喜欢哪种方法为什么

小结：这就是今天同学们学习的5以内的加法。（板书课题）

讲述：小白兔看到同学们学得这么好，正在准备礼物奖励大家呢！

（1）出示图1。学生列加法算式，说含义

（2）根据图2、图3的意思，学生在书上完成

（3）集体订正

（1）学生说说图意

（2）根据这幅图能说出几道加法算式（只要符合图意，都要鼓励）

（3）根据这幅图说一个算式，你能猜猜求的是什么呢

小结：大家用5以内的加法解决了这么多问题。

回家后，继续观察，看看还能解决生活中的哪些问题

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇二

1、学习按图和操作顺序，感知图中事物的数量关系，学习列出算式。

2、复习5的组成，并知道4+1、3+2及前后位置互换都等于5。

3、进一步认识理解“+”、“=”号的含义。

4、在活动中，体验游戏的愉悦，提高幼儿学习数学的兴趣。

1、背景图一副，动物卡片若干。

2、教具：数量不等的物体图片，1—5数字，加、减、等号各一个。

3、学具：数量不等的物体图片（幼儿人手一份）。

（一）复习5的组成

幼儿人手一份卡片，教师引导一起共同复习5的组成。

（二）学习5的加法

1、导入活动，引起幼儿学习的兴趣。

教师出示背景图，以小动物一起玩游戏的情节进行5的加法：草地上有2只梅花鹿在玩游戏，后来跑来3只小狗，草地上一共有几只小动物？（5只）

2、师生一起共同游戏

师：“今天老师给你们准备了一些水果的卡片，小朋友待会跟着老师一起来玩游戏。妈妈昨天买回4个苹果，爸爸又带回1个苹果，那么家里一共就有5个苹果了。”幼儿一边听老师讲述，一边摆卡片。

3、启发幼儿用一道算式来表示这个游戏中所讲的事情，并说出算式及符号所表示的含义。

（1） $4+1=5$ 4表示什么？（4表示妈妈买回的4个苹果）

1表示什么？（1表示爸爸带回的1个苹果）

+表示什么？（妈妈和爸爸的苹果合起来）

(2) 启发

幼儿再用一道算是表示这个游戏。

$1+4=5$ （集体说一说算式表示的意思）

(3) 比较两道算式，说一说它们的异同点

$4+1=5$ 和 $1+4=5$ ，位置换过来了，但是得数是一样的。

(三) 幼儿操作，并做记录。

幼儿根据老师说的故事情节，用卡片摆出算式，并用作业本把算式写下来。

请幼儿相互把算式读一读，体验游戏成功的喜悦。再数一数，黑板上一共记录了几道算式。

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇三

1、根据图中物体的不同点来列出算式，巩固对加法含义的理解。

2、初步懂得交换加号前后两数位置得数不变的规律。

宝书一本、秋姑姑一个、幼儿操作材料

美丽的秋天，秋姑姑要到我们大一班来做客，我们来做个碰球游戏欢迎她。

你们看，谁来了？（秋姑姑），秋姑姑给我们带来了一本宝书，宝书会变很多好吃又好玩的东西。你们想看吗？宝书要变了，变变变。

（一）看宝书变出了1只大袋鼠，又变出了4只小袋鼠，宝书

一共变出了几只袋鼠？

提问：

(4) 我们一起用好听的声音把5的加法算式题念一遍。

(5) 比一比 $1+4=5$ $4+1=5$ 两道题的相同点和不同点。从而发现交换加号两个数的位置，得数不变的规律。（加法交换律）

(二) 宝书又要变了，看她变出了什么（苹果树）原来秋姑姑要送苹果给小朋友，苹果树上有的苹果成熟了，有的还没熟，我们要把成熟的摘下来，得数是5的苹果成熟了，不是5的还没成熟，不能摘，摘对了就说：对对对， $1+4=5$ 你的苹果成熟了，如果算对了，这个苹果就送给你。

(三) 变变变，宝书变出了一位小客人，咦这位小客人怎么躲起来了，它说要考考小朋友，要你们把算式题算出来，小客人就和我们见面了。

(四) 变变变，宝书又要变了，哇变出几只小兔？糟了小兔有麻烦了，大灰狼张着血红的嘴来只小白兔了，还好，小兔子身上有3个数字，只要把这三个数字编成一道5的加法算式题，小兔子就会隐身术了，请小朋友快来救救小兔子。还剩一只小兔眼看就要给小兔吃掉了，快来帮忙救救它。看这只小兔身上的数字能不能列出一道5的加法算式题，不能那怎么办？（把一个数字改一下，改 小兔就得救了。）

1、看完了宝书，小朋友真能干，都帮小兔学会了隐身术，大灰狼也只好灰溜溜地走了，秋姑姑看到小朋友这么聪明、能干，她要送礼物给小朋友，这个礼物就躲在这张纸上，我们只要把得数是5的加法算式题涂上你喜欢的颜色，这样礼物就马上会出来了。

2、幼儿动手作业，教师巡回指导。

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇四

- 1、初步认识加号、等于号，并理解其含义。
- 2、看实物图列加法算式，学习2的. 加减。
- 3、在活动中能大胆讲述、积极参与。

物质准备：

2、幼儿操作材料（+、=40个，数字1、1、2各40张）、水果用具若干（每名幼儿两种）、水果购物券84张。

知识准备：幼儿会以游戏的方式进行2的组成

一、开火车游戏：复习2的组成t□"小朋友，今天有一个国王要请我们到他的城堡里去做客。滴滴滴，一汽车开来了，我们上车走吧”

二、登城堡，看图学习2的加法

□1□t□"小朋友，看城堡王国到了，（出示城堡图）国王的城堡一共有几层？

s□□鱼） t□有几条鱼？

s□□2条） t□噢，原来1条鱼再加上1条就一共成了2条鱼（教师语气慢）谁再来说一说。（请3——4名幼儿来说一说）

（2）理解"+□="t□那我们用一个符号把它们合起来（出示+）你认识它吗？（认识的幼儿给予表扬）'+’的用处可大了，它可以把国王的1条鱼和我们的1条鱼合起来，不过要把它放在中间，谁来找一找它的位置（请1名幼儿到黑板上来操作）加号是什么意思来？（几名幼儿回答后，教师与幼儿一起）：

加号它把前面的数和后面的数合在一起，它的位置放中间。

t□ "现在前面是几条鱼s□□2条) t□我们把前面的鱼放在这个方格里，后面的鱼放在另一个方格里，小朋友仔细看，你发现了什么小秘密□"s□□一样多□t□也就是相等，我们也用一个符号来表示，它的名字叫'等于号'，谁来找找它的位置？（请幼儿来试一试）你来说说'='有什么意思？”：等于号前面两个数的结果和后面的数是相等的。

(1+1=2) 他用数字摆出了一个算式□t□你能说一说这个算式的意思吗？（让幼儿说一说）

(3) 幼儿动手操作t□"小朋友太厉害了，我们快去看看第二层城堡吧，有什么呀？

(花□t□有几种花？

(1种花□t□国王为了欢迎我们，又派人去买了1种花来打扮他的花园，问问现在花园里一共有几种花？动动脑筋，用一个算式告诉我你的结果，算式中要有数字1、1、2，记得用上'+、='，列出式子后放在位上不动。”

(4) 分享、交流”谁来说一说你是怎样摆的？（请个别幼儿来说一说）现在老师给你2分钟的时间和旁边的小伙伴说说你是怎样摆的。”

游戏：买水果”国王说，这些小客人真聪明，现在国王要请小朋友用桌子上的水果券到老师这儿来换水果吃，每个小客人两张水果券，一张水果券换一种水果，现在小客人可以去换水果吃了。”

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇五

1、创设情境，让幼儿在操作过程中尝试列出得数是2的加法

算式，理解加号、等于号的含义。

2、感知加法算式所表达的数量关系。

3、培养幼儿思考问题、解决问题的能力及快速应答能力。

4、幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力。

1、城堡图一幅(三层)第一层：鱼塘第二层：花园第三层：水果店

(1条热带鱼+1条金鱼=1条热带鱼1条金鱼)图一幅

幼儿会以游戏的方式进行2的组成

一、开火车游戏：复习2的组成

“小朋友，今天有一个国王要请我们到他的城堡里去做客，我们快快坐上2次列车出发吧，呜呜呜，火车来喽！”

师：“嘿嘿，我的火车1点开，你的火车几点开？”

幼：“嘿嘿，你的火车1点开，我的火车也是1点开。”

二、登城堡，看图学习2的加法

1、创设情境

(1)“小朋友，看城堡王国到了，(出示城堡图)国王的城堡一共有几层?(三层)国王听说我们大二班的小朋友非常聪明，要考考我们，问题就在城堡里，我们快来登城堡吧。”

“看，第一层城堡，有什么呀?(鱼)有几条鱼?(1条)今天我们也带来了1条鱼送给国王，我们把它放进去，现在城堡里有几条鱼?(2条)噢，原来1条鱼添上1条我们的鱼变成了2条鱼(教

师语气慢)谁再来说一说(请3——4名幼儿来说一说)

(2) 理解“+、=”

“那我们用一个符号把它们合起来(出示+)你认识它吗?(认识的幼儿给予表扬)

‘+’的用处可大了，它要把1条鱼和1条我们的鱼合起来，我们把它放在中间，谁来找一找它的位置(请1名幼儿到黑板上来操作)，加号是什么意思来?(几名幼儿回答后，教师与幼儿一起总结)

小结：加号它把前面的数和后面的数合在一起，它的位置放中间。

“现在前面是几条鱼(2条)我们把前面的鱼放在这个方格里，后面的鱼放在另一个方格里，小朋友仔细看，你发现了什么小秘密?”(一样多)

“也就是相等，我们也用一个符号来表示，它的名字叫‘等于号’，谁来找找它的位置?(请幼儿来试一试)你来说说‘=’有什么意思?”

小结：等于号前面两个数的结果和后面的数是相等的。

“现在我们把小鱼都用数字来表示，也要用上‘+’‘=’，谁来试一试?($1+1=2$)他用数字摆出了一个算式，你能说一说这个算式的意思吗?(让幼儿说一说)

(3) 幼儿动手操作

“小朋友太厉害了，我们快去看看第二层城堡吧，有什么呀?(花)有几种花?(1种花)国王为了欢迎我们，又派人去买了1种花来打扮他的花园，问问现在花园里一共有几种花?请

小朋友动动脑筋，用一个算式告诉我你的结果，算式中要有数字1、1、2，记得用上‘+、=’，列出式子后放在位上不动。”

(4) 分享、交流

“谁来说一说你是怎样摆的?(请个别幼儿来说一说)现在老师给你2分钟的时间和旁边的小伙伴说说你是怎样摆的。”

三、内化迁移——游戏：买水果

“国王说，这些小客人真聪明，现在国王要请小朋友用桌子上的水果券到我这儿来换水果吃，每个小客人两张水果券，一张水果券换一种水果，现在小客人可以去换水果吃了。”

在活动过程中，我充分的理解和尊重幼儿，给他们自由发挥的空间.充分利用小黑板和卡片达到教学目标。在这节课中，我已经了解到幼儿学了2的加法。充分发挥幼儿能力。

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇六

教师要培养幼儿对数字的认识能力让幼儿懂得简单的数学道理，引发幼儿学习的兴趣。以下是小编整理的幼儿园大班数学加法教案，希望可以提供给大家进行参考和借鉴。

活动目标：

- 1、复习得数是3以内的加法，4以内数的组成。
- 2、通过创设情景，让幼儿在操作过程中尝试自己列出得数是4的加法算式，尝试自编得数是4的加法应用题。
- 3、使幼儿进一步理解两个部分数的交换关系。

4、培养幼儿分析推理能力，思维的敏捷性及幼儿动手尝试的精神，训练幼儿运算速度和准确性，激发兴趣。

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：

3以内加法算式卡、数卡4，苹果、梨图片4张，每个幼儿4个萝卜，4朵花，蘑菇图片4张，兔妈妈、小兔头饰，布置好活动场景。

活动过程：

随《十个数字跳舞》音乐，做手指游戏。

一、复习得数是3以内的加法，复习4的组成

1、游戏“开火车”复习得数是3以内的加法。

2、游戏“又有苹果、又有梨”复习4的组成

3、游戏“对数”

二、创设情景，在操作中尝试写出得数是4的加法算式

兔宝宝，我是兔妈妈，我告诉你们一件高兴事儿，我们种的萝卜丰收了，请兔宝宝跟着妈妈到地里去拔萝卜，每个宝宝拔4个萝卜，自己分一分，看有几种分法？(个别回答，老师演示)拔了这么多萝卜，我们把萝卜搬回家，搬的时候要听妈妈的指挥，看看两只手上的萝卜一共有多少根？(4根)，你们用什么方法算出来的？(加法)，怎样列出这个加法算式，请兔宝宝将它写在答题卡上，写的时候，字要写大一点，不然兔妈妈看不清楚，(兔妈妈帮助能力差的小兔讲解列式)。

今天，我们学会了新本领又可去智力迷宫玩，来，我们鼓鼓

掌、嘿嘿，我真棒！

三、活动延伸

编应用题又是一样新本领，会编的小朋友很能干，不会编的也不用着急，下次老师要教你们编加法应用题的新本领。

活动目标：

- 1、根据不同的画面进行讲述，并列出具体的算式，从而感知加法算式所表达的数量关系。
- 2、理解交换规律，懂得运用互换规律列出另一道算式。
- 3、积极探索数学活动，乐于讲述探索结果。
- 4、培养幼儿比较和判断的能力。
- 5、引发幼儿学习的兴趣。

活动准备：

- 1、教具：城堡图一副(分为三层，每一层分别有表示7的加法的三副图，用纸覆盖)、水果单一张。
- 2、学具：城堡图人手一份、水果单人手一张。

活动重难点：

活动重点：看图学习7的加法

活动难点：能根据不同的画面进行讲述，并列出具体的算式

活动过程：

一、开火车：复习7的组成

师：城堡王国的国王邀请我们去他的国家玩，你们愿意吗？那让我们快点坐上7次列车（出示数字7）出发吧。

师：嘿嘿，我的火车x(1)点开，你的火车x点开？

幼：嘿嘿，我的火车x(1)点开，我的火车x(6)点开。

二、情境感知——登城堡：看图学习7的加法

1、师：看，城堡王国已经到了，国王说了，他在城堡里藏了许多的问题

想考考我们小朋友，那我们就先去这座的城堡去看看好吗？

2、师：我们先登上城堡的一楼，原来这层楼上有三幅图谁愿意来讲讲呀？

国王想考我们的是看了这三幅图谁能列出一道算式？回答出来后可以上二楼、三楼。

3、幼儿操作

师：那我们每人都去一个城堡回答问题吧，速度慢的呢，可以只在一楼回答，速度快的可以去二楼三楼。别忘了把你的答案写的清楚一点。

4、总结：

请幼儿观察这些算式“它们有个小秘密，看谁能先找出来？”

师总结：这些算式的得数都是7，而且都是加法，那么这6道算式就是7的加法算式。

三、内化迁移——游戏：买水果

1、师：城堡国的国王夸我们都很聪明，送了我们每人一张水果券(出示水果券)，我们先来看看水果的价钱。

3、幼儿操作

4、讲评：你有几种方法?买的是什么?

5、师：如果7元钱买三样水果呢?

四、结束：

6、好我们一起去水果店选购吧。(结束)

活动目标

1. 通过此次活动引导幼儿体验将一种物品抽象成数的过程，渗透集合思想，感知加法的含义。
2. 学会用计数的方法进行加法运算，初步学会观察图意，培养幼儿视图和思维能力。
3. 培养幼儿对数字的认识能力。
4. 让幼儿懂得简单的数学道理。
5. 引发幼儿学习的兴趣。

活动准备

活动过程

一、预备活动

师幼互相问候

二、活动过程

教师出示一个长方框，玉米卡

2. 依照方法，将实物换成西红柿，继续练习

3. 将实物卡换成点数卡，继续练习

三、幼儿探索操作

1. 请幼儿看图，说说图意，猜猜小朋友在做什么

以下逐一进行教师巡回指导

四、结束活动

教师收书及整理工作

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇七

活动目标：

1、复习3的组成，学习按图操作顺序，感知图中事物的数量关系及学习列出算式。

2、进一步理解“+”、“=”的含义。

3、在活动中体现游戏的愉悦，激发幼儿学习数学的兴趣。

4、喜欢数学活动，乐意参与各种操作游戏，培养思维的逆反性。

5、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

活动准备：

背景图一副、磁性教具若干、数字积木、数字卡、数题卡

活动过程：

1、游戏《小动物的叫声》复习3的组成：

师生互动，在拍手游戏中复习3的分与合。

师：在刚才的游戏中老师发现有位小朋友叫的又快又准，老师奖给你一个奥运福娃，喜欢吗？这节课老师要把福娃奖给那些上课认真听讲，爱动脑筋的孩子，比一比看谁得的福娃多。

2、出示背景图：

a□草地上有1只小兔，又来了2只小兔，草地上一共来了几只小兔呢？

b.数字1、2、3各表示什么意思？(1表示1只小兔，2表示2只小兔，3表示一共有3只小兔)“+、=”各表示什么意思？(加号就是合起来的意思，等于号表示两边的数量一样多。)

b□池塘里有2只小鸭，又来了1只小鸭，池塘里一共有几只小鸭？

a.这道题用什么方法做？(加法)为什么用加法？怎么列式？出示： $2+1=3$

b.数字1、2、3各表示什么意思？“+、=”各表示什么意思？

c□教师编加法应用题，幼儿摆算式，教师巡回指导。

3、游戏：送信

师：下面我们来玩一个送信的游戏？请2位小朋友来扮邮箱，谁愿意？（点2名幼儿戴上邮箱头饰？）再请一些小朋友把信送到邮箱，谁愿意？老师发算式卡片，其他小朋友做小老师，小朋友把信送对了，我们就把掌声送给他们。

幼儿游戏，教师巡回指导。

师：小朋友们表现真棒，都能把信成功的送到邮箱。

4、教师评议小结。

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇八

活动目标：

- 1、复习5以内的加法。能看图片尝试仿编5以内的加法应用题并懂得运算。
- 2、在看、听、想、说、做中感受合作与竞争的氛围，体验数学的魅力。

活动准备：

- 1、5以内加法算式卡片若干张，加法图片若干张，口述图片5张。
- 3、红苹果若干个、奖状若干张、颁奖音乐一首。

活动过程：

一、引题

- 1、师：大家好，欢迎你们来到快乐数学大本营，我是快乐数学栏目主持人——小问号。我们快乐数学大本营的口号是：

快乐数学，快乐无限！我们现在整齐、响亮地把口号喊出来：快乐数学，快乐无限！首先我来介绍今天参加我们快乐数学大本营的三个方队，他们是（举队牌）——红队，欢迎你们！他们是——黄队，欢迎你们！他们是——绿队，欢迎你们！接下来我们马上进入快乐数学第一关。

二、快乐数学第一关。

1、师：第一关：必答题。红黄绿队的每一位选手都要回答一道题目，每答对一题，奖励一个红苹果。看哪一队的红苹果个数最多。

2、师：答题开始。请听题 $3+3=?$ （教师请三位选手轮流回答，提醒幼儿把题读完整），例幼儿： $2+3=5$ 师：（出示正确答案）回答正确。（三位选手依此回答完毕）。

小结：第一关必答题结束，让我们来关注一下各队的红苹果得数，红队得到几个红苹果，可以用数字几来表示？（教师板书），大家看看哪个队的水果个数最多？某队现在暂时领先，但某队和某队也不要气馁，在后面的环节里，你们还有机会。现在我们进入今天的第二个环节——快乐数学，第二关。

三、快乐数学第二关。

师：花园里有两只蝴蝶（边讲边操作图片），又飞来两只蝴蝶（边讲边操作图片），现在花园里一共有几只蝴蝶？小朋友请你算一算。

幼儿回答。

2、我这里还有一张图片，谁能象我一样给它编一段话，让我来算一算。考考我小问号。

(1)、幼儿自由讨论，请幼儿口述。

(2)、教师完整讲述，并板书： $2+3=5$

3、我这里有三张图片，红黄绿队一张，请你们把图片编成一段话，把答案悄悄地放在心里。

4、挑战开始：红队可以选择黄队和绿队当中的一队接受挑战。

5、小结：在第二关中，三队编的都很好，我给三个队都加上一个红苹果。我们再来关注各队的红苹果个数。（表扬第一名，鼓励其他队）

四、快乐数学，第三关。

1、第三关，抢答题。我出示图片，你们用数字算出来。比如：这张图片你会怎么算： $(2+3=5)$ 对！我们就用这种方法来算。

2、我请每队的6号选手当队长，请队长那出凳子后面的乐器当抢答器，当我那出图片说：抢答开始。注意：队长必须在我说开始之后才能敲响抢答器。好！准备！抢答开始。

3、小结：抢答环节中红队得到几个红苹果？黄队得到几个红苹果？绿队得到几个红苹果？

五、统计

1、三关过后，我们来看各队的水果得数。（出示统计牌）
（幼儿唱数，教师统计）某某队得到水果最多，某某队和某某队水果也很多。今天快乐数学大本营的冠军是——某某队！恭喜！请某某队的小朋友一起上来领奖。（放颁奖音乐），今天的颁奖嘉宾是在座的各位老师！有情！

2、结束：现在我们一起庆祝一下吧！（带幼儿离开活动室）

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇九

- 1、学习根据不同的画面进行归类并讲述事物间的数量关系，列出相应的加法算式，进一步感知加法的含义。
- 2、理解交换规律，懂得运用互换规律列出另一道算式。
- 3、积极探索数学活动，乐于讲述探索结果。

教具教学课件

学具人手一份数字卡片答题卡小青蛙操作材料及答题纸每组一份数字卡及答题卡

看图学习6的加法

春天到了，田里的庄稼请小青蛙帮忙捉害虫，小青蛙要听到密码它才来。小青蛙的密码是这样的，请小朋友仔细听小青蛙叫了几声，然后叫出和小青蛙的叫声加起来是6的青蛙叫。

那么小青蛙就来了，你们愿意邀请它们吗？

那让我们快点对密码吧。

“小朋友，请听好，我叫3声呱，你叫几声呱？”

“小青蛙，请听好，你叫3声呱，我叫3声呱。”

- 1、数数一共几只小青蛙。
- 2、请幼儿分别按小青蛙的大小、颜色、花纹等特征，列出加法算式，看谁列的快。
- 3、请个别幼儿说说自己列的算式表示什么，教师出示算式。

- 4、启发幼儿讲出与别人不一样的算式和内容，教师出示算式。
- 5、“这些算式的得数都是6，而且都是加法，那么这5道算式就是6的加法算式。它们有个小秘密，看谁能先找出来？”

(将幼儿列出的算式汇总，启发幼儿观察，并找出互换规律。)

- 1、小青蛙要在池塘闯关成功才能顺利到达，我们大家帮帮它吧！
- 2、小组力量大，我们以小组为单位答题，每组都答对了，就闯过了一关，你们有信心吗？
- 3、依次出示图片，幼儿以小组为单位，尝试按图意讲述应用题，并用数字卡摆加法算式以及相关朋友题。

- 1、小青蛙这么能干，我们也来帮它们一起捉害虫吧。
- 2、小青蛙一下子吃进了6条虫子，它跳一跳，发现6条虫有两种种类，一种红一种绿，它请我们帮它记录下来，并列算式算算。当然还要列出朋友题。

3、幼儿操作

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇十

活动重难点：能进行20以内的加法。

活动准备：

加法板、红蓝定规尺、题卡。

前经验能进行10以内的加法。

活动过程：

一、走线活动：播放舒缓的走线音乐，幼儿自然进行走线活动。

二、在线上活动：问答游戏——10的合成

三、蒙氏数学工作内容——20以内的加法

1、介绍活动名称与使用教具，并将教具端放于桌上。

2、将红蓝定规尺依次取出，按9—1的顺序依次排列在加法板的左侧；以同样方法将红色定规尺排列在右侧。

3、出示题卡： $4+7=$ （背面写有答案11），把题卡放在加法板上方。

4、将蓝色定规尺4排在第一行，左侧与方格对齐（占用1~4的方格）；再取红色定规尺7，排在蓝色定规尺的后面（占用5~11的方格）。此时红色定规尺的右端对着数字11。

5、教师把着数字11说：“4加上7等于11。”并数一下加法板上的刻度，看是否正确，再将题目卡翻过来，确认自己的计算结果。

6、对照后，请幼儿将结果“11”写在题卡上，再将定规尺放回原来的位置。

7、教师出示另一张题卡，请幼儿自己独立计算。

8、幼儿自己继续进行练习，直至不愿继续为止，收好教具与工作毯。

四、幼儿自由工作、教师指导。

活动延伸：请幼儿相互配合进行出题做题。

幼儿园大班数学教案的加法教案设计篇十一

【活动目标】：

- 1、引导幼儿学会7的加法应用题，培养幼儿的细心观察能力。
- 2、通过操作，游戏帮助幼儿巩固7的加法应用题。
- 3、发展幼儿动手操作能力，乐意参加数学活动。

【活动难点】：初步学会7的加法运算

【活动难点】：创编、计算7的加法应用题。

【活动准备】：课件、若干种动物卡片，水果，图形卡片，内容音乐cd□

【活动过程】：

一、问答游戏导入：(复习6以内的加法题)

老师：小朋友，我问你？ $2+3=?$

(拍手，拍手，右手伸出2指，左手伸出3指)

幼儿□x老师，我告诉你， $2+3=5!$

(拍手，拍手，左手伸出2指，右手伸出3指，说出得数)

老师：小朋友，我问你？ $4+2=?$

幼儿□x老师，我告诉你， $4+2=6!$

(整体回答后可以询问个别幼儿)

二、学习7的加法应用题(展示课件)

1、池塘里原来有6条鱼，又来了1条鱼，一共有几条鱼? $(6+1=7)$

老师：小朋友，请看谁来了？。

播放小鱼音乐，并且同时播放课件。

故事引入。讲解小鱼原来有6条，又来了1条，现在池塘里一共有几条？

幼儿：7条。

老师：你们是怎么算出来的？

幼儿： $6+1=7$

2、蝴蝶飞入花丛中，先飞来4只蝴蝶，又飞来3只蝴蝶，一共飞来了几只蝴蝶? $(4+3=7)$

老师：小朋友，你们看，那儿有几只蝴蝶呀？

幼儿：4只蝴蝶。

老师：是呀，有4只蝴蝶。那小朋友们看看远处又飞来了几只蝴蝶呀？

幼儿：3只蝴蝶。

老师：小朋友们想一想，花丛中先飞来4只蝴蝶，又飞来3只蝴蝶，一共飞来了几只蝴蝶？

幼儿：7只。

老师：怎么算出来的呀？

幼儿： $4+3=7$

3、小鸡在啄虫子，第一次有5只小鸡，第二次又来了2只小鸡，一共有几只小鸡？

(老师启发幼儿创编应用题) $5+2=7$

(老师问，小朋友答) $3+4=7$

老师板书所有是7的加法算式 $1+6$ $(6+1)$ $2+5$ $(5+2)$ $3+4$ $(3+4)$

三、幼儿操作练习，老师巡回观察并指导

1， 幼儿分组创编得数是7的加法应用题。

第一组 动物卡片(一边学习口述创编应用题，一边取出相应数量的卡片)

第二组 水果卡片(同上方法)

第三组 图形卡片(同上方法)

2， 请个别幼儿口述创编的7的加法应用题

四、结束部分

1， 小结本课内容。

2， 对操作积极，认真的幼儿表扬鼓励。

3， 听音乐收拾学具，有序放到指定地方。

更多幼儿园教案欢迎[点此链接](#)